

CAPÍTULO 2

PRINCIPIOS ELEMENTALES

SECCIÓN	CONTENIDO
2.1	Introducción
2.2	Anotación de las partidas
2.3	El ataque y la defensa
2.4	Las tres fases del juego
2.5	Mates en el final de la partida
2.6	Conclusiones
2.7	Sugerencias didácticas
2.8	Autoevaluación

SICCED

Manual para el Entrenador
Nivel 1

PRINCIPIOS ELEMENTALES

OBJETIVO

Enseñar el sistema de notación en el ajedrez, los principios y conceptos más importantes que contiene el juego.

INSTRUCCIONES

Al término del capítulo usted estará capacitado para:






- Saber leer y escribir tanto las jugadas como las partidas por medio del sistema de notación algebraico.
- Conocer los conceptos más relevantes tales como el ataque, la defensa, la estrategia y la táctica.
- Comprender la relación entre las tres fases de la partida.
- Realizar los mates más frecuentes en el final de la partida.

2.1 INTRODUCCIÓN

En el presente capítulo se aprenderá a anotar las jugadas de las partidas mediante el sistema algebraico (el oficial de la F.I.D.E.). Más adelante se enseñarán los conceptos más importantes que contiene una partida de ajedrez: el ataque, la defensa, la táctica, la estrategia, las amenazas, las debilidades, etcétera y se mostrarán partidas didácticas que ilustrarán los temas anteriores. Al finalizar esta sección se estudiarán los mates más elementales en el final de la partida.

2.2 ANOTACIÓN DE LAS PARTIDAS

Después de aprender las reglas básicas del ajedrez es importante conocer la forma más común de anotar nuestras partidas, escribir posiciones y leer la bibliografía especializada: el sistema algebraico. Éste es el sistema oficial de la Federación Internacional de Ajedrez y el más usado en libros y revistas actualmente. Es muy sencillo su aprendizaje y uso ya que funciona como un simple sistema de coordenadas usando letras (de la "a" a la "h") que identifican las columnas de izquierda a derecha del jugador de las piezas blancas y números (del 1 al 8) que se ocupan de las líneas horizontales desde la base de las blancas.

Las iniciales de las piezas en nuestro idioma son: R= Rey, D= Dama, T= Torre, C= Caballo y A= Alfil. (Para su mejor identificación usaremos los figurines , , ,  y  para simbolizar las piezas). Si no se escribe ninguna inicial se entiende que es un peón el que mueve. Las capturas de piezas se expresan con el signo "x". El enroque corto se

representa con 0-0 y el largo con 0-0-0. Al término de una captura al paso se agregan las letras "a.p."

Funciona del modo siguiente: se nombra primero el número de la jugada seguido de la inicial en mayúscula de la pieza que se mueve (o su figurín correspondiente); luego sigue la letra en minúscula de la columna y después el número de la línea. Así queda definida la jugada realizada. (Por ejemplo 1.♘f3 significa que el caballo se dirige a la casilla "f3" en el primer movimiento). Recuerde que si hay dos piezas iguales que se pueden mover a la misma casilla es necesario especificar de dónde parte la que se juega. (Por ejemplo, si hay caballos blancos en "f3" y "d3" que pueden ir a "e5", se debe aclarar cual se mueve mencionado su casilla de origen: ♘fe5 o ♘de5). Cada uno de los diagramas del presente manual contiene las coordenadas de las columnas (letras) y líneas (números) para una mejor y más rápida lectura de las jugadas.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

SIGNOS MÁS COMUNES

En los libros y revistas de ajedrez encontramos asimismo algunos signos típicos que nos ayudan a comentar y comprender mejor las partidas. Los siguientes son los más comunes:

- 0-0 = ENROQUE CORTO
- 0-0-0 = ENROQUE LARGO
- + = JAQUE
- ++ = JAQUE MATE
- ! = BUENA JUGADA
- !! = JUGADA BRILLANTE
- ? = MALA JUGADA
- ?? = MUY MALA JUGADA
- a.p. = "CAPTURA AL PASO"
- 1-0 = GANAN BLANCAS
- 0-1 = GANAN NEGRAS
- 1/2-1/2 = TABLAS

Prácticas de entrenamiento

- 1) El entrenador preguntará a sus alumnos el nombre de diferentes casillas en el tablero mural, tanto en cuadros ocupados por las piezas en su posición inicial como en escaques vacíos.
- 2) Los alumnos jugarán partidas entre ellos y anotarán sus jugadas en una papeleta de ajedrez o en su cuaderno con el sistema algebraico. El entrenador deberá recorrer las mesas y estar seguro que todos lo realicen correctamente.

