

Método de **Ajedrez para niños**

De 6 a 12 años



2ª edición

ANTONIO GUDE



Método de
A*jedrez para niños*

De 6 a 12 años

ANTONIO GUDE



*A los monitores e instructores de
ajedrez, cuya valiosa labor (tanto para
los niños como para el ajedrez) no
siempre es debidamente apreciada.*

Editor: David Domingo
Coordinación editorial: Paloma González

Primera edición: 2006
Segunda edición: 2010

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni tampoco su tratamiento informático, ni la transcripción de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del *Copyright*.

© 2006 by Antonio Gude Fernández
© 2006 by Ediciones Tutor, S.A.
Marqués de Urquijo, 34. 28008 Madrid
Tel: 91 559 98 32. Fax: 91 541 02 35
E-mail: info@edicionestutor.com
www.edicionestutor.com

Fotografía de cubierta: Stock Photos
Diseño de cubierta: José M.ª Alcoceba

ISBN: 978-84-7902-544-1
Depósito legal: M-44.827-2009
Impreso en Top Printer Plus, S.L.L.
Impreso en España – *Printed in Spain*

Sumario

INTRODUCCIÓN	4
1 EL TABLERO	5
2 LAS PIEZAS	13
3 REGLAS DE JUEGO, NOTACIÓN Y JUGADAS ESPECIALES	31
4 EL JAQUE, EL MATE Y EL AHOGADO	48
5 ¿CÓMO SE EMPIEZA LA PARTIDA?	57
6 MATES BÁSICOS	71
7 LAS APERTURAS ABIERTAS	85
8 MATES Y CELADAS EN LA APERTURA	99
9 FINALES DE PEONES	117
10 LA COMBINACIÓN	137
11 EL ATAQUE DOBLE	150
12 LA CLAVADA Y LA ENFILADA	164
13 ATRACCIÓN Y DESVIACIÓN	174
14 COMBINACIONES DE TABLAS	184
15 MATES CON NOMBRE PROPIO	199
16 COMBINACIONES GALÁCTICAS	219
NOTA FINAL	240

Introducción

El ajedrez es un juego de inteligencia y estrategia en el que se enfrentan dos jugadores.

Se juega en un tablero de 64 casillas, con dos equipos de 16 piezas cada uno. Uno de los jugadores tiene las piezas blancas y el otro las piezas negras.

Cada jugador juega por turno, abriendo la partida las blancas.

El objetivo del juego es capturar al rey enemigo, operación que en ajedrez se conoce como **jaque mate** o **mate**.

El jugador que da mate gana la partida, pero ésta también puede finalizar en empate (tablas).

Es muy fácil aprender las reglas del juego y los movimientos de las piezas, pero para ganar muchas partidas se necesitan algunos conocimientos básicos.

En este libro trataré de enseñarte esos conocimientos mínimos, porque en ajedrez no hay ningún misterio y todo lo que sucede en el tablero puede entenderse y explicarse. También te enseñaré algunos trucos muy útiles, que casi siempre dan resultado.

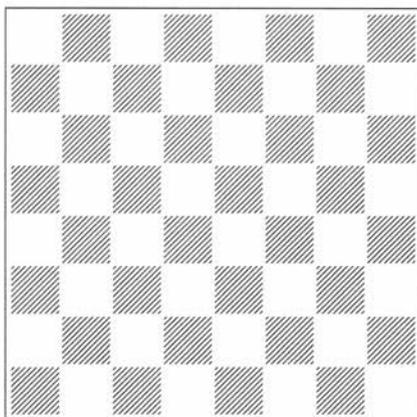
Lo más importante es que el ajedrez te guste y te divierta. Jugando al ajedrez puedes desarrollar tu imaginación, pero sobre todo ¡puedes pasártelo en grande ganándole a tus compañeros!

¡El ajedrez es divertido y apasionante!

1

El tablero

El **tablero** es el escenario o campo de batalla en el que se juega al ajedrez.

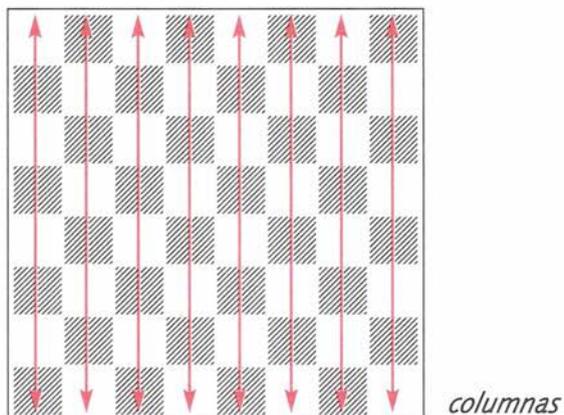
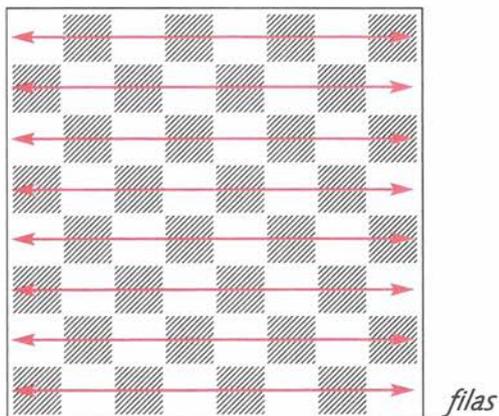


Aunque las casillas suelen ser blancas y negras, lo importante es que los colores sean opuestos. En los torneos actuales de ajedrez, la mayoría de los tableros tienen casillas de color hueso (marfil) y castaño.



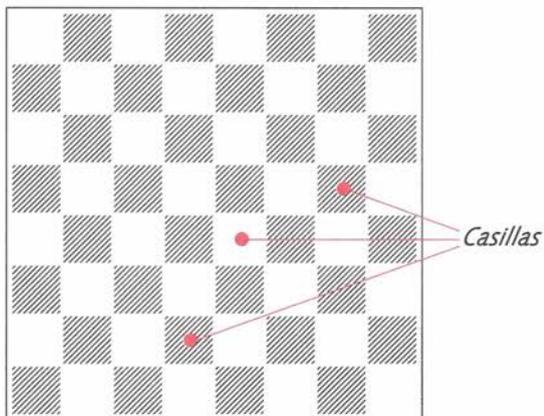
Filas y columnas

Como puede verse en el diagrama, el tablero es un cuadrado. Está dividido en ocho líneas horizontales y ocho verticales. Las líneas horizontales se llaman **filas**, y las verticales **columnas**.



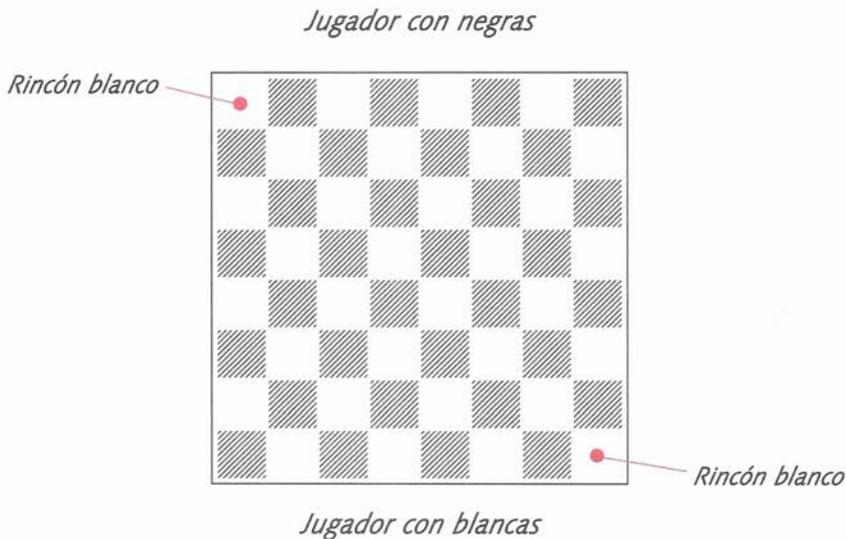
Casillas

Cada fila y cada columna están divididas en ocho cuadros, llamados **casillas**, de modo que el tablero tiene $8 \times 8 = 64$ casillas en total, de las que 32 son blancas y 32 negras.



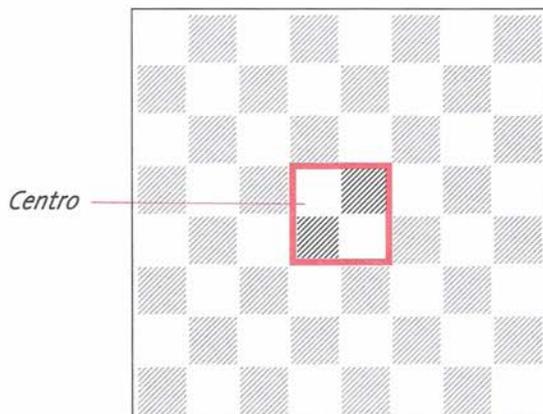
Colocación del tablero

El tablero se coloca de forma que la casilla del rincón derecho, en la fila más próxima al jugador, debe ser blanca.



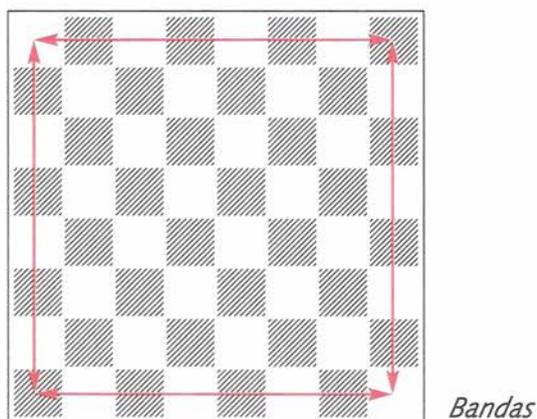
Centro

Se llama **centro** del tablero a las cuatro casillas centrales, que en el diagrama están encerradas en un cuadrado.



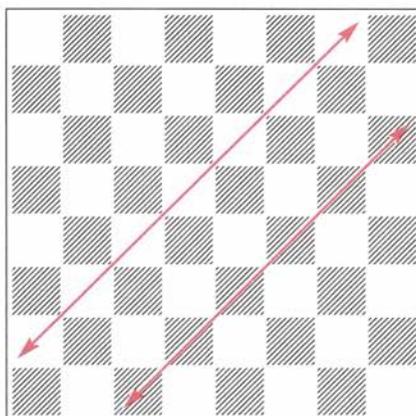
Bandas

Las dos columnas del borde del tablero y la fila más próxima a cada jugador se llaman **bandas**. Hay, por tanto, cuatro bandas.



Diagonales

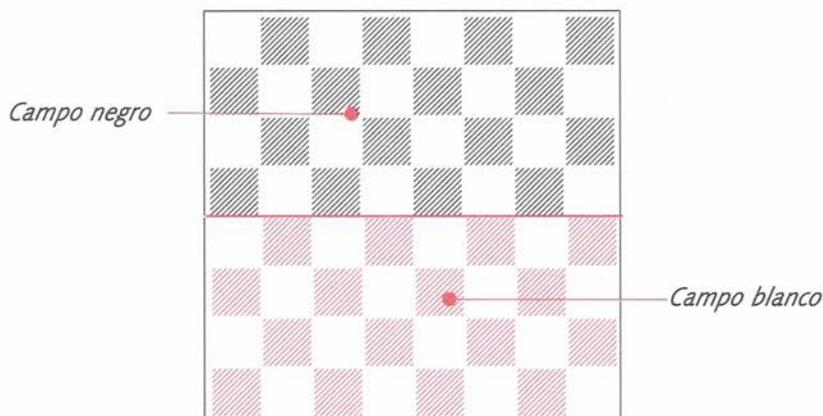
Hay otras líneas rectas en el tablero, formadas por casillas del mismo color, y dispuestas en sentido oblicuo. Se llaman **diagonales**. Hay dos **grandes diagonales**, que van de rincón a rincón del tablero. Cada una tiene ocho casillas.



Diagonales

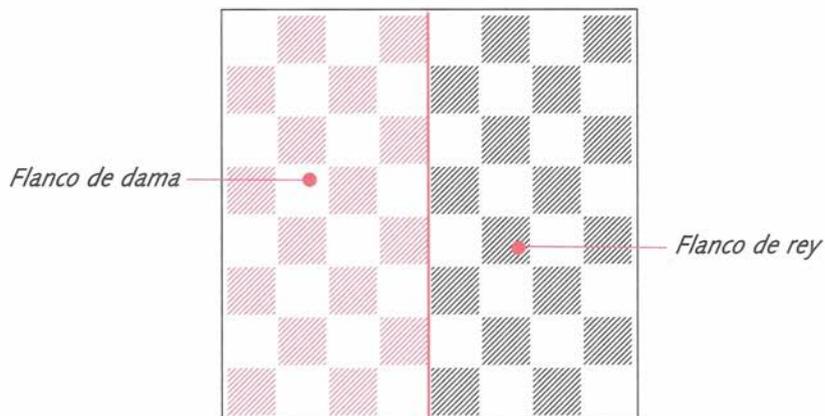
Campos

El tablero puede dividirse en dos mitades, en sentido horizontal, que se llaman **campo blanco** y **campo negro**. Cada campo tiene cuatro filas y 32 casillas.



Flancos

Si dividimos el tablero en dos mitades, pero esta vez en sentido vertical, entonces cada mitad es un **flanco**. Cada flanco tiene cuatro columnas y 32 casillas. La mitad que va desde el rey hasta la banda se llama **flanco de rey**, y la otra mitad (desde la dama a su banda), **flanco de dama**.



FICHA DE REPASO

- El **tablero** tiene 64 casillas (32 blancas y 32 negras).
- Las líneas horizontales se llaman **filas**.
- Las líneas verticales se llaman **columnas**.
- Las líneas que atraviesan el tablero en sentido oblicuo se llaman **diagonales**.
- Las cuatro hileras de casillas exteriores se llaman **bandas**.
- Se llama **centro** al espacio del tablero formado por las cuatro casillas centrales.
- Cada mitad del tablero, en sentido horizontal, se llama **campo** (campo blanco, campo negro).
- Cada mitad del tablero, en sentido vertical, se llama **flanco** (flanco de dama, flanco de rey).

EJERCICIOS

1. (a) ¿Qué pieza está situada, en la posición inicial, en la casilla **h1**?
(b) ¿Qué pieza está situada, en la posición inicial, en la casilla **e8**?
2. (a) ¿Cuántas casillas tiene la diagonal **d1-h5** y cuáles son?
(b) ¿De qué color son las casillas de la diagonal **a1-h8**?
3. (a) ¿En qué flanco está situada la casilla **e4**?
(b) ¿En qué flanco está situada la casilla **d5**?
4. (a) ¿En qué campo está situada la sexta fila?
(b) ¿En qué campo está situada la primera fila?

SOLUCIONES

1. (a) La torre de rey blanca.
(b) El rey negro.
2. (a) Cinco: d1, e2, f3, g4 y h5.
(b) Negras.
3. (a) En el flanco de rey.
(b) En el flanco de dama.
4. (a) En el campo negro.
(b) En el campo blanco.

2

Las piezas

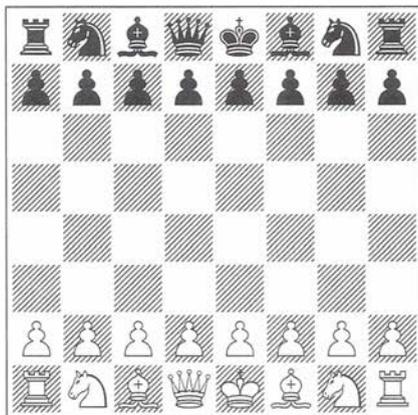
Al comienzo de la partida, cada jugador tiene 16 piezas, blancas o negras:

- Un rey** 
- Una dama** 
- Dos torres** 
- Dos alfiles** 
- Dos caballos** 
- Ocho peones** 

Disposición inicial

Cuando empieza la partida, las piezas deberán situarse de la forma que se indica en el diagrama:

Negras



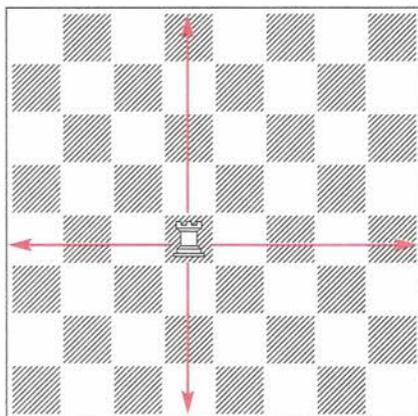
Blancas

Cada dama debe situarse en la casilla central de su color.

Cómo juegan las piezas _____

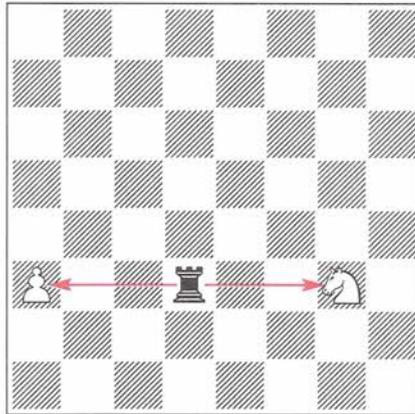
LA TORRE

La **torre** juega y captura en línea recta, pero sólo por filas y columnas (porque las diagonales también son una línea recta). Con esa condición, puede moverse el número de casillas que quiera, siempre y cuando no haya una pieza de su bando o enemiga que se encuentre en su camino.



Así juega la torre

La torre puede jugar a lo largo de la columna y la fila en que se encuentra. Como puede comprobarse en el diagrama, si su línea de acción está despejada, la torre puede atacar 14 casillas, desde cualquier punto del tablero.



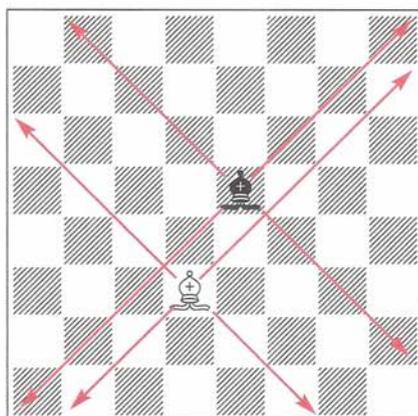
La torre negra puede capturar tanto el peón como el caballo: ambas piezas están a su alcance.

EL ALFIL

El **alfil** juega y captura por las diagonales y, como la torre, puede desplazarse el número de casillas que el jugador quiera siempre que no haya obstáculos en su camino.

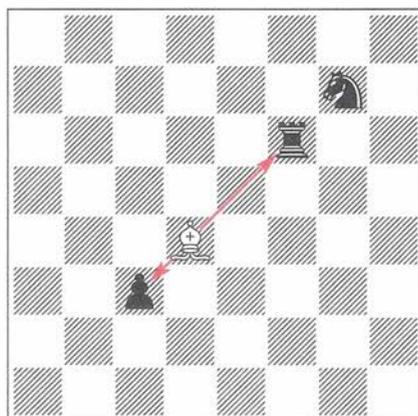
Cada alfil sólo juega por diagonales de un color. Como podemos ver en el diagrama, al comienzo de la partida, el alfil de rey blanco sólo puede recorrer casillas blancas, lo mismo que el alfil de dama negro. ¡Nunca pueden cambiar de carril!

Desde su posición inicial, el alfil puede atacar 7 casillas, lo mismo que si está situado en un rincón de la gran diagonal. Sin embargo, desde una casilla central puede dominar 13 casillas.



Así juega el alfil

En el diagrama podemos ver la trayectoria de los dos alfiles. El alfil negro, perfectamente centralizado, ataca 13 casillas, mientras que el blanco sólo ataca 11.

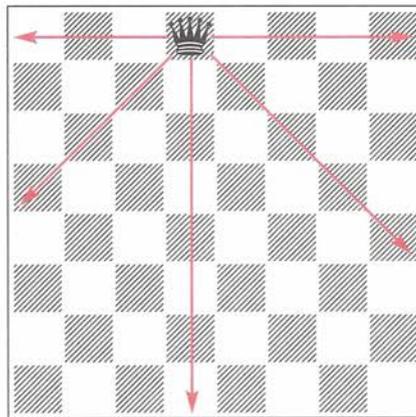


El alfil del diagrama, situado en la gran diagonal negra, puede capturar tanto la torre como el peón, pero no el caballo.

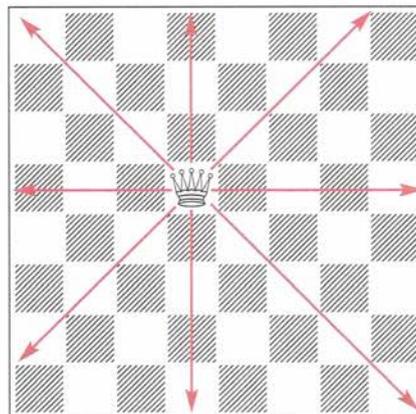
LA DAMA

La **dama** es la pieza más potente del ajedrez, porque es la que tiene mayor capacidad de movimiento. Combina la forma de jugar (y de capturar piezas contrarias) de la torre y del alfil, es decir que puede moverse por todas las líneas rectas del tablero (filas, columnas y diagonales). Como el alfil y la torre, también puede jugar el número de casillas que quiera y, como las otras dos piezas, tampoco puede saltar por encima de una pieza que se encuentre en su camino.

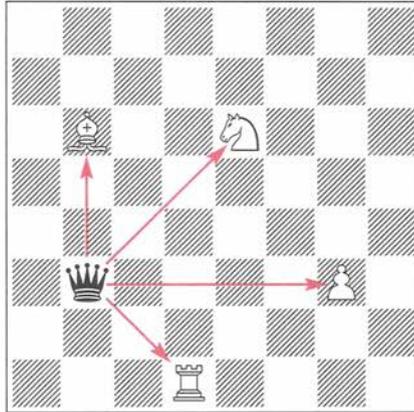
En su posición inicial, o desde cualquier lugar de la banda, la dama puede dominar 21 casillas. Pero si está situada en el centro, puede llegar a dominar ¡hasta 27 casillas!



*La dama domina
21 casillas*



*La dama domina
27 casillas*



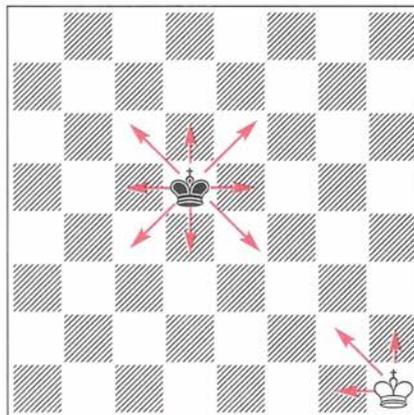
La dama negra puede capturar cualquiera de las cuatro piezas blancas que tiene "a tiro": torre, alfil, caballo y peón. Esto indica su tremenda fuerza de juego.

EL REY

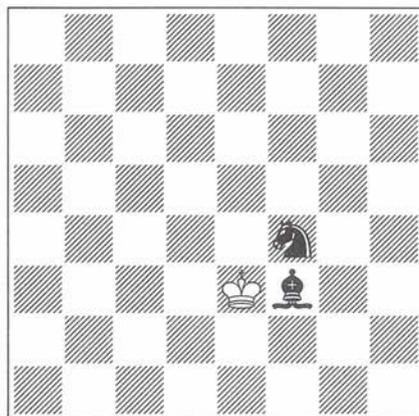
La dama es la pieza más fuerte, pero **el rey** es la pieza *más importante*, porque de ella depende la partida.

El rey juega (y captura) como la dama, en todas las direcciones, pero *sólo una casilla*, como se indica en el diagrama.

Desde una casilla central, el rey puede atacar ocho casillas. En la banda sólo cinco, y si está en un rincón, entonces sólo tres.



El rey negro puede dominar 8 casillas, mientras que el rey blanco sólo domina 3.

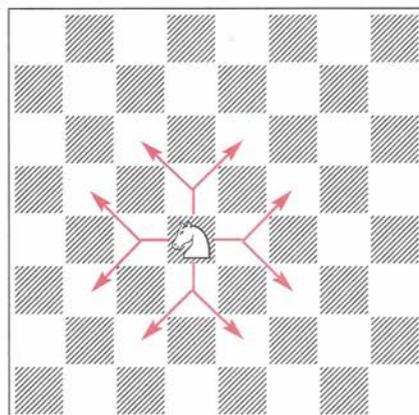


El rey puede capturar tanto el alfil como el caballo.

EL CABALLO

El **caballo** tiene un movimiento que te gustará por lo enrevesado. Puede que te resulte un poco difícil al principio, pero en cinco minutos lo aprenderás para siempre.

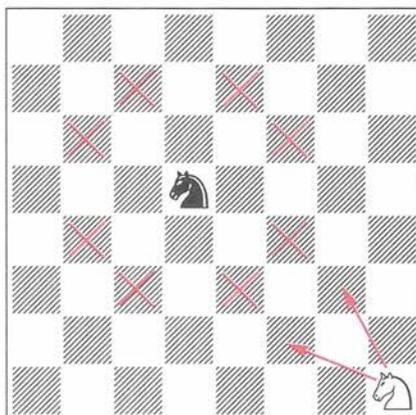
Su forma de jugar se describe en el diagrama



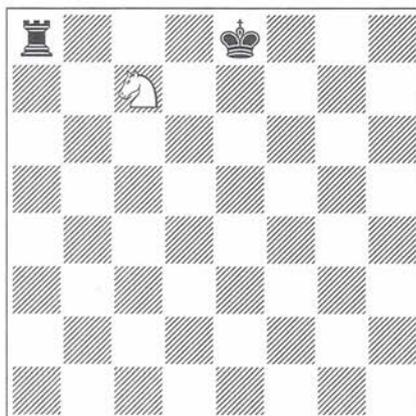
Las flechitas indican las casillas a las que puede saltar el caballo del

diagrama. Como ves, se traza una línea imaginaria, que va a cualquiera de las casillas de al lado (en línea recta), y luego sigue otra casilla en diagonal.

Desde una casilla central, el caballo puede saltar a ocho casillas. Si se encuentra en la banda, sólo puede saltar a cuatro. En el rincón es una pieza pésima: sólo ataca dos casillas.



El caballo negro ataca las ocho casillas marcadas con un aspa. El blanco, en cambio, sólo ataca las dos marcadas.



En el diagrama, el caballo ataca tanto al rey como a la torre.

El caballo es la única pieza que puede saltar por encima de otras piezas y su extraño movimiento puede dar lugar a sorpresas (agradables y

desagradables), así que conviene estar alerta a las amenazas que pueda crear esta pieza.

Un truco importante a recordar es que *el caballo siempre juega a una casilla de color distinto a la que se encuentra*. Esto puede comprobarse en los diagramas anteriores.

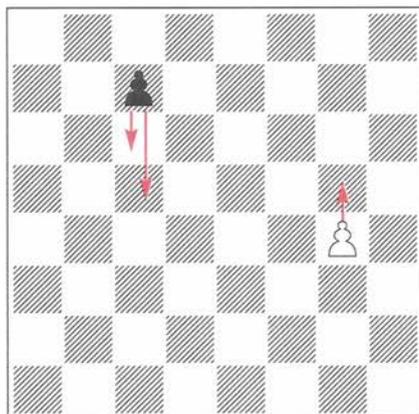
EL PEÓN

El caballo no es la pieza más difícil de jugar, como se cree. La pieza más difícil es el **peón**, por su variedad de movimientos, aunque es la que tiene menos valor.

1. Avance

El peón avanza en sentido vertical, en la columna en que se encuentra, siempre una casilla (o un paso) al frente.

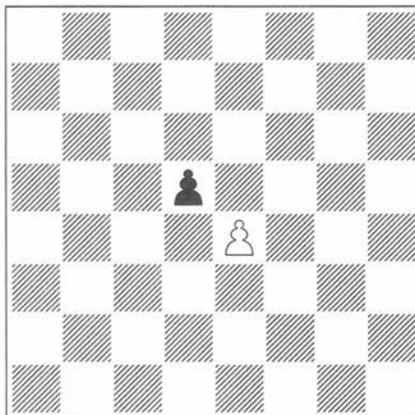
Al comienzo de la partida puede avanzar, excepcionalmente, dos casillas, pero es un derecho no una obligación. También puede avanzar una.



En el diagrama, el peón blanco sólo puede avanzar una casilla, porque ya ha jugado antes. El peón negro, sin embargo, puede avanzar una o dos casillas, a decisión del jugador, porque aún se encuentra en su casilla inicial.

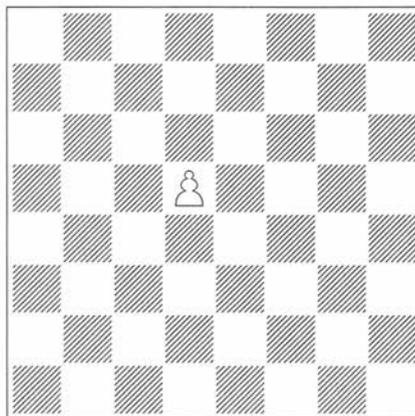
2. Captura

Aunque el avance del peón es al frente, su forma de capturar (o comer) es en diagonal. Se hace retirando del tablero la pieza o peón contrario que ha comido y ocupando la casilla en que ésta (o éste) se encontraba.



Antes de la captura

En esta posición, si juegan blancas, el peón blanco puede capturar al peón contrario, situándose en la casilla que éste ocupaba, como se muestra en el diagrama siguiente.



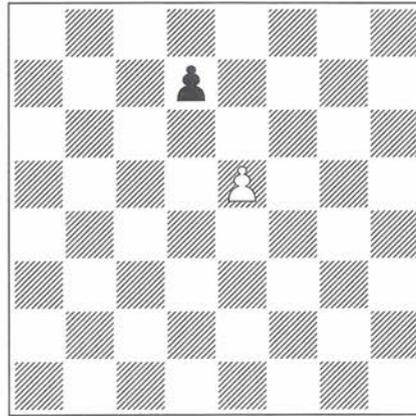
Después de la captura

3. Captura al paso

Si tenemos un peón blanco en la quinta fila y un peón enemigo de una columna vecina y situado en su casilla inicial, avanza dos pasos, podemos comerlo como si sólo hubiera avanzado un paso.

En los tres diagramas siguientes se explica esta captura en detalle.

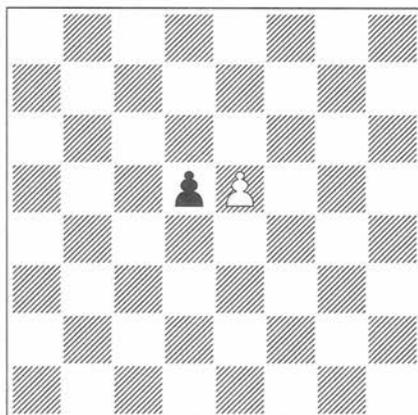
(1)



El peón blanco se encuentra en la quinta fila. El peón negro se encuentra en su casilla inicial

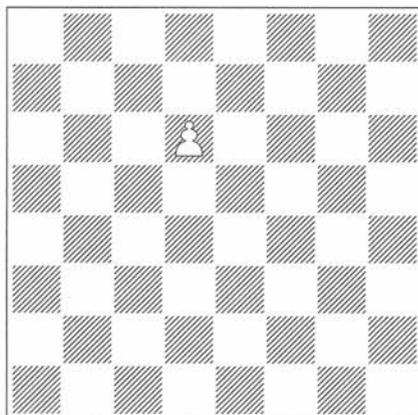


(2)



*El peón negro
avanza dos casillas*

(3)



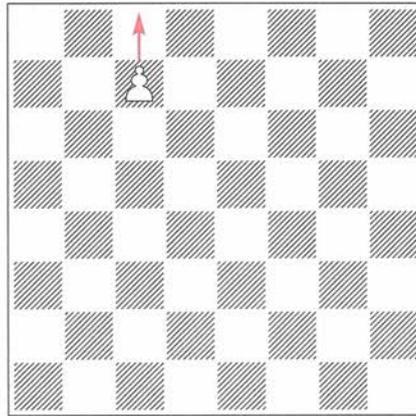
*El peón blanco
lo captura como
si sólo hubiera
avanzado una*

4. Coronación

Una de las cosas más mágicas del ajedrez es la posibilidad de que un peón se convierta en dama.

Si un peón consigue la hazaña de atravesar la jungla del tablero y llegar, sano y salvo, a la octava casilla de su columna, entonces, ¡cielos!, puede convertirse en dama. Eso se llama **coronación** o **promoción del peón**. Es como la llegada de refuerzos en las películas de guerra o del oeste.

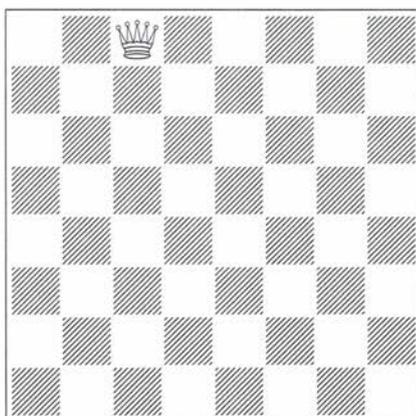
En el diagrama siguiente, el peón blanco ha llegado a la séptima casilla.



El peón se dispone a coronar

Como le toca jugar, avanza a la octava casilla y, por tanto, **el peón ha coronado** y el jugador puede pedir una dama, quitándose el peón del tablero y poniendo una dama en su lugar.





El peón ha coronado, convirtiéndose en dama

Pero... ¡también puede pedir otra pieza, si le interesa! Más adelante veremos casos en los es preferible pedir una torre, un alfil o un caballo.



Tampoco importa que el bando que ha coronado su peón tenga en juego una dama. Teóricamente, puede haber ¡hasta nueve damas de un mismo color en el tablero! (la dama inicial y las otras ocho suponiendo que los ocho peones coronasen todos).

La pieza que pida el jugador siempre debe ser del mismo color que el peón.

Piezas mayores y menores

La dama y las torres se llaman **piezas mayores** (artillería pesada). Los alfiles y los caballos se llaman **piezas menores** (artillería ligera). Esto es importante que lo sepas para que, cuando veas alguna partida comentada por un gran jugador, sepas a qué se refiere, si habla de piezas mayores o menores.

Valor numérico de las piezas _____

Es evidente que unas piezas tienen más valor que otras, y eso se mide por su **fuerza de juego**. Ya hemos visto que la dama puede dominar muchas más casillas que las demás piezas. El caso extremo es el peón, que sólo ataca dos.

Cada pieza tiene un valor teórico, tomando como unidad de medida el peón. La escala es ésta:

Peón	=	1
Caballo	=	3
Alfil	=	3
Torre	=	5
Dama	=	9

El valor del rey es infinito, porque el jugador que lo pierde, pierde la partida. Si lo consideramos como *unidad de combate*, entonces tiene un valor aproximado de 3,5.

Estos valores sólo son teóricos, para que el jugador se oriente en sus cálculos, pero el verdadero valor de las piezas siempre depende de la posición del tablero.



FICHA DE REPASO

- Al comienzo de la partida, cada jugador tiene 16 piezas: **1 rey, 1 dama, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos y 8 peones.**
- En la **disposición inicial** de las piezas, la dama debe ocupar la casilla central de su color.
- **La torre** juega y captura en línea recta (horizontal y vertical, pero no diagonal), el número de casillas que el jugador quiera.
- **El alfil** juega y captura en diagonal, el número de casillas que el jugador quiera.
- **La dama** juega y captura en línea recta (horizontal, vertical y diagonal), el número de casillas que el jugador quiera.
- **El caballo** tiene un movimiento peculiar (una casilla en diagonal y otra recta) que hay que ver en los diagramas correspondientes. Captura de igual modo.
- **El rey** juega y captura como la dama, pero sólo a una casilla de distancia.
- **El peón** avanza en sentido vertical, una casilla, salvo si se encuentra en su casilla inicial, en cuyo caso puede avanzar dos casillas en su primera jugada. Captura en diagonal.

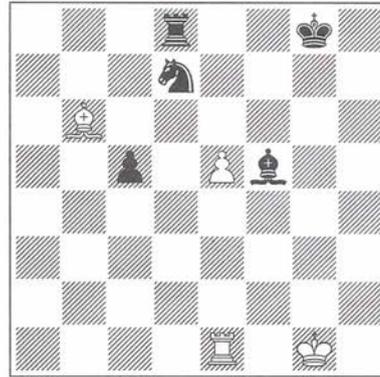
EJERCICIOS

5.



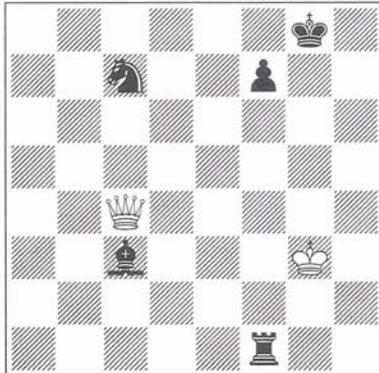
¿Es correcta esta disposición inicial de las piezas? ¿Por qué?

7.



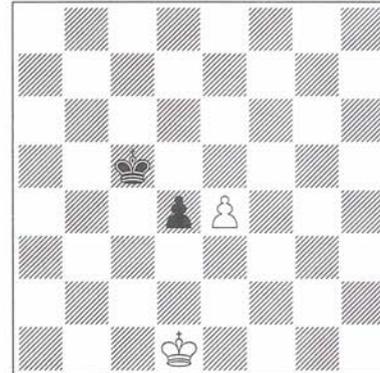
(a) ¿Qué piezas ataca el caballo negro? (b) ¿Qué piezas ataca el alfil blanco?

6.



¿A qué piezas ataca la dama blanca?

8.



Las blancas acaban de avanzar dos casillas su peón. ¿Pueden las negras capturarlo al paso?

SOLUCIONES

5. No. Los reyes ocupan la posición de las damas y viceversa.
6. A la torre, alfil, caballo y peón. Las tres primeras piezas están indefensas, pero el peón está protegido por el rey y la torre.
7. (a) Alfil y peón.
(b) A la torre y el peón.
8. Sí.

3

Reglas de juego, notación y jugadas especiales

Las reglas principales

1. Cada jugador mueve por turno, siendo las blancas las primeras en jugar.
2. Las jugadas deben realizarse con una sola mano.
3. El objetivo de cada jugador es atacar al rey contrario, de tal forma que no le quede jugada reglamentaria alguna con la que pueda evitar ser capturado en la jugada siguiente. El jugador que consigue esto, habrá dado *jaque mate* al oponente, y gana la partida.

4. La regla sagrada del ajedrez es: *pieza tocada, pieza jugada*. Esto significa que si tocas una pieza, estás obligado a jugarla. Y si la dejas en una casilla, no puedes corregir la jugada. No se puede volver atrás.

5. Ya sabemos cómo se realiza el enroque. Pero para que sea posible, deben darse estas circunstancias:
 - Ni el rey ni la torre (con la que se va a enrocar) tienen que haber jugado previamente.
 - El rey no puede estar en jaque.
 - No debe existir ninguna pieza entre el rey y la torre.
 - Ninguna de las casillas por las que ha de pasar el rey debe estar atacada por piezas enemigas.
 - Al realizar el enroque, el reglamento indica que debe moverse primero el rey, y luego la torre.
6. La partida es tablas si:
 - No hay material suficiente para dar mate.

