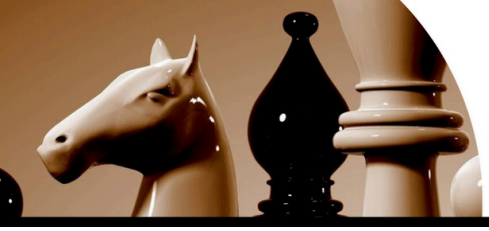
APRENDER A JUGAR AL AJEDREZ

UNA GUÍA COMPLETA PARA PRINCIPIANTES



LE PALAIS DES ECHECS



APRENDER A JUGAR AL AJEDREZ

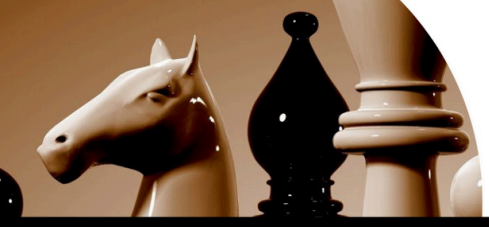
Aprender a jugar al ajedrez

Una guía completa para principiantes

Le Palais des Échecs

Copyright © 2021 Le Palais des Échecs

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede reproducirse de ninguna forma ni por ningún medio, incluidos el escaneado, la fotocopia u otros, sin la autorización previa por escrito del titular de los derechos de autor.



Índice

Prólogo 2

1. Introducción al juego 3

I) El tablero 3

II) Las piezas 8

2. Las reglas 16

I) Colocación del tablero 16

II) La captura 17

III) El jaque 20

IV) Jaque mate 23

V) El ahogado 24

VI) El enroque 25

VII) La captura al paso 30

VIII) La notación 34

IX) Jugar una partida 36

3. Los mates elementales 37

I) Rey y dama contra rey 37

II) Rey y torre contra rey 39

III) Rey y dos alfiles contra rey 40

IV) Rey, alfil y caballo contra rey 41

V) Mates imposibles 42

4. La táctica en el ajedrez 43

I) La clavada 43

II) La ensartada 44

III) La horquilla 45

IV) El ataque descubierto 46

V) El jaque doble 47

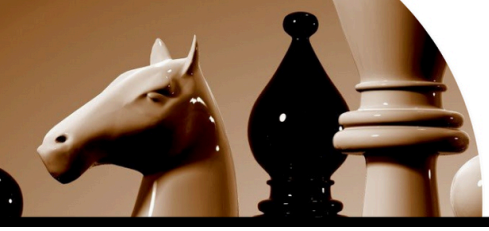
5. La estrategia 48

I) La apertura 48

II) El medio juego 49

III) El final 51

Conclusión 52



Prólogo

El ajedrez se aprende paso a paso. Esta guía le acompaña desde el descubrimiento del tablero hasta sus primeras ideas de estrategia: el papel de cada pieza, las reglas completas (enroque, captura al paso, ahogado), los mates básicos y, por último, los esquemas tácticos que deciden la mayoría de las partidas.

Nuestro consejo: tenga un tablero al alcance de la mano y repita cada diagrama. Una posición que uno mismo ha movido sobre el tablero se recuerda mucho mejor que una simplemente leída.

¡Disfrute de la lectura y de sus partidas!
El equipo de Le Palais des Échecs

LE PALAIS DES ÉCHECS

Elija su primer juego de ajedrez

Cada diagrama de esta guía cobra vida en un tablero de verdad. Encuentre un juego completo, con tablero y piezas del mismo tamaño, listo para jugar.

✓ **Juegos completos**, con tablero y piezas incluidos
✓ **Juegos de madera, metal y temáticos** para todos los gustos
✓ **Una gama de precios para cada presupuesto**

VER NUESTROS JUEGOS DE AJEDREZ

es.le-palais-des-echecs.com › Juegos de ajedrez completos

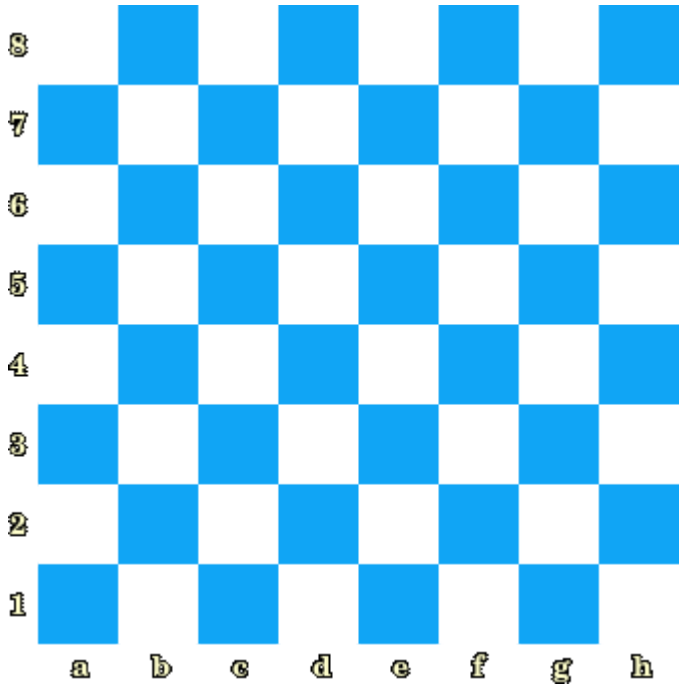
Escanee para ver nuestros juegos de ajedrez

1. Introducción al juego

El ajedrez lo juegan dos personas, y el objetivo es capturar el rey del adversario (más adelante veremos qué significa). Como en muchos deportes, el resultado puede ser la victoria de uno de los bandos o tablas, en cuyo caso los dos jugadores se reparten el punto.

I) El tablero

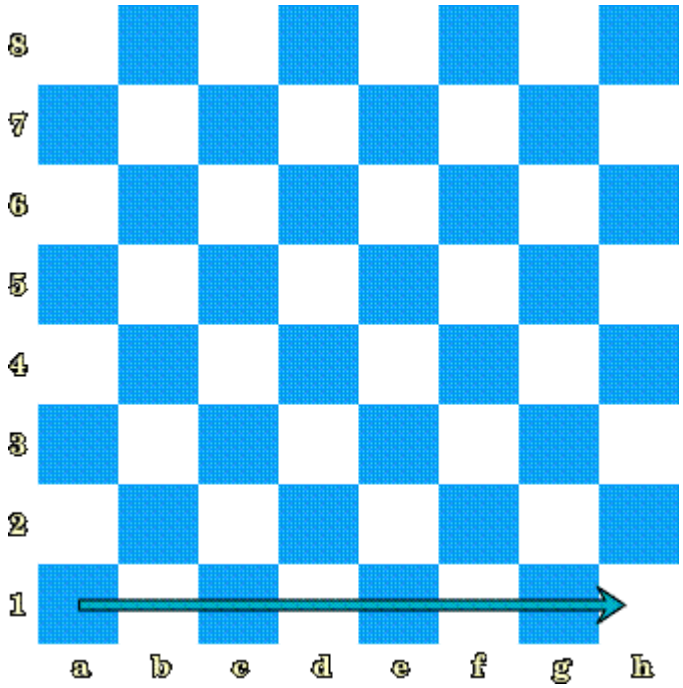
El juego se desarrolla en un tablero de 64 casillas (8 por 8), alternativamente claras y oscuras. La figura de abajo muestra su aspecto:



Diag. 1.1 (El tablero)

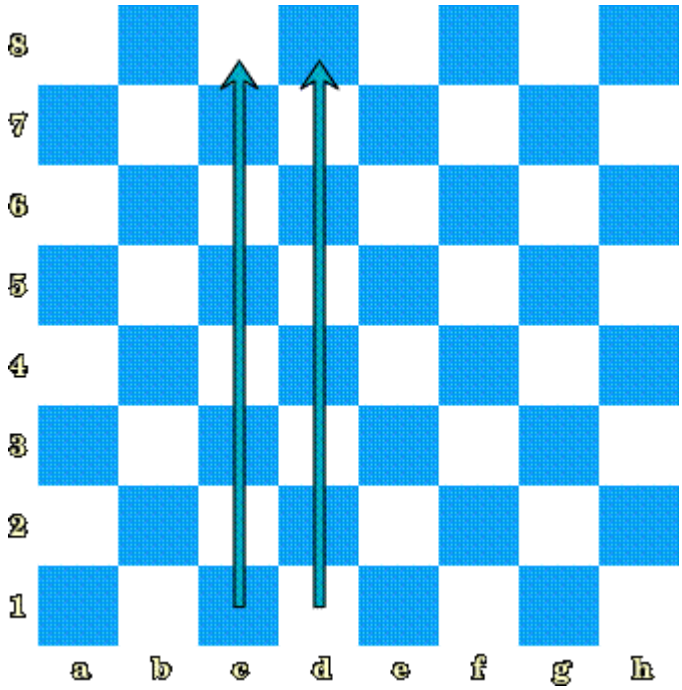
Las casillas del tablero se identifican con un sistema muy sencillo. En una hoja de cálculo, cada celda se identifica por su columna, seguida de su fila. En el ajedrez se usa un sistema muy parecido, con **filas** y **columnas**.

Las **filas** son las líneas horizontales del tablero, que van de izquierda a derecha. Hay ocho, numeradas del 1 al 8. En el diagrama siguiente se resalta la 1.ª fila:



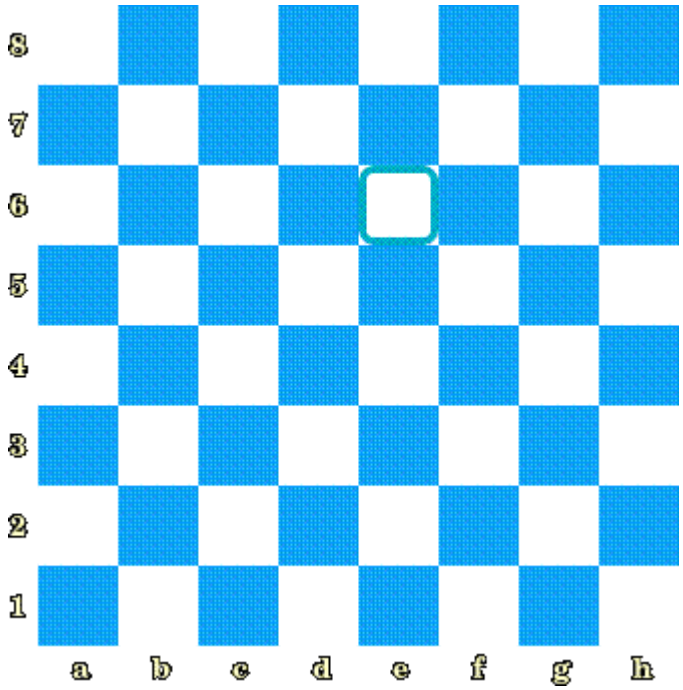
Diag. 1.2 (La 1.ª fila)

Las **columnas** se designan con una letra de la a a la h. La columna situada más a la izquierda es la **columna a** y la situada más a la derecha es la **columna h**. El **Diag. 1.3** muestra las columnas c y d del tablero.