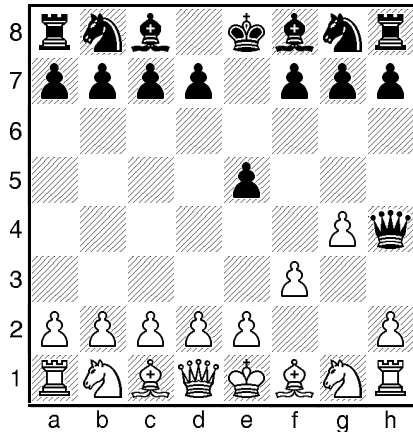
2.3 EL ATAQUE Y LA DEFENSA

En el ajedrez, es importante considerar que las jugadas tienen distintas características. Existen jugadas de ataque, es decir, que encierran una **amenaza**, ya sea directa o indirecta, y otras de defensa, que contrarrestan o previenen las jugadas anteriores. Podemos encontrar también jugadas útiles que pretenden mejorar paulatinamente la posición, y las perjudiciales, y por lo tanto erróneas, que estropean nuestra situación. Es fundamental comprender que cada jugada debe perseguir un objetivo determinado y tener un sentido lógico.

El ajedrecista al obtener más experiencia, empieza a unir las jugadas en planes cada vez más sutiles y profundos y logra pensar y ejecutar secuencias de movimientos "combinando" los distintos tipos de jugadas y así obtener mayores posibilidades de victoria. Es importante asimismo, siempre hacerse el hábito de considerar los planes e intenciones del adversario. Cada jugada del rival puede encerrar alguna seria amenaza contra nuestra posición.

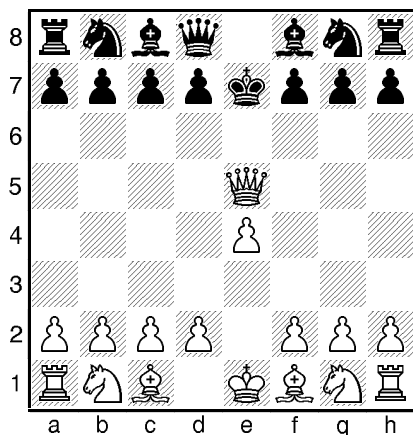
Aquí es fundamental comprender el concepto de **debilidad** en el ajedrez. Toda pieza, casilla o línea de acción expuesta a ataque por parte del rival es en potencia una debilidad que hay que proteger. Por lo mismo, debemos aprovechar las debilidades del enemigo para someterlas al ataque de nuestras piezas. En contraparte, existen las piezas, casillas y líneas fuertes que debemos buscar y evitar que el rival las posea. Veamos a continuación los mates más rápidos que se pueden realizar, así como otras interesantes miniaturas para analizar algunos errores comunes en la apertura y entender sus causas.

1.g4? e5 2.f3?? ♖h4++



Las blancas han recibido el llamado "mate del loco" y es el más rápido que se logra ejecutar en el ajedrez, ya que se realiza en tan sólo dos jugadas. Ninguna pieza blanca puede interceptar la acción de la dama negra, tampoco puede ser ésta capturada y el rey blanco no tiene casilla disponible. La primera jugada del blanco es mala ya que no colabora a movilizar las piezas, y la segunda es un grave error al permitir el mate. Es fundamental intentar prever siempre la siguiente jugada del rival.

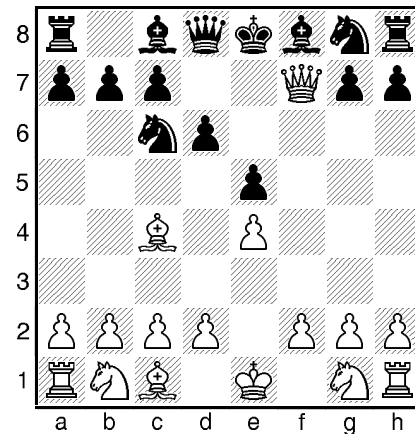
1.e4 e5 2.♖h5 ♕e7?? 3.♖xe5++



La segunda jugada del blanco no es adecuada ya que desarrolla de forma

prematura la dama y se expone al ataque de las piezas rivales; sin embargo, plantea la amenaza sobre el peón de e5, que no era difícil de defender (por ejemplo con 2...♖c6). Las negras no solamente permiten su captura, sino peor aún, ubican a su monarca en una posición de mate.