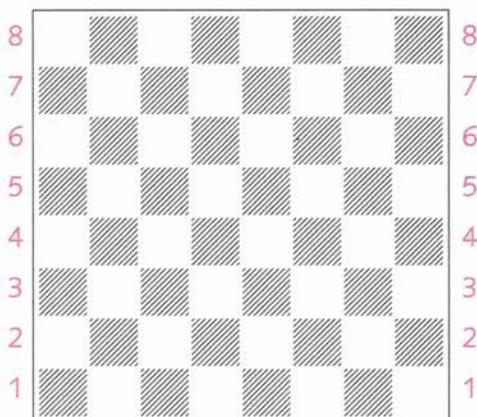
- De común acuerdo entre los jugadores.
- Se produce tres veces una posición idéntica.
- Uno de los jugadores puede dar jaque perpetuo.
- Sin estar en jaque el rey del jugador al que le toca jugar, éste no tiene jugada reglamentaria alguna. El rey está entonces **ahogado**.

Notación

Las jugadas de ajedrez se anotan o escriben, de acuerdo a un sistema de signos muy sencillo.

Para empezar, cada fila y cada columna del tablero tienen un nombre.

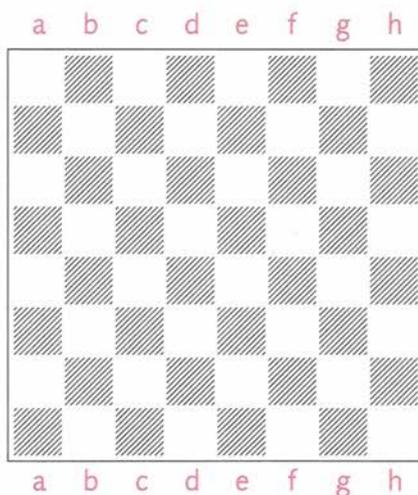
CÓMO SE LLAMAN FILAS Y COLUMNAS



En este diagrama las filas están numeradas.

Los diagramas se representan siempre desde el punto de vista de las blancas, es decir, que las blancas juegan *de abajo arriba*, y las negras *de arriba abajo*.

Las filas están numeradas del 1 al 8, empezando por la fila en que se sitúan inicialmente las piezas blancas. Ésa es la primera fila, la segunda, etc., hasta llegar a la octava y última, donde se sitúan al comienzo las piezas negras.

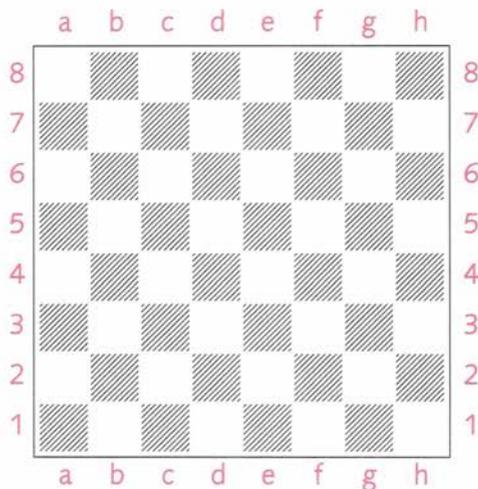


En el diagrama las columnas tienen una letra. De izquierda a derecha, las columnas se llaman **a**, **b**, **c**, **d**, **e**, **f**, **g** y **h**.

La columna **a** es donde están situadas, al comienzo de la partida, las torres de dama. En la columna **h** están situadas las torres de rey. En las columnas centrales **d** y **e** están situados, al comienzo, la dama y el rey, respectivamente.

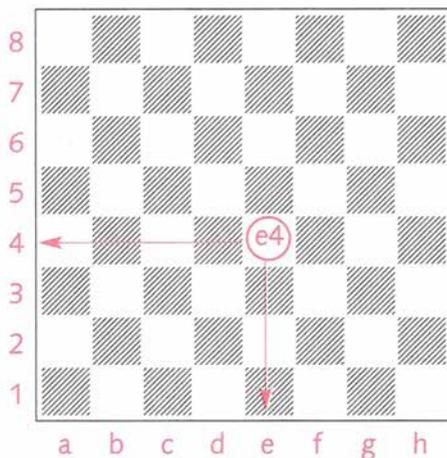
CÓMO SE LLAMAN LAS CASILLAS

En el diagrama siguiente están escritos los nombres de filas y columnas.

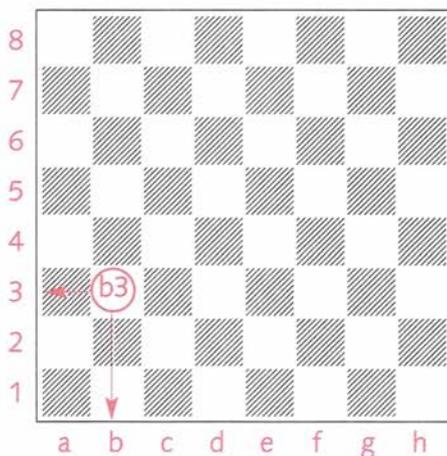


Cada casilla también tiene un nombre.

Para saber qué nombre tiene una casilla, hay que trazar una línea imaginaria desde la casilla hasta la banda (en vertical), lo que nos indica la columna. Para saber la fila, hay que trazar otra línea en horizontal, hasta la banda. Sabemos ya la columna y la fila. Bien. El nombre de la casilla se indica con la *letra de la columna* y el *número de la fila*. Por ejemplo: en el diagrama que sigue, la casilla encerrada en un circulito se llama **e4**, porque se encuentra en la columna **e** y en la cuarta fila.



Otro ejemplo: en el diagrama siguiente, la casilla marcada con un circulito se llama **b3**, porque está situada en la columna **b** y en la tercera fila.



Te habrás dado cuenta de que es lo mismo que en el *juego de los submarinos*: un tablero dividido en casillas, y éstas se llaman (o localizan) por el lugar en que se cruzan columnas (letras) y filas (números). ¿Tocado? ¡Hundido!

El siguiente diagrama incluye todas las casillas con su nombre.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

CÓMO SE LLAMAN LAS PIEZAS

Sabemos identificar las casillas, pero aún no sabemos cómo se llaman las piezas.

Las piezas de ajedrez no pueden llamarse de forma más fácil: cada una se nombra con su letra inicial en mayúscula. Así,

El rey	=	R
La dama	=	D
La torre	=	T
El alfil	=	A
El caballo	=	C

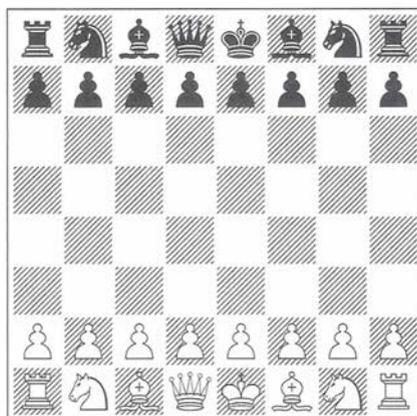
El peón, el ser más humilde del ajedrez, no tiene nombre. O digamos que lo tiene oculto. Pronto lo explicaré.

En los libros y revistas de ajedrez actuales, esas iniciales de las piezas se han sustituido por una figurita, de modo que no hay la menor duda sobre la pieza que juega.

El rey	=	
La dama	=	
La torre	=	
El alfil	=	
El caballo	=	

CÓMO SE ESCRIBE UNA JUGADA

Ya sabemos localizar las casillas y sabemos también cómo se llaman las piezas. Vamos a mover pieza (no ficha: ¡eso es el parchís!).



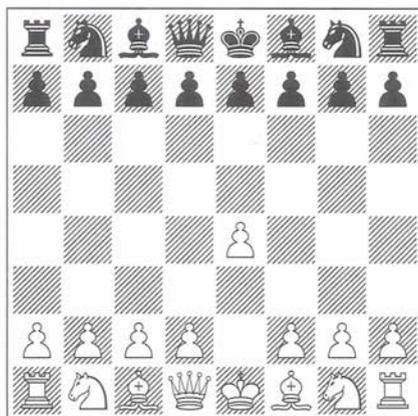
En el diagrama vemos los dos equipos (o ejércitos), ansiosos por entrar en acción.

Tú juegas con blancas y decides abrir el juego con el peón de rey. Y decides avanzarlo dos pasos, aprovechando que es su primer movimiento. Se escribe

1. e4

Puedes comprobar que has situado el peón (de la columna **e**) en la **cuarta** fila. Cuando sólo se indica la casilla **de destino**, se da por supuesto que es una jugada de peón. Se precede la jugada del número de orden, dentro de la partida (1, 2, 3, etc.)

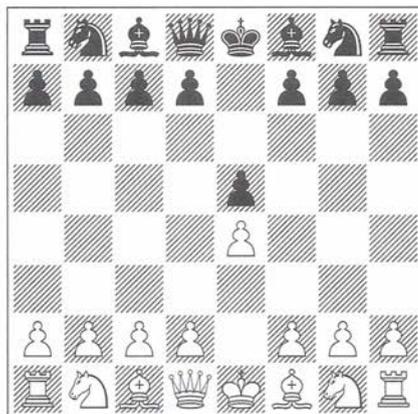
La posición se refleja en el diagrama:



Ahora es el turno de las negras.

Tu rival decide hacer lo mismo, es decir, avanzar su peón de rey otras dos casillas, y la jugada se escribe

1. ... e5



Las negras han avanzado el peón **e** a la **quinta** fila.

Los puntos suspensivos indican que es una jugada negra.

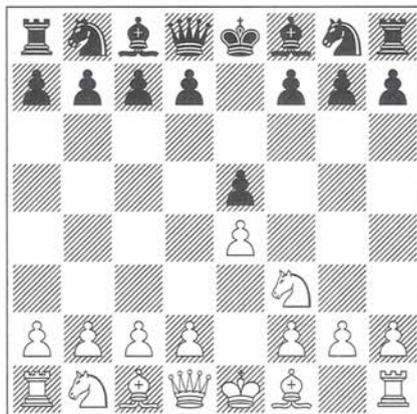
Pero si estuvieras escribiendo la partida en una **planilla** (que es la hoja especial en que se anota), entonces quedaría así:

1. e4 e5

Sigamos.

Supongamos que ahora decides sacar tu caballo de rey, para atacar el peón enemigo:

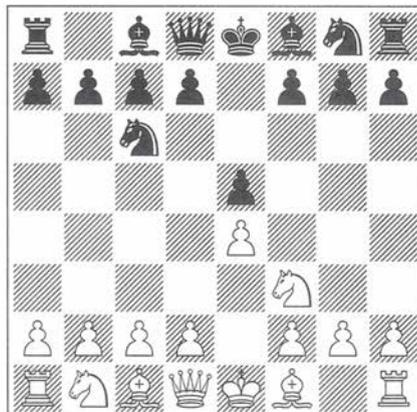
2. Cf3 ...



El caballo se ha situado en la casilla **f3** (compruébalo).

Ahora tu compañero-oponente decide sacar su caballo dama para defender el peón atacado.

2. ... Cc6

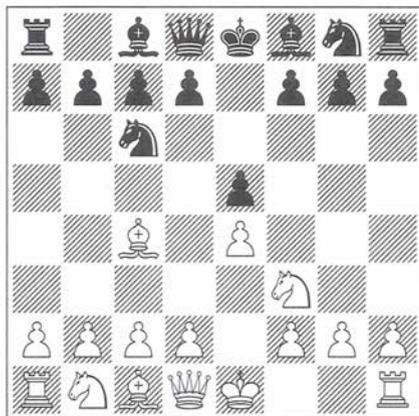


Bien. Las negras no pierden el tiempo y, puesto que tienen que defender su peón de **e5**, lo hacen con su caballo dama.

Las blancas tienen ahora varias posibilidades. Se lo piensan... y juegan:

3. **Ac4** ...

Han sacado su alfil de rey a la cuarta casilla de la columna **c**.

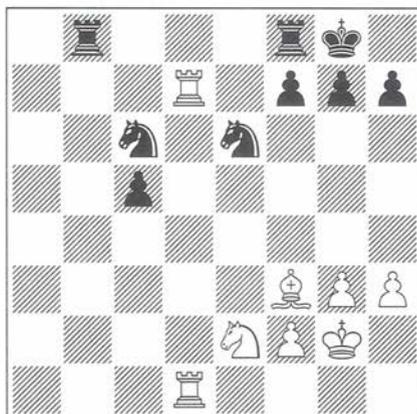


Ésta es la **notación algebraica**, o notación internacional. Más adelante, tendrás oportunidad de practicar mucho esta notación, porque todas las jugadas se escribirán así. Pero antes vamos a repetir estas cinco jugadas (tres blancas y dos negras), sustituyendo las mayúsculas por figuritas, que utilizaremos a partir de ahora.

1.	e4	e5
2.		
3.		...

JUGADAS CONFUSAS

Hay situaciones en las que más de una pieza del mismo tipo puede jugar a una casilla, como en el diagrama siguiente.



Si les toca jugar a las negras, y quieren situar uno de sus caballos en la casilla **d4**, deben precisar cuál de los caballos juegan. Para eliminar toda confusión, debe añadirse, inmediatamente después de la mayúscula (o figurita) de la pieza, el nombre de la columna.

Así, si el caballo que juegan es el de la columna **c**, entonces la jugada se escribiría **1. ... ♞c4**. Si es el otro, se escribiría **1. ... ♞ed4**.

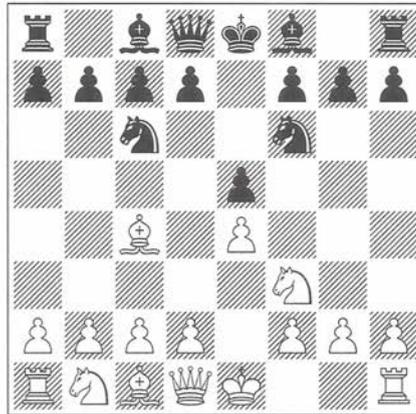
Si fuese el turno de las blancas, y quisieran jugar una de sus torres a la casilla **d2**, deben precisar cuál de ellas juegan, pues ambas pueden llegar a esa casilla. En este caso no sirve indicar la columna, dado que las dos torres se encuentran en la columna **d**. Lo que se hace es indicar la fila. Si es la torre de la séptima fila la que se juega, se escribiría **1. ♖7d2**, y si es la otra, **1. ♖1d2**.

JUGADAS ESPECIALES

1. Captura

Ya sabes escribir las jugadas de ajedrez normales.

¿Qué pasa si una pieza come, o captura, otra pieza contraria?



Imagínate que en el diagrama anterior decidieses comer el peón negro de **e5**, a pesar de que está defendido por el caballo negro (¡por lo que sería una burrada!).

En tal caso, la jugada se escribiría así:

3. xe5 ...

Es decir, añadiendo un aspa después de la inicial de la pieza, lo que significa: el caballo juega a **e5**, capturando la pieza que allí se encontraba.

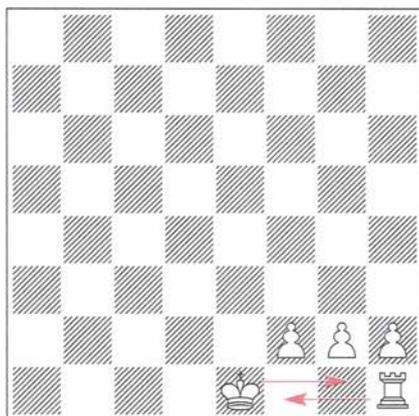
Ahora, las negras, sin pensárselo dos veces, juegan

3. ... xe5

Es decir, el caballo negro de **c6** elimina al caballo blanco que acaba de comerse su peón.

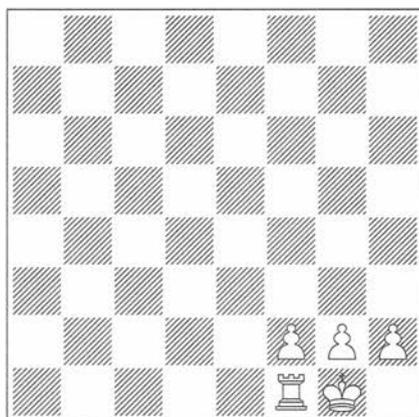
2. El enroque

El **enroque** es una maniobra de dos piezas (rey y torre) que se hace en una sola jugada. La idea es refugiar al rey.



Antes del enroque corto

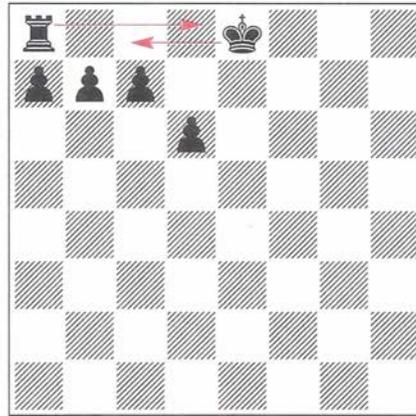
En el diagrama vemos que el rey blanco y la torre del mismo lado se encuentran en sus casillas iniciales. Si las blancas decidiesen ahora enrocar, el rey blanco debe trasladarse dos casillas en dirección a su torre, pasando ésta al otro lado del rey. Las flechitas indican el movimiento que debe hacer cada pieza, y la posición resultante sería:



Las blancas han enrocado corto

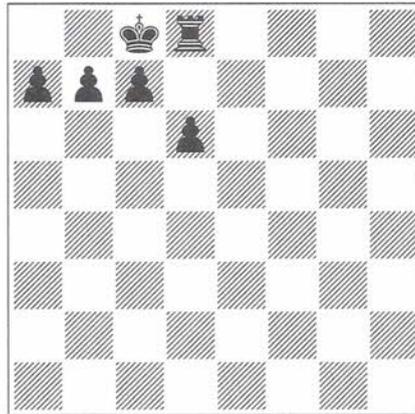
Las blancas han realizado el **enroque corto**.

Pero existe otro tipo de enroque, que se realiza por el lado *largo*, es decir, con el rey y la torre de dama.



Antes del enroque largo

En el diagrama vemos que el rey negro y la torre del flanco de dama se encuentran en sus casillas iniciales. El jugador decide enrocar, con lo que se produce la posición del diagrama siguiente.



Las negras han enrocado largo

¡Tatachán! El **enroque largo** se ha realizado.

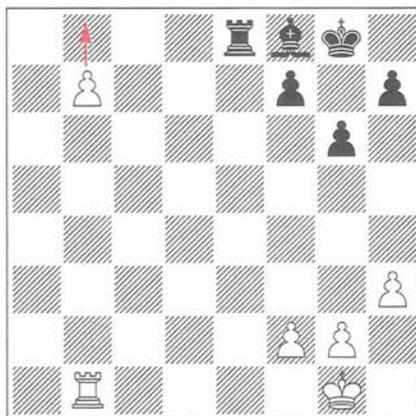
¿Cómo se escribe esta jugada?

El enroque corto se escribe así: 0-0 (dos ceros separados por un guión).

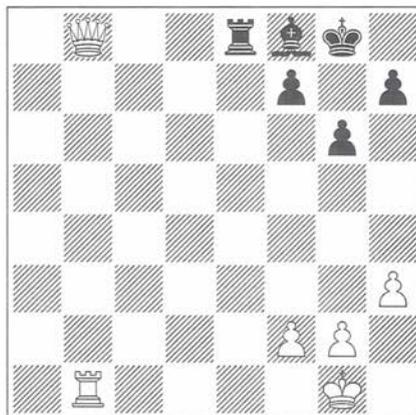
El enroque largo se escribe así: 0-0-0 (tres ceros separados por guiones).

3. Coronación del peón

Ya he dicho que el peón, siendo la pieza más modesta del ajedrez, puede aportar grandes sensaciones, ¡porque al llegar a la última casilla se convierte en dama!



En la posición del diagrama, si las blancas juegan ahora su peón a **b8**, se dice que el peón **corona**. Si la pieza elegida es la dama, entonces la jugada se escribiría así: **1. b8=♔**, y el resultado es que el peón se sustituye por una dama.



Las negras no podrían permitir la existencia de la nueva dama, de modo que jugarían **1. ... ♖×b8**, y después de **2. ♗×b8**, las blancas quedan con una torre contra un alfil, con tres peones por bando.

SIGNOS CONVENCIONALES

Hay una serie de signos que se utilizan en ajedrez para acompañar y precisar las jugadas. Los principales son éstos:

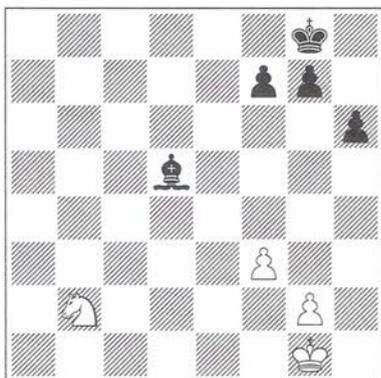
×	captura
+	jaque
++	jaque mate
!	buena jugada
!!	jugada magnífica
?	error
??	grave error
!?	jugada interesante
?!	jugada dudosa

FICHA DE REPASO

- La **partida** se juega por turno alternativo y las **blancas** son siempre las primeras en jugar.
- **Pieza tocada, pieza jugada.**
- Las **filas** se numeran del **1** al **8**. La primera fila es la más próxima a las blancas. La octava fila es la primera de las negras.
- Las **columnas** se nombran con las letras **a, b, c, d, e, f, g, h** (empezando por la izquierda de las blancas).
- El **nombre de una casilla** resulta del cruce entre la fila y la columna en que se encuentra.
- Las piezas se escriben con la **inicial en mayúscula** de su nombre. El peón no se escribe.
- El **enroque** es una jugada especial que realiza el rey y una de las torres.
- La **captura** se indica con un aspa. El **jaque** con una cruz y el mate con dos cruces.

EJERCICIOS

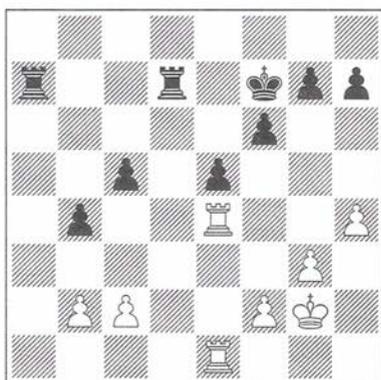
9.



(a) ¿En qué casilla está situado el caballo blanco?

(b) ¿En qué casilla está situado el alfil negro?

10.



(a) Si la torre negra de **a7** juega a **c7**, ¿cómo debe escribirse la jugada?

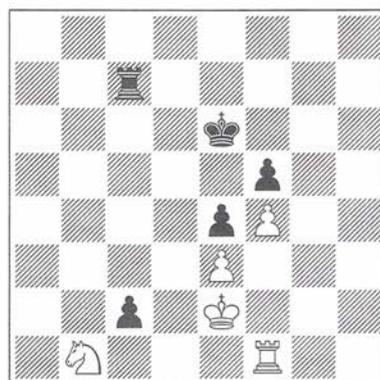
(b) Si la torre blanca de **e1** juega a **e2**, ¿cómo debe escribirse la jugada?

11.



¿Pueden las negras enrocar largo?

12.



(a) ¿Cómo se escribe la jugada, si el peón negro corona en **c1**, pidiendo dama?

(b) ¿Y si corona en **b1**, pidiendo dama?

SOLUCIONES

- 9.** (a) En **b2**.
(b) En **d5**.
- 10.** (a) ... ♖**ac7**.
(b) ♜ **1e2**.
- 11.** Perfectamente. El alfil blanco no ataca ninguna de las casillas por las que ha de pasar el rey negro (**d8**, **c8**).
- 12.** (a) **1.** ... **c1=♔**.
(b) **1.** ... **c×b1=♔**.

4

El jaque, el mate y el ahogado

En este capítulo nos ocuparemos de las tres palabras intrigantes del título, que son fundamentales en el ajedrez.

¿Qué es el jaque? _____

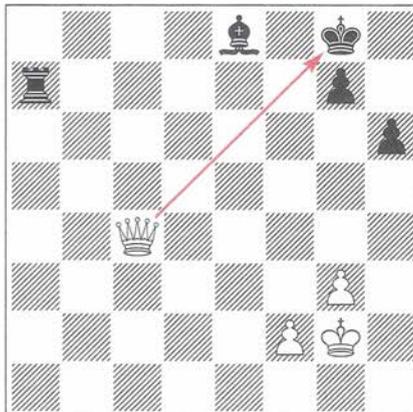
El **jaque** es el ataque de una pieza al rey contrario.

¿Cómo puede defenderse un rey en jaque?

Hay tres posibilidades:

- 1. Capturar la pieza que da jaque**
- 2. Interponer una pieza en la línea de jaque**
- 3. Mover el rey**

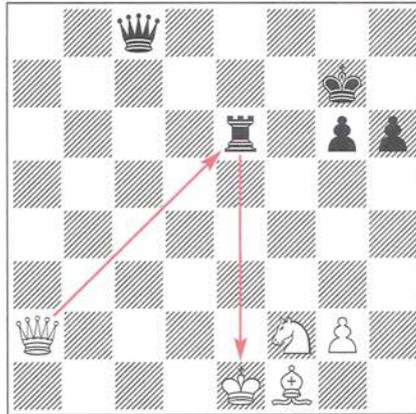
En los cuatro diagramas siguientes, veremos ejemplos de jaque.



En esta posición la dama blanca da jaque desde **c4**. ¿Qué posibilidades tienen las negras?

No pueden capturar la dama, así que tienen estas opciones:

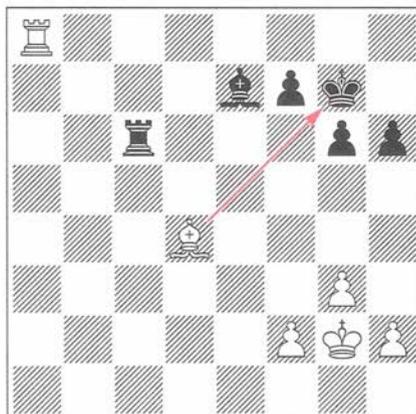
1. Cubrirse del jaque, situando la torre en **f7**.
2. Cubrirse del jaque, situando el alfil en **f7**.
3. Apartar el rey... pero ¿a dónde? No puede ser a **f7**, porque seguiría estando en jaque. Pero tiene tres posibles casillas de retirada: **f8**, **h8** y **h7**. Cuál de ellas es mejor, tendrías que decidirlo tú, si te encontrases en esta situación, pero eso ya no nos importa para el tema, puesto que sólo se trata de familiarizarte con el jaque.



En este caso, es el rey blanco el que está en jaque, después de que las negras han jugado **1. ... ♖e6+**.

¿Cómo deben las blancas responder al jaque?

1. Capturar la torre es posible (2. ♙xe6), pero sería un mal negocio, porque las negras retomarían, a su vez, la dama blanca con la suya (2. ... ♗xe6+), ganando considerable material.
2. También es posible interponer pieza, pero ¿cuál? Si 2. ♘e4, entonces el caballo se perdería gratis, con 2. ... ♖xe4+. Esto tampoco es un chollo. Pero sí puede interponerse el alfil, con 2. ♗e2.
3. Por último, el rey puede salir del jaque, moviéndose a **d1** ó a **d2**.



En esta posición el alfil blanco da jaque al rey negro, que tiene estas posibilidades de defensa:

1. Cubrirse con la torre.
2. Cubrirse con el alfil.
3. Cubrirse con el peón **f**.

En los tres casos siempre en la casilla **f6**.

Cubrirse de torre no es bueno, porque se pierde material (la torre vale más que el alfil, como ya sabemos).

Cubrirse de peón es posible, pero seguramente lo mejor es cubrirse de alfil, porque, además de defender a su rey, es una jugada activa.

Lo que no pueden hacer las negras es jugar el rey a **h7**, porque entonces recibirían **mate** con ♖h8++. A continuación estudiaremos el mate.



Ahora se trata de un jaque de caballo (1. ... ♞f5+) al rey blanco.

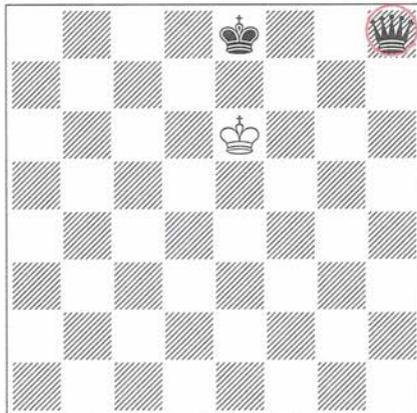
Contra los jaques de caballo no es posible interponer piezas, porque es un ataque al punto exacto en que se encuentra el rey. En este caso hay dos posibilidades:

1. Eliminar el caballo, con 2. ♘xf5, lo que es perfectamente posible, porque alfil y caballo son piezas del mismo valor.
2. Mover el rey, a **c3** ó **d5**, pero no a **c5** ni **e5** (casillas atacadas por el peón negro de **d6**), ni a **e3** (atacada por el alfil negro).

¿Qué es el jaque mate? _____

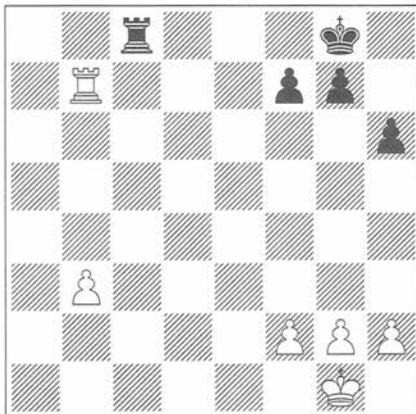
Cuando uno de los reyes está atacado por una pieza enemiga, es decir, **en jaque**, y no tiene ninguna de las opciones defensivas antes indicadas, se dice que es **jaque mate**, o simplemente **mate**.

En los ejemplos que siguen, la pieza que da mate se indicará con un circulito.



En esta posición las blancas han dado **mate** al rey negro, puesto que está atacado por la dama enemiga, no tiene piezas para cubrirse y todas las casillas a las que podría jugar están atacadas (**d8** y **f8** por la dama; **d7**, **e7** y **f7** por el rey blanco).

Otro ejemplo típico es el **mate del pasillo**, que da una pieza mayor (dama o torre), cuando la última fila (o la primera) han quedado sin defensa, y el rey víctima tiene (¡para su desgracia!) intacta la barrera de peones del enroque. Puede verse en el diagrama siguiente.



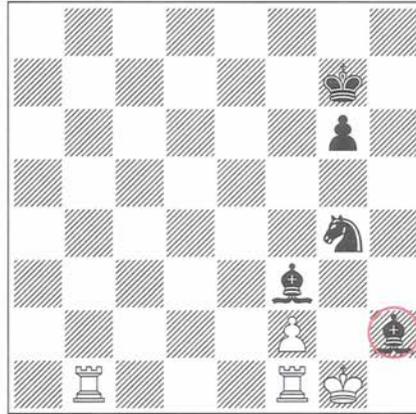
Las blancas se han dejado tentar por la codicia, y han comido con su torre el peón negro de **b7**, olvidándose de que la primera fila está indefensa. Las negras no se lo pensaron dos veces y jugaron:

1. ... ♖c1++



Mate del pasillo

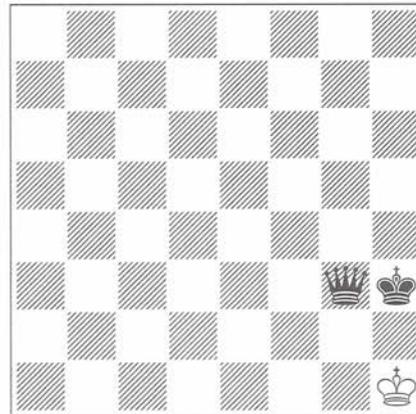
En el siguiente caso vemos un mate en el que intervienen los dos alfiles y un caballo.



Aquí el alfil de **h2** ha dado mate al rey blanco. El alfil está protegido por su caballo, y las únicas casillas a las que podría jugar el rey (**g2** y **h1**) están atacadas por el otro alfil.

¿Qué es el ahogado? _____

Ya se ha explicado en las reglas, al comienzo del capítulo. Pero vamos a verlo en la práctica.



*Juegan blancas:
posición de
ahogado*

En la posición del diagrama, les toca jugar a las blancas. Como puede verse, el rey blanco no tiene ninguna jugada reglamentaria, así que está **ahogado**. Es importante comprobar que *no está en jaque*. También es importante que

juegan blancas, pues si jugasen negras sería mate en una, con ...♔g2+, ...♔h2+ ó ...♔e1++.

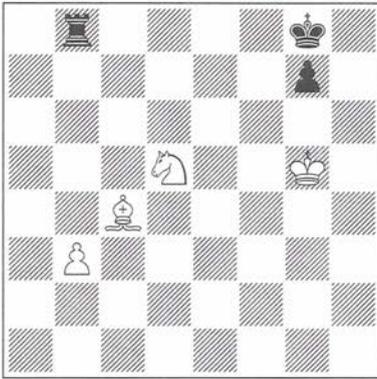
Esta posibilidad de conseguir tablas, aun con una gran desventaja material, permite interesantes trucos para salvar la partida, que veremos más adelante.

FICHA DE REPASO

- **El jaque** es el ataque de una pieza a uno de los reyes.
- Hay tres **formas de responder a un jaque**: capturar la pieza, interponer una pieza en la línea de ataque y mover el rey.
- **El jaque mate** (o **mate**) se produce cuando un rey que está en jaque no puede evitar ser capturado a la jugada siguiente. El jugador que da mate gana la partida.
- **El ahogado** es una posición en la que, sin estar el rey en jaque, uno de los bandos no tiene ninguna jugada reglamentaria. En tal caso, el resultado de la partida es **tablas** (empate).

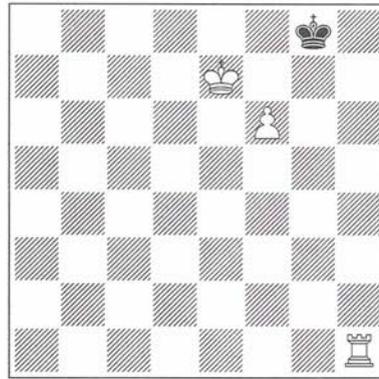
EJERCICIOS

13.



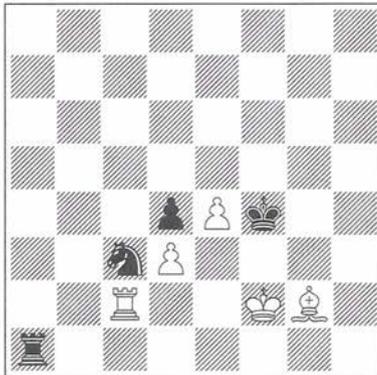
Si las blancas juegan **1. ♖e7+**,
¿qué pieza es la que da jaque?

15.



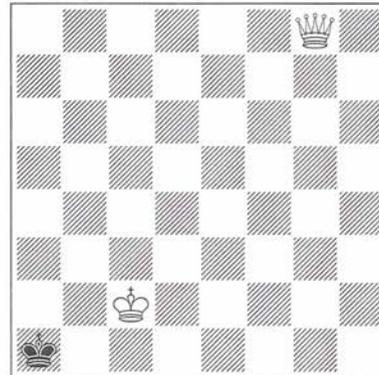
Juegan negras. ¿Es mate? ¿Por
qué?

14.



Las blancas acaban de avanzar
dos casillas su peón **e**. ¿Cuál es la
mejor jugada de las negras?

16.



Juegan blancas. ¿Es ahogado?

SOLUCIONES

- 13.** El caballo y el alfil.
- 14.** 1. ... dxe3++ (al paso).
- 15.** No. El rey negro está ahogado porque, sin estar en jaque, no dispone de jugada reglamentaria.
- 16.** No. La dama blanca da mate en una, con 1. ♔a8++. Sería ahogado si les tocase jugar a las negras, porque el rey no dispone de jugada alguna.

5

¿Cómo se empieza la partida?

Todas las explicaciones sobre piezas y reglas están muy bien, pero cuando el jugador se encuentra, por primera vez, con las piezas colocadas en sus casillas y con el rival enfrente, la pregunta que se hace es: ¿Cómo debo abrir el juego?

Fases del juego

Para empezar, tienes que saber que la partida se divide, normalmente, en tres fases: **apertura, medio juego y final.**

Está claro que la apertura es la primera fase. En el medio juego los dos bandos tienen ya sus piezas respectivas en plena acción, y cada jugador trata de conseguir ventaja. En el final, los dos equipos están agotados por el esfuerzo: hay jugadores lesionados y expulsados, y uno de los equipos puede tener ventaja en el marcador, o quizá sigue el empate y haya que ir a la prórroga. El final es como el último cuarto de hora de un partido de fútbol o la prórroga.

Un toque de humor nunca viene mal. El maestro Tartakower definía así los objetivos de cada fase: “En la apertura tratas de conseguir ventaja; en el medio juego, procuras consolidarla; en el final, te das cuenta de que estás perdido.”

¿QUIÉN ERA?

Savielly Tartakower (1887-1956) fue un gran jugador ruso-polaco-francés, muy original en su forma de interpretar el ajedrez, y famoso por sus frases brillantes e ingeniosas.

Principios de la apertura

Sí, pero ¿qué peón o qué pieza tengo que mover primero?

Poco a poco.

Si quieres mover una pieza en la primera jugada, tendrá que ser uno de los caballos, que son las únicas piezas que, como ya sabes, pueden saltar por encima de las demás.

Pero lo normal es que, para empezar, se abra la partida con uno de los dos peones centrales. ¿Cuáles son? Los famosos peones-estrella, es decir: el peón **e** y el peón **d**.

Antes tengo que explicarte de qué va la cosa en la apertura.

En la primera parte del juego tienes que construir una posición. Esa posición debe ser la mejor posible.

Para conseguir que una posición de apertura sea buena deben procurar seguirse los siguientes principios:

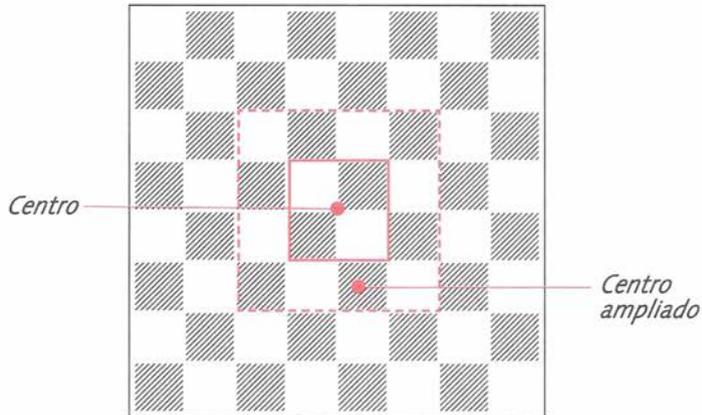
- 1. Dominar el centro**
- 2. Desarrollar las piezas**
- 3. Poner el rey a cubierto**

A continuación comento cada uno de estos temas.

