

Curso Intermedio de Ajedrez Master.

Aquí usted aprenderá como pensar, planear sus ataques y las reglas de FIDE Internacional del Ajedrez y mucho más.

INDICE

Introducción de esta parte del curso

El inicio de la partida

El medio juego

El final de la partida

Reglas de la FIDE Internacional del Ajedrez

Fin del curso intermedio

Texto oculto

Introducción al curso intermedio

Aquí usted podrá aprender el uso del razonamiento en el ajedrez, las partes en que se compone el juego, algunos consejos y las reglas de la FIDE Internacional.

Deberá de poner mucha atención en esta parte del curso por que esto le ayudara a entender el juego mejor.

(Nota: debe de aprender la nomenclatura o escritura 2, visto en el curso Ajedrez Maestro Básico)

Texto oculto

Inicio de la partida

El tiempo en la apertura:

En ajedrez, el tiempo es cada uno de los turnos alternativos de juego. Simplificando, cuantas más veces ahorremos tiempos o los hagamos perder al contrario, más espacio ocuparemos y más fuerza tendrán nuestras piezas por una mejor ubicación o por mayor movilidad. Los tiempos de ganados en la apertura son transformables en ventajas posicionales.

El primer objetivo en la apertura se centra en general en conseguir un máximo desarrollo de la agresividad contra los peones no son un desarrollo por sí mismo sino jugadas auxiliares, aunque muy importantes.

En los primeros movimientos de peones y piezas de la apertura ya resulta necesario economizar tiempos. De ahí la utilización de los gambitos en casi todas las aperturas. Debe considerarse a los gambitos y contragambitos de las aperturas como sacrificios para obtener ventajas de tiempo o posicionales, que influyen en el resto de la partida.

Pero el tiempo que se ganes en la apertura, sin entrega de material y sin restar eficacia al tipo de desarrollo o estrategia escogidos, es mucho más positivo y con menores riesgos. Por otro lado a los beneficios obtenidos no hay que restarles el precio que se ha tenido que pagar con antelación.

Ganar y perder tiempos en la apertura:

Los tiempos perdidos por un bando los gana el adversario, y como se trata de movilizar más las piezas que los peones, se pierden tiempos al:

- jugar peones de flanco en lugar de emplazar piezas en ubicaciones óptimas;
- sacar o descubrir demasiado pronto piezas como la dama o las torres, que por su valor superior se verán obligadas a retirarse cuando las ataque un peón o una pieza de menos valor;
- situar una pieza delante de otra del mismo color de modo que se paralicen mutuamente;
- jugar más de una vez una misma pieza;
- atacar una pieza que el contrario trataba de desplazar a otro sitio;
- hacer o aceptar cambios, sobre todo si contribuyen a desarrollar las piezas contrarias o desmontar un ataque en curso, y
- dar jaques gratuitos que sólo servirán para mejorar la seguridad del rey de su adversario.

Texto oculto

El medio juego

La estrategia:

Para formarse un juicio cabal la estrategia, es aconsejable leer lo que el famoso táctico Edward Lasker (no confundir con Emmanuel Lasker, el campeón) escribió en su libro Schachstrategie (Leipzig, 1911), como resultado de sus estudios sobre el ajedrez: la estrategia es arte y ciencia que permite definir y prever los objetivos.

La estrategia, técnica que es más veces nombrada que comprendida, y no siempre bien ejecutada, supone un plan global de adquisición progresiva de objetivos o posiciones ventajosas (elementos de estrategia) capaces de tener un poder resolutivo en el juego.

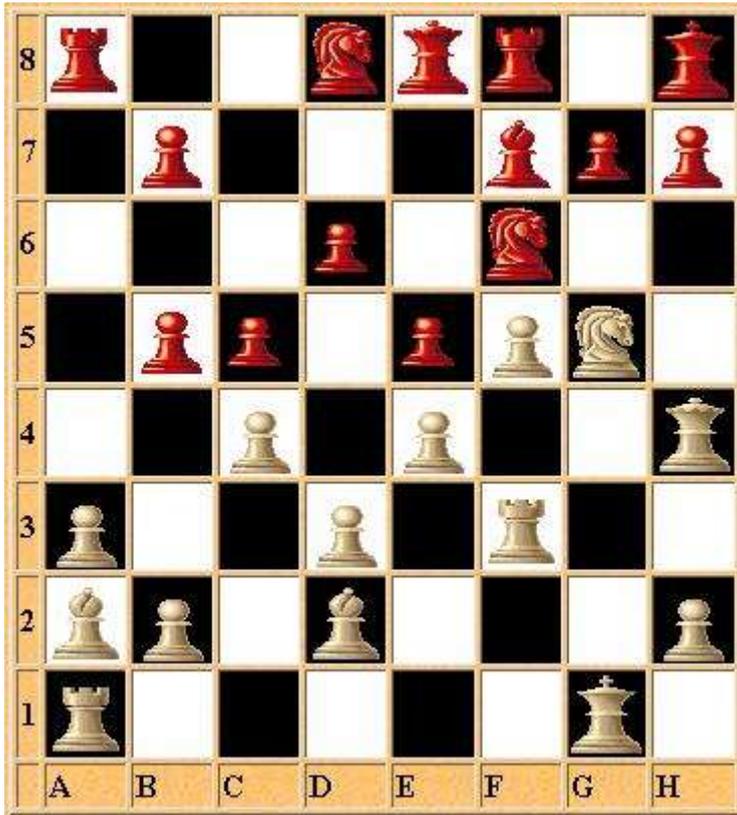
Cuando en una partida la estrategia es válidamente concebida y aplicada, la posición, las tácticas, el desarrollo del juego mismo se convertirán en elementos secundarios, coadyuvantes y subalternos, aunque se empleen distintos estilos de juego. Hasta los objetivos lejanos deben atenerse a la estrategia elegida.

