

Valor de las piezas

Equivalencia en peones

Una de las primeras cosas que cualquier nuevo jugador de ajedrez aprende son los valores de las piezas. Para hacer esta simplificación valoramos cada pieza con un número de peones equivalente y esta comparación nos ayuda evaluar la posición y decidir si un cambio de piezas es favorable o no.

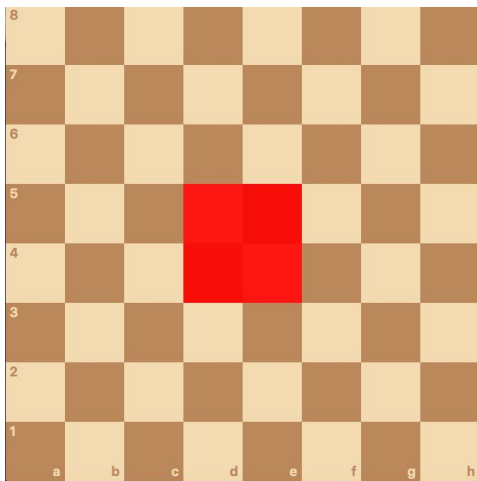
De una manera simplificada, la siguiente escala de valores da una idea de la relación de valor de cada una de las piezas valorados como número de peones:

Piezas		
Nombre	Simbolo	Valor
Rey		-
Dama		9
Torre		5
Alfil		3
Caballo		3
Peon		1

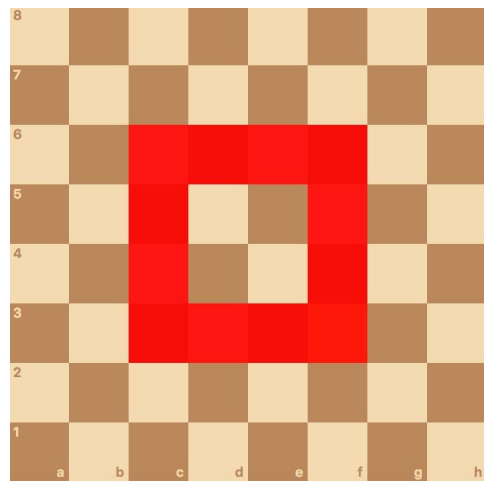
Centro del tablero

Controlar el centro del tablero le da más cantidad de casillas para moverse a tus piezas y se las quita al rival, dando más oportunidades de comer piezas enemigas y haciendo que el rival tenga menos.

Centro del tablero

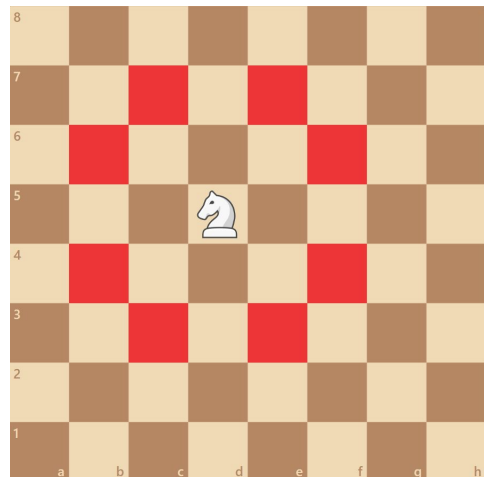
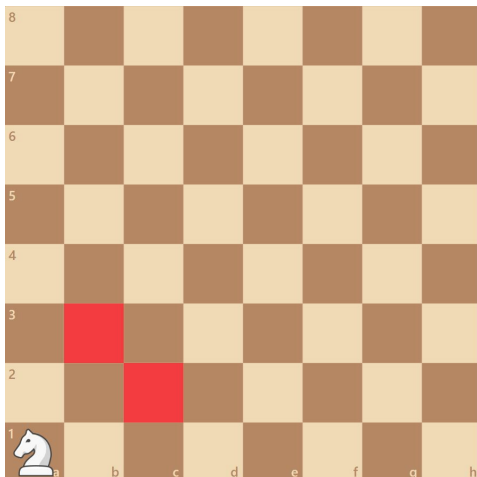


Centro ampliado



Ejemplo:

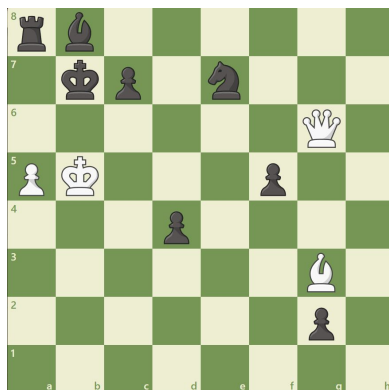
Podemos ver cómo mejora la movilidad del caballo si se coloca en el centro del tablero



Actividad de las piezas

Una pieza activa es una pieza que controla o puede ser movida a muchas casillas, por el contrario una pieza pasiva es una que posee pocas casillas a donde moverse, es muy importante saber reconocer cuáles son las piezas activas y pasivas en el tablero ya que es un factor que puede hacer variar su valor. Este es un factor dinámico, cuya duración no es permanente y en la mayoría de los casos una pieza que está en una posición pasiva puede mejorarse mediante alguna maniobra, aunque esto por lo general cuesta tiempo del que no siempre se dispone.

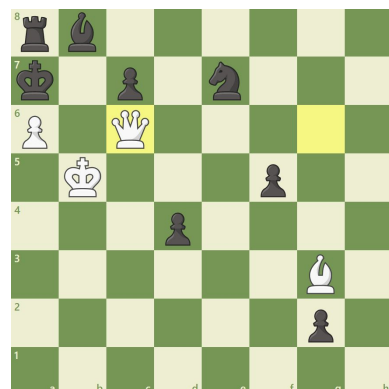
La valoración de la actividad de las piezas es algo que hay que tomar en cuenta a la hora de hacer cambios. Por ejemplo un caballo fuerte en el centro del tablero que domina muchas casillas y ayuda al ataque del enroque enemigo puede que no sea necesario cambiarlo por una torre que esté pasiva, pero esta valoración es dinámica y cuesta que este tipo de situaciones se mantengan.



Ejemplo:

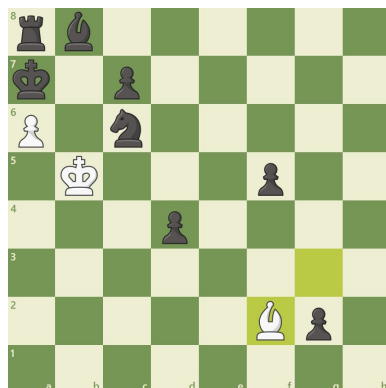
En esta posición el blanco aparenta estar en un grave apuro ya que le atacan la dama y al mismo tiempo el peón de g está a una casilla de coronar, pero el blanco gana después de:

1. a6+! - Ra7 (1...Rc8?? 2.De8#.)



2. Dc6!!

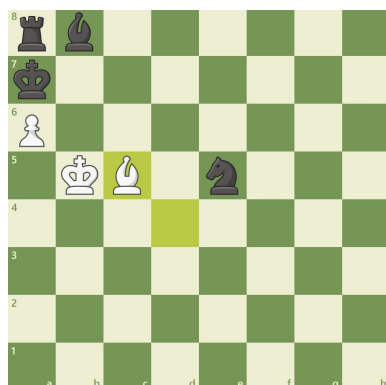
Una maravillosa jugada, el blanco ha sacrificado casi todas sus piezas pero tiene lo necesario para ganar, y el negro aunque tiene más piezas éstas están pasivas y no aportan nada al juego del negro.



2. ... - Cxc6

3. Af2!!

El negro no tiene jugadas buenas, sus piezas estan de decoración y no se pueden mover. Una vez se quede sin movimientos de peón se acabó.



3. ... - f4

4. Ag1 - f3

5. Ag2 - g1=D

6. Axf2 - f2

7. Axf2 - Ne5

8. Axd4+ - c5

9. Axc5#

Consejos:

Algunas formas de mantener la actividad de las piezas son:

- Colocar las piezas en casillas donde amenacen el centro.
- Colocar las piezas en casillas donde amenazan ganar material.
- Colocar las piezas en casillas donde eviten una amenaza del rival.
- Colocar las piezas en casillas donde dominan muchas casillas.
- Colocar las piezas con armonía, es decir, en casillas que no estorben los movimientos de nuestras propias piezas.
- Colocar las piezas en lugares que hagan que las piezas enemigas dispongan de menos movilidad.
- Colocar las piezas presionando los puntos débiles del contrario.
- Crear diversas amenazas y así molestar al contrario.