PROPÓSITO:

GUIA 3

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:

Relación entre táctica y estrategia

Ajedrez de color transparente
Para jugadores poco avanzados, la partida es simplemente una sucesión de episodios tácticos, a menudo no relacionados entre sí. Las partidas parecen ganarse o perderse casi por azar, por ejemplo, al "hacer una mala jugada" que pierde material. Al avanzar en el juego, sin embargo, los jugadores adquieren un control tal que los errores más graves van desapareciendo. A partir de entonces, el juego a menudo se define a favor de quien posee una mejor comprensión de cómo jugar una determinada posición, un mayor entendimiento estratégico.

En general, puede decirse que la táctica es lo más importante para ser un jugador fuerte, dado que el cálculo de variantes concretas sin excesivos errores es esencial para poder jugar a un alto nivel. Sin embargo, la inmensa mayoría de posiciones de ajedrez son tan complicadas que el simple cálculo no basta para orientarse y por tanto, se debe recurrir en muchas ocasiones a evaluar las opciones existentes mediante una visión global de cómo va a desarrollarse la partida a medio-largo plazo. Normalmente un jugador que es muy fuerte estratégicamente y más débil tácticamente usará con frecuencia su intuición en sus decisiones. Los jugadores muy avanzados son capaces de desarrollar una intuición ajedrecística que les permite descartar rápidamente las jugadas erróneas sin apenas calcular.

Por tanto, un gran jugador será aquel que obtenga un buen equilibrio entre táctica y estrategia. Aun así, cada jugador tiene puntos fuertes y débiles. Incluso entre los campeones mundiales pueden señalarse algunos que poseían sobre todo una acertadísima y original visión posicional (José Raúl Capablanca, Alexander Alekhine, Mikhail Botvinnik, Tigran Petrosian, Anatoly Karpov) y los que destacaron sobre todo por su extraordinaria capacidad táctica (Emanuel Lasker, Alexander Alekhine, Mikhail Tal).

EXPLICACIÓN:

Peón al paso

Es la posibilidad que existe de comer un peón enemigo cuando este se mueve dos casillas desde su posición inicial. Es como si el peón del primer jugador se hubiera movido solo una casilla y el otro peón lo hubiera capturado normalmente.

Promoción Cuando un peón alcanza el otro lado del tablero puede elegir promocionar una dama, torre, caballo o alfil. Se realiza mediante un cambio del peón por la pieza a coronar.

EJERCICIOS:

Algunas normas que hay que respetar

- Si un jugador toca una pieza, está obligado a moverla. Es importante que meditéis vuestro movimiento y sólo toquéis una pieza cuando tengáis claro que es lo que deseáis mover.

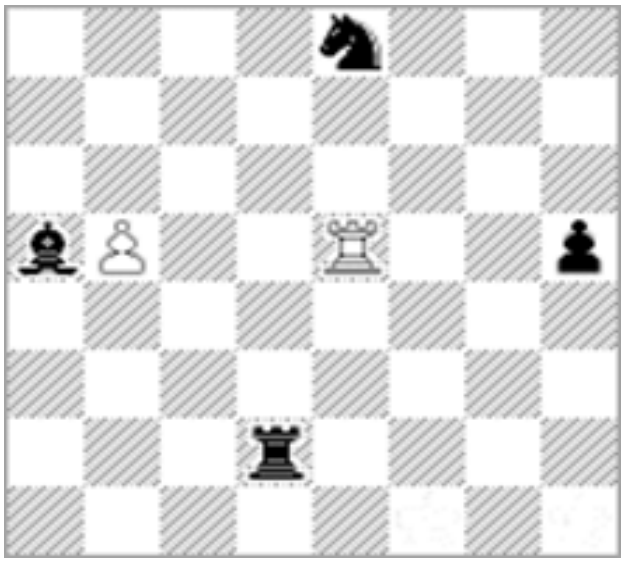
- Si movéis una pieza a una casilla y la soltáis, ese movimiento ya no tendrá vuelta atrás, no se podrá hacer otro.

- Si alguna pieza no está bien centrada en su casilla la podéis recolocar, pero antes de hacerlo debéis decir la palabra **'compongo'**, de este modo vuestro rival sabrá que no deseáis hacer un movimiento.

¡¡ Practiquemos !!

A continuación os planteamos unos problemas, relacionados con la captura de piezas, para que el lector intente resolverlos:

P.1 ¿Cuántas piezas puede capturar la torre blanca? *(Puedes comprobar las soluciones al final del manual)*



P.2 ¿Cuántos peones puede capturar el alfil?