

## LECCION 1

(Antonio Gude)

### VOCABULARIO TECNICO

## LECCION 2

(Antonio Gude)



## DESARROLLO

Debe quedar muy claro para quien se inicie en ajedrez que **el desarrollo** tiene una importancia vital en la conducción de la partida. La rápida movilización de las piezas tiene, en ajedrez, exactamente el mismo significado que en una guerra convencional. Resulta obvio que un ejército no desplegado o encogido en sus líneas estaría a merced del enemigo, que maniobrando con mayor libertad y dominio del espacio (piezas activas contra piezas pasivas) lo ahogaría en su restringida parcela.

## POSICIONES ABIERTAS

Nos ceñiremos al estudio del desarrollo en **posiciones abiertas**, donde su importancia se hace sentir más que en **posiciones cerradas**, por cuanto en aquellas, al contener la posición mayor número de **líneas abiertas (filas, columnas, diagonales)**, pueden plasmarse con mayor rapidez los defectos de un desarrollo insuficiente o retrasado (**subdesarrollo**).

En las **aperturas abiertas**, es decir, aquellas que se inician con los movimientos **1. e4 e5**, es esencial aprovechar al máximo el turno de juego. El jugador debiera sentirse imbuído de un sentimiento transcendente, si cabe, como si fuese a ejecutar la jugada decisiva de su vida. El turno de juego debe ser empleado en realizar una jugada que cubra el mayor número de objetivos posible. ¿Por qué efectuar una buena jugada, si podemos realizar la mejor?

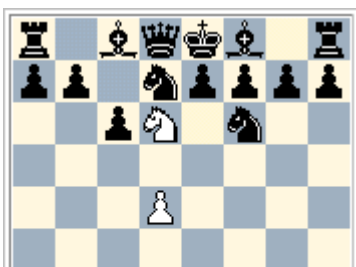
Por otra parte, está la cuestión del **centro**. El dominio del centro es válido en cualquier tipo de apertura, pero también aquí, en las aperturas abiertas, tiene mayor transcendencia que en las cerradas, porque un dominio rápido del centro puede tener consecuencias catastróficas para el contrario.

Debe procurarse realizar jugadas de desarrollo **naturales** y evitar mover la misma pieza más de una vez en plena apertura. Si podemos situar, por ejemplo, el alfil de rey en c4 de un solo movimiento, por qué habríamos de hacerlo en dos veces. Hay que tratar de precisar cuál es la mejor casilla para nuestras piezas en la fase inicial, precisamente para no incurrir en tales concesiones al adversario.

Las aperturas **clásicas** constituyen ejemplos de desarrollo natural. Así:

- a) El Guioco Piano (o Apertura Italiana): **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5**, o su variante,
- b) La Defensa Dos Caballos: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Af6**.
- c) La Apertura Española: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5**, etc.

Hay que descartar las **jugadas artificiales** en la apertura, es decir, aquellas que encierran una atractiva celada, pero que, de ser percibida ésta por nuestro contrario, supondrían una refutación de nuestro plan o alterarían la armonía de nuestra posición, sin compensaciones. Veamos un ejemplo, en una conocida posición de la Defensa Caro-Kann: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 de4 4.Cxe4 Cd7**. Ahora, las blancas de dejan tentar por **5.De2**, con la esperanza de que, si las negras continúan con su plan (5. ... Cgf6, para poder retornar en f6 con el caballo dama), asestarían un inesperado mate: **6.Cd6++**.





## LECCION 3

(Antonio Gude)



## **ESPACIO**

En el capítulo anterior hemos hecho alusión a la importancia de las líneas abiertas, que se producen con más frecuencia en las aperturas llamadas precisamente abiertas. Esto tiene su natural traducción en términos de espacio, es decir, que el espacio (o su carencia) es un factor que puede resultar decisivo en estos esquemas.

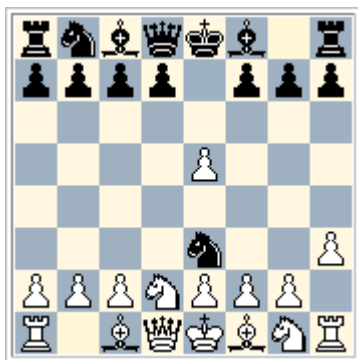
Vamos a ver, a continuación, algunos desastres ocasionados por la falta de espacio en algunas posiciones de apertura:

### **GIBAUD** **LAZARD**

#### **Paris 1924 - Defensa India Irregular**

Esta es la partida más corta jamás jugada entre dos maestros en competición, y constituye el ejemplo más drástico de un error derivado de la falta de espacio.

