PROPÓSITO:

GUIA 2

IDENTIFICAR ALGUNAS APLICACIONES DE LA TACTIC EN AJEDREZ

RECONOCER LASPARTES DEL JUEGO LA APERTURA, EL MEDIO JUEGO, Y LOS FINALES

APLICAR LAS TECNICS APRENDIAS EN UNA PARTIDA DE AJEDREZ

MOTIVACIÓN:

Fases de la partida

Artículo principal: Fases del juego de ajedrez



Dos niños de una escuela de ajedrez, en la fase de apertura del juego
En el juego del ajedrez se consideran habitualmente tres etapas:

- **La apertura**, que comprende las primeras jugadas, donde las piezas van saliendo de sus casillas iniciales.
- **El medio juego**, cuando los dos bandos aún tienen muchas piezas y peones, y estos entran en intenso conflicto.
- **El final**, donde quedan pocas piezas y peones.

Cada fase de la partida requiere del jugador planteamientos tácticos y estratégicos generalmente distintos. Esto incrementa mucho la complejidad del juego. Se puede decir que *el ajedrez es muchos juegos en uno*[cita requerida]: por ejemplo jugar bien la apertura y el final requiere de habilidades distintas y no es raro encontrar jugadores muy fuertes en una fase y considerablemente más débiles en otra.

Táctica y estrategia ajedrecísticas

Partida entre Veselin Topalov y Gata Kamski, en febrero de 2009, en Sofía, durante el Campeonato del mundo de ajedrez
Normalmente una partida de ajedrez se gana bien por jaque mate, bien porque el contrario sepa que va a recibir inexorablemente jaque mate y, por ello, abandona.

Sin embargo, ganar una partida muchas veces no implica intentar dar mate al rey enemigo. Entre jugadores fuertes, basta en muchas ocasiones con pequeñas consideraciones inapreciables para un aficionado para estar seguros de la victoria. Se consideran *posiciones ganadoras* aquellas en las que se puede demostrar que un bando gana con juego perfecto. Muchas de estas posiciones distan mucho del mate. Un ejemplo muy simple sería el siguiente: si eliminamos la dama (o cualquier otra pieza) de uno de los jugadores al inicio de la partida, es seguro que con juego perfecto el bando que tiene la pieza extra tiene posición ganadora. Llevar la partida hasta jaque mate, sin embargo, puede requerir

decenas de jugadas.

Por tanto, podemos concluir que el objetivo de un jugador, mucho antes que dar jaque mate, es alcanzar una posición ganadora. Esto puede conseguirse de muchos modos. Los más frecuentes pueden englobarse en unas cuantas clases, caracterizadas por el tipo de ventaja que posee el bando fuerte:

- Ganar material sin compensación (de largo el más habitual).
- Conseguir un ataque directo contra el rey.
- Conseguir ventajas posicionales sustanciales como la destrucción de la coordinación de los peones o piezas enemigos, debilitación de la posición del rey contrario, dejar al contrario con piezas muy limitadas en movilidad, etc. Estas ventajas se deberán convertir más adelante en alguna de las dos ventajas anteriores.

Entre jugadores novatos, las ventajas surgen espontáneamente por graves errores, tales como colocar una pieza en una casilla en donde puede ser capturado, o llevar el rey a una posición fácilmente atacable. Pero entre jugadores más avanzados, las ventajas solo pueden conseguirse de forma mucho más sutil. Los procedimientos que se han ido desarrollando para conseguir ventaja se han englobado en dos grandes tipos: procedimientos tácticos y procedimientos estratégicos.

Por tanto, todo jugador avanzado sabe que no basta conocer los elementos básicos del juego (tablero, piezas y reglas), sino que es necesario conocer y aplicar correctamente las tácticas y estrategias ajedrecísticas.

Valor relativo de las piezas

Artículo principal: Valor relativo de las piezas de ajedrez

En una partida de ajedrez, las piezas suelen tener un valor dependiendo de una situación determinada. En primer lugar, las piezas tienen un **valor estático** fijado por su *movilidad*, es decir la cantidad de casillas a las que puede mover sin tener en cuenta la presencia de otras piezas en el tablero. La movilidad de las piezas suele ser mayor cuanto más cerca estén del centro del tablero, y menor si están en los bordes o las esquinas. Por ejemplo, un caballo en una esquina puede moverse a un máximo de dos casillas y en un borde puede ir a tres o cinco, mientras que su movilidad máxima es de ocho casillas, cuando está lejos de los bordes del tablero.

