

Equipo de expertos 2100



Cómo ganar en el

Ajedrez

Atacar sin errores
y defender con pericia



EDITORIAL DE VECCHI

Equipo de expertos 2100
Cómo ganar en el ajedrez

«Parkstone International Publishing»

2016

Equipo de expertos 2100

Cómo ganar en el ajedrez / Equipo de expertos 2100 —
«Parkstone International Publishing», 2016

El juego del ajedrez es considerado por muchos como un arte o una ciencia, y las estrategias que se emplean en él se pueden esquematizar y tratar de antemano. ¿Cuándo se ha de poner en práctica la descubierta? ¿Qué son las defensas indias? ¿Cómo se protegen los peones centrales? Esta obra le facilitará la respuesta a estas preguntas y a muchas más. El libro incluye experiencias y conclusiones de los autores, obtenidas de situaciones reales producidas en partidas verídicas, que constituirán sin duda una ayuda valiosísima para todos los aficionados a este tema.

© Equipo de expertos 2100, 2016
© Parkstone International
Publishing, 2016

Содержание

Las raíces de la experiencia	6
El ajedrez no es artificio sino creación	7
El ataque y la defensa	8
Los signos ajedrecísticos	9
Las siete virtudes esenciales del ajedrecista	11
La condición natural de las piezas	12
La mítica posición inatacable	14
Las condiciones para una buena alineación	15
El primer movimiento influye en el último	16
La importancia de la apertura	16
¿Apertura de ataque o de posición?	17
¿Cuántas jugadas puede calcular un jugador?	18
El plan estratégico	19
Las blancas proponen y las negras responden	20
Los peligros de la inspiración	21
La falta de armonía anuncia la derrota	22
La importancia de una buena defensa	23
La trascendencia de las equivocaciones	24
La apertura	25
Aperturas abiertas	27
Aperturas semiabiertas	28
Aperturas de juego cerrado	29
Apertura italiana	30
Конец ознакомительного фрагмента.	34

Equipo de expertos 2100 Cómo ganar en el ajedrez De Vecchi

A pesar de haber puesto el máximo cuidado en la redacción de esta obra, el autor o el editor no pueden en modo alguno responsabilizarse por las informaciones (fórmulas, recetas, técnicas, etc.) vertidas en el texto. Se aconseja, en el caso de problemas específicos – a menudo únicos– de cada lector en particular, que se consulte con una persona cualificada para obtener las informaciones más completas, más exactas y lo más actualizadas posible. EDITORIAL DE VECCHI, S. A. U.

© Editorial De Vecchi, S. A. 2016

© [2016] Confidential Concepts International Ltd., Ireland

Subsidiary company of Confidential Concepts Inc, USA

El Código Penal vigente dispone: «Será castigado con la pena de prisión de seis meses a dos años o de multa de seis a veinticuatro meses quien, con ánimo de lucro y en perjuicio de tercero, reproduzca, plagie, distribuya o comunique públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la autorización de los titulares de los correspondientes derechos de propiedad intelectual o de sus cesionarios. La misma pena se impondrá a quien intencionadamente importe, exporte o almacene ejemplares de dichas obras o producciones o ejecuciones sin la referida autorización». (Artículo 270)

Las raíces de la experiencia

Uno de los rasgos más interesantes del juego, arte y ciencia del ajedrez es su posibilidad de ser esquematizado. Pueden trazarse «cartas de navegación» de enorme utilidad para evitar las tormentas y las corrientes traicioneras que pueden producirse en el tablero de una jugada a otra. En otras palabras, las experiencias y las conclusiones sacadas de cada situación que se verifica durante una partida permiten hacer una lista de todas las situaciones que se parezcan entre sí y formular, entre los casos con características comunes, juicios del mismo tipo o planes de desarrollo que se basan en los mismos principios.

El ajedrez no es artificio sino creación

Así pues, podría pensarse que el ajedrez se puede condensar en el esquema elemental que aquí presentamos, y que para convertirse en un buen jugador sólo será necesario practicar, jugar y especializarse en una serie de planteamientos de aperturas que deberán emplearse como armas contra cualquier adversario.

Pero si tal prodigio fuera realizable, haría mucho tiempo que el ajedrez no podría ofrecer nuevos motivos de interés, y cualquier persona u ordenador que, mediante un programa de cálculo adecuado, fueran capaces de esquematizar, memorizar o calcular todas las jugadas posibles y escoger las más eficaces, serían invencibles sólo por su memoria o experiencia artificial que habrían acumulado a lo largo del tiempo.

Sin embargo, no es así. Naturalmente, la práctica, la experiencia y la especialización son elementos fundamentales para que los aficionados lleguen a convertirse en jugadores de un buen nivel e incluso en maestros, pero para ello es necesario también el razonamiento, la capacidad de análisis, la síntesis y la comparación del propio razonamiento, que ha de actuar en conjunción con el del adversario y compararse con el de algunas otras personas que posean esas virtudes.

Y el momento más oportuno para descubrir los propios defectos y adquirir un conocimiento más profundo del juego es precisamente el que sigue a la partida, cuando junto al adversario se analizan las variantes que se han desechado en la partida y se valoran todas las opciones que se presentaron. Todavía más útil es la búsqueda de los motivos que determinaron el resultado de la partida, así como de los medios empleados para actuar en consonancia con ellos. No se dude de que cada una de estas oportunidades no sólo constituirá un estímulo para una mayor profundización de análisis, tanto durante la partida como en la fase previa a esta, sino que consolidará un gran caudal de esa experiencia tan luminosa que da lugar a la formación de los grandes maestros.

Naturalmente, la base de este análisis no debe ser el estudio de las consecuencias de cada movimiento, sino la valoración y la verificación global del plan de ataque y defensa elegido, así como de las eventuales, aisladas e imponderables acciones de ataque y defensa a que da lugar el imprevisible curso de la partida.

El ataque y la defensa

El ajedrez es un juego que contempla dos dimensiones opuestas e interrelacionadas: el ataque y la defensa. La primera, tal vez la más importante, consiste en la elaboración de un plan cuyo criterio marca todo el curso del propio juego; la otra, sin embargo, es mucho más complicada, ya que presupone el juego del adversario, sobre todo cuando este ha conseguido apoderarse de la iniciativa hasta el extremo de obligar al aplazamiento de la realización del propio plan. En ese momento toda la estrategia ofensiva es inviable y hay que volcar toda la atención en la defensa, que a veces puede llegar a ser caótica a causa de los embates del adversario.

