

PROPÓSITO:

El principal propósito de este tema, es manejar los trucos de jugadas para adquirir destreza en el juego.

MOTIVACIÓN:

La principal motivación de la temática es motivar la lógica del juego en los estudiantes.

EXPLICACIÓN:

Clasificación de las jugadas de ajedrez

La gran mayoría de los ajedrecistas deben haber escuchado o leído que jugar al ajedrez consiste, en última instancia, en combinar jugadas; y a ciencia cierta resultará conocido que las jugadas de ajedrez tienen su propio léxico y nomenclatura. Este ensayo es una modesta invitación dirigida al amigo lector, para que recorramos juntos ese mundillo de la clasificación de las jugadas de ajedrez. Repasemos así los elementos fundamentales del tema, pero guiados por esa definición tan peculiar que legó para la historia el octavo campeón mundial de ajedrez de la era moderna:

«Un jugador de ajedrez es primordialmente un actor. Se sienta en el escenario preguntándose qué jugada le va a agrandar más a la concurrencia.»

Mijaíl Tal (excampeón mundial 1936-1992)

EL ABC DE LA CLASIFICACIÓN DE LAS JUGADAS

Sin importar quién nos haya enseñado los rudimentos del juego, seguramente nos inició en la comprensión muy elemental que una jugada de ajedrez podía ser de **desarrollo**, de ataque, o de **defensa**. Esta clasificación muy lógica prácticamente no requiere explicación, acaso aclarar que en su conjunto son jugadas bastante fáciles de identificar durante la apertura o fase inicial de la partida.

En cambio, durante el medio juego -por ejemplo- una jugada de desarrollo más bien sería **preparatoria**; e incluso una embestida rival podría impugnarse mediante una jugada de **contraataque**, bajo la máxima de que esa es la mejor defensa.

CLASIFICACIÓN MEDIANTE SIGNOS

Los comentarios escritos en las partidas de ajedrez han sido posibles gracias al empleo de signos; su reproducción oral tributa directamente a la clasificación de las jugadas. A continuación, varios de los ejemplos más comunes en la literatura ajedrecística. A partir de los dos puntos he tenido a bien incluir mi opinión.

(!) **Buena** jugada o jugada fuerte (positiva): Alta probabilidad de no perder.

(!!) **Excelente** jugada, muy buena, muy fuerte, brillante, magnífica: Alta probabilidad de ganar. (!?)

Interesante: Jugada alternativa, quizá no sea la mejor pero tampoco es mala. Es pariente de la jugada sorpresa.

(?) **Error**, mala jugada, incorrecta, débil, floja (negativa): ¡Peligro!, ¡conteo de protección!

Alta probabilidad de perder la partida.

(??) **Error grave**, muy mala, muy débil: Quien la comete, con total certeza estará a punto de rendirse.

(?!) **Dudosa**, inferior: ¡Atención!, jugada que tiende a inclinar la balanza porque menoscaba la situación de quien la comete. A veces hay salvación, pero en otras lamentablemente no.

CLASIFICACIÓN DERIVADA DE LA ÍNDOLE DEL JUEGO

Existe la clasificación derivada de la propia índole y fin del ajedrez. Las jugadas a las que se hace referencia son muy conocidas por todos: **peón al paso**, **jaque**, **mate**, **enroque** (corto y largo), y la **coronación** (promoción). Como suele decirse, sin comentarios.

ROBERTO G. GRAU Y SU CLASIFICACIÓN RESPECTO A CÓMO DEFENDER LAS PIEZAS AGREDIDAS (1)

Jugada de **desplazamiento**: Acción muy simple, sin otro significado que el de mover la pieza.

Jugada de **sostén**: Otro de los nombres que se les atribuyen a las jugadas defensivas. Jugada de **interposición**: Igualmente conocida como jugada de obstrucción o intercepción,

consistente en colocar un trebejo entre la pieza atacada y la atacante.