1. DOMINAR EL CENTRO

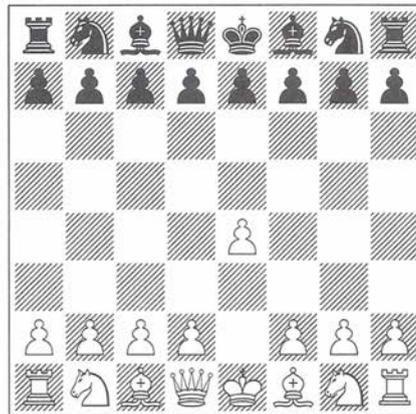
El **centro** es fundamental en ajedrez, como en cualquier batalla de estrategia. Dominando el centro se construye una posición fuerte y desde puestos centrales, las piezas pueden atacar un número mayor de casillas, así como elegir entre desplazarse a uno u otro flanco.

En el capítulo 1 ya se ha dicho que el centro en ajedrez está formado por las casillas **e4 + d4 + d5 + e5**, pero vamos a recordarlo con un diagrama, en el que no sólo se indicarán estas casillas, sino también las vecinas, porque influyen sobre el centro y también son importantes.

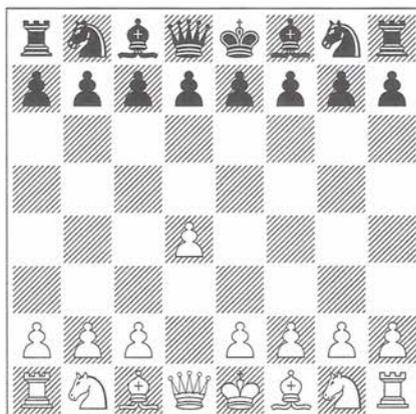


Las casillas comprendidas en el cuadrado **c3-c6-f6-f3** forman el **centro ampliado**.

Por otro lado, al avanzar uno de los peones centrales se abren líneas a uno de los alfiles y a la dama. Por ejemplo: en caso de **1. e4**, se abre la diagonal f1-a6 al alfil de rey, y la diagonal d1-h5 a la dama. En caso de **1. d4**, se abre la diagonal c1-h6 al alfil de dama, y quedan libres las casillas **d2** y **d3** para la dama.



El avance del peón e abre paso al alfil de rey y a la dama



El avance del peón d abre paso al alfil de dama y a la dama

Para dominar el centro (o, al menos, para no quedar en inferioridad), no sólo hay que ocuparlo con peones, sino también con piezas. Esto último se consigue no sólo ocupando casillas centrales con piezas, sino *atacándolas*, aunque sea a distancia.

2. DESARROLLO DE LAS PIEZAS

Se llama **desarrollo** a poner las piezas en juego, o *sacar* las piezas de sus casillas iniciales.

Al empezar la partida tienes tus piezas en la primera fila (o, si juegas con negras, en la última). El desarrollo es como en un partido de fútbol, cuando al comienzo, todos los jugadores están situados en sus puestos, desplegados por su mitad del campo. En ajedrez, sin embargo, al empezar la partida los jugadores se encuentran todos "en el área propia". Así que hay que desplegarlos y ponerlos en condiciones de presentar batalla, para no ceder terreno y, si es posible, ganarlo en campo contrario. Lo mismo que en el fútbol, o los deportes de equipo, hay que ocupar el centro del campo y distribuir a defensas y delanteros para que cada cual ocupe su parcela.

Debe aprovecharse al máximo el turno de juego, y eso significa que, a ser posible, en cada movimiento debe desarrollarse *una pieza distinta*. Esto significa también que, en la apertura *debe evitarse jugar dos veces la misma pieza*.

Otro principio de la apertura es que los movimientos de peón deben limitarse a los dos peones centrales.

El ajedrez es un juego de estrategia y, por tanto, de posición.

Se trata de situar las piezas en la mejor posición posible, explotando al máximo el turno de juego. Porque está claro que tu oponente también quiere jugar lo mejor posible y, si le dejas, ¡incluso pretende ganarte!

3. PONER EL REY A CUBIERTO

Cuando se abren líneas y los peones y piezas de un bando entran en contacto con los del otro, los reyes corren peligro. Así que conviene que le busques un refugio a tu rey, antes de que caiga bajo el fuego de las piezas enemigas.

¿Cómo se consigue eso?

Para eso se inventó el enroque.

¡ATENCIÓN A LAS EXCURSIONES DE DAMA!

Un principio complementario es que *en la apertura no debe sacarse a la dama de paseo*. Salvo que existan motivos muy fundados, en el 99 por ciento de los casos, las excursiones de dama en plena apertura tienen consecuencias desastrosas. ¿No existen excepciones? Por supuesto que sí: esos son los motivos fundados.

Una partida simulada _____

Comencemos una partida imaginaria, entre tú y yo, en la que me permitirás llevar las piezas blancas. La comentaremos, jugada a jugada, para familiarizarnos con la forma de jugar la apertura.

Blancas

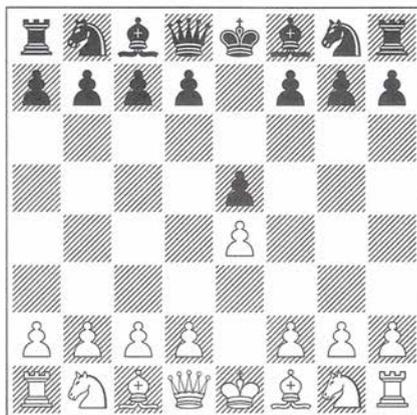
Negras

1. e4

...

Las blancas avanzan dos pasos su peón de rey porque, como ya hemos visto, es una buena forma de ir abriendo juego a las piezas (en este caso, el alfil de rey y la dama).

1. ... e5



Las negras contestan con la jugada simétrica. Tú piensas: "No puede ser mala."

¿Qué debo jugar ahora?

Según los principios del desarrollo, debería mover una pieza, para aprovechar el turno de juego. Pero ¿cuál?

Las opciones son:

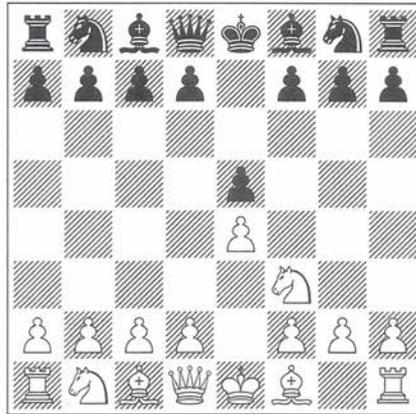
(a) 2. ♖c4. Pienso: "Una buena jugada. El alfil se sitúa en una casilla natural y no estorba a ninguna de sus piezas. Además, con ayuda del peón, controla la casilla **d5** (que está dos veces atacada)."

(b) 2. ♘c3. "No está mal. El caballo de dama sale. Tampoco estorba a ninguna de sus piezas y, lo mismo que en el caso de 2. ♖c4, controla la casilla **d5**."

¿No hay nada mejor? El inconveniente de estas dos jugadas es que, aunque son buenas, no atacan nada y, por lo tanto, te dejan las manos libres para jugar a tu aire. Hay una tercera opción:

(c) 2. ♘f3. "Sale el caballo rey. No estorba a sus piezas. Parece mejor que 2. ♘c3 y 2. ♖c4, por dos razones: 1) ataca el peón de **e5**; 2) desarrollo una pieza del flanco de rey, con lo que acelero la posibilidad del enroque. Sí, definitivamente, me gusta."

2. ♘f3 ...



Naturalmente, tú ves el ataque a tu peón, pues el ajedrez, además de una lucha, es un *diálogo entre las mentes* de los jugadores. No se puede jugar pensando sólo en nuestros propios planes. Siempre hay que tener en cuenta los del contrario, pensar qué es lo que pretende.

Teniendo en cuenta que debes atender a la defensa de tu peón, pero también al desarrollo, pasas revista mental a tus opciones:

(a) 2. ... d6. Piensas: "Este peón sin duda protege al otro. Pero tapona la línea de juego del alfil y no desarrolla pieza. No lo tengo claro."

(b) 2. ... f6. "Lo mismo que antes, pero... se abre la diagonal del rey... Además, el peón ocupa la casilla normal del caballo. Parece fea."

(c) 2. ... ♘f6. "Esto tiene buena pinta. ¿Para qué defenderme, si puedo contraatacar al peón blanco? Pero él toma, yo tomo... ¿Qué gano?"

(d) 2. ... ♘c6. "Parece segura. Desarrollo pieza y defendiendo el peón. Creo que esto debe ser lo mejor."

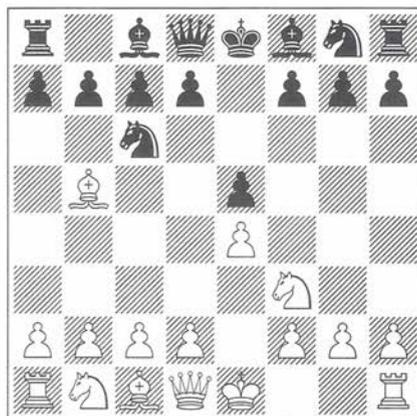
¿Y la dama? Ni pensarlo. El principio complementario advirtió de que las jugadas de dama en la apertura son nefastas. Así que ni 2. ... ♚e7, ni 2. ... ♚f6.

2. ... ♘c6



"Aquí tengo varias posibilidades. 3. $\text{C}c3$ y 3. $\text{C}c4$ parecen buenas, quizá un poco mejor la segunda, porque deja vía libre al enroque. Pero son tranquilas. Más agresiva es 3. $d4$, insistiendo en el ataque al peón negro y la lucha por el centro. Pero sigue 3. ... exd4 4. $\text{C}xd4$. No sé... La alternativa es 3. Ab5 , con idea de cambiar alfil por el caballo de $c6$, que renueva la amenaza sobre el peón negro. Me inclino por ésta."

3. Ab5 ...



Ahora la pelota está en tu campo. Te dices: "¿Cómo me defiendo de la amenaza 4. Axc6 y 5. Cxe5 ? ¿Tal vez con 3. ... $d6$? Pero entonces, el alfil de rey queda encerrado. No hay que pensar en 3. ... We7 ó 3. ... Wf6 , porque las jugadas de dama son malas. 3. ... Ad6 tapona el peón d y tiene mala pinta. No veo una jugada que me convenza."

Te echaré una mano.

Por cierto, después de 3. ♖b5 ha quedado planteada la **Apertura Española** o **Ruy López**, una de las más prestigiosas del ajedrez.

Una posibilidad es 3. ... ♘c5, de modo que si 4. ♘xc6, sigue 4. ... dxc6, y si ahora 5. ♗xe5, entonces 5. ... ♘xf2+ 6. ♕xf2 ♖d4+, y recuperas la pieza con 7. ... ♗xe5.

Pero el alfil de **c6** es muy molesto, y la línea de juego anterior nos ha dado una idea. ¿Qué pasa si lo atacamos de inmediato, con 3. ... a6? En tal caso, las blancas no deben soñar con ganar un peón, después de 4. ♘xc6 dxc6 5. ♗xe5, porque sigue 5. ... ♖d4! (con ataque al caballo y el peón de **e4**), con lo cual las negras recuperan el peón y se quedan con la pareja de alfiles.

¿QUIÉN ERA?

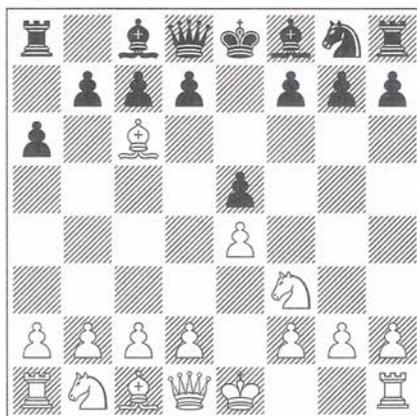
Ruy López de Segura (siglo XVI) fue un clérigo de la corte de Felipe II, nacido en Zafrá. Inventó la apertura de su nombre (o Española) y está considerado el primer campeón mundial oficioso.

3. ... a6



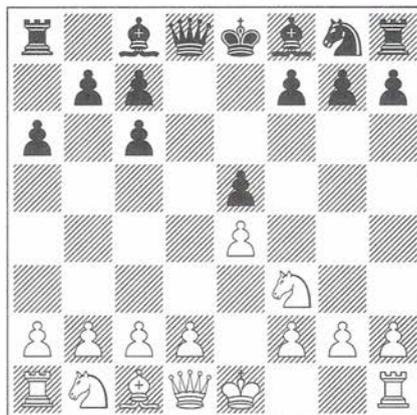
“Las retiradas 4. ♘a4 y 4. ♘c4 deben ser posibles. Pero no he llevado mi alfil a **b5** para retrasarme en desarrollo. Prefiero cambiarlo y seguir desarrollando.”

4. ♘xc6 ...



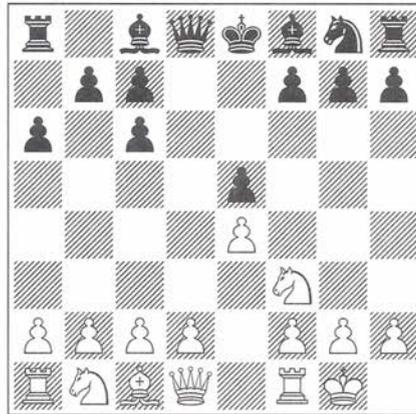
“La clave de mi defensa es retomar con el peón **d**, a fin de abrirle paso a la dama, si se le ocurre tomar el peón.”

4. ... **dxc6**



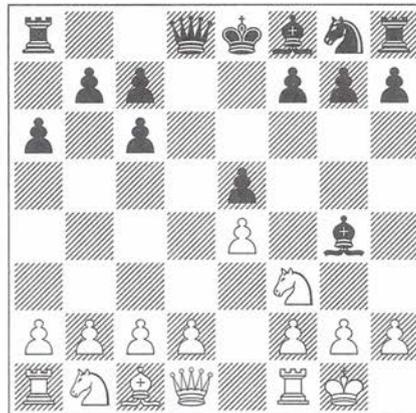
“No puedo tomar en **e5**, por 5. ... ♔d4. Pero todo sigue conforme al plan previsto. Ahora me enrocaré y podré seguir con el avance d4, etc.”

5. 0-0 ...



“Las blancas han enrocado y el peón sigue atacado. Si me olvido de las jugadas de dama y de 5. ... f6, hay dos jugadas de alfil que podrían servir. La primera, 5. ... ♗d6, parece un poco fea, porque el alfil parece un pegote que sólo sirve para defender el peón. La segunda es 5. ... ♗g4, que impide moverse al caballo, porque me comería la dama... Sí, ésta es la que más me gusta.”

5. ... ♗g4



“Ahora no sirve 6. d4, por 6. ... ♗xf3 7. ♖xf3 exd4, y las negras ganan un peón. Puedo atacar el alfil, con 6. h3, para pedirle explicaciones (¿se retira?, ¿cambia?). También puedo jugar 6. d3 ó 6. ♘c3.”

Bueno, ya tienes una breve idea de por dónde van los tiros, de cómo se razona en la apertura.

Repito que en ajedrez siempre hay que estar atento a las intenciones del rival, porque tus jugadas dependen de las suyas, y las suyas de las tuyas.

Primero hay que ver qué quiere hacer el contrario, y sólo luego, si vemos que no impiden nuestros planes, seguir con éstos adelante.

FICHA DE REPASO

- La partida tiene tres fases: **apertura, medio juego y final.**
- El principal objetivo de la apertura es **poner las piezas en juego**, es decir, **el desarrollo.**
- Los **principios del desarrollo** son: movilizar primero las piezas menores (caballos y alfiles), ocupar el centro con peones y poner el rey a cubierto (enroque).
- Otro principio de apertura: **no jugar la misma pieza más de una vez.**
- Recordatorio: el **centro** está formado por las casillas **e4, d4, d5 y e5.**
- El **centro ampliado** lo forman las casillas comprendidas en el cuadrado **c3-c6-f6-f3.**
- **Mover la dama** en la apertura suele ser una mala jugada, porque se expone al ataque de las piezas contrarias de menor valor.
- En la apertura hay que sacar el máximo partido al **turno de juego**, a fin de llevar a remolque a nuestro rival.

EJERCICIOS

17. ¿Por qué no son buenas las jugadas **1. h3** y **1. ♘h3**?

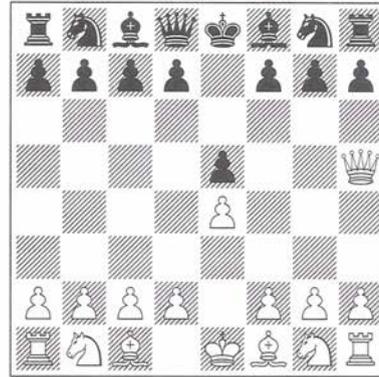
18. Después de **1. e4 e5**, ¿es conveniente la jugada **2. ♙d3**?
¿Por qué?

19.



Esta posición resulta de **1. e4 e5**
2. d4 e×d4 **3. ♙×d4**. ¿Cómo deben seguir ahora las negras?

20.



Después de **1. e4 e5**, las blancas han jugado **2. ♙h5**. ¿Cómo deben responder las negras?



SOLUCIONES

- 17. 1. h3** no es buena porque no desarrolla pieza y no contribuye a la lucha por el centro.
Con **1. ♘h3** se desarrolla el caballo de rey, pero a una casilla torpe, y no colabora en el lucha por el centro.
- 18.** En **d3** el alfil está taponado por el peón de **e4**, pero lo más importante es que bloquea a su peón **d**, que las blancas necesitan para luchar por el centro.
- 19.** Con **3. ... ♘c6**, que ataca la dama, ganando así un tiempo en desarrollo y les permite a las negras recuperar el turno de juego.
- 20.** El desarrollo de la dama en la apertura fracasa en el 99,9% de los casos. Aquí, la dama blanca ataca por el momento el peón de **e5**. Bien. Primero se defiende, con **2. ... ♘c6**, y luego se atacará la dama con **3. ... ♗f6**, ganando tiempo en la movilización de las piezas. Las blancas pueden mantener una jugada más sus ilusiones de ataque, con **3. ♕c4** (amenazan mate en **f7**), pero después de **3. ... ♔e7** (o **3. ... ♖f6**), no podrán impedir pérdidas de tiempo en el retroceso de su dama.

6

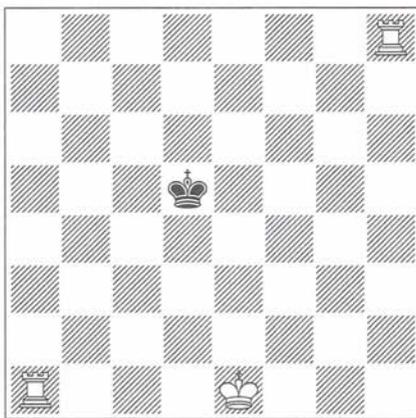
Mates básicos

Se consideran **mates básicos** los que se ejecutan con **piezas mayores** contra un rey desnudo. Es importante conocer la técnica, porque sería una chapuza no ganar una partida después de haber conseguido tanta ventaja.

Mate con dos torres

Es un mate muy fácil de ejecutar, aunque no colaborase el rey del bando fuerte. Una de las torres le corta el paso al rey débil y la otra jaquea, para seguir reduciéndolo a un campo cada vez más estrecho.

En la posición del diagrama se puede dar mate en un máximo de seis jugadas.



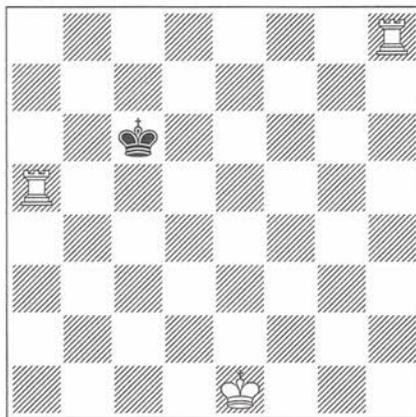
Un método consiste en reducir de inmediato al rey negro a la mitad del tablero, con 1. ♖a4, por ejemplo, de modo que a la siguiente jugada lo empujaremos a la sexta fila (si juega 1. ... ♔c5, sigue 2. ♜h5+, etc.).

Pero supongamos que estás ansioso por dar jaque de inmediato. También sirve.

1. ♖a5+ ♔c6

Si 1. ... ♕c4, entonces 2. ♖h4+ ♕c3 3. ♗b5 ♕c2, y ahora el mate es por las columnas, en lugar de las filas: 4. ♖h3 ♕c1 5. ♖c3++.

Después de 1. ... ♕c4 2. ♖h4+ ♕c3 3. ♗b5, también es posible 3. ... ♕d3, cuando sigue 4. ♖c5 ♕e3 5. ♖c3++.



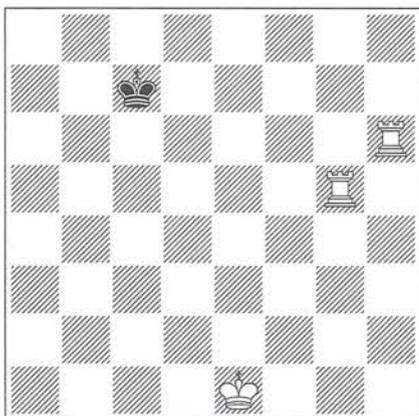
2. ♖h6+ ♔b7

Si 2. ... ♕c7, el mate es en cinco jugadas: 3. ♖a7+ ♕b8 4. ♖hh7 ♕c8 5. ♖a8++ (ó 5. ♖h8++).

El rey ha sido empujado ya a la séptima fila, así que sólo tiene dos filas para moverse.

3. ♖g5 ♕c7

Si 3. ... ♕b8, sigue 4. ♖g7 y 5. ♖h8++.

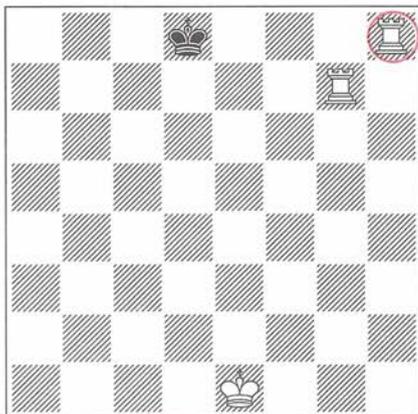


Ahora el mate es todo seguido:

4. ♖g7+ ♔d8

Es lo mismo, si el rey juega a b8 ó c8.

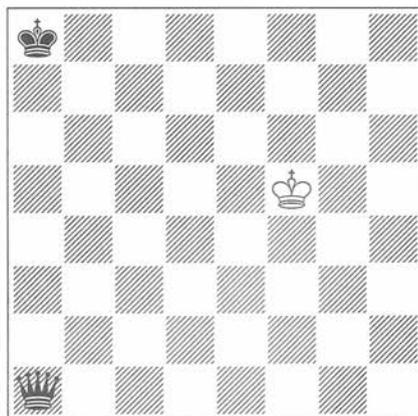
5. ♖h8++



Mate de dos torres

Mate de dama

Al ser la dama una pieza tan potente, el mate de rey y dama es bastante fácil. La idea es ir quitándole espacio al rey débil y llevarlo a la banda. Una vez allí, con ayuda del rey, la dama da mate.



En la posición del diagrama, por ejemplo, dama y rey negros están alejados de su objetivo. Pero aunque el rey blanco está en el centro, con una maniobra típica, la dama lo va encerrando. Podemos resumir diciendo que el mate se da en tres fases:

- 1) La dama va acosando al rey contrario, hasta encerrarlo en la banda**
- 2) Entra en acción el rey fuerte, acercándose a su rival**
- 3) La dama da mate, apoyada por su rey**

OJO: Por acosar no debe entenderse jaquear. Sólo debe darse jaque cuando sea imprescindible para reducir al rey o darle mate.

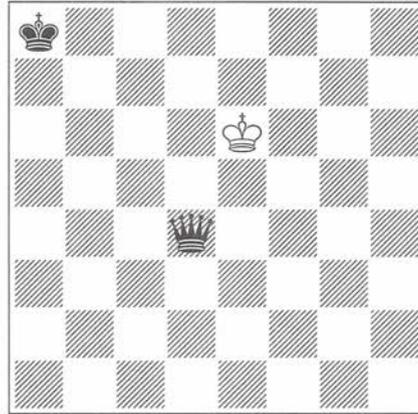
1. ...

♔d4

Con esta jugada, la dama encierra al rey blanco en un cuarto de tablero, exactamente en 16 casillas (el cuadrado e5-e8-h8-h4).

2. ♔e6 ...

O bien 2. ♔g5 ♚e4.



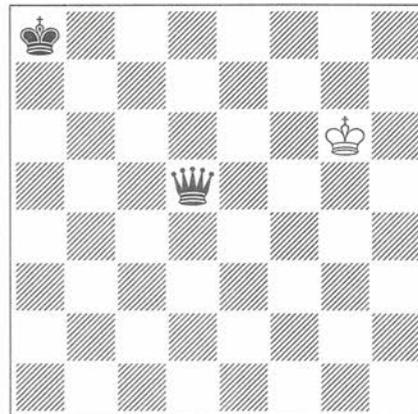
2. ... ♚c5

3. ♔f6 ...

Si 3. ♔d7, 3 ... ♚b6, y el rey blanco queda confinado en las dos últimas filas.

3. ... ♚d5

4. ♔g6 ...



4. ... ♛e5

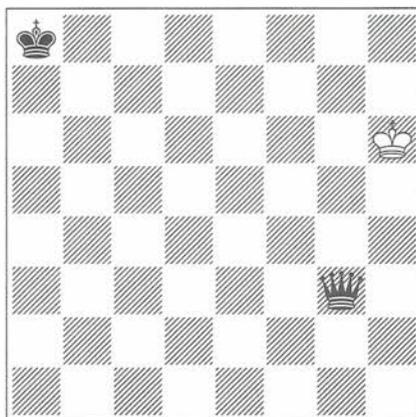
La dama sigue reduciendo el campo del rey blanco, que ahora sólo tiene 9 casillas para moverse.

5. ♔h6 ...

Si 5. ♔f7, entonces 5. ... ♛d6 6. ♔g7 ♛e6 7. ♔h7 ♛g4, y ahora el rey negro se acerca, con mate en siete jugadas.

5. ... ♛g3

Como el rey blanco se ha metido ya en la banda, la dama estrecha el cerco y le impide que salga de ella.



Ahora sólo falta acercar el rey negro para colaborar en el ataque final.

6. ♔h5 ♛b7

7. ♔h6 ♛g4

8. ♔h7 ♛g5

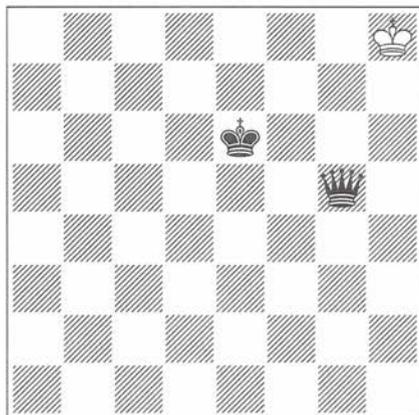
El rey blanco es un *zombie*, que sólo puede jugar entre las casillas **h7** y **h8**.

9. ♔h8 ♛c7

10. ♔h7 ♛d7

Es como jugar al ratón y el gato. El rey blanco está enjaulado.

11. ♔h8 ♚e6

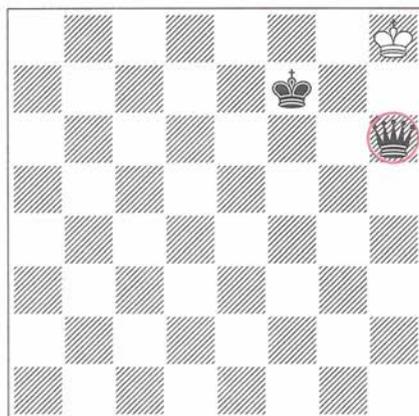


12. ♔h7 ♚f7

Ya está todo hecho: las negras darán mate a la jugada siguiente.

13. ♔h8 ♚h6++

El mate podía darse también en otras cuatro casillas distintas: 13. ... ♚h5++, 13. ... ♚h4++, 13. ... ♚g7++ y 13. ... ♚g8++.



Mate de dama

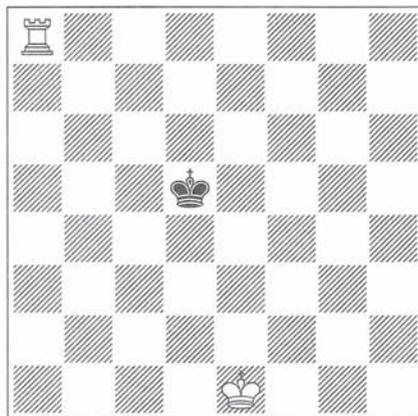
Para dar este mate bastan, normalmente, unas quince jugadas. En la mayoría de los casos, algunas menos. Cuanto más cerca del *rey débil* esté el rey atacante, más fácil y rápido es el mate.

Mate de torre

El procedimiento es muy parecido al del mate de dama. La torre va encerrando al rey débil. La única diferencia es que, por lo general, el rey atacante debe participar en el encierro del rey débil. Este método puede describirse así:

- 1) Torre y rey hacen retroceder al rey débil**
- 2) Encierro en la banda del rey débil**
- 3) La torre da mate, con el apoyo de su rey**

Sigue un ejemplo.



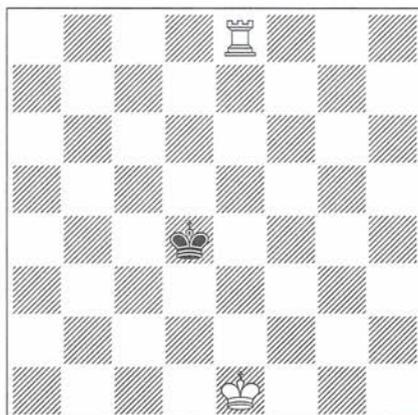
En esta posición hay varias jugadas equivalentes. Puede subirse el rey, y también puede empezarse por reducir al rey negro con la torre. Prefiero este método porque es más fácil de entender. Hay dos jugadas de torre que encierran al rey negro en una mitad del tablero: 1. ♖e8 y 1. ♖a4.

1. ♖e8 ...

Así queda reducido el rey negro a una mitad de tablero: el flanco de dama. Ahora habrá que acercar el rey.

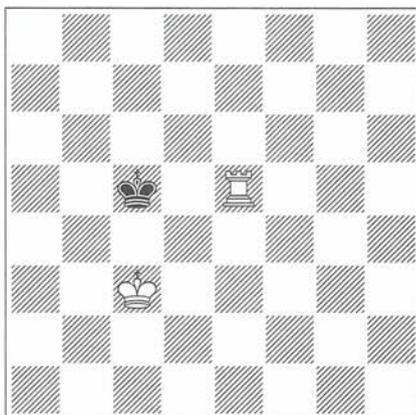
1. ... ♔d4

Si 1. ... ♔c5, 2. ♖d8, encerrando al rey negro en tres columnas.



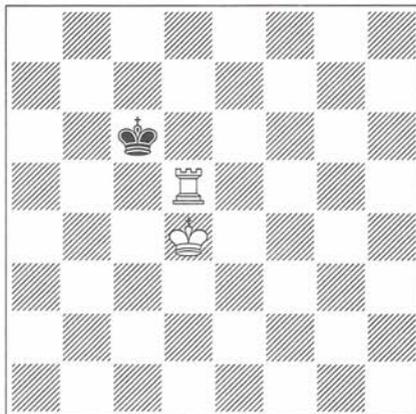
2. ♔d2 ♔d5
 3. ♔c3 ♔c5
 4. ♖e5+ ...

Esta posición hay que retenerla: cuando ambos reyes están enfrente uno del otro, con una casilla de por medio, la torre debe jaquear para ganar una línea (fila o columna). Ahora el rey negro deberá retroceder a la sexta fila.



4. ... ♔d6
 5. ♕d4 ♖c6
 6. ♖d5 ...

El rey negro está encerrado en un cuadrado de nueve casillas (a6-a8-c8-c6).



6. ... ♔b6
 7. ♖c5 ...

¡Y ahora sólo tiene seis!

7. ... ♔b7
 8. ♕d5 ♖b6

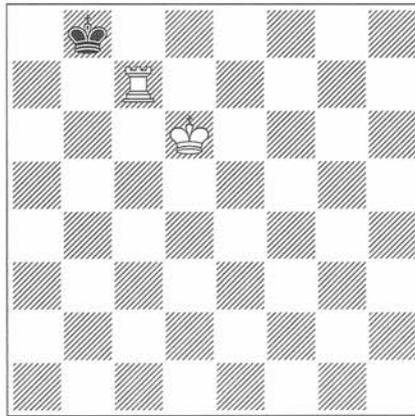
9. ♔d6 ♔b7
10. ♖c6 ...

En este momento, el rey negro sólo tiene cuatro casillas.

10. ... ♔b8

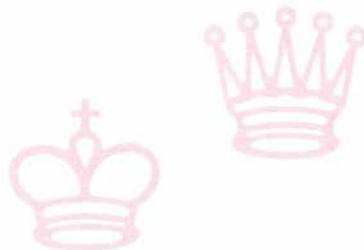
10. ... ♔a7 pierde antes. Sigue 11. ♔c7 ♔a8 12. ♖a6++.

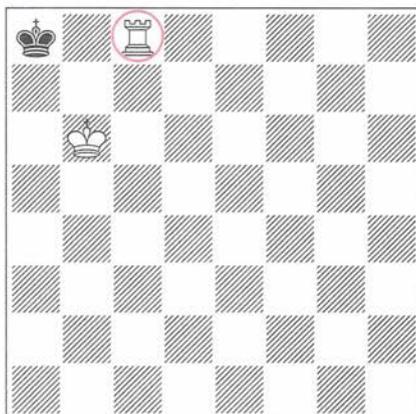
11. ♖c7 ...



Fin de la primera fase. El rey negro está encerrado en la banda.

11. ... ♔a8
12. ♔c6 ♔b8
13. ♔b6 ♔a8
14. ♖c8++



*Mate de torre*

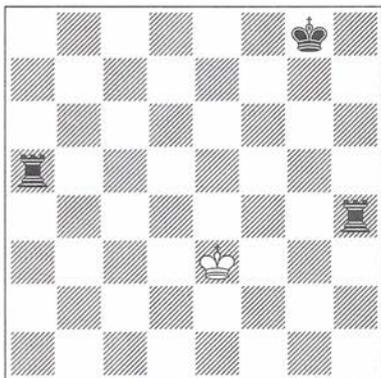
Normalmente, veinte jugadas bastan para ejecutar este mate, aun en las posiciones menos favorables al bando fuerte.

FICHA DE REPASO

- Se llaman **mates básicos** a los que dan las **piezas mayores** (dos torres, dama, torre) al rey contrario con ayuda del propio.
- En el **mate de las dos torres** se arrincona al rey débil en la banda, y las torres no necesitan la ayuda de su rey.
- Tanto en el **mate de dama** como en el **de torre**, el procedimiento es el mismo: las piezas del bando fuerte van empujando al rey enemigo hacia la banda, donde recibirá mate.
- En el mate de dama hay que tener cuidado para **no ahogar** al rey débil.

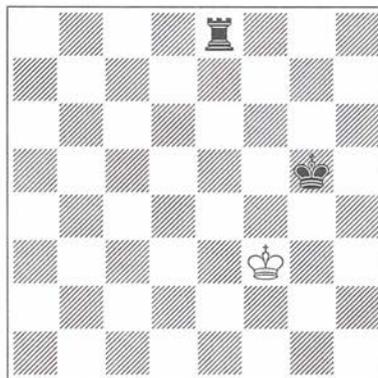
EJERCICIOS

21.



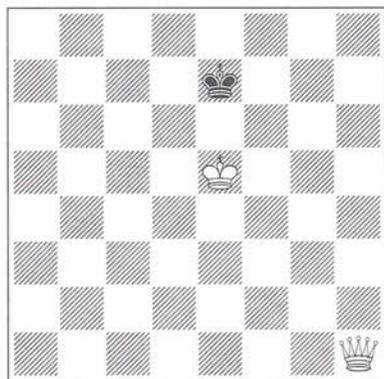
¿Cuántas jugadas necesitas para dar mate con las torres negras?

23.



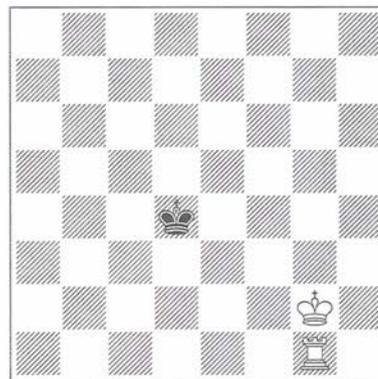
Juegan negras. El mate es bastante fácil porque el rey blanco se encuentra reducido en 9 casillas.

22.



Juegan blancas. Debes dar mate en tres jugadas.

24.



Juegan blancas. Este mate es un poco más laborioso, pero no más difícil que el anterior.

SOLUCIONES

- 21.** Puedes dar mate en cuatro, con **1. ... ♖a3+ 2. ♕f2 ♖h2+ 3. ♕g1 ♖b2**, y mate a la siguiente con **4. ... ♖a1++**.
- 22.** **1. ♖h7+ ♕f8** (ó **1. ... ♕d8 2. ♕d6** y mate a la siguiente) **2. ♕e6 ♕e8 3. ♖e7++** (también es mate con **3. ♖g8++** y **3. ♖h8++**).
- 23.** **1. ... ♖e5 2. ♕g3 ♖e3+** (este tipo de jaque, cuando los reyes están enfrentados en una fila o columna, siempre hace retroceder al rey débil) **3. ♕f2 ♕f4 4. ♕g2 ♖f3 5. ♕h2 ♖f2+ 6. ♕g1 ♕g3 7. ♕h1 ♖f1++**.
Hay otras series de jugadas, que también llevan al mate en 7/8 movimientos.
Lo que importa es conocer el método. Una jugada más o menos no tiene importancia.
- 24.** **1. ♕f3** (también puede cortarse al rey negro en el flanco de dama, con **1. ♖e1**) **1. ... ♕d5 2. ♕e3 ♕e5 3. ♖g5+** (el conocido truco para hacer retroceder al rey) **3. ... ♕e6 4. ♕e4 ♕d6 5. ♖e5 ♕c6 6. ♖d5 ♕c7 7. ♕d4 ♕c6 8. ♕c4 ♕b6 9. ♖c5 ♕b7 10. ♕b5 ♕a7 11. ♖c7+ ♕a8 12. ♕b6 ♕b8 13. ♖c1 ♕a8 14. ♖c8++**.

7

Las aperturas abiertas

En el capítulo 5 he mencionado las principales normas que deben seguirse en la apertura.

En ajedrez, las primeras aperturas que se estudian (¡y juegan!) son las llamadas **aperturas abiertas**.

Son **aperturas abiertas** las que se derivan de las primeras jugadas **1. e4 e5**, es decir, que tanto blancas como negras juegan dos casillas su respectivo peón de rey.

Al *abrirse* la posición de ambos reyes, por el avance de los peones de su columna, esto da lugar a luchas *abiertas*, en las que a menudo los reyes son objeto de ataque.

Aunque los dos reyes puedan enrocar, el tipo de lucha sigue siendo muy agudo y violento. En estas aperturas, el valor de cada jugada (o turno de juego) es muy alto.