**1.d4 Cf6 2.Cd2 e5 3.de5 Cg4 4.h3?? Ce3**



Y las negras ganan la dama, dado que si 5.fe3 Dh4+ y mate,

Como habremos observado, la posición de las piezas blancas ahoga a su pareja real, y de ahí la razón del desenlace.

A una entrada de caballo similar se llega en una exhibición de simultáneas del maestro internacional peruano Estaban Canal.

### **AFICIONADO** **CANAL**

#### **1935 Simultaneas - Apertura Alapin**

**1.e4 e5 2.Ce2 d5 3.ed5 Dxd5 4.Cbc3 Da5 5.d4 Cc6**

Si 7.a3 igualmente 7. ...Af5, pero era obligado continuar con 7.Cg3.

**7. ...Af5! 8.Tc1 Axc2 9.Txc2 Cd3++**



## LECCION 4

(Antonio Gude)



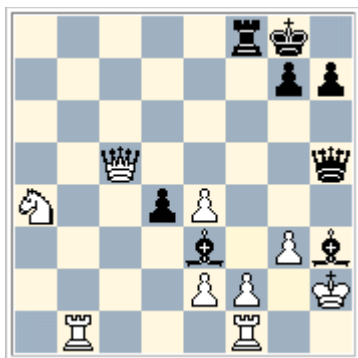
## VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS

En el primer capítulo de este curso formulamos una escala numérica para valorar la fuerza de las piezas, una escala que, señalamos, no pasaba de ser meramente convencional.

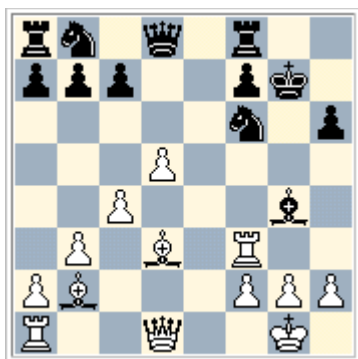
La tentativa de reducir a valores cifrados algo tan complejo como la fuerza de juego es, naturalmente, empresa poco menos que imposible. Así, algunos autores siguen discutiendo si, a partir del valor "1" del peón ha de asignársele al alfil "3" ó "3,5", y también si el valor preciso de la dama es "9" ó "10".

¿De qué sirve esto al jugador? Es obvio que una idea clara de la teóricas relaciones de fuerza entre piezas le permitirá orientarse, con cierta lógica, en el intrincado mundo del ajedrez. La experiencia y el propio criterio le enseñarán, luego, a establecer la verdadera escala de valores, fundamentalmente basada en un complejo sistema de factores que, como la Bolsa, hacen que la mente del ajedrecista especule constantemente con el mayor o menor grado de acción de tal o cual pieza, de tal o cual conjunto de piezas.

En ajedrez, aquellas disquisiciones, acerca de fijar un valor numérico determinado a cada pieza, no pasan de ser una mera discusión bizantina, por cuanto la complejidad del juego rebasa, con mucho, toda posibilidad de encerrar en valores la operatividad de unas piezas que, si en el cofre están muertas (Sancho, en "El Quijote") en el tablero tienen más que intensa vida. Así, en determinadas posiciones, como ya apuntamos, un caballo puede ser muy superior a una torre, o una dama puede entregarse, pese a desequilibrar la relación material, a fin de aprovechar la fuerza óptima de otras piezas. ¿Por qué es esto así?. Pronto lo veremos, pero antes vamos a observar con atención dos posiciones en las que el bando ganador entrega brillantemente la dama, a fin de hacer mella en el campo enemigo.



El diagrama nº 1 las negras pudieron haber continuado **1. ...Axf1+!! 2.Dxh5 Txf2+ 3.Rh1 Ag2 4.Rg1 Txe2+ 5.Rh2 Af3+** recuperando la dama, con ganancia de pieza.