Por tal razón hemos creído oportuno centrar la mirada y la atención sobre estos mecanismos y comprobar los principios de su funcionamiento en una y otra dimensión, de manera que nos sea posible saber – con todo lo que esto implica de positivo para el triunfo– cuándo nuestro ataque está teniendo éxito; cuándo nos está llevando a un punto muerto o, peor aún, a una trampa; cuándo hemos perdido la iniciativa; cuándo hemos de pasar del ataque a la defensa y cuándo de la defensa al contraataque.

En fin, deseamos que esta obra cumpla con el objetivo esencial de señalar las características de cada momento en que se halla el jugador dentro de la partida en la que se ha enfrascado. Tiempo hay para atacar y defenderse, pero lo esencial es lograr que el tiempo de la victoria esté siempre al alcance del lector.

Los signos ajedrecísticos

Es mundialmente sabido que la literatura ajedrecística emplea, internacionalmente, una serie de signos y de anotaciones hechas en claves específicas y cuyo significado es indispensable conocer para aprovechar el inmenso caudal de informaciones y registros de carácter histórico y didáctico.

No se trata, ciertamente, de claves complejas pero se requiere cierta práctica para leerlas con cierta fluidez. Los signos son relativamente pocos y fáciles. Existen distintos sistemas de anotación: el algebraico o alfanumérico, el internacional, el descriptivo y otros menos conocidos. En esta obra utilizaremos el sistema algebraico, si bien en algunos casos prescindiremos de indicar la inicial de la pieza que debe moverse para registrar, únicamente, el escaque del que parte y el de destino, señalando con dos puntos (:) o con una equis (x) el hecho de que en este escaque haya eliminado a una pieza adversaria. Lo importante, según nuestro criterio, ha sido mostrar las partidas de la manera más simple, con miras a su rápida reproducción en el tablero del lector.

Signos más usuales

a.p.	<i>al paso</i>
x	<i>captura o toma o come</i>
0-0	<i>enroque corto</i>
0-0-0	<i>enroque largo</i>
?	<i>mala jugada</i>
!	<i>buena jugada</i>
??	<i>jugada deplorable</i>
!!	<i>jugada excelente</i>
?!	<i>jugada dudosa</i>
!?	<i>jugada interesante; invita a complicaciones</i>
+	<i>jaque</i>
+ d	<i>jaque doble</i>
+ dsc	<i>jaque a la descubierta</i>
++	<i>jaque mate</i>
=	<i>igualdad, tablas</i>

Iniciales de las piezas

R	Rey	A	Alfil
D	Dama	C	Caballo
T	Torre	P	Peón

Valor de cada pieza

R	Rey	
P	Peón	1
A	Alfil	3
C	Caballo	3
T	Torre	5
D	Dama	9

Las siete virtudes esenciales del ajedrecista

Las extraordinarias condiciones de mente y espíritu que han caracterizado a los grandes maestros a lo largo de la historia del ajedrez demuestran que su éxito se ha basado en buena parte en la combinación de siete virtudes esenciales, cuyo conjunto parece determinar su potencia ajedrecística y que son, en orden indistinto: visión, intuición, capacidad de cálculo, lógica, sensibilidad, voluntad y, por supuesto, un perfecto dominio de la teoría.

La proporción de tales virtudes varía de un maestro a otro. Por ejemplo, la visión, la intuición y el conocimiento de la teoría fueron más que notables en Alekhine, en tanto que Tarrasch se hizo notar por sus despliegues llenos de lógica. Capablanca, por su parte, brilló por el poder de su capacidad de cálculo, lo mismo que Spielmann y Spassky. También es cierto que a todos ellos les falló alguna vez la virtud de la voluntad, viéndose afectado su espíritu combativo debido a diferentes causas, como puede ser el desánimo, la fatiga, etcétera.

La condición natural de las piezas

En función del tipo de acción que ejercen las piezas, las podemos dividir en dos grandes grupos: de acción continua y de acción discontinua. Las de acción continua son las que ejercen una acción sobre una o más líneas, ya sean filas, columnas o diagonales, mientras que las de acción discontinua son las que ejercen su acción sobre casillas específicas sin que estas estén en línea.

Las piezas de acción continua son el *alfil*, la *torre* y la *dama* y su acción aumenta al disminuir las piezas del tablero, ya que la presencia de un gran número de piezas obstaculiza los movimientos. Por otra parte, cuando hay muchas piezas en el tablero, el control que existe sobre las casillas a las que podrían desplazarse el alfil, la torre o la dama, disminuye la eficacia de su acción. Y ello a pesar de que dos de estas piezas (torre y dama) tienen un alto valor absoluto (por eso se les llama *piezas mayores*, mientras que el caballo y el alfil son *piezas menores*).

En definitiva, se puede decir que las piezas de acción continua necesitan, para una mayor eficacia de su acción, la apertura de algunas líneas del tablero (columnas, filas y diagonales). Esto sólo se puede conseguir moviendo las piezas propias o las del adversario que se encuentran sobre esas líneas.

Las piezas de acción discontinua son el caballo y el peón. El *caballo* actúa siempre sobre un conjunto de casillas que no están colocadas sobre la misma línea. Su acción es el resultado de un movimiento especial: un salto que se realiza desplazando el caballo una casilla en horizontal y dos en vertical, o al revés, dos casillas en horizontal y una en vertical.

El número de casillas sobre las que actúa un caballo depende, exclusivamente, de la zona del tablero en que se encuentra y no de la cantidad de piezas presentes en él. De ello se desprende la óptima eficacia de la acción del caballo en las situaciones en las que hay muchas piezas en el tablero y las líneas abiertas son muy escasas.

Además, al ser una pieza menor, su bajo valor le otorga una notable eficacia en el ataque, ya que una pieza de valor superior deberá huir ante el ataque del caballo, y reduce al mismo tiempo las posibilidades de movimiento de las piezas enemigas, ya que controla las casillas a las que pueden ir.

El *peón*, en cambio, es una pieza con movimientos y acciones muy limitados, pero la presencia inicial de un peón en cada columna del tablero determina, desde las primeras jugadas de la partida, unas formaciones características de peones que son conocidas como *cadena*.

Cada cadena, según su función, asume características diferentes. Por ejemplo, la cadena de peones que forma la muralla del enroque desempeña un papel totalmente defensivo.

