

## 1. Introducción al nivel básico.

Una vez completado el curso de iniciación, estás en condiciones de afrontar un nuevo reto. Esta nueva sección, que definimos como nivel básico, **te permitirá conocer aspectos intrigantes y fascinantes del ajedrez**. Si ya sabías jugar, la parte de iniciación ha sido para ti un repaso útil, si al entrar en nuestra Web eras 100% nuevo al ajedrez mejor que mejor, pronto comenzarás a notar que **el estudio sistemático y organizado tiene un valor añadido**.



**En este curso de nivel básico se abren ante ti varias áreas de importancia:**

- Mates elementales y complejos.
- Finales elementales
- Conceptos generales de la apertura.
- Temas tácticos
- Temas estratégicos
- Estructura de peones
- La posición segura del rey.

Quizás te preguntes ahora **¿por qué los temas se impartirán en ese orden aparentemente poco coherente?** No te preocupes, **es plenamente intencional de nuestra parte**. Muchos años de experiencia nos avalan en la enseñanza del ajedrez, por ello **hemos seleccionado**

**las materias en el orden que estimamos sea más fácil y productivo para ti.**

En cada una de esas secciones tendrás una amplia introducción, que te servirá de guía para familiarizarte con el material a ser impartido y te facilitará su asimilación.

Te deseamos un rápido aprendizaje. ¡A disfrutar del ajedrez!



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 2. Los mates elementales. Introducción.



Al llegar hasta aquí ya conoces bien las reglas del jaque y el jaque mate. Ahora es necesario que conozcas como puedes dar mate con una máxima economía de piezas.

Los mates elementales son aquellos en que usando solo una pieza (además de nuestro propio rey), a lo sumo dos, logramos vencer la resistencia de un rey enemigo indefenso. Quiere esto decir que dentro del concepto mate elemental se asume que ningún bando tiene peones sobre el tablero.

El procedimiento hacia el mate en todos los ejemplos que estudiaremos es bastante similar. Acosar al rey enemigo,

limitar su capacidad de movimiento y forzarlo a replegarse hasta uno de los 4 laterales del tablero (filas 1 y 8, columnas a y h), donde cualquiera de las piezas mayores podrá ejecutarlo de inmediato. En los casos de mate con piezas menores se requiere aún más, llevar al rey a una de las cuatro esquinas.

Estudiaremos los siguientes tipos de mate:

- a) Mate de rey y torre contra rey.
- b) Mate de rey y dos torres contra rey.
- c) Mate de rey y dama contra rey.
- d) Mate de rey y dos alfiles contra rey
- e) Mate de rey, alfil y caballo contra rey.

Los tres primeros casos son verdaderamente elementales, el cuarto es relativamente fácil y el quinto ciertamente complejo. Debes notar también que un solo alfil o un solo caballo son incapaces de dar mate, así las combinaciones rey y alfil contra rey y rey y caballo contra rey son declaradas tablas automáticamente pues ante la ausencia de otras piezas sobre el tablero el mate es absolutamente imposible, aún haciendo el bando débil las peores jugadas. Dicho así puede parecer confuso, pero lo entenderás fácilmente al ver los primeros ejemplos.

Sin más procedemos a explicarte en las siguientes lecciones todos los mates que nos proponemos en este capítulo.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



### 3. Mate con Torre

El mate de rey y torre contra rey no presenta ninguna dificultad. La torre es tan poderosa que puede forzar el mate sin la ayuda de otras piezas, solo con su rey. La torre es capaz de actuar a larga distancia, a través de filas y columnas, y el rey rival queda pronto indefenso.



La técnica para lograr el jaque mate se compone de los siguientes pasos:

- 1) La torre se sitúa de forma que corte al rey enemigo en la fila más cercana.
- 2) El rey propio avanza hasta alcanzar la oposición frontal.
- 3) En ese momento la torre da jaque y pasa a dominar la próxima fila, con lo que el rey adversario debe relegarse a la anterior.

Se prosigue de la misma forma hasta que el rey negro esté en la última fila, entonces el jaque final será mate. Este mismo principio se aplica a los casos en que el rey sea guiado hacia un lateral, con la torre controlando de columna a columna.

Veamos este ejemplo práctico, juegan blancas:



1.Ta5!

**(TRUCO 1: NO DAR JAQUES TONTOS CON LA TORRE)**

La torre ocupa la fila más próxima al rey enemigo, dejándolo cortado en un espacio pequeño en que dispone de solo otras tres filas.

1...Rd6 2.Re2 Re6 3.Re3 Rd6 4.Re4 Re6



Con los reyes enfrentados es el momento adecuado para dar jaque.

5.Ta6+

El rey negro debe retroceder una fila.

5...Rd7



(TRUCO 2: COLOCAR NUESTRO REY A SALTO DE CABALLO DEL REY ENEMIGO)

6.Re5!

Las blancas deben esperar a que las negras se sitúen frente a frente para dar el próximo jaque y ganar otra fila. 6...Rc7 7.Rd5 Rb7 8.Th6 Rc7



(TRUCO 3: HACER UNA JUGADA DE ESPERA CUANDO SEA NECESARIO)

9.Tg6! Las blancas ceden un tiempo, manteniendo su rey a salto de caballo, mientras, **esperan a que el rey rival se sitúe frente al suyo.** 9...Rb7 10.Rc5 Ra7 11.Rb5 Llega el momento fatídico para las negras cuando deben ceder otra fila. 11...Rb7 A cualquier otra jugada seguiría de todas formas 8.Tg7 12.Tg7+ Rc8



El rey negro es confinado a la última fila del tablero. Allí no podrá escapar del mate. 13.Rb6 Rd8 14.Rc6 Re8 15.Rd6 Rf8 16.Ta7 Re8 17.Tb7!

El procedimiento es largo pero muy simple. Esperar hasta que las negras cedan la oposición frontal.

17...Rf8 18.Re6 Rg8 19.Rf6 Rh8 20.Rg6 Rg8 Llega el momento final. **El rey negro no dispone de ninguna otra fila adicional a donde retroceder, no puede evitar la amenaza y recibe por tanto jaque mate.**

21.Tb8#



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 4. Rey y dos torres contra rey



El mate con las dos torres es en realidad muy simple. Hemos visto como dar mate con una sola torre, ganando espacio fila a fila o columna a columna. Con dos torres es verdaderamente trivial pues entre ambas van haciendo una escalera, una torre domina una fila y la otra la próxima. Es un caso muy significativo, eso sí, en que **el rey propio ni siquiera hace falta**.



1.Ta5!

Una torre corta al rey en la fila más próxima.

1...Rf6 2.Th6+



La otra lo obliga a ceder otra fila.

2...Rg7 3.Tb6!

El típico tema de la pérdida de un tiempo. Ahora el mate llega rápidamente.

3...Rf7 4.Ta7+ Re8



5.Tb8# **Jaque Mate**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 5. Rey y dama contra Rey

Una vez que has aprendido a dar mate con una torre, el mate de dama es verdaderamente elemental. El procedimiento bien pudiera ser el mismo, porque la dama puede moverse exactamente como una torre, pero ya sabes que cuenta con otras facilidades, como la de moverse en diagonal. Por ello aquí el camino hacia el mate se acelera mucho.