Arsenal de elementos estratégicos:

Los elementos estratégicos o ventajas posicionales más frecuentes son ciertas circunstancias y posibilidades que, bien aprovechadas, facilitan la elaboración y consecución de una estrategia global u otras escalonadas por etapas. También lo son aquellas acciones menores (elementos tácticos), pero de cierta entidad, que son parte constituyente y necesaria de la estrategia misma. Por ejemplo:

- El centro móvil o estructura de peones sin bloquear, necesarios para poder penetrar mediante una ruptura favorable y tal vez un ataque a la bayoneta. (Esta expresión la acuñó Chlechter, quien definió así la ofensiva contra el rey enemigo, avanzando los peones del enroque propio en forma de marea.)
- Máxima coordinación y movilidad entre piezas activas, formando lo que se podría llamar una buena compostura estratégica.
- Un desarrollo favorable es generalmente fruto de una buena apertura o defensa, cuyo espíritu ha sido bien asimilado y llevado a la práctica.
- El dominio de la casilla crítica para la maniobra o ataque en curso.
- El dominio del centro o de espacio suficiente que permita las máximas vías de penetración y por lo tanto elegir, dentro del árbol de variantes, la más adecuada para nuestros planes de desarrollo, y poder conseguir los objetivos más determinantes para el éxito o para acometer el ataque final.

Texto oculto

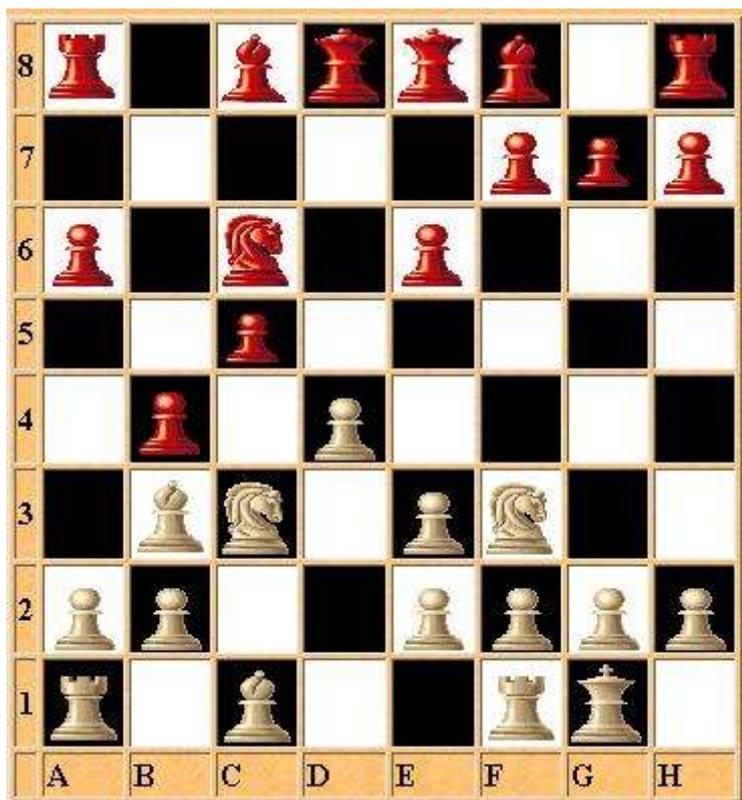


Texto oculto

22. bxc4 23. Cxh7! Cxh7 24. Th3 Ag8 25. Axc4 Tf7 26. Rh1 b5 27. Ad5 Ta7 28. Tg1 Tf6 29. Ag3 Tf7 30. b3 Df8 31. a4 bxa4 32. bxa4 De8 33. a5 Cc6 34. a6 Cb4 35. Axf6 Cxd5 36. Axc7+ Txc7 37. Txc7 Rxc7 38. Dh6+ Rh8 39. Dxd6!!

Final de la partida jugada en Margate, en 1938, entre Alekhine y Bak(vea el dibujo). 10 d5!, las blancas podían continuar con 10. Ca4, pero el rey negro sin enrocar es siempre una tentación para establecer 11. Cxdd5 Cxd5 12. Td1 Ae6 13. e4 y Alekhine alcanzaba su objetivo; 13. Td1!, las negras aceptan el sacrificio del caballo, Alekhine confiaba que tendría éxito al impedir al Ca5 participar en la lucha y así contar con una superioridad temporal. Sabía que se la lucha y así contar con una superioridad temporal. Sabía que se estaba arriesgando, pero su temperamento y su confianza en sus recursos le acompañaron; 19... Db6, las blancas tenían preparando un brillante final si 19...Db7 20. De3 Rd8 21. Dd3+ Rc8 22. Tb1 Dxe4 23. Cf7!., las negras sólo podrían elegir la clase de mate: Dd8 o Tb8.

Texto oculto



Texto oculto

10. d5 Ca5 11. Aa4+ Ad7 12. dxe6 fxe6 13. Td1!! bxc3 14. Txd7 Cxd7 15. Ce5 Ta7

16. bxc3 Re7 17. e4! Cf6 18. Ag5 Dc7 19. Af 4! Db6 20. Td1 g6 21. Ag5! Ag7

22. Cd7! Txd7 23. Txd7+ Rf8 24. e5!!

Los sacrificios de torres. El sacrificio real de alguna torre por motivos posicionales es poco frecuente, ya que es mucho su valor. En cambio, para atraer al rey e introducirlo en una red de mate es más eficaz y su valor resulta secundario: el mate o la dama son la recompensa.

Los sacrificios de dama. Son los más espectaculares. La potencia y la capacidad de esta pieza son tales que la compensación a obtener debe ser valorada como rigurosidad. Pocas veces se sacrifica la dama para obtener ventajas solamente posicionales.

Texto oculto

El final de la partida

La formación básica del jugador de ajedrez y su conocimiento de las técnicas referidas a estrategia y tácticas no terminan con la elección de un repertorio de aperturas y defensas, aunque se vea claro el espíritu de desarrollo. Para disponer de una situación ganadora se necesita dominar las técnicas de los finales de la partida y de los mates, de lo contrario no servirá de nada todo lo anterior.