La cadena de peones ejerce un importante papel en el reparto de espacio del tablero, especialmente en la apertura y en el medio juego.

Sin embargo, en el final de la partida, mientras que el resto de piezas mantienen sus funciones características en ataque y en defensa, los peones asumen una función muy diferente. Tienen la posibilidad de alcanzar el otro extremo del tablero y *coronar*, es decir, ser sustituidos por otra pieza de valor superior. Esta situación es una característica del final de la partida y es muy difícil que suceda en sus dos primeras fases, la apertura y el medio juego.

Vistos ya los diferentes tipos de acciones que las piezas pueden realizar y trazadas las condiciones más ventajosas para que cada una de ellas pueda actuar con mayor eficacia, podemos afirmar, considerando también el modo en que se desarrollan las fases de la partida, que existe una especie de «orden de aparición» según el cual las piezas entran en acción desde su posición inicial.

Naturalmente, la utilización de una pieza u otra depende de cómo quiera desarrollar cada jugador su plan de juego. Pero si tenemos en cuenta la mayoría de las partidas, todo su caudal de experiencia ajedrecística, podemos notar que estas presentan características comunes en cuanto a lo que se ha definido como «orden de aparición».

Podemos constatar cómo, en las primeras fases de la apertura, las primeras piezas que entran en juego son los peones y los caballos. De hecho, la necesidad de conquistar espacio mediante las cadenas de peones, así como la de liberar diagonales y columnas para jugar los alfiles y las torres, hace imprescindible el movimiento de los peones. En cambio, los caballos pueden ser utilizados con facilidad debido a su acción discontinua, que en las primeras fases de la partida les permite maniobrar mejor de lo que lo harían otras piezas. La presencia de todas las piezas (y, por lo tanto, el gran número de casillas controladas) y de grandes cadenas de peones (que limitan sensiblemente el espacio disponible) dificultan los movimientos de las piezas de acción continua.

Casi paralelamente a los caballos, también entran en juego los alfiles que, a pesar de ser piezas de acción continua, pueden desarrollar su actividad antes que otras, gracias a las aperturas de las diagonales (casi siempre es anterior a la apertura de columnas, ya que para el primer caso es suficiente el avance de peones, mientras que para el segundo es necesario que el peón desaparezca de la columna, bien porque capture alguna pieza adversaria o porque es capturado).

La apertura de las columnas permitirá la entrada en juego de las piezas mayores, hecho que casi siempre caracteriza al término de la apertura y al inicio del medio juego.

Por lo general, al principio las piezas mayores actúan desde detrás del tablero aprovechando su largo radio de acción, dejando a los peones y a las piezas menores la tarea de la lucha en primera línea. El alto valor absoluto de las piezas mayores, que viene determinado por la «potencia» de su acción, las hace, al mismo tiempo, muy vulnerables a los ataques de aquellas piezas que tienen un valor absoluto menor. Sólo cuando se determine una cierta apertura del espacio, provocada por el empujamiento o el fraccionamiento de las cadenas de peones, las piezas mayores, que en estas nuevas condiciones tendrán la posibilidad de moverse con mayor desenvoltura, podrán empezar a presentarse en primera fila.

En el medio juego, las piezas casi siempre manifiestan toda su capacidad táctica. Es en esta fase donde se da la mayor eliminación de piezas sobre el tablero. Las combinaciones o cambios de material determinan la desaparición de la mayor parte de las piezas.

Se llega así a la fase final (siempre que en las fases anteriores ninguno de los dos jugadores haya sufrido pérdidas considerables que le hayan impedido llegar a esta fase), en la cual se verifica la transformación de la función de los peones (que ahora tendrán que dirigirse hacia la octava fila para ser cambiados por otras piezas y reponer así las que se hayan perdido) y la activación, como unidad táctica, de los reyes que, guardados hasta ese momento con la mayor protección posible, pueden salir ahora al campo de batalla, ya que prácticamente han desaparecido los peligros de un ataque en masa.

La mítica posición inatacable

No pocos ajedrecistas desearían encontrar una formación que, a manera de escuadrilla relámpago, permitiera un ataque con las máximas garantías y sin correr apenas ningún riesgo. Todo aficionado debe saber que al mover la primera pieza se corre ya un riesgo, pero también se cuenta con una oportunidad proporcional. Riesgo y oportunidad que, por supuesto, se encuentran en estado embrionario, ya que ambos bandos podrán desarrollar su juego siempre en función del acierto con que un jugador responda a cada jugada de su adversario aprovechando sus limitaciones y entorpeciendo sus planes.

Las condiciones para una buena alineación

Y para satisfacer al máximo ese deseo de seguridad, convendrá recordar los cálculos que realizó el teórico italiano Adolivio Capece sobre la disposición ideal de las piezas para la defensa y el ataque, de manera que ejercieran un férreo control sobre el centro y a la vez dominaran el mayor espacio posible, limitando las posibilidades del oponente. Resumía su concepto en cinco recomendaciones elementales:

1. Es preciso situar las piezas de manera que el adversario deba invertir el máximo número de movimientos para conseguir atacarlas.

2. Deben colocarse los alfiles en los escaques c4 y f4 cuando se juegue con las blancas o en c5 y f5 si se juega con las negras, ya que desde estas posiciones permiten un control mayor sobre la acción.

3. Hay que disponer los caballos en los escaques c3 y f3 cuando se juegue con blancas o en c6 y f6 si se hace con negras.

4. Conviene enrocar tan pronto como sea posible, a fin de dar al rey una situación de seguridad.

5. Es necesario que las torres puedan comunicarse con la mayor brevedad posible.

El primer movimiento influye en el último

La importancia de la apertura

Los problemas de ataque y defensa empiezan a plantearse desde la apertura. Los maestros más consumados están de acuerdo en que el primer movimiento repercute en el último con mayor fuerza cuanto más sólido sea el plan que se ha trazado y cuanto más fielmente se haya seguido. Esto ocurre incluso en los casos en que la partida termina perdiéndose.