Jugada de **anulación**: Es cuando una pieza es clavada impidiéndole ejercer su acción.

Jugada de **cambio**: Como tal la captura o el intercambio de piezas (que parecen iguales mas no lo son). La captura podría ser en un solo sentido, mientras que el intercambio de piezas es una acción realizada por los dos bandos.

EN CORRESPONDENCIA A LOS TEMAS TÁCTICOS DE COMBINACIÓN (2)

Los temas combinatorios o tácticos determinan perfectamente otras de las clasificaciones de las jugadas.

La **clavada**: Se produce cuando una pieza inmoviliza a una o varias piezas enemigas pues detrás de ellas está el rey, una pieza o un objetivo importante.

El **doble ataque**: Consiste en atacar dos o más piezas del adversario -a la vez- con una pieza propia. Su mejor exponente es un "caballero que porta un cetro en forma de tenedor".

El **jaque a la descubierta**: Una pieza se mueve y descubre otra atrás que da jaque al rey contrario. Además, también existe el jaque doble descubierta.

Atracción (extracción): Se atrae al rey a una zona del tablero donde enfrenta un mayor peligro y tiene menos posibilidades defensivas.

Desviación: Se obliga a una pieza que defiende un punto o cuadro del tablero importante, a dejar de cumplir esa función.

Liberación del espacio: Se despejan los cuadros o puntos del tablero a fin de que una pieza o varias ejerzan su acción con un objetivo determinado (pudiendo ser a través de jugadas de rompimiento o ruptura). Sus antónimos son las jugadas de limitación de espacio (restricción y bloqueo).

LA TRAMPA Y LA TRANSPOSICIÓN

La jugada **trampa** o trap (que encierra un truco o celada), se diferencia de la jugada de combinación en que es menos segura, pues la ventaja se conseguirá a través del error del oponente. Mientras que

la ejecución de una combinación bien pensada toma en cuenta las mejores réplicas enemigas, la celada sólo considerará las respuestas más aparentes (3).

La jugada de **transposición** no necesariamente se refiere a las que suelen efectuarse en la fase inicial de la partida; sino más bien al error que se comete cuando se ejecuta como primera jugada la que se había pensado como segunda, lo cual puede tener consecuencias funestas.

ATAQUE, AMENAZA Y CAPTURA. LA JUGADA DE ESPACIO Y EL SACRIFICIO (4)

La jugada de **ataque** está íntimamente relacionada con la iniciativa. Consiste en situar piezas propias en relación con las del adversario, de tal forma que éste se vea obligado a defenderse. El ataque es efectivo cuando obliga al adversario a jugar a la defensiva en lugar de realizar jugadas constructivas para sus planes. Jugar al ataque solo encuentra justificación en las características de la posición.

Una jugada de ataque se puede observar a primera vista, descubrir una amenaza es más difícil. La jugada de **amenaza** casi siempre antecede al ataque; se corresponde con una situación latente que implica peligro para uno de los dos bandos, blancas o negras. Según Nimzowitsch «*La amenaza es peor que la ejecución.*»

La jugada de **captura** es la ejecución o materialización del ataque, es la eliminación del material adversario el cual desaparecerá del tablero.

Ya se ha explicado con anterioridad que, en el medio juego de la partida, una jugada de desarrollo será mejor interpretada si se analiza como una jugada de preparación. Como también, bajo determinadas condiciones, el desarrollo de piezas puede transformar en jugadas de **espacio**. Una jugada de este tipo es prima hermana de la jugada de iniciativa y de su análoga restrictiva. Así como el bloqueo restringe la movilidad de los peones enemigos, otro tanto harán las jugadas de espacio, pero respecto a la movilidad de las piezas de ese mismo bando.

Hoy día se reconoce que por lo general las jugadas de espacio dejan el terreno listo para la concreción de la ventaja y con ello el alcance de la victoria en la partida. A veces la vía que se halla es la más arriesgada de todas: la jugada de sacrificio (enérgica, violenta).

