

APERTURAS *de* AJEDREZ

Miguel Illescas
y otros

RBA

Contenido

- 7** **Introducción**
- 9** Desarrollo y centro
- 17** El enroque rápido
- 23** Las pérdidas de tiempo
- 33** La iniciativa
- 40** Mate del Loco
- 45** Mate del Pastor
- 51** El desarrollo defectuoso
- 57** Aperturas abiertas
- 63** Apertura de los cuatro Caballos
- 69** Apertura Italiana
- 76** Ataque Fegatello: el punto «f7»
- 86** Mate de Légal
- 90** Defensa Philidor
- 95** El Rey en el centro
- 102** Apertura Española
- 112** Clavadas en la apertura
- 119** Apertura Escocesa
- 124** Gambito de Rey
- 133** Defensa Petrov
- 139** Impidiendo el enroque
- 143** Aperturas semiabiertas
- 150** Defensa Siciliana
- 161** Defensa Francesa
- 171** Cadenas de peones y rupturas
- 175** Defensa Caro-Kann
- 182** Defensa Escandinava
- 189** La ventaja de espacio
- 193** Los fianchettos
- 203** Aperturas cerradas y semicerradas
- 215** Defensa Nimzoindia
- 219** Defensa India de Rey
- 224** Aperturas de flanco
- 232** **Soluciones**

Introducción

Durante siglos, los ajedrecistas han ido estudiando infinidad de posibilidades de comenzar una partida y organizar su inmediato desarrollo, lo que se conoce como fase de apertura. El análisis de miles de partidas, disputadas por auténticos maestros, ha permitido establecer un canon, que ha dado lugar a un gran entramado de aperturas y defensas que conforman la actual “Teoría de aperturas”.

Orientarse en ese laberinto teórico no es tarea fácil. Pero para tener éxito no es necesario memorizar largas variantes, sino esforzarse en comprender los principios fundamentales que rigen en esta fase del juego, y conocer las características esenciales de las distintas aperturas y defensas.

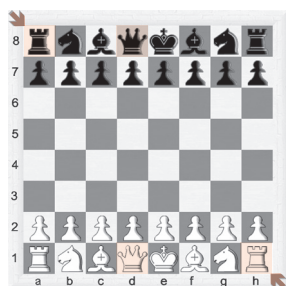
En este curso de aperturas estudiaremos primero algunos conceptos básicos, como la importancia de desarrollar las piezas, dominar el centro o enrocar rápidamente. Paso a paso, introduciremos conceptos más complejos, como la lucha por la iniciativa o la ventaja de espacio. Y por supuesto, abordaremos el estudio de las principales aperturas y defensas, de modo claro, ameno y con un enfoque eminentemente práctico, con numerosos ejemplos y ejercicios que nos permitirán avanzar con paso firme en el dominio de esta fase inicial del juego.

MIGUEL ILLESCAS CÓRDOBA
Gran Maestro Internacional de Ajedrez

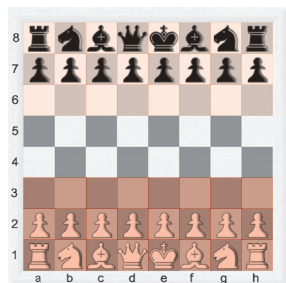
Desarrollo y centro

La posición inicial y la actividad de las piezas

Al inicio de la partida, cada jugador debe colocar sus piezas en las dos primeras filas del lado correspondiente en el tablero en el orden que muestra la figura siguiente:



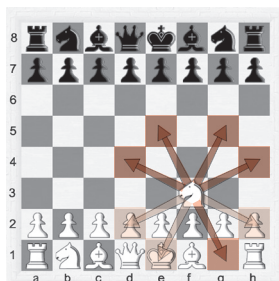
Al empezar, las piezas están encerradas detrás de los peones. De esta manera, cada bando apenas controla las tres primeras filas.



Fijémonos por ejemplo en el Caballo blanco. Desde su posición inicial controla tres casillas, de las cuales puede saltar a dos (la otra está ocupada por su peón).

Vamos a ver un ejemplo de cómo comenzar la partida. Las blancas juegan.

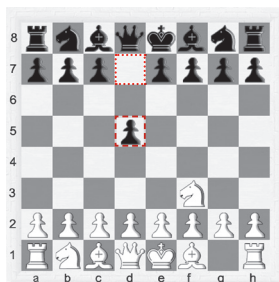
1. Cf3



Con una sola jugada, el Caballo blanco ha ampliado mucho su actividad. Controla ocho casillas y puede saltar a cinco de ellas. Es ahora el turno de las negras, que mueven un peón.

