

ESTRATEGIA *en* *el* AJEDREZ

Miguel Illescas
y otros

RBA

Contenido

7 Introducción

- 9** El valor de las piezas
- 11** Amenaza y defensa: los cambios
- 18** La ventaja material
- 23** La actividad
- 28** La iniciativa y el ataque
- 37** El dominio central
- 44** Piezas mal colocadas
- 49** Puntos de despliegue y ruptura
- 56** Columnas abiertas y semiabiertas
- 67** Torres: séptima y octava filas
- 76** Alfil: diagonales abiertas
- 83** Alfiles buenos y malos en el medio juego

- 93** Caballo: puntos de apoyo
- 97** Las casillas débiles
- 104** La seguridad del Rey
- 110** Debilidades en el enroque
- 115** Enroques en flancos opuestos
- 118** La estructura de peones
- 125** El peón aislado
- 133** El peón retrasado
- 139** El peón pasado
- 145** El peón doblado
- 151** Las mayorías de peones
- 157** La pareja de Alfiles

163 Soluciones

Introducción

Es bien sabido que el ajedrez es un juego de una gran riqueza estratégica, y si bien es cierto que la mayoría de principiantes se apañan con calcular una o dos jugadas y conocer las combinaciones más básicas, resulta evidente que para superar cierto nivel es imprescindible aprender conceptos más elevados.

La frontera entre la táctica y la estrategia se sitúa en la diferencia entre la acción y la reflexión: la táctica se ocupa de modelos y jugadas concretas, mientras que en la estrategia se trabaja con ideas más generales y abstractas, normalmente más complejas, pero que pueden ser fácilmente entendidas si se explican de modo claro, y se presentan con los ejemplos adecuados, como en esta obra.

En este curso de estrategia el lector encontrará los principales conceptos que el ajedrecista debe conocer para planificar mejor, aprendiendo a pensar en objetivos, más que en jugadas concretas: desde ideas fundamentales como el valor relativo de las piezas, hasta complejas sutilezas derivadas de la estructura de peones.

A diferencia de otros manuales de estrategia, cada tema incluye los correspondientes ejercicios con los que medir sus progresos, procurando así un avance sólido y firme que ha de llevarle por fin a los más altos niveles del conocimiento ajedrecístico.

MIGUEL ILLESCAS CÓRDOBA
Gran Maestro Internacional de Ajedrez

El valor de las piezas

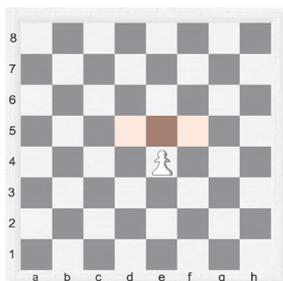
Del peón a la Dama: una escala del 1 al 9

Puesto que cada pieza tiene un movimiento distinto, es obvio que su valor no puede ser igual. Seguramente ya sabemos que la Dama es la pieza más poderosa, y es evidente que el peón, tan limitado en sus movimientos, es la menos importante.

La escala que vamos a utilizar para medir el valor de las piezas tiene como referencia la pieza más débil, el peón, al que asignaremos el valor de la unidad.

EL PEÓN

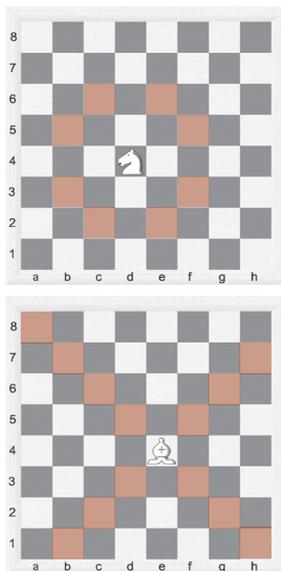
Un peón solo puede avanzar a la casilla que tiene delante, y controlar otras dos:



Por ello es evidente que es nuestro recurso más débil y el que vamos a sacrificar con mayor facilidad. En el plano teórico el peón tiene asignado el valor 1. Esto no impide que, por ejemplo cuando estamos a punto de coronar, un peón pueda tener un valor sustancioso.

EL CABALLO Y EL ALFIL

Los Caballos y los Alfiles siguen al peón en importancia.



Cuando están en su mejor ubicación (en el centro) el Alfil domina 13 casillas, mientras que el Caballo únicamente 8, pero el primero solo puede ir a casillas del color de la que ocupa.