Así pues, estos problemas se manifiestan desde la primera jugada, cuya elección resulta, pues, de suma importancia. Algunas líneas más adelante enumeraremos las cuatro posibilidades más habituales y aconsejadas, si bien antes hay que dejar claro que lo primero que debe hacerse es ocupar y controlar el centro del tablero, por lo cual, de acuerdo con este criterio, debe considerarse un error decidirse por cualquiera de estas jugadas:

- 1. a2-a4
- 1. c2-c3
- 1. d2-d3
- 1. e2-e3
- 1. f2-f3
- 1. h2-h4

Los principiantes deben evitar aquellas aperturas cuyas continuaciones sean complejas, como por ejemplo:

- 1. b2-b3
- 1. b2-b4
- 1. f2-f4
- 1. g2-g3
- 1. g2-g4

E incluso convendrá añadir a la lista la apertura 1. g1-f3, por más que se haya popularizado excesivamente como medida de seguridad contra alguno de los mates fulminantes que tanto acechan a los principiantes.

Así pues, lo que parece más indicado para iniciar la partida es elegir una de las siguientes cuatro jugadas, dos de las cuales tienen el propósito de ocupar el centro:

- 1. d2-d4
- 1. e2-e4

Y las otras dos, el de controlarlo:

- 1. c2-c4
- 1. g1-f3

Para seguir una estrategia de ataque que busque el camino más corto para fulminar al rey contrario o bien que intente causar algunos estragos en las filas enemigas, lo más recomendable será abrir el juego con 1. e2-e4.

Sin embargo, si el propósito es asegurar la efectividad de las acciones, realizando un juego eminentemente posicional para reducir al máximo las posibilidades de contraataque del oponente y mantener la iniciativa a lo largo de la partida, entonces lo recomendable es abrir el juego con 1. d2-d4.

¿Apertura de ataque o de posición?

Ahora bien, si lo que se desea es conseguir la máxima seguridad contra las celadas y los errores iniciales, con el fin de apartarse desde el principio de las jugadas más rutinarias y más utilizadas (y por ello más previsibles y peligrosas), lo más aconsejable es elegir una de estas dos jugadas de apertura:

1. c2-c4

1. g1-f3

Sin embargo, esta elección exige, por lo menos, saber qué tipo de jugador se pretende ser, o bien uno de ataque o bien uno posicional.

Pero mientras se llega a esta difícil autodefinición, con todas las implicaciones que ello conlleva, se recomienda optar, como primer movimiento, por la jugada 1. e2-e4.

También hay que advertir que llegar a ser un jugador de tipo posicional implica cierto grado de experiencia ajedrecística. Por otro lado, aun habiendo adquirido esta madurez, se ha demostrado que desde el principio de la partida es esencial deshacerse de todo temor y acometer el juego con determinación y ganas de adquirir experiencia, a fin de desarrollar cuanto antes la capacidad de análisis y la visión que permite anticipar el curso del juego cada vez con un margen mayor de jugadas.

¿Cuántas jugadas puede calcular un jugador?

Esta pregunta posee una gran carga de ingenuidad, ya que sin duda esta es la cuestión más difícil de determinar, tanto para el que formula la pregunta como para el que la debe responder, pues resulta muy complejo reducir a números precisos algo que está más allá de las posibilidades humanas de cálculo. De todas formas no hay que pensar que la elección de las jugadas más convenientes está en manos del azar. Sin embargo, la pregunta surge una y otra vez interminablemente, tanteando las posibilidades de que exista un catálogo de jugadas que se le ofrezcan al ajedrecista inseguro en cada movimiento con la garantía de salvaguardarlo de todo error.

El plan estratégico

«¿Entre cuántos movimientos puedo elegir, según el promedio normal?» Semejante enfoque, por supuesto, lleva ya en sí mismo el germen de la inseguridad y el desconcierto, pues pierde de vista por completo la naturaleza esencial del juego: la estrategia. Es preciso disponer de un plan que abarque los conceptos de ataque y defensa para conseguir un propósito: poner en situación de mate al rey adversario mediante un proceso previsto y desarrollado de acuerdo con las pautas de juego que va planteando el adversario mientras desarrolla su propio esquema de actuación.

Por lo tanto, lo primero que debe hacerse es analizar las posibilidades que presenta nuestro juego para que el adversario pueda lograr sus objetivos. Luego hay que estudiar la forma de frustrar estos propósitos y elaborar, a partir del planteamiento inicial, la base de nuestro plan de ataque. Finalmente, hay que comprobar si ese plan es en realidad viable y si corresponde a un esquema de contrajuego válido que se adecue a las acciones del oponente, ya sea neutralizándolas o volviéndolas en su contra a base de inutilizar sus posiciones, clavar sus piezas o dispersarlas para hacer que nos abra vías de acceso.

En otras palabras, la primera virtud de un jugador de ajedrez radica en la capacidad para hacer que su juego armonice con el del adversario, haciéndolo fluir en la dirección más conveniente, ya que es así, justamente, como se evita el caos y se consigue llevar la iniciativa o desplegar la defensa más efectiva en el momento más conveniente.

Las blancas proponen y las negras responden

Sin embargo, si seguimos el criterio de los ávidos coleccionistas de jugadas y estadísticas, hay que admitir que al principio del juego tanto las blancas como las negras disponen de, aproximadamente, una veintena de jugadas, con las que, por lo común, las blancas proponen y las negras responden. Es decir, suponiendo que la jugada inicial la hicieran ambos jugadores adelantando sus respectivos peones de rey dos escaques, tendrían a su disposición un número muy semejante de jugadas adecuadas.

Debido a esta realidad es posible componer un amplio repertorio de jugadas, del que será posible elegir la más acertada después de comprobar cuál es la que ofrece mayores posibilidades de hacer que la partida derive hacia las condiciones deseadas.

Pero como el número de las combinaciones posibles es incalculable, volvemos a ratificarnos en que la primera «jugada» importante consiste en la elaboración de un buen plan de ataque y defensa (o viceversa) destinado a llevar el juego hacia las condiciones en que las jugadas archivadas en nuestro repertorio sean viables.

Ahora bien, si nos atenemos a los promedios, se ha encontrado que cada posición permite unas diez jugadas aceptables a cada jugador. No obstante, lo difícil es, justamente, dar con la jugada necesaria, la precisa, de manera que, aun cuando el adversario también sea capaz de encontrar una de las diez jugadas que le corresponderían, esta no sea tan trascendente como la nuestra. Para ello es indispensable que nuestra jugada se ciña con exactitud a la estructura del plan que nos hemos trazado.

Los peligros de la inspiración

Lo dicho anteriormente descalifica las jugadas nacidas de la inspiración del momento, de las que siempre hay que desconfiar, sobre todo cuando lo que incita a hacerlas es la posibilidad de capturar una dama o un simple peón, ya que, como explicaremos oportunamente en otra parte de esta obra, son regalos de los que siempre debe desconfiarse.

La falta de armonía anuncia la derrota

Y es que, como también señalan las estadísticas, las jugadas que implican improvisación no sólo descomponen el esquema general del propio juego, sino que suelen estar motivadas por la astucia del adversario. Hay que tener en cuenta que una partida, por encarnizada que sea, desprende un aura de armonía fruto de la interacción entre las piezas blancas y las negras. Por ello, toda jugada que rompa la armonía por la que discurre la partida se volverá en contra de quien la ejecute. Es una ley fundamental en todas las artes, y el ajedrez no iba a ser la excepción, como tampoco lo es la guerra misma, aunque parezca que en esta todo es válido.

Afortunadamente, incluso los planes más mediocres esconden algunos movimientos brillantes. De hecho, no son pocos los libros de ajedrez que, como si de colecciones de hechos maravillosos se tratase, describen las jugadas con que muchos grandes maestros han transformado en victoria lo que parecía una irremisible derrota, y no porque su plan de ataque hubiera sido siempre el de simular errores y hacer caer en una celada al contrario para deslumbrarlo finalmente con el relámpago de un mate insospechado (aunque tampoco es demasiado raro este caso), sino porque su genio les permitió encontrar al fin una rendija por la cual volver a ver la luz y retomar la iniciativa. Esta es, sin duda, la diferencia que hay entre la posesión de un buen plan de juego y la capacidad para descubrir las posibilidades inmediatas de una posición determinada. Y, como se comprenderá, siempre será más factible y fiable un buen plan que la esperanza de una inspiración final, sobre todo si el rival es mucho mejor de lo que se esperaba.

La importancia de una buena defensa

También es infinito el número de las equivocaciones garrafales contra las que es preciso mantenerse alerta como primerísima medida defensiva, ya que es igualmente cierto que existe un gran número de jugadores astutos que esperan conseguir más del error ajeno que de su iniciativa, lo cual, a fin de cuentas, no es sino otra más de las muchas formas en que puede enfocarse la táctica ajedrecista. Consiste en basarse más en la experiencia y en el estudio de jugadas muy representativas que en la visión, la intuición y la creatividad.

Pero como bien saben los cazadores de deslices ajedrecísticos, estos no tienen siempre la misma trascendencia. El error de un principiante, por lo común, es suficiente para decidir la partida en el término de unas cuantas jugadas. Por el contrario, el error de un maestro puede no hacerse evidente hasta después de una larga lucha, cuando los expertos lo extraen de entre una montaña de aciertos y hacen valer las debilidades y las insuficiencias a que dio lugar.

La trascendencia de las equivocaciones

Bien es cierto que la experiencia se alimenta de equivocaciones. De hecho, el error y no el acierto ha sido el maestro de las grandes figuras del ajedrez de todos los tiempos, por lo que no falta razón a quienes sostienen que en el tablero los aciertos pasan y los errores se quedan.

Las consecuencias que tienen las equivocaciones sobre el resultado final de la partida dependen sobre todo de la fase en que se cometan, y van desde lo leve a lo demoledor. Según los grandes maestros, calculando sobre un máximo de 10 puntos la incidencia de las equivocaciones y advirtiéndole que la puntuación aumenta de dos a tres puntos cuando no se tiene la iniciativa y se está a la defensiva, se puede establecer una tabla del valor de los errores en función de la fase de la partida en que se cometen:

Principio de juego	1 a 5
Medio juego	3 a 7
Final	6 a 10

Pero, obviamente, se trata de una apreciación subjetiva, ya que deben considerarse también otros factores, como el número de errores cometidos, puesto que con frecuencia uno induce a otro.

La apertura

Pocas situaciones generan tanta inquietud en el jugador de ajedrez como la elección del primer movimiento y de la sucesiva secuencia de movimientos que responden a los requisitos fundamentales de la *apertura*. Es por ello que deben tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

– la coherencia en los movimientos que deben constituir la secuencia de jugadas de un plan determinado;

– la coherencia de los mismos movimientos entre sí;

– la previsión y obstaculización de las necesidades del juego del adversario.

Los diferentes factores estratégicos de una posición nos proporcionan los medios para determinar los objetivos hacia los que se dirigen los planes ya formulados. Los motivos tácticos, acompañados del análisis y de un adecuado cálculo, nos ofrecen los medios para realizar los planes que se han elaborado. El ejercicio y la práctica nos darán, con el tiempo, la técnica para conseguir resultados satisfactorios.

A la luz de todo esto, podemos decir que todos los medios para desarrollar correctamente una partida están a disposición del principiante. Hablando de ejercicio y práctica, y necesariamente de tiempo, no podemos ignorar la experiencia de quien ha jugado antes que nosotros. Los conocimientos de los demás han dado como resultado todo lo que se sabe sobre el juego del ajedrez (incluso este libro no es otra cosa que el resultado de años de práctica). Las reglas que hemos presentado hasta ahora no existían antes de que alguien las descubriera a través de muchas partidas de ajedrez que se jugaron realmente, y todos los libros y publicaciones existentes no son otra cosa que una codificación y una generalización de las experiencias y del análisis relativo. Prueba de ello es el hecho de que no en todas las situaciones que se presentan durante una partida se pueden aplicar las mismas reglas. Por ejemplo, al final de una partida es esencial el uso activo del rey, que se convierte en una *unidad táctica* de relieve, mientras que en el medio juego, y más todavía en la apertura, es aconsejable no utilizarlo como pieza activa, ya que correría el riesgo de ser atacado por otras piezas que tienen un aporte táctico superior.

Estudiar la apertura, así como los motivos tácticos o los temas estratégicos, significa atesorar la experiencia conseguida por los demás.

Para que esto se realice de un modo más provechoso, es necesario que este estudio se haga de una manera completa.

Existen muchas publicaciones sobre ajedrez. Las más divulgadas son las monografías que hacen referencia a determinadas aperturas. Existen libros que estudian exclusivamente la *defensa francesa*, la *defensa siciliana* y otros la *apertura italiana*, la *española*, etc.

También hay monografías más especializadas que describen determinadas variantes de cada apertura. Quien quiera estudiar las variantes de cada apertura ha de tener, no sólo el tiempo, sino también los recursos suficientes para adquirir la documentación necesaria.