Carta de aperturas abiertas _____

Éstas son las principales aperturas abiertas:

Apertura Italiana

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♚c4 ♚c5

Apertura Española

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♚b5

Apertura Escocesa

**1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 exd4
4. ♗xd4**

Apertura Vienes

1. e4 e5 2. ♘c3

Apertura Cuatro

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c3 ♗f6

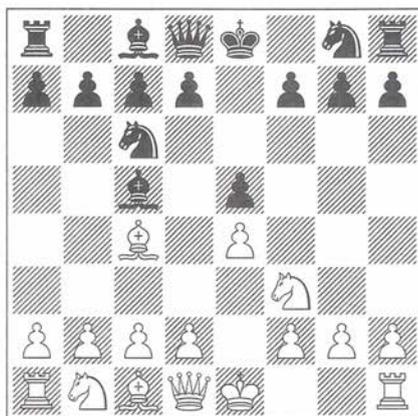
Caballos

Apertura Central**1. e4 e5 2. d4****Gambito Escocés****1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 e×d4
4. ♙c4****Gambito de Rey****1. e4 e5 2. f4****Defensa Philidor****1. e4 e5 2. ♘f3 d6****Defensa Petrov****1. e4 e5 2. ♘f3 ♘f6****Defensa Dos Caballos****1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♘f6****Defensa Húngara****1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙e7**

A continuación pasaremos revista a las principales variantes de algunas de ellas.

La Apertura Italiana

Queda definida con las jugadas **1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙c4 ♙c5**, es decir una posición simétrica, con jugadas lógicas y naturales. Los dos alfiles *italianos* apuntan, respectivamente, a las casillas **f7** (el blanco) y **f2** (el negro), que son las dos casillas más vulnerables del tablero.



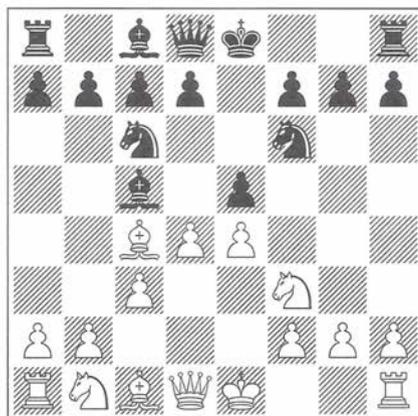
Por cierto que las alternativas, en la tercera jugada negra, son:
 3. ... ♘f6 – la **Defensa Dos Caballos**, una defensa activa, de contraataque.

3. ... ♙e7 – la **Defensa Húngara**, sólida pero pasiva.

Primera variante

4. c3 ♘f6
5. d4 ...

En los torneos internacionales se juega mucho la variante más tranquila de esta apertura, que comienza con 5. d3.



Las blancas juegan con ambición para apoderarse de inmediato del centro, tratando de ganar tiempo, por el ataque al alfil.

5. ... e×d4
6. c×d4 ...

6. e5 es otra posibilidad, y después de 6. ... d5! 7. ♖b5 ♘e4, el juego revierte a la Defensa Dos Caballos.

6. ... ♖b4+
7. ♖d2 ...

Antes se jugaba 7. ♘c3, una variante muy arriesgada, después de 7. ... ♘xe4.

7. ... ♖×d2+
8. ♘b×d2 ...



8. ... d5!

Las negras necesitan estabilizar el centro, y la mejor forma de hacerlo es eliminando uno de los dos peones blancos, fortificándose en la casilla **d5**.

9. e×d5 ♞×d5

10. ♖b3 ♞ce7

Otras posibilidades son:

(1) 10. ... ♖e7+? 11. ♔f1, y las negras quedan prácticamente perdidas, con el caballo de **d5** atacado, y la amenaza 12. ♖e1.

(2) 10. ... ♙e6 11. 0-0 0-0 12. ♖xb7. Las blancas han ganado un peón.

(3) 10. ... ♞a5 11. ♖b5+ ♞c6 12. ♖b3, con repetición de jugadas.

11. 0-0 0-0

12. ♖fe1 c6





Las blancas sólo tienen una ligera ventaja, porque dominan más espacio y la columna abierta.

Segunda variante

4. c3 ♔e7

Esta variante se basa en apuntalar la casilla e5.

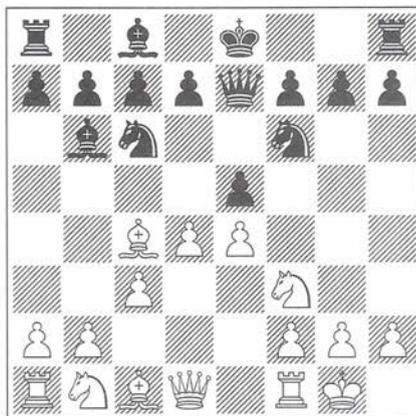
5. 0-0 ...

Las blancas enrocan antes de seguir con su idea de romper en d4. Si se juega de inmediato, puede seguir: 5. d4 exd4 6. cxd4 ♜xe4+.



5. ... ♘f6
6. d4 ♙b6

Esta jugada encaja con el plan 4. ... ♖e7, sosteniendo el peón de e5, para que las blancas no queden con peones ... móviles en el centro, como en la primera variante. Si el peón d se cambia o avanza, entonces se abre una magnífica diagonal para el alfil de b6.



7. d5 ♘b8

Sería un error 7. ... ♘a5?, sencillamente por 8. ♙d3, con la amenaza 9. b4, ganando el caballo.

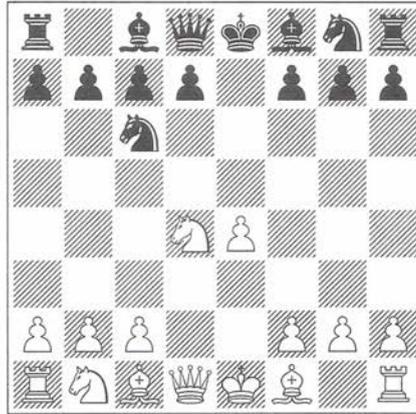
8. ♘bd2 0-0



Las blancas controlan más espacio, pero tendrán que maniobrar, si quieren conseguir ventaja. Las negras pueden seguir con ...d6, ...♘g4, ...♗bd7, etc., con buen juego.

La Apertura Escocesa

Queda planteada después de 1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. d4 exd4 4. ♗xd4.



Primera variante

4. ... ♘c5
5. ♘e3 ...

Las alternativas son:

(1) 5. ♗b3 ♘b6 6. ♖e2 d6 7. ♘e3!

(2) 5. ♗xc6 ♖f6! 6. ♖d2 (ante la amenaza sobre f2) 6. ... dxc6.

5. ... ♖f6

Las negras insisten en presionar sobre la pieza de d4.

6. c3 ...

Cambiar caballos sería un error: 6. ♘xc6? ♙xe3 7. fxe3 bxc6, con ventaja negra.



6. ... ♘ge7

Si 6. ... ♙g6, se ha jugado 7. ♘f5, con lo que las blancas entregan un peón, después de 7. ... ♙xe3 8. ♘xe3 ♙xe4 9. ♘d2, a fin de agilizar su desarrollo.

7. ♙c4 ♘e5
8. ♙e2 d6
9. 0-0 ...



9. ... ♔g6
 10. f4 ♘5c6
 11. f5 ♔f6



La posición está prácticamente igualada. Las blancas disponen de mayor espacio, pero ahora las negras tienen la fuerte casilla e5 como base de operaciones para su caballo.

Segunda variante

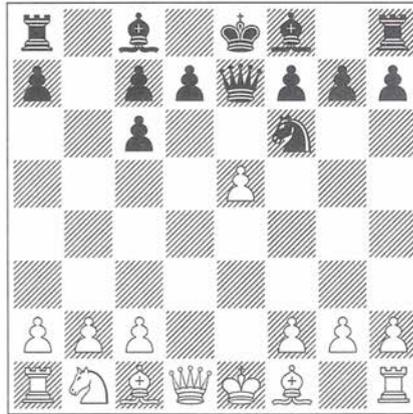
4. ... ♘f6



La vieja jugada 4. ... ♔h4?! puede combatirse con 5. ♘c3 ó 5. ♘b5, entregando un peón por desarrollo.

5. ♘c3 ♖bxc6
6. e5 ♔e7

Alguna vez se ha jugado la extraña 6. ... ♘e4?!

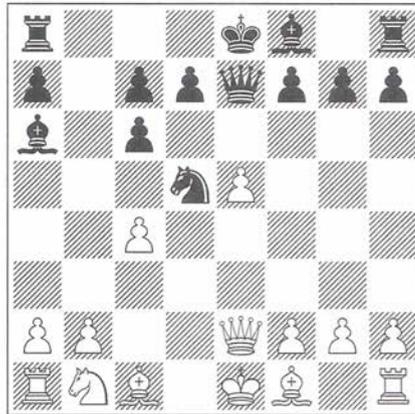


7. ♔e2 ...

Insistiendo en la amenaza al caballo.

7. ... ♘d5
8. c4 ♙a6

Otra posibilidad es 8. ... ♘b6 9. ♘c3 ♔e6 10. ♔e4 d5. Las negras fuerzan el cambio de damas, aunque quedan en posición algo inferior: 11. exd6 cxd6 12. ♙d3.



9. b3

g6

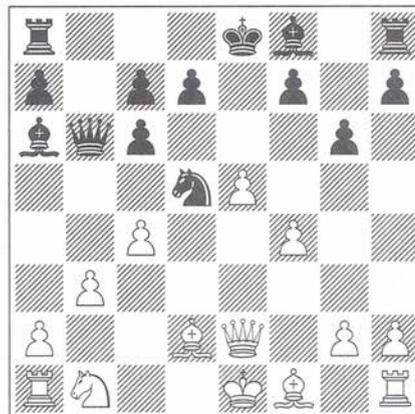
10. f4

♔b4+

Si 10. ... f6, 11. ♖a3 c5.

11. ♖d2

♔b6



De momento el peón de **c4** está clavado, pero las blancas sin duda tienen una pequeña ventaja, y podrán coordinar mejor sus piezas que las negras.

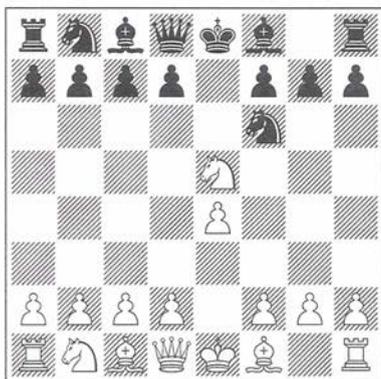
Esta variante es más complicada y te puede resultar difícil controlar el juego.

FICHA DE REPASO

- Son **aperturas abiertas** las que se derivan de las jugadas **1. e4 e5**.
- Una de las principales aperturas abiertas es la **Apertura Ruy López o Española: 1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♙b5**.
- Otras importantes aperturas abiertas son la **Apertura Italiana (1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♙c4 ♙c5)** y la **Apertura Escocesa (1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. d4 e×d4 4. ♗×d4)**.
- Las líneas de juego teóricas de las aperturas se llaman **variantes**.

EJERCICIOS

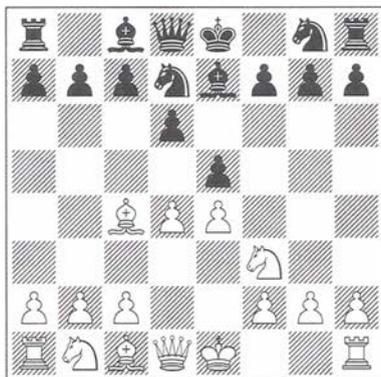
25.



¿Por qué no es bueno para las negras tomar el peón, con **3. ...**

♞×e4?

26.



En esta posición de la Defensa Philidor, las negras acaban de jugar **4. ... ♙e7**. ¿Por qué es un error?

27.



De las cuatro jugadas negras, tres han sido de dama. La consecuencia es que están prácticamente perdidas. ¿Cómo?

28.



Si en esta posición de la Defensa Dos Caballos las negras juegan **5. ... ♞×d5**, ¿cómo seguirías?

SOLUCIONES

- 25.** Porque tras **4. ♖e2**, las negras no pueden retirar el caballo (4. ... ♘f6 5. ♘c6+, un descubierto que les cuesta la dama), y si 4. ... d5, sigue 5. d3, con serios problemas.
Tendrían que jugar **4. ... ♗e7**, y después de **5. ♖xe4**, recuperar el caballo con **5. ... d6**, aunque perderán un peón.
- 26.** Por **5. dxe5 ♘xe5 6. ♘xe5 dxe5 7. ♗h5**, con ataque doble sobre **f7** y **e5**, por lo que las negras perderán el peón de **e5**.
Por ejemplo: **7. ... g6 8. ♖xe5**, etc.
Si en la quinta jugada, las negras retoman de peón, aún es peor: **5. ... dxe5 6. ♗d5**, ganando pieza.
La salida de dama se justifica, en este caso, por el error cometido por las negras.
La jugada correcta es 4. ... exd4.
- 27.** Con **5. ♕xf7+! ♔d8** (5. ... ♔xf7? 6. ♘g5+, ganando la dama), y ahora, tanto con 6. d4, como con 6. ♖e1, las blancas tienen una enorme ventaja en desarrollo.
- 28.** Lo más atractivo es el *Ataque Fegatello*, con **6. ♘xf7!? ♕xf7 7. ♖f3+**. Ahora, para defender su caballo de **d5**, el rey negro tiene que subir a **e6**. Aquí hay mucho trabajo analítico, que será una de tus tareas si quieres convertirte en campeón infantil de tu ciudad.
Con este ataque puedes ganar docenas de partidas. Pero la jugada teórica de las negras es **5. ... ♘a5**.

8

Mates y celadas en la apertura

Mates supersónicos

Hay varios mates espectaculares en pocas jugadas, algunos de los cuales se conocen con nombres pintorescos o apodos desde tiempos remotos...

Para que se produzca un mate en plena apertura, el jugador que lo sufre tiene que haber cometido al menos un grave error.

MATE DEL PASTOR

Seguramente ya lo conoces o has oído hablar de este mate. Hay que decir que el pastor en cuestión era un cura, y no un pastor de ovejas.

Si uno de los dos jugadores no tiene cuidado, puede encontrarse con que este mate lo va a despertar de golpe, ¡porque se produce en sólo cuatro jugadas!

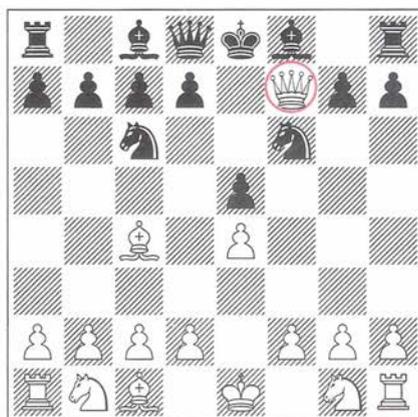
- | | |
|--------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♘c4 | ♞c6 |
| 3. ♖h5 | ... |



3. ... ♖f6??

Las negras no se han dado cuenta de las intenciones de su rival. Hay que jugar 3. ... ♔e7, para seguir con 4. ... ♘f6, expulsando a la dama blanca.

4. ♔x7++



Esto es un mate *seco*, de los que duelen. ¡Para dormir está la cama!

MATE DEL LOCO

Pero el **mate del pastor** no es el mate más rápido del ajedrez. El más rápido es el **mate del loco**, que se consigue, con negras, en sólo dos jugadas.

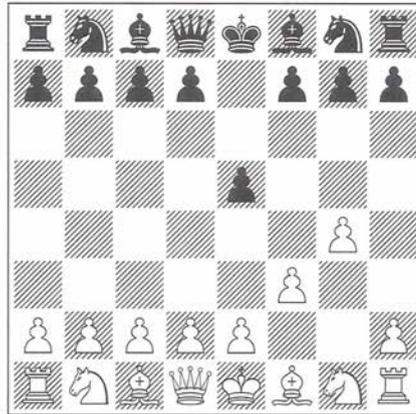
1. f3? ...

Una jugada mala, porque debilita la posición del rey blanco.

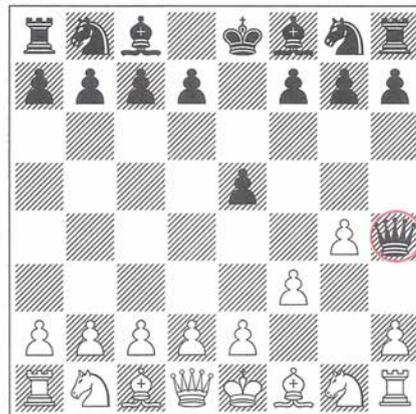
1. ... e5

2. g4?? ...

Una auténtica locura, un avance *kamikaze*...



2. ... ♖h4++



Como verás, abrir la diagonal negra que llega hasta el rey blanco (e1-h4) ha sido totalmente suicida.

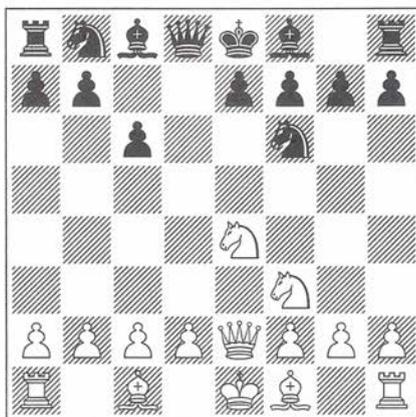
MATE AHOGADO

El **mate ahogado** lo da un caballo. No hay que confundirlo con el **rey ahogado**, que, como sabemos, es una posición de tablas.

El ejemplo que sigue se disputó en un torneo internacional.

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | c6 |
| 2. ♘c3 | d5 |
| 3. ♗f3 | dxe4 |
| 4. ♗xe4 | ♘f6 |
| 5. ♕e2 | ... |

Las blancas plantean una **celada**, pero su jugada no es muy buena, porque la dama tapona la salida del alfil.



5. ... ♘bd7??

Pero ¡no hay que entrar al trapo! El ajedrez es una lucha, pero también un diálogo, y hay que estar atento a las señales que emite nuestro rival... ¿Qué querían hacer las blancas con su retorcida jugada de dama?

Lo correcto aquí era 5. ... e6.

6. ♗d6++

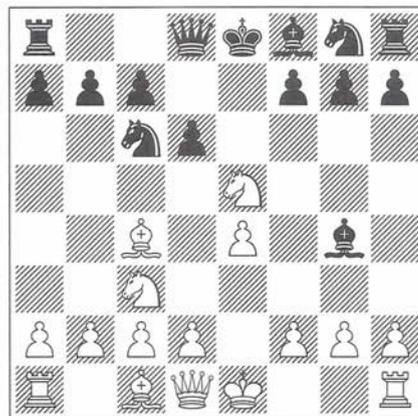
Un inesperado mate de caballo, con todas las piezas sobre el tablero.



MATE DE LEGAL

Kermur de Legal era un jugador francés del siglo XVIII, y la partida que sigue es suya:

- | | |
|----------|-----|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♘f3 | ♘c6 |
| 3. ♙c4 | d6 |
| 4. ♘c3 | ♙g4 |
| 5. ♘xe5? | ... |



Una jugada sorprendente, pero mala: las blancas entregan su dama. Pero si las negras juegan 5. ... ♘xe5, protegen el alfil y ganan pieza.

Se cuenta que Legal, que jugaba contra un aficionado, estaba convencido de que su oponente tomaría la dama...

5. ... ♖×d1??

¿Por qué no?



Por esto:

6. ♖×f7+ ♔e7

7. ♞d5++



Un mate espectacular, que conviene retener. ¿No te parece?

Celadas

Una **celada** es una trampa que normalmente se plantea en la apertura. Si el jugador cae en la trampa, el que la ha planteado consigue beneficios de algún tipo (mate, ganancia de material, etc.).

La celada no es, por tanto, un simple error, *sino un error provocado por el rival*.

En el **mate ahogado**, de este mismo capítulo, hemos visto una celada planteada por las blancas, en la que cayeron las negras.

A continuación veremos algunas celadas, que debes conocer para no caer en ellas y, si te divierte, puedes plantearlas alguna vez, *pero sólo en partidas amistosas*, ya que no es serio plantear celadas en partidas de torneo, ¡porque te puede salir el tiro por la culata!

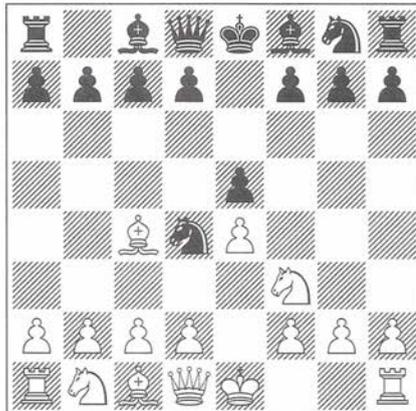
¿QUIÉN ERA?

El maestro inglés **Joseph Henry Blackburne** (1841-1924) era un extraordinario jugador de ataque, especialista en exhibiciones de partidas simultáneas. Le llamaban 'la muerte negra'. En el capítulo 15 podrás ver el mate que lleva su nombre.

LA TRAMPA DE BLACKBURNE

- | | |
|--------|-------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♘f3 | ♞c6 |
| 3. ♙c4 | ♞d4?! |

Esta jugada va contra las normas de apertura, porque las negras mueven una pieza ya desarrollada. Pero lo cierto es que plantea una astuta celada.



4. ♘xe5? ...

¡Ésa es la idea! Las blancas no resisten la tentación. ¿Por qué no iban a tomar un peón así, atacando además el de **f7**?

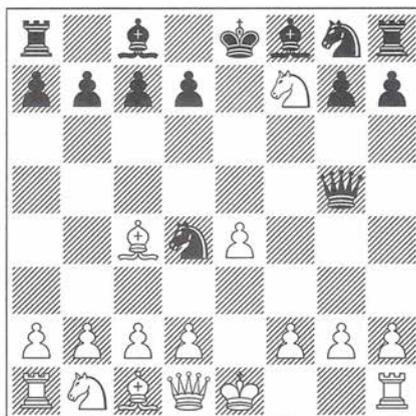
Con 4. ♘xd4 exd4 5. 0-0, quedarían con una gran ventaja posicional, enrocadas y con el alfil desarrollado.

4. ... ♔g5!

Las negras aún entregan más material (peón de **f7**), que puede capturarse de caballo, con lo que dama y torre quedarían atacadas...

5. ♘xf7? ...

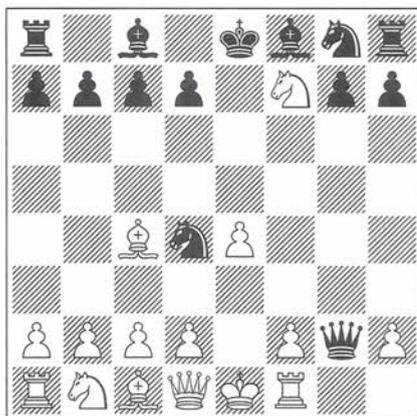
Las blancas no se lo piensan dos veces y caen de lleno en la celada.



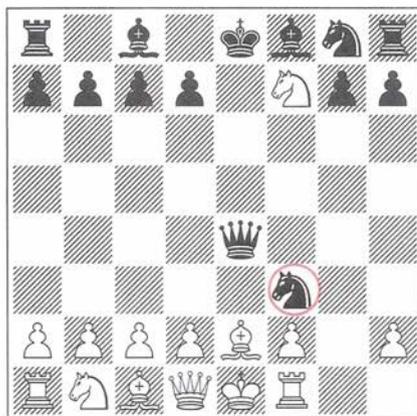
5. ... ♔xg2

Ahora el dúo dama+caballo hace estragos.

6. ♖f1 ...



6. ... ♔xe4+
7. ♖e2 ♘f3++



¡Otro mate ahogado!

LA DEFENSA DAMIANO

1. e4 e5
2. ♘f3 f6?!

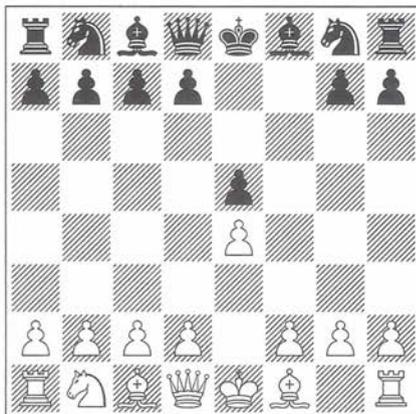
La **Defensa Damiano** es una defensa inferior. El avance de peón debilita la diagonal e8-h5 y obstaculiza el desarrollo natural del caballo rey.

¿QUIÉN ERA?

El portugués **Pedro Damiano** (siglos xv-xvi) fue un jugador y teórico, cuyo libro de problemas y análisis fue muy popular en toda Europa.

3. ♖xe5! ♜xe5?

El mal menor es 3. ... ♜e7 4. ♖c4.



4. ♜h5+ ♔e7

Las negras no quieren perder la torre: 4. ... g6 5. ♜xe5+ y 6. ♜xh8.

5. ♜xe5+ ♔f7



6. ♖c4+ ♔g6

7. ♜f5+ ♔h6

8. ♖d4+ ♔g5

9. ♖h4! ...



Las negras no pueden evitar un mate en pocas. Por ejemplo: 9. ... ♔g7 10. ♕f7+ ♔h6 11. hxg5++.

EN LA DEFENSA PHILIDOR

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♘f3 | d6 |
| 3. ♙c4 | ♙e7 |
| 4. d4 | e×d4 |
| 5. ♘×d4 | ♘d7? |

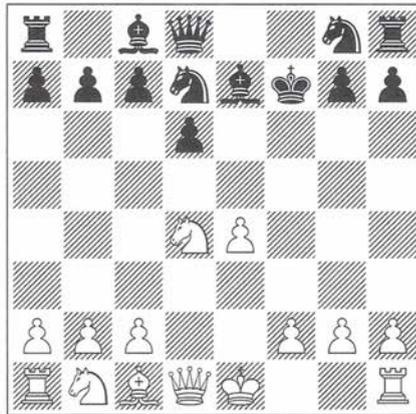
La jugada teórica es 5. ... ♘f6.



¿QUIÉN ERA?

François André Philidor (1726-1795) era el mejor jugador del mundo en el siglo XVIII. Revolucionó el juego-rey, al considerar a los peones "el alma del ajedrez". También era un famoso compositor de ópera.

6. ♔xf7+! ♚xf7



7. ♞e6! ...

Ésta es la clave de la celada: el caballo no puede tomarse, pues si 7. ... ♚xe6??, sigue mate en dos: 8. ♚d5+ ♔f6 9. ♚f5++.

7. ... ♚e8

8. ♞xc7 ♚f8

Si 8. ... ♚d8, 9. ♚d5+ ♔f8 10. ♞e6+, ganando la dama.

9. ♚h5+ g6

10. ♚d5+ ♔f6

Si 10. ... ♔g7, sigue el doble de caballo 11. ♞e6+.





11. ♕g5+ ♔g7
12. ♞e6+ ...



Las negras pierden la dama.

EN EL CONTRAGAMBITO ALBIN

1. d4 d5
2. c4 ...

El Gambito de Dama.

¿QUIÉN ERA?

El maestro austríaco **Adolf Albin** (1848-1920) inventó el contragambito que lleva su nombre.

2. ... e5

Ahora las negras plantean el Contragambito Albin.

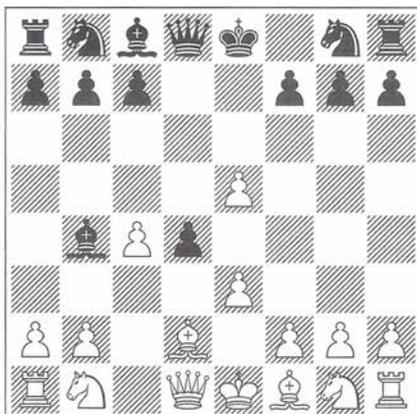
3. dxe5 d4

4. e3? ...

La continuación normal es 4. ♘f3.

4. ... ♗b4+

5. ♖d2 ...



5. ... dxe3!

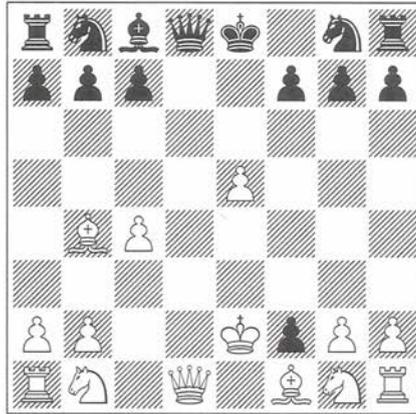
6. ♗xb4? ...

Lo menos malo es 6. fx3.

6. ... exf2+

7. ♔e2 ...

No puede tomarse el peón, pues si 7. ♔xf2, 7. ... ♚xd1.

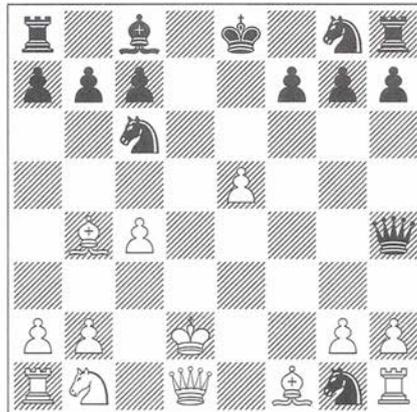


7. ... **f×g1=♘+!**

Uno de esos raros casos en que es preferible no pedir dama. Si 7. ... **f×g1=♘**, seguiría 8. ♚×d8+ ♜×d8 9. ♖×g1. Ahora, en cambio, el caballo no puede tomarse, por el jaque de alfil en **g4**, que ganaría la dama.

8. ♚e1 ♚h4+

9. ♜d2 ♞c6



Las negras tienen una gran ventaja y ataque. Si, por ejemplo, 10. ♞c3, puede seguir 10. ... ♞g4 11. ♚e1 0-0-0+, etc.

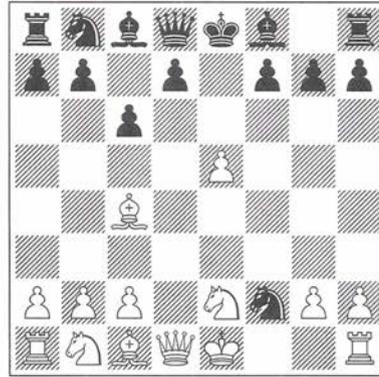
FICHA DE REPASO

- Un **mate en la apertura** sólo puede producirse, si el jugador víctima del mate ha cometido un grave error.
- Los mates rápidos más famosos son el **del Pastor** y el **del loco**.
- Otro que hay que retener es el **mate ahogado** (que no debe confundirse con la posición de tablas), que ejecuta un caballo, por asfixia del rey contrario.
- Una **celada** es una trampa de apertura, una posibilidad ante la que siempre debes mantenerte alerta para esquivarla y, a veces, explotarla en tu favor.

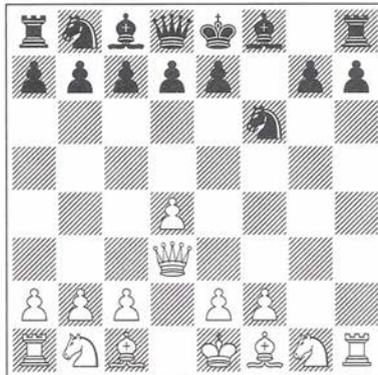
EJERCICIOS

29. *Juegan blancas*

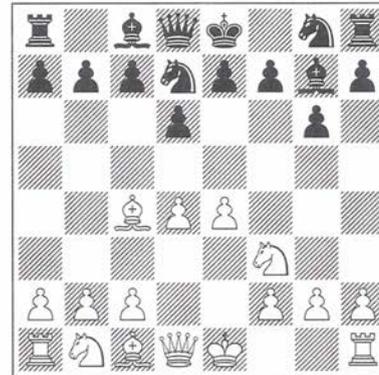
¿Les conviene a las blancas jugar
3. fxe5? ¿Por qué?

31. *Juegan blancas*

¿Ha sido buena la última jugada
negra, 5. ... ♖×f2? ¿Por qué?

30. *Juegan blancas*

¿Cuál es la mejor jugada de las
blancas?

32. *Juegan blancas*

¿Por qué fue mala la última
jugada negra, 4. ... ♖d7? ¿Cómo
deben jugar ahora las blancas?

SOLUCIONES

- 29.** No. **3. fxe5?** es mala, por **3. ... ♖h4+** **4. g3** (o bien **4. ♕e2?? ♖xe4++**) **4. ... ♖xe4+** y **5. ... ♖xh1**.
- 30.** **6. ♜xh7!**, y ahora las negras deben perder una torre (**6. ... d6**, **6. ... e6**), para evitar el mate, pues si toman la torre (tanto de caballo como de torre), sigue **7. ♖g6++**.
- 31.** **5. ... ♗xf2?** es una mala jugada. La idea es que si **6. ♕xf2**, entonces **6. ... ♖h4+** **7. g3 ♖xc4**, recuperando la pieza con ventaja. Pero las blancas deben jugar **6. 0-0! ♗xd1??**. Mejor es **6. ... ♗c5**, y ahora no **7. ♜xf2**, por **7. ... ♗xf2+** **8. ♕xf2 ♖h4+** (el mismo jaque de antes) **9. ♕g1 ♖xc4**, sino **7. ♗xf7+!** **♕xf7** **8. ♗d4!**, y las blancas recobran el caballo con ataque. **7. ♗xf7+** **♕e7** **8. ♗g5++**.
- 32.** **4. ... ♗d7?** permite un sacrificio de alfil ganador: **5. ♗xf7+!** **♕xf7** **6. ♗g5+**.
Ahora las negras tienen tres opciones, y las tres son malas:
(a) **6. ... ♕f8** **7. ♗e6+**, jaque doble, ganando la dama.
(b) **6. ... ♕e8** **7. ♗e6**, y la dama negra está encerrada.
(c) La peor: **6. ... ♕f6??** **7. ♖f3++**.

9

Finales de peones

Reyes y peones

Al hablar de finales de peones estamos hablando de finales *de reyes y peones*, puesto que los reyes no pueden *no estar* en el tablero. Pero, por supuesto, eso excluye la presencia de cualquier otra pieza.

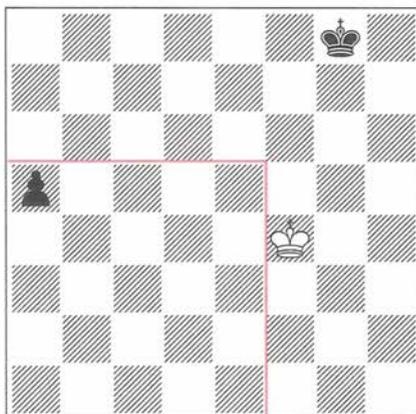
En estos finales puede haber muchos peones por uno y otro bando, pero aquí sólo estudiaremos los casos más útiles en la práctica con pocos peones, sobre todo el final de rey y peón contra rey solo.

El final es la última fase de la partida y, al llegar a un final en el que sólo quedan peones conviene saber, por ejemplo, si la ventaja de un peón es o no suficiente para ganar.

Regla del cuadrado

Lo primero que hay que aprender es la *regla del cuadrado*, que nos permite saber de un golpe de vista si un rey puede alcanzar a tiempo a un peón enemigo alejado.

Se traza un cuadrado imaginario, que va desde la casilla en que se encuentra el peón, el mismo número de casillas que le faltan para coronar, en la fila. Es decir, en este caso, le faltan cuatro casillas para llegar a **a1**. Entonces, el cuadrado va desde **a5** hasta **e5**, y desde este punto hasta **e1**. El cuadrado, por tanto es el que encierran las casillas **a5-e5-e1-a1**. En el diagrama de la página siguiente se dibuja.

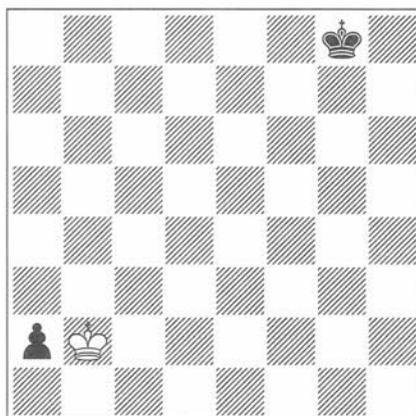


Si juegan blancas, el rey puede entrar en el cuadrado y, por tanto, alcanzar al peón.

Por ejemplo:

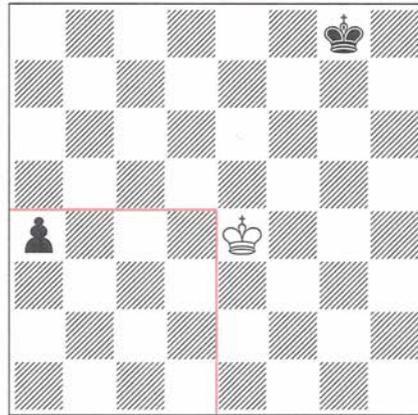
- | | | |
|----|-----|-----|
| 1. | ♔e4 | a4 |
| 2. | ♔d3 | a3 |
| 3. | ♔c2 | a2 |
| 4. | ♔b2 | ... |

Y el peón es alcanzado a tiempo.



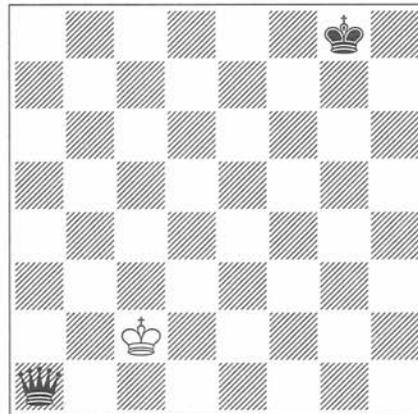
Sin embargo, si en la misma posición jugaran negras, entonces después de **1. ... a4**, el rey blanco no llegaría a tiempo.

2. ♔e4 ...



El cuadrado en que se encuentra el peón es el que definen las casillas **a4-d4-d1-a1**. Por tanto, el rey blanco está fuera del cuadrado.

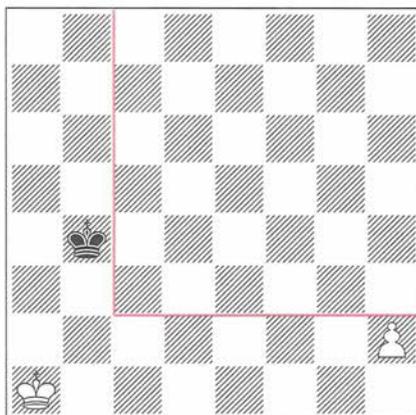
2. ...	a3
3. ♔d3	a2
4. ♔c2	a1 ♚



Hay una importante excepción que hay que tener muy en cuenta: cuando el peón se encuentra situado en su casilla inicial.

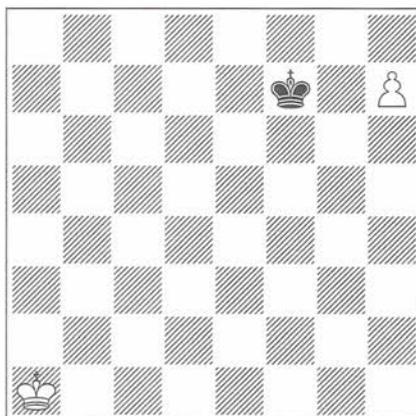
En tal caso, el cuadrado debe trazarse como si el peón estuviese situado una fila más adelante. La razón es clara: al encontrarse en su casilla inicial, en su primer movimiento el peón puede avanzar dos casillas de golpe.