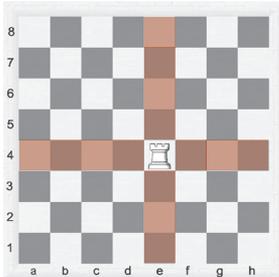
Por este motivo, se considera que, dada su movilidad limitada, tienen un valor parecido y se les asignan 3 puntos.

El Caballo y el Alfil son dos piezas que se consideran menores.

! Conocer el **valor de las piezas** es crucial a la hora de realizar los **cambios**.

LA TORRE

Los movimientos de la Torre son muy superiores a los de las piezas menores, pues puede desplazarse a 14 casillas, sin ninguna limitación de color. Por ello consideramos una Torre el equivalente a 5 unidades o peones.



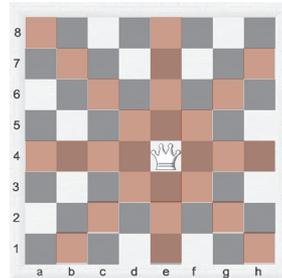
Las Torres son piezas muy valiosas, por ello, junto a la Dama, se denominan piezas mayores.

LA DAMA Y EL REY

Por supuesto, la pieza mejor valorada (sin contar el Rey) es la Dama. Combina el movimiento de la Torre y del Alfil en una sola pieza, por lo que consideraremos que vale algo más que la suma de esas dos piezas.

Su valor será de 9 puntos, más que todos los peones juntos.

Por su parte, el Rey es una pieza especial, cuyo valor no está basado en su movimiento. No tiene sentido asignarle un valor numérico, ya que esta es una pieza que no puede ser cambiada por ninguna otra y perderla significa la derrota.



No hay que olvidar que estos valores que hemos dado son orientativos. Solo se trata de un valor material que nos puede servir como orientación a la hora de cambiar una pieza por otra.

Las diversas circunstancias a lo largo de la partida pueden hacer variar ese valor de las piezas, en algunos casos de modo importante. Hablaríamos en ese caso de un valor dinámico o relativo de las piezas.

RECUERDA

- Por su valor, los **Caballos** y **Alfiles** se consideran **piezas menores**.
- Por su valor, la **Dama** y las **Torres** se consideran **piezas mayores**.
- La ubicación de una pieza en el tablero puede hacer cambiar la valoración material de la misma. Es lo que se conoce como valoración **dinámica** o **relativa**.
- El humilde **peón** puede cambiar su valor si consigue coronar y convertirse en Dama.

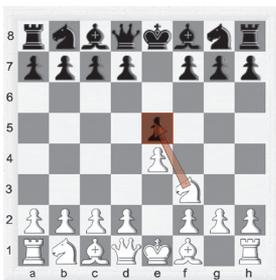
PIEZA	VALOR
♙ Peón	1 punto
♘ Caballo	3 puntos
♗ Alfil	3 puntos
♖ Torre	5 puntos
♔ Dama	9 puntos
♚ Rey	... ¡Infinito!

Amenaza y defensa: los cambios

Ataque y defensa

Ya desde las primeras jugadas nos encontramos con el concepto de ataque y defensa. Partiendo de la posición inicial, no tarda en presentarse esa circunstancia:

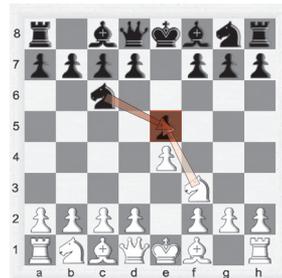
1.e4 e5 2.♘f3



Con su segunda jugada, las blancas atacan el peón negro. Esto quiere decir que si las negras no prestan atención, el Caballo lo capturará en su siguiente movimiento, con la consiguiente ganancia

material. En este caso, el peón negro no puede huir, pero sí puede ser convenientemente defendido por las negras con una jugada natural.

2...♘c6

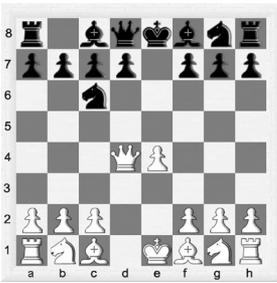


Ahora se ha establecido un equilibrio entre fuerzas atacantes y defensoras que se puede mantener por muchas jugadas. Las piezas del bando blanco amenazan el peón y si lo desean pueden llevar a cabo su amenaza capturando el peón con 3.♘xe5, a lo que las negras responderán lógicamente con 3...♗xe5.

En este caso, decimos que se ha producido un cambio, una circunstancia muy frecuente para resolver la situación de ataque y defensa. Pero las blancas han ganado un peón y a cambio han perdido su Caballo, lo que, como sabemos, es un cambio desfavorable.