Diag. 1.3 (Las columnas c y d)

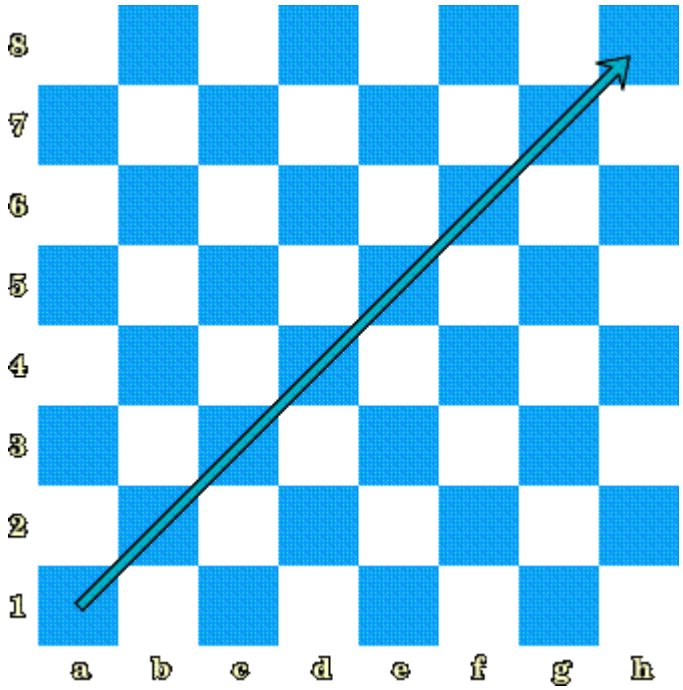
Para localizar una casilla del tablero se indica primero su columna y después su fila. Juntas dan el nombre de la casilla. Identifiquemos la casilla resaltada del **Diag. 1.4** siguiendo este método.



Diag. 1.4 (Identificar la casilla marcada)

Empezamos preguntándonos: «¿En qué columna está la casilla seleccionada?». La respuesta es la columna e. Después buscamos la fila: es la **sexta fila**. Por tanto, la casilla se llama e6.

Además de las columnas y las filas, existen las diagonales, que suben o bajan en oblicuo por el tablero. Todas las casillas de una misma diagonal son del mismo color. El diagrama siguiente muestra la diagonal **a1-h8**:



Diag. 1.5 (La diagonal a1-h8)

Quizá se pregunte por qué hay que nombrar las columnas, las filas y las diagonales. El ajedrez es un juego universal: cuando se publican libros o artículos, hace falta un vocabulario común que todos entiendan.

Ahora que conocemos el campo de batalla (el tablero), es hora de descubrir las distintas piezas del juego.

II) Las piezas

Hay 6 tipos de piezas: el rey, la dama, la torre, el alfil, el caballo y el peón. Veámoslas en detalle:

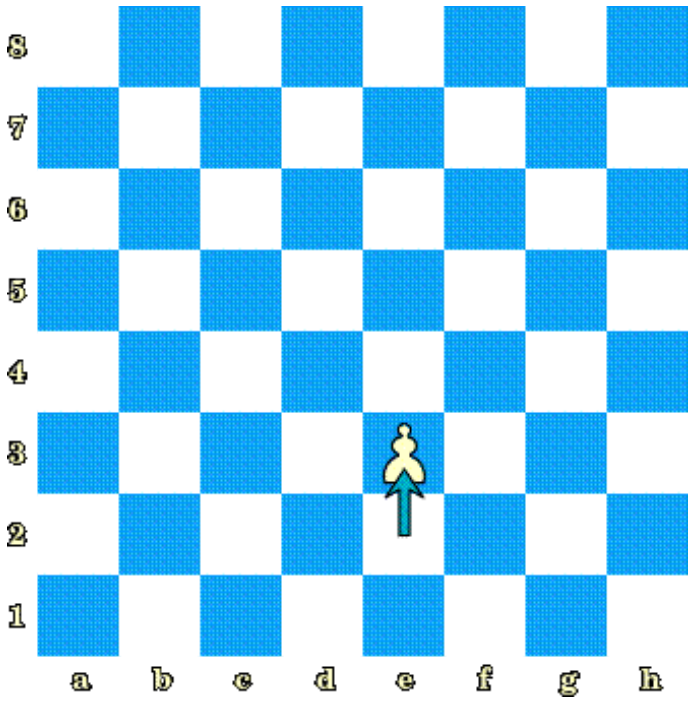
a) El peón - El peón es la pieza más débil: por convención, se le asigna un valor de 1. En 2D, el peón se representa así:



Diag. 1.6 (Representación 2D del peón)

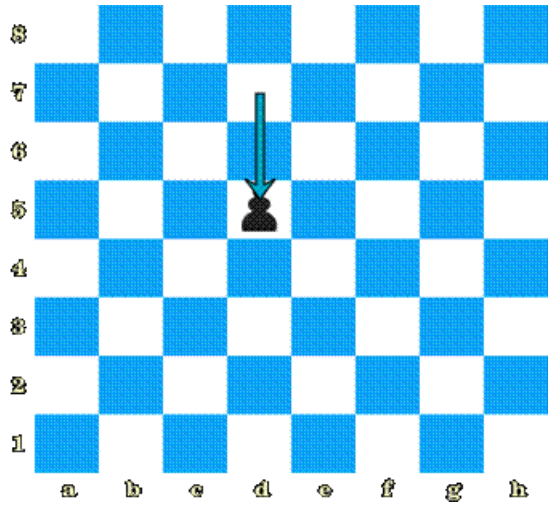
El peón avanza recto una casilla, siempre que ninguna pieza le bloquee el camino, pero captura una casilla en diagonal hacia delante.

Los diagramas siguientes ilustran el movimiento de los peones:

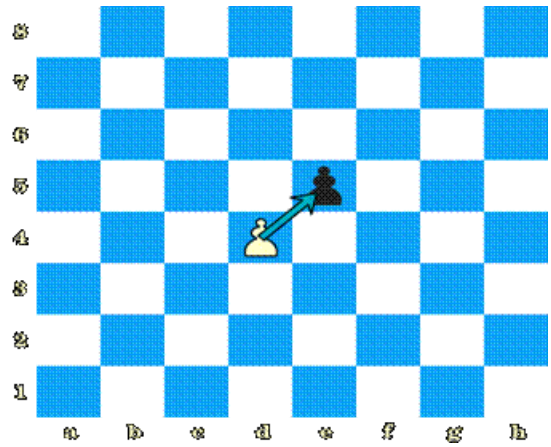


Diag. 1.7 (El peón blanco ha ido de e2 a e3)

En el Diag. 1.7, el peón blanco ha ido de e2 a e3. Un peón que aún no se ha movido puede avanzar 2 casillas en vez de una: es el caso de un peón blanco en la 2.ª fila o de un peón negro en la 7.ª. El peón es la única pieza que **no puede** retroceder.



Diag. 1.8 (El peón negro está en su casilla de salida, por lo que puede ir de d7 a d5)

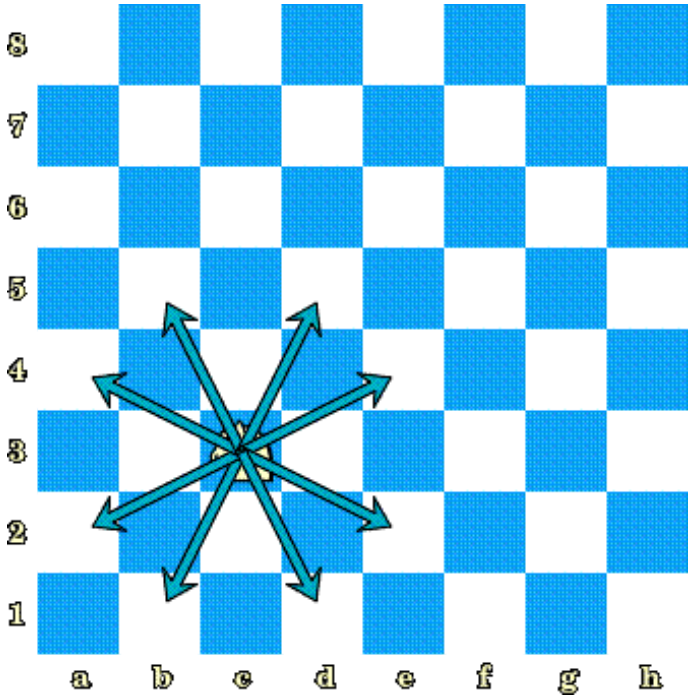


Diag. 1.9 (Los peones capturan en diagonal. El peón d4 puede tomar el peón e5)

b) El caballo - El caballo es quizá la pieza cuyo movimiento resulta más delicado. Vale 3. Se mueve en L, en cualquier dirección, siempre que su casilla de llegada no esté ocupada por una pieza propia. Si está ocupada por una pieza enemiga, el caballo la captura. Su movimiento se describe así: una casilla en un sentido y luego 2 casillas en ángulo recto, o al revés. El caballo es la única pieza que puede saltar por encima de las demás. El diagrama siguiente muestra todas las casillas a las que puede llegar un caballo en c3. En 2D, se representa así:



Diag. 1.10 (Representación 2D del caballo)



Diag. 1.11 (Todas las casillas a las que puede saltar un caballo en c3)

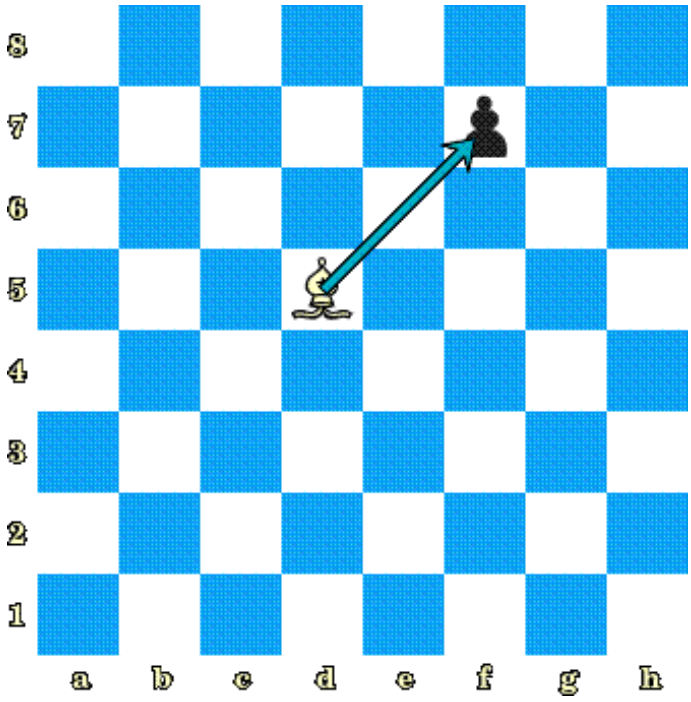
c) El alfil - El alfil se mueve en diagonal, en cualquier dirección, mientras ninguna pieza propia le cierre el paso. Si hay una pieza enemiga en su camino, puede capturarla. En los libros de ajedrez, el alfil se representa así:



Diag. 1.12 (El alfil)

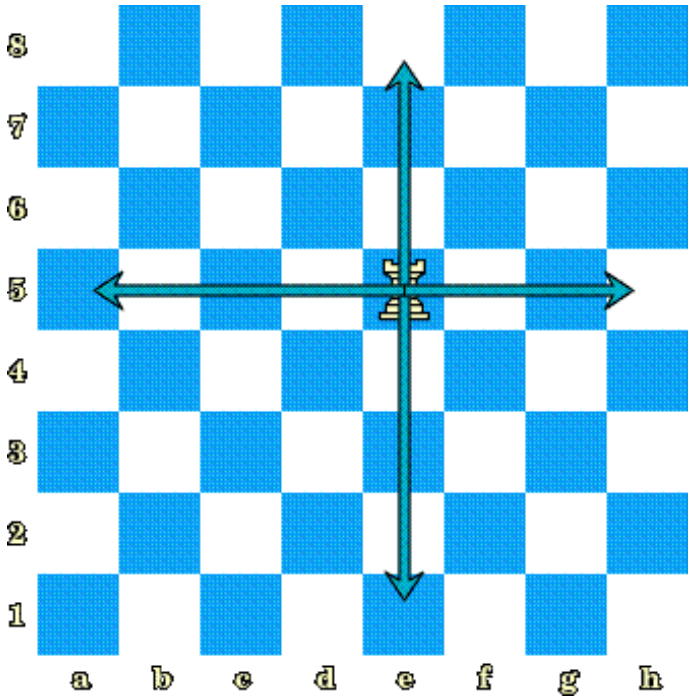
¿Recuerda que todas las casillas de una diagonal son del mismo color? Por eso un alfil permanece, durante toda la partida, en casillas de un solo color. Su fuerza es igual a la del caballo: por tanto, también vale 3.