Ya en la partida, las piezas tienen un **valor dinámico** de acuerdo con la situación de una posición en particular: la presencia de piezas propias y contrarias, las casillas controladas por piezas del oponente, las líneas controladas u ocupadas, y la posibilidad de llevar a cabo planes estratégicos o posicionales. Por ejemplo, un alfil casi siempre es más importante que un caballo, excepto en las posiciones en que haya peones inmóviles del mismo bando del alfil que ocupen las casillas que este controla, limitando su movilidad; por lo cual el caballo, al poder saltar por encima de los peones, es superior en estos casos.

El **valor material** de las piezas es una guía para evaluar una posición; el caballo y el alfil suelen denominarse **piezas menores** por su limitado alcance sobre el tablero (un alfil solo puede ir a las diagonales de casillas blancas y el otro a las diagonales de casillas negras, mientras que el caballo tiene que ir a una casilla de distinto color cada vez que mueve). La torre y la dama se conocen como **piezas mayores** por su movilidad superior respecto del caballo y el alfil. El rey tiene un valor absoluto: si se pierde el rey, se pierde la partida; aunque con respecto a su movilidad se le asigna un valor intermedio entre el del caballo y el alfil.

La forma más usual de determinar el valor material de las piezas es tomando el valor del peón como unidad. Así, el valor de las piezas se expresa en peones: el caballo y el alfil valen 3 peones, la torre 5

y la dama 9. Con esto se puede decir, por ejemplo, que dos torres valen más que una dama, o que sacrificar un caballo por tres peones es un cambio aceptable, desde el punto de vista del material. Generalmente se acepta que la pareja de alfiles es más fuerte que la pareja de caballos.

EXPLICACIÓN:

2) Cuando el jugador está en una posición que no puede evitarlo, por las fuertes amenazas del adversario.

Si en el diagrama cambios 6 le correspondiera jugar a las blancas y éstas llevaran la torre a "a8", el rey

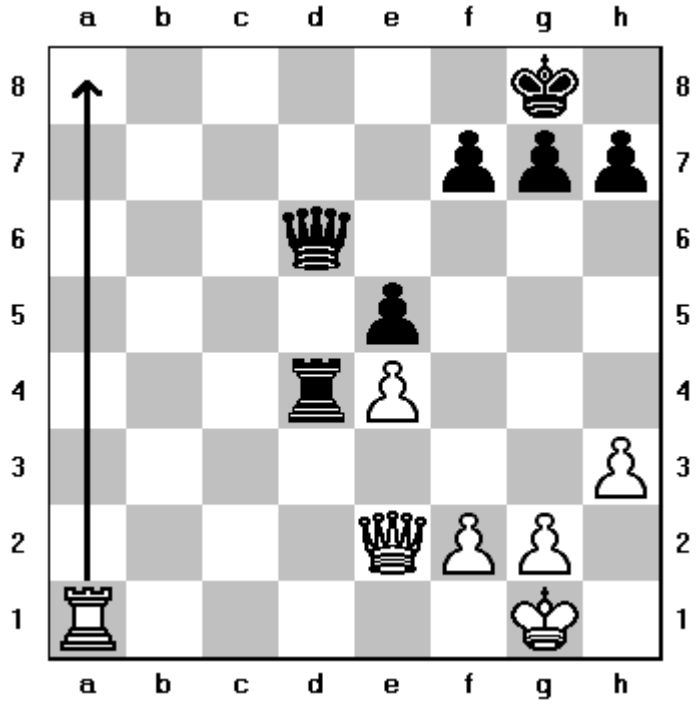
negro estaría atacado. Según explicamos cuando se vio el movimiento del rey, éste no se puede quedar atacado, por lo que se tendrá que evitar ese ataque. El rey sólo puede moverse a "h8" y "f8" y