En el diagrama nº 2, lo primero que llama la atención es la agresiva disposición de los alfiles blancos, y la presión sobre el punto f6 (clavada). Claro está que si sigue **1.Axf6+**, las negras replicaría **1. ...Dxf6!** y aquí no pasa nada.

Pero la solución está en **1.Txf6!!**, y ahora, tras **1. ...Axd1 2.Tg6+ Rh7 3.Tg7+ Rh8 4.Th7+ Rg8 5.Th8++**.



## LECCION 5

(Antonio Gude)



## EL PEON

Lo dijo Philidor y todo jugador puede comprobarlo: **los peones son el alma del ajedrez.**

En cualquier evaluación de una posición dada, en todo análisis de las posibilidades de uno u otro bando, hay un factor que se repite sin cesar: "las blancas tienen mejor estructura de peones", "las negras tienen peones doblados", "las ... tienen peones colgantes", "... mejor (o peor) final debido a su estructura de peones", etc.

## FIGURAS ESTRATEGICAS

Para estudiar las propiedades de los peones es imprescindible detenerse en algunas consideraciones estratégicas, por ser esta modesta pieza la guarnición protectora del fuerte, la infantería imprescindible para todo ataque y para toda defensa contra otra formación. Detengámonos brevemente en estas apreciaciones generales:

1. Si el propio rey no está protegido, por peones, no se debe atacar.
2. Si la formación de peones es mala, sólo un ataque directo puede salvar la partida.
3. A igualdad de condiciones, está perdido el final de aquel bando con peor estructura de peones.

Todo esto lo irá comprobando el lector, a medida que progrese en su experiencia del ajedrez y en su práctica de torneo. Veamos, rápidamente, algunas definiciones estratégicas:

**Estructura de peones:** es la formación de peones de un bando.

**Cadena de peones:** toda la ligazón de peones de un bando.

**Peones aislados:** son aquellos que han quedado fuera de la cadena, sin peones de su color en las columnas vecinas.

**Peones doblados:** son aquellos situados en la misma columna y que suponen una grave debilidad en la estructura de su bando. Los peones doblados no sólo son puntos débiles en sí mismos, sino que generan otros puntos débiles en su entorno.

**Peones colgantes:** son pares de peones que han quedado fuera de la cadena, pero que están unidos.

**Peones atrasados:** son aquellos que no pueden ser defendidos por ningún otro, porque los peones adyacentes o se han avanzado o han desaparecido.

**Peones pasados (o libres):** son aquellos que no pueden ser detenidos en su avance por peones enemigos, dado que no hay en su columna, ni en las columnas adyacentes controlando las casillas por las que han de pasar.

Una consideración estratégica fundamental, que hay que tener muy presente es la imposibilidad del peón de retroceder, una vez que ha sido avanzado. De ahí que cada movimiento de peón haya de ser sopesado, si cabe, con mucha más profundidad que el de las demás piezas.

## OPERATIVIDAD



## LECCION 6 - LA COMBINACION (I)

(Antonio Gude)



## **EXPANSIVIDAD DE LAS PIEZAS**

Sabemos que del mayor o menor radio de acción de las piezas depende su fuerza, su grado de actividad.

Podemos establecer una escala para recordar el poder expansivo de las piezas, con sus líneas de acción libres.