Los alfiles y los caballos se llaman piezas menores.



Diag. 1.13 (El alfil d5 puede capturar el peón f7)

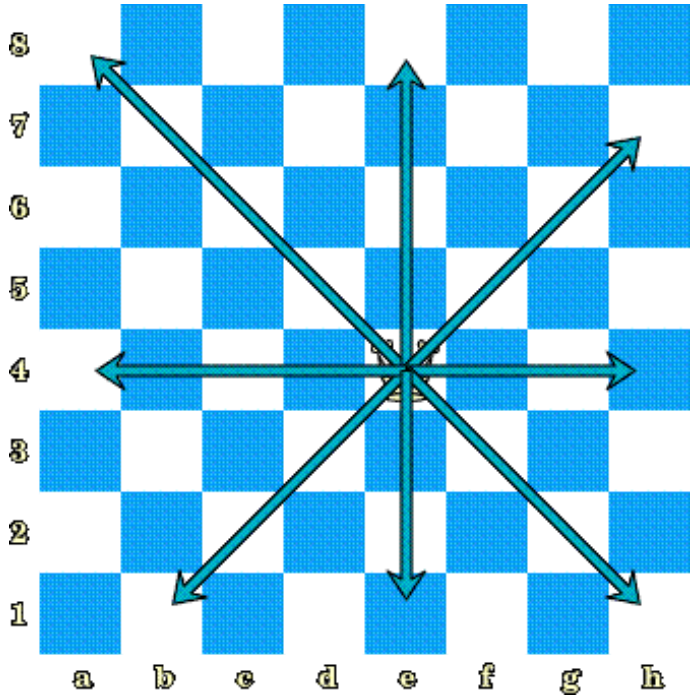
d) La torre - La torre se mueve en línea recta, horizontal o verticalmente, en todas las direcciones, mientras ninguna pieza propia le cierre el paso. Si hay una pieza enemiga en su camino, puede capturarla. Gracias al gran número de casillas que cubre, la torre vale **5**.



Diag. 1.14 (Todas las casillas al alcance de la torre e5)

e) La dama (también llamada reina) - Su Majestad es la pieza más fuerte del tablero. Reúne los movimientos del alfil y de la torre: va en diagonal, horizontal o verticalmente, en cualquier dirección, mientras ninguna pieza se interponga en su camino. Una pieza enemiga en su ruta puede, por supuesto, ser capturada. Gracias a su inmenso alcance, la dama vale **9**.

La dama y la torre son las **piezas mayores**. El diagrama siguiente muestra las casillas a las que puede llegar la dama desde e4.



Diag. 1.15 (La dama en e4 puede ir a todas las casillas que cruzan las flechas)

En los libros de ajedrez, la dama se representa así:



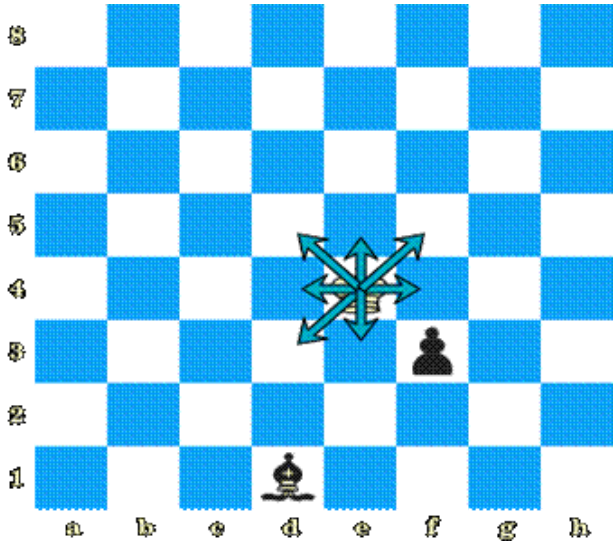
Diag. 1.16 (Representación 2D de la dama)

f) El rey - El rey es la pieza más importante del juego. Todas las jugadas, trampas y tácticas buscan dar mate al rey enemigo. No importa cuántas piezas queden en el tablero: si el rey recibe mate, la partida termina en el acto. Por eso hay que proteger el propio rey mientras se acosa al del adversario.

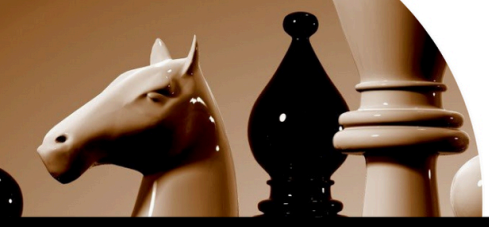
El rey se mueve una casilla en cualquier dirección, siempre que esa casilla no esté ocupada por una pieza propia. Puede capturar una pieza enemiga, pero solo si su casilla de llegada no está atacada por otra pieza enemiga. No se asigna ningún valor al rey, porque es **inestimable**. En los libros de ajedrez, el rey se representa así:



Diag. 1.17 (El rey)



Diag. 1.18 (El rey puede ir a todas las casillas indicadas. En cambio, no puede tomar el peón f3, porque esa casilla está protegida por el alfil negro d1)



Se dice que la partida termina cuando un rey recibe mate, pero el rey no se captura de verdad: queda atrapado de tal modo que, si la partida continuara, su captura sería inevitable. Volveremos sobre ello.

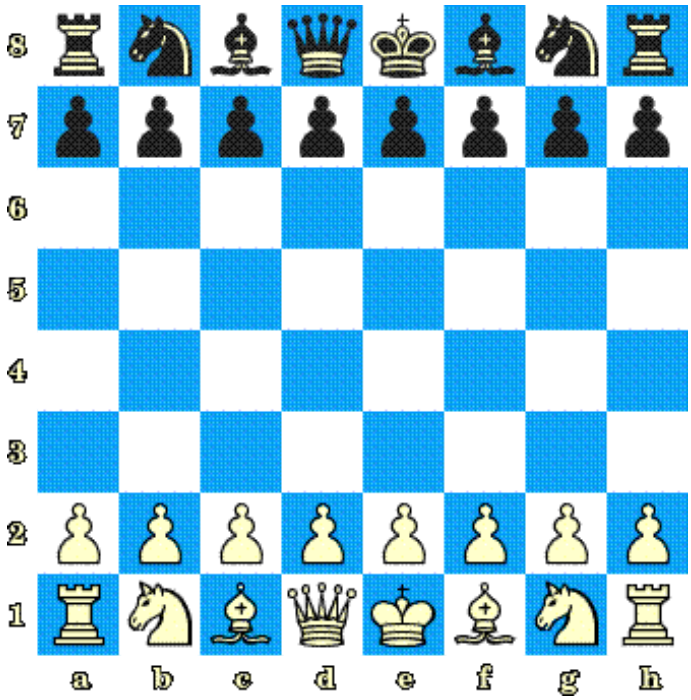
Ya hemos visto las bases del tablero y de las piezas. Podemos entender lo que quiere decir un jugador cuando afirma, por ejemplo: «*He jugado mi alfil a f7*». En el próximo capítulo estudiaremos las reglas de este magnífico juego para comprender mejor el ajedrez en su conjunto.

2. Las reglas

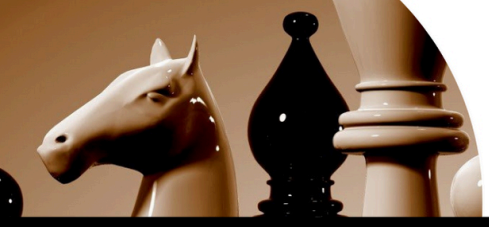
Cada deporte tiene una federación que establece las reglas y vela por su cumplimiento. En el fútbol es la FIFA; en el ajedrez, la federación internacional se llama FIDE. En su sitio web, www.fide.com, hay una descripción detallada de las reglas, pero nos limitaremos a lo esencial.

I) Colocación del tablero

Al comienzo de una partida, el tablero debe disponerse siempre de la siguiente manera:



Diag. 2.1 (Posición inicial antes del comienzo de una partida de ajedrez)



La mayoría de los tableros llevan las coordenadas, y las piezas blancas ocupan siempre las filas 1.ª y 2.ª, mientras que las negras ocupan la 7.ª y la 8.ª. Si el tablero no está rotulado, hay que colocarlo de modo que la casilla de esquina situada abajo a la izquierda de cada jugador (a1 para las blancas, h8 para las negras) sea una casilla oscura.

La colocación de la dama y del rey suele despistar a los principiantes. Recuerde que las damas ocupan siempre la **columna d**, y los reyes siempre la **columna e**.

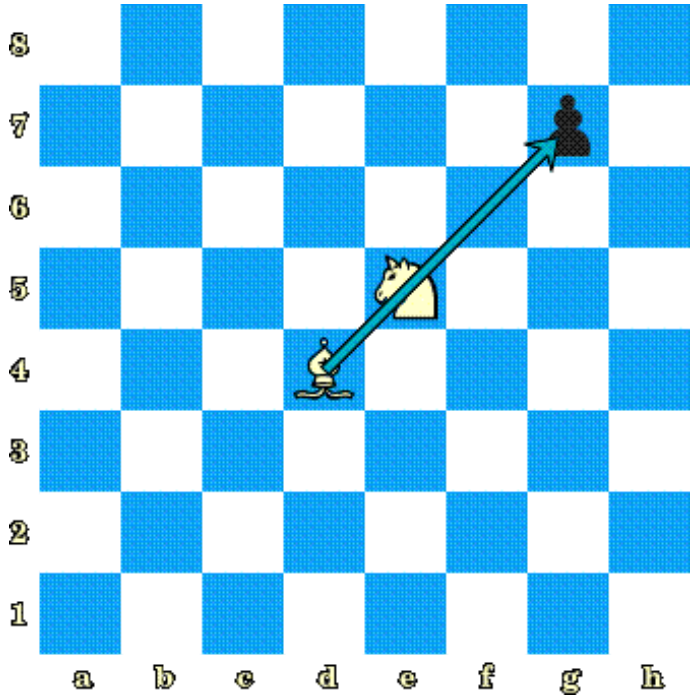
Una vez colocado el tablero, las blancas hacen siempre la primera jugada, y después los jugadores juegan por turnos. No se puede pasar: hacer una jugada es obligatorio en cada turno.

II) La captura

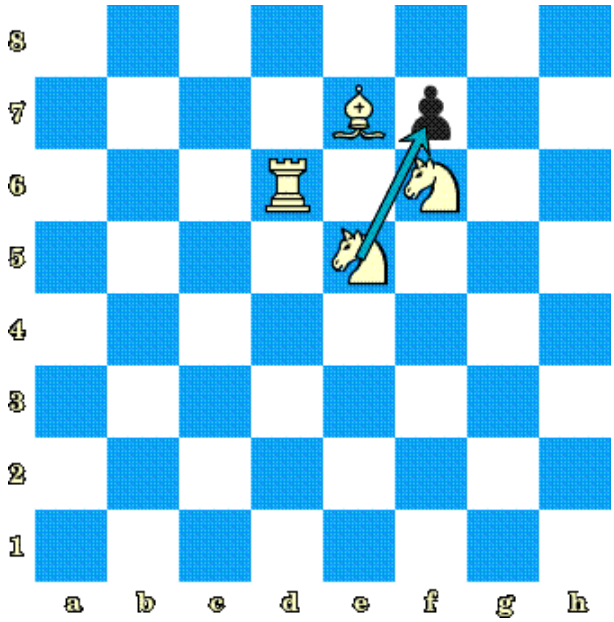
En las damas, se captura una pieza saltando por encima de ella y después se retira. En el ajedrez, la pieza capturada se retira del tablero y la pieza que captura ocupa su casilla.