Los peones en los finales de partida:

En la fase final de la partida los peones que han sobrevivido toman tal protagonismo, sobre todo el peón pasado, que prácticamente todas las demás piezas, incluidas la dama y el mismo rey, quedan a su servicio. En esta fase del juego es necesario juzgar a las casillas e5 y d5 con un criterio distinto al empleado en el medio juego. Desestimado ya el ataque directo al ala del rey, la casilla e5 pierde bastante de su importancia.

A consecuencia de ello, es a la casilla d5 a la que hay que considerar ahora crítica, ya que haces las veces de puerta de entrada y de empalme para cualquier desplazamiento de tropas. Si es tomada, procurará retomar la posición con otro peón o con una pieza que quedará en una situación centralizada muy favorable.

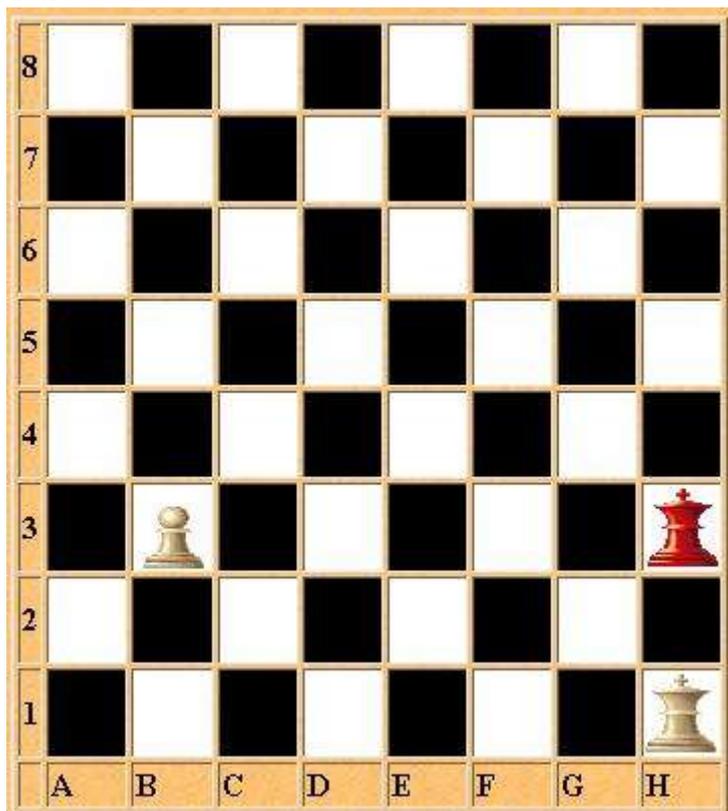
Como norma, un peón aislado en el centro es débil de algún modo, o al menos está destinado a ser bloqueado para evitar su peligroso avance en la fase cercana al final. En modo alguno debe creerse que el peón de dama aislado es siempre débil o se halla en una posición desventajosa. En alguna ocasión puede resultar una ventaja, por ejemplo cuando puede usarse para apoyar puestos avanzados en e5 o en c5. Cuando el puesto avanzado está en e5, este peón puede ser la base para un ataque en el flanco del rey, y cuando está en c5, para una irrupción en el flanco de la dama.

A veces, una falange de peones móviles está tan cerca de la última horizontal que el puede entregar una pieza, incluso la dama, para abrir paso a algún peón procedente de tal falange, que probablemente podrá ser promocionado.

Conseguir un peón pasado resulta un enfoque estratégico que debe resolverse con procedimientos tácticos. La forma más usual es hacer valer la mayoría de peones; la más simple e inevitable es forzar un cambio de figuras, por ejemplo cuando se quiere eliminar una molesta pieza centralizada. Unas aperturas en las que se produce con frecuencia el caso del peón aislado son la Defensa Tarrasch contra el Gambito de Dama rehusado, la Apertura Inglesa, la defensa Caro-Kann (Variante Panov) y también la Defensa Nimzoindia.

La promoción del peón:

Texto oculto



Texto oculto

1. Rg1.

El cuadrado obtenido desde las esquinas <<b3 y b8>> a las otras esquinas <<g8 y g3>> es llamado el cuadro del peón <<b3>>. Si les toca jugar a las negras, el rey negro puede entrar en el cuadrado y capturar el peón.

En cambio, si juegan las blancas, el cuadrado se empequeñece, y son sus esquinas <<b4, b8, f8>> y <<f4>>. Al quedar imposibilitado de entrar, el rey no podrá alcanzarlo. Así:

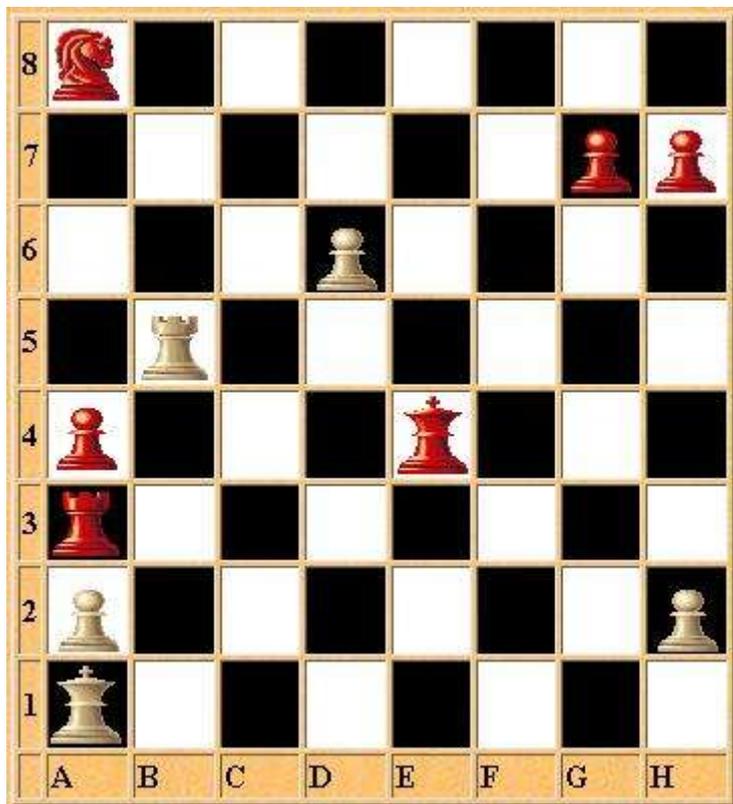
1. ...Rg4 2. b5 Rf5 3. b6 Re6 4. b7 Rd7 5. b8=D, etc.

Intercepción y oposición:

La intercepción de un peón que está en camino de promocionarse adquiere la máxima importancia. En el medio juego se suele utilizar una pieza menor para su bloqueo. En los finales de partida, esta misión recae en última instancia en el rey contrario y con éxito en determinadas circunstancias, mediante las reglas de la oposición entre los dos reyes. Son tan numerosos los casos que se pueden presentar que es obligado estudiarlos en una obra especializada en finales de peones. Veamos algunos ejemplos:

Intercepción:

Texto oculto

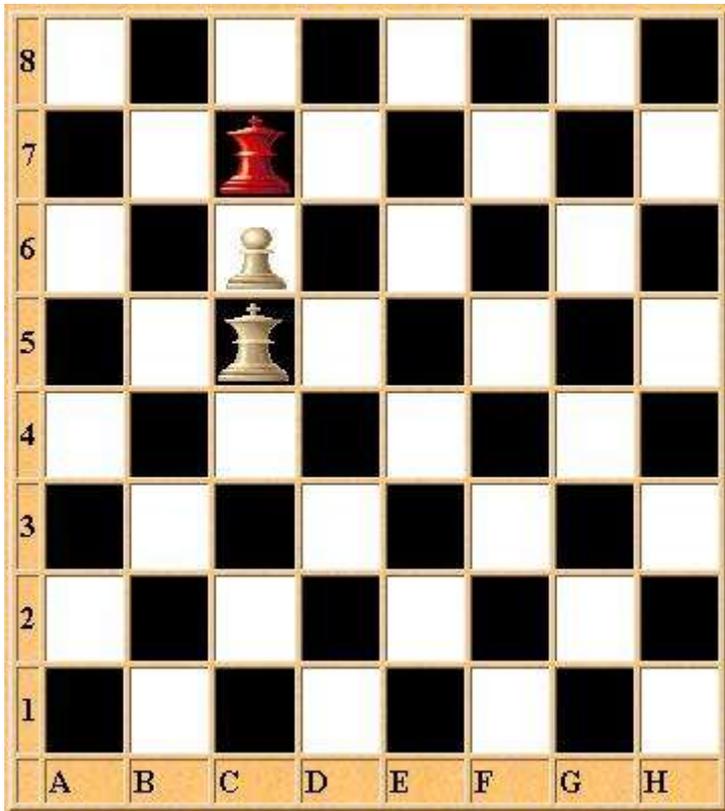


Texto oculto

1. Td5 Rxd5 2. d7 Rd6 3. d8=D

Oposición 1:

Texto oculto



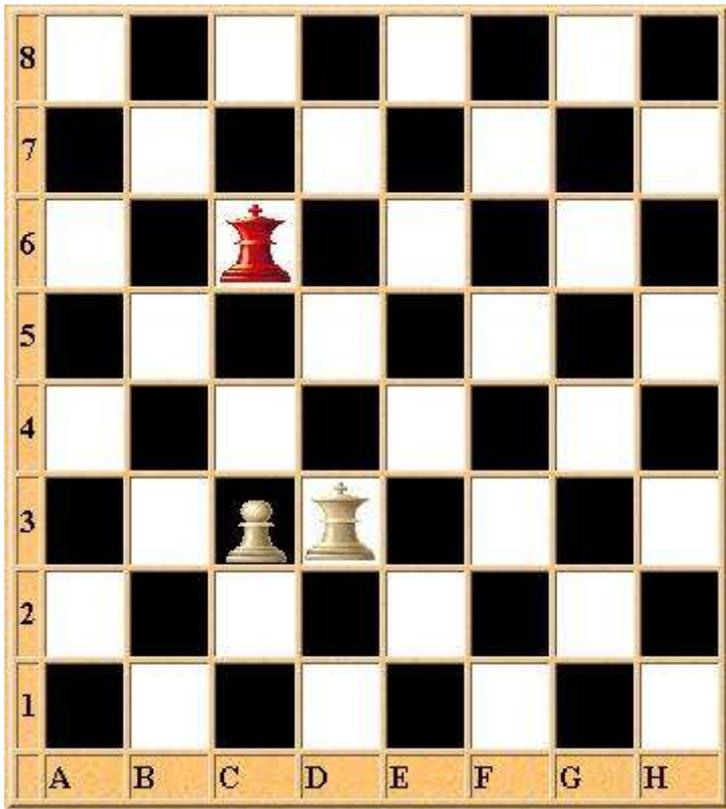
Texto oculto

1. ...Rc8 2. Rd6 Rd8 c7+ Rc8!! 4. Rc6

Ya que el rey blanco no ha podido colocarse delante del peón para abrirse camino, esta posición lleva siempre a las tablas.

Oposición 2:

Texto oculto



Texto oculto

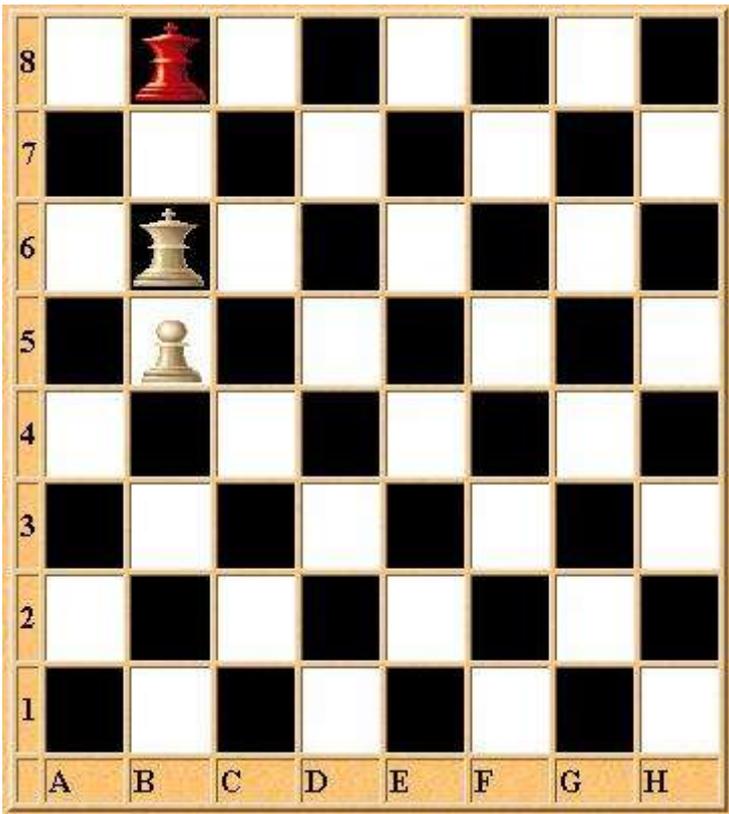
1. Rc4 Rd6 2. Rb5 Rc7 3. Rc5 Rd7 4. Rb6 Rc8 5. c4 Rb8 6. c5 Rc8 7. Rc6 Rd8 8. Rb7!!

Para que el peón pueda promocionarse en esta posición el rey blanco debe ponerse delante de él tomando la oposición:

si 1. ...Rb6 2. Rd5 Rc7 3. Rc5!; 4. Rb6, con este avance las casillas <<c5, c6 y c7>> están controladas por el rey blanco, sólo queda dominar la casilla <<c8>>; 7. Rc6 y no por 7. ...Rc8 que sería tablas: 8. c7+ Rc8 9. Rc6.

Oposición 3 (el peón de caballo):

Texto oculto



Texto oculto

1. Ra6 Ra8 2. b6 Rb8 3. b7! Rc7 4.Ra7!!

No. 1. Rc6?, por 1. ...Ra7 2. Rc7 Ra8 3. b6 y tablas.

El peón asesino y el peón envenenado:

La importancia de un solo peón en el resultado de una partida no se limita a su posible coronación. A veces es el propio asesino del rey o bien al ser comido por la dama le cuesta a ésta la vida o la partida.

El mate y el estudio de los finales:

El estudio de las situaciones finales no es el mismo cuando existe una posibilidad de proporcionar un peón a dama que cuando se ha logrado una superioridad de material suficiente como para desmoralizar al adversario. Cuando la ventaja sea poca o mínima, el análisis de las configuraciones de mate y sus técnicas resulta decisivo. Con frecuencia, la composición del tablero no facilita la labor. La escasez de piezas o su falta de movilidad específica pueden hacernos creer que dicha configuración de mate no es posible. La asimilación de las técnicas correspondientes debe acometerse gradualmente, empezando por las más sencillas y profundizado en las más difíciles, si bien no está de más tener una visión de conjunto.

Los mates de técnicas obligadas, un conocimiento de lo que es un final de peones y los mates más populares se encuentran descritos en este capítulo.

La red de mate:

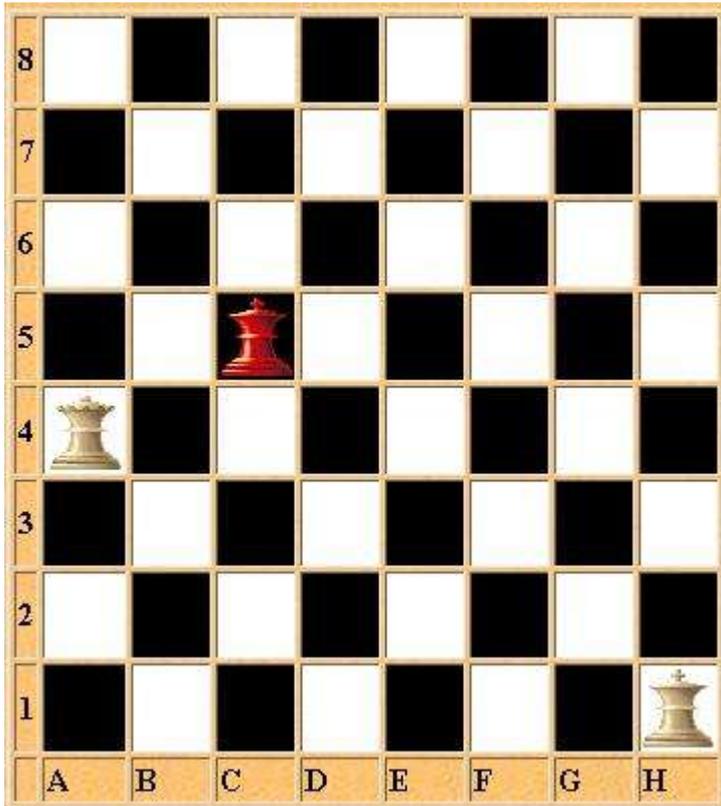
Una de las situaciones más peligrosas se produce cuando el rey tiene restringida su libertad de movimientos. Será difícil salirse de ella con éxito, por la cual se ha de poner siempre la máxima atención para prevenirla anticipadamente.

La red de mate es una secuencia de jugadas en la que la primera puede ser producto de un golpe táctico, con sacrificio incluido, dominio absoluto de la iniciativa e inclusión de todo el material que haga falta.