El valor de la pieza atacante frente a la atacada constituye un factor decisivo a la hora de valorar la efectividad de la defensa. Veamos otro caso:

**1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♔xd4
♘c6**



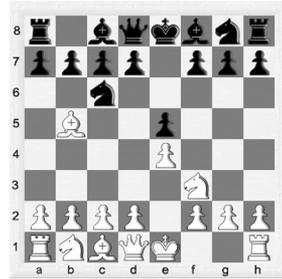
Aquí las negras, con su última jugada, atacan la Dama blanca. Como la pieza atacante (el Caballo) es de menor valor que la pieza atacada (la Dama), no resulta conveniente la defensa. Por ejemplo, si las blancas juegan 4.♘f3 defendiendo su Dama, las negras aceptan gustosas el cambio 4...♘xd4 5.♘xd4, pues con ello ganan una Dama por un Caballo, una importante ventaja material.

Por eso, cuando una pieza es atacada por otra de menor valor, rara vez será efectiva la defensa, siendo preferible la huida de la pieza atacada.

Cuando las piezas atacante y atacada son del mismo valor, el cambio es aceptable desde el punto de vista material, dependiendo de otros factores la conve-

nencia de hacerlo o no. Veamos un ejemplo en la Apertura Española:

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5

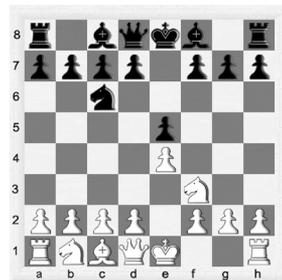


Las blancas atacan el Caballo con su Alfil, dos piezas de valor equivalente. Este Caballo ya está defendido por dos peones, pero supongamos que las negras añaden otra defensa con el siguiente movimiento:

3...♘ge7

Ahora el cambio del Alfil por el Caballo, aunque materialmente equivalente, no resulta conveniente para las blancas. Comparemos la posición actual con la que se alcanza tras las siguientes jugadas:

4.♗xc6 ♘xc6



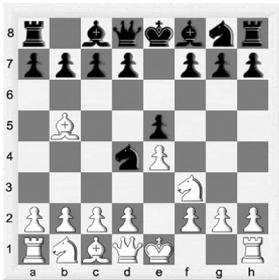
Podemos comprobar que las blancas no han ganado nada con el cambio. Incluso han favorecido al adversario, pues han

realizado dos movimientos con su Alfil, que ya ha desaparecido del tablero, y el Caballo negro en e7, que obstruía el desarrollo de su propio Alfil, ocupa ahora una buena posición donde no estorba el desarrollo de sus otras piezas.

En la apertura, hay que pensárselo bien antes de cambiar una pieza utilizando varios tiempos para ello, puesto que podemos quedar retrasados en el desarrollo.

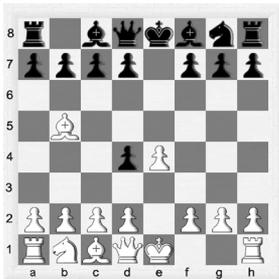
La situación es muy distinta si en su tercer movimiento, las negras optan por otra jugada de Caballo.

3... ♞d4



Desde luego, la última jugada de las negras no es muy conveniente, pues vuelve a mover una pieza ya desarrollada, pero con ella atacan el Alfil blanco. Ahora el cambio produce una situación bien diferente.

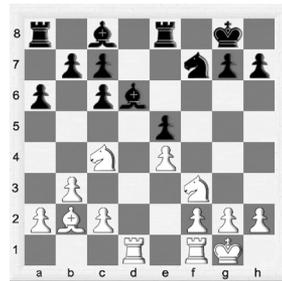
4. ♞xd4 exd4



Las blancas cambiaron su Caballo, que había hecho un movimiento, por otro que había hecho dos. Ahora, continuando con 5.0-0 obtienen una apreciable ventaja de desarrollo.

Defensa inútil contra defensa eficaz

En casos más complejos, donde son varios los atacantes y defensores, para que la defensa sea eficaz debe al menos igualar el número de atacantes, como podemos ver bien en el siguiente ejemplo:

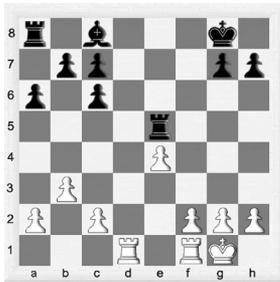


El peón negro en e5 está amenazado por varias piezas blancas, tres en total (dos Caballos y un Alfil) y defendido por otras tres (un Caballo, un Alfil y una Torre).

Se mantiene el equilibrio entre atacantes y defensores, y si las blancas llevan a cabo su amenaza con:

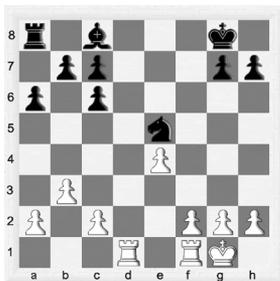
! Los **cambios** juegan un papel muy importante y siempre es necesario **valorar si conviene o no cambiar una pieza por otra.**

**1. ♖fxe5? ♜xe5 2. ♜xe5 ♙xe5
3. ♙xe5 ♞xe5**



Las negras terminan con una pieza de ventaja (a cambio de un peón). Por lo tanto, los cambios que iniciaron las blancas han sido desfavorables para ellas y la defensa se demostró eficaz. De paso, observemos que las negras han hecho intervenir sus piezas en orden de valor creciente, siendo la Torre la que hizo la captura final. Si hubiesen optado por otro orden de jugadas, haciendo la primera captura con su Torre:

**1... ♞xe5? 2. ♜xe5 ♙xe5 3. ♙xe5
♜xe5**

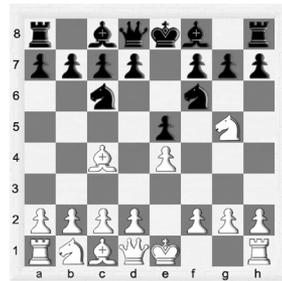


Ahora las negras han terminado con un Alfil y un Caballo a cambio de una Torre y un peón, lo que ya no es tan ventajoso como antes. Por lo tanto, en una serie de cambios, hay que utilizar primero las

piezas menos valiosas para realizar las capturas.

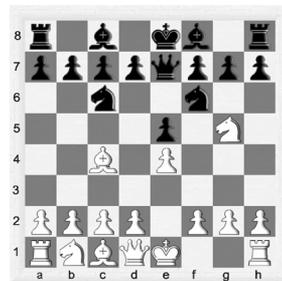
Además, en los casos donde intervienen varios atacantes y defensores, hay que valorar, además del valor de las piezas atacante y atacada, el de los propios defensores, que pueden intervenir en la serie de cambios. Vamos a ver un ejemplo:

**1. e4 e5 2. ♖f3 ♜c6 3. ♙c4 ♖f6
4. ♖g5**



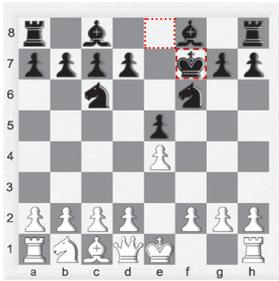
El peón en f7 está atacado por dos piezas (Alfil y Caballo) y defendido por una (el Rey). Si las negras añaden otro defensor con:

4... ♞e7?



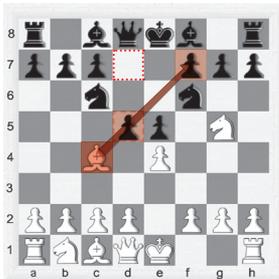
Equilibran el número de atacantes y defensores. Sin embargo, en la defensa intervienen piezas de valor superior a los atacantes y cuando las blancas realizan su amenaza:

5. ♕xf7+ ♖xf7 6. ♘xf7 ♔xf7



Terminan con ventaja material, al haber cambiado un Alfil y un Caballo por la Dama y un peón. Por lo tanto, la defensa del peón en la casilla f7 con la Dama era una defensa inútil. Hubiera sido preferible realizar la siguiente jugada, bloqueando la acción del Alfil que ataca la casilla f7.

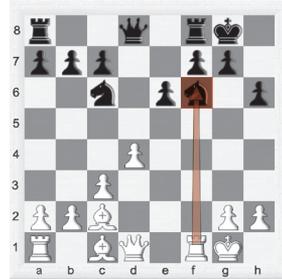
4...d5



El cambio como arma táctica. El sacrificio

Ya hemos visto que la valoración material es una excelente ayuda para decidir si un cambio resulta favorable o desfavorable. Sin embargo, no debe ser el

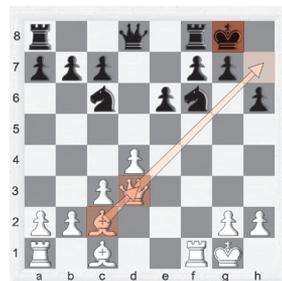
único criterio. La táctica puede hacer variar la importancia de las consideraciones materiales y en muchas combinaciones se producen cambios que no resultan favorables desde el punto de vista material, pero que convienen claramente por otras razones.