Otra diferencia: en la mayoría de las variantes de las damas, la captura es obligatoria cuando es posible. En el ajedrez, capturar una pieza enemiga es facultativo, y muy a menudo un jugador decide no hacerlo para evitar consecuencias desagradables.

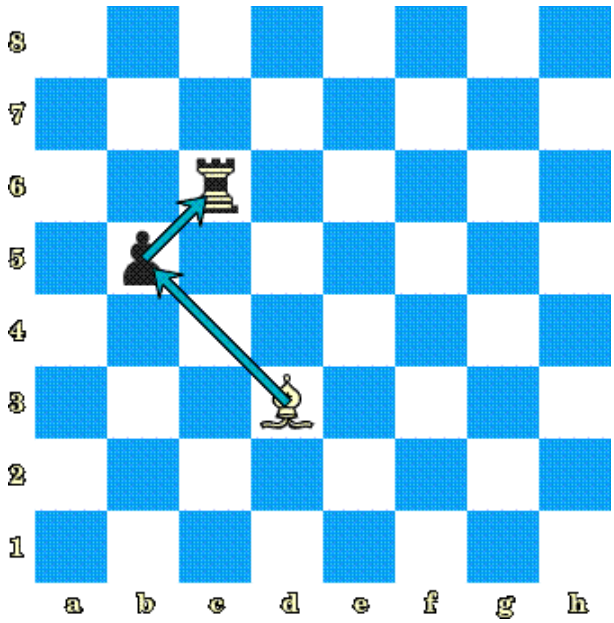
No se puede capturar una pieza propia. Además, como vimos con el movimiento de las piezas, una captura solo es posible si no hay ninguna pieza entre la pieza que captura y la pieza capturada. La única pieza que puede capturar saltando por encima de otras es el caballo. En el ajedrez no existen las capturas múltiples: si, tras una primera captura, la pieza puede capturar otra, debe esperar a su siguiente turno, si todavía es posible.



Diag. 2.2 (El alfil d4 no puede capturar el peón g7, porque el caballo está en su camino)



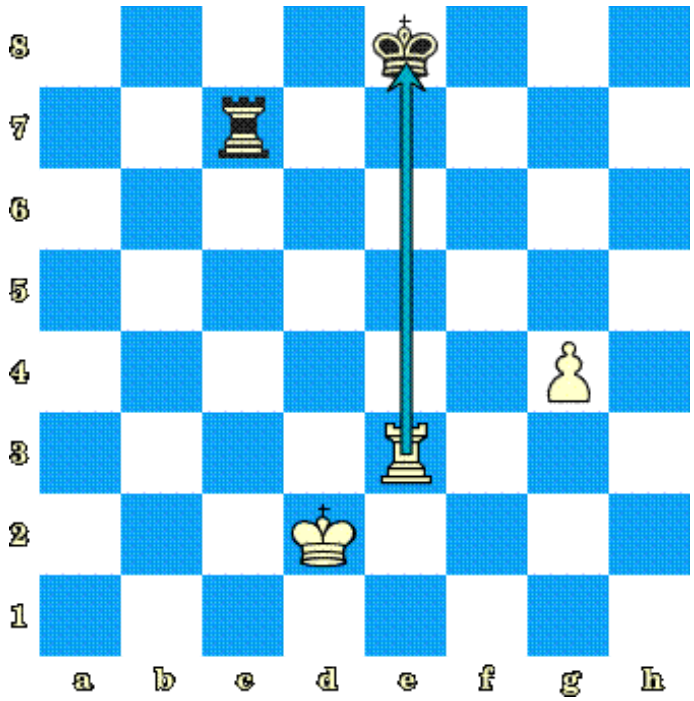
Diag. 2.3 (Aunque está rodeado de piezas, el caballo e5 puede capturar el peón f7)



Diag. 2.4 (Tras capturar el peón b5, el alfil blanco atacará la torre c6. Pero las blancas no pueden tomar a la vez el peón y la torre, porque las capturas múltiples están prohibidas)

III) El jaque

Durante la partida, cuando un jugador hace una jugada que amenaza al rey contrario, suele decir «**jaque**»: el rey está en peligro y su bando debe reaccionar. Se dice que el rey atacado está *en jaque*. Decir «jaque» no es obligatorio.



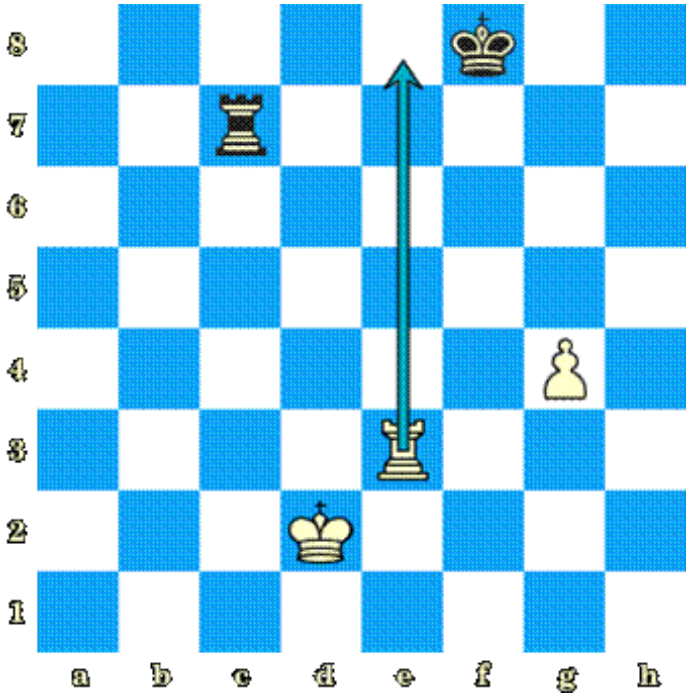
Diag. 2.5 (El rey negro está en jaque)

Cuando su rey está en jaque, un jugador debe hacer una jugada que lo ponga fin. Estas son las tres maneras de parar un jaque:

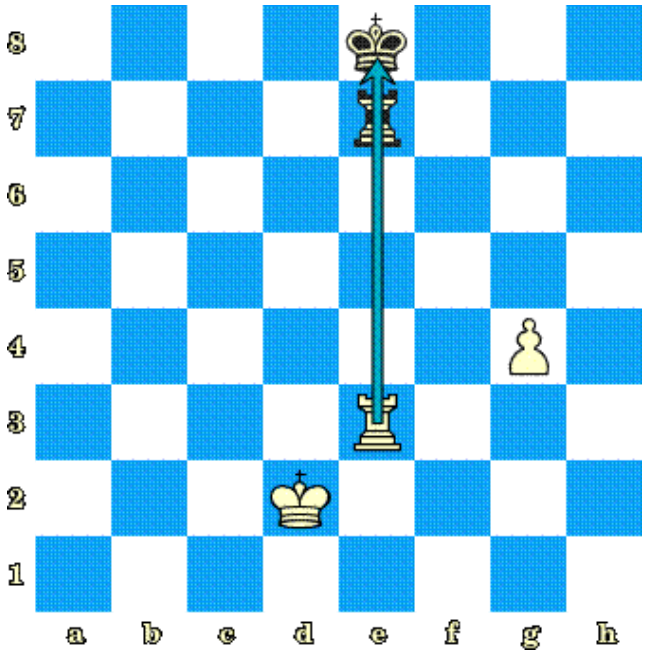
a) Mover el rey - El rey escapa del jaque yendo a una casilla segura, es decir, que no esté atacada por ninguna pieza contraria.

b) Interponer una pieza - Si es posible, otra pieza se coloca entre el rey y la pieza que da jaque: el rey ya no está en la línea de ataque. Tenga en cuenta que el jaque de un caballo no se para así, ya que el caballo salta por encima de las demás piezas.

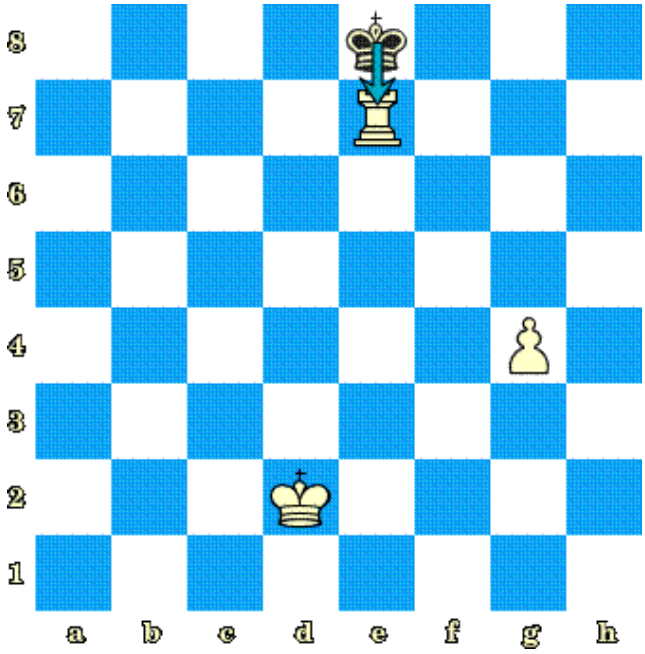
c) Capturar la pieza que da jaque - Cualquier pieza puede hacerlo, incluido el rey, siempre que no siga en jaque.



Diag. 2.6 (Parar un jaque: el rey ha ido de e8 a f8)



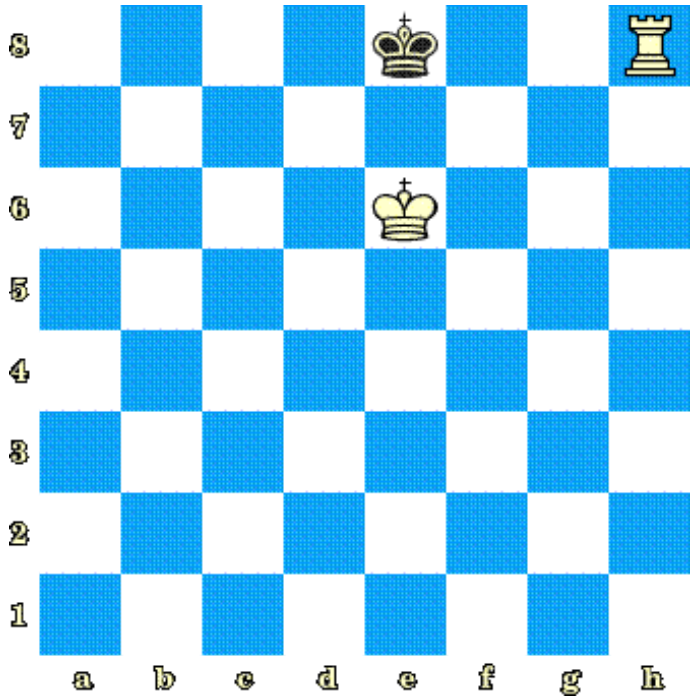
Diag. 2.7 (Interposición: la torre negra a e7)



Diag. 2.8 (El rey puede tomar la torre e7, porque ninguna otra pieza blanca ataca esa casilla)

IV) Jaque mate

Ahora que entendemos el jaque, veamos el **jaque mate**. Recuerde: el objetivo del juego es capturar el rey. Si un rey está en jaque y no puede escapar de ninguna de las 3 maneras que acabamos de ver, recibe **mate** y la partida termina en el acto: su bando pierde. Tenga en cuenta que el rey no se captura de verdad. Este es un ejemplo de rey mateado:

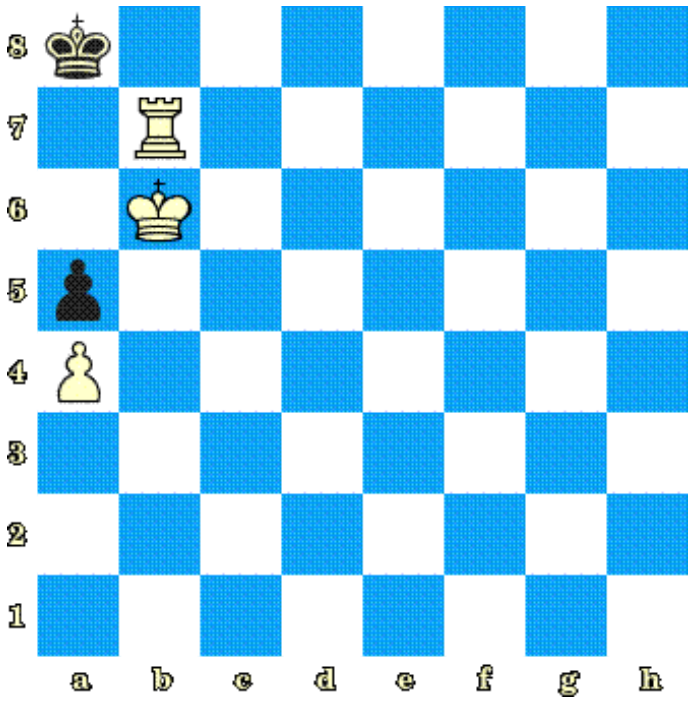


Diag. 2.9 (El rey negro recibe mate y las blancas ganan la partida. Observe que todas las casillas alrededor del rey están atacadas)

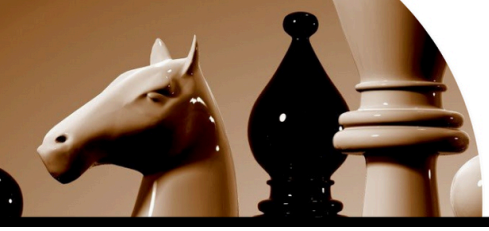
V) El ahogado

Para ganar, hace falta que el rey contrario esté en jaque y no pueda escapar. Si el bando al que le toca jugar no tiene ninguna jugada legal y su rey no está en jaque, la partida es tablas: es el **ahogado**. El ahogado es un recurso muy útil cuando se va por detrás en material.

En la posición siguiente, juegan las negras. La partida es tablas por ahogado, porque no tienen ninguna jugada posible: el peón está bloqueado y el rey no puede ir a ninguna parte:



Diag. 2.10 (Un rey ahogado)



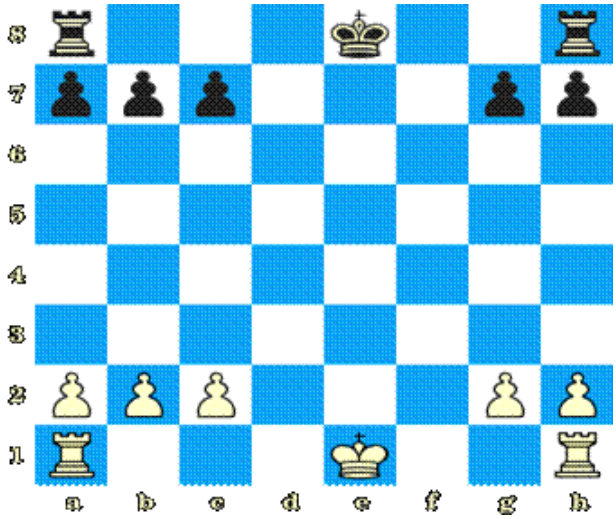
VI) El enroque

Veamos ahora el enroque. Es una jugada en la que el jugador mueve su rey dos casillas hacia un lado y luego coloca una torre justo al lado del rey, por el otro lado. Suele servir para poner el rey a salvo. Durante una partida, es el único momento en que el rey se mueve más de una casilla. El enroque no siempre es posible. Estas son las condiciones que deben cumplirse:

- No debe haber ninguna pieza entre el rey y la torre en cuestión.
- Ni ese rey ni esa torre deben haberse movido desde el comienzo de la partida.
- El rey no debe estar en jaque en el momento del enroque.
- El rey no debe atravesar ni llegar a una casilla atacada por una pieza enemiga.

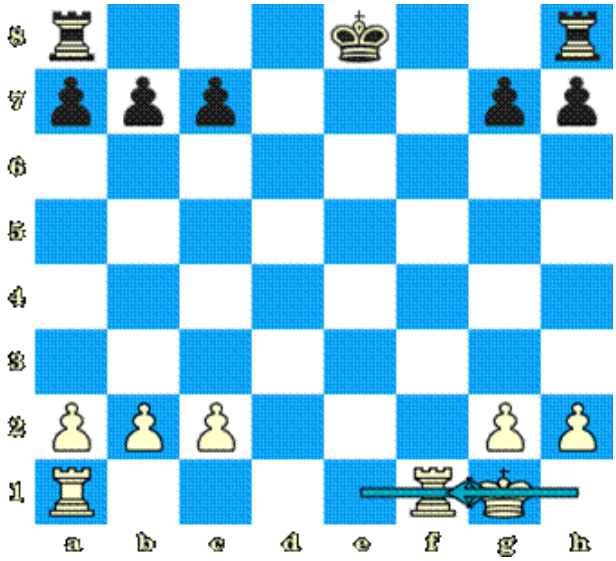
Cuando el rey se enroca hacia la columna h, se habla de **enroque de flanco de rey** o de **enroque corto**. Cuando se enroca hacia la columna a, se habla de **enroque de flanco de dama** o de **enroque largo**.

Veamos ahora el enroque en una posición real. En el diagrama siguiente, las blancas pueden enrocarse tanto por el flanco de rey como por el de dama:



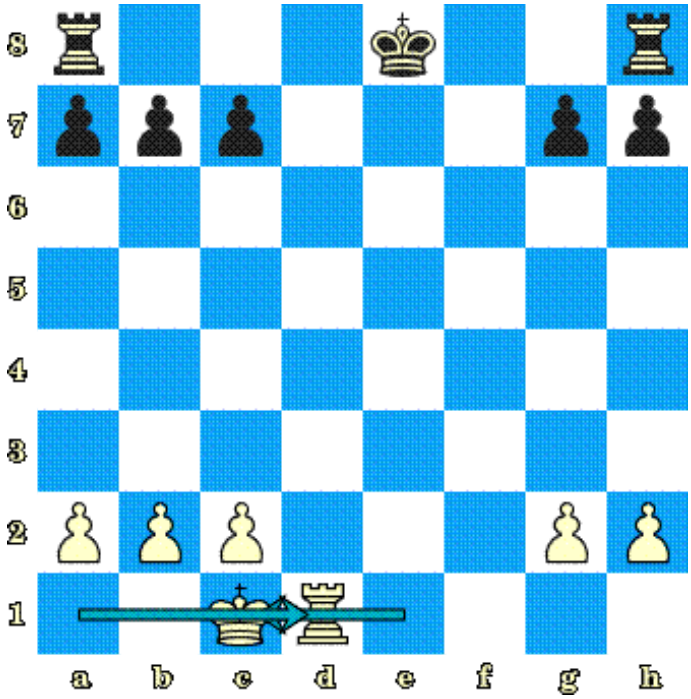
Diag. 2.11 (El rey blanco puede enrocarse corto o largo)

Tras el enroque corto, el rey y la torre blancos quedan en la posición siguiente:



Diag. 2.12 (Tras el enroque corto)

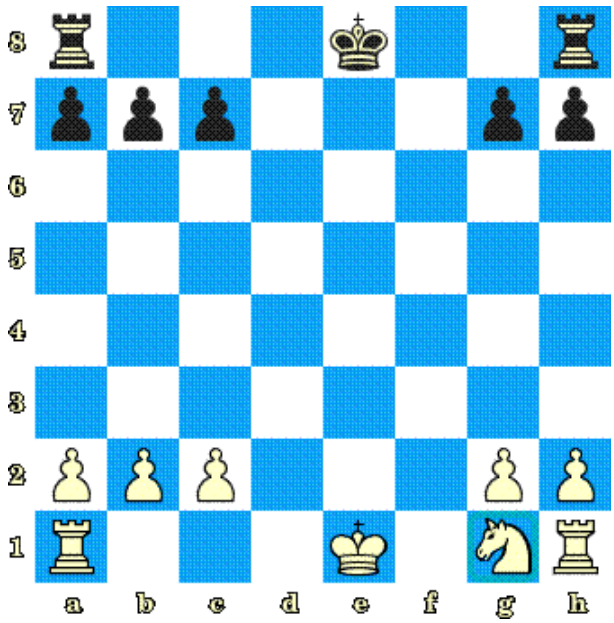
Si las blancas hubieran hecho el enroque largo, el rey habría quedado en la posición siguiente:



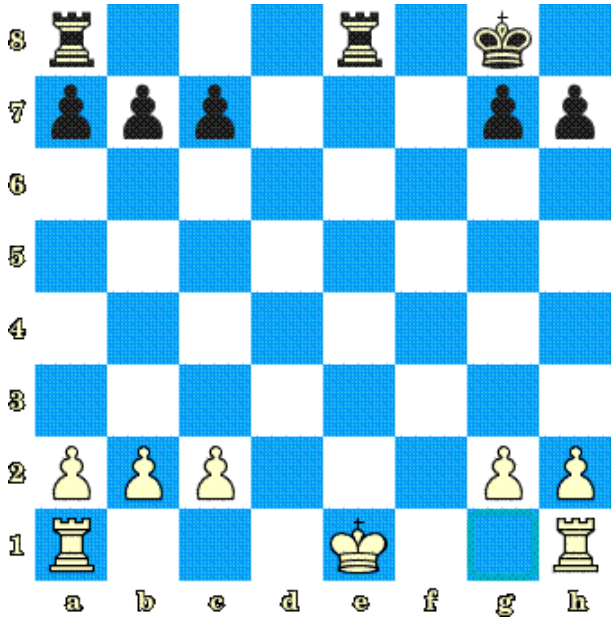
Diag. 2.13 (El enroque largo)

En el Diag. 2.13, se observa que la torre se ha movido 3 casillas, mientras que en el enroque corto solo se mueve 2. El rey, en cambio, siempre se mueve 2 casillas. Hay que tocar primero el rey y después la torre. Esta regla también se aplica en los torneos: si se toca primero la torre, hay que mover la torre, y el enroque ya no está permitido. Empezar por el rey evita además cualquier confusión a los principiantes.