Veámoslo en la práctica:

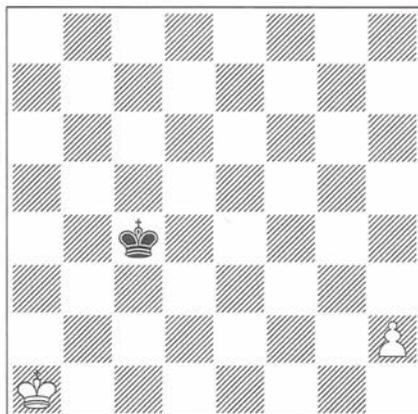


Aquí es como si el peón estuviese situado en la casilla **h3**, puesto que puede llegar a **h4** en una sola jugada. El cuadrado, por tanto, es **h3-c3-c8-h8**. Si juegan blancas, el rey negro no puede alcanzar el peón:

- | | |
|-------|-----|
| 1. h4 | ♔c4 |
| 2. h5 | ♔d5 |
| 3. h6 | ♔e6 |
| 4. h7 | ♔f7 |



Sin embargo, si en la misma posición juegan negras, el rey se mete en el cuadrado, con **1. ... ♔c4**, y alcanza al peón:



- | | |
|-------|-----|
| 2. h4 | ♔d5 |
| 3. h5 | ♔e6 |
| 4. h6 | ♔f7 |
| 5. h7 | ♔g7 |

Y el peón está perdido. Tablas.

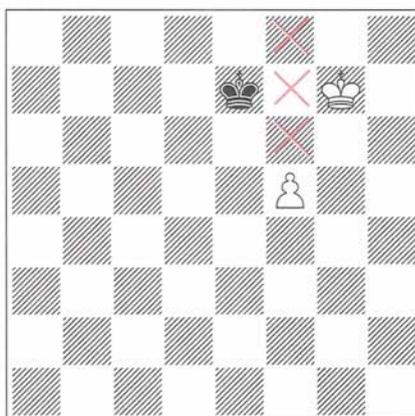
Lo mejor es que aprendas esta regla pero que, si se te presenta el caso, compruebes mentalmente los movimientos de rey y peón. La regla sirve de orientación visual, pero para evitar cualquier equivocación es mejor comprobarlo, porque el cálculo no es difícil.

Rey y peón contra rey ---

En este final, todo consiste en saber si el peón podrá o no coronar. El bando fuerte tratará de hacerlo y el bando débil tratará de impedirlo.

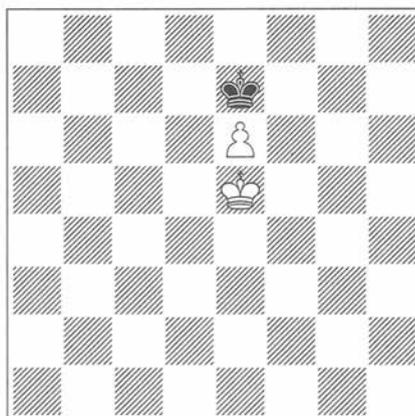
Como regla general, el rey fuerte debe estar situado junto a su peón, a ser posible, delante de él.

La posición ideal para el bando fuerte es la que refleja el diagrama:

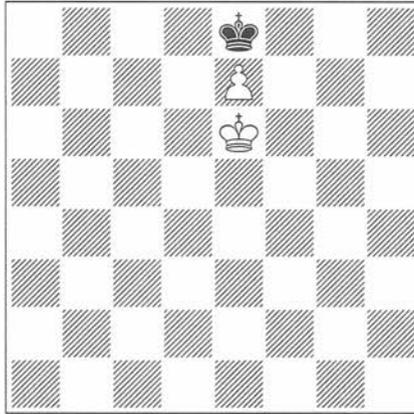
*Posición ganadora*

El rey fuerte domina las tres casillas por las que debe pasar su peón, de modo que el rey negro no podrá impedir que corone.

La que sigue es la posición defensiva ideal. El peón está delante de su rey, y no podrá coronar.

*Posición defensiva ideal*

Si juegan blancas, puede seguir **1. ♖d5** (ó 1. ♖f5, que es lo mismo) **1. ... ♜e8!** (pero, ¡jojo!, no 1. ... ♜d8? 2. ♜d6 ♜e8 3. e7 ♜f7 4. ♜d7, y el peón corona) **2. ♜d6 ♜d8 3. e7+ ♜e8** (el rey defensor ocupa la casilla de coronación y fuerza las tablas) **4. ♜e6.**

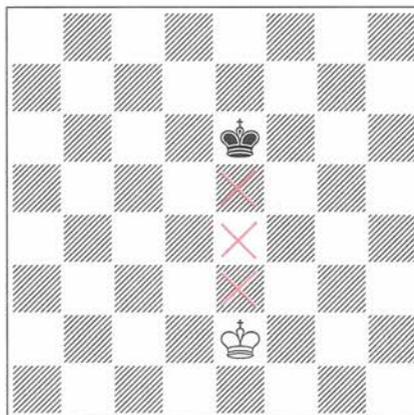


Una regla práctica muy útil es que *si el peón llega a la séptima casilla con jaque, el final es tablas. Si llega sin jaque, debe ganarse.*

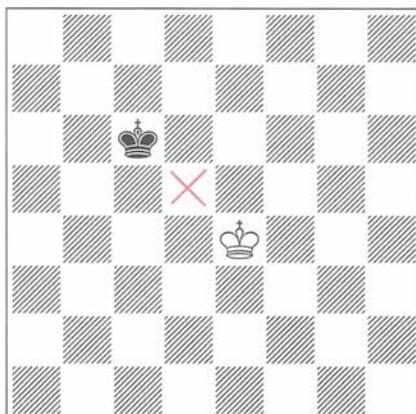
La oposición

La **oposición** es una figura técnica muy importante en los finales de peones. Se produce cuando ambos reyes se encuentran enfrente uno de otro, con un número impar de casillas entre ellos.

La oposición puede ser *frontal* o *diagonal*.



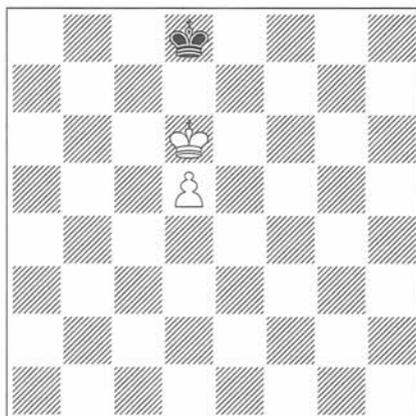
Oposición frontal

*Oposición diagonal*

La clave de esta figura es a quién le toca jugar. Naturalmente, los dos diagramas anteriores sólo son esquemas y, al no haber otro material, no tiene importancia. Pero si existieran peones, entonces los dos reyes tratarían de *ganar la oposición*.

*Tiene la oposición el rey al que **no** le corresponde jugar.*

Como siempre, lo veremos mejor en la práctica.

*Las blancas ganan*

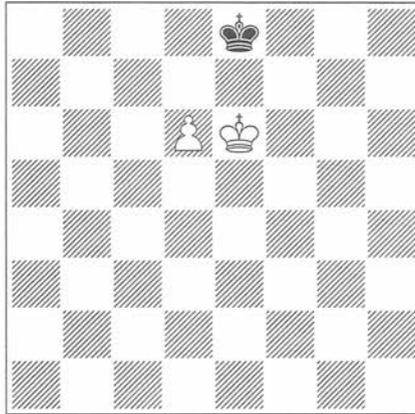
Este final está ganado por las blancas, juegue quien juegue.

Si juegan blancas:

1. ♔e6 ♔e8

Las negras ganan la oposición, pero...

2. d6 ...

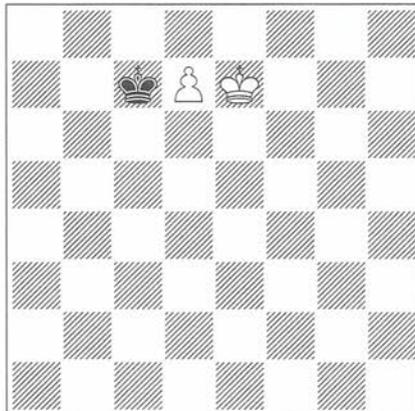


Este tiempo de reserva obliga a jugar al rey negro, haciendo que pierda su privilegiada situación.

2. ... ♔d8
3. d7 ...

El peón llega a la séptima casilla sin jaque... ¿Qué significa eso?

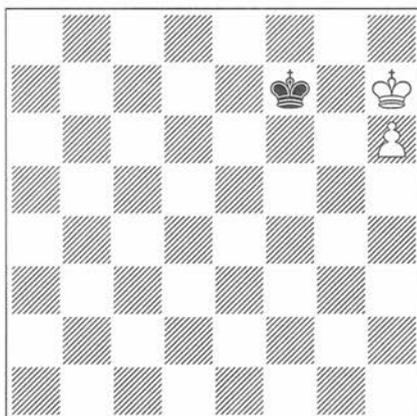
3. ... ♔c7
4. ♔e7 ...



Y el peón corona.

Si juegan negras, es muy fácil: **1. ... ♔c8 2. ♕e7**, o bien **1. ... ♔e8 2. ♕c7**, dominando las tres casillas de avance del peón.

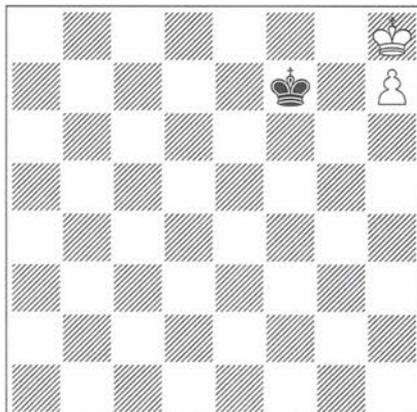
La oposición es muy importante para la defensa, por ejemplo, en los finales con peón de torre.



En esta posición, a pesar de que el rey blanco está por delante de su peón, su colega negro no lo deja salir, y el final es tablas.

Si juegan blancas:

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ♕h8 | ♔g6 |
| 2. h7 | ♕f7 |



Tablas por ahogado.

Si jugasen las negras:

1. ... ♔f8

No 1. ... ♔f6?, por 2. ♔g8, y las blancas ganan.

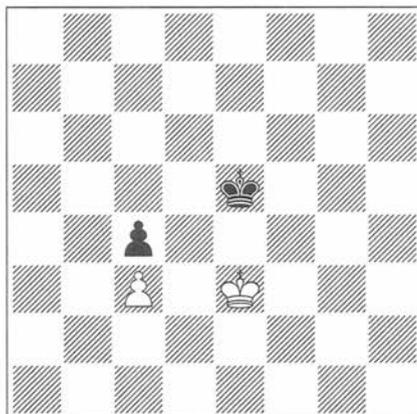
2. ♔h8 ♔f7

3. h7 ♔f8

Con la misma posición de antes.

Rey y peón contra rey y peón _____

Sólo estudiaremos un caso de este final, para asimilar un útil procedimiento defensivo.

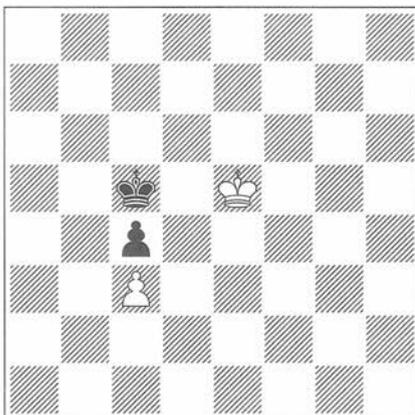


Si juegan blancas el final es de claras tablas. Por ejemplo: 1. ♔f3 ♔f5 (manteniendo la oposición) 2. ♔e3 ♔e5, y las blancas no pueden forzar el juego.

Si juegan negras, el juego es más difícil. El rey negro debe buscar siempre la oposición.

- | | |
|--------|-----|
| 1. ... | ♔d5 |
| 2. ♔f4 | ♔d6 |
| 3. ♔e4 | ♔c5 |
| 4. ♔e5 | ... |

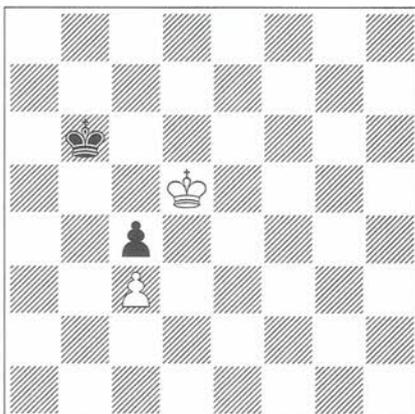
Las blancas han ganado la oposición.



- | | |
|--------|-----|
| 4. ... | ♔c6 |
| 5. ♔d4 | ♔b5 |
| 6. ♔d5 | ... |

Con esta oposición decisiva, el peón cae.

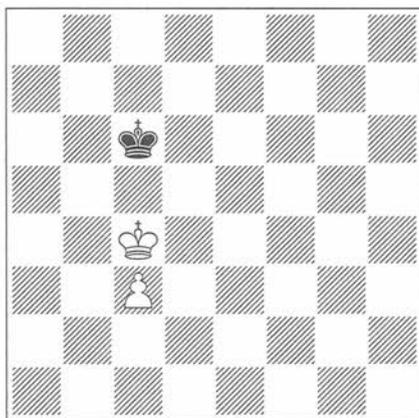
- | | |
|--------|------|
| 6. ... | ♔b6! |
|--------|------|



Las negras asumen la pérdida de su peón, pero consideran que no es el fin del mundo. ¡Después de todo, no es una partida de peones, sino de ajedrez!

7. ♔xc4 ♔c6

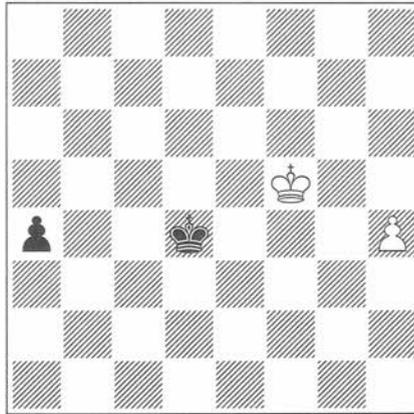
¿Quién tiene ahora la oposición? Con su astuta maniobra ...♔b6-c6, el rey negro se ha apoderado de la oposición y ésta es la clave de su defensa.



Este final es tablas, pues aunque el rey fuerte está situado por delante de su peón, éste se encuentra aún muy lejos de la casilla de coronación, lo que permite al rey negro defenderse.

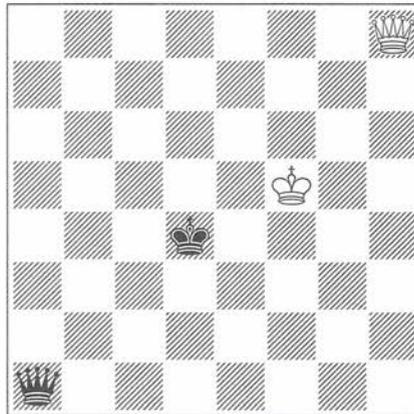
Por ejemplo: 8. ♔d4 ♔d6 (¡oposición!) 9. c4 ♔c6 10. c5 ♔c7 11. ♔d5 ♔d7 (¡oposición!) 12. c6+ ♔c7 13. ♔c5, y tablas.

Ahora veremos un caso curioso de coronación respectiva, en la que el bando que corona antes, pierde. Por supuesto, es una excepción. Pero una excepción muy importante, que conviene memorizar.



En esta posición, el peón negro está a tres casillas de coronar, y el blanco a cuatro. Como juegan las blancas, parece evidente que ambos peones entrarán al mismo tiempo, pero antes el negro.

- | | |
|----------|------|
| 1. h5 | a3 |
| 2. h6 | a2 |
| 3. h7 | a1=♔ |
| 4. h8=♔+ | ... |

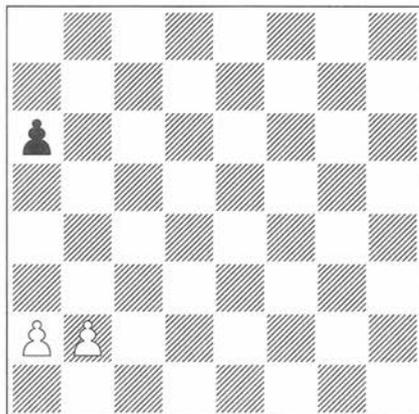


¡Maldición! ¡El peón blanco corona con jaque, y la dama negra se encuentra en la misma diagonal que su rey! La vida de la dama negra ha sido muy corta.

¿Has visto la película *En busca de Bobby Fischer*? En esa película se ve una partida entre dos chavales con un final de peones así.

Dos peones unidos contra uno

Si nos olvidamos de los reyes, la forma de jugar una posición de dos peones contra uno, enfrentado a ellos, es como sigue.



El procedimiento de juego en estos casos, para el bando fuerte, consiste *siempre* en avanzar primero el peón que **no** está en la misma columna del peón enemigo, es decir, **1. b4**, para seguir con **2. a4** y **3. b5**, con lo que, inevitablemente, sea crea un peón pasado.

La razón es que, de esta forma, se impide la famosa figura defensiva **el peón que para a dos**, de Capablanca, como sucedería si movemos el peón equivocado.

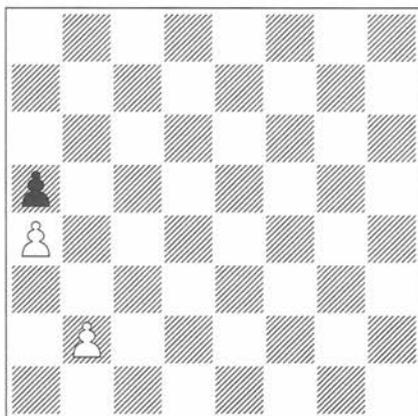
Por ejemplo: **1. a4? a5**

Ya tenemos al peón que para a dos peones contrarios.

¿QUIÉN ERA?

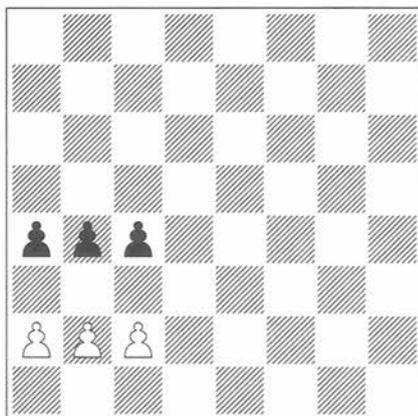
El cubano **José Raúl Capablanca** (1888-1942) fue uno de los grandes campeones míticos del ajedrez. En su tiempo lo llamaban 'La máquina', porque estaba considerado invencible. Le ganó el campeonato mundial a Enmanuel Lasker, en 1921.





El truco para atravesar la muralla

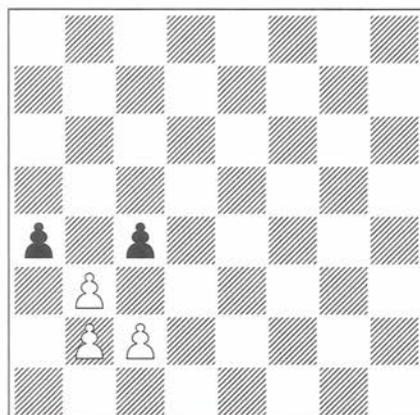
Una vez más, no hay reyes. La cosa está entre peones blancos y negros. Naturalmente, la posición (sin reyes) no sería posible, pero sí pueden producirse situaciones similares, en las que puede explotarse la idea.



Juegan negras.

Si jugasen blancas, la muralla se cerraría con 1. b3.

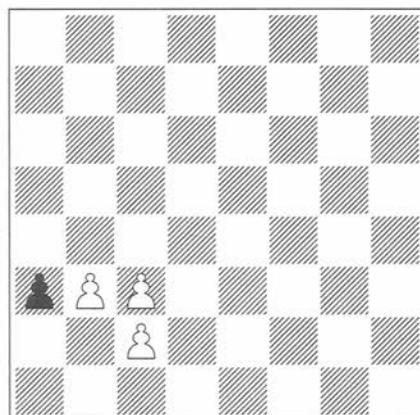
- | | |
|------------------|------------|
| 1. ... | b3! |
| 2. a x b3 | ... |



2. ... c3!

Abriendo paso al peón **a**.

3. bxc3 a3



El peón negro superviviente corona en dos jugadas.

Si en lugar de tomar con el peón **a**, las blancas capturasen con el peón **c**, entonces se ganaría así: 2. cxb3 a3! 3. bxa3 c3.

¡Parece la historia del hombre atraviesa-muros!

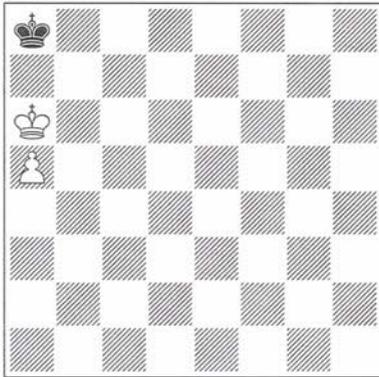
Lo cierto es que no sólo es divertido, este truco también tiene aplicación práctica, si se da una situación parecida y los reyes no tienen tiempo de intervenir.

FICHA DE REPASO

- La **regla del cuadrado** es un procedimiento útil para ver rápidamente si un rey puede alcanzar o no a un peón enemigo.
- En un final de peones, **un peón de ventaja** no garantiza la victoria.
- La **oposición** consiste en que ambos reyes se encuentran situados en línea recta, con un número de casillas impar entre ellos.
- En los finales de rey y peón contra rey, **el rey fuerte debe situarse por delante del peón.**
- En los finales de rey y peón contra rey, **el rey débil debe buscar la oposición.**
- En los finales de rey y peón contra rey, si el peón llega a séptima **sin jaque**, normalmente corona.
- Recuerda la regla del **peón que para dos** de Capablanca y la forma de avanzar peones en el *dos contra uno*.
- Recuerda el procedimiento para **atravesar la muralla** en el final de *tres contra tres*.

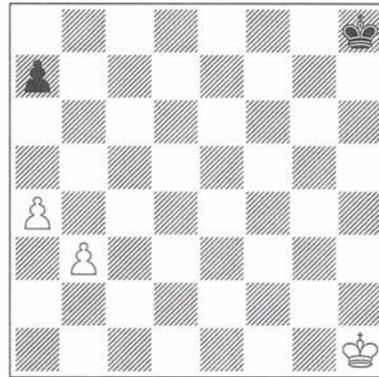
EJERCICIOS

33. *Juegan blancas*



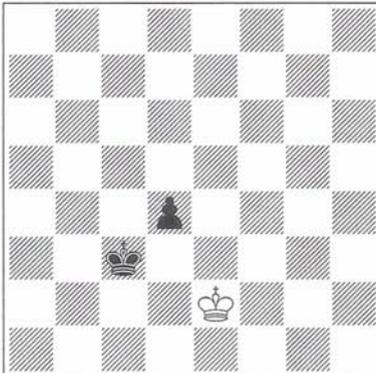
¿Cuál es el resultado de este final?

35. *Juegan blancas*



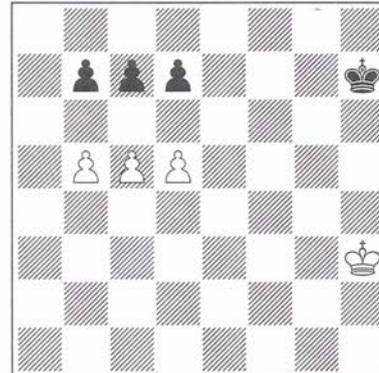
¿Qué opinas de este final? ¿Puede ganarse?

34. *Juegan negras*



¿Cuál es la mejor jugada y cuál debe ser el resultado de este final?

36. *Juegan blancas*



¿Cómo consiguen las blancas atravesar la muralla china?

SOLUCIONES

33. Tablas. Hemos visto que esta posición, en otras columnas, está ganada para las blancas. Pero al tratarse de una columna de torre, no puede desalojarse al rey débil de la casilla de coronación. Por ejemplo: 1. ♖b6 ♖b8 2. a6 ♖a8 3. a7. Ahogado.
34. 1. ... ♗c2, asegurando el control de las tres casillas que le quedan al peón para coronar (d3, d2, d1). Pero también sirve 1. ... d3+ 2. ♗d1 d2 (el peón llega sin jaque a la segunda casilla) 3. ♗e2 ♗c2. Las negras ganan.
35. Puedes ganar con las blancas, siempre y cuando no te equivoques en el peón que debes avanzar **antes**: 1. b4! ♗g8 2. b5 ♗f8 3. a5 ♗e7 4. b6 a×b6 5. a6! (no 5. a×b6?, por 5. ... ♗d7 y el rey negro alcanza al peón) y el peón llega a la meta.
36. Con 1. c6! b×c6 (o bien 1. ... d×c6 2. b6! c×b6 3. d6) 2. d6! c×d6 3. b6, y la muralla ha sido traspasada: este peón será una dama.

10

La combinación

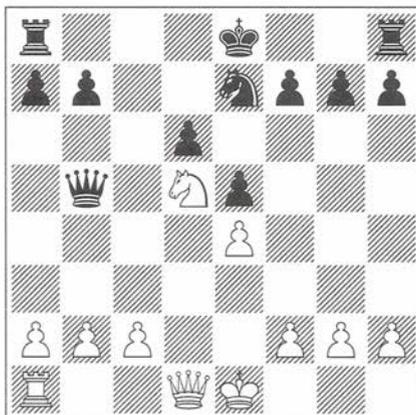
¿Qué es una combinación? _____

Combinar es el arte de *machacar* sin piedad al rival sacrificando piezas...
Esta definición, por supuesto, es una broma.

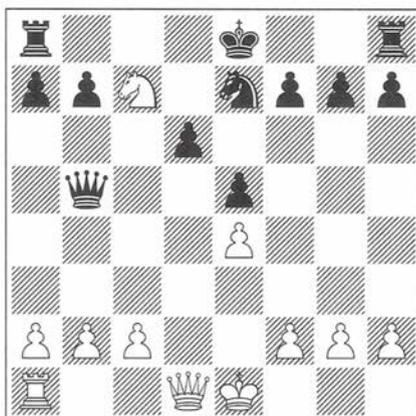
Una **combinación** es una serie de jugadas forzadas, con sacrificio de piezas, para conseguir ventaja.

Esa ventaja puede ser material, o ataque de mate, o unas tablas en posiciones aparentemente desesperadas.

Veremos ejemplos de todas estas posibilidades.



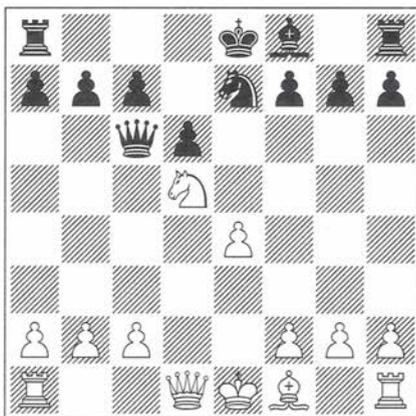
Si, en esta posición, juegan blancas, entonces **1. ♖c7+** es un jaque doble evidente que gana la dama contraria.



Esto no es una combinación, sino la aplicación elemental de la posibilidad de juego de una pieza, el caballo, que le permite jaquear, ganando la dama enemiga.

Sin embargo, si se crean previamente las condiciones para que esa posibilidad exista, *mediante el sacrificio de una pieza*, entonces sí es una combinación.

Tal es el caso en la posición siguiente:



1. ♖b5! ...

La dama negra es *atraída* a una casilla que permite el jaque doble del caballo.

1. ... ♔xb5



2. ♘xc7+ ♔d7
 3. ♘xb5 ...

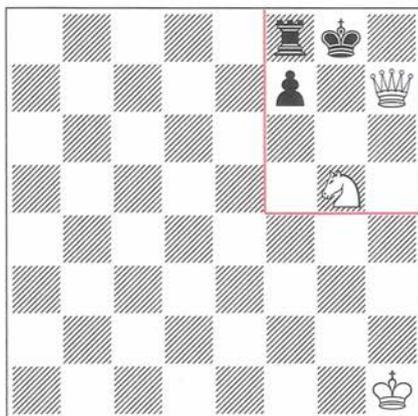


Las blancas han ganado la dama por una pieza menor. El negocio, por tanto, no puede ser más rentable.

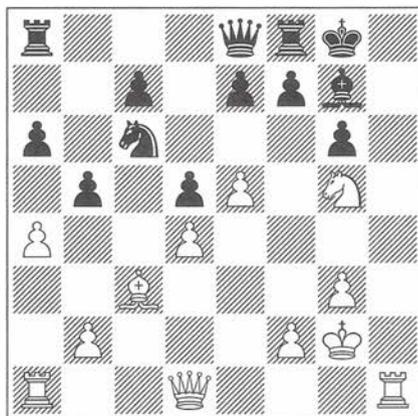
Ésta sí es una combinación, porque se requirió el sacrificio previo del alfil para atraer la dama negra a una casilla que permitía el doble de caballo.

Mate de dama y caballo

Dama y caballo se compenentran muy bien en el ataque al rey. Si, por ejemplo, conocemos este esquema de mate



no debe resultarnos muy difícil encontrar la combinación ganadora en el siguiente diagrama:



*Juegan blancas
y dan mate*

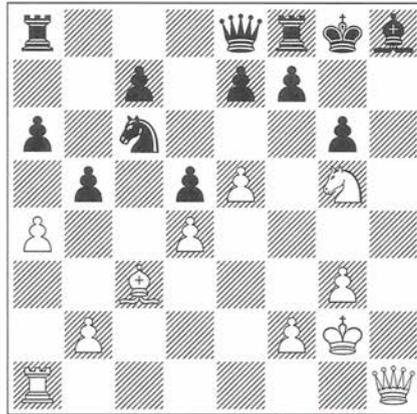
La solución comienza con un espectacular sacrificio de torre:

1. ♖h8+!! ♔xh8

Si 1. ... ♔xh8, sigue 2. ♗h1+ ♕h6 3. ♗xh6+ ♔g8 4. ♗h7++.

2. ♗h1 ...

Las blancas amenazan *tranquilamente* mate en **h7**, conforme al esquema anterior.



Es mate a la jugada siguiente, en todos los casos.

2. ... ♔xe5
3. ♖h7++

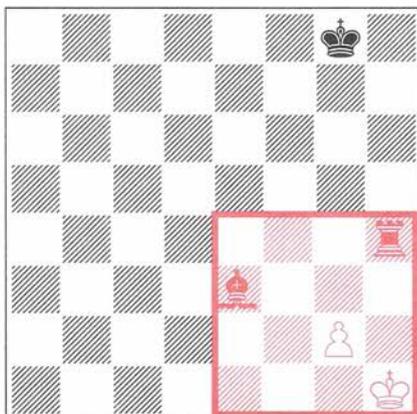
Uno de los elementos clave es que la columna **h** estaba totalmente abierta, convirtiéndose así en una vía de invasión.

Esto nos permite comprender el valor que tiene conocer las combinaciones típicas, para evitarlas y, sobre todo, ¡para ganar con ellas!

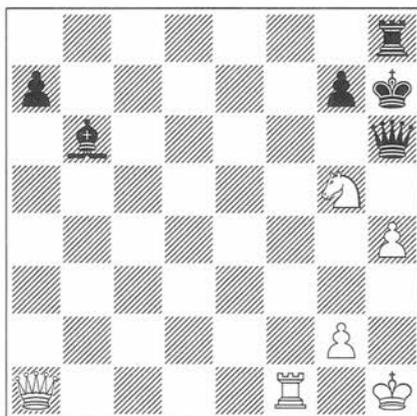


Mate de torre y alfil

Uno de los posibles cuadros de mate de torre y alfil es el que muestra el diagrama.



Si memorizamos esta figura de mate, nos resultará más fácil descubrir la solución del problema que sigue.



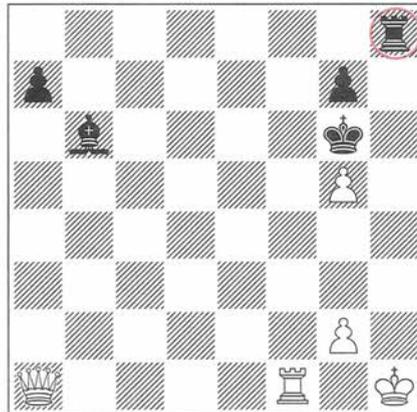
El rey negro está en jaque y no parece fácil responder al mismo. Si 1. ... ♖g8?, sigue 2. ♜a2+ y el kiosco se viene abajo. Si 1. ... ♔g6 sigue 2. ♜b1+ ♕h5, y ahora gana 3. ♘f7.

Pero al jugador con negras se le hizo la luz y recordó la imagen del mate, así que jugó:

1. ... ♔xg5!!
 2. hxg5 ...



2. ... ♔g6++



Aunque se pongan las dos crucecitas a la jugada de rey, no es que sea éste quien da mate, sino la torre, pero el mate se da *con esta jugada de rey*.

También era mate con 2. ... ♔g8++.

La única forma de evitar el mate es no tomar la dama, y en lugar de 2. hxg5, jugar 2. ♖b1+, pero después de 2. ... g6, las blancas han perdido pieza, y no sirve 3. ♜f7+?, por 3. ... ♔g8, ganando.

Sin embargo, a 2. ♖b1+ no debe responderse 2. ... ♔h6?, pues en tal caso las blancas se salvan por el momento, con 3. ♖xb6+ axb6 4. hxg5+

♔×g5+, etc., y las negras sólo tendrían un peón de ventaja en el final de torres.

El sacrificio ritual

Esta combinación, también llamada *presente griego*, consiste en el sacrificio del alfil blanco sobre el enroque enemigo en **h7** (o bien en **h2**, si es el alfil negro sobre el enroque blanco), seguido de un jaque de caballo en **g5** (o **g4**) y entrada de la dama en **h5**, con amenaza de mate.

Veámoslo en la práctica.



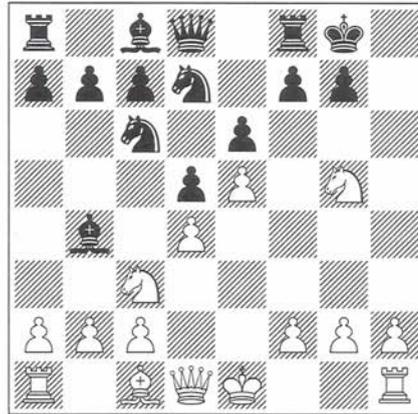
Ésta es una posición típica en la que puede realizarse el **sacrificio ritual**:

1. ♗×h7+! ♔×h7
2. ♞g5+ ...

Observa que el caballo está protegido por el alfil de **c1**.

2. ... ♔g8

Otra posibilidad es 2. ... ♔g6, cuando lo normal es que haya dos posibles continuaciones de ataque: a) 3. ♖g4 y b) 3. h4. En este caso, parece mejor la segunda opción, con la amenaza 4. h5+ y temibles descubiertos de caballo, una vez que el rey negro se sitúe en **h6**.



3. ♔h5 ...

Para que esta combinación dé resultado, hay que asegurarse de que no haya un alfil negro que pueda situarse en **f5**, o cualquier otra pieza que proteja la casilla **h7**. Por esta misma razón, es importante que exista un peón blanco en **e5**, que le impida al caballo negro llegar a **f6**.

3. ... ♖e8

La única forma de evitar el mate inmediato en **h7**, salvo, naturalmente, entregar la dama, con 3. ... ♔xg5, pero en tal caso, después de 4. ♕xg5, las negras quedan completamente perdidas.



Ahora hay mate en cinco jugadas:

4. ♖×f7+ ♔h8

5. ♖h5+ ♔g8

6. ♖h7+ ♔f8



7. ♖h8+ ♔e7

8. ♖×g7++



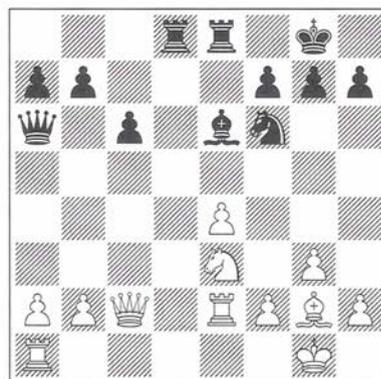
FICHA DE REPASO

- Una **combinación** es una serie de jugadas forzadas con sacrificio de piezas.
- El **objetivo de la combinación** es lograr ventaja material o posicional o conseguir tablas en posiciones desesperadas.
- Las combinaciones surgen en posiciones con **piezas muy activas** o con graves defectos en la posición contraria.
- Hay **combinaciones típicas de mate** que conviene recordar, como las que dan lugar al mate de dama y caballo, mate de torre y alfil, el **sacrificio** ritual, etc.

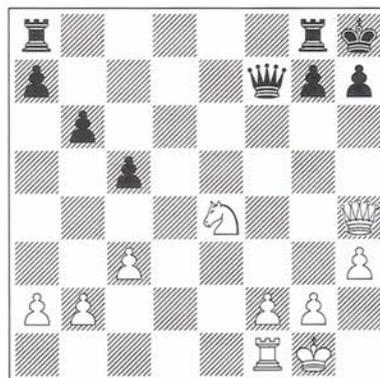
EJERCICIOS

37. *Juegan blancas*

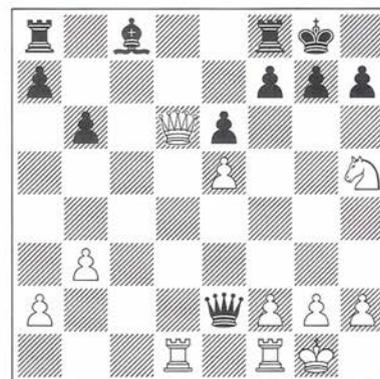
Parece que las negras han cazado a la dama blanca. ¿Qué propones?

38. *Juegan negras*

Una simple jugada puede, a veces, decidir una partida. Como en este caso. ¿Cuál es?

39. *Juegan blancas*

Las blancas tienen calidad de desventaja, pero pueden forzar un desenlace espectacular. ¿Cómo?

40. *Juegan blancas*

Con una jugada algo difícil las blancas ganan rápidamente. ¿Cuál es?

SOLUCIONES

37. 1. ♖×b8+! ♜×b8 2. c7, y las blancas ganan, pues el peón amenaza con coronar en c8 y b8.
38. 1. ... ♙b3!. Si las blancas toman el alfil, pierden calidad (2. a×b3 ♖×a1+; 2. ♖×b3 ♖×e2), y la dama no tiene casilla para seguir defendiendo la torre de e2.
39. 1. ♜g5 ♖g6 (ó 1. ... ♖f5) 2. ♖×h7+! ♖×h7 3. ♜f7++. Un mate ahogado.
40. 1. ♜f6+! g×f6 (1. ... ♙h8 2. ♖×f8++) 2. e×f6. Ahora las blancas plantean una doble amenaza de mate: a) 3. ♖g3+ ♙h8 4. ♖g7++, y b) 3. ♖×f8+! ♙×f8 4. ♙d8++. No hay defensa contra ambos mates.