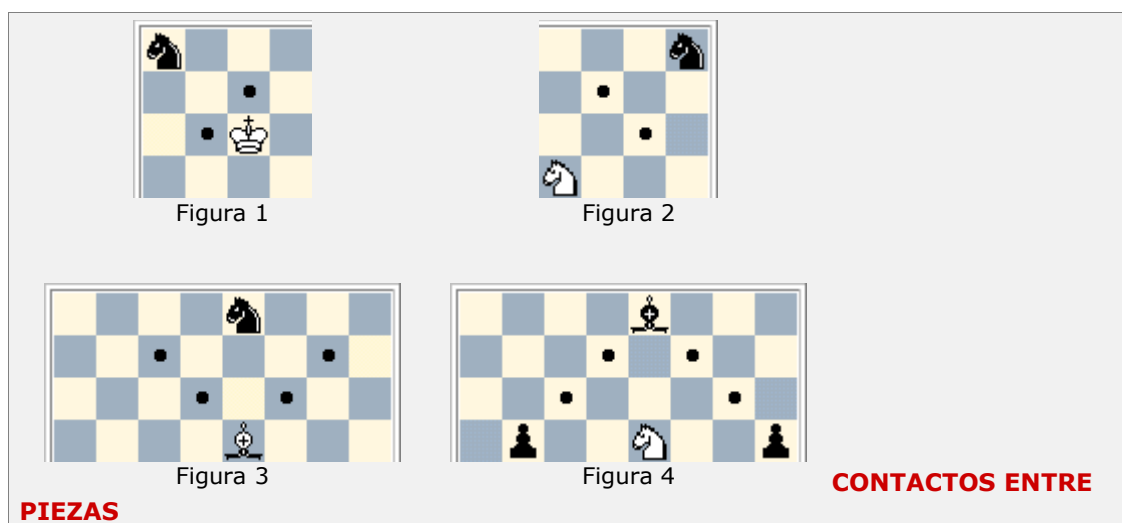
**Máxima actividad de las piezas:**

Dama...: 27 casillas  
Torre...: 14 casillas  
Alfil...: 13 casillas  
Caballo: 8 casillas  
Rey....: 8 casillas

¿Y su mínima actividad? Esto vendrá dado por la situación específica de la pieza en cada posición.

A veces carecen hasta de una sola casilla, por estar aquellas teóricamente accesibles en poder del bando contrario, o controladas por él.

Veamos algunos ejemplos de piezas encerradas por otras enemigas:



La verdadera batalla, en ajedrez, comienza cuando se establecen contactos entre piezas.

Un contacto se establece cuando una pieza ataca a otra enemiga, o cuando ambas se atacan entre sí.

Imaginemos que una pieza está atacada. ¿Qué podemos hacer? He aquí las cuatro opciones de que, en principio, disponemos:

- 1.- Desplazar la pieza a otra posición.
- 2.- Defenderla con otra pieza.
- 3.- Obstruir la línea de ataque.
- 4.- Contraatacar sobre otra enemiga.

Naturalmente, no todas estas posibilidades serán factibles en cada caso. Cuando la pieza



## LECCION 7 - LA COMBINACION (II)

(Antonio Gude)



## LA CLAVADA

Hemos definido la clavada como una figura táctica consistente en que una pieza inmoviliza a otra enemiga, porque de ser movida ésta se capturaría una pieza de valor superior.

### CLAVADA ABSOLUTA Y CLAVADA RELATIVA

**Absoluta:** es una clavada en la que una pieza ésta inmovilizada por completo, por estar el rey situado en la línea de acción de la pieza enemiga.

**Relativa:** es una clavada que no implica al rey, sino a piezas de valor superior a la enemiga.

En las figuras 1, 2, 3 y 4 tenemos ejemplos de clavada absoluta.



Figura 1

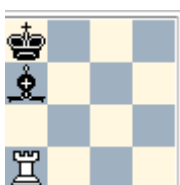


Figura 2

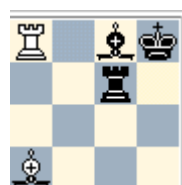


Figura 3

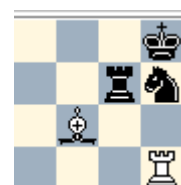


Figura 4

En las figuras 5, 6, 7 y 8 tenemos ejemplos de clavada relativa.

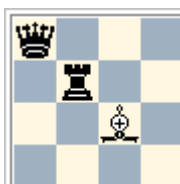


Figura 5

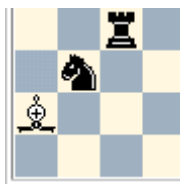


Figura 6

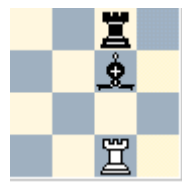
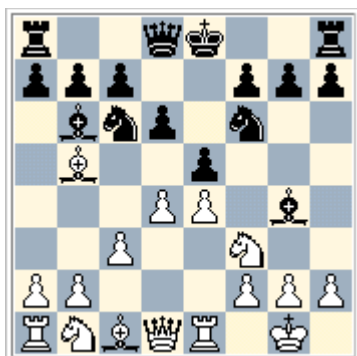


Figura 7



Figura 8

En el diagrama 1 podemos observar que los caballos c6 y f3 están clavados por sendos alfiles enemigos. La clavada del alfil de b5 es, sin embargo, absoluta, mientras que la del alfil de g4 es relativa.