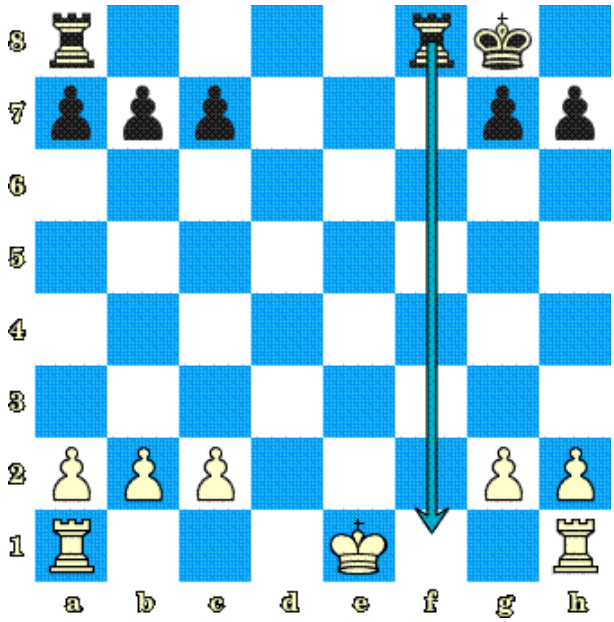
Examinemos ahora las situaciones en las que el enroque no es posible:



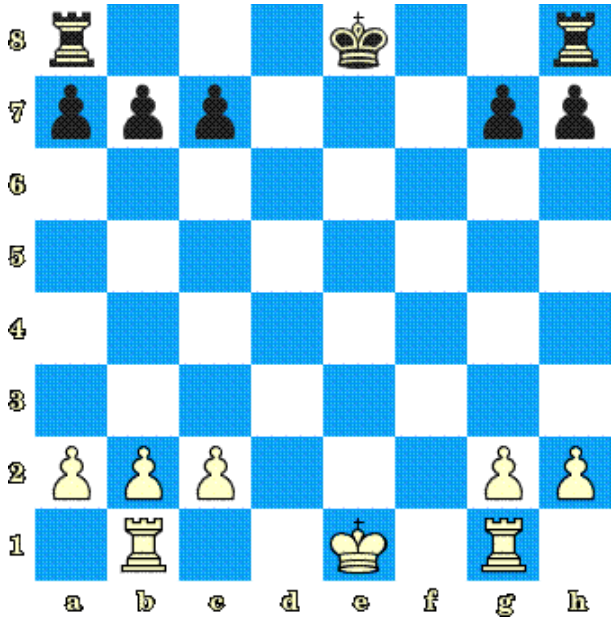
Diag. 2.14 (Aquí el enroque corto es imposible para las blancas, porque el caballo g1 está entre el rey y la torre. En cambio, pueden hacer todavía el enroque largo)



Diag. 2.15 (Las blancas no pueden enrocarse de ningún modo, porque su rey está en jaque de la torre e8)



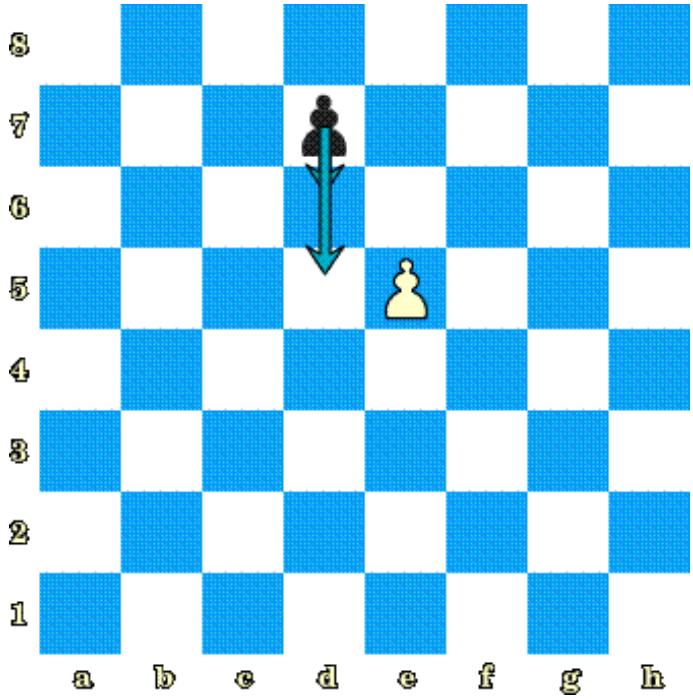
Diag. 2.16 (Las blancas no pueden hacer el enroque corto, porque el rey atravesaría la casilla f1, atacada por la torre negra f8. En cambio, el enroque largo sigue siendo posible)



Diag. 2.17 (Aquí las blancas no pueden enrocarse por ningún lado, porque las dos torres, en b1 y g1, ya se han movido)

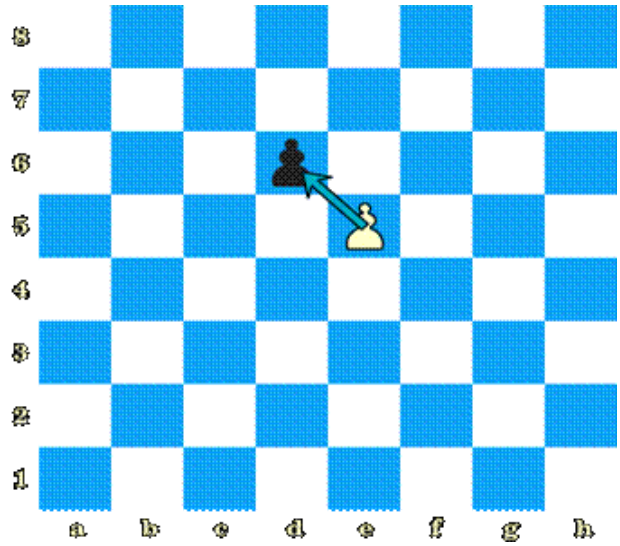
VII) La captura al paso

Hemos dicho que el peón avanza recto una casilla y captura una casilla en diagonal. Existe, sin embargo, una excepción. Cuando un peón contrario avanza 2 casillas de una vez (recordemos que un peón que aún no se ha movido puede avanzar 2 casillas) y llega al lado de uno de nuestros peones, podemos tomarlo «al paso»: lo capturamos como si solo hubiera avanzado una casilla. Lo mejor es verlo en un diagrama. En la posición siguiente, el peón negro puede ir a d6 o a d5, ya que aún no se ha movido:



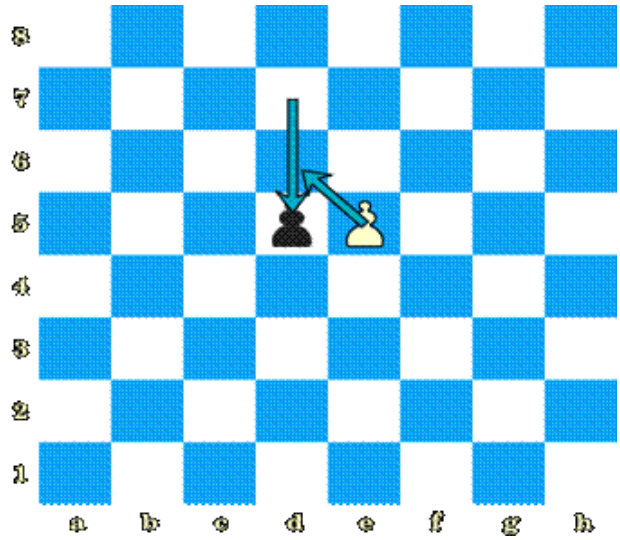
Diag. 2.18 (El peón negro d puede ir a d6 o a d5)

Si el peón negro va a d6, ya sabemos que podemos capturarlo con nuestro peón e5.



Diag. 2.19 (Las blancas pueden capturar el peón negro si ha ido a d6)

¡Ahora viene la sorpresa! Si el peón va a d5 en lugar de a d6, podemos capturarlo igualmente **al paso**.



Diag. 2.20 (Las blancas aún pueden capturar el peón, como si solo hubiera avanzado una casilla: es la captura al paso)

¿Por qué existe esta regla? ¿Para qué sirve?

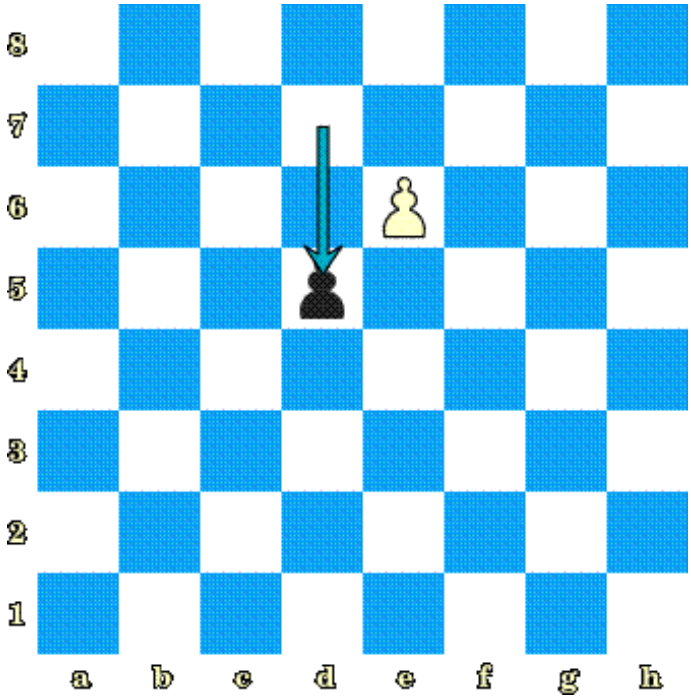
En los comienzos del ajedrez, los peones solo avanzaban una casilla, hubieran movido ya o no. Con el tiempo se introdujo el avance de 2 casillas: un peón que no se había movido podía ya avanzar 2 casillas. La captura al paso llegó después, para impedir que un peón escapara de la captura avanzando 2 casillas. En resumen, compensa el avance de 2 casillas de los peones.

Dicho esto, la captura al paso solo está permitida si se cumplen ciertas condiciones:

- La captura debe ser inmediata: se juega en la jugada que sigue al avance de 2 casillas del peón contrario. Si no se juega enseguida, ya no se puede tomar ese peón al paso.
- La pieza que captura y la pieza capturada deben ser ambas peones. Las demás piezas no participan en una captura al paso.

Nota: Para capturar al paso, su peón debe estar en la 5.ª fila si juega con blancas (en la 4.ª si juega con negras). Esto suele causar confusión, pero es muy sencillo en un diagrama.

En el diagrama siguiente, las blancas no pueden capturar al paso, aunque el peón negro haya avanzado 2 casillas:



Diag. 2.21 (El peón blanco e6, demasiado avanzado, no puede capturar al paso)

Coronación: un peón que alcanza la última fila (la 8.ª para las blancas, la 1.ª para las negras) debe ser sustituido de inmediato, a elección del jugador, por una dama, una torre, un alfil o un caballo de su color, aunque ya se tenga una dama. Casi siempre se elige una dama, la pieza más fuerte.

VIII) La notación

En la ciencia se emplean unidades y términos estándar para que todos los científicos se entiendan, estén donde estén en el mundo. Del mismo modo, el ajedrez tiene una notación estándar para anotar las jugadas de una partida. Empecemos por las piezas.

En los libros de ajedrez, las piezas se designan con las letras siguientes:

Peón - (sin letra)

Alfil - **A**

Caballo - **C**

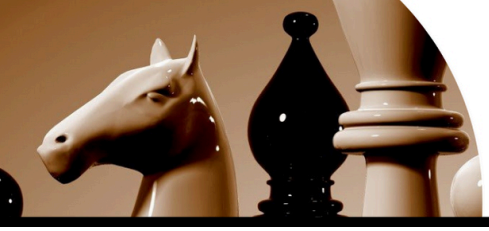
Torre - **T**

Dama - **D**

Rey - **R**

Así se anotan las jugadas de una partida:

- El **movimiento** de una pieza se anota indicando primero la pieza y después la casilla a la que va. Por ejemplo, un alfil que va de c1 a h6 se anota **Ah6**. Para un peón, solo se anota la casilla de llegada: un peón que va de d2 a d4 se anota simplemente **d4**.



- La **captura** se anota escribiendo primero la pieza **que captura**, después una «**x**» y después la casilla a la que llega. Por ejemplo, si una torre en a1 captura un peón en a4, se anota **Txa4**. Cuando captura un peón, se escribe su columna de salida en lugar de la pieza: un peón c4 que captura un caballo en d5 se anota **cxd5**.
- El **enroque** - El enroque corto se anota O-O y el enroque largo O-O-O.
- **Jaque -** Un jaque se anota añadiendo un signo más tras la jugada. Por ejemplo, una torre que va a e8 y da jaque a un rey en e1 se anota **Te8+**. El mate se anota **#**.