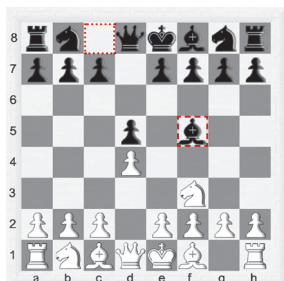
1... d5

Al mover su peón, las negras dan salida a su Alfil, que hasta ahora no podía realizar ningún movimiento. Es una buena jugada, pues aunque no moviliza una pieza, ayuda a ello.



2. d4

También las blancas, con esta jugada de peón, dan salida a su Alfil.

2...♞f5

Ahora ambos bandos tienen una pieza desarrollada.

3.♞f4

La misma idea. Con esta simple jugada las blancas ya tienen dos piezas en acción. Esto suele pasar en la apertura, ya que al mover primero, las blancas suelen conservar cierta iniciativa.

3...e6

Esta jugada de peón resulta útil a las negras porque dan salida a su otro Alfil.

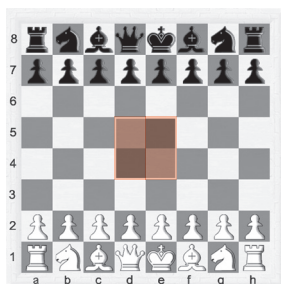
En las siguientes jugadas, ambos bandos deben terminar el desarrollo de sus fuerzas.

La importancia estratégica del centro

Las cuatro casillas centrales, marcadas en color verde, constituyen la zona más importante del tablero.

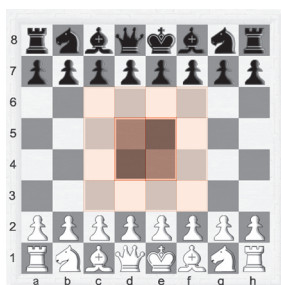


La primera tarea de una partida es «movilizar los ejércitos», es decir, **poner en juego las piezas.**



A esta zona se la conoce comúnmente como el «centro» y su control resulta fundamental para poder dominar la partida. Desde la apertura, conviene buscar el dominio del centro, ya sea ocupándolo con los peones o bien teniéndolo controlado con las piezas. El centro es el lugar que permite acceder a la totalidad del tablero.

La zona marcada en color, que comprende tanto el centro como las casillas que lo rodean, recibe el nombre de centro ampliado y también constituye una zona crucial durante el desarrollo de toda la partida.



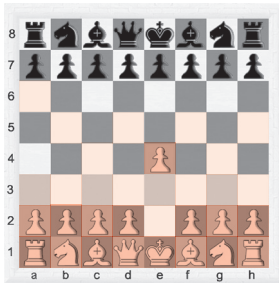
El desarrollo ideal

Vamos a plantear ahora un posible desarrollo inicial que resultaría ideal. Comen-

zamos la partida moviendo dos pasos uno de los peones centrales, 1.e4 o 1.d4.

1.e4

Esta jugada tiene ventajas: ocupa el centro y aumenta la actividad de varias piezas, la Dama y el Alfil de casillas blancas.



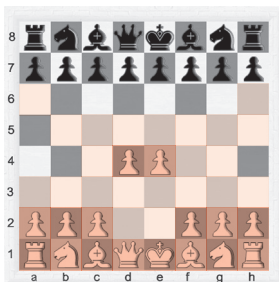
Con ella, las blancas aumentan mucho su dominio del centro y la actividad de sus piezas.

Podemos observar en el diagrama, en color, la gran cantidad de casillas que controla el jugador blanco tras esta jugada.

Supongamos que las blancas pudieran realizar otra jugada más.

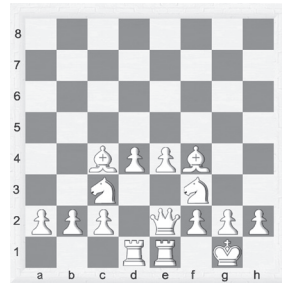
Si consiguen avanzar el otro peón central, lograrán un control casi absoluto.

2.d4



Ahora, las piezas blancas controlan más de la mitad del tablero. Si nuestro rival

no hiciese nada, el desarrollo ideal sería parecido al siguiente:



Naturalmente, es muy difícil lograr una posición así, ya que el rival, con sus movimientos, lo impedirá. Pero, para llegar a ella, las blancas solo necesitan diez jugadas.

En la apertura, este debe ser el ideal a buscar.