Las redes de mate no derivan en general de ataques por concentración. Las más espectaculares son las ejecutadas por piezas menores más que por piezas mayores, o bien las conseguidas mediante sacrificios que se anticipan con mucha antelación al mate final.

Los mates más populares:

Texto oculto



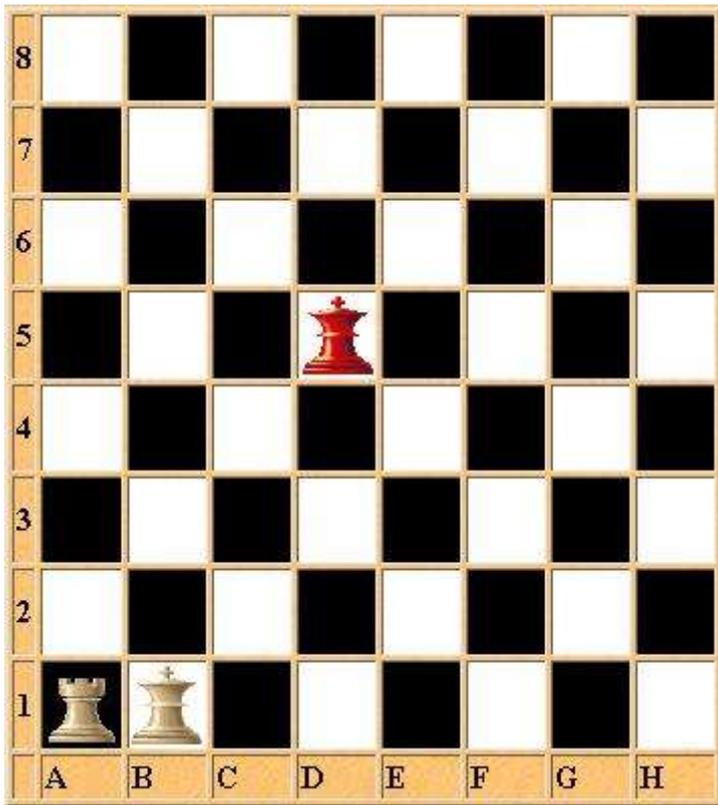
Texto oculto

1. Da4 Rc5 2. Rg2 Rd5 3. Rf3 Re5 4. Dc4 Rf5 5. Dd5+ Rf6 Rf4 Rg6 7. Df5+ Rg7 8. Rg5 Rh8 9. Rg6 Rg8 10. Dc8++.

Mate técnico de una torre contra el rey negro solitario. El mate con la torre es más difícil que con la dama. La dama posee los movimientos combinados de torre y alfil. Las blancas conducen su rey al centro del tablero y entonces tratan de reducir el terreno libre del rey negro, buscando su confinamiento de una banda. Nótese que en la cuarta, cuando los dos reyes se enfrentan recíprocamente (horizontal o verticalmente) el jaque de la torre reduce el área de movilidad del rey negro.

4. Rc4 Re4 5. Te1+ Rf5, aprovechando las ocasiones en que los dos reyes están en oposición, la torre da jaque y el rey negro se ve obligado a retroceder, viendo reducido su territorio; 7. ...Rg5, el rey negro rehuye la posición, el rey blanco lo sigue; si llega al borde del tablero, tiene que retroceder o quedar en oposición y la torre le devuelve a hacer perder terreno; 14. Rf7 Rh7, la última oposición y finalmente el último jaque: 15. Th1++.

Texto oculto

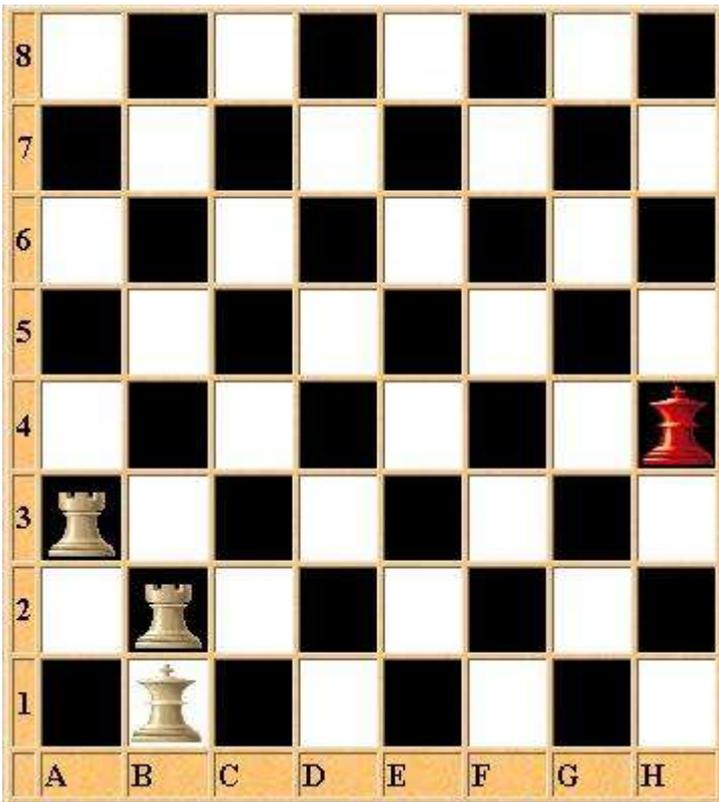


Texto oculto

1. Rb2 Rd4 2. Rc2 Re3 3. Rc3 Re5 4. Rc4 Re4 5. Te1+ Rf5 6. Rd4 Rf4 7. Tf1+ Rg5 8. Re4 Rg6 9. Re5 Rg5 10. Tg1+ Rh5 11. Rf4 Rh6 12. Rf5 Rh7 13. Rf6 Rh8 14. Rf7 Rh7 15. Th1++.

Mate técnico de dos torres contra rey negro solitario. La técnica consiste en hacer retroceder al rey negro hasta el borde del tablero, y el último jaque es mate. Así: 1. Tb4+ Rg5; 4. Ta7+ Rd8 5. Tb8++.