seguiría estando bajo el ataque de la torre, por lo que hemos de buscar otra

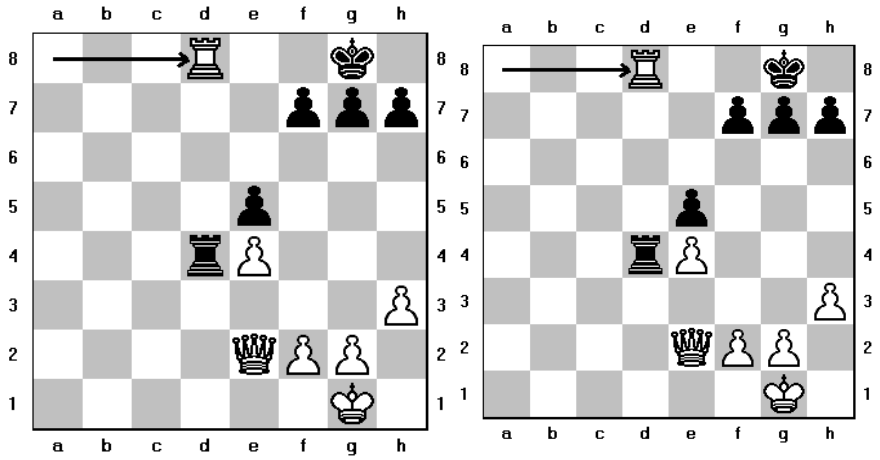
solución. Esta solución pasa por poner una pieza entre la torre blanca y el rey negro, y la única pieza

que se puede poner es la dama, elegimos mover la dama a "d8", ver el diagrama cambios 7, con lo que el rey negro ya no está amenazado, pero sí la dama negra. En esta posición el blanco puede capturar la dama negra con su torre, ver diagrama cambios 8, y el rey negro volvería a estar en la misma situación, con lo que la única alternativa que queda es capturar la torre blanca con la negra, ver diagrama cambios 9.

cambios 6



CAMBIO 7 CAMBIOS 8



CAMBIOS 9

EJERCICIOS:

Los temas de la táctica en ajedrez1

La Enciclopedia de las Combinaciones de “El Informador” dirigida por Aleksandar Matanovic reconoce dieciséis temas en la clasificación de las debilidades aprovechables en el juego medio de una partida de ajedrez.

1. Ataque doble

2. Ataque descubierto

3. Clavada

4. Desvío

5. Encaminamiento

6. Intercepción

7. Aniquilación de la defensa

8. Despeje de espacio

9. Bloqueo

10. Ataque rayos X

11. Pieza sobrecargada

12. Jugada intermedia

13. Penetración de peón

14. Peón pasado

15. Demolición de la estructura de peones

16. Persecución

AHORA VAMOS A VER ALGUNA APERTURAS (LAS APERTURAS ES CUANDO INICIAMOS UNA PARTIDA DE AJEDREZ)

1 Apertura Italiana

Las partidas con la apertura italiana comienzan con 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4. El objetivo es controlar el centro de manera rápida con el peón y el caballo y después colocar el alfil en una de las casillas más peligrosas. También estás preparando enrocarte de manera segura.

UBICA LAS PIEZAS DE AJEDREZ DE LA APERTURA ITALIANA EN TU TABLERO Y BUSCA EL VIDEO EN YOUTUBE PARA QUE LO ENTIENDAS

Y PRACTICALO MUCHAS VECES BUSCA ALGUNA VARIANTES

EVALUACIÓN:

ENVIAR VIDEOS CON LA REALIZACION DE LOS EJERCICIOS

EXPLICAR LAS JUAGADAS REALIZADAS

ESCRIBIR EN EL CUADERNO EL TEMA DE LA GUIA Y ENVIAR FOTOS AL PROFESOR

BIBLIOGRAFÍA:

Aguilera López, Ricardo: *Tratado elemental de ajedrez*. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional), 2002. ISBN 84-7005-093-1. (solamente para principiantes).

Aguilera López, Ricardo: *Ajedrez hipermoderno* (en dos volúmenes). Madrid: Aguilera, Centro de Ajedrez Internacional (Colección Club de Ajedrez), 2004. ISBN 84-7005-157-1.

Ajedrez: curso completo. Barcelona (España): Planeta-De Agostini, 2004. ISBN 84-395-1530-8.

J. Fernández, Francisco (2010): *El ajedrez de la filosofía*. Madrid: Plaza y Valdés Editores. ISBN 978-84-92751-86-0.

Bartel, Rainer (et al.): *Ajedrez por ordenador*. Barcelona: Ferre-Moret (Colección Data Becker), 2001. ISBN 84-86437-91-1.

Bird, Henry Edward (1893). Chess History and Reminiscences. Forgotten Books. ISBN 1-60620-897-7

Burdio Serrano, María del Carmen: *Reglamentos de ajedrez*. Madrid: Aguilera (Centro de Ajedrez Internacional), 2001. ISBN 84-7005-223-3.

Elo, Arpad E.: *The rating of chessplayers. Past and present*. Nueva York: Arco Publishing Group, 1978. ISBN 0-668-04721-6.