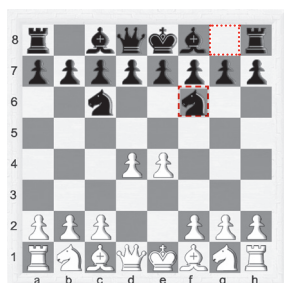
El centro de peones

En la apertura conviene consolidar el dominio del centro colocando los peones en esa zona del tablero. El objetivo debe ser llegar al centro antes que el contrario.

Como ocurre en una batalla, la infantería suele empezar las acciones y tomar posiciones en primer lugar.

Para mayor claridad, vamos a ver un ejemplo:

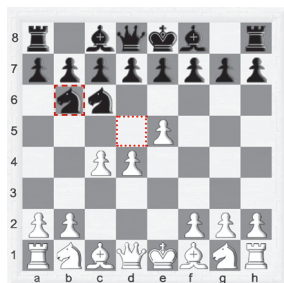
! El **centro** es el sector del tablero donde las piezas alcanzan **su mayor actividad** y desde donde pueden desplazarse más rápidamente a cualquier parte del tablero, para el ataque o la defensa.

1.e4 ♘c6 2.d4 ♗f6

Las blancas y las negras dominan el centro. Las negras además han desarrollado sus dos Caballos, pero su situación no es segura porque los peones blancos pueden atacarlos.

3.e5 ♗d5 4.c4

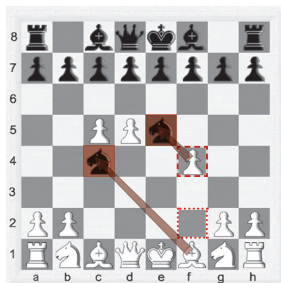
Como vemos, los Caballos no pueden mantenerse en sus posiciones centrales, pues los peones blancos les amenazan.

4...♗b6**5.d5**

Aunque las blancas sacrifican uno de sus peones, tienen una buena razón para ello.

5...♗xe5 6.c5 ♗bc4

No hay otra casilla a disposición del Caballo atacado.

7.f4

Las negras tienen sus dos Caballos atacados y deben perder uno de ellos.

Un ejemplo de buen juego en la apertura

Vamos a ver las primeras jugadas de una partida donde los dos bandos juegan correctamente la apertura y explicaremos las ideas más importantes que motivan cada jugada.

1.e4

Las blancas ocupan el centro y dejan paso a su Alfil.

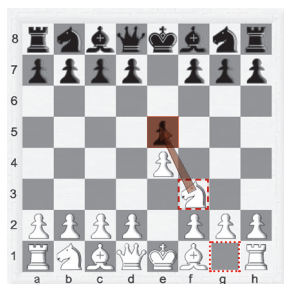
1...e5

La jugada de las negras tiene las mismas ventajas y además pone un freno al peón blanco.

Gracias a ello, podrán colocar su Caballo en f6 sin que pueda ser atacado por él, a diferencia de lo que ocurriría en el ejemplo anterior.

! El desarrollo ideal es **ocupar el centro con los peones** centrales flanqueados por Alfiles y Caballos.

2. ♘f3



Las blancas desarrollan una pieza, al mismo tiempo que controlan una casilla del centro. Pero además realizan una jugada de iniciativa, ya que atacan el peón negro, de modo que su contrincante ya no tiene total libertad para elegir su jugada y debe defenderse ante la amenaza.

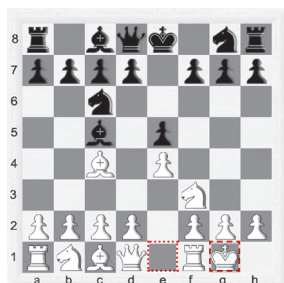
2... ♗c6

La respuesta negra desarrolla una pieza al tiempo que defiende su peón. Por tanto, es una buena jugada.

3. ♖c4

Las blancas desarrollan otra pieza, dominando el centro y preparando el enroque corto. Además apuntan hacia f7, que es el punto más débil de las negras en la apertura.

3... ♗c5 4.0-0



Esta jugada cumple, además de la función de desarrollo, la de poner el Rey blanco en lugar seguro. Conviene realizar el enroque cuanto antes.

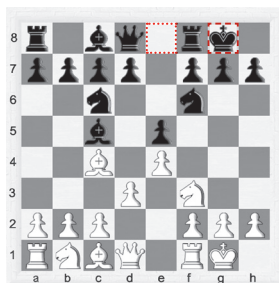
4... ♞f6

Desarrollo y ataque sobre el peón blanco en e4. Esta es la mejor casilla para este Caballo, que en e7 o h6 no estaría tan bien colocado.

5.d3

Además de defender el peón, permite salir al segundo Alfil.

5...0-0



También el Rey negro se pone en posición segura. Ahora la casilla f7 también está protegida por su Torre.