Texto oculto



Texto oculto

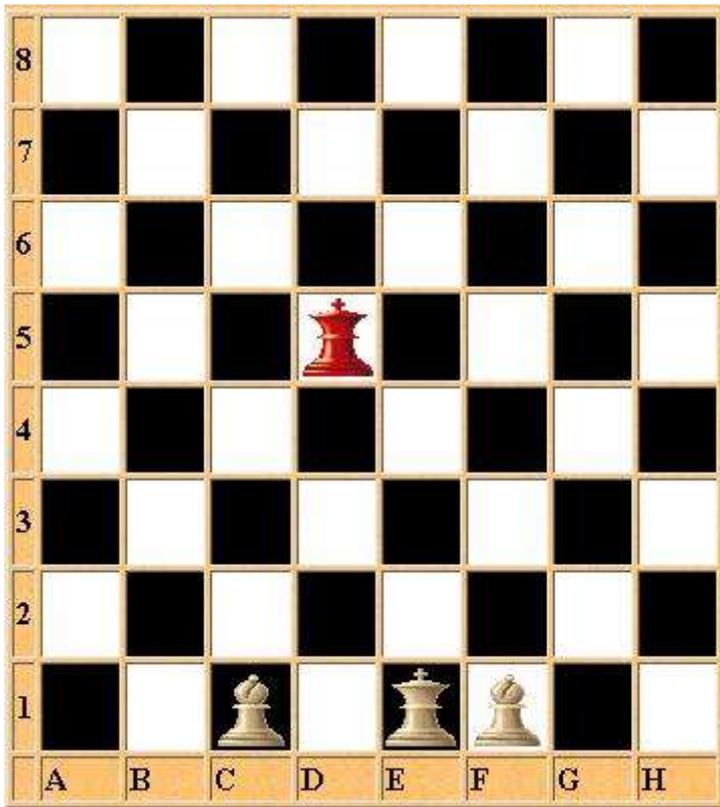
1. Tb4+ Rg5 2. Ra5+ Rg5 Tb6+ Re7 4. Ta7+ Rd8 5. Tb8++

Mate con piezas menores:

Son muy difíciles, pero el dominio de su técnica están necesario como en los demás.

Mate técnico de dos alfiles contra rey negro solitario. No resulta difícil obligar al rey a dirigirse a una esquina; es ahí donde se complica el ataque por el riesgo de que produzcan tablas por ahogo.

Texto oculto



Texto oculto

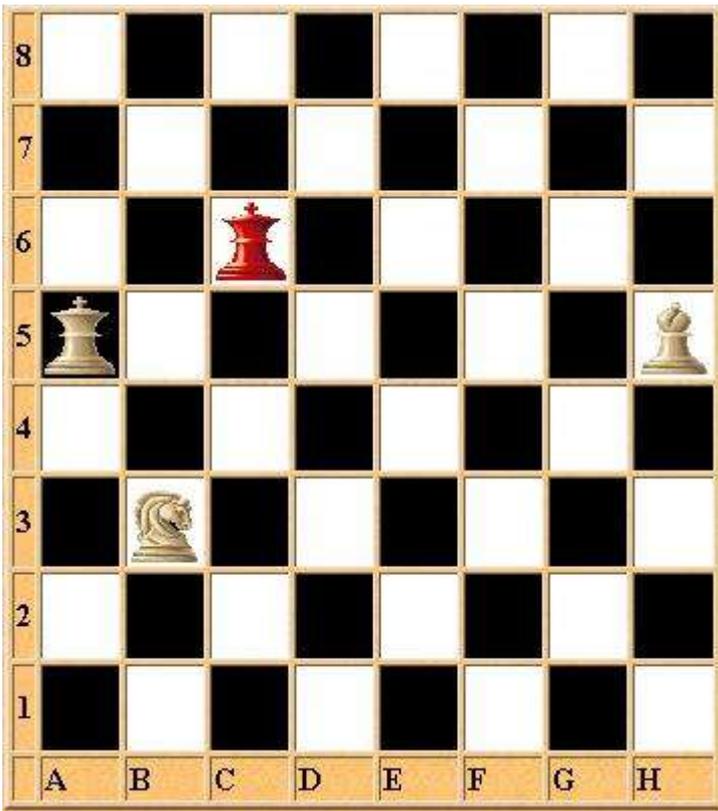
1. Ae3 Re5 2. Rf2 Rd5 3. Rf3 Re5 4. Ac4 Rf5 5. Af4 Rf6 6. Re4 Re7 7. Rf5 Rd7
8. Ad5 Re7 9. Ae6 Rd8 10 Rf6 Re8 11. Ac7 Rf8 12. Ad7 Rg8 13. Rg6 Rh8 14.
Ad6 Rg8 15. Ae6+ Rh8 16. Ae5+

1. Ae3, al hacer barrera los alfiles, el rey negro ve mermado más el espacio disponible. Esta manera de restringir el territorio del rey negro y el acercamiento del rey blanco constituirán la técnica para conseguir el mate;
9. ...Rd8 finalmente llega al borde del tablero; 12. Ad7, tablas serían si 12. Af7??; 13. ..Rh8, igualmente con 13. ...Rf8, el final estaría asegurado con 14. Ad6+ Rg8 15. Ae6+ Rh8 16 Ae5++.

Mate técnico de alfil y caballo contra rey negro solitario. Es el mate más difícil de todos los mates técnicos simples. Hasta para jugadores con gran experiencia exige mucha atención. Es de espera que, a partir de la posición más desfavorable para el atacante, con 36 jugadas se pueda conseguir mate, pero son necesarias 10 jugadas adicionales por cada imprecisión cometida.

Hay que respetar dos reglas: 1.a llevar al rey negro a la banda; 2.a el mate se produce en uno de los rincones cuya casilla es del mismo color que el del alfil atacante.