1.Dd5+ Rf6

En el mate con una torre, deberíamos ahora moverla al extremo izquierdo, a la espera de que los reyes se situaran frente a frente para ganar otra fila y así sucesivamente. La combinación dama + rey logra en pocas jugadas llevar al monarca enemigo hasta el borde del tablero. Es solo una pequeña muestra del gran poderío de la dama.

2.Df5+ Re7



3.Rd5

En apenas tres jugadas el rey negro ha sido guiado hacia la última fila.

3...Rd8 4.Df7 Rc8



5.Rc6 Rb8 6.Db7#



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 6. Rey y dos alfiles contra rey



El mate con los alfiles tiene una cierta complejidad en comparación a los examinados con anterioridad, aunque como pronto veremos es mucho más sencillo que el mate de alfil y caballo.

Para dar mate con sus dos alfiles, las blancas irán cortando al rey enemigo a través de diagonales escalonadas, hasta llevarlo a una de las 4 esquinas del tablero, que es donde único se podrá dar el mate.

1.Rf2 Re4 2.Ae3 Re5 3.Ad3



Los alfiles se sitúan de forma que controlen las diagonales adyacentes.

3...Rd5 4.Rf3 Re5 5.Rg4 Rd5 6.Rf5

El rey cumple un papel importante, ayudando a desplazar a su colega rival hacia un extremo.

6...Rd6 7.Ac4 Rc6 8.Ad4



Observa como la acción coordinada de los alfiles a través de diagonales adyacentes crea una muralla a ambos lados que el rey no puede atravesar, así las negras no pueden impedir que su rey sea acorralado.

8...Rd6 9.Rf6 Rc6 10.Re6 Rc7 11.Ab5 Rb7 12.Ac5



12... Rc7 13.Re7 Rb7 14.Rd7 Rb8

Finalmente el rey negro ha sido obligado a trasladarse a una esquina. Ahora el problema radica en evitar el tema del ahogado, para ello se busca que las últimas jugadas sean con jaque. A partir de este momento el camino no es único, existen varias posibilidades distintas para llegar al mate en el mismo número de jugadas. Una secuencia posible es:

15.Aa6 Ra8 16.Rc6 Rb8 17.Rb6 Ra8 18.Ab7+ Rb8



19.Ad6#

Como es fácil adivinar, para dar mate con los dos alfiles, resulta indiferente el color de la casilla de la esquina a la que sea llevado el rey negro.

## 7. Alfil y caballo contra Rey



Este es un mate verdaderamente complejo y muchos jugadores fuertes titubean un poco antes de lograrlo. No es un mate que se presente cada día, pero conviene conocer su metodología, ya que en el momento menos pensado puede aparecer sobre el tablero y sería triste perder medio punto por no conocer las ideas básicas que citamos a continuación:

- El alfil y el caballo deben trabajar conjuntamente para poder realizar el mate.
- El rey también debe sumarse a la acción y restringir los movimientos del rey rival.
- El rey defensor debe ser llevado a una esquina que sea del mismo color que las casillas por las que se mueve el alfil.

Podemos distinguir dos fases en la elaboración del mate:

- La primera consiste en llevar el rey hacia la esquina del mismo color que las casillas del alfil
- La segunda se limita a encontrar la posición de mate.

A continuación veremos un par de ejemplos de como realizar el mate con alfil y caballo; el resto dependerá de vuestra destreza para realizar el mate en cualquier situación.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## Ejemplo 1

Nuestro objetivo primario es acorralar al rey negro en una de las dos esquinas buenas para nosotros, a1 o h8 pues en ellas nuestro alfil será capaz de cooperar en el mate. Para ello, debemos primero forzar al rey negro a desplazarse a una última fila o columna, una vez allí podremos moverlo de esquina a esquina. Antes de comenzar, recordar que disponemos de 50 movimientos para lograr el mate, es una regla firmemente establecida en el ajedrez, 51 jugadas y nuestro rival reclamará inmediatamente un empate reglamentario.



**TRUCO IMPORTANTE:** Es absolutamente imposible dar mate con alfil y caballo en una esquina del tablero que no se corresponda con el color de nuestro alfil.

1.Re2

El primer paso es avanzar nuestro rey tanto como sea posible, para entonces traer nuestras piezas a su auxilio.

1...Rd7 2.Rd3 Rc6

Con ambos reyes cercanos uno del otro, la ayuda de las dos piezas resulta imprescindible.

3.Af4 Rd5 4.Ce2 Rc5 5.Cc3 Rb4 6.Rd4



El rey negro se ha dirigido hasta el flanco de dama. Nosotros no tendríamos inconvenientes en recibirlo en la esquina inferior, donde la casilla a1 es válida para el mate.

6...Ra5

Pero las negras, que conocen el peligro, se retiran hacia la esquina a8 donde no podrán recibir mate.

7.Rc5 Ra6 8.Rc6 Ra7 9.Cd5 Ra8



El rey negro ha sido finalmente confinado a una esquina del tablero, pero a una en que no podemos tocarlo. **Nuestra misión ahora es obligarlo a trasladarse hacia una de las llamadas esquinas malas.**

10.Cb6+ Ra7 11.Ac7! Perdemos un tiempo con el alfil.

**TRUCO IMPORTANTE:** Este procedimiento que involucra la pérdida de un tiempo es común en muchos finales.

11...Ra6 12.Ab8



Este era el objetivo, el alfil vuelve a reubicarse y evita que el rey negro regrese a su esquina salvadora. Ahora comienza la marcha hacia a1

12...Ra5 13.Cd5 Custodiando la casilla b4 por la cual el rey negro escaparía. El traslado del rey negro hacia a1 no es voluntario, las negras no quisieran ir hacia allí, por ello debemos extremar precauciones. **Si titubeamos o perdemos tiempos innecesarios, nos acercaremos demasiado a la posibilidad de ceder el empate por la ley de los 50 movimientos.** 13...Ra4! [después de 13...Ra6 las blancas traían al rey negro hacia a1 de manera forzada a través de la secuencia 14.Cb4+ Ra5 15.Rc5 Ra4 16.Rc4 Ra5 17.Ac7+ Ra4 18.Cd3] 14.Rc5 Rb3 Ahora parece que el rey negro está a punto de escapar pero las blancas lo evitan con un par de jugadas muy precisas. 15.Cb4! Rc3 16.Af4!



Una posición que brinda un magnífico ejemplo de la coordinación entre el rey y las dos piezas blancas. **El rey negro tiene cerrados todos los accesos hacia el flanco rey.**

16...Rb3 17.Ae5 lentamente se siguen restringiendo los movimientos para el rey negro

17...Ra4 18.Rc4! Se transpone ahora a la nota publicada después de la jugada 13. 18...Ra5 19.Ac7+ Ra4 20.Cd3 Ra3 21.Ab6 de nuevo el típico procedimiento de la pérdida de un tiempo 21...Ra4 22.Cb2+ Ra3 23.Rc3 Nuestro rey se sigue mostrando activo. 23...Ra2 24.Rc2! Ra3 25.Ac5+ Ra2



Finalmente el rey negro ha quedado arrinconado en la esquina fatal. Ahora llegamos a la fase final, en la cual pocas jugadas bastan para propinar el jaque mate.

26.Cd3 Ra1 27.Ab4

Otra importante cesión de un tiempo. El caballo debe ser el primero en dar jaque y el alfil será el ejecutor del mate.