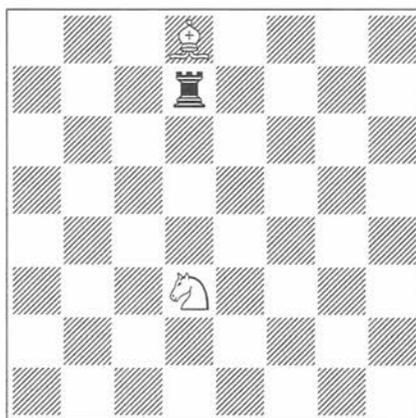
11

El ataque doble

El **ataque doble** es uno de los temas combinativos más sencillos y, a la vez, más eficaces. Consiste en atacar simultáneamente dos objetivos, que pueden ser dos piezas distintas o una pieza y una casilla.

Claro está que, en general, no se nos permitirá hacerlo por las buenas. Así que habrá que forzar esa posibilidad. Por eso se trata de una combinación.

A continuación veremos figuras de ataque doble, por parte de las distintas piezas, para que te familiarices con esa posibilidad del juego.

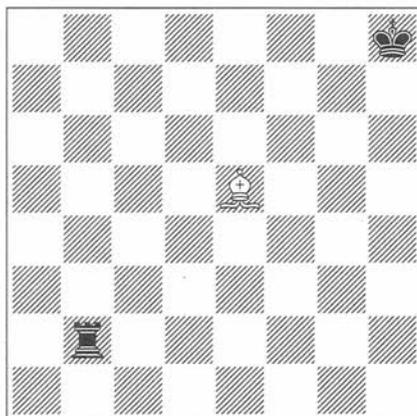


*Ataque doble
de la torre*

En este esquema, la torre ataca al alfil y al caballo.

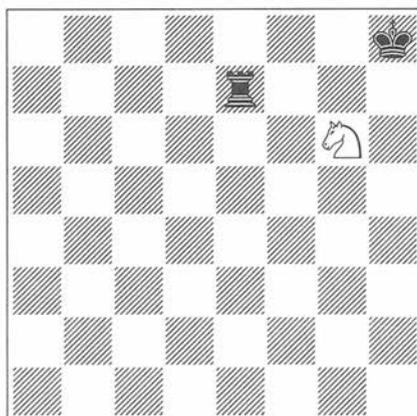
Cuando una de las piezas atacadas en el ataque doble (que también se llama **doble amenaza**) es el rey, entonces se llama **jaque doble**. Es la forma más peligrosa de ataque doble, para el bando que lo sufre.

En el siguiente diagrama puede verse un jaque doble del alfil blanco, con el que ataca al rey y, al mismo tiempo, a la torre.



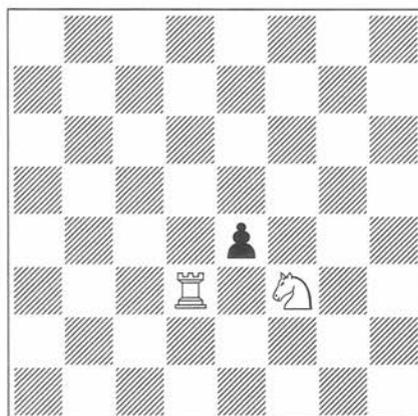
Jaque doble de alfil

En la siguiente posición esquemática, también puede verse un jaque doble, esta vez del caballo blanco a rey y torre de las negras.



Jaque doble de caballo

Por último, un ejemplo de ataque doble a cargo del peón. Sí, también el peón tiene derecho a atacar simultáneamente a dos piezas.



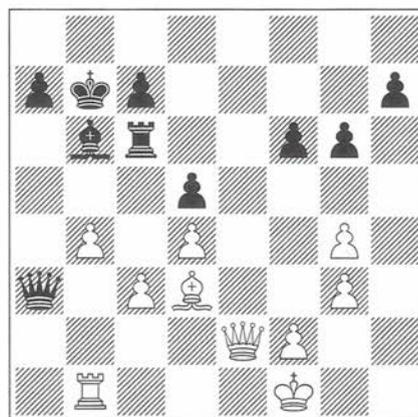
*Ataque doble
de peón*

El ataque doble del peón se conoce, popularmente, como *calzoncillos*.

Ahora veremos algunos ataques dobles a cargo de las distintas piezas, pero en forma de combinación.

Los calzoncillos

Ya hemos dicho que así se llama, en la jerga de los jugadores, al ataque doble del peón.

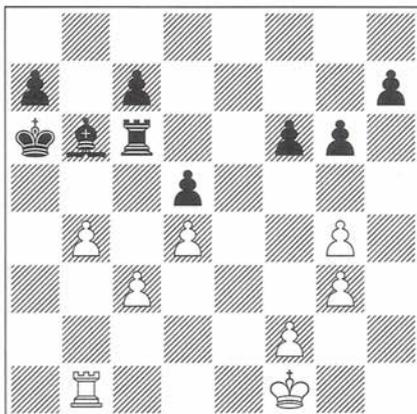


En esta posición hay varias jugadas tentadoras. Por ejemplo, 1. ♖b3!, 1. ♗b2 y 1. c4. Pero las blancas se deciden por el camino más directo:

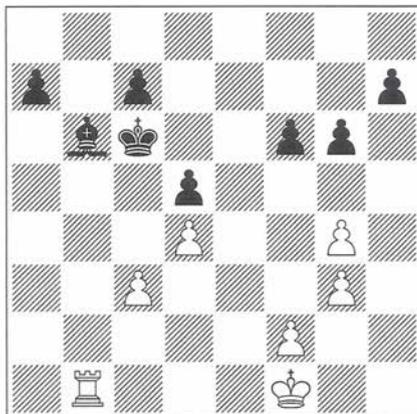
1. ♔a6+! ♚xa6

La dama se ha atraído a una casilla en la que se permitirá un doble de peón. Naturalmente, no era posible 1. ... ♚b8 (ni 1. ... ♚a8), por 2. ♚e8++.

2. ♚xa6+ ♔xa6



3. b5+ ♔b7
4. bxc6+ ♔xc6

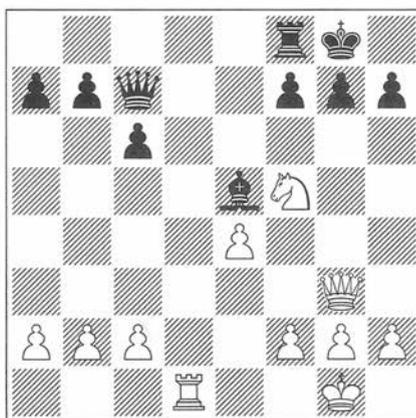


Con su combinación las blancas han ganado calidad y el final está ganado. Aunque se requiere técnica, y la técnica no se adquiere así como así. Pero esa es otra cuestión.

El doble de caballo

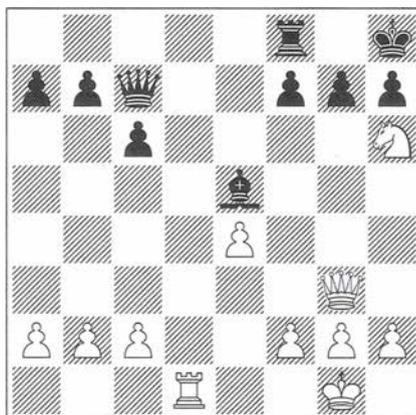
El **ataque doble** o **jaque doble** de caballo se conoce entre los jugadores simplemente como *doble*. En algunos libros se le llama *tenedor* y también *horquilla*, pero estas palabras ya no se usan.

Veamos un par de ejemplos de dobles de caballo.

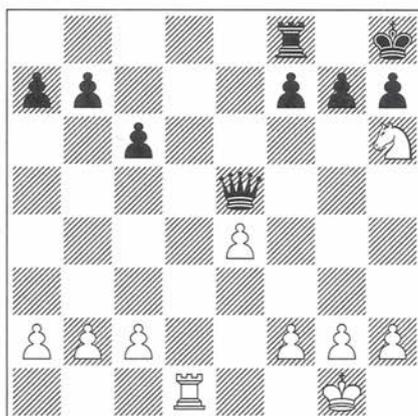


Las negras (con peón menos) parecen tener una posición sólida, pero las piezas blancas son muy activas. La torre negra aún no ha entrado en juego y la blanca domina la columna abierta. Siguió:

1. ♘h6+ ♔h8



2. ♔×e5! ♔×e5

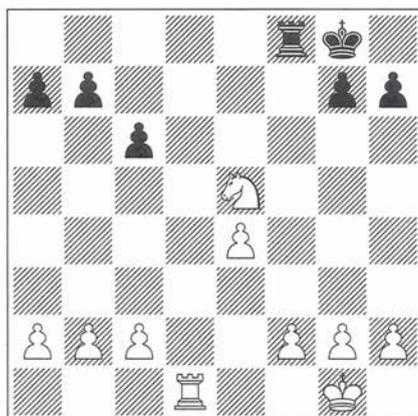


3. ♖×f7+! ...

Este doble es posible porque, en realidad, es como si la casilla **f7** estuviera desprotegida. La torre no puede tomar el caballo, debido al mate en la última fila.

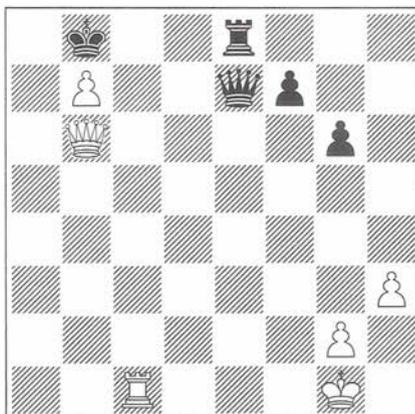
3. ... ♔g8

4. ♖×e5 ...



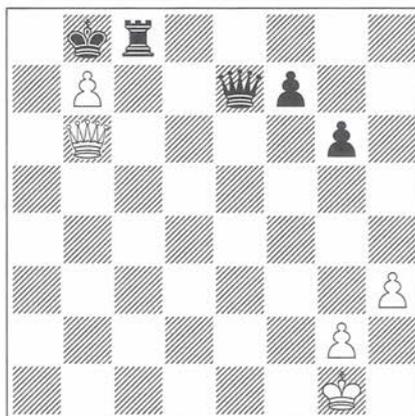
Es hora de abandonar: las blancas han ganado pieza y un segundo peón.

Una **promoción menor** de peón es, a veces, la solución acertada. Sabemos ya que cuando, al coronar un peón, se convierte en otra pieza que la dama, se llama promoción menor.



En esta posición todo se basa en coronar el peón **b**... ¡pero pidiendo la pieza adecuada!

1. ♖c8+!! ♜xc8

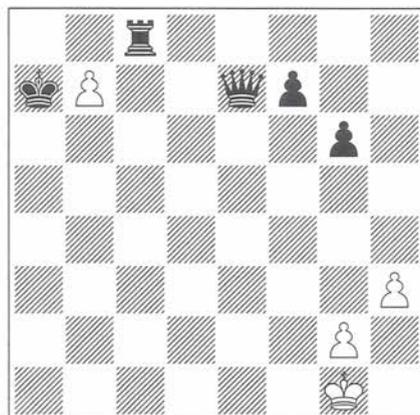


2. ♚a7+! ...

Naturalmente, si 2. bxc8=♚+ ♜xc8, y aquí no ha pasado nada.

2. ... ♔×a7

Si 2. ... ♔c7?, 3. b8=♚+.



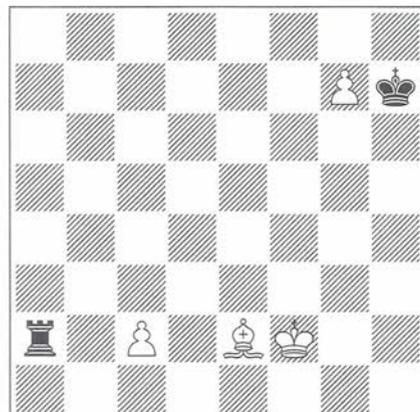
3. b×c8=♚+ ♔b7

4. ♚×e7 ...

Las blancas ganan fácilmente.

El doble de alfil

Los **dobles** de alfil pueden dar lugar a algunas combinaciones sorprendentes, aunque no muy difíciles.

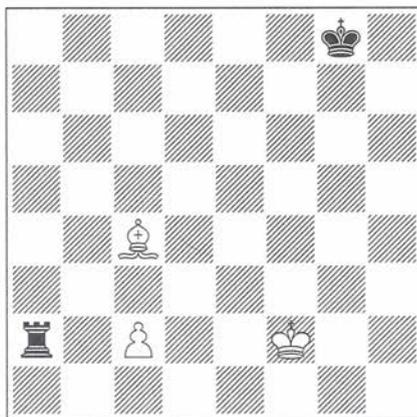


A primera vista, no parece que las negras deban perder en esta posición, porque después de que el peón de **g7** caiga, les basta con entregar la torre por el último peón enemigo. Pero...

1. **g8=♔+!** ♔×g8

El rey negro se ve atraído a una diagonal nefasta.

2. ♕c4+ ...



Y la torre sucumbe ante este jaque doble. Sigue 3. ♕xa2.

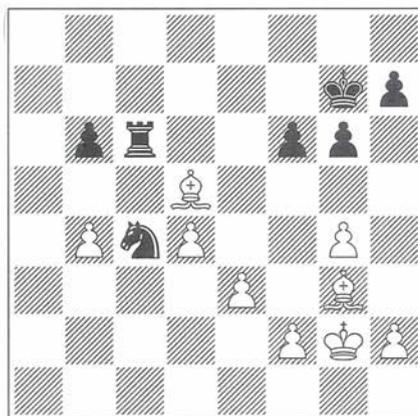
Muchas de estas combinaciones se basan en el **sacrificio de calidad**, como se llama la entrega de una torre por una pieza menor. Así sucede en el ejemplo siguiente, más difícil.





Juegan blancas y, aunque tienen un peón de ventaja y el par de alfiles, no es fácil encontrar una línea ganadora. Sin embargo...

1. ♖xc6! ♖xc6
2. ♗xd5 ...

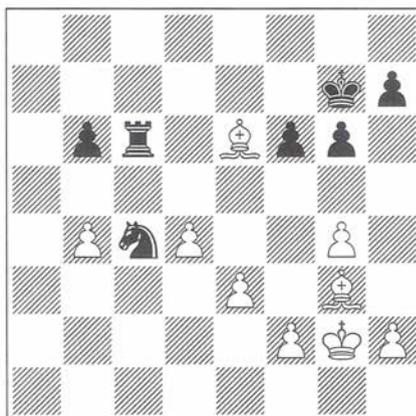


Las blancas han sacrificado calidad para ganar material. El alfil ataca las dos piezas negras, pero la torre aún tiene una casilla.

2. ... ♖c8
3. ♗e6 ...

Sigue el ataque doble a ambas piezas, pero la torre regresa a su posición anterior, atacando, a su vez, al alfil.

3. ... ♖c6



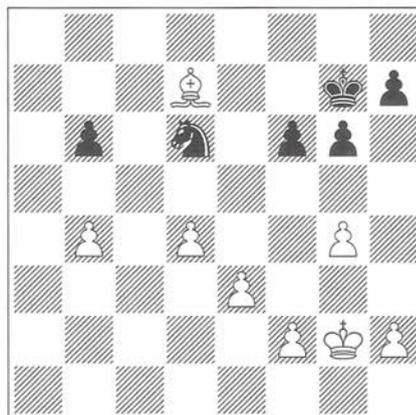
Ahora, sin embargo, después de

4. ♙d7! ...

ya no puede salvarse la torre. La única defensa provisional es devolver la calidad.

4. ... ♖d6

5. ♙x♖d6 ♘x♙d6



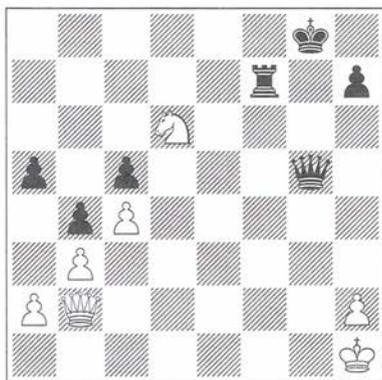
Las negras tienen dos peones menos. El final está perdido.

FICHA DE REPASO

- El **ataque doble** es el tema combinativo más numeroso en la práctica. Se basa en el ataque simultáneo a dos objetivos.
- El **doble de caballo** es especialmente peligroso, porque la posibilidad de interponer pieza no existe contra el salto de caballo.
- El ataque doble del peón se llama **calzoncillos**.
- Cuando una de las piezas atacadas en el ataque doble es el rey, entonces se llama **jaque doble**.

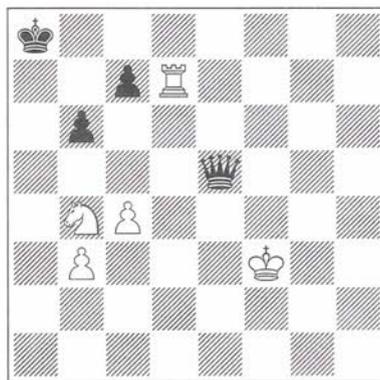
EJERCICIOS

41. *Juegan blancas*



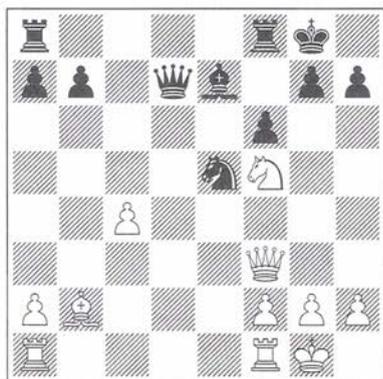
¿Cómo puedes explotar la idea del ataque doble?

43. *Juegan blancas*



¿Cómo jugarías, con blancas, esta posición?

42. *Juegan blancas*



¿De qué forma podrías aprovechar aquí la idea del ataque doble?

44. *Juegan blancas*



Las piezas blancas son amenazadoras y el rey negro está desprotegido. ¿Qué se puede hacer?

SOLUCIONES

41. Con 1. ♖h8+! ♕xh8 2. ♜xf7+ y 3. ♜xg5, ganando pieza.
42. 1. ♙xe5 fxe5 2. ♖d5+!, y las blancas ganan, pues si 2. ... ♖xd5, 3. ♜xe7+ ♕f7 4. ♜xd5, y el resultado de la operación es que han ganado pieza.
43. 1. ♜d8+ ♕b7 2. ♜b8+! ♕xb8 (2. ... ♕a7? 3. ♜c6+ ♕a6 4. ♜xe5) 3. ♜c6+ ♕b7 4. ♜xe5, con ventaja material decisiva.
44. 1. ♖xf6!! (1. ♜xf6+? no sirve, porque el alfil está atacado: 1. ... ♜xf6 2. ♖xf6 ♜xh6) 1. ... ♜xf6 2. ♜xf6+ ♕h8 3. ♙g7+! (excelente atracción a un jaque doble) 3. ... ♕xg7 (obligada) 4. ♜xe8+ ♕f8 5. ♜xc7. Las blancas han ganado una torre.

12

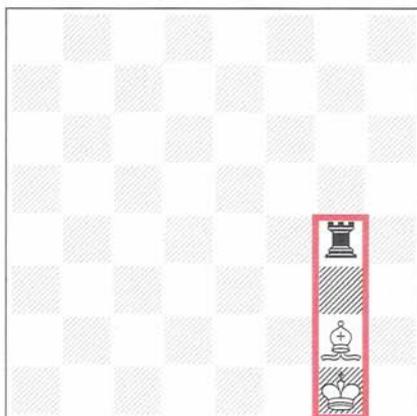
La clavada y la enfilada

Los dos temas de este capítulo tienen cierto parecido entre sí. En los dos casos se trata de figuras combinativas que sólo pueden realizar las piezas *lineales*, es decir, la dama, la torre y el alfil, pero no el caballo ni el peón.

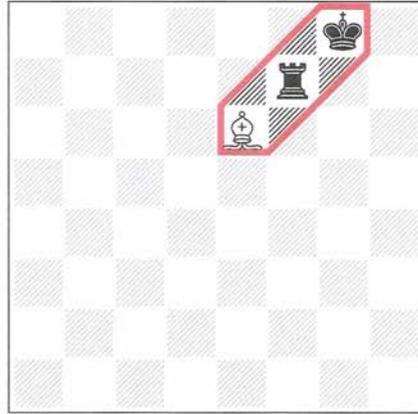
La clavada

La **clavada** consiste en que una pieza no puede jugarse, porque detrás de ella se encuentra otra de mayor valor, que se perdería.

Veamos ejemplos de clavadas típicas.



*Clavada de torre:
el alfil blanco no
puede moverse*



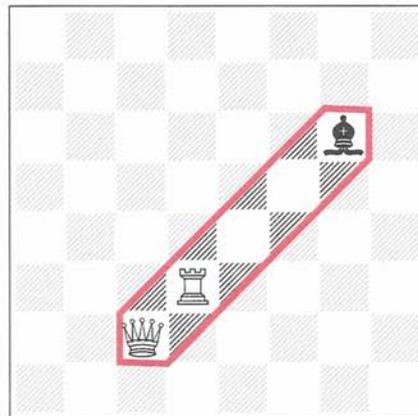
*Clavada de alfil:
la torre negra no
puede moverse*

La dama puede clavar piezas contrarias, tanto en línea horizontal (como la torre), como en diagonal (como el alfil).

En los dos ejemplos anteriores la clavada es *absoluta*, es decir, que la pieza clavada no puede moverse, porque descubriría al rey y eso no es reglamentario.

Sin embargo, existen también clavadas *relativas*, en las que, aunque la pieza clavada no debe moverse, desde el punto de vista reglamentario *puede* hacerlo.

En el caso siguiente, si la torre blanca juega, se perdería la dama, pero el reglamento no impide que se haga y, a veces, puede ser conveniente hacerlo.



*Aunque está
clavada por el alfil,
la torre puede jugar*

Siguen dos ejemplos de clavada, tomados de partidas reales.

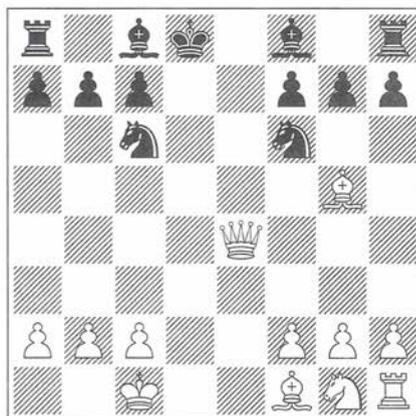


Este primer ejemplo es de una partida de exhibición del gran maestro Bronstein, que explotó así la clavada:

1. ♖d8+! ♔×d8

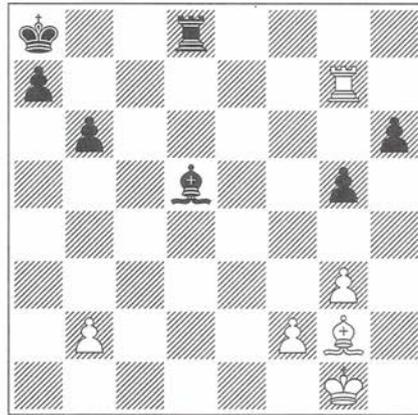
Si 1. ... ♕×e7, 2. ♗×e4+.

2. ♗×e4 ...



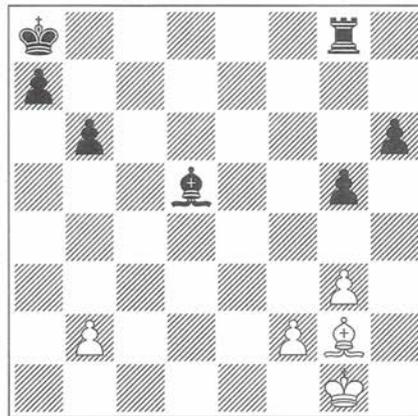
Ganando la dama negra, porque el caballo de **f6** está clavado.

En la siguiente posición tenemos un bonito ejemplo de **clavada en cruz**. Juegan blancas, que pueden explotar el hecho de que el alfil de **d5** está clavado por el alfil enemigo.



1. ♖g8! ♜xg8

Si 1. ... ♙xg2, 2. ♖xd8+ ♜b7 3. ♜xg2, con torre limpia de ventaja.



2. ♙xd5+ ...

Ataque doble (rey y torre), una figura que hemos estudiado en el capítulo anterior.

2. ... ♜b8
3. ♙xg8 ...

Las blancas tienen alfil de ventaja y ganarán fácilmente el final.

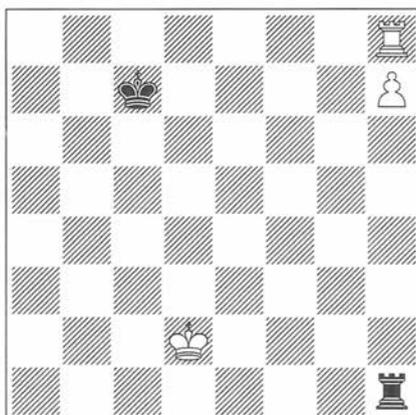
La enfilada

Es un tema muy parecido a la clavada.

En la **enfilada** una pieza ataca a otra enemiga, detrás de la cual está situada una segunda de menor valor. Al retirarse aquélla, se perderá ésta.

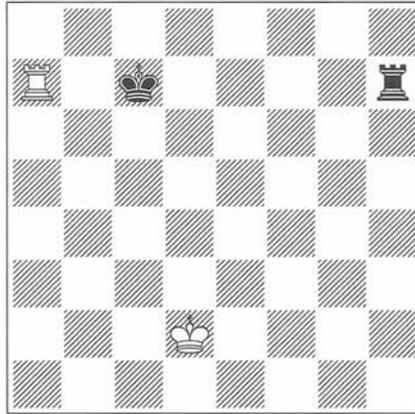
En la clavada la pieza de mayor valor se encontraba en un *segundo plano*, mientras que en la enfilada es al revés. Así que cuando la pieza atacada se retira, cae la otra.

El siguiente final típico se gana gracias a una enfilada.



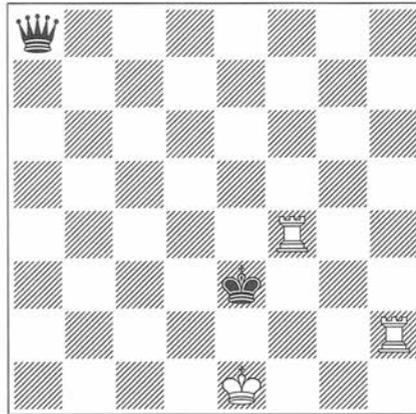
La torre blanca no puede moverse sin que el peón caiga, pero...

1. ♖a8! ♜xh7
2. ♖a7+ ...



Sigue 3. ♖xh7, ganando.

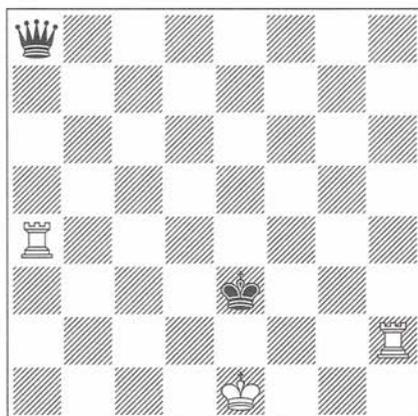
Un ejemplo más espectacular es el siguiente:



Como sabes, por el valor numérico de las piezas, dos torres valen poco más que una dama. En este caso, además, con el tablero tan abierto, parece que las negras no deben tener problemas para lograr algún jaque perpetuo. De momento, amenazan mate en **a1**. Pero juegan blancas:

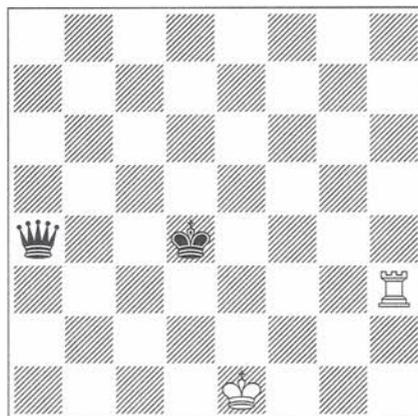
1. ♖a4!

Para el mate sin disimulo y amenaza, a su vez, con *matar* al rey negro, con 2. ♖h3++. Pero ¿quién protege a la torre?



1. ... ♔xa4
2. ♖h3+ ♕d4

Es igual, si el rey juega a **e4** o **f4**.



3. ♖h4+ ...

¡Aquí está la enfilada! El rey negro se aparta y cae la dama.

Si en lugar de tomar la torre (con 1. ... ♔xa4), las negras juegan 1. ... ♔c8 (parando el mate en **h3**), caen víctimas de otra enfilada, con 2. ♖h3+! (¡de todos modos!) 2. ... ♔xh3 3. ♖a3+ y 4. ♖xh3.

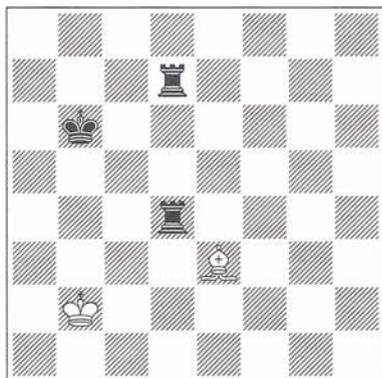
Éstas son algunas de las gracias *geométricas* del tablero.

FICHA DE REPASO

- En la **clavada** una pieza es inmovilizada, porque detrás de ella está situada otra de mayor valor.
- Una clavada es **absoluta** cuando la pieza situada detrás de la pieza clavada es el rey.
- Una clavada es **relativa** cuando la pieza situada detrás de la pieza clavada no es el rey.
- La **enfilada** es similar a la clavada, pero en la enfilada la pieza de mayor valor está situada entre la atacante y la de menor valor.

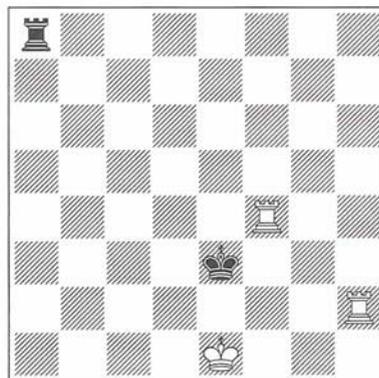
EJERCICIOS

45. *Juegan blancas*



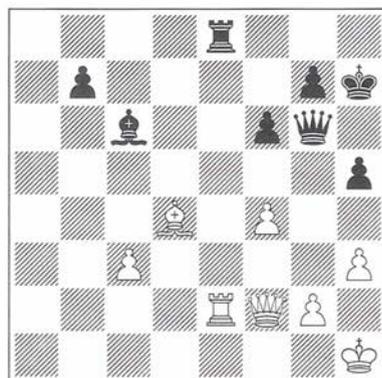
(a) ¿Qué jugarías en esta posición? (b) ¿Cuál crees que debe ser el resultado de este final?

47. *Juegan blancas*



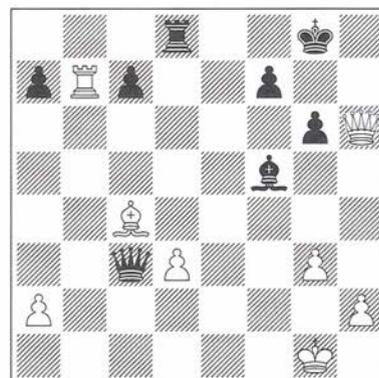
Las negras amenazan mate y la torre de **f4**. ¿Qué pueden hacer las blancas?

46. *Juegan negras*



¿De qué modo aprovecharías la mejor disposición de las piezas negras?

48. *Juegan blancas*



Una bonita posición para "afilarte" la vista. ¿Qué jugarías aquí?

SOLUCIONES

45. (a) 1. ♔c3 ♔c5 2. ♕f2 (también sirve 2. ♕g1). (b) Esta posición es tablas, pues las negras sólo pueden jugar con su torre de d7 por la columna d, ya que a cualquier otra jugada sigue ♕xd4, con un final de tablas. Las blancas mantienen la clavada sobre la diagonal g1-d4.
46. 1. ... ♖xg2+! 2. ♖xg2 ♜xe2. La dama blanca está clavada y tendrá que cambiarse por el alfil, con lo que las negras habrán ganado calidad y peón.
47. Las blancas ganan con 1. ♜a4! (para el mate, saliendo del ataque del rey negro) 1. ... ♜xa4 2. ♜h3+ ♔d4 3. ♜h4+ (enfilada), seguido de 4. ♜xa4.
48. 1. ♕xf7+! ♔xf7 2. ♜xc7+ (doble a rey y dama, para atraer ésta a una enfilada en la séptima fila) 2. ... ♖xc7 3. ♖h7+ ♔e8 4. ♖xc7.

13

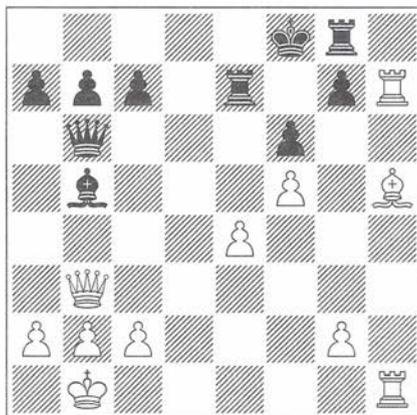
Atracción y desviación

Atracción

La **atracción** es un tema que se basa en forzar a una pieza a situarse en una casilla en la que permitirá un ataque decisivo o ganancia de material.

Cuando se trata del rey, la atracción suele tener efectos muy decisivos.

Veamos dos ejemplos de la práctica.



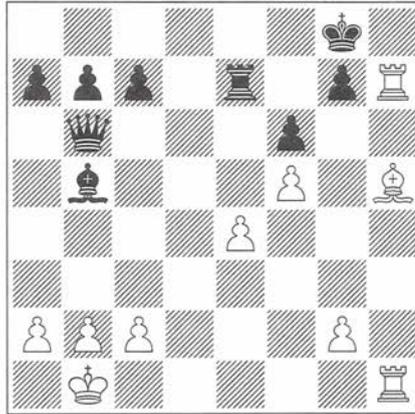
Ésta es una de esas posiciones en que las piezas atacantes pueden poner de manifiesto todo su potencial, gracias a su dominio de líneas abiertas.

Juegan blancas y ganan así:

1. ♔×g8+!! ...

El rey negro es atraído a la casilla g8.

1. ... ♔×g8



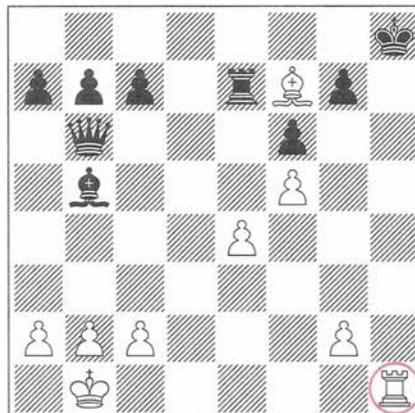
2. ♖h8+!! ...

Segunda atracción a una columna fatal.

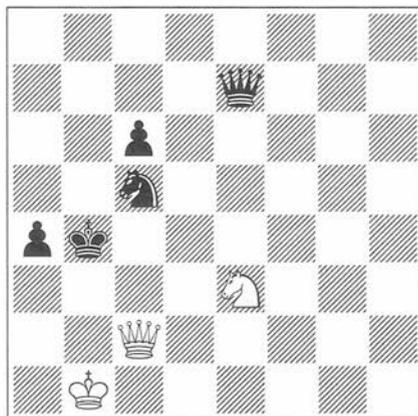
2. ... ♔×h8

3. ♖f7++

El golpe mortal. Un bonito mate de torre y alfil.

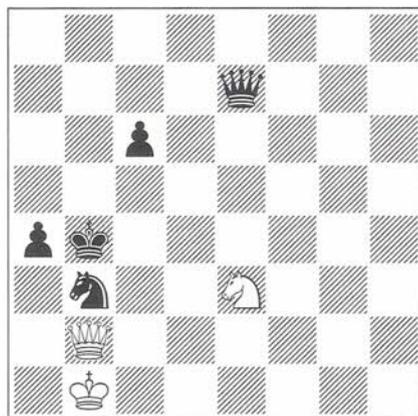


Esta otra posición se inicia con un jaque menos espectacular, pero el desenlace no es menos atractivo que en el caso anterior.



1. ♔b2+ ♘b3

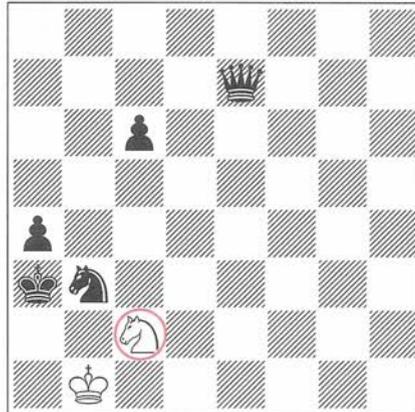
Esta jugada es única, pues si el rey jugase a **a5**, sería mate en dos: 1. ... ♕a5?? 2. ♘c4+ ♕a6 3. ♔b6++.



2. ♔a3+!! ...

La atracción del imán. ¿Se ha vuelto loco el jugador con blancas? Ahora, si el rey se aparta, entonces sería una **enfilada**, y caería la dama negra. Así que las negras aceptan el inesperado regalo.

2. ... ♔×a3
 3. ♞c2++



¿Qué opinas de la atracción? ¿No te parece efectiva?

Desviación _____

La **desviación** es precisamente lo contrario de la **atracción**.

La **desviación** consiste en obligar a una pieza a abandonar la defensa de una línea o casilla esencial.

Veamos en la página siguiente dos bonitos ejemplos del ajedrez internacional.





Las negras han conseguido mantener la igualdad material, pero su posición es un desastre. Sus piezas están descoordinadas y pasivas, mientras que todas las piezas blancas ocupan casillas fuertes y naturales, además de dominar la única columna abierta.

1. ♔xe7+!! ♔xe7

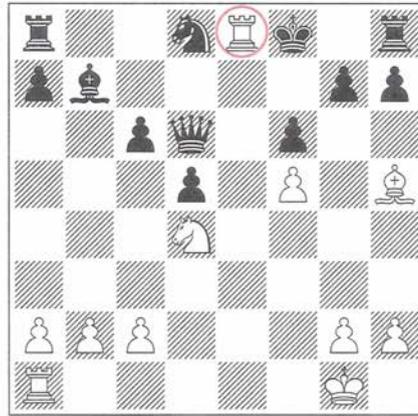


2. ♖d6! ...

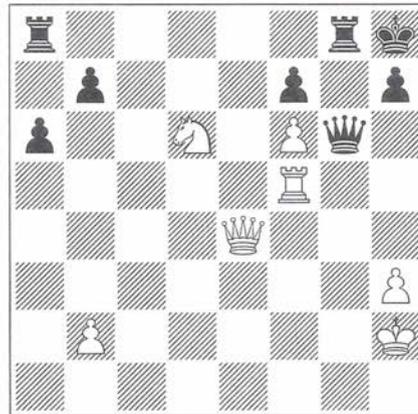
Con esta jugada las blancas desvían a la dama contraria de la columna e, y más precisamente de la casilla e8.