### EXPLOTACION DE LA CLAVADA

La clavada es un frecuente motivo combinatorio, que permite efectivos y elegantes remates.

El problema que representa la clavada al bando que la sufre propicia la especulación, y a menudo



*NOTA: Artículo publicado en la Revista Internacional de Ajedrez nº 9, y reproducido con autorización expresa del autor.*

## **LECCION 8 - LA COMBINACION (III)**

(Antonio Gude)



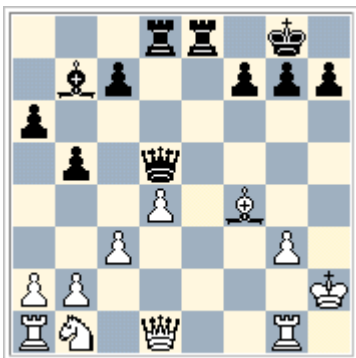
## DESVIACION O DISTRACCION

La desviación o distracción consiste en alejar del juego, o distraer de las casillas o líneas esenciales de amenaza, una o varias piezas enemigas fundamentales en la defensa, de ahí que esta figura táctica se parezca, a veces, a la sobrecarga, que estudiaremos en un próximo capítulo.

Veamos un ejemplo de distracción en el diagrama nº 1.



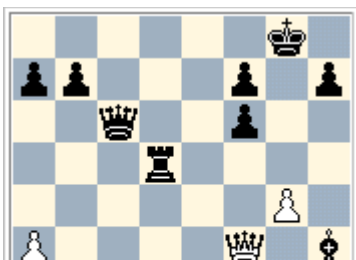
Las blancas juegan 1. Ce7+, y después de la obligada 1. ...Rh8, 2. Td8!, especulando con la imposibilidad de capturar la torre, por 2. Cxf7++. Puesto que esta amenaza es imparable de otro modo, las negras deben sacrificar calidad con 2. ...Axe5, ganándose con 3. Txf8+.



Un ejemplo de distracción espectacular lo constituye el diagrama nº 2, jugando las negras 1. ...Te1!, lo que obliga al blanco a responder 2. Dg4 (pues si 2. Txe1?, 2. ...Dg2++; y si 2. Dxe1, 2. ...Dh5++) 2. ...Dh1+! (efecto Rayos X, otro tema que será estudiado en lecciones sucesivas) 3. Txe1 Txe1++ (Belensky/Pirogov, Moscú 1975).

Cuanto mayor es el poder de la pieza que intente distraer a la pieza-clave enemiga, mayor será su capacidad de distracción.

Como ya dijimos, a veces hay varios temas combinativos que se entremezclan e intervienen en la combinación, con distinto grado de protagonismo. Veamos ahora algunos casos de distracción en los que está igualmente presente la debilidad de la última fila, estudiada en el nº 8.







*NOTA: Artículo publicado en la Revista Internacional de Ajedrez nº 10, y reproducido con autorización expresa del autor.*

## **LECCION 9 - LA COMBINACION (IV)**

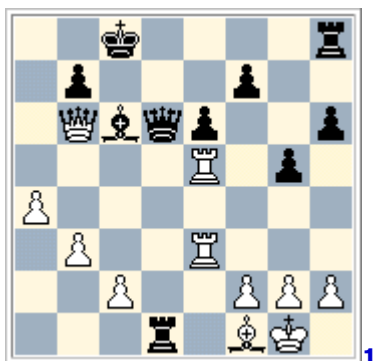
(Antonio Gude)



## **ATRACCION**

La atracción es una figura táctica que consiste en atraer a una red de mate o casilla fatal a determinada(s) pieza(s) enemiga(s), a base de sacrificios, con el fin común a todas las combinaciones, sea ejecutar al rey adversario, sea obtener ventaja material decisiva, sea forzar una posición de tablas.

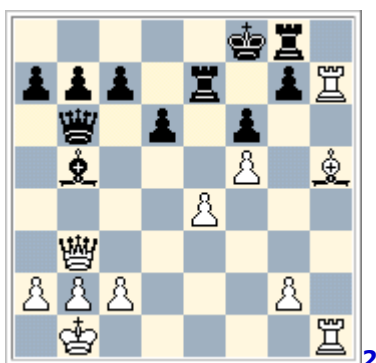
La atracción más frecuente (y más efectiva) es la del rey, porque es de carácter forzado. En el diagrama 1 tenemos un ejemplo sencillo de atracción que permite ganar la dama.