IX) Jugar una partida

Durante una partida hay que respetar ciertas reglas. La lista completa puede consultarse en el sitio https://handbook.fide.com/. Estas son las reglas fundamentales para jugar en el tablero:

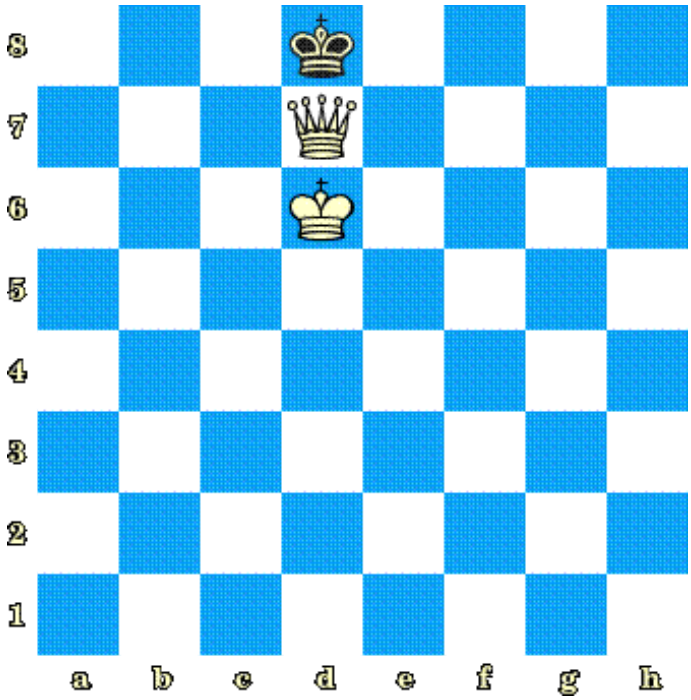
1. Las blancas siempre hacen la primera jugada. Muchos de los comienzos elegidos por las blancas se llaman «apertura» o «gambito», y los de las negras suelen llamarse «defensa».
2. No se puede pasar el turno. Cada jugador hace su jugada y después deja que su adversario haga la suya.
3. Pieza tocada, pieza movida: si toca una pieza, debe moverla, salvo que no tenga ninguna jugada legal. Si toca una pieza contraria, debe capturarla si es legal. Para enderezar una pieza en su casilla, diga «J'adoube» (o «compongo») antes de tocarla: así se indica que no está haciendo una jugada.
4. Tras cada jugada, se pulsa el reloj con la mano que ha movido la pieza.

3. Los mates elementales

Veamos ahora cómo dar mate al rey enemigo. Todos los mates elementales consisten primero en empujar al rey contrario hacia el borde del tablero y después en darle mate.

I) Rey y dama contra rey

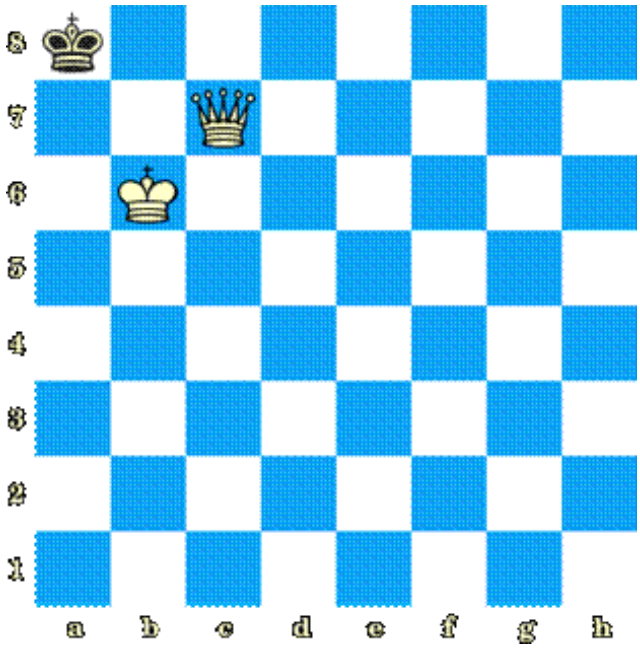
En este caso, la posición final es la siguiente:



Diag. 3.1 (Rey negro mateado)

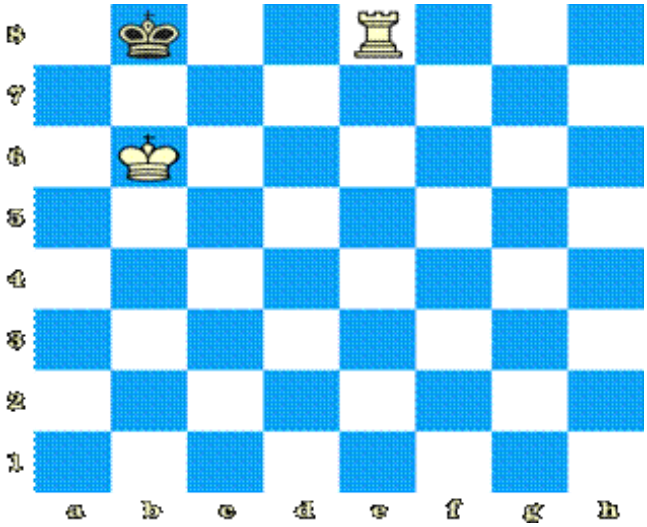
Con el rey y la dama, se empuja poco a poco al rey enemigo hacia la columna a, la columna h, la primera o la octava fila, antes de darle mate. Eso sí, cuidado de no llegar a un ahogado.

El diagrama siguiente muestra el ahogado que hay que evitar:



Diag. 3.2 (Un rey ahogado)

II) Rey y torre contra rey

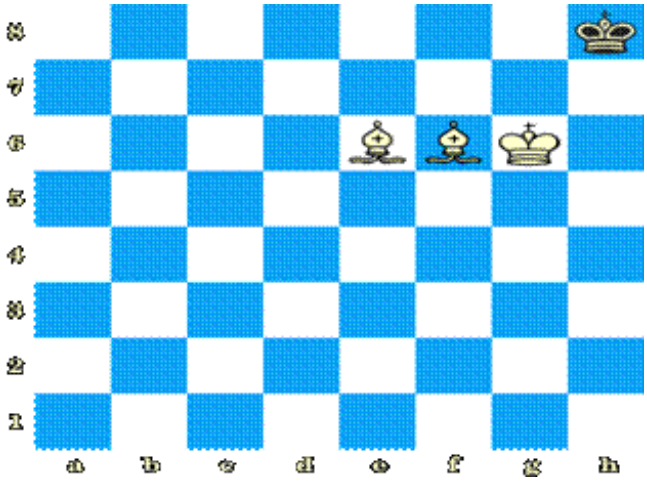


Diag. 3.3 (Rey y torre contra rey: jaque mate)

El Diag. 3.3 muestra la posición final. Como en el caso del rey y la dama, la estrategia consiste en empujar al rey contrario hacia uno de los cuatro bordes y después darle mate.

III) Rey y dos alfiles contra rey

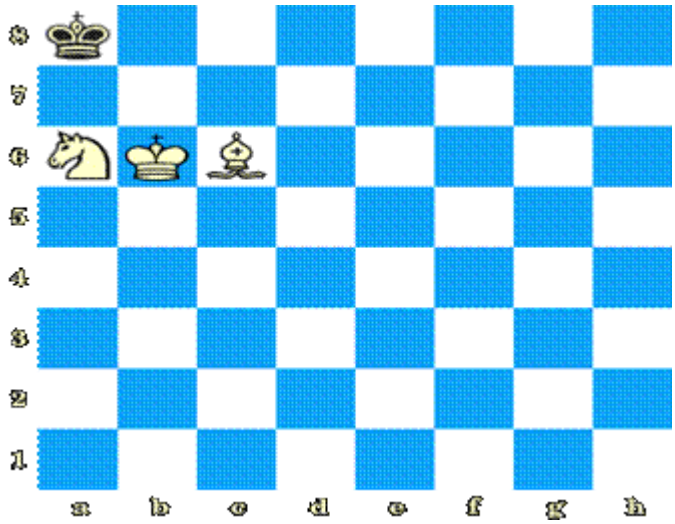
La posición final es la siguiente:



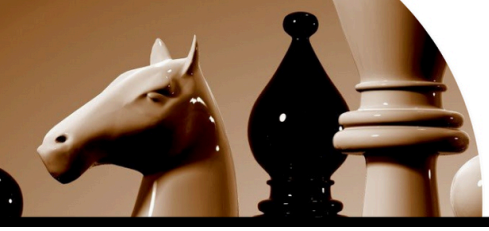
Diag. 3.4 (Rey y 2 alfiles contra rey: jaque mate)

IV) Rey, alfil y caballo contra rey

Este mate es quizá el más difícil de aprender para los principiantes, pero la idea de empujar al rey contrario sigue siendo la misma:



Diag. 3.5 (Rey, alfil y caballo contra rey: jaque mate)



V) Mates imposibles

Las piezas siguientes no bastan para forzar el mate contra un rey solo. En los dos primeros casos, la partida es tablas de inmediato (material insuficiente):

- Rey y alfil solos: mate imposible, tablas.
- Rey y caballo solos: mate imposible, tablas.
- Rey y 2 caballos: no hay mate forzado si el rey solo se defiende bien.

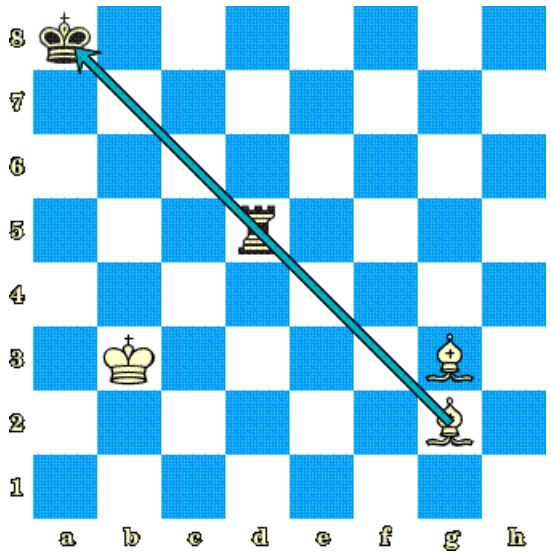
La mejor manera de entender por qué estos mates son imposibles es probarlos en el tablero.