2. ... ♔xd6

3. ♖e8++



En lugar de 2. ... ♖×d6, las negras podían evitar el mate con 2. ... ♘f7, aunque no es una verdadera opción. Después de 3. ♕×e7+ ♔g8 4. ♕×f6! g×f6 5. ♖e7, las negras no sobreviven.



Aquí las negras tienen calidad y peón de ventaja y, por si eso fuera poco, están amenazando mate en **g1**.

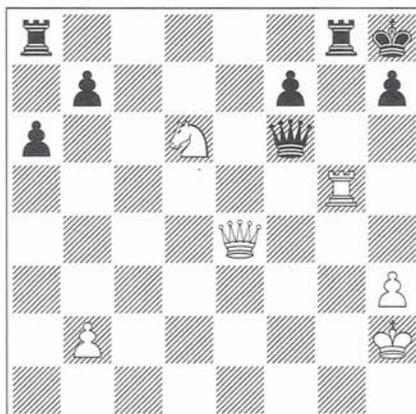
Pero las blancas tienen unas piezas muy activas (¡atención al peón incrustado en **g7**, que es una espina clavada!) y, sobre todo, ¡les toca jugar!

1. ♖g5! ...

Una jugada de desviación, explotando la situación del caballo.

1. ... ♖×f6

No era posible tomar la torre, por 2. ♖xf7++.

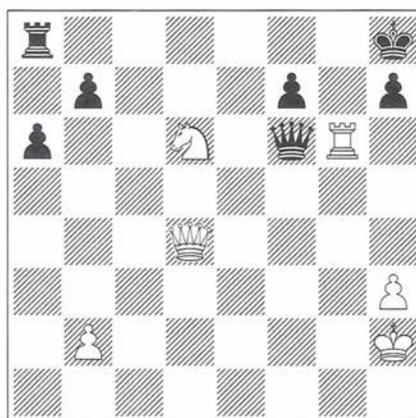


2. ♕d4! ...

Nueva jugada de desviación, que clava a la dama negra. De esta forma, además de la dama, se amenaza 3. ♖xf7++.

Pero, ¡ajojo!, no servía, con la misma idea 2. ♕e5?!, porque la dama negra tomaría a su colega con jaque.

2. ... ♖g6
3. ♖xg6 ...

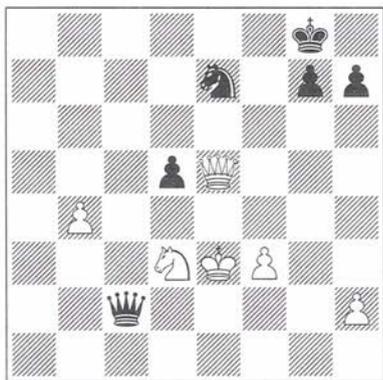


Las negras se rindieron, porque para evitar el mate tendrán que perder la dama.

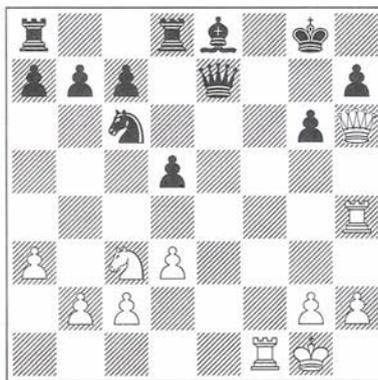
FICHA DE REPASO

- La **atracción** es un tema en el que se atrae una pieza a una casilla determinada, en la que permitirá una combinación decisiva.
- La **desviación** es un tema de características contrarias a la atracción: una pieza es desviada de cierta casilla, lo que permite una combinación decisiva.

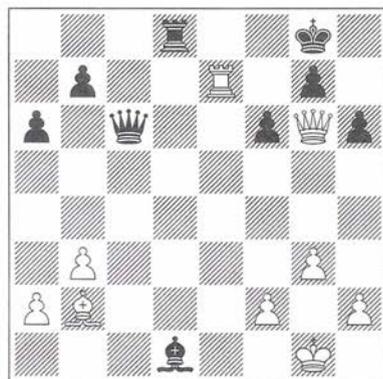
EJERCICIOS

49. *Juegan negras*

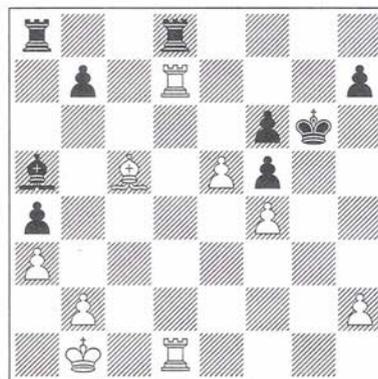
No parece que las blancas deban pasar aquí problemas, pero ¡las cosas no son lo que parecen!

51. *Juegan blancas*

¿Se te ocurre la forma en que las blancas pueden explotar la posición dominante de sus piezas mayores?

50. *Juegan negras*

Las blancas amenazan mate, pero las negras tienen algo muy valioso: ¡sí, el turno de juego!

52. *Juegan blancas*

Las blancas son muy activas, pero con su propuesta de cambio las negras parecen haber pasado lo peor.

SOLUCIONES

49. Con la "sencilla" 1. ... **d4+!!**, las blancas tienen que rendirse.

Opciones:

a) 2. ♖xd4 ♗f5+;

b) 2. ♔xd4 ♗c6+;

c) 2. ♔f4 ♗g6+, con doble de caballo en los tres casos, que gana la dama.

Sólo queda 2. ♔e4, pero después de 2. ... ♖e2+, el rey tiene que jugar a **d4** o **f4**, cayendo en los dobles antes indicados.

50. 1. ... ♖h1+!! (atracción) 2. ♔xh1 ♕f3+ 3. ♔g1 ♖d1+ 4. ♖e1 ♖xe1++.

51. 1. ♖h8+! ♖xf8 (desviación) 2. ♖xh7++.

52. Pero no es así. 1. ♖g1+ ♔h6 2. ♕f8+!! (desviación de la torre negra) 2. ... ♖xf8 (única, pues si 2. ... ♔h5??, 3. ♖xh7++) 3. ♖d3, y no se puede evitar el mate en la columna **h**, sólo retrasarlo con 3. ... ♕e1 4. ♖h3+ ♕h4 5. ♖xh4++.

14

Combinaciones de tablas

Es posible que las tablas no sean tu mayor sueño en ajedrez, pero si te encuentras en una posición perdida con ese compañero tuyo insoportable, al que no tragas, ¿cuánto darías por escabullirte con unas tablas? Sobre todo, si esas tablas las consigues con una combinación espectacular e imprevisible, que demuestra tu maestría de *pequeño genio retorcido*.

En el torneo, el principal objetivo es sumar puntos. Todo jugador práctico sabe que salvar un medio punto aquí y no perderlo allí puede ser la clave del éxito. A nadie le amarga un dulce, y menos si se está en una posición aparentemente perdida.

Las combinaciones de tablas son de cuatro tipos:

- 1) para forzar una repetición de posiciones
- 2) para forzar jaque perpetuo
- 3) para forzar el ahogado
- 4) para crear una fortaleza

Aquí nos centraremos en las combinaciones de **jaque perpetuo** y **ahogado**. La **repetición de posiciones** se define por sí sola. Mientras que la última posibilidad es más técnica. De todos modos, conviene explicar que **crear una fortaleza** significa formar una posición tal que, aun en gran inferioridad material, el bando fuerte no puede penetrar y, por tanto, es tablas.

Las blancas tienen un peón de ventaja y posición dominante, pero juegan negras, que pueden explotar la idea anterior sacrificando la torre:

1. ... ♖×g2+!
2. ♔×g2 ...

La captura es obligada, pues si 2. ♔h1??, sigue 2. ... ♚h3, con mate imparable.



2. ... ♚g4+
3. ♔h1 ♚f3+

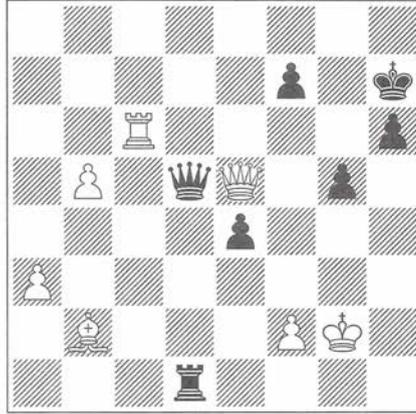
Éste es el mecanismo de tablas antes mencionado, sólo que desde el lado negro.



4. ♔g1 ♚g4+

Tablas por jaque perpetuo.

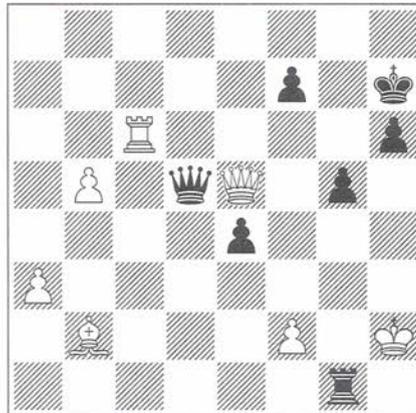
El siguiente ejemplo corresponde a una partida entre dos campeones del mundo.



Las blancas (Smyslov), que tienen pieza de ventaja, amenazan mate en **h8** y **g7**. Pero las negras, de la mano del *genio de Riga*, Mijail Tal, habían previsto una combinación de tablas:

1. ... ♚g1+!!
2. ♔h2 ...

Si 2. ♔xg1, 2. ... ♚d1+ 3. ♔h2 ♚h5+ 4. ♔g2 ♚f3+, etc.



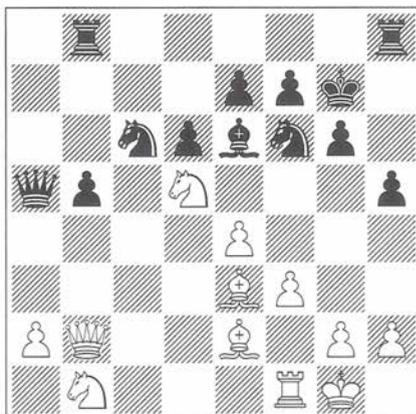
2. ... ♖h1+!
 3. ♔g2 ...

Si 3. ♔xh1, 3. ... ♚d1+ 4. ♔h2 ♚h5+, etc., lo mismo que antes.

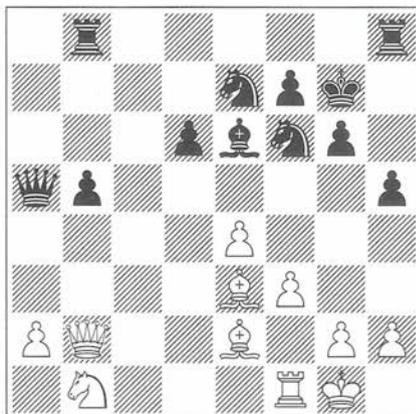
3. ... ♖g1+!

Llegándose a la misma posición inicial. Tablas.

En la posición que sigue, las blancas no podían estar contentas (con calidad y peón menos), así que realizaron una jugada inesperada.

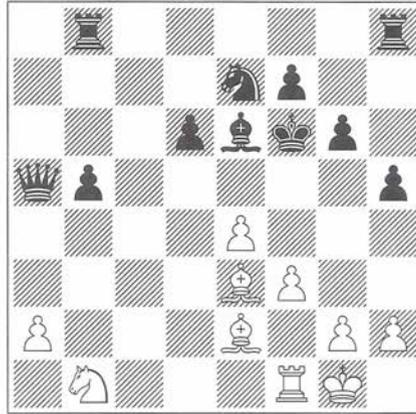


1. ♘xe7! ♘xe7



Ahora viene la explicación, en forma de bomba:

2. ♖×f6+!! ♔×f6



3. ♙d4+ ♔g5

4. ♙e3+ ♔f6

El alfil blanco se desliza por las casillas de la diagonal d4-f2, forzando el jaque perpetuo.

Si 4. ... ♘h4, con 5. ♙f2+ es tablas, pero, en realidad, en tal caso las blancas podrían dar un difícil mate: 5. f4!! ♖b6 (única) 6. ♗f3! ♖×e3+ 7. ♗×e3 d5 8. ♗h3+!! ♙×h3 9. g3++.

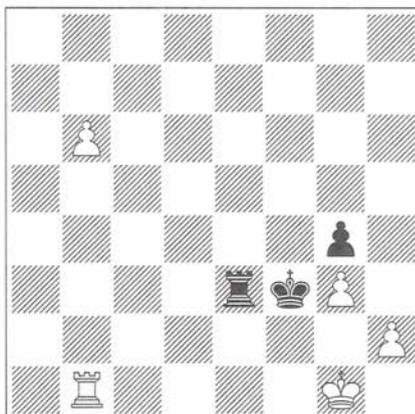
5. ♙d4+ ...

Tablas por jaque perpetuo.

Tablas por ahogado

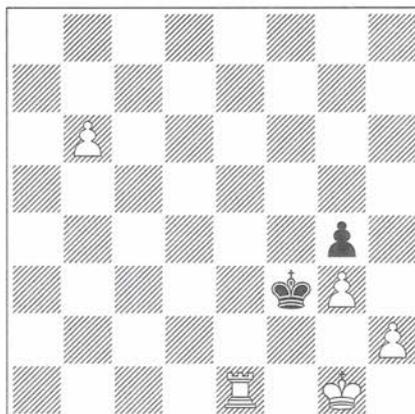
Ya hemos visto (en el capítulo 4) qué es el **ahogado**. Si la **coronación** del peón es uno de los elementos mágicos del ajedrez, las tablas por ahogado son otro de esos elementos.

Ahora veremos algunas posiciones prácticas, en las que uno de los bandos se salva milagrosamente, gracias a este recurso.

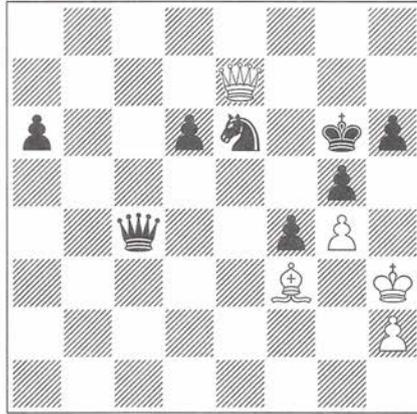


En esta posición, las negras (que juegan) parecen estar perdidas, ya que tras 1. ... ♖e8 2. b7 ♜b8, las blancas pueden expulsar al rey negro con un jaque de torre y progresar en el flanco de rey. Sin embargo...

1. ... ♖e1+!
 2. ♜×e1 ...



Las negras no tienen jugada alguna. Tablas por ahogado.

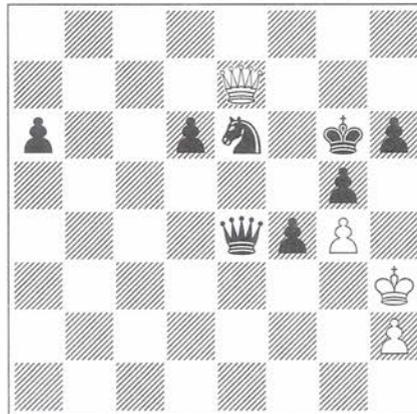


En este caso tampoco parece haber dudas acerca de la victoria de las negras. Pero el ajedrez es un juego lleno de resortes...

1. ♖e4+!! ...

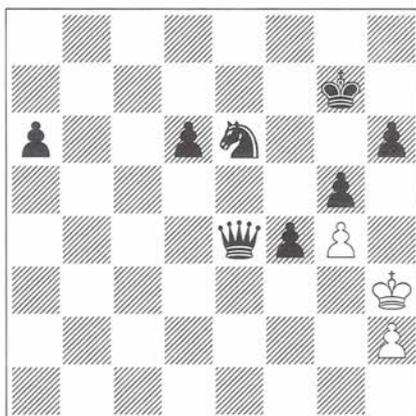
No servía 1. ♜xd6, por 1. ... ♔f6!, y las negras ganan, sencillamente, avanzando su peón a.

1. ... ♜xe4

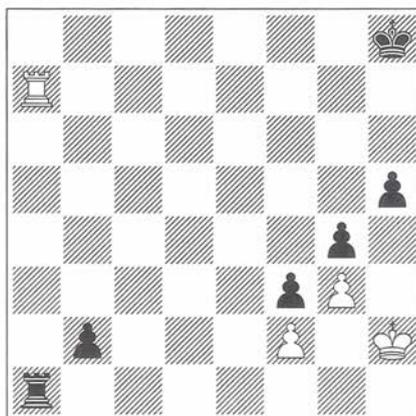


2. ♜g7+! ♔xg7

O bien 2. ... ♘xg7, que viene a ser lo mismo.



Ahogado. Las blancas no disponen de ninguna jugada reglamentaria. Observa que, al capturar el alfil, la dama negra le ha quitado al rey blanco la única casilla a la que podía mover: **g2**.



¿Qué pueden hacer aquí las blancas, salvo rendirse? Pero... ¡más magia blanca!

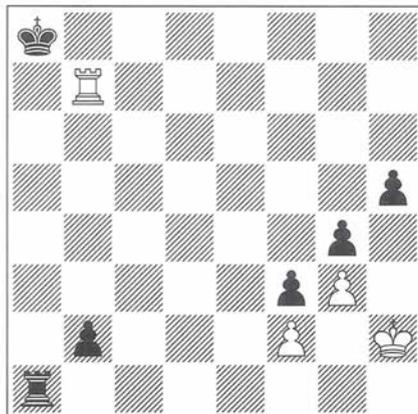
1. ♖h7+!! ...

Se entrega la torre porque, de capturarse, las blancas no quedan sin jugada, lo que les beneficia, a efectos de ahogado. Como puedes ver, la torre negra le quita al rey blanco las casillas **g1** y **h1**.

- | | |
|---------|-----|
| 1. ... | ♔g8 |
| 2. ♖g7+ | ♔f8 |
| 3. ♖f7+ | ... |

La torre persigue al rey negro...

- | | |
|---------|-----|
| 3. ... | ♔e8 |
| 4. ♖e7+ | ♔d8 |
| 5. ♖d7+ | ♔c8 |
| 6. ♖c7+ | ♔b8 |
| 7. ♖b7+ | ♔a8 |

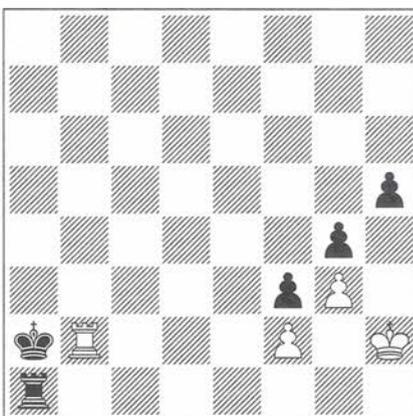


En este momento hay que mantener la cabeza fría: si 8. ♖a7+??, 8. ... ♗xa7, y el rey blanco ya puede jugar.

- | | |
|----------|-----|
| 8. ♖b8+! | ♔a7 |
|----------|-----|

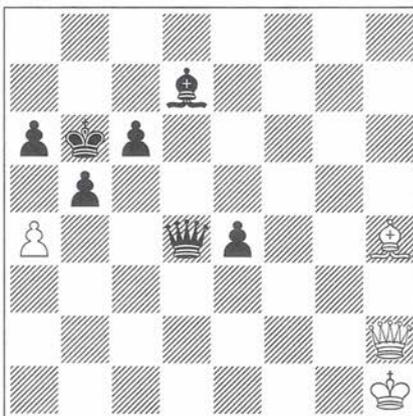
El rey negro prueba ahora por la columna a.

- | | |
|-----------|-----|
| 9. ♖b7+ | ♔a6 |
| 10. ♖b6+ | ♔a5 |
| 11. ♖b5+ | ♔a4 |
| 12. ♖b4 | ♔a3 |
| 13. ♖b3+ | ♔a2 |
| 14. ♖xb2+ | ... |



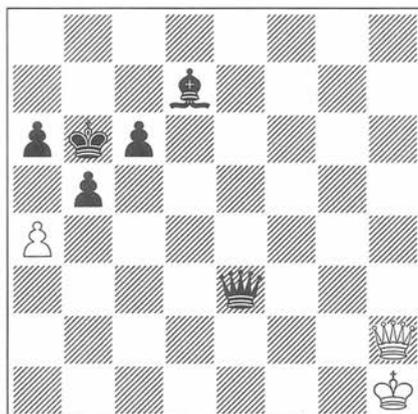
Si el rey negro captura la torre, tablas por ahogado. Si quiere seguir recorriendo el tablero, por jaque perpetuo.

La que sigue es una posición muy antigua, que te recomiendo trates de retener: es tan útil que, en una forma más simple, se produjo en un Campeonato de Estados Unidos, entre dos jugadores de gran categoría. Juegan blancas.



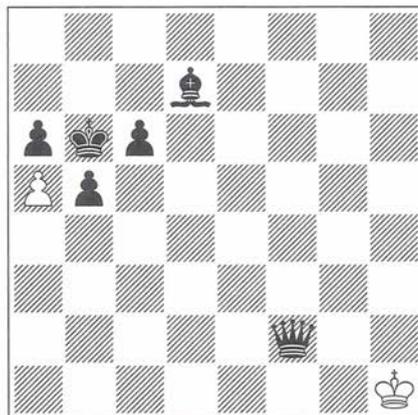
1. ♖f2! e3
2. ♖xe3! ♗xe3

La clavada hace que la captura sea obligatoria.



3. ♔f2! ♔xf2
4. a5+! ...

¡No hay que olvidarse de este peón!

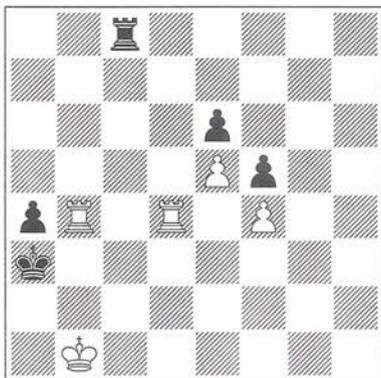


Ahora, tanto si el rey negro toma el peón, como si no, la partida es tablas por ahogado.

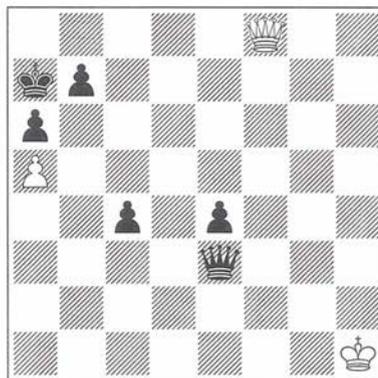
FICHA DE REPASO

- Las **combinaciones de tablas** son un recurso defensivo en posiciones inferiores o desesperadas.
- El **jaque perpetuo** es un tema combinativo que se produce en la práctica con mucha frecuencia.
- Las combinaciones basadas en el **ahogado** son otro tema importante.
- También hay combinaciones de tablas basadas en la creación de una **fortaleza**.

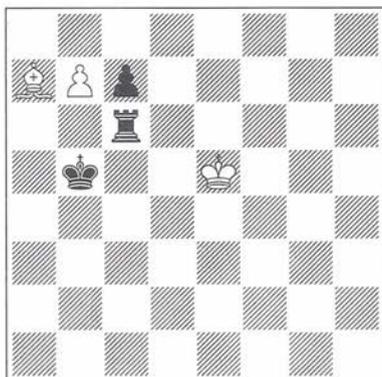
EJERCICIOS

53. *Juegan negras*

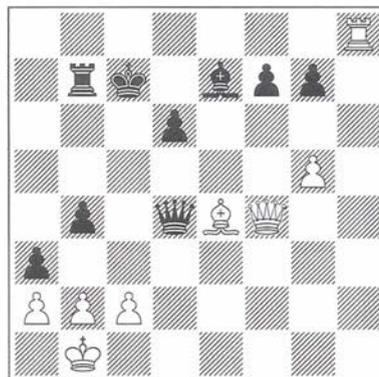
¿Todo está perdido? Hay que tener fe. Exprímte el coco.

55. *Juegan blancas*

Si has hecho, los deberes, uno de los finales estudiados te servirá de inspiración.

54. *Juegan negras*

¿Es posible que las negras puedan conseguir tablas? No hay otro remedio que ¡pensar!

56. *Juegan blancas*

Las negras amenazan mate, pero las blancas tienen una combinación de tablas. ¿Puedes verla?

SOLUCIONES

53. Con 1. ... ♖b8!!, las negras consiguen tablas. Después de 2. ♙x b8, es ahogado.
54. Se trata de un estudio compuesto de Troitzky. Así que no es fácil: 1. ... ♖e6+!! 2. ♕xe6 ♕c6!. Ahora hay tres posibilidades:
- Si 3. b8=♗ ó 3. b8=♖, tablas por ahogado.
 - Si 3. b8=♘, es tablas. Con sus dos alfiles de casillas negras, ¿cómo atacarán las blancas las casillas de su color?
 - Si 3. b8=♗, sigue 3. ... ♕b7, atacando las dos piezas y ganando una de ellas.
- Tablas, por tanto, en todos los casos.
55. 1. ♗f2! ♗xf2. Tablas por ahogado. Esta posición se produjo en una partida al más alto nivel, Pilnik – Reshevsky (Campeonato de Estados Unidos, 1942).
56. 1. ♖c8+! ♕b6 (1. ... ♕xc8?? 2. ♘xb7+ ♕xb7 3. ♗xd4)
 2. ♖c6+ ♕a7 3. ♖a6+! (siempre la misma idea) 3. ... ♕b8
 4. ♖a8+!, y tablas por jaque perpetuo. La torre recorre las cuatro esquinas del cuadrado a8-c8-c6-a6.

15

Mates con nombre propio

En este capítulo veremos una serie de mates espectaculares, conocido con el nombre de su inventor o con algún apodo pintoresco. Conviene conocer su mecanismo para detectarlo en las partidas que juegues y, si se dan las circunstancias, *una vez que hayas comprobado que todo encaja*, ¡adelante y mate el canto!

A partir de aquí, ya no señalaremos con un círculo la pieza que da mate.

El mate de Lucena _____

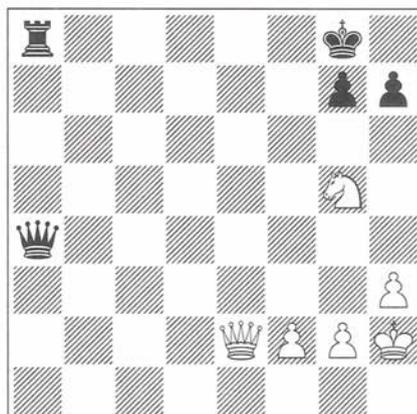
Consiste en una serie de jaques de dama y caballo, con sacrificio de la dama, que finaliza con mate del caballo por asfixia del rey atacado.

Entre los jugadores se conoce como **mate de la coz**. No hay que explicar por qué.



¿QUIÉN ERA?

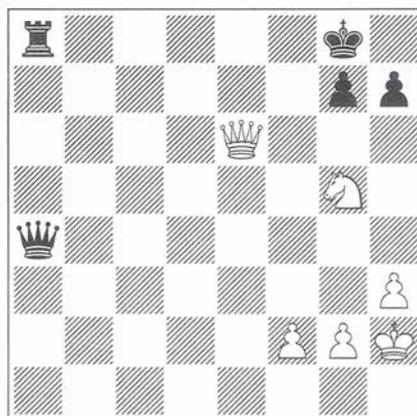
El misterioso **Lucena** es autor del libro más antiguo sobre el ajedrez moderno (es decir, el ajedrez actual, con alfil y enroque). Vivió en los siglos xv-xvi. Su libro se publicó en 1497, cinco años después del Descubrimiento de América.



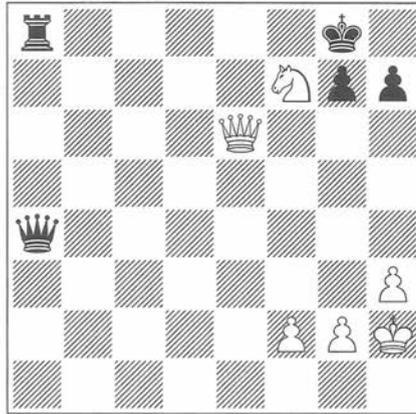
Las blancas ganan con una espectacular combinación, que comienza así:

1. ♖e6+ ♔h8

Si 1. ... ♕f8??, 2. ♗f7++.



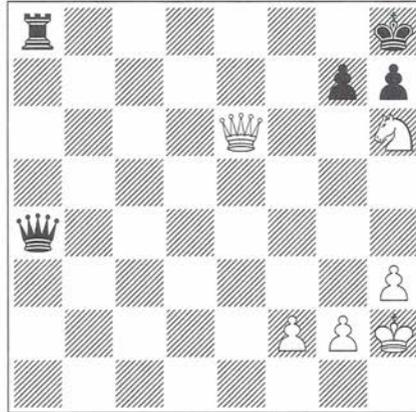
2. ♗f7+ ♔g8



3. ♖h6+! ...

Un doble jaque descubierto que resulta decisivo.

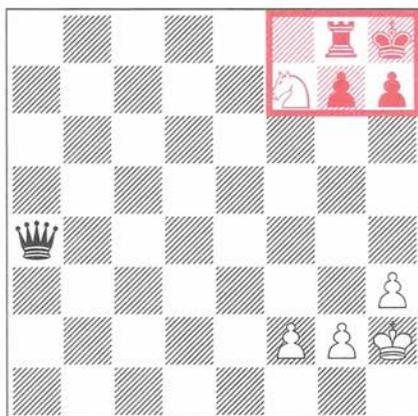
3. ... ♔h8



4. ♕g8+!! ♖xg8

No se puede capturar de rey, porque la casilla **g8** está atacada por el caballo.

5. ♘f7++

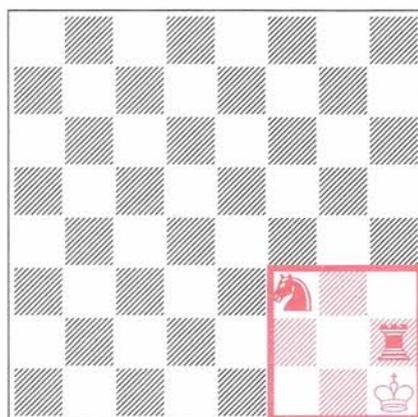


El caballo ha vuelto a **f7** pero esta vez para dar mate.

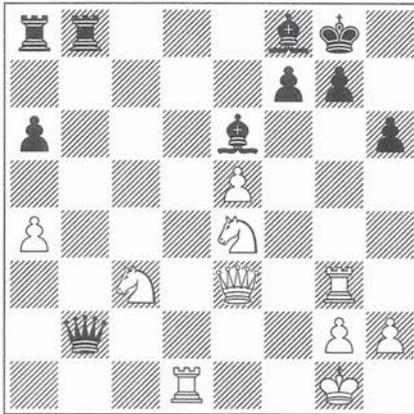
El mate árabe _____

El **mate árabe** lo da la torre, apoyada por un caballo.

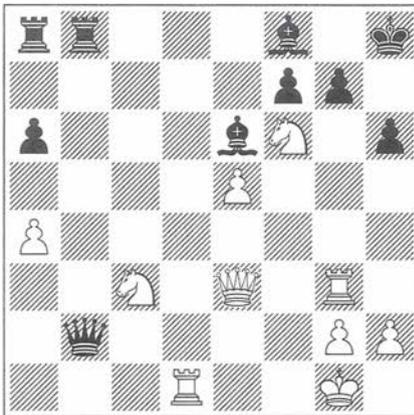
Según el modelo del diagrama siguiente.



En una de sus partidas, la genial Judit Polgár ejecuta este mate de forma cristalina:

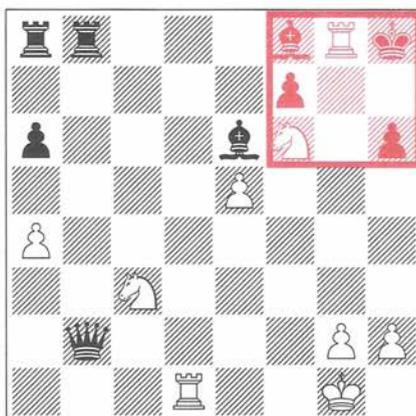


1. ♘f6+ ♔h8



2. ♕xh6+! ♗xh6
3. ♖g8++



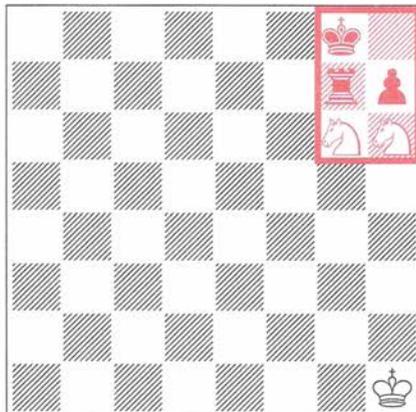


Observa, una vez más, el eficiente trabajo conjunto de ambas piezas: la torre domina las casillas negras (**g7** y **h8**) y el caballo las blancas (**g8** y **h7**).

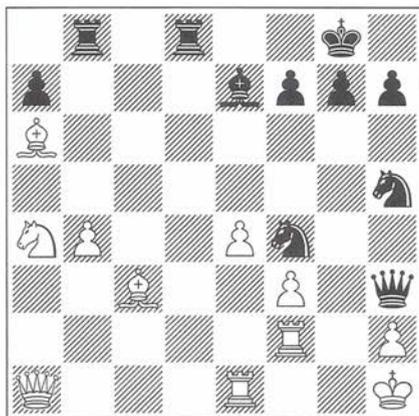
Mate de Blackburne

El **mate de Blackburne** es un espectacular mate de dos caballos, previo sacrificio de la dama para bloquear una casilla de escape.

En el diagrama siguiente se refleja el modelo del mate.



En la práctica se ha producido en algunas partidas, como el caso que sigue, en el que juegan negras.



1. ... ♖g3+
2. ♔g1 ...



2. ... ♔g2+!!

Es preciso obligar a la torre a ocupar esta casilla para que el mate pueda llevarse a cabo.

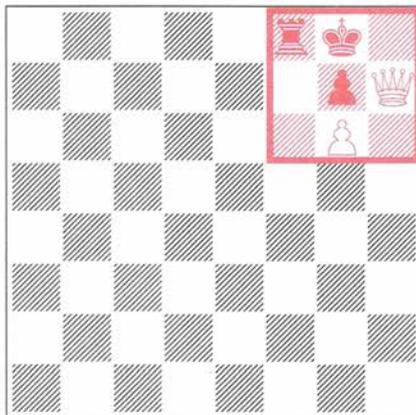
3. ♖xg2 ♔h3++



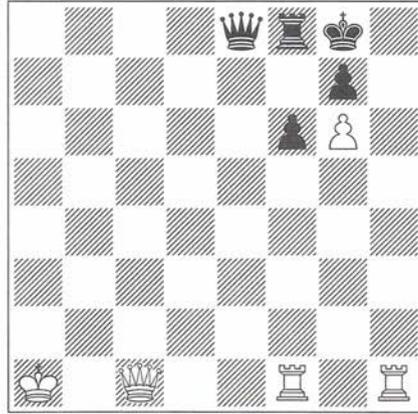
El mate de Damiano _____

El **mate de Damiano** lo da la dama, apoyada por un peón en cuña en el enroque enemigo.

En el diagrama puede verse de forma esquemática.

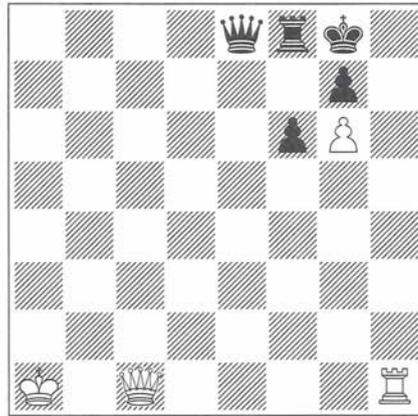


En la práctica se ve con cierta frecuencia, con variaciones. El diagrama siguiente refleja la posición citada por el propio Damiano en su libro.



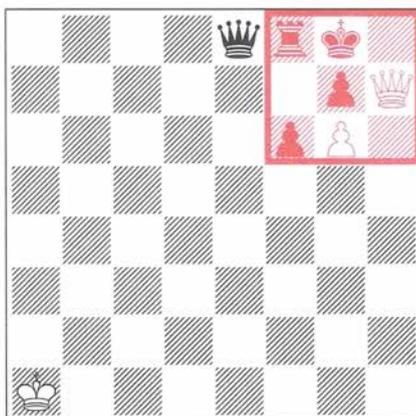
Juegan blancas. El quid de la cuestión consiste en abrirle paso a la dama blanca hacia la casilla **h7**, cosa que se logra de esta forma:

1. ♖h8+!! ♔×h8
2. ♜h1+ ♔g8



En esencia, esta posición es la inicial, con una torre blanca menos. Pero nada cambia.

3. ♜h8+! ♔×h8
4. ♚h1+ ♔g8
5. ♚h7++

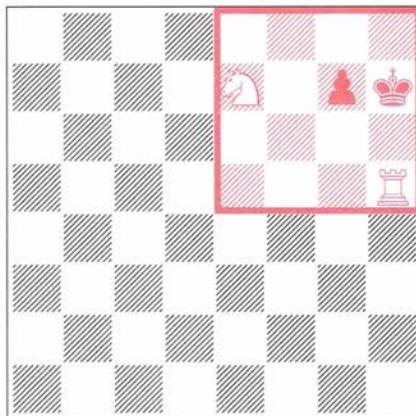


Absoluta limpieza lineal.

El mate de Anastasia _____

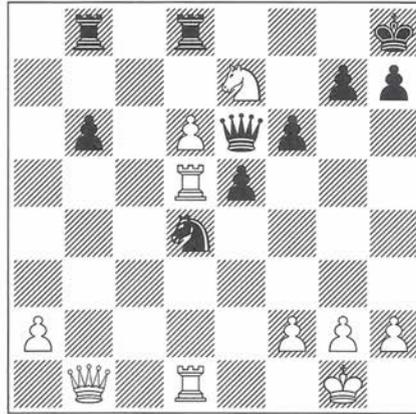
El mate de Anastasia lo da una torre, con ayuda de un caballo.

La imagen del diagrama es la del mate.



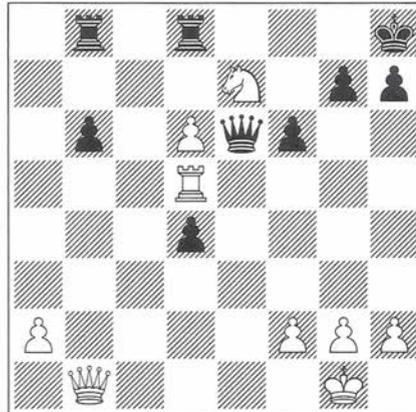
Una pieza negra (o un peón) bloquea la casilla de la columna vecina alineada con el rey, mientras que el caballo cubre las otras dos casillas de escape. La torre, como hemos dicho, se encarga del mate.