1.e4 e5 2.♖c4 ♖c6 3.♖f3 d6??
4.♖xf7++



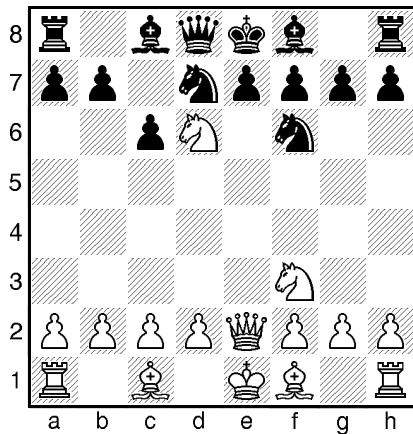
Una vez más el bando perdedor no toma en consideración las jugadas del rival. Éste **combinó** la acción de la dama y el alfil para amenazar el punto débil en f7 (es el peón más débil al inicio del juego por estar defendido una sola vez, por el rey) que el negro no protegió, lo que pudo hacer con 3...♖f6 bloqueando el paso de la dama y evitando así el mate. Éste se conoce como el "mate del pastor" y es muy común entre los principiantes.

Blancas: KERES

Negras: ARLAMOVSKY

Polonia, 1970.

1.e4 c6 2.♖c3 d5 3.♖f3 dx4 4.♖xe4
♖f6 5.♖e2 ♖bd7?? 6.♖d6++



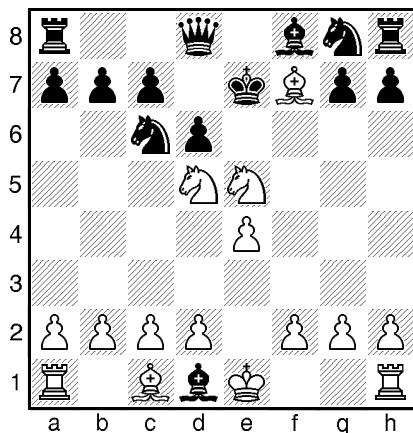
Debido al grave error en la quinta jugada las negras recibieron un "mate por asfixia" (o mate ahogado). El negro no puede tomar el caballo ya que el peón de la columna "e" está clavado por la dama blanca. El rey negro está obstruido por sus propias piezas.

Blancas: SIRE DE LEGAL

Negras: SAINT BRIE

París, 1790.

1.e4 e5 2.♘c4 d6 3.♗f3 ♘c6 4.♗c3 ♗g4 5.♗xe5? ♗xd1?? 6.♗xf7+ ♖e7 7.♗d5++



Éste es el conocido "Mate de Legal". En la quinta jugada el blanco sacrifica la dama, pero fue un error, ya que si el

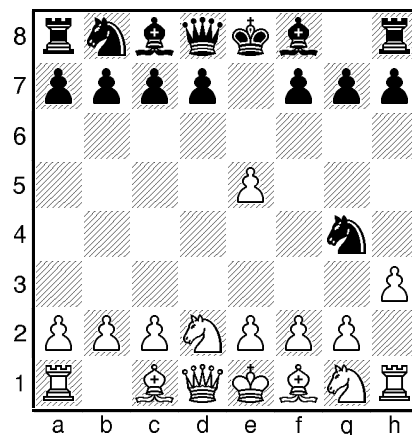
negro resiste la tentación y juega 5...♗xe5 quedarían con pieza de ventaja. Observe la bonita coordinación de las tres piezas blancas, que dan mate al rey negro en forma sorprendente en la posición final.

Blancas: GHIBAUD

Negras: LAZARD

París, 1924.

1.d4 ♗f6 2.♗d2 e5 3.dxe5 ♗g4 4.h3??



4....♗e3! 5.fxe3 ♖h4+ 6.g3 ♗xg3++

Una variación del tema del "mate del loco". Las blancas no previeron la jugada cuarta del rival que aprovecha la falta de casillas de la dama blanca y la debilidad de la diagonal "e1-h4".

Prácticas de entrenamiento

- a) Los primeros ejercicios que el entrenador podrá poner a sus alumnos (luego de enseñarle a anotar) son los simples mates en una jugada (por ejemplo un mate de torre en la octava fila, etc.) seguido de posiciones con secuencias sencillas de dos jugadas (tal como aparecen algunos en la autoevaluación) para lo cual deberá

tener una colección de las mismas e incluso inventarlas por si mismo.