4. La táctica en el ajedrez

En el ajedrez, una táctica es una secuencia forzada de jugadas que hace ganar material o conduce al mate. Conviene conocerlas bien para detectarlas en una partida real. Estas son las principales tácticas:

I) La clavada

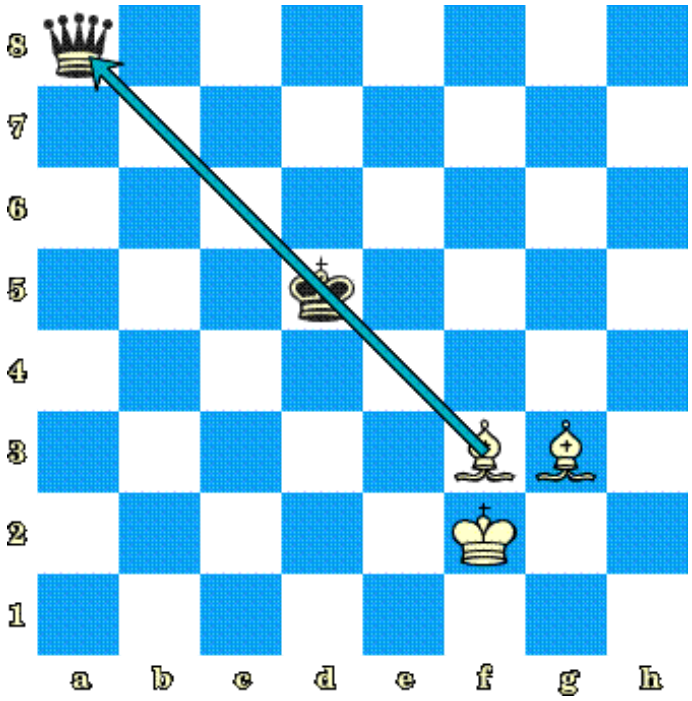
Una clavada es una táctica en la que una pieza se encuentra en la misma línea que una pieza de valor situada detrás de ella: no puede moverse sin que esa pieza se pierda. Si la pieza de valor es el rey, la pieza clavada no puede abandonar la línea, porque expondría al rey al jaque. En este diagrama, la torre está clavada al rey por el alfil blanco:



Diag. 4.1 (La torre d5 está clavada al rey a8 por el alfil g2)

II) La ensartada

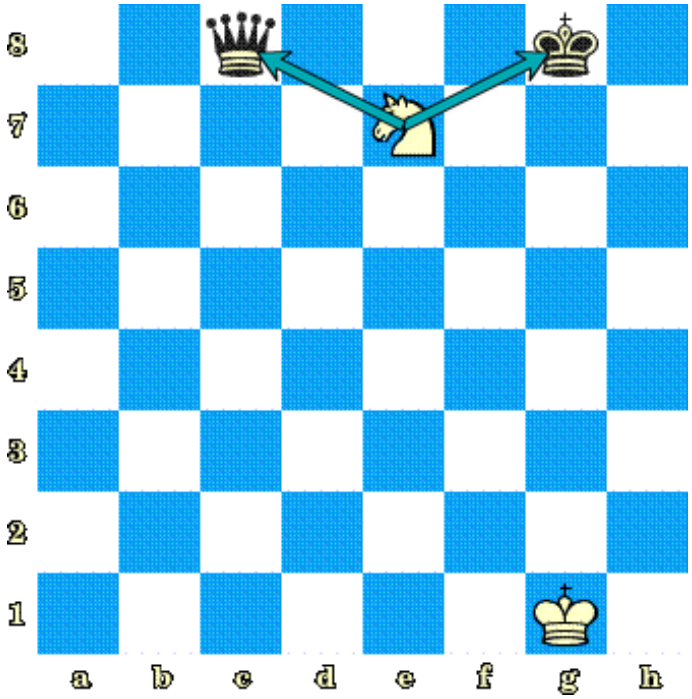
La ensartada se parece a la clavada, pero la pieza más valiosa está **delante**: debe apartarse y permite capturar la de detrás. Este es un ejemplo:



Diag. 4.2 (Una ensartada: el rey debe apartarse y la dama a8 se pierde)

III) La horquilla

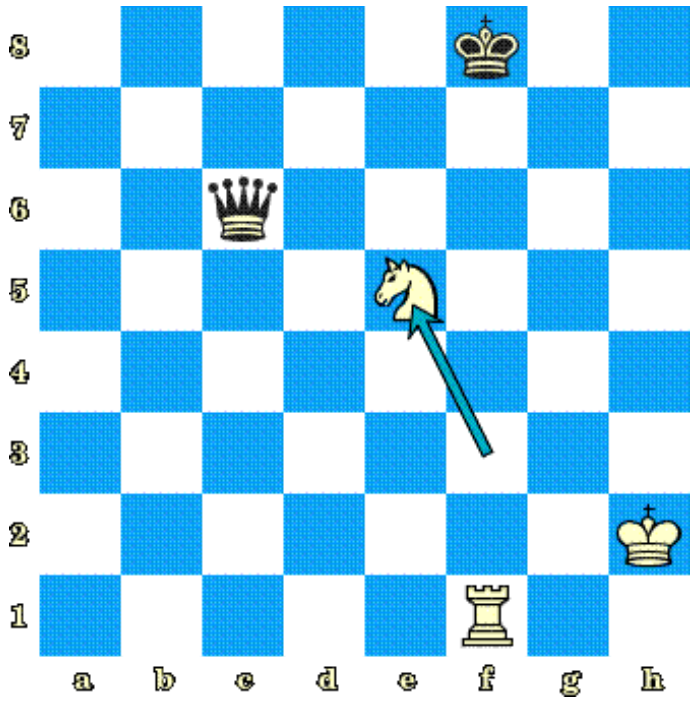
En una horquilla, una pieza ataca a la vez 2 piezas enemigas: el adversario no puede defender las dos. El Diag. 4.3 da un ejemplo. Aquí, el caballo ataca a la vez al rey negro y a la dama. Las negras deben parar el jaque: por tanto, la dama se perderá en la jugada siguiente:



Diag. 4.3 (Una horquilla: el caballo e7 ataca a la vez al rey g8 y a la dama c8)

IV) El ataque descubierto

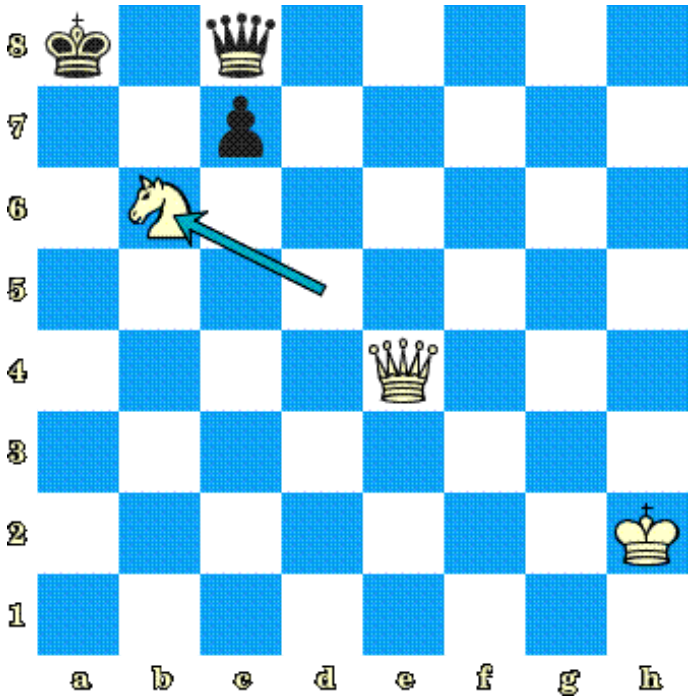
Un ataque descubierto es un ataque contra una pieza enemiga que solo aparece cuando otra pieza se ha apartado de la línea. Se basa en la dificultad de hacer frente a dos amenazas a la vez. El diagrama siguiente lo ilustra:



Diag. 4.4 (El caballo f3 va a e5: descubre el jaque de la torre f1 al rey negro f8 y ataca a la dama c6)

V) El jaque doble

Aquí, el rey negro a8 recibe jaque a la vez del caballo (llegado de d5 a b6) y de la dama e4. No se pueden parar los dos: el rey debe moverse.



Diag. 4.5 (Un jaque doble)

5. La estrategia

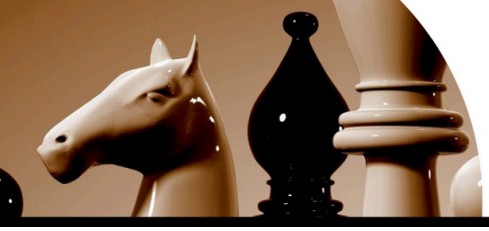
A diferencia de las tácticas, las estrategias no son combinaciones sino planes, objetivos que se persiguen en cada etapa de la partida.

Una partida tiene 3 fases: la apertura, el medio juego y el final. Cada una requiere un estado de ánimo distinto, pero siempre hay que tener un plan concreto.

I) La apertura

La apertura abarca, a grandes rasgos, las 10 o 15 primeras jugadas, durante las cuales los jugadores sacan sus piezas. Esto es lo esencial:

- Busque un buen control del centro. Cuando se domina el centro, es fácil lanzar ataques y colocar bien todas las piezas.
- Desarrolle sus piezas. Recuerde que no se puede llevar a cabo un ataque con éxito con solo unas pocas piezas: ponga todo el ejército en acción.



- No mueva dos veces la misma pieza. Cada vez que lo hace, pierde un tiempo que serviría para desarrollar otra pieza.
- No saque la dama demasiado pronto. Se la ataca con facilidad, y perdería tiempo en ponerla a salvo.
- Ponga el rey a salvo: enróquese cuanto antes.

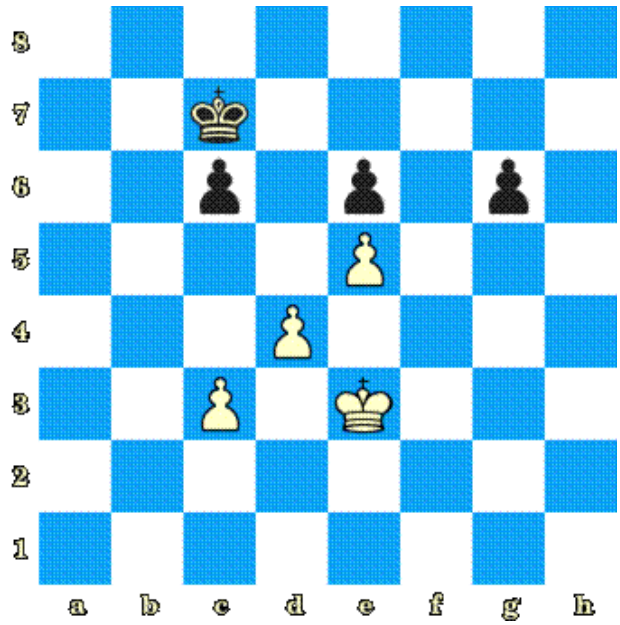
Solo se pueden infringir estas reglas si el adversario comete un error que se pueda castigar de inmediato.

II) El medio juego

El medio juego es la fase que sigue a la apertura y precede al final. El objetivo suele ser dar mate al rey enemigo o llegar a un final favorable. Estos son algunos principios:

- Mejore la posición de sus piezas. Coloque las torres en las columnas abiertas y los alfiles en las diagonales activas. Los caballos se colocan en el centro del tablero, donde acceden a muchas casillas.

- Cambie sus peones de flanco por peones centrales del adversario, porque los peones centrales controlan mejores casillas.
- Evite las debilidades de peones manteniendo sus peones en una sola cadena. En el diagrama siguiente, las blancas tienen una estructura de peones mejor que las negras:



Diag. 5.1 (Las blancas tienen una mejor estructura de peones)

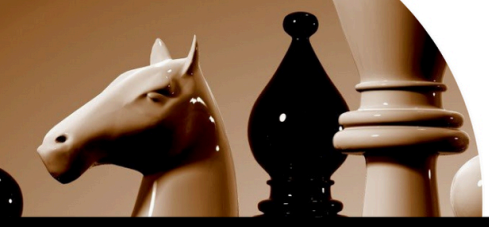
- Cuando lleve ventaja en material, cambie piezas para suprimir el contrajuego del adversario.
- Cuando vaya por detrás en material, cambie peones. Es más fácil luchar por las tablas cuando ningún peón contrario corre el riesgo de convertirse en dama.

III) El final

El final se caracteriza por la presencia de pocas piezas en el tablero; los reyes se vuelven activos para ayudar a los peones a alcanzar la casilla de coronación. Es una fase muy técnica, que exige ante todo precisión.

Estos son algunos consejos para el final:

- Active su rey. Un rey que se ha quedado pasivo ha hecho perder la partida a muchos jugadores.
- Si hay torres en juego, colóquelas detrás de los peones pasados.
- Limite lo más posible al rey contrario.
- Si el adversario tiene un alfil, conviene colocar los peones en casillas del color opuesto al de ese alfil.



Conclusión

Hemos visto las bases del ajedrez. Al terminar este libro, un principiante total debería poder jugar una partida sin dificultad. Una vez dominados estos principios, podrá pasar a nociones más avanzadas.