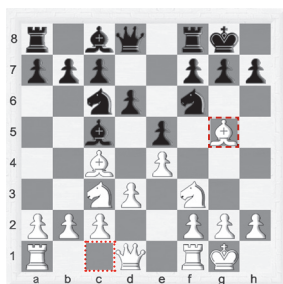
6. ♞c3

El Caballo se desarrolla y controla dos casillas centrales.

6...d6

Protege el centro y da salida al Alfil.

! Las **primeras jugadas** de una partida de ajedrez son clave. Para decidirse por una de ellas, hay que tener en cuenta el **desarrollo y el control del centro**.

7. ♖g5

La última pieza menor que las blancas tenían por desarrollar. El Alfil ataca el Caballo negro e, indirectamente, la Dama.

Puede decirse que las blancas han completado sus objetivos en la apertura: han desarrollado sus Caballos y sus Alfiles, controlan el centro con sus peones (aunque sea parcialmente, pues su rival no les ha permitido mayor dominio) y han puesto su Rey en lugar seguro con el enroque.

Las negras, aunque algo rezagadas en su desarrollo, pues tienen una jugada menos, también han logrado cumplir sus objetivos con total corrección.

7...h6

A las negras les molesta el Alfil, así que obligan al bando blanco a tomar una decisión.

8. ♗xf6 ♕xf6 9. ♖d5

El Caballo ocupa una buena casilla central, atacando la Dama y también el peón en c7.

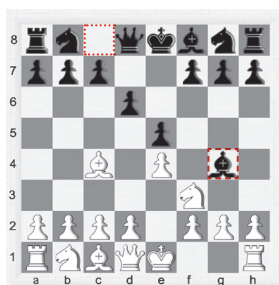
9... ♕d8 10. c3

Esta jugada refuerza el control del centro. Las blancas intentan seguir con el avance de su peón a d4, para dominar el centro con sus peones.

Después de la apertura que acabamos de ver, desarrollada con mucho acierto por ambos bandos, en esta ocasión examinaremos otra donde uno de los jugadores no actúa con tanta destreza, aunque en ningún momento comete errores graves.

1. e4 e5 2. ♘f3 d6

Las primeras jugadas son las mismas que en la partida anterior, aunque ahora las negras optan por una jugada distinta que, sin ser mala, no tiene las mismas virtudes que la jugada 2... ♗c6.

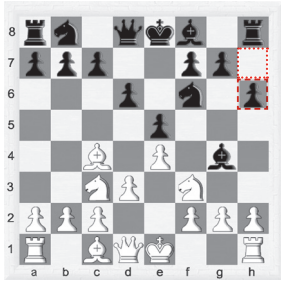
3. ♗c4 ♗g4

Una jugada tentadora, pero no tan buena como puede parecer. En general, conviene desarrollar antes las piezas del flanco de Rey (mitad del tablero que está del lado del Rey y que corresponde a las columnas e, f, g y h). Siguiendo este importante principio, estaremos en disposición de realizar el enroque lo antes posible. Por esa razón, 3... ♗f6 era una opción mejor.

4. ♘c3 ♗f6 5.d3

Las últimas jugadas de ambos bandos han sido correctas, pues cumplen las funciones principales de la apertura: desarrollo y control del centro.

5...h6

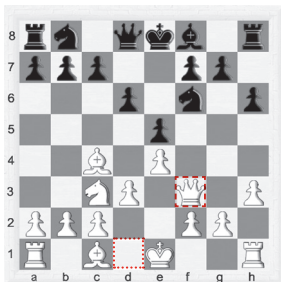


Una jugada que no es necesaria. Ni ayuda al desarrollo ni controla el centro. Su único mérito es evitar que las blancas jueguen su Alfil a g5, pero no conviene gastar un tiempo de la apertura en este tipo de jugadas. 5...♗c7 o 5...♘c6 eran preferibles.

6.h3

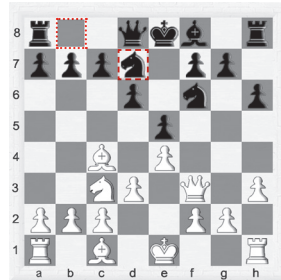
En cambio, la misma jugada por parte de las blancas es buena. Ahora no se pierde el tiempo, pues las negras tienen que volver a mover su Alfil.

6...♗xf3 7. ♖xf3



En este punto, vemos que las negras han cambiado su Alfil, que ha realizado dos movimientos, por un Caballo que solo hizo uno. La consecuencia es que las blancas se van adelantando en el desarrollo de las piezas.