- b)** Reproduzca en su tablero mural las partidas anteriores y lea las jugadas en voz alta para que los alumnos la reproduzcan en sus propios tableros. Explique con claridad el porqué de las rápidas derrotas (haciendo hincapié en conceptos como sacrificio, amenaza, debilidad, red de

mate, etcétera) y cómo evitar el tipo de errores del bando perdedor con el fin de inculcarle poco a poco al alumno los hábitos mentales adecuados (y mejorar poco a poco su atención y concentración). El entrenador deberá intentar reunir más partidas miniaturas de este tipo ya que son especialmente didácticas.

2.4 LAS TRES FASES DEL JUEGO

La partida de ajedrez puede dividirse para su estudio en tres fases: **apertura, medio juego y final**. Durante la primera fase del juego, en la apertura, los contendientes buscan desarrollar sus piezas, es decir movilizarlas rápidamente y en forma coordinada, ya que se encuentran obstruidas en la posición inicial por los peones. Se proponen dominar las casillas más importantes, por lo general las del centro del tablero así como asegurar la posición de su rey. Los jugadores experimentados conocen la **teoría de aperturas**, que está basada en partidas y comentarios de los grandes maestros del pasado y del presente. Sin embargo, no debemos creer que la apertura se juega memorizando esas partidas sino comprendiendo sus **ideas estratégicas y tácticas** para aplicarlas en situaciones semejantes.

Una vez que la movilización de las piezas se ha completado, se inicia el medio juego, donde las acciones toman un carácter más definido. Cada bando desarrolla sus **planes de ataque** mediante amenazas concretas y trata de obstruir los del enemigo. Es posible atacar en diversos sectores del tablero, ya sea en el centro o en cualquiera de los flancos. Para ello es importante tener una visión global de todo el campo de batalla, y así poder **combinar** jugadas de ataque, de defensa, etcétera. Las partidas se vuelven cada vez más tácticas, donde el **cálculo de variantes** se torna prioritario.

Si la partida no se decide en la fase anterior, se llega al final de juego, cuya característica más importante es que el rey deja de ser una pieza pasiva, necesitada de protección y toma parte activa en la lucha. Esto se debe al menor número de piezas que quedan en el tablero. La coronación de los peones también se vuelve un objetivo primordial. Esta fase del juego requiere un estudio muy profundo ya que es la más difícil de dominar.

Es importante comprender que estas tres fases no siempre están bien delimitadas y es fundamental dominar los momentos de transición de una a otra. Esto quiere decir, que el estudio del ajedrez debe efectuarse relacionando las tres fases del juego. Para lograr esto es muy recomendable analizar en forma profunda y cuidadosa las partidas de los grandes jugadores del pasado, los **clásicos** del juego. El estudio debe ser en orden

cronológico, para comprender el desarrollo de las ideas ajedrecísticas a través del tiempo.

En el ajedrez deben interactuar dos formas de pensamiento: el que está basado en conocimientos y consideraciones generales y el más concreto y específico. El primero, conocido como **estrategia**, incluye la valoración de las posiciones y la elección del plan de juego que conecta y relaciona nuestras jugadas hacia objetivos viables. Esta forma general de pensar se complementará armónicamente con la **táctica**, que es la que define, mediante secuencias concretas de jugadas (cálculo de variantes), la gran mayoría de las partidas. La estrategia es el "qué hacer", mientras que la táctica es el "cómo hacerlo".

En el capítulo siguiente se profundizará en estos importantes conceptos del ajedrez. Por el momento, veamos a continuación dos partidas famosas e instructivas donde se explicarán algunos conceptos estratégicos básicos de la apertura y el medio juego. Preste especial atención a los brillantes remates tácticos que decidieron ambas partidas. La primera fue jugada por el gran ajedrecista estadounidense Paul Morphy, contra dos aficionados en París, Francia el año de 1858.

Blancas: PAUL MORPHY
Negras: EL DUQUE DE BRUNSWICK
Y EL CONDE DE ISOUARD
París, Francia, 1858
Defensa Philidor

1.e4 e5

Los dos bandos ocupan con un peón el centro del tablero y así permiten la salida de dos de sus piezas, la dama y el alfil del flanco del rey. Recuerde que la rápida movilización de las piezas, el control del centro y dejar bien protegido nuestro rey son objetivos primordiales en las primeras jugadas de cada partida.

2.♘f3

Éste es el desarrollo normal del caballo, que domina dos casillas centrales (d4 y e5), además plantea una amenaza contra el peón del negro de e5.

2... d6

Con esta jugada se defiende el peón, aunque es más adecuado hacerlo con 2...♗c6, que desarrolla una pieza y no bloquea el paso del alfil de f8. Las negras han optado por la defensa Philidor.

3.d4

Buena jugada. Las blancas toman la iniciativa y gozan ya de mayor espacio para sus piezas. Vuelven a amenazar el peón rival de e5.

3... ♗g4?

Éste es un momento instructivo. Las negras "clavan" el caballo de f3 y defienden en forma indirecta su peón central. Como se verá más adelante esta jugada no es correcta. Era mejor jugar 3... ♗d7 (defendiendo el peón) o 3...♗f6 (contraataque sobre el peón blanco de e4). Éstas son las respuestas **teóricas**, o sea, las recomendadas por

la experiencia acumulada a través del tiempo. Las negras tampoco deben cambiar peones con 3 ... exd4 ya que pierden control del centro, ni 3... ♘c6 por 4.dxe5 dxe5 5.♙xd8 ♚xd8 y ya no podrán enrocar, lo que las dejaría en desventaja por lo expuesto de su rey.

4.dxe5 ♘xf3

Respuesta obligada, ya que si 4... dxe5 5.♙xd8 ♚xd8 6.♗xe5 ganando un peón. Ahora las blancas obtienen ventaja de desarrollo y además ganan la “**pareja de alfiles**”. El valor del alfil y del caballo es equivalente, sin embargo, no es conveniente ceder uno de los alfiles demasiado pronto, ya que se pueden originar debilidades en las casillas del color de dicho alfil, tal como sucede en la partida.

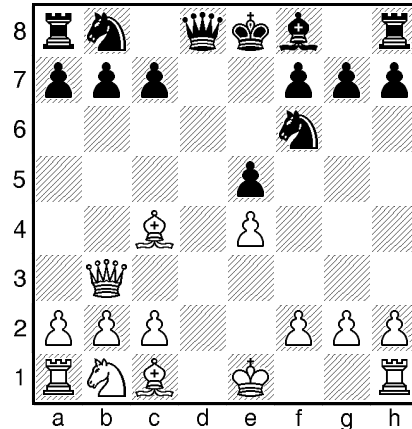
5.♙xf3

Era posible también 5.gxf3 dxe5 6.♙xd8, con buena posición del blanco. Morphy prefiere iniciar un rápido ataque sobre el punto débil de “f7”.

**5... dxe5
6.♗c4 ♗f6?**

Las negras evitan el mate con su última jugada pero no prevén la siguiente del blanco. Era más adecuado defenderse con 6... ♙d7 aunque la ventaja del blanco es clara por su mejor movilización de piezas.

7.♙b3!



Morphy consigue un eficaz “**ataque doble**” contra los peones de “b7” y “f7”. Ahora las negras sólo pueden combatir una de estas amenazas.

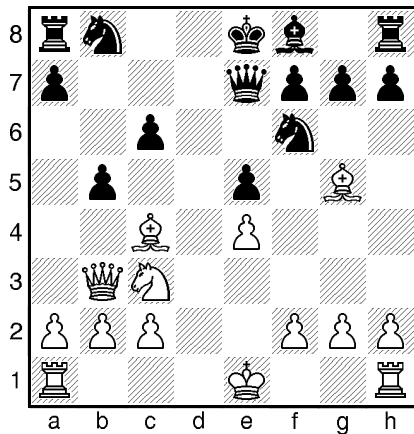
7... ♙e7

Relativamente lo mejor. Las negras pretenden jugar contra 8.♙xb7 8...♙b4+ y cambiar damas, evitando la pérdida de la torre de “a8”. Ésta era una buena alternativa para el blanco, ya que ganaba un peón. Sin embargo, Morphy prefiere continuar su desarrollo de piezas y jugar al ataque aprovechando la **mala coordinación** de las piezas negras. Obsérvese cómo la dama impide el movimiento del alfil de rey de “f8”.

8.♗c3 c6

Se defiende así el peón de “b”, aunque las negras siguen perdiendo tiempos en la apertura, ya que no están desarrollando sus piezas.

9.♗g5 b5??



Error grave. Las negras tenían que ser más precavidas por su inferior desarrollo de piezas y la peligrosa posición de su rey en el centro. Era mejor jugar 9... ♔c7, con un juego pasivo.

10. ♖xb5!