Texto oculto



Texto oculto

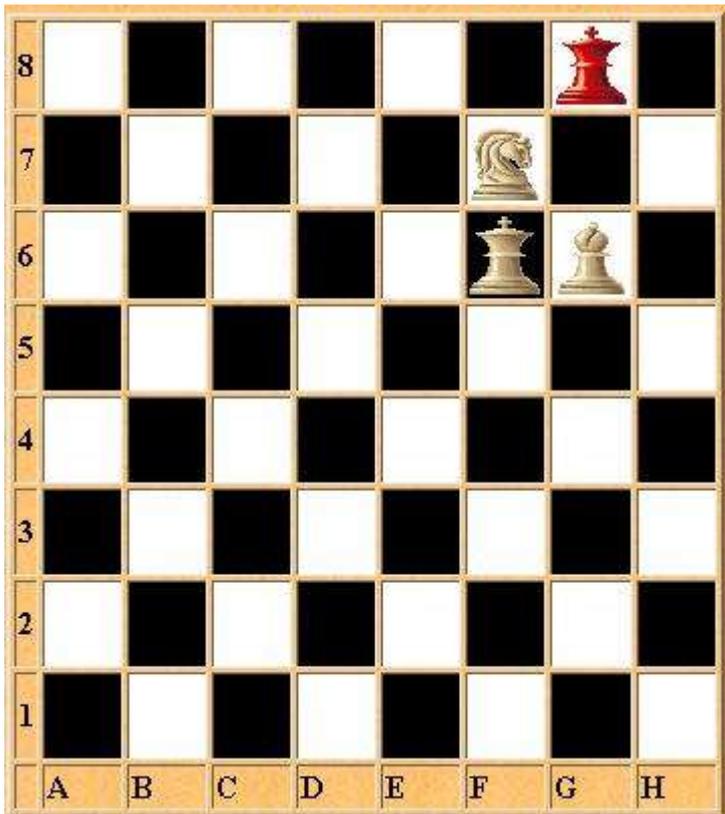
1. Cb3+ Rc6 2. Rb4 Rd5 3. Af3+ Rd6 4. Cb4 Re5 5. Rc4 Rf6 6. Rd5 Rf7 7. Cf5 Rf6 8. Cd6 Rg6 9. Re5 Rg7 10. Ae4 Rg8 11. Rf6 Rh8 12. Cf7+ Rg8 13. Af5 Rf8 14. Ah7 Re8 15. Ce5 Rf8 16. Cd7+ Re8 17. Re6 Rd8 18. Rd6 Re8 19. Ag6+ Rd8 20. Ah5 Rc8 21. Cc5 Rd8 22. Cb7+ Rc8 23. Rc6 Rd8 24. Rb6 Rc8 25. Ag4+ Rb8 26. Af5 Ra8 27. Cc5 Rb8 28. Ca6+ Ra8 29. Ae4++.

1. Cb3, primer acoso para llevar al rey hacia una banda; 5. Rc4 Rf6, el rey blanco defiende al caballo; el rey negro elige el rincón que más le favorece; Re5 Rg7, después de ganar el centro, el rey blanco va tratando de llevar al adversario a uno de los bordes del tablero. Otro problema será reconducirlo al rincón favorable; 12. Cf7+ Rg8, obligando, el rey negro emprender el camino fatal.

El rey blanco tendrá mucho cuidado de no salir de la fila 6.a para no perder la posición; 15. Ce5 Rf8, tiempo de espera del caballo, que el preso aprovecha para retroceder; 16. Cd7+ Re8, nuevamente el caballo le hace reemprender la buena marcha; 19. Ag6+, por ahí no hay salida; 21. Cc5, otro tiempo de espera a cargo del caballo, igual que antes (jugada 15); 24. Rb6, posicionamiento definitivo del rey blanco; 26. Af5, la salida está sellada y el rey negro se refugia en su última morada, cree poder morir por asfixia; pero 27. Cc5, es el tiempo de espera necesario; 27. ...Rb8 28. Ca6+ y la red de mate no falla.

Mate técnico de alfil y caballo contra rey negro solitario. Es un ejemplo de trayecto a seguir por el caballo y el rey para lograr el mate a partir de que el caballo controla el rincón malo, o sea de distinto color al alfil. El caballo tiene que situarse en <<b7>>, en un trayecto en diente de sierra. El rey blanco tiene finalizar en <<b7>>, siempre por la sexta fila.

Texto oculto



Texto oculto

1. Ae4 Rf8 2. Ah7 Re8 3. Ce5 Rd8 4. Re6 Rc7 5. Cd7! Rc7 7. Ae4 Rd8 8. Rd6!
 Re8 9. Ag6+ Rd8 10. Cd5! Rc8 11. Ah5 Rd8 12. Cb7+ Rc8 13. Rc6 Rb8 14.
 Rb6 Rc8 15. Ag4+ Rb8 16. Cc5 Ra8 17. Ah3 Rb8 18. Ca6+ Ra8 19. Ag2++.

1. Ae4, un movimiento de espera resulta necesario; 3. ...Re8, si 3. ...Rf8 4.
 Cd7+ Re8 5. Re6 Rd8 6. Rd6!, ¿se nos escapa el rey? 6. Ad3!,
 no; 11. Ah5! otro movimiento de espera obligado; 13. Rc6 Rb8, es el ataque
 final; 17. Ah3, no se han de olvidar los tiempos de espera.

Finales de peones:

Los mates con sólo uno o varios peones constituyen otro problema. Para
 hacerlos posibles es condición necesaria poder promocionar previamente
 algún peón de dama y así pasar a una final de rey y dama.

La situación de los reyes entre sí, con respecto a los peones y la situación de
 éstos, y la aplicación correcta de la técnica de la oposición son determinantes
 del éxito de la ejecución. Al existir infinidad de casos particulares,
 materialmente sólo puede generalizarse en unos pocos casos en los que se
 presenta alguna circunstancia común. Se aconseja ampliar el estudio en
 alguna obra especializada.