7...♞bd7



Jugada de desarrollo, pero el Caballo no se coloca en la mejor casilla posible. En c6 estaría un poco mejor.

8.0-0

Sin lugar a dudas, enrocar en cuanto se tiene ocasión es una buena medida.

8...♞c5

Las negras mueven dos veces una de sus piezas antes de terminar su desarrollo, lo que no es recomendable. Parece que el Caballo está mejor en c5 que en d7, pero es más importante acelerar el desarrollo del flanco de Rey con ♗e7 seguido del enroque.

9. ♗e3

Las blancas ya han terminado el desarrollo de todas sus piezas y han enrocado. Por contra las negras, con una estrategia menos acertada, solo tienen dos Caballos desarrollados y su Rey aún no ha enrocado.

9...♘e7 10.♙g3



Las blancas tienen ventaja y pueden empezar el ataque. Amenazan capturar el peón en g7, pero también cambiar en c5 y, tras la réplica necesaria de las negras (dxc5), ganar el peón de e5, ahora sin defensa.

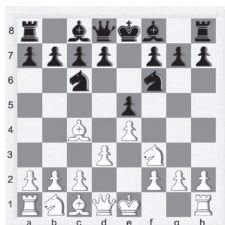
! Normalmente, **no hay que mover dos veces la misma pieza en la apertura.**

RECUERDA

- La primera y fundamental tarea consiste en **mobilizar los ejércitos**, es decir, poner en juego las piezas. Esta fase de la partida se denomina **apertura**.
- Como primer movimiento es recomendable **mover un peón central dos casillas**, ocupando el centro. Luego procede el **rápido desarrollo de Caballos y Alfiles** a posiciones activas, luchando por el dominio del centro.
- El **centro** es el sector del tablero **donde las piezas alcanzan su mayor actividad** y desde donde pueden desplazarse más rápidamente a cualquier parte del tablero, tanto para el ataque como para la defensa.

Ejercicios prácticos (soluciones en la pág. 232)

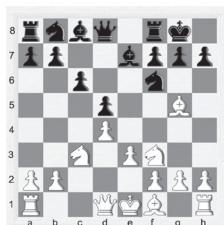
1 Juegan las negras



¿Cuál de las siguientes jugadas es más adecuada según los principios generales de la apertura?

- A 4...♘c5 B 4...♗a5
C 4...♘b4+

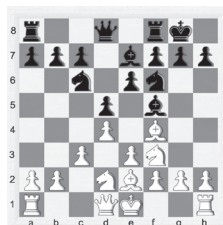
2 Juegan las blancas



¿Cuál de las siguientes jugadas es la mejor?

- A 8...♘d3 B 8...♙a4
C 8.b3

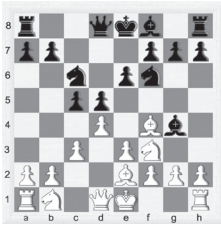
3 Juegan las blancas



¿Cuál de las siguientes jugadas es la mejor?

- A 8...♘b5 B 8.0-0
C 8...♗b3

4 Juegan las blancas



¿Cuál de las siguientes jugadas es la mejor?

- A 7. ♖g5 B 7. ♘a3
C 7. ♘bd2

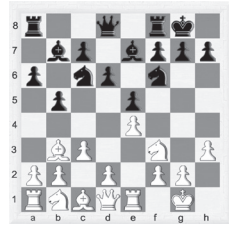
5 Juegan las blancas



¿Cuál de las siguientes jugadas es la mejor?

- A 7. 0-0 B 7. ♖b5+
C 7.a3

6 Juegan las blancas



¿Cuál de las siguientes jugadas es la mejor?

- A 10. ♘g5 B 10.d4
C 10.g4

El enroque rápido

Necesidad del enroque rápido

Para poder hacer el enroque con la mayor rapidez posible es necesario desarrollar las piezas propias que lo obstaculizan, es decir, las que están entre el Rey y la Torre con la que se va a hacer el enroque.

Si observamos las piezas en su posición de inicio, notaremos lo siguiente:



Hay dos piezas que obstruyen el enroque corto (un Alfil y un Caballo), mientras que para hacer el enroque largo, son tres piezas las que hay que mover (un Alfil, un Caballo y la Dama). Además, la Dama es una pieza que no hay que sacar demasia-

do pronto en la apertura, por lo que el enroque corto resulta mucho más fácil y rápido de realizar, y solo requiere cuatro movimientos (el avance del peón, una jugada con el Caballo de g1, otra con el Alfil de f1, y otra jugada para realizar el propio enroque).

La secuencia más rápida para lograr hacer el enroque podría ser la siguiente:

- 1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♗c5
4.0-0**