Las negras juegan 1. ...Txf1+! 2.Rxf1 y con el jaque descubierto 2. ...Axf2+, fuerzan la ganancia de la dama blanca.

## **ATRACCION DEL REY**

La atracción del rey reviste a menudo características de tal especularidad que la emparentan con la magia, algo así como el magnetismo que paraliza al conejo en presencia de la serpiente.



En el diagrama 2 podemos observar que las blancas "baten" casillas vitales en el entorno del rey negro (f7, g8 y e8), que disponen de una torre en séptima y que el monarca enemigo no dispone de una sola casilla adonde pueda jugar, todo lo cual hace presagiar malos tiempos para el segundo jugador. En efecto, las blancas han captado una hermosa combinación, con dos espectaculares sacrificios de atracción: 1.Dxg8+!! Rxg8 2.Th8+! Rxh8 3.Af7++ (Krylov/Tarasov, Leningrado 1961).







*NOTA: Artículo publicado en la Revista Internacional de Ajedrez nº 11, y reproducido con autorización expresa del autor.*

## **LECCION 10 - LA COMBINACION (V)**

(Antonio Gude)



## LIBERACION DE LINEAS O CASILLAS

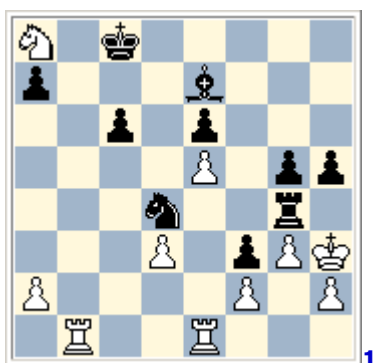
La liberación de líneas (o casillas) es una figura táctica que consiste en despejar determinada(s) casilla(s) o líneas clave mediante sacrificios, para dinamizar a un equipo de piezas que podrán, así, ejecutar una combinación.

Las líneas pueden ser diagonales, filas o columnas.

La liberación de una casilla puede serlo con fines defensivos u ofensivos. Esa casilla-clave, en una maniobra defensiva es, generalmente, una casilla de escape del rey. En el caso ofensivo es una casilla que permitirá instalarse en ella a una de las piezas que tendrá un rol protagonista en la combinación.

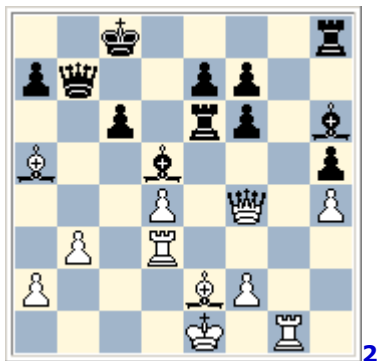
Muchos autores llaman a esta figura táctica "apertura de líneas", pero nos parece que esta denominación puede dar lugar a cierto confusiónismo con la importante fase inicial de la partida, de modo que preferimos el término liberación.

## EJEMPLOS



En el diagrama nº 1 tenemos un sencillo caso de liberación de una casilla.

Las negras jugaron 1. ...Tf4!, con lo cual se apoderan, en realidad, de dos casillas (g4 y h4, dominada por el alfil, una vez avanzado el peón "g"), si bien queda, al mismo tiempo, liberada la casilla "de escape" g3 para el rey blanco, aunque ... sólo permite una fuga efímera: 2.gf3 g4+ 3.Rg3 Cf5++ (Vadasz/Lukács, Budapest 1977).



En el diagrama nº 2 las blancas inician una pequeña "combinación", especulando con la debilidad de la última fila.

1.Dxh6? (basándose en que si 1. ...Txh6?? seguiría 2. Tg8+ Rd7 3.Td8++). Las negras, sin embargo, encontraron una solución bien sencilla: 1. ...Txe3!, forzando el abandono de las





*NOTA: Artículo publicado en la Revista Internacional de Ajedrez nº 12, y reproducido con autorización expresa del autor.*