En esta posición, la Torre blanca ataca el Caballo enemigo, que sin embargo está suficientemente defendido por su Dama y un peón. A las piezas blancas no les conviene jugar 1. ♖xf6 ♕xf6, pues resulta un cambio desfavorable.

Pero con una sola jugada, pueden introducir importantes variaciones en la posición.

1. ♕d3



Ahora las blancas han establecido una batería con su Dama y Alfil sobre el punto h7 donde amenaza entrar la Dama con mate. Esto le da un valor especial al

Caballo defensor en f6 y las negras deben jugar con atención. Jugar de modo descuidado puede ser fatal:

1...e5? 2.♖xf6! ♜xf6 3.♔h7#

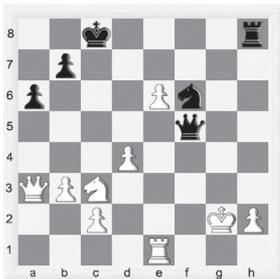
Las blancas realizaron el cambio 2.♖xf6 que resultó una jugada excelente. Es lo que se denomina un sacrificio, que consiste en la entrega voluntaria de material para lograr otras ventajas. Por su parte, las negras, en lugar de 1...e5, debieron jugar 1...♞e8, asegurándose un escape para su Rey por la casilla f8 minimizando así los efectos del sacrificio 2.♖xf6.



El **sacrificio** es un tema de suma importancia. Casi siempre va **asociado al ataque**, pero también puede servirnos en la **defensa** o en el **contraataque**.

El cambio como arma estratégica

En otros casos, el cambio sirve para conseguir otras ventajas de tipo estratégico, alterando el carácter de la posición de modo favorable:

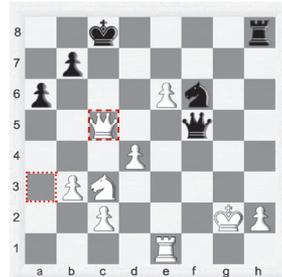


Las blancas tienen tres peones de ventaja, pero su Rey está muy expuesto al

ataque enemigo. Si no juegan con sumo cuidado, pueden perder rápidamente la partida, por ejemplo tras 1.e7? ♜g8+ 2.♔h1 ♜f3# reciben mate.

¿Qué deben hacer? En primer lugar, prestar atención a las variantes de tipo forzado, los jaques y los posibles cambios. En este caso hay una jugada que lleva a un cambio muy deseable:

1.♔c5+



Este jaque ataca la Dama enemiga, y las fuerza al cambio.

1...♜xc5 2.dxc5



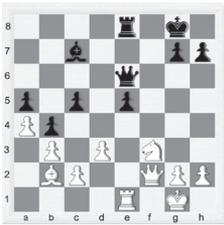
La posición ha variado sustancialmente. Sin las Damas, el Rey blanco ya no corre peligro y su bando podrá aprovechar su ventaja material de tres peones. El cambio ha tenido una motivación de tipo estratégico.

RECUERDA

- En todo momento hay que llevar un **control de los posibles cambios** que puedan producirse en la partida. De modo rutinario hay que **comprobar las amenazas** que existan y la **calidad de la defensa** frente a ellas.
- También hay que buscar aquellos **cambios** que nos puedan resultar **favorables**, al tiempo que se previenen los que no sean deseables.

Ejercicios prácticos (soluciones en la pág. 165)

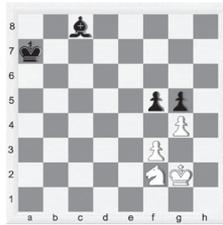
1 Juegan las blancas



¿Está el peón de e5 eficazmente defendido?



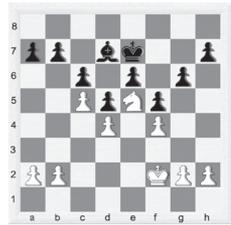
2 Juegan las negras



¿Qué es mejor, avanzar el peón o cambiarlo?



3 Juegan las blancas



¿Conviene realizar el cambio ♞xd7 ?



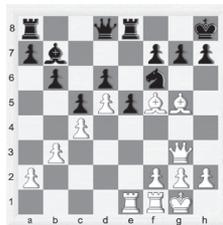
4 Juegan las blancas



¿Conviene realizar el cambio ♞xd7 ?



5 Juegan las blancas



¿Conviene el cambio ♞xf6 o hay alguna jugada mejor?



6 Juegan las blancas



¿Pueden las blancas hacer algún cambio favorable?