Para el maestro argentino Grau, el **sacrificio de material** o táctico es uno de los procedimientos más eficaces para retrasar el desenvolvimiento del adversario. Y da preponderancia a quien lo ejecute, sobre todo bajo el principio de que el valor de las piezas de ajedrez no se sustenta en su simple existencia sobre tablero; sino que éstas valdrán por lo que hacen y por la facilidad que pueden tener para entrar en el combate (5).

JUGADAS ACORDES CON LA POSICIÓN SOBRE TABLERO

El elemento de la posición en ajedrez es tan relevante que muchas veces no se puede delimitar su alcance. A la vanguardia de su tiempo (sobre todo cuando era campeón mundial), Capablanca otorgó preeminencia al mismo; hasta por encima de los no menos importantes: material, tiempo y espacio. Por ello en determinadas posiciones las jugadas adquirirán nombres específicos, aun cuando sin muchos requerimientos les sean aplicables otras denominaciones.

Jugada de doble filo

Se conoce que los trebejos tienen un valor dado por sus posibilidades dinámicas, que no es más que su valor absoluto. Sin embargo, a la sazón interesa más la definición del GM y pedagogo ruso Alexei Suetin: «*La característica más esencial de las posiciones dinámicas consiste siempre en el hecho de que están relacionadas con todos los desarrollos estratégicos de la partida.*» (6).

En ambos aspectos la jugada de doble filo disputa -como ninguna otra- su derecho a ser considerada

la más dinámica de todas. Entre sus seudónimos se encuentran la doble amenaza, doble función, doble idea, doble intención, doble propósito y doble sentido.

Jugada flexible

La jugada flexible o elástica es muy parecida a la de doble filo. Similar a esta última, las posiciones ajedrecísticas más apropiadas para su hábitat son:

El dinamismo

La notable coordinación y armonía de las piezas

Y las condiciones de ventaja de

Normalmente la jugada flexible clasificará como activa, pero no necesariamente tiene que ser de ataque como suele ocurrir con la de doble filo.

Jugada de maniobra

Existen muchas situaciones en las que es necesario emplear jugadas de maniobra, pero es en las posiciones de bloqueo y juego cerrado que las mismas se elevan a la categoría de método a considerar (7).

En estos casos, bajo los fundamentos de la armonía, las maniobras van encaminadas a mantener la coordinación entre las piezas. Para el jugador que está restringido (limitado en espacio), las jugadas de maniobra son el equivalente a las defensivas, y siempre que prevalezcan la armonía y coordinación de piezas se encontrará pleno de vida.

Jugada intermedia

Este tipo de jugada es multiposicional. Se manifiesta en cualquiera de las tres fases de la partida, así como en situaciones propicias tanto para el ataque como para la defensa. La misma favorece a los ajedrecistas más dotados, aquellos con mayor poder de cálculo o visión mediata.

La jugada intermedia tiene cierto hermanamiento con la jugada oculta, pero es menos azarosa. Sale a la luz inesperadamente y socava o rompe de facto el plan urdido por el rival, en el cual este último había cifrado grandes esperanzas. No es de extrañar que, en la práctica, luego de una intermedia correctamente ejecutada, el oponente decida abandonar.

Jugada técnica

En ajedrez es sabido que cuando una jugada se muestra imprescindible, y se repite siempre porque lleva el sello de cabal, entonces se convierte en jugada técnica.

La jugada de calidad técnica, más que buena es la jugada correcta o eficaz de la posición. Con el tiempo puede terminar siendo teórica; pero también tiene una personalidad poderosa, por lo que en muchas ocasiones no perderá su nombre.

EJERCICIOS:

Desarrollar la guía de trabajo

practicar en la casa.

EVALUACIÓN:

Enviar las fotos del trabajo desarrollado

BIBLIOGRAFÍA:

