

APRENDAMOS

AJEDREZ

Lic. Oscar Dallegre, Córdoba, julio de 2020.

Presentación

Este es un libro un poco extraño, y espero que tengan la paciencia de leerlo, en parte o hasta el final... como puedan.

Procura ser un curso de Ajedrez, basado en mi experiencia ajedrecística de medio siglo, en multitud de torneos. No soy un gran jugador, más bien del montón, pero creo con toda sinceridad que puedo aportar al aprendizaje del juego-ciencia a mucha gente que desea saber un poco más sobre este noble juego.

Cada aseveración, cada idea, cada regla, está sustentada en partidas que yo he jugado. No son partidas magistrales ni geniales, ni siquiera buenas. Pero son partidas mías, que yo entiendo, y que me han servido para enseñar algunos conceptos.

No puedo comentar partidas de Kasparov o de Botvinnik, porque no las entiendo muy bien. Sí entiendo lo que yo he jugado, y puedo enseñar un poquito de Ajedrez, basando mis ideas en mis partidas, aprendiendo de mis errores, aprendiendo de mis rivales.

Hay partidas que muestro en las que he ganado, otras en las que he perdido, y otras que terminaron tablas. No es lo importante. Lo que sí importa es que las he comprendido en la medida de mis limitadas posibilidades, y he tratado de entregar lo que he aprendido.

Espero que les guste y les sea de provecho.

PRIMERA

PARTE

LO BÁSICO

Las etapas de la partida de Ajedrez

La partida de Ajedrez consta de tres etapas fundamentales: Apertura, Medio juego y Final.

La apertura abarca desde su inicio hasta la jugada 12 aproximadamente.

El Medio juego va desde la jugada 13 en adelante, mientras hay muchas piezas en el tablero.

El Final se da con pocas piezas, luego de producirse los cambios de las mismas.

Cada sección de la partida tiene sus características y reglas propias.

La Apertura

Es la primera parte de la partida de ajedrez. Abarca aproximadamente las 12 primeras jugadas de la misma. Existen algunas reglas generales para jugar bien la apertura. Tales son:

- 1- Mover los peones del centro primero, no los laterales, para dominar el centro del tablero.
- 2- No mover dos veces la misma pieza en la apertura.
- 3- Desarrollar primero los caballos y los alfiles, luego las otras piezas (dama y torres)
- 4- Enrocarse lo más temprano posible, para dar seguridad al Rey.
- 5- No dejar piezas "colgadas", es decir, sin que una pieza propia las defienda.
- 6- No sacar tempranamente la Dama a jugar.

El Desarrollo prematura de la Dama

Un error típico de los ajedrecistas principiantes es sacar rápidamente la Dama, creyendo ingenuamente que sólo con ella ganarán la partida. Es preciso corregir este defecto.

Al ser una pieza tan valiosa y poderosa, el rival puede amenazarla con piezas menores, obligándola a moverse permanentemente. De esa manera, mientras un ajedrecista mueve una sola pieza de un lado al otro (la Dama),

el otro logra ir haciendo jugar una a una todas sus piezas, logrando un desarrollo armónico en su planteo.

Veamos un ejemplo:

1- e4	d5	5- Cf3	Dc5
2- exd5	Dxd5	6- d4	Da5
3- Cc3	De5+	7- 0-0	con ventaja blanca
4- Ae2	Cf6		

Como se ve, la soberbia Dama negra ha deambulado de un lado al otro por el tablero, mientras las blancas han podido desarrollar su ejército con comodidad, y están mejor preparadas para la lucha que el bando negro, que tiene casi todas sus tropas aún en el lugar inicial.

Y mucho peor...

1- e4	e6	5- Ad3	Dxd4??
2- d4	d5	6- Ab5+!	Cc6
3- Cc3	dx4	7- Axc6+	bxc6
4- Cxe4	Cf6	8- Dxd4	

Así, las negras han perdido su Dama por sacarla a jugar muy tempranamente. No hagas eso.

¿Cómo cuidar nuestro Rey?

Frecuentemente nos encontramos con que nuestra partida de ajedrez termina rápidamente, debido a que nos dan Jaque Mate. ¿Cómo evitarlo? Veremos ahora unos consejos para defender nuestro Rey.

- 1- Hacer el Enroque lo más rápidamente posible.
- 2- Mover lo menos posible los tres peones del enroque.

- 3- Conservar en lo posible el Caballo Rey en la casilla ideal (f3 para las blancas, f6 para las negras).
- 4- Deja el enroque largo para casos especiales. En general es menos seguro que el enroque corto.

Si seguimos estos consejos, tendremos una posición segura para nuestro rey. El Rey enrocado está mucho más seguro que en el centro del tablero. Además, los peones sin moverse hacen una barrera que cierra las posibilidades de agresión de nuestro adversario.

Finalmente, el caballo rey en su casilla ideal defiende el punto h2 (h7 negro) y, además, frena las agresiones posibles sobre f2 (f7 negro), donde muchas veces nos dan Jaque Mate (el famoso Mate pastor).

Tenía hace unos años un alumno al que no le gustaba enrocar temprano, y yo siempre le repetía: “Me enroco primero, y pienso después”. Procura no olvidar este viejo consejo. Te evitará muchos infortunios.

Defectos en las posiciones

Veremos ahora algunos defectos en las posiciones, que se suelen producir frecuentemente, para que las evitemos en nuestras partidas, o para que las aprovechemos cuando las vemos en nuestro adversario.

a- El tenedor o “fourchette”

Este defecto se produce cuando hay dos piezas del mismo bando ubicadas en la misma fila y a dos columnas de distancia, es decir, con un casillero por medio. Se puede en ese caso acercar un peón adversario y amenazar a las dos piezas a la vez, capturando así una de ellas. Veamos:

1- Cc3	g6	1- d4	d5	1- e4	e5	1- c4	d5
2- e3	Ag7	2- Af4	e6	2- f4	Cc6	2- <u>cxd</u>	Dxd5
3- Ac4	c6	3- Cf3	Cf6	3- Cc3	Ac5	3- d3	Af5
4- Ce4?	d5!	4- g3	h6	4- <u>fxe</u>	Cxe5?	4- e4	
		5- Ch4?	g5!	5- <u>d4!</u>			

En los cuatro casos, el bando infortunado se ve ante la desagradable alternativa de tener que elegir cuál de las dos piezas perder. Sin embargo, en el cuarto ejemplo, las Negras pueden “zafar”, jugando 4.....De6, y no pierden la pieza.

a- La torre encerrada

Cuando desarrollamos nuestro alfil antes que nuestro caballo, queda indefensa la casilla delante del caballo. Si entra allí el alfil o la dama adversarios, nuestra torre correrá serios peligros. Veamos:

1- g3 d6	1- e4 c5	5- Ce2 Dxb2
2- Ag2 Af5?	2- d3 d6	
3- Axb7!	3- Af4 Cf6	
Gana la torre	4- Df3 Db6	

Me dirán que, en el segundo ejemplo, estamos incumpliendo el consejo de no desarrollar prematuramente la Dama. Es cierto, sólo me interesaba que valoraran los peligros que acarrear desarrollar el alfil antes que el caballo y no tomar las precauciones correspondientes.

Cómo mejorar nuestras piezas

Debemos tratar bien a nuestras piezas. Debemos procurarles una buena ocupación, para que puedan rendir al máximo de sus posibilidades.

- Los Caballos nos piden una casilla fuerte, en el centro del tablero.
- Los Alfiles nos piden una diagonal abierta, aunque ellos mismos se ubiquen en un rincón del tablero.
- Las Torres nos piden una columna abierta, para aumentar su capacidad de acción.
- La Dama nos pide ocupar una posición activa, aunque prudente, ya que puede ser atacada fácilmente por piezas rivales.

- El Rey nos pide seguridad y protección, y sólo al final de la partida podrá actuar decisivamente.

Veremos ahora un ejemplo sobre este tema, de 1985.