27...Ra2 28.Cc1+ Ra1 29.Ac3#

Este ejemplo ha sido muy largo, al partir de la posición más desfavorable con ambos reyes alejados al máximo. **Toma nota que hemos demorado 29 jugadas para dar mate y recuerda que solo disponemos de 50.** El día que se presente ante ti una posición de mate de alfil y caballo contra rey tendrás poco margen para experimentar y aprender, por ello **es necesario que hagas prácticas y aprendas bien la técnica de este final.**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## Ejemplo 2

Presentamos otro ejemplo de **como desplazar al rey negro desde su esquina buena hasta otra en que si podemos darle mate**. En el presente diagrama nuestra misión será obligarlo a dirigirse hacia a8 o h1



1.Cf7+ Rg8 2.Ae4

Las blancas realizan la típica jugada de espera para obligar al rey negro a desplazarse a f8 y posteriormente quitarle la casilla g8.

2...Rf8 3.Ah7

Ahora el rey negro ya no puede retroceder a g8 y comienza su marcha desafortunada hacia la esquina mortal en a8

3...Re8 4.Ce5 Rf8 Las negras se resisten a dejar su esquina buena.



Sin embargo, es muy importante conocer como ganan las blancas después de 4...Rd8, tratando de escapar de la última fila, lo cual requiere un juego muy preciso por parte de las blancas.

5.Re6 Rc7 6.Cd7! Rc6 7.Ad3! alcanzando la posición del diagrama.

Las negras han ganado tres filas, sacando su rey de la octava y llevándolo a la sexta, pero de ahí no pasarán, la acción combinada del alfil y el caballo le impiden salir del área de donde se encuentra y después de 7...Rc7 8.Ae4 Rd8 9.Rd6! Re8 10.Ag6+ **el viaje hacia la esquina fatal es irremediable.**



Regresamos a la línea principal de nuestro ejemplo, donde las negras acaban de jugar su rey a f8, tratando de mantenerse alejadas de a8, casilla en que si recibirían mate.

5.Cd7+ Re8 6.Re6 Rd8 7.Rd6 Re8 8.Ag6+

Al estar la casilla f8 controlada por el caballo, el alfil puede dar jaque y obligar al rey negro a dirigirse a a8.

8...Rd8 9.Cc5 Rc8 10.Ae8 Rd8 11.Ac6



El alfil se ha trasladado a una ubicación mucho más conveniente, desde donde impide el regreso del rey negro a su esquina salvadora. A estas alturas las negras están muy cerca de recibir mate, porque su traslado a la esquina mortal no puede ser demorado de ningún modo.

11...Rc8 12.Ad7+ Rb8 13.Rc6

Una vez que todas nuestras piezas acosan al rey negro en la esquina correcta, solo nos queda comenzar el procedimiento final hacia el mate, en el cual se coordinan los movimientos del alfil y el caballo.

13...Ra7 14.Rc7



El rey negro solo dispone de dos casillas para moverse, a7 y a8. 14...Ra8 15.Ac8

Dar jaque directamente no era afortunado, ya que posteriormente podríamos obtener una posición de ahogado sobre el tablero. Como regla general, el caballo debe ser la primera pieza en dar jaque y el alfil será quien ejecute el mate.

15...Ra7 16.Cd7 Ra8 17.Ce5 El caballo se desplaza a e5 con la finalidad de saltar a c6 y realizar el mate junto con el alfil. 17...Ra7 18.Cc6+ Ra8



19.Ab7#

El alfil finaliza la maniobra y el rey negro recibe jaque mate. Han sido unas 19 jugadas, suficientes para trasladar al rey negro de una esquina a otra. A estas debemos añadir otras 15-20 jugadas que serían necesarias previamente para llevarlo a la última fila, a la esquina desde donde comenzó este segundo ejemplo. En el anterior vimos el proceso completo.

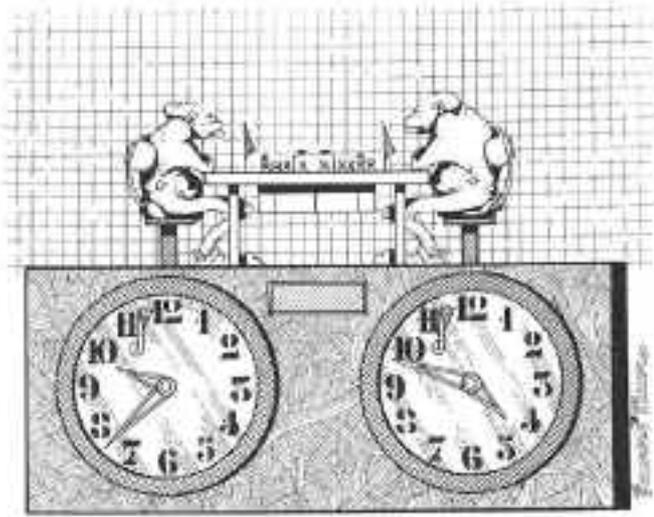


Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 8. Finales elementales. Introducción.

El orden de estudio de los temas fundamentales del ajedrez despierta siempre curiosidad. ¿Por qué enseñar primero ciertos finales cuando no hemos abordado todavía ni siquiera los rudimentos del medio juego?.



Pues hay una respuesta consistente. Durante la apertura y el medio juego podemos jugar de diversas maneras, podemos incluso cometer muchos errores, pero **es en última instancia en el final donde se deciden muchas partidas**. Aún en el mejor caso, que nuestra superioridad sobre el rival sea abrumadora, lo máximo que conseguiremos será capturar todas sus piezas y dejarlo con el rey indefenso. **Es aquí donde los mates elementales deben ser aplicados y una vez estudiados estos, corresponde el turno a los finales también de carácter elemental.**

Por definición, en estos primeros finales elementales que serán estudiados en el curso básico, **el bando débil no tendrá piezas, a lo**

**sumo peones acompañando al rey, por lo general uno solo.**

Verán que el estudio de estos finales no es nada aburrido, por el contrario, rigen en ellos leyes muy interesantes y para alimentar vuestro apetito voy a agregar un detalle importante. **Todos los finales que enseñaremos a continuación, tienen una alta incidencia en las partidas reales de ajedrez, es decir, la probabilidad de que necesitemos aplicar esos conocimientos es bastante grande, con mucha frecuencia.**

¿Qué finales elementales estudiaremos?. Comenzaremos por los finales de Rey y Dama contra Rey y peón y después abordaremos los de reyes y peones. **Son un magnífico punto de partida pues ocurren en la práctica con la mayor frecuencia.**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 9. Finales elementales. Dama contra rey y peón.



Estos son finales muy importantes, cuyas normas son muy concretas. Por regla general, si el peón rival no ha alcanzado la séptima fila, entonces el camino hacia la victoria es sencillo y se gana siempre, pero si el peón se halla en la séptima, a un solo paso de coronar, entonces todo depende de que peón se trate y de donde esté nuestro rey.

Si nuestro rey está lo suficientemente cerca del peón rival, ganaremos con poca dificultad, de la misma forma en cualquier caso. En nuestros ejemplos, sin embargo, el rey estará siempre lejos, para así considerar los casos con un carácter verdaderamente genérico.

### Regla importante:

Rey alejado y dama contra rey que acompaña a un peón en séptima se gana siempre que el peón no sea de torre o de alfil, es decir se gana cuando se trata de un peón b, d, e y g mientras que no se puede ganar tratándose de un peón a, c, f y h.

Los ejemplos prácticos esclarecen bien este misterio.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 10. Dama contra peón en séptima.

Conocemos que la dama sola no da mate y necesita de la ayuda de su rey. Aquí encontramos un problema adicional, **el peón negro está a punto de coronar**, por lo cual necesitamos dos cosas para ganar:

- 1) Impedir la coronación del peón
- 2) Acercar nuestro rey al peón enemigo.



1.Dd7+

El procedimiento hacia la victoria consiste en obligar al rey negro a ocupar la casilla de coronación del peón, momento en que cesa el peligro y aprovechamos para acercar nuestro rey una casilla.

1...Rc2 2.De6 Rd2 3.Dd5+ Re3 4.De5+ Rd2 5.Dd4+ Rc2 6.De3 Rd1 7.Dd3+



El momento triste ha llegado. Las negras se ven obligadas a bloquear a su propio peón pues de otra forma lo perderían de inmediato.

7...Re1 8.Rb7

**Es el momento que esperaban las blancas para comenzar a acercar su rey.**

8...Rf2 Ahora las negras vuelven a insistir en coronar el peón y el largo proceso se repite.

9.Dd2 Rf1 10.Df4+ Rg2 11.De3 Rf1 12.Df3+ Re1



13.Rc6

El rey prosigue su acercamiento, de forma lenta pero inevitable.

13...Rd2 14.Df2 Rd1 15.Dd4+ Rc2 16.De3 Rd1  
17.Dd3+ Re1

De nuevo el rey negro se ve obligado a bloquear su peón y el rey blanco se acerca otra casilla. 18.Rd5 Rf2  
19.Dd2 Rf1 20.Df4+ Rg2 21.De3 Rf1 22.Df3+ Re1

23.Rd4 El rey blanco está ya demasiado cerca, por lo cual la partida se aproxima a su final 23...Rd2  
24.Dd3+ Re1 25.Re3



Llega el rey blanco y la partida termina.

25...Rf1 26.Dxe2+

Después de esta captura, la partida deriva al mate de rey y dama contra rey que examinamos en la lección número 5

Rg1 27.Rf3 Rh1 28.Dg2#



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 11. Dama contra peón alfil

Pero no siempre la dama detiene a un peón enemigo en séptima apoyado por su rey. Hay dos excepciones, la primera de ellas con un peón alfil, tanto el c como el f, en cualquier caso el gane es imposible.



1.Db5+ Ra2 2.Da4+ Rb2 3.Db4+ Ra2 4.Dc3 Rb1  
5.Db3+

Todo al igual que el ejemplo anterior, donde las negras eran forzadas ahora a taponear su propio peón. Pero la cercanía a la esquina del tablero hace posible una maniobra salvadora.

5...Ra1!



Este es el detalle salvador. Si las blancas no capturan el peón no pueden hacer mayores progresos pues las negras amenazan coronar y no permiten acercarse al rey blanco.



6.Dxc2

¡AHOGADO! Observa como la dama blanca controla las tres casillas a las que el rey negro podría moverse.  
 $\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 12. Dama contra peón torre

La otra situación de tablas ocurre en presencia de un peón torre, tanto el a como el h. De nuevo el ahogado es el tema salvador.



1.Db5+ Rc2 2.Da4+ Rb2 3.Db4+

Hasta ahora todo igual a los ejemplos anteriores. Las blancas tratan de forzar al rey negro a situarse frente a su propio peón, de forma que no pueda coronar y en ese justo momento aprovechar para acercar el rey una casilla.

3... Rc2 4.Da3 Rb1 5.Db3+ Ra1

Finalmente el rey negro se ve obligado a situarse en la casilla de coronación



Las blancas han logrado su objetivo, pero no pueden aprovechar ese momento para acercar su rey porque el rey negro está ahogado.

Este es el TRUCO SALVADOR de este final.

Las tablas son inevitables.  $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

## 13. Dama contra peón, rey está cerca

Hemos visto que un peón alfil en séptima entabla pero queremos recordarte que nos referimos al caso en que el rey blanco está lejos y el recurso del ahogado le impide acercarse. Sin embargo, cuando el rey se halla razonablemente cerca, la situación es de mucho peligro y los chances de victoria aumentan considerablemente.

El presente ejemplo es muy significativo. Las negras tienen un buen peón alfil en séptima y el rey blanco bloquea los jaques frontales de su dama. Aún así, la cercanía del rey al peón enemigo hace posible un mate temático. Este es un ejemplo crucial, ocurre con mucha frecuencia.



1.Da8+ Rg1 2.Da7 Rg2 3.Db7+

Las blancas se van acercando usando la presión a través de diagonales.

3...Rg1 4.Db6 Rg2 5.Dc6+ Rg1 6.Dc5 Rg2 7.Dd5+ Rg1 8.Dd4 Rg2

En este momento las blancas están listas para comenzar la maniobra ganadora. Es una maniobra avanzada, difícil de prever si no se conocía con anterioridad, una de las principales razones por las cuales estamos obligados a estudiar todos los finales elementales, básicos y temáticos.



9.Dd2!

Como se verá posteriormente, las blancas necesitan tener su dama en esa casilla para ganar.

9...Rg1 10.Rg4!! f1=D 11.Rg3

Las negras abandonan.



Esta posición final es muy instructiva pues ambos bandos tienen igualdad absoluta de material, pero las negras no pueden evitar el mate en la próxima jugada. Nótese como la dama blanca en d2 evita cualquier jaque contra su rey, mientras que el rey blanco en g3 da soporte a su dama en las casillas g2 y h2, en alguna de las cuales llegará el mate en el siguiente turno.

Lo que ilustra este ejemplo es que, con el rey cerca del peón, existe mucho peligro para el bando débil. Muchas posiciones son propensas a derivar en este tipo de finales, por ello hay que conocer las posibles dificultades y los trucos específicos.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 14. Dama contra peón alfil en sexta

De estar el peón en la sexta fila, la dama gana siempre pues los temas de ahogado desaparecen. Así en el presente ejemplo, aún cuando se trata de un peón alfil y el rey blanco está lo suficientemente alejado, las negras no pueden resistir.



1.Db5+ Ra2 2.Dc4+ Rb2 3.Db4+

El momento clave que marca la diferencia, un jaque similar con el peón en séptima permitiría a las negras refugiar su rey en la misma esquina del tablero, ofreciendo su peón como moneda de ahogado.



3...Rc2

Cualquier otra jugada hubiera perdido el peón sin chances de ahogado. Una dama en la tercera fila, sin ninguna otra pieza sobre el tablero, nunca ahoga al rey rival.

4.Rb7

El rey se acerca y el proceso se repite inevitablemente tantas veces como sea necesario hasta que el rey apoye a la dama para capturar el peón.

## 15. Dama contra peón torre en sexta



Con el peón torre en sexta el tema de ahogado salvador tampoco aparece.

1.Db5+ Rc2 2.Da4+ Rb2 3.Db4+



3...Ra2 4.Rb7

Las negras incluso pierden su peón de inmediato.

## 16. Introducción a los finales de reyes y peones.



Los finales de reyes y peones son parte básica del ajedrez. Su estudio es indispensable por muchas razones. Para comenzar, recuerda que el rey es la única pieza imprescindible, es decir **rey contra rey es la única posición de dos piezas que resulta lícita**. Si agregamos un solo peón, tenemos sobre el tablero **el clásico final de rey y peón contra rey**. Puede parecerte simple, de cierta manera lo es, pero **muchas leyes rigen su estudio**.