Existen también publicaciones menos especializadas pero más aptas para darle al principiante una información general sobre las aperturas a través del análisis de partidas realizadas por grandes maestros del pasado y del presente, las líneas estratégicas generales que caracterizan la fase inicial del juego y las aplicaciones de la táctica en el medio juego y en el final.

Lo más aconsejable es que el principiante se dirija a este tipo de estudios. El examen sistemático y específico quedará para más tarde, cuando las características generales del juego estén bien claras, así como las grandes líneas estratégicas de una partida. Si el principiante empezase enseguida con un estudio sistemático correría tres grandes riesgos: podría aburrirse tanto que podría llegar a abandonar el juego antes de empezar a estudiarlo; si, por el contrario, hubiera superado este peligro, podría empezar a memorizar un determinado número de variantes sin entender ni su significado ni los motivos que las determinan y, por tanto, sin adquirir la capacidad suficiente

para escoger las respuestas más adecuadas a las situaciones que se presentan con posterioridad; finalmente, el riesgo más común está determinado por un movimiento imprevisto: ¿qué ocurriría si nuestro contrincante realizase una jugada que no está en ninguno de los libros que hemos memorizado? Si nuestro adversario es un buen observador y aprecia ese detalle, o no conoce de memoria la teoría de esa apertura, pero considera que el movimiento que ha realizado es bueno, nos obligará a utilizar nuestra capacidad de análisis y no nuestra memoria, por lo que si no nos hemos ejercitado previamente, a buen seguro tendremos serios problemas.

No pretendemos tratar aquí de las propiedades de todas las aperturas, sino que nos limitaremos solamente a describir, a través del análisis de algunas partidas y de las líneas generales de sus aperturas, un sistema de estudio que permita conseguir un aprendizaje razonable de las aperturas.

Después será problema del estudiante elegir las aperturas que considere mejores en función del estilo de juego que vaya adquiriendo con la práctica.

Aperturas abiertas

Son las que resultan del primer movimiento 1. e2-e4, e7-e5. Su objetivo es buscar lo antes posible la apertura de líneas para conseguir en seguida una posición de ataque.

La lucha por la conquista del centro toma inmediatamente visos claramente amenazadores desde un punto de vista táctico que se manifiestan antes de que se haya completado el desarrollo de todas las piezas.

Aperturas semiabiertas

Se caracterizan por el primer movimiento de las blancas, 1. e2-e4, al cual las negras no deben contestar con 1. ... e7-e5. Mientras que en el juego abierto las negras se limitan a elegir el mejor sistema defensivo a partir de determinadas condiciones estratégicas que han impuesto las blancas, en el juego semiabierto, por el contrario, las negras tienen mayores posibilidades de contraataque, a pesar de que ello les cueste una menor disponibilidad de espacio en la primera fase de la partida.

Aperturas de juego cerrado

Se caracterizan porque las blancas hacen cualquier jugada de apertura, excepto 1. e2-e4, lo cual indica una lucha por el centro cuyo fin es asegurar a las propias piezas la máxima capacidad de maniobra, al mismo tiempo que se procura que el rey disfrute de la mayor seguridad posible. Las escaramuzas tácticas, en estas aperturas, sólo se realizan cuando el desarrollo ya se ha completado.

Apertura italiana

Esta apertura se basa en los siguientes pasos:

1. Ataque directo a f7, que constituye el punto más débil de la estructura inicial de los peones negros, y que sólo está defendido por el rey.

2. Desarrollo de las piezas menores y avance de los peones centrales para conseguir un inmediato y completo dominio en el centro que, preferiblemente, deberá intentarse que sea móvil.

3. Las negras, por su parte, además de la defensa de f7, intentan el ataque al peón central e4 de las blancas para, por lo tanto, proteger el centro.

4. Los primeros movimientos que caracterizan esta apertura son: 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, Ac5; 4. c3 (con la idea de continuar con 5. d4).

Partida Estrin-Klamann, Leningrado, 1951

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ac4, Ac5; 4. c3, Cf6; 5. d4, e:d4; 6. c:d4, Ab4+; 7. Cc3, C:e4.

Con esta continuación las blancas sacrifican el peón e4 con el fin de organizar peligrosos ataques por el centro y por el flanco del rey, gracias a la apertura de la columna e.