Blancas: Flores Allende

Negras: Oscar Dallegre

Peón Rey - Defensa Caro-Khan

- | | | |
|-----------------|----------|---|
| 1. e4 | c6 | |
| 2. d4 | d5 | Las blancas crean un centro de peones, y las negras le oponen una cadena de peones en casillas blancas. |
| 3. Cc3 | dxe | |
| 4. Cxe4 | Cd7 | |
| 5. Cf3 | Cgf6 | |
| 6. Cxf6 | Cxf6 | |
| 7. Ac4 | Af5 | Hasta aquí la posición es equilibrada. Ambos bandos están desarrollando sus piezas menores de manera correcta. Los caballos mirando al centro del tablero, y los alfiles ocupando importantes diagonales. |
| 8. De2..... | | La Dama blanca, desde una posición resguardada, muestra sin embargo una cierta agresividad, al ocupar una columna abierta al fondo de la cual está el Rey negro. |
| |e6 | El PR negro cierra la diagonal al alfil blanco y cierra la columna a la Dama blanca. |
| 9. Ag5 | h6 | |
| 10. Ah4 | Ae7 | |
| 11. 0-0-0 | | ¿Estará seguro el Rey blanco con su enroque largo? |
| |Cd5 | El caballo negro ocupa una casilla fuerte en el centro del tablero, en óptima posición. |
| 12. Axe7 | Dxe7 | |
| 13. Rb1..... | | El Rey blanco busca un poco más de abrigo... |
| |Db4 | La Dama negra define su situación: se dedicará a atacar al Rey blanco. Parece que la Dama no corre |

14. Axd5..... peligro aquí.
 Esta jugada es un error, ya que el alfil blanco parece más importante que el caballo negro.
cxd5
- 15- Ch4..... Otro error de las Blancas, porque aleja al caballo del centro.
Ae4
16. f3 Ah7 El alfil tiene la virtud de seguir dominando la diagonal desde lejos.
17. g4 Tc8 La torre negra se dirige a la única columna abierta de las Negras, colaborando con el alfil en la presión contra el Rey blanco.
18. Td2 0-0 Un enroque tardío. No hubo necesidad de hacerlo antes. Es una jugada de doble efecto, ya que no sólo pone en seguridad al Rey negro, sino que también habilita a la TR para colaborar con la TD.
19. Cg2..... El caballo necesita venir a colaborar con su Rey.
 Tc6
20. Ra1 Ta6
21. c3?..... Grave error que pierde la partida.



21.....Txa2+ Y las blancas abandonaron, ya que luego de Rxa2, viene Da4++

La partida, aunque simple, es instructiva, por sus aciertos y errores, ya que muestra de qué manera tratar a las piezas para que adquieran un máximo de potencia.

Nótese además que teóricamente el alfil negro es el “alfil malo”, ya que corre por casillas del mismo color que los propios peones avanzados. Sin embargo, al estar delante de la cadena de peones y ocupar una diagonal abierta e importante, es por lo contrario un excelente alfil...

Conformaciones de peones

La tarea de los peones en la Apertura y el Medio juego es principalmente cuidar casillas. En efecto, de su posición en el tablero depende el “patrullaje” de las diferentes zonas del mismo. Debemos guardar, entonces, una armoniosa posición de peones para controlar lo mejor posible las casillas principales.

La siguiente conformación de peones, por ejemplo, es un absurdo estratégico:

a3 – b4 – c3 – d4- e3 – f4 – g3 – h4

¿Por qué? Pues sencillamente porque la posición es un “gran colador”, que sólo cuida las casillas de un solo color, entregando las del color contrario al adversario.

Así, nuestro rival, en este caso, podrá ubicar sus caballos, sus torres o pasar su dama (y en el final, el mismo Rey), por las casillas que nuestros peones descuidan.

Contrariamente, si tenemos la siguiente configuración:

a2 – b2 – c4 – d4 – e3 – f2 – g2 – h3

Es evidente que nuestros peones están cuidando bastante bien las principales casillas. Sólo deja unas pocas con posibilidades de ser ocupadas por piezas rivales. Al ser tan escasas, nuestras piezas podrán cubrir estos puntos con cierta facilidad.