Mientras más peones estén en juego más se complica el final, los iremos estudiando en otros niveles por encima de este básico, pero recuerda que en el

ajedrez, **la simplificación es un concepto fundamental y parte importante de la estrategia a todos los niveles**. En concreto, **cualquier final de reyes y peones, digamos rey y 5 peones contra rey y 4 peones, puede derivar, después de sucesivas simplificaciones, en un final de rey y peón contra rey como el que pronto estudiaremos**.

**En todos los finales de reyes y peones rigen importantes normas. Dos de las más importantes son la oposición y la regla del cuadrado. Es ese nuestro punto de partida.**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 17. La regla del cuadrado

Es una regla simple, **de gran relevancia en los finales en que un peón avanza hacia su casilla de coronación y el rey alejado de su rival intenta impedirlo**. La regla del cuadrado **nos permite evitar contar los tiempos uno a uno**, pues con solo trazar un cuadrado imaginario sabremos si el rey llega o no a tiempo de detener el peón. Técnicamente **el cuadrado se dibuja desde la casilla en que está situado el peón hasta la casilla de coronación, ambas inclusive y ese mismo número de casillas hacia su lado más largo**.



En la posición del diagrama, **el rey negro está fuera del cuadrado**, por lo que el resultado de la partida **depende de a quien corresponda jugar**. De mover las blancas el avance de su peón es imparable, pero de tocar jugar a las negras, su rey entraría en el cuadrado y por tanto llegaría a tiempo para detener el peón. **La regla del cuadrado es muy práctica, y debe ser comprendida por todos los que dan sus primeros pasos en el ajedrez**. Cuando seas un experto te servirá también.



1.f5

Puedes verificar ahora el cuadrado y ver que **el rey negro no llega a tiempo para detener el peón**

1...Rb5 2.f6 Rc6 3.f7 El peón coronará de forma inevitable en su siguiente turno.



De corresponder jugar a las negras en la posición inicial, harían 1...Rb5 deteniendo el peón.

Puedes verificar que **el rey está dentro del cuadrado**, así 2.f5 Rc6 3.f6 Rd7 4.f7 Re7 y **el peón no corona**.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 18. La oposición

Uno de los principios fundamentales de los finales de reyes y peones es la oposición.



Podéis observar en la posición del diagrama que los reyes están frente a frente en una misma columna, separados por una casilla. **Quien le toque jugar pierde la oposición**, pues debe mover su rey. Para las negras sería fatal, pues entonces el rey blanco avanzaría a la quinta fila ganando la partida como verás en el próximo ejemplo. La oposición también se aplica a reyes enfrentados en filas o diagonales, y la particularidad general es que deben estar siempre separados por un número impar de casillas. **Gana la oposición el bando al que no le corresponde jugar, o lo que es lo mismo, quien juegue pierde la oposición.** Debes también conocer que la oposición es independiente del número de peones que estén sobre el tablero, en fin, ganar la oposición es sinónimo de penetrar en la posición enemiga y ello casi siempre resulta decisivo.



Las blancas ganan la oposición



Las negras mantienen la oposición

## 19. Rey delante del peón

Cuando el rey se encuentra por delante de su propio peón, la tarea defensiva es muy difícil, y las tablas se consiguen solo si el bando débil consigue mantener la oposición. En la posición del diagrama, de jugar las negras perderían la oposición y con ello la partida. Veamos:



1...Rd5 2.Rf4 Ahora el rey negro debe retroceder una fila. 2...Re6 [2...Rd6 3.Rf5] 3.Re4 De nuevo las blancas ganan la oposición y fuerzan al rey negro a perder posiciones.

Observen como incluso las blancas cuentan ahora con la posibilidad adicional de perder un tiempo con su peón, algo útil para ganar la oposición en situaciones que así lo requieran. 3...Rf6



4.Rd5 Re7 5.Re5

El proceso se repite y no hay nada que las negras puedan hacer, las blancas siempre ganan la oposición y ahora incluso cuentan con varios tiempos de reserva en movimientos de peón, que no llegan a ser necesarios.

5...Re8



6.Re6

El rey blanco alcanza la sexta fila y aquí aplica una ley muy importante que debes recordar.

**EL REY EN SEXTA SIEMPRE GANA.** Esto con independencia de donde se halle el peón.

6...Rd8 7.e4 Re8 8.e5



Este es el momento clave de la regla enunciada anteriormente. Al tocar jugar a las negras, pierden de nuevo la oposición, el rey blanco penetra en la séptima y apoya la coronación de su peón. En nuestro ejemplo ello ocurre tras 8...Rd8 9.Rf7 Rd7 10.e6+ Y el peón corona.

Aún de corresponder jugar a las piezas blancas, estas pierden la oposición pero ganan la partida, seguiría ahora 9.Rd6 Rd8 10.e6 Re8 11.e7 Rf7 12.Rd7 ganando. Es por ello que, **el rey en sexta siempre gana, esté donde esté el peón.**

## 20. Rey detrás del peón

Cuando el rey está detrás de su peón, la partida suele ser tablas si su oponente logra situarse frente al peón y bloquearlo. Veamos:



1.Rd2

El que jugaran las negras no tenía mayor importancia, pues después de 1...Re5! 2.Rd3 Rd5 mantendrían la oposición.

1...Re5

La jugada precisa, es importante prestar atención al mecanismo defensivo.

2.Rd3 Rd5

Las negras mantienen la oposición y obligan a su rival a mover el peón.



3.e4+ Re5 4.Re3 Re6 5.Rd4 Rd6

El proceso se repite una y otra vez hasta que el rey negro llegue a la octava fila.

6.e5+ Re6 7.Re4 Re7 8.Rd5 Rd7 9.e6+ Re7 10.Re5



**MOMENTO IMPORTANTE, no se puede fallar.** El rey negro tiene tres jugadas posibles, solo una entabla, las otras dos pierden.

10...Re8!

Jugar el rey a d8 o f8 pierde. Citamos aquí las variantes, pero más adelante podrás ver por qué en otro diagrama [10...Rd8? 11.Rd6 Re8 12.e7 Rf7 13.Rd7; 10...Rf8? 11.Rf6 Re8 12.e7 Rd7 13.Rf7]

11.Rd6



11...Rd8

Con esta jugada las negras mantienen la oposición y se aseguran el empate. Si jugaran el rey a f8, el rey blanco penetraría decisivamente en d7, pero lo más importante de esta posición, es darse cuenta que, de tocar jugar a las blancas, ganarían avanzando el peón a e7, pues las negras deberían salir a f7 y el rey blanco entraría en d7.

12.e7+ Re8 13.Re6 Ahogado y tablas.

En este tipo de final las blancas nunca pueden prosperar contra una defensa correcta.

## 21. Peón torre



El peón de torre presenta un caso especial favorable al bando débil. Aún perdiendo la oposición logran entablar.

1...Rg8 2.Rg6

En otras condiciones las blancas avanzarían con su rey en diagonal a la derecha, ganando acceso a la casilla de coronación, pero ello aquí no es posible, al tratarse de un peón torre, pues no queda más espacio en el tablero.

2...Rh8 3.h6 Rg8

Las blancas no pueden prosperar.  $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 22. La apertura. Introducción.



En la terminología clásica en que el ajedrez fue concebido, se distingue siempre entre tres fases que componen una partida, apertura, medio juego y final, entendiéndose por apertura a aquella primera etapa, donde comienza la partida y se hacen los primeros movimientos.

En el ajedrez hipermoderno, el concepto de apertura se ha sometido a una amplia revisión. ¿De cuántas jugadas consta la apertura? ¿Cómo sé que hemos salido de la apertura y entrado al medio juego? Todos estos son conceptos muy variables, que cambian con cada apertura. De hecho hoy día muchos fuertes jugadores priorizan el estudio de determinadas

variantes hasta límites insospechados en épocas antiguas.

Para quien se inicia en el ajedrez, hay dos cosas que deben quedar bien claras. En la apertura se lucha por obtener el dominio del centro y por desarrollar convenientemente todas nuestras piezas, brindando además toda la seguridad al rey que sea posible.

No debe extrañarte por tanto, que los títulos de nuestras próximas lecciones sean **centro, desarrollo, tiempo y espacio**. Para concluir esta sección ofrecemos también un grupo de consejos útiles sobre la fase de apertura en general.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 23. El Centro



Observa las casillas coloreadas de verde. Ellas constituyen el verdadero centro del tablero, otras, como las coloreadas de amarillo son parte del centro ampliado. **Lograr el dominio del centro es primordial. Si controlamos esas casillas estaremos en condiciones de lanzar un ataque rápido en cualquier dirección, de movernos mejor y neutralizar con facilidad los planes de nuestro rival.** Es muy temprano en el curso para profundizar estos conceptos, pero más adelante podrás saber realmente los grandes beneficios que se derivan del dominio del centro.

Es importante que conozcas que el centro no se domina solamente colocando unos peones en las casillas coloreadas, pueden ser también piezas, de hecho con el transcurso de la partida, los peones eventualmente se cambian, desaparecen y **si tus piezas no controlan esas casillas, pierdes tu dominio**

**del centro.** En los niveles avanzados verás como muchas veces incluso es posible controlar el centro a distancia, sin que físicamente tengamos piezas allí, pero primero necesitas asimilar bien los conceptos básicos.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 24. El Desarrollo



Tu más alta prioridad en la apertura es desarrollar las piezas tan rápido como puedas. Pero, ¿a dónde?. Las piezas deben situarse en los lugares más adecuados. Los caballos cerca del centro, en c3 y f3. Evita ponerlos en a3 y h3, pues allí estarán alejados de la batalla central. Los alfiles salen a jugar a través de las importantes diagonales centrales, por ello es conveniente avanzar dos pasos los peones del centro. Ciertamente que esto no es siempre posible, tu rival no es tonto, tratará de evitarlo, pero estarás pendiente, a la espera de una buena oportunidad.

Una vez completado el desarrollo, tu tarea será comprobar si tus piezas se han desarrollado a lugares óptimos. Muchas veces no lo están, porque tu rival en ese momento lo impidió, pero en el ajedrez los reajustes dinámicos de la ubicación de las piezas son siempre posibles.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica





## 26. El medio juego. Introducción.

Una vez terminada la fase de apertura entramos en el llamado medio juego. Te recordamos una vez más, para evitar que te confundas, que esa fase de transición es muy variable. **Unas aperturas desembocan más rápido en el medio juego que otras**, pero si has entendido bien los objetivos de la apertura y sobre todo el concepto de desarrollo, te será bastante intuitivo el darte cuenta de cuando estás metido de lleno en el medio juego.



En esa fase de la partida reinan leyes más complejas. Las piezas están en principio fuera de sus casillas de origen, listas para entrar en acción. **Básicamente son dos las normas fundamentales, las cuales a su vez agrupan numerosos temas: Estrategia y Táctica.**

En su famoso libro "Tratado general de Ajedrez", su autor, **Roberto Grau**, expresa en una de sus páginas : "Aquél que no sea un gran táctico no puede ser un gran ajedrecista. Podrá comprender estratégicamente el juego, podrá saber antes que nadie cual es el verdadero norte de la lucha y tendrá una concepción precisa del camino de la victoria en términos generales pero no logrará

triunfar casi nunca, ya que **para llevar a feliz término un plan general en el ajedrez, como en la guerra, hace falta que haya ejecutantes de primera calidad que logren salvar los aparentemente minúsculos pero poderosos factores de detalles que se oponen a la verdad práctica de los planes.**"

Se refiere el Sr. Grau a **la importancia de desarrollar el potencial combinativo, faceta que en las edades tempranas se mejora con mucha facilidad.** Sacrificar una pieza es siempre un placer y si nos lleva a la victoria todavía más.

**Para aprender a combinar no se necesita tener un talento especial.** Un estudio sistemático de los temas tácticos disponibles provee de una base necesaria, que nos permite **agrupar mentalmente las combinaciones en temas conocidos sobre los cuales existen muchas ligeras variaciones.**

Son estos temas, los más frecuentes, los que ocupan todo el contenido de las próximas lecciones.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 27. Temas tácticos.



En las próximas lecciones te mostraremos los siguientes temas:

- a) Cambios para ganar material
- b) Doble ataque
- c) Horquilla
- d) La batería
- e) Descubierta
- f) Clavada
- g) Desviación
- h) Intercepción

Verás como ellos agrupan los motivos tácticos de una forma muy conveniente, que facilitará bastante tu aprendizaje. Una vez seas todo un experto, no vas a necesitar recordar esos nombres, pues te serán familiares y tu mente intuitivamente sabrá seleccionar el patrón de conducta apropiado en cada caso.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 28. Cambios para ganar material

Se trata de un sacrificio que tiene por objetivo dejar alguna pieza del enemigo indefensa para capturarla en una secuencia forzada. Varios de los temas que veremos con posterioridad pueden desembocar también en ganancias de material.



1. Db5! Las blancas ofrecen su dama como carnada. Pronto verás que no es un gesto bondadoso.

1...Dxb5 Las negras no tienen otra cosa que aceptar la oferta, dejando libre el camino a la coronación al peón blanco.

2. c8=D+ Rf7 Ahora puede verse el desenlace con más claridad. Desde c8 la dama puede emprender una sencilla combinación.

3. Dxe6+! Rxe6 4. Cc7+



Este era el objetivo. Las blancas sacrificaron un peón, pero a cambio han ganado un caballo!

Las combinaciones para ganar material ocurren con una elevada frecuencia en los torneos de ajedrez. Saber aprovechar esas oportunidades nos lleva a obtener victorias importantes.

Es cuestión de entrenamiento y vivacidad, estar alerta, para encontrar la combinación en el momento en que nuestro rival se equivoca y la permite.

## 29. Ataque doble



Este tema se presenta cuando después de mover una de nuestras piezas, dos o más de las de nuestro adversario son atacadas de forma simultánea.

Si se produce dando jaque, entonces suele llamársele jaque doble y muchas veces los jaques al descubierto entran en esta categoría.



1.De4

Con esta jugada, las blancas amenazan mate en la próxima, pues la acción combinada de la dama y el alfil posibilitan la captura mortal del peón en h7. Pero la dama también está amenazando a la torre negra que se halla desprotegida en a8. Este es el típico ejemplo de un ataque doble.

## 30. La Horquilla



Es otra forma de jaque doble que se produce sobre todo por medio de caballos o peones. El caso del caballo es siempre el más relevante. Muchos libros lo llaman "tenedor" y se presenta en ocasiones producto de un error garrafal del rival, pero en nuestro estudio, el objetivo es comprenderlo para poder ser capaces de provocar estas situaciones con pequeñas combinaciones.

1.Dxg7+!



1... Rxg7 2.Ce8+

Se produce el salto agradable a la casilla e8. Al mover el rey para evadir el jaque las blancas capturan la dama negra y quedan con un alfil de ventaja.

Los jaques dobles de caballo son muy peligrosos y conviene estar alerta para evitarlos o mejor aún, ser nosotros quienes tengamos la oportunidad de propinar ese duro golpe al rival.

## 31. La batería



La forman dos piezas del mismo bando, una de las cuales temporalmente oculta todo el poder de la otra. **Al moverse una la otra se activa automáticamente.**

En el presente ejemplo observamos que el caballo blanco en f3 está obstruyendo temporalmente la diagonal para su propio alfil.



1.Cg5!

La batería en pleno funcionamiento! Después de este salto de caballo, las blancas amenazan dar mate en h7 con su dama a través de la larga diagonal c2-h7, pero también se ha abierto otra larguísima diagonal para su alfil de casillas blancas, que ahora ataca directamente a la torre negra, indefensa en a8. Las negras no pueden hacer frente a ambas amenazas al mismo tiempo, solo a una, por lo cual irremediabilmente perderán material y con ello la partida.

## 32. Descubierta



Por lo general se produce un sacrificio previo y entonces una pieza se desplaza para dar jaque, descubriendo la acción de otra pieza que genera una terrible amenaza.

1. Ad4!!

Las blancas realizan un inesperado sacrificio de dama, para usar el tema del descubierta y dar mate a su rival.



La dama blanca ha quedado indefensa en e2 y las negras deben capturarla, porque de otra forma serían las blancas quienes capturarían a la dama negra.

1...Dxe2 2.Txf7+ Rg8 3.Tg7+

La torre vuelve a dar jaque en g7 para forzar al rey negro a "clavarse" de nuevo en la diagonal d4-h8

3 ...Rh8 4.Tg6+ Ce5

Triste, pero las negras no tienen como taponear la diagonal

5.Axe5+ Tf6 6.Axf6#

## 33. Clavada



Se produce generalmente en diagonales aunque también ocurre por supuesto en filas y columnas y se lleva a cabo sobre todo por damas, alfiles o torres.

Dentro del principio básico de este tema, **la pieza clavada es de más valor que la pieza que está interpuesta.**



1.Ac4

El alfil ataca a la dama, pero esta no puede evadir esa amenaza, **porque detrás, en la misma diagonal se halla su rey** y este no puede quedar desprotegido como consecuencia del movimiento de una de sus piezas, ley básica del ajedrez.

Así las cosas las negras pierden su dama inevitablemente y con ello la partida.

## 34. Desviación

El objetivo de este tema táctico es desviar una pieza enemiga de su función defensiva con respecto a otra pieza o casilla. En la presente posición, observaréis que la dama negra está protegida por la torre en d8. Sin ella quedaría indefensa y ese es el detalle que las blancas explotan con su próxima jugada.



1. Te8+!

La jugada de desviación. Si las negras mueven su rey para evadir el jaque, las blancas jugarán 2. Txd8 ganando limpiamente una torre.

1...Txe8 Pero ahora, al capturar la torre enemiga, **su dama queda indefensa.**

2. Dxd5 lo que permite a las blancas ganar material de forma decisiva.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 35. Intercepción

Su objetivo es romper la conexión entre dos piezas enemigas situadas en la misma fila, columna o diagonal. Os presentamos un ejemplo clásico, muy bien logrado. Las blancas pretenden jugar su caballo a e8 para amenazar mate capturando el alfil negro en g7, pero de hacerlo de inmediato, 1.Ce8 sería replicada con Dxb2 y las negras sostienen la defensa a través de la diagonal a1-h8.



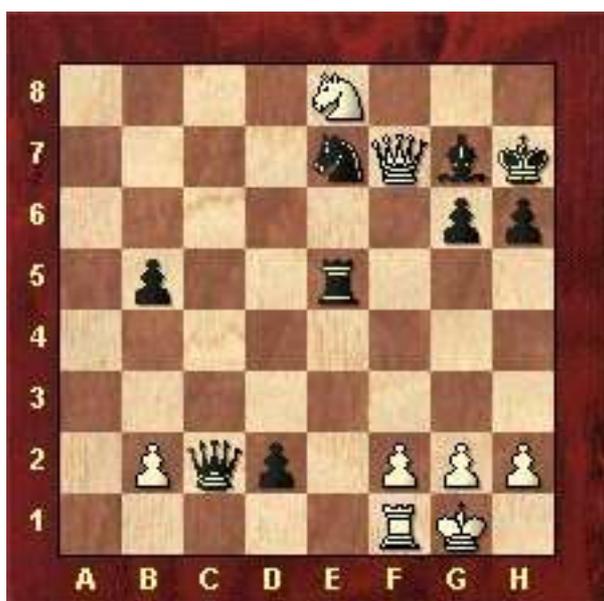
1.Ae5!!

La jugada de intercepción.

1...Txe5

Para evitar el mate las negras han debido capturar el alfil enemigo, pero como resultado su torre ha ocupado un puesto en la diagonal central, la misma que necesita usar la dama para proteger su alfil en g7.

2.Ce8



Las blancas aprovechan la ocasión pues ahora no funciona la defensa ideal con Dxb2, la torre ha sido obligada a ocupar una casilla desfavorable como consecuencia de la maniobra de intercepción.

2...Cf5 3.Cf6+ Rh8 4.Dg8#

Finalmente las negras no recibieron mate en g7, sino en g8. Un ejemplo realmente elegante e ilustrativo.

## 36. Estrategia



En las lecciones anteriores hemos estudiado de forma organizada los principales motivos tácticos que ocurren en una partida de ajedrez. **Para poder usar elementos tácticos, es necesario que nuestro rival se equivoque y debilite su posición.** Ello ocurre a veces de forma involuntaria o por falta de conocimientos, pero **cuando tenemos enfrente a un rival de nuestra categoría o superior, normalmente hemos de trabajar duro para inducirle a que se debilite y para ello necesitamos conocer bien las normas fundamentales que rigen la estrategia ajedrecística.**

A medida que vayas adentrándote en el fascinante mundo del ajedrez, verás que **como en toda gran batalla, una partida se rige por normas muy interesantes como los planes a corto o largo plazo y la iniciativa,** término importante al cual te irás familiarizando.

En las próximas lecciones veremos ambos tópicos en detalles.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 37. El plan

Este que veremos ahora es un ejemplo clásico de un plan de acción. Las blancas llevan a cabo el llamado ataque minoritario en el flanco dama, donde cuentan con menos peones que su rival y pretenden abrir líneas para sus torres. Varias jugadas atrás las torres no estaban en b1 y c1, ni el caballo en a4 ni el peón en b4. Las piezas no fueron llevadas a esas casillas como jugadas aisladas, sino como parte de un plan global, bien concebido, cuyos objetivos pronto veremos.



23.b5

Al avanzar el peón a b5, las negras se enfrentan a un duro dilema. ¿Permitir que las blancas cambien peones en c6? Quizás, es una opción, pero en ese caso, las negras quedarían con un peón débil, retrasado en c6. Más adelante hablaremos de las estructuras de peones y lo podrán entender mejor. La otra opción es no permitir el cambio en c6, adelantarse y cambiar en b5, pero ello también trae serios inconvenientes.