¡Bien jugado! Morphy no duda en **sacrificar** una pieza para empezar un fuerte ataque, abriendo líneas contra el rey enemigo. Esto no es casual, ya que la mayor actividad de sus piezas le permite realizar esta **combinación**.

10... cxb5
11. ♗xb5+ ♘bd7
12. 0-0-0

Las blancas concentran sus piezas contra el caballo negro de "d7". Se amenaza 13. ♗xd7+. Vea la función del alfil blanco de "g5" que ataca uno de los defensores de dicho punto, el caballo negro de "f6".

12... ♖d8

Única manera de defenderse de la amenaza mencionada, ya que no es posible 12...0-0-0 por 13. ♗a6+ ♔c7 14. ♗b7++. La diferencia de movilidad

de piezas entre ambos bandos permite al blanco llevar reservas de ataque contra la casilla crítica "d7". Esto se logra mediante un ingenioso sacrificio de "calidad".

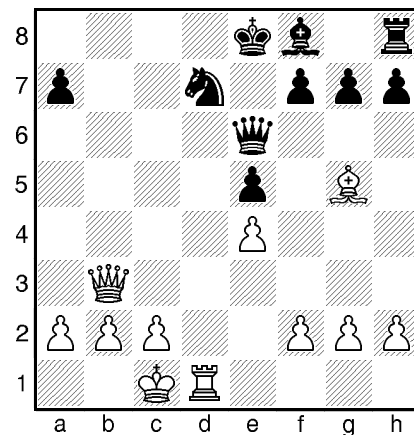
13. ♖xd7! ♖xd7
14. ♖d1

Morphy activó la torre de "h1" sin pérdida de tiempo gracias a su combinación. Las negras han jugado la apertura pobremente y por ello no han podido utilizar el alfil y la torre de rey.

14... ♗e6

Las negras "desclavan" su caballo, que defiende la torre de "d7". En este momento, Morphy pudo jugar 15. ♗xf6 gxf6 (si 15... ♗xb3 16. ♗xd7++) 16. ♗xd7+ ♗xd7 17. ♖xd7 con un final ganado. En cambio, visualiza una brillante combinación de "**desviación**" (usual tema táctico) que forma una bonita red de mate.

15. ♗xd7+ ♘xd7



16. ♗b8+!! ♘xb8
17. ♖d8 ++

En esta partida, el genial Paul Morphy fue superior a sus oponentes tanto en estrategia como en táctica y aprovechó en forma magistral los errores en la apertura de las negras, sacrificando material para lanzar un contundente ataque contra el rey enemigo. Es posible que haya calculado la posición final de la partida desde su entrega del caballo en la décima jugada.

En la partida que se muestra a continuación, el fuerte jugador de ataque Frank Marshall vence a su rival mediante una contundente combinación final:

Blancas: FRANK MARSHALL
Negras: AMOS BURN
París, 1900
Gambito de dama rehusado

1.d4 d5

Ésta es otra forma adecuada de iniciar la movilización de las piezas y controlar el centro del tablero. Ambos bandos permiten la salida de dos de sus piezas.

2.c4

La intención de esta jugada es atacar el peón del negro de "d5" y apartarlo del dominio de la casilla "e4". En la apertura es importante formar una correcta estructura de peones centrales, por ejemplo en "e4" y "d4" que dominan los cuadros negros del centro lo que daría a las piezas blancas buenos puntos de apoyo para futuras acciones de ataque. Comienza una lucha estratégica por el control de los puntos e4 y d5

2... e6

Las negras no aceptan el sacrificio y prefieren consolidar y defender su peón

mediante esta correcta jugada (que es la más común), pero tiene el inconveniente de que limita la acción del alfil de "c8". Otras posibles jugadas de las negras son 2...c6 (defensa eslava) y 2...dxc4 (gambito de dama aceptado).

3.♘c3 ♗f6
4.♙g5

Jugada que inmoviliza al caballo. Es, en realidad, una clavada relativa y no absoluta, ya que el caballo si puede moverse pero ocasionaría la pérdida de la dama.

4... ♗e7
5.e3 O-O
6.♗f3 b6
7.♙d3 ♗b7
8. cxd5 exd5

Una mejor alternativa era 8... ♗xd5 para no obstruir con un peón la acción del alfil de "b7" en la gran diagonal

9.♗xf6 ♗xf6
10.h4!

Las blancas empiezan las acciones en el flanco de rey. Debe observarse como no se han enrocado corto y esto les permite avanzar los peones de ese sector del tablero.