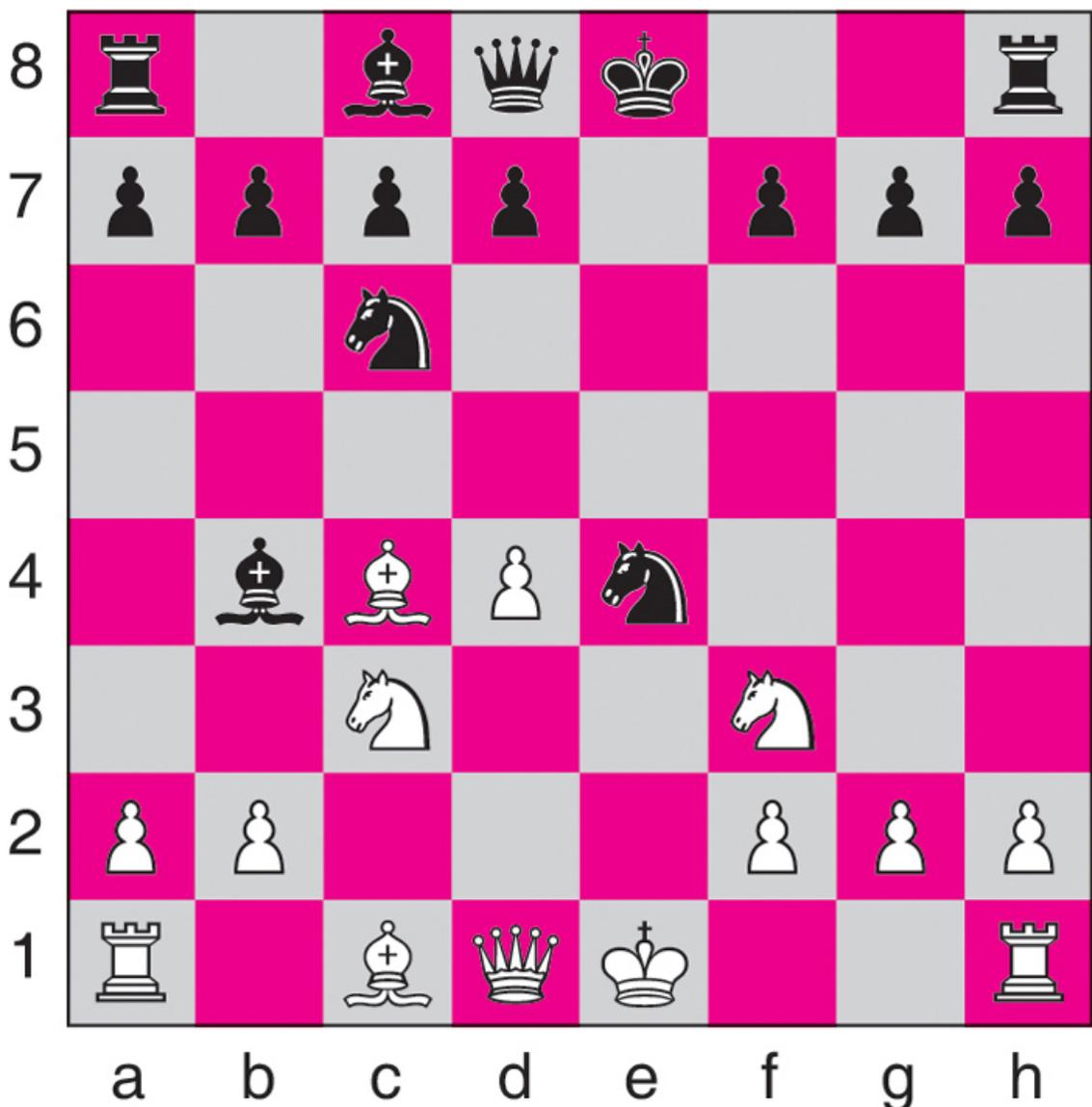


Diagrama 1

Las negras pueden rechazar este sacrificio adoptando, en lugar del movimiento de la partida, los siguientes:

– 7. ... d5; esto puede ocasionar a las negras serios problemas debido a la acción que las blancas pueden realizar en la columna *e* que se abrirá enseguida, sobre todo porque todavía está allí el rey negro.

Por ejemplo: 8. e:d5, C:d5; 9. 0-0, Ae6; 10. Ag5, Ae7; 11. A:d5, A:d5; 12. C:d5, D:d5; 13. A:e7, C:e7; 14. Te1, f6; 15. De2, Dd7; 16. Tad1, Td8 (si 16. ... Rf7; 17. Dc4+, Cd5; 18. Ce5+, f:e5; 19. d:e5 con la doble amenaza de 20. e6+ y 20. T:d5); 17. Dc4, Rf8; 18. Db4! c6; 19. d5!

– 7. ... 0-0; las blancas pueden contestar con 8. 0-0 (con la intención de preparar el avance d4-d5 y dar un carácter agresivo a la partida) o con 8. e5, Ce4; 9. 0-0, A:c3 (no 9. ... C:c3 debido a 10. b:c3, A:c3; 11. Cg5! A:a1; 12. Dh5!); 10. b:c3, d5! Otra posibilidad para las blancas es 8. d5, aunque el juego se complica después de 8. ... C:e4; 9. d:c6, C:c3.

– 7. ... A:c3; 8. b:c3, d5 (este último movimiento sirve para penetrar en el centro de las blancas); 9. e:d5, C:d5; 10. 0-0 y las negras tienen problemas relacionados con la precoz apertura de la columna *e* y con la defensa del caballo en d5.

8. 0-0, C:c3.

Las negras también pueden cambiar en c3 con el alfil, lo que permite a las blancas realizar el *ataque Möller*: 8. ... A:c3; 9. d5! ...

Si 9. b:c3, d5! permiten a las negras conservar el peón de ventaja siempre y cuando las blancas retiren el Ac4. En cambio, si las blancas juegan 10. Aa3, las negras conservarán el peón de ventaja y conseguirán una mejora en su posición con 10. ... d:c4; 11. Te1, Ae6; 12. T:e4, Dd5, 9. ... Af6.

Este es el mejor sistema defensivo, ya que las negras conservan el alfil de casillas negras y pueden finalizar su desarrollo.