Veamos un ejemplo de la práctica:



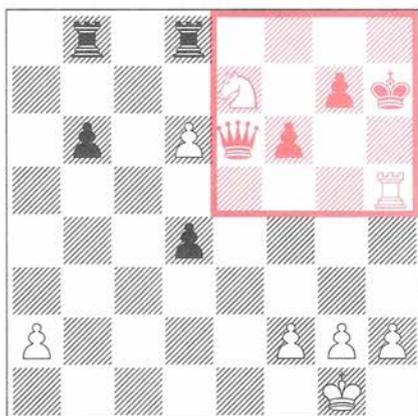
La presencia del caballo en e7 y la dama "tocando" h7 sugieren un posible mate, pero ¿cómo?

1. ♖1xd4! e×d4



Con el sacrificio de calidad (ya sabes: torre por pieza menor), se ha abierto la quinta fila, y las cosas empiezan a verse más claras.

2. ♔×h7+! ♕×h7
3. ♖h5++



¡Mate sin despeinarse! ¡Que no se te olvide este bonito mate!

El mate de Boden

Este mate lo dan los dos alfiles, aprovechando que algunas piezas del rey atacado le quitan casillas de escape.

Cada alfil cubre las casillas de su color en el cuadro de mate, que es el siguiente:



¿QUIÉN ERA?

Samuel Boden (1826-1882) no fue un maestro excepcional, pero debe su popularidad al espectacular mate de su nombre, que puedes ver en el capítulo 15.

La siguiente posición se produjo precisamente en una partida de Samuel Boden, su inventor. Veamos cómo remató la lucha el maestro inglés. Observa que la diagonal b1-h7 está abierta, es decir debilitada y dominada por el alfil negro de f5. Eso es un indicio, Sherlock.



1. ... ♔xc3!!

Este inesperado sacrificio de dama tiene por objeto abrir la diagonal de casillas negras (c1-a3) para el otro alfil.

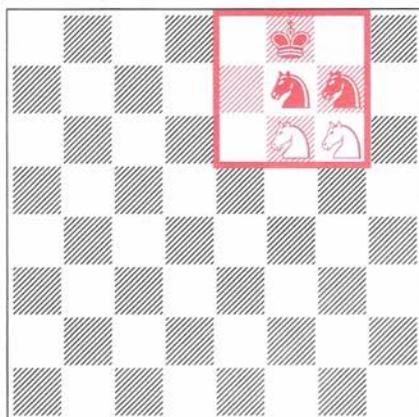
2. bxc3 ♖a3++



Como alguien dijo, ¡tan fácil como la risa de un bebé!

El mate medieval

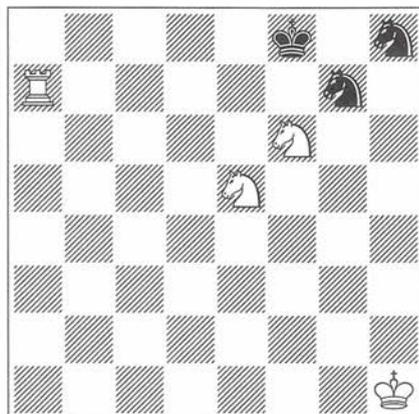
El **mate medieval** lo dan los dos caballos, es decir, uno de los caballos con el otro cubriéndole las espaldas.



En este modelo de mate, vemos que los caballos defensores no sólo no defienden sino que le quitan a su rey dos valiosísimas casillas de escape. Así que no hay que olvidar su contribución.

Recuerda la imagen de los cuatro caballos en un cuadrado.

Veamos uno de los ejemplos que solían poner los tahúres a los pardillos que se encontraban en las ferias.

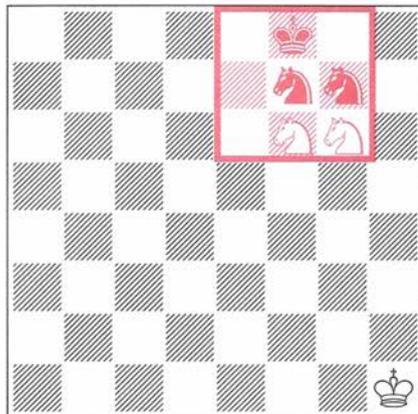


Juegan blancas. Supongo que te llamará la atención que los cuatro caballos estén alineados en diagonal, lo que no parece facilitar la imagen del mate que conocemos. Pero las piezas acabarán encajando.

1. ♖f7+!! ...

La torre se sacrifica para hacer que un caballo negro ocupe la casilla de escape f7.

1. ... ♜xf7
2. ♜g6++



Ya tienes, ante tus ojos, la famosa imagen del mate. Como si fuera una partida tuya.

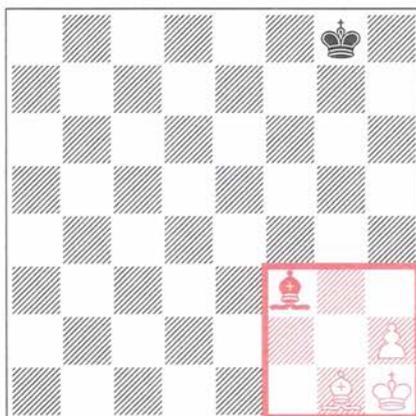
El mate de Pillsbury _____

El **mate de Pillsbury** lo da un alfil en la gran diagonal, aprovechando que el rey atacado tiene ocupadas por sus propias piezas dos casillas de escape.

¿QUIÉN ERA?

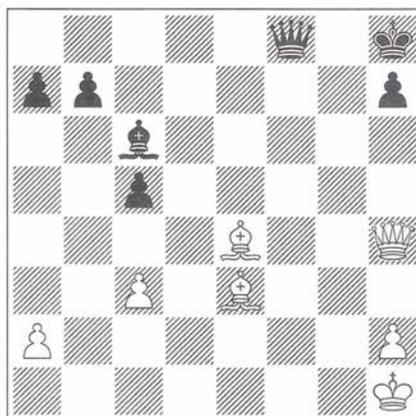
El gran **Harry Nelson Pillsbury** (1872-1906) fue un fenómeno norteamericano, que causó sensación en el torneo internacional de Hastings 1895, superando a todos los grandes de la época. Su mate, gracias a los rayos X, puedes verlo en el capítulo 15.

Fíjate en el esquema y lo comprenderás todo.



Como puedes ver, la torpe posición del alfil (¡que se regalaría con gusto!) es lo que permite este bonito mate, con el alfil encargándose de las dos casillas blancas. Claro que en una combinación, normalmente se obliga al alfil a ocupar esa posición.

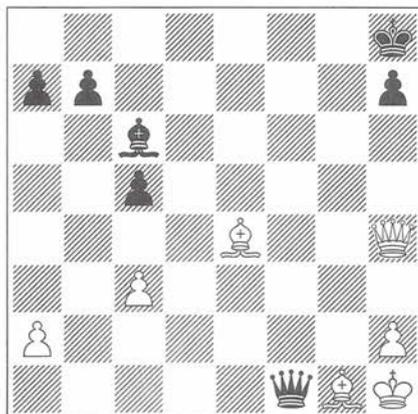
La siguiente posición corresponde a una partida del propio Pillsbury.



La cosa parece cantada. Las blancas tienen pieza de ventaja y amenazan mate en una. Lo único que tienen las negras es el turno... ¡e imaginación!

1. ... ♔f1+
2. ♖g1 ...

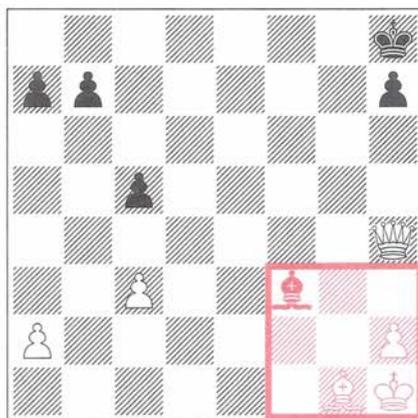
Como puedes comprobar, es única.



2. ... ♔f3+!!

¡Soberbio! En el lenguaje de la combinación, esto se llama **rayos X**: una pieza actúa a través de otra de su bando, situada en la misma línea de ataque (en este caso, el alfil). Las blancas no podían esperar esta bomba.

3. ♕xf3 ♕xf3++

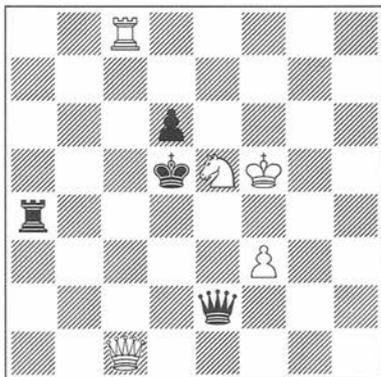


¡Impresionante! ¡Las blancas pierden con dama limpia de ventaja!! Es algo así como perder la *Champions League* en el último minuto y de penalty.

FICHA DE REPASO

- El **mate de Lucena** es una variante del mate ahogado, que da el caballo, previo sacrificio de la dama.
- El **mate árabe** lo da una torre, apoyada por un caballo. El rey tiene que estar en un rincón.
- El **mate de Blackburne** lo dan dos caballos, pero una pieza enemiga tiene que bloquear una casilla de escape.
- El **mate de Damiano** lo da la dama, protegida por un peón en sexta (o en tercera, si lo dan las negras).
- El **mate de Anastasia** lo da una torre, con ayuda de un caballo.
- En el **mate de Boden** intervienen los dos alfiles, en diagonales cruzadas, normalmente con el rey enrocado largo.
- El **mate medieval** lo dan dos caballos, previo sacrificio de una torre, con dos piezas contrarias bloqueando dos casillas de escape.
- El **mate de Pillsbury** lo da un alfil en la gran diagonal, previo sacrificio de dama.

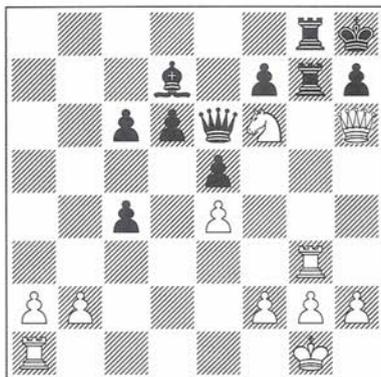
EJERCICIOS

57. *Juegan blancas*

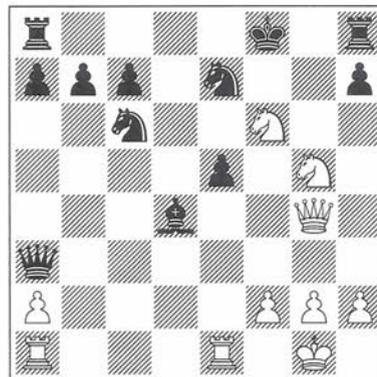
Mate de Anastasia. Ya conoces el mecanismo, así que ejecuta el mate en dos.

59. *Juegan blancas*

Te sentirás feliz si encuentras un *mate de Boden*. ¡Adelante!

58. *Juegan blancas*

Podría ganarse calidad con 1. ♘xg8, pero tú no harás esa chapuza, ¿verdad?

60. *Juegan blancas*

El reto aquí es descubrir un *mate medieval*. ¿Cómo lo ves?

SOLUCIONES

57. 1. ♖c5+!! dxc5 2. ♔d8++. Armonía total. Las piezas blancas se reparten el control de las casillas: la torre se ocupa de la columna d, y las cuatro casillas blancas restantes se las reparten el rey (e4 y e6) y el caballo (c4 y c6). El peón negro autobloqueador ocupa la casilla restante (c5).
58. 1. ♖xh7+!! ♗xh7 2. ♗xg8++. *Mate árabe.*
59. 1. ♘xc6! bxc6 2. ♖xe6+!! fxe6 3. ♙g6++. *Mate de Boden.*
60. 1. ♖e6 ♘d8 (cubre el mate en f7) 2. ♖f7+!! (¡de todos modos!) 2. ... ♘xf7 3. ♘e6++. *Mate medieval.*

16

Combinaciones galácticas

En este capítulo veremos una serie de combinaciones, en las que intervienen algunos temas que no hemos estudiado y otras con remates brillantes y espectaculares, en las que participan diversos temas.

Intercepción

La palabrita se las trae, pero seguro que has oído a un comentarista de fútbol decir en la tele "¡el defensa ha interceptado el balón en la misma línea de meta!". Aquí no se trata de metas, sino de mates...

En ajedrez, la **intercepción** es una figura combinativa, en la que una pieza se sacrifica para interrumpir la comunicación entre dos piezas contrarias, o entre una pieza y una casilla vital.

En el diagrama que sigue tenemos un ejemplo.



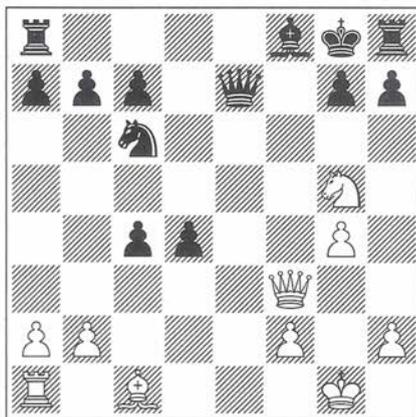
Las negras tienen dos peones de ventaja, pero están retrasadas en desarrollo y, por otra parte, su rey se encuentra en una situación *falsa*. Parece estar seguro, entre torre y alfil, y protegido por los dos peones delanteros. Pero lo cierto es que su existencia está pendiente de un hilo. Si la dama negra no estuviese en **d7**, la dama blanca daría mate en **f7**. También la diagonal de casillas blancas (d5-g8) provoca malas intenciones...

1. ♖e7! ...

Sacrificio de torre y jugada de **intercepción**: si las negras comen la torre con una de sus piezas menores (alfil o caballo), se produce el mate de que hablamos: 2. ♕f7++. Aquí puede verse la idea de la intercepción: la dama negra ya no defiende **f7**.

En cuanto a la tercera posibilidad...

1. ... ♕xe7



Entonces se trata de nuestra vieja conocida, la **desviación**, pues la dama negra se ha desplazado de la defensa del punto **d5**, y entonces...

2. ♕d5+ ...

Con mate a la siguiente.

En la posición inicial, la única defensa momentánea para las negras sería 1. ... ♘e5, pero después de 2. ♖xd7 (también es posible 2. ♖xe5)

2. ... ♖xf3+ 3. ♗xf3 d3 4. ♗e5, las piezas blancas son dominantes, en contraste con la pasividad de las negras, y el caballo de ventaja les garantiza la victoria.

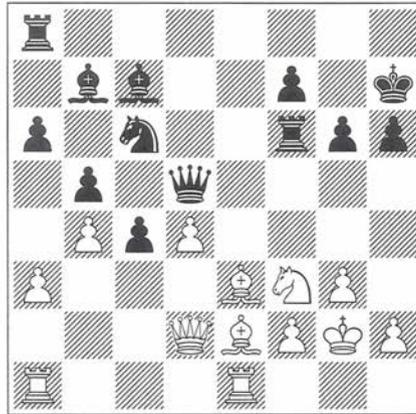
El ataque descubierto

El **ataque descubierto** es un tema combinativo muy importante. Se produce al desplazarse una pieza, que descubre el ataque de una segunda.

Dicho así suena inofensivo, pero en la práctica es otro cantar.

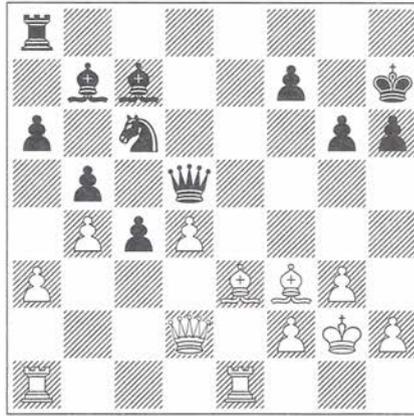
Cuando el ataque descubierto es sobre el rey, entonces se llama **jaque descubierto**, y es la forma más intensa de este ataque.

Lo veremos en el siguiente ejemplo de la competición.



Juegan negras. El caballo blanco está clavado por la dama enemiga que, con su alfil, ejerce una fuerte presión sobre la gran diagonal. Veremos cómo se traduce eso en el juego práctico:

1. ... ♖xf3!
 2. ♗xf3 ...



2. ... ♛×f3+!!

Atracción del rey blanco a un jaque descubierto mortal.

3. ♔×f3 ...

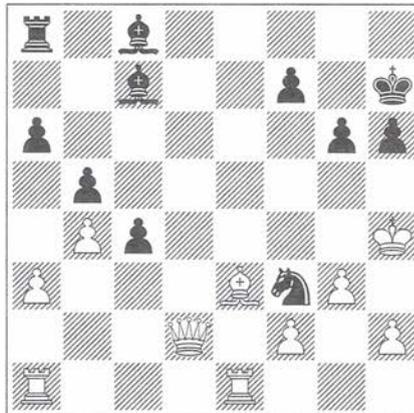
No servía 3. ♔g1, por 3. ... ♞×d4!, y sigue mate de dama en **g2** o **h1**.

3. ... ♞×d4+

Aquí tenemos en acción el *ataque descubierto*, que en este caso es, además, un doble jaque mortal (de alfil y caballo). Las blancas sólo pueden mover el rey.

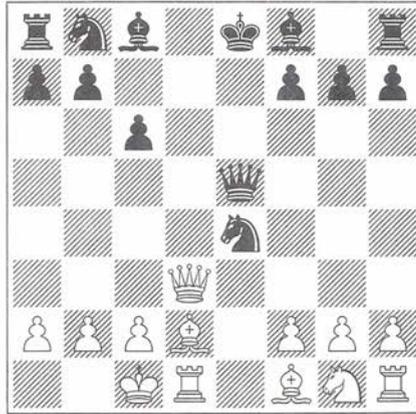
4. ♔g4 ♞c8+

5. ♔h4 ♞f3++



Las tres últimas jugadas del rey blanco han sido todas únicas. Ahora ya no tiene escapatoria. Observa la enorme diferencia de material, favorable a las blancas. ¿De qué les sirve?

A la siguiente posición se llegó en una partida entre dos grandes jugadores del siglo pasado, después de **1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♖c3 dxe4 4. ♗xe4 ♗f6 5. ♕d3 e5 6. dxe5 ♔a5+ 7. ♙d2 ♕xe5 8. 0-0-0 ♗xe4?** Una captura muy optimista y, en definitiva, un grueso error.



Ahora las blancas ganan sacrificando su dama de forma espectacular:

9. ♕d8+!! ♔xd8
10. ♙g5+! ...

Un potentísimo doble jaque descubierto (de torre y de alfil).

10. ... ♔c7

Si 10. ... ♗e8, 11. ♖d8++.

11. ♙d8++



Liberación de líneas

Abrir líneas para las piezas atacantes es algo, a veces, evidente, que no requiere explicación. En otras ocasiones, sin embargo, hay que entregar *algo* para realizar acciones decisivas. Entonces estamos ante una combinación.

Veamos un ejemplo de la alta competición.



Un rey en el centro siempre es una presa atractiva para el bando contrario.

1. ♖xg7+! ...

Primera liberación de líneas: con este sacrificio, el caballo deja paso a la dama hacia la casilla **g6**.

1. ... ♖xg7



2. ♖xe6! ...

Segunda liberación de líneas. La torre abre la diagonal e8-h5. Aunque también podría considerarse una desviación (el peón de **f7** es desviado a **e6**).

2. ... fxe6

3. ♔g6++

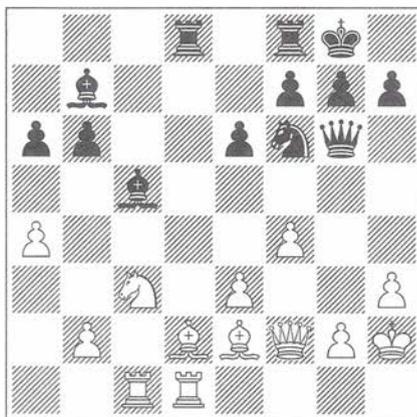


El alfil domina las casillas negras y la dama las blancas. ¡Un perfecto trabajo en equipo! Observa que si, en lugar de la dama, este jaque lo diese un alfil, también sería mate. En tal caso... ¿No te recuerda algo? Sí, sería un **mate de Boden**.

Varios temas en acción

En la posición del diagrama, las blancas parecen estar bien. Sin embargo, ¿quién domina las líneas abiertas? Si te fijas un poco, verás que la torre de **d8** domina la columna abierta y la pareja de alfiles (sobre todo, el de la gran diagonal) es temible. La dama blanca tiene que ocuparse de proteger la casilla **g2**.

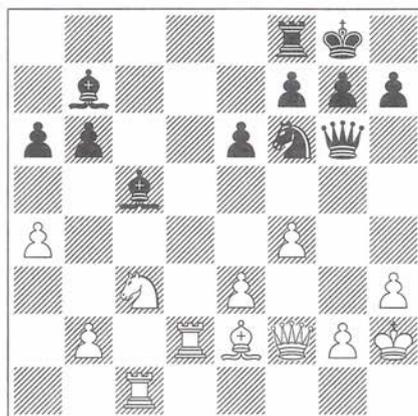
Juegan negras. Digamos que la posición *está cargada*.



1. ... ♖×d2!

Atracción de la torre blanca a un doble.

2. ♜×d2 ...

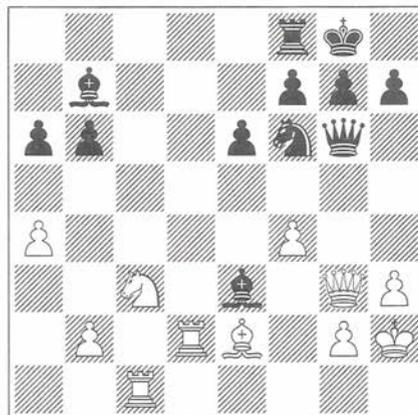


2. ... ♙xe3!

Impunemente, pues la dama blanca no puede dejar la defensa de **g2** (mate). Por tanto, esta jugada supone una **desviación**.

3. ♚g3 ...

No se podía tomar el alfil: 3. ♚xe3?? ♚xg2++. Pero era mejor defensa 3. ♚f1 ♙xf4+! 4. ♚g1 ♙e3+ 5. ♚h2 ♙xd2 6. ♚d1 ♙f4+, etc.

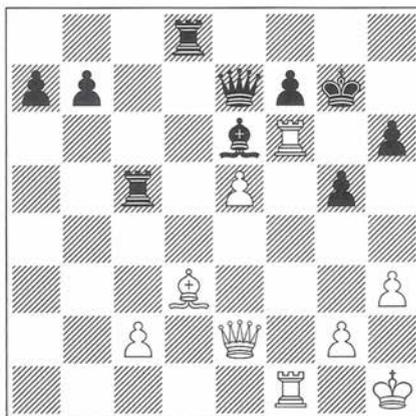


3. ... ♙xf4!

¡El alfil es imparable! Las blancas pierden la dama, con esta nueva desviación.

¿Se te ha ocurrido sacrificar la dama? _____

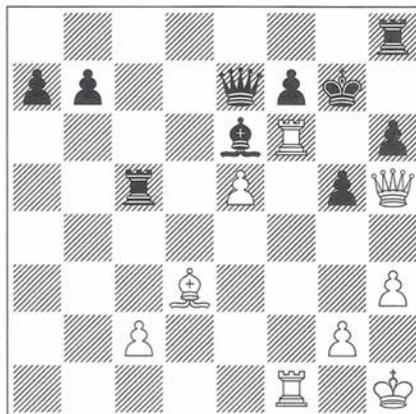
En la posición del diagrama se ve fácilmente que las blancas han ganado espacio, con sus torres dobladas en la columna **f**, y que el rey negro está un tanto abandonado por sus tropas.



Podemos atacar el peón de **h6** con la dama, pero las negras pueden defenderse con ... ♖h8, y ¿cómo seguir luego?

1. ♙h5 ♖h8

El intento de escapar, con 1. ... ♔f8, no sirve, por 2. ♘g6!.

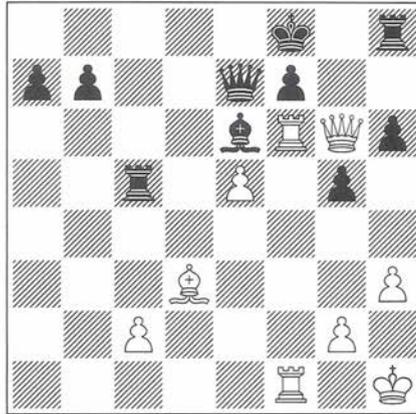


2. ♔g6+!! ...

La clave de la maniobra. No servía 2. ♖g6+, por 2. ... ♕f8 3. ♖xh6 ♖xh6 4. ♗xh6+ ♕e8 y, por el momento, al menos, aquí no ha pasado nada.

2. ... ♕f8

La dama es tabú: 2. ... fxc6? 3. ♖xg6+ ♕h7 4. ♖xg5 (recuerda: ¡el famoso **jaque descubierto!**) 4. ... ♗f5 5. ♗xf5++.



3. ♖xe6! ...

Explotando la **clavada** del peón de **f7** (no pueden capturarse ni dama ni torre: 3. ... ♗xe6? 4. ♗xe6), las blancas han ganado pieza y, cuando la dama negra mueva, por ejemplo a **d7**, sigue 4. ♖ef6 ♖c7 5. ♗c4! y todo se viene abajo.

El molino de Torre

El joven maestro mejicano Carlos Torre jugaba con el excampeón mundial Lasker, en el torneo internacional de Moscú de 1925. Se llegó a la posición del diagrama, en la que el veterano excampeón acaba de desplazar a su dama del ataque del caballo (de **d5** a **b5**).



Torre jugó ahora la increíble

1. ♖f6!! ...

El alfil estaba clavado y Lasker no creía que su contrario pudiese dejar la dama *colgada*...

2. ... ♙xh5



3. ♖xg7+ ♔h8

4. ♖xf7+ ...

Primer **jaque descubierto** de toda una serie.

4. ... ♔g8



5. ♖g7+ ♔h8

6. ♖xb7+ ...

Esta serie de descubiertos (o *en descubierta*) del alfil, con la torre que vuelve, una y otra vez, barriendo todo lo que encuentra a su paso (¡con jaque!), se conoce como combinación *del molino*. En esta partida se vio por primera vez.

6. ... ♔g8

7. ♖g7+ ♔h8



8. ♖g5+ ...

La torre aún podía ganar otro peón, con 31. ♖xa7+, pero no es negocio, porque le abre paso a la torre de a8, que quedaría atacando el peón de a2. En ajedrez no hay que caer en la avaricia, porque se vuelve contra uno.

8. ... ♔h7

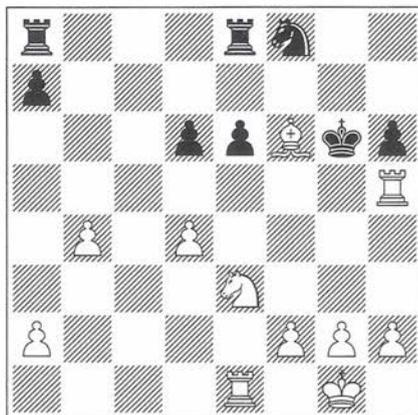
El rey negro por fin dispone de otra casilla.

9. ♖xh5 ...

Las blancas han recuperado la dama, con pieza y dos peones de ventaja. ¿No es hora de rendirse, Sr. excampeón del mundo?

9. ... ♔g6

¡Una desagradable sorpresa! ¡Nos habíamos olvidado de que el rey también puede realizar ataques dobles!



Pero Torre lo tenía todo controlado.

10. ♖h3 ♔xh3

11. ♖xh3+ ...

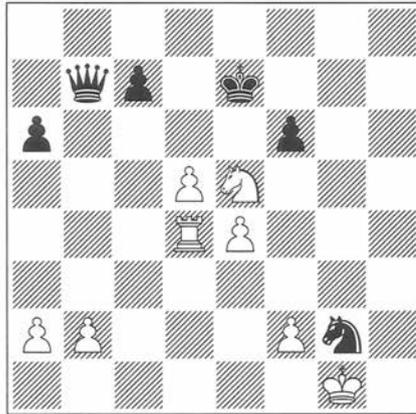
Las blancas tienen tres peones de ventaja y ningún problema en su posición, así que Lasker se rindió, pocas jugadas después.
¡Una brillante combinación!

La persecución de Troitzky

Hubo un compositor de estudios, llamado Alexei Troitzky, a quien podemos considerar un mago. En sus manos, las piezas de ajedrez parecen desafiar a las leyes de la lógica y hacer los más increíbles malabarismos. Lo cierto es que en sus posiciones todo encaja, como en el final que sigue, que espero te guste, como despedida.

¿QUIÉN ERA?

Alexei Troitzky (1866-1942) fue un excepcional compositor ruso de estudios, algunos de los cuales parecen imposibles de resolver, como el que aquí ves. Si dudas de la magia del ajedrez, Troitzky te convencerá de que tus dudas no están justificadas.

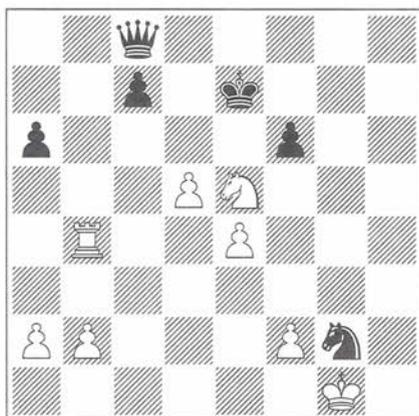


Juegan blancas.

Por supuesto, podemos jugar 1. ♖c6+ ♔d6 2. ♕xg2, pero después de 2. ... ♚xb2, a lo más que podemos aspirar es a unas tablas.

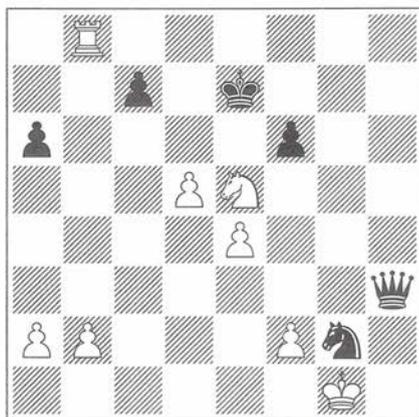
1. ♖b4! ♔c8

La torre es intocable: sigue 1. ... ♚xb4?, sigue el doble 2. ♖c6+ y 3. ♖xb4.



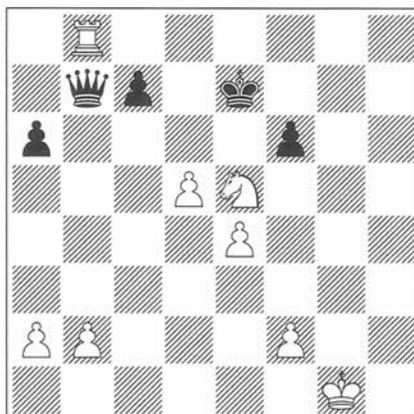
Tampoco servía 1. ... ♔a7?, por 2. ♘c6+, ni 1. ... ♔a8, por 2. ♖b8! ♔xb8 3. ♘c6+, ganando siempre la dama.

2. ♖b8! ♔h3



Ya sabemos que no puede jugarse 2. ... ♔xb8?, por 3. ♘c6+ y 4. ♘xb8.

3. ♖h8! ♘h4



Ahora la dama sucumbe y las negras deben rendirse. Si 6. ... ♔xb8, 7. ♘c6+ y 8. ♘xb8, y si 6. ... ♕a7, 7. ♘c6+.

Una persecución implacable por parte de la torre blanca, dueña y señora del tablero.

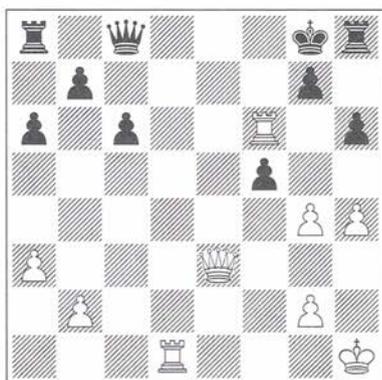
También podemos considerar esta posición como el ejemplo óptimo de coordinación entre torre y caballo, o también el ejemplo óptimo de doble latente del caballo.

Una composición admirable que... ¡se te podría presentar en una partida de torneo!

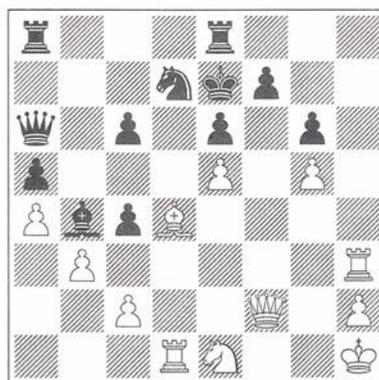
FICHA DE REPASO

- La **intercepción** es una figura combinativa en la que se interrumpe la comunicación entre dos piezas, o entre una pieza y una casilla vital.
- En el **ataque descubierto** el desplazamiento de una pieza *descubre* el ataque de una segunda pieza.
- La forma más peligrosa de ataque descubierto es el **jaque descubierto**, y más aun el **doblo descubierto**, en el que dos piezas dan jaque simultáneo.
- Con la **liberación de líneas** se abren, a veces, numerosas posibilidades de ataque: un simple avance de peón puede dar lugar a un ataque al rey.
- La **destrucción de la defensa** es otro tema frecuente en la práctica. Al eliminar la pieza defensora clave, la combinación *funciona*.
- Recuerda que las debilidades en la posición contraria, como **piezas indefensas** o **rey expuesto**, son terreno abonado para las combinaciones.
- Una clave para que una combinación tenga éxito es que no tengas miedo a **sacrificar material**.
- Otra clave es **calcular bien** y repasar los cálculos.

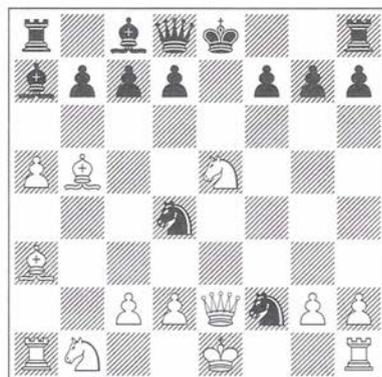
EJERCICIOS

61. *Juegan blancas*

¿Cómo pueden explotar las blancas la pasividad de las piezas contrarias?

63. *Juegan blancas*

El dominio espacial de las blancas amenaza al rey negro. ¿Se te ocurre algún remate?

62. *Juegan blancas*

Facilito para ser *galáctico*. Busca un mate con las hiperactivas piezas blancas.

64. *Juegan blancas*

¿Qué se te ocurre para dinamitar la posición del rey negro? Calcula y precisa.

SOLUCIONES

61. 1. ♖d8+! (desviación) 1. ... ♗×d8 2. ♕e6+ ♘h7 3. ♖×h6+!
(liberación de líneas) 3. ... g×h6 4. ♗f7++. Este mate se conoce como *de las charreteras*, porque las piezas que ocupan las casillas de escape de su rey parecen los adornos de un uniforme militar en las hombreras.
62. 1. ♖×d7! (jaque descubierto) 1. ... ♖×e2 2. ♖f6++ (doble descubierto).
63. 1. ♗f6+!! (liberación de líneas, destrucción de la defensa) 1. ... ♖×f6 (1. ... ♘f8?? 2. ♖h8++) 2. ♙c5+!! (nueva liberación de líneas) 2. ... ♙×c5 3. g×f6+ (también 3. e×f6+) 3. ... ♘f8 4. ♖h8++.
64. 1. ♗×h7+!! (atracción a un doble descubierto) 1. ... ♘×h7 2. ♖×f6+ ♘h6 (2. ... ♘h8?? 3. ♖g6++) 3. ♖eg4+ ♘g5 4. h4+ ♘f4 5. g3+ ♘f3 6. ♙e2+ ♘g2 (¡un largo viaje!) 7. ♖h2+ ♘g1 8. 0-0-0++. ¡A esto se le llama enrocar a tiempo!

Nota final

Si has estudiado el contenido de este libro y realizado los correspondientes ejercicios, estás ya en condiciones de ser el mejor de tu grupo de amigos o de tu colegio.

Si, como supongo, lo que más te interesa del ajedrez es su aspecto deportivo, debes saber que existen competiciones organizadas, a nivel autonómico y estatal. Hay campeonatos escolares por categorías (menores de 10, 12, 14 y 16 años), además de los campeonatos juveniles (para menores de 18 y 20 años).

Para convertirte en campeón infantil de tu ciudad o de tu comunidad autónoma, estos fundamentos no bastan. Debes estudiar aperturas, técnica del medio juego y finales. Esas ambiciones, sanas y lógicas a tu edad, deben respaldarse con conocimientos. No puedes salir a la competición pensando que los demás se chupan el dedo.

Llegar a campeón del mundo te costará un poco más.

Conviene, por tanto, que pienses en algún plan de entrenamiento. Lo ideal es que ese entrenamiento lo dirija un instructor, en cuyo caso él te dará las orientaciones y consejos oportunos.

Si no es así, mis recomendaciones son éstas:

- Estudiar aperturas, estrategia y finales.
- Estudiar táctica y resolver problemas.
- Leer revistas técnicas para seguir el ajedrez internacional.
- Descargar partidas de Internet, con la misma idea.
- El programa *ChessBase* es magnífico, con una impresionante base de partidas y múltiples funciones.
- Algún programa de juego para ordenador, con el que podrás practicar y ensayar todas tus ideas de apertura.
- Estudiar teoría de aperturas y partidas actuales con algún compañero de un nivel similar al tuyo (más de uno no es conveniente).
- Por encima de todo, *jugar y jugar*, sobre todo en torneos.

Hay dos cosas que ningún jugador de ajedrez puede evitar, a cualquier nivel: **estudiar** y **jugar** (¡más jugar que estudiar!), y estas dos actividades tienen algo en común: sólo se puede estudiar y jugar al ajedrez **pensando**.

Pero todo esto sólo lo debes hacer si el ajedrez te gusta y te estimula lo suficiente como para entrenarte y desarrollar tus cualidades *disfrutando* del juego rey.

Te deseo los mayores éxitos ante el tablero.

- *El ajedrez es un juego de inteligencia y estrategia.*
- *El ajedrez es apasionante.*
- *El ajedrez es divertido.*
- *El ajedrez desarrolla la imaginación, la creatividad y la capacidad de cálculo.*
- *El ajedrez no tiene misterios, sólo pequeños secretos.*

Todo lo que pasa en el tablero de ajedrez puede entenderse y explicarse. Este libro te enseña, de forma muy clara, esos pequeños secretos del ajedrez: jugadas extraordinarias e inesperadas, combinaciones espectaculares y ataques decisivos.

Este libro te prepara para dar los primeros pasos en la competición, con la mochila cargada de ideas prácticas.

No lo olvides: en ajedrez no hay misterios. Sólo jugadas buenas y malas.

¡Diviértete! ¡Pásatelo en grande... y a ganar!



ANTONIO GUDE es un experto investigador y divulgador de ajedrez. Ha dirigido varias publicaciones técnicas, traducido obras capitales de la literatura ajedrecística y es autor de los libros de ajedrez en español más vendidos: Escuela de ajedrez (9ª edición); Escuela de ajedrez 2 (2ª edición); Técnica de la combinación de mate (3ª edición); Escuela de táctica en ajedrez (3ª edición); El ataque en ajedrez. Teoría y práctica; El Rey de los gambitos; Diccionario de ajedrez; La fiesta del ajedrez;