23...cxb5 24.Dxb5



Ha desaparecido del tablero el peón c negro, sostén básico del peón dama, el cual pasa a ser un objetivo de ataque inmediato.

24...Ce6 25.Cc3 Ted8

Las negras defienden su peón central, pero otro cae.

26.Dxb7

La posición se hace insostenible. A partir de aquí, un jugador con buena técnica dispone de ventaja suficiente para ganar la partida.

## 38. Iniciativa

Una de las cuestiones fundamentales en el ajedrez es la iniciativa. Si la tenemos, debemos luchar por mantenerla, si la tiene nuestro rival, entonces primero buscamos neutralizarla y después apoderarnos de ella. El término iniciativa como tal es bastante intuitivo y se explica por sí solo, **consiste en hacer jugadas útiles, presionar siempre algo, buscar objetivos concretos y obligar a nuestro rival a defenderse constantemente, sin darle tiempo para reorganizarse adecuadamente.**

Os presentamos un ejemplo tomado de la partida Fischer-Gligoric, Olimpiada de La Habana en 1966.



Las negras pretenden cambiar alfiles en g3, para doblar los peones blancos y debilitar su estructura de peones. **Cualquier jugador de clase normal lo hubiera evitado, pero Fischer comprendió que el valor de su iniciativa sería muy fuerte a corto plazo.**

14.Ca4!

**Buscando la casilla c5 para iniciar un repentino ataque contra el rey negro.**

14...Axc3 15.fxc3 Rb8 16.Cc5 Dd6 17.Da4!



Ahora se amenaza jugar Db4 ganando pronto. 17...Ra7 Las negras se defienden de esa amenaza, pero permiten un golpe táctico demoledor

**18.Cxa6! bxa6 19.Txc6+- con un doble ataque a la dama y el peón de a6, último defensor básico del rey.** El ataque de las blancas destruye la posición negra y estas deben abandonar de inmediato.

**Entender el concepto de iniciativa y aplicarlo eficazmente es una virtud que distingue a los ajedrecistas de buen nivel de otros mediocres.** Es una parte básica del ajedrez, la cual por ahora solo debes comprender, pues irás perfeccionando a través de la práctica diaria.

## 39. Estructura de peones

En las próximas lecciones expondremos las configuraciones de peones que más ocurren en un partida de ajedrez y mostraremos ejemplos concretos de cada una de ellas.

La disposición de los peones, tanto los propios como los de nuestro adversario, ejercen en cada momento una influencia de gran relevancia sobre el desarrollo y la planificación de la partida. **Si la estructura de peones es buena, nuestras piezas dispondrán de un agradable horizonte, de lo contrario estarán trabadas detrás de ellos o a su alrededor.**



Aspectos a destacar sobre la estructura de peones.

- Cadena de peones.
- Peón retrasado.
- Peón pasado.
- Peón aislado.
- Peones doblados.
- La mayoría de peones.

Es bueno destacar que muchos otros aspectos existen en relación a las estructuras de peones, en relación directa a temas de estrategia, como **peones buenos y malos, ubicación ideal de las piezas de acuerdo a la situación de los peones, diferentes configuraciones de peones de cara al medio juego, etc.** Todos ellas quedan fuera del radio de acción que el presente curso básico se propone abordar y **se reservan para el siguiente curso de nivel intermedio.**

## 40. Cadena de peones



Una cadena de peones es una hilera de peones en diagonal de forma ininterrumpida que se inicia en la misma base. Esto se presta para muchos temas de ataque y defensa. **Las cadenas de peones deben manejarse con especial cuidado** porque a menudo la ruptura de un eslabón tiene un efecto negativo inmediato al provocar que otros eslabones se debiliten y caigan. En el presente diagrama, el peón blanco de a2 está fuera de la cadena de peones, pues esta se inicia en b2, va hasta e5 y regresa hasta h2.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 41. Peón retrasado



Es un peón que ha quedado atrás con respecto a sus colegas los cuales no pueden darle ningún tipo de apoyo. **Es siempre una desventaja para el bando que lo posee.**

Tomando como ejemplo el presente diagrama, podemos citar los siguientes problemas que causa el peón retrasado en c7:

- Es un peón muy débil, que no puede ser defendido por ninguno de sus colegas y difícilmente por sus propias piezas.
- Permite a las blancas establecer una fuerte presión a lo largo de la columna semiabierta c, pudiendo incluso triplicar sus piezas mayores en ella (dos torres y la dama)
- Sensible debilidad del punto c6, donde puede instalarse una pieza blanca con fuerte presión.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 42. Peón pasado



Tiene su camino libre hacia la coronación con relación a los peones de nuestro adversario. Puede ser bloqueado por una pieza enemiga pero ello generalmente la esclaviza a tal tarea. **Los peones pasados aumentan notablemente su valor en los finales de partida.**

Si tenemos un peón pasado debemos cuidarlo bien, apoyarlo y avanzar lo más que podamos sin que corra peligro. Si es nuestro rival quien tiene el peón pasado, entonces debemos vigilarlo de cerca, extremar las precauciones y sobre todo, evitar que avance. En el diagrama observamos un peón pasado en c5, no encontrará a ningún peón enemigo en su camino hacia la coronación.

De acuerdo a la fase en que se encuentre la partida, un peón pasado tiene una muy diferente valoración, que va aumentando a medida que desaparecen las piezas del tablero. Hay peones pasados que por ser tan débiles apenas se consideran como tales, sobre todo en fases tempranas de la partida. **El manejo correcto de los peones pasados, como de cualquier otra estructura de peones, es fundamental para avanzar a niveles superiores de juego.**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 43. Peón aislado.



Es el peón que no tiene compañeros en las columnas contiguas. Suele ser frágil, sobre todo en el final.

En el diagrama observamos la famosa configuración del peón dama aislado. En muchas partidas se presenta este tipo de posición, que ha sido objeto de estudio por diferentes generaciones. En el final, las blancas estarían en sensible desventaja, pero el camino no es fácil para las negras, en el medio juego deben sortear un ataque muy peligroso.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 44. Peones doblados



Son peones de igual color situados en una misma columna. Casi siempre son una debilidad sobre todo si están aislados aunque a veces cerca del centro y apoyados por otros colegas no son una desventaja.

**TRUCO IMPORTANTE:** No cambies piezas solo considerando que doblaremos peones a nuestro rival. Muchas veces, el valor relativo de una pieza, de igual valor pero mayor actividad que la rival, no compensa por el mero hecho de doblar unos peones. Cada cambio debe ser valorado con respecto a varios factores como valor actual y futuro de las piezas, además del impacto sobre la configuración de peones.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



## 45. Mayoría de peones



Cuando los peones están repartidos en distinta cantidad en un flanco dado con respecto al rival. Pueden tener una influencia muy importante en el final de partida.

En el diagrama actual, vemos como las blancas tienen mayoría de peones en el flanco dama y las negras en el flanco rey. Ambas configuraciones de peones **no tienen igual valor**, pues al estar ambos reyes en el flanco rey, la mayoría de peones negros en ese sector tiene mucha menor importancia que la mayoría de las blancas en el flanco dama. Al rey negro le será más difícil llegar allí a tiempo para atajar a un potencial peón pasado.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