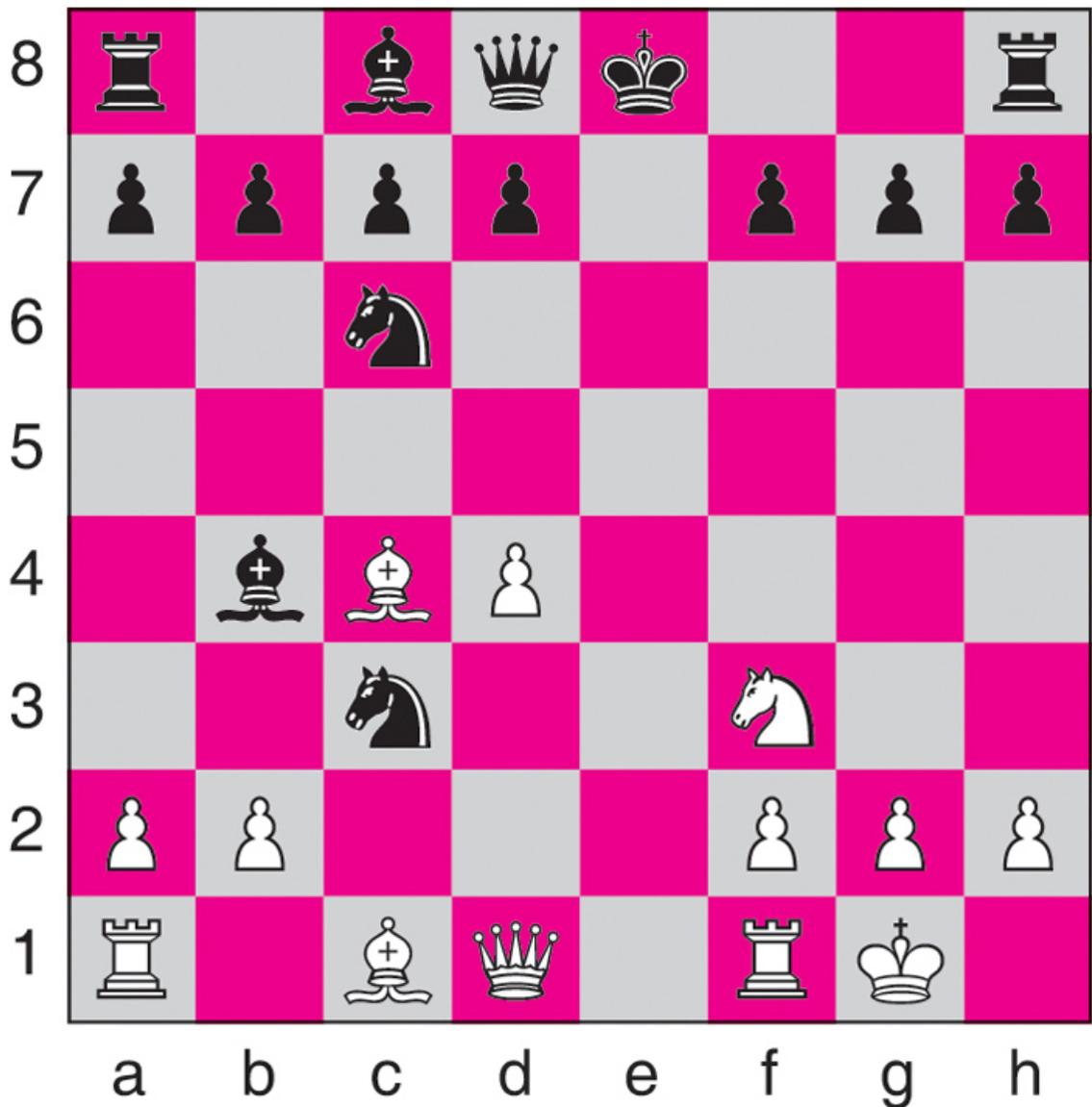


Diagrama 2

Por otra parte, 9. ... Ca5 expone excesivamente todas las piezas negras y las blancas pueden continuar con 10. Ad3! En cambio 9. ... Cd6 presenta una vez más los problemas relacionados con la apertura de la columna e, y después de realizar 10. d:c6, C:c4 sucede 11. De2+, De7; 12. D:c4, Aa5; 13. Ag5 con la intención de 14. Tae1.

Tampoco 9. ... Ce7 –con el cual las negras intentan cerrar la columna e– resuelve el problema, puesto que en este caso las blancas se quedan con dos alfiles y pueden, después de 10. b:c3, presionar sobre las casillas negras.

Con 9. ... Aa5, las negras intentan frenar la posibilidad de las blancas de aprovechar la columna controlando la casilla e1, pero las blancas, después de 10. d:c6, pueden realizar ataques tácticos contra el punto f7.

Finalmente, 9. ... Ce5 simplifica el juego después de 10. b:c3, C:c4; 11. Dd4, f5!; 12 D:c4, d6; con iguales posibilidades.

Llegados a este punto, puede seguirse con 10. Te1, Ce7, ya que a las negras no les interesa jugar en seguida 10. ... 0-0 debido a que, después de 11. T:e4, las negras tienen que defender Cc6 y esto da a las blancas el tiempo para jugar 12. d6, que crea serios problemas al desarrollo del alfil de casillas negras de las negras.

Los movimientos siguientes serán 11. T:e4, d6 (con el fin de impedir definitivamente que las blancas avancen hasta d6); 12. Ag5, A:g5; 13. C:g5, 0-0; 14. C:h7, R:h7; 15. Dh5+, Rg8; 16. Th4, f5; 17. Dh7+, Rf7; 18. Th6, Tg8; 19. Te1, Df8; con idea de 20. ... Th8.

9. b:c3, d5.

A las negras no les interesa jugar 9. ... Ae7 debido a 10. d5, Ca5; 11. d6! El ataque de las blancas puede ser muy fuerte. Lo mismo se puede decir para 9.... A:c3 debido a 10. Aa3. Sobre esta variante contamos con un análisis realizado por Keres: 10. ... Ce7 (o 10. ... d5; 11. Ab5, A:a1; 12. Te1+, Ae6; 13. Da4. O también 10. ... d6; 11. Tc1, Aa5; 12. Da4, a6; 13. Ad5, Ab6; 14. T:c6! Ad7; 15. Te1+, Rf8; 16. T:d6!); 11. Db3, d5; 12. D:c3, d:c4; 13. Tfe1, Ae6; 14. A:e7, R:e7; 15. d5, D:d5; 16. Tad1, Dc5; 17. Te5, Db6; 18. T:e6+!

10. c:b4, d:c4; 11. Te1+, Ce7; 12. Ag5, ...

Las blancas realizan un plan basado en el sacrificio de una pieza para impedir que las negras se enroquen. La continuación más normal es 12. De2, Ae6; 13. Ag5, Dd7; 14. A:e7, R:e7; 15. Dc2, f6. Las negras previenen la amenaza 16. Te5 seguida de 17. d5 y facilitan al rey una casilla para escapar, por lo que las blancas tendrán que seguir presionando si quieren evitar que las negras prosigan con Rf7 y conserven su ventaja material. 16. Cg5! f:g5; 17. Te5, D:d4; 18. Tae1, Tae8; 19. T:e6+, Rd7; 20. Td1 (no 20. T:e8, T:e8; 21. Td1 por 21. ... Rc8!), D:d1+; 21. D:d1+, R:e6; 22. Dg4+, que da lugar a un final difícil ya que ambos contendientes tienen sus fuerzas muy igualadas y disponen de las mismas posibilidades de triunfo.

12. ... f6; 13. De2, Ag4. Por el contrario, las blancas atacarán con fuerza después de 13. ... f:g5; 14. D:c4. 14. Af4, Dd7. Lo mejor para las negras sería continuar con 14. ... Rf7; 15. D:c4+, Cd5; y después de 16. A:c7? Tc8!; 17. A:d8, T:c4; 18. Aa5, b6. De este modo las negras ganan una pieza. Sin embargo, esta ganancia de material es sólo la consecuencia de un error de las blancas, ya que estas podían haber evitado la pérdida jugando 16. Cd2. 15. D:c4, A:f3; 16. g:f3, c6, (aunque las blancas ganan pieza después de 16. ... 0-0-0 con 17. A:c7, D:c7; 18. D:c7+ y 19. T:e7). Volviendo a la partida, se continuó con 17. Tac1, Rf8 (ahora las negras ya no tienen tiempo puesto que después de mover su caballo a d5 la situación se ha complicado). Después de 17. ... Td8; 18. b5, D:d4; 19. De6, Dd7; 20. b:c6, la posición resultante es claramente ventajosa para las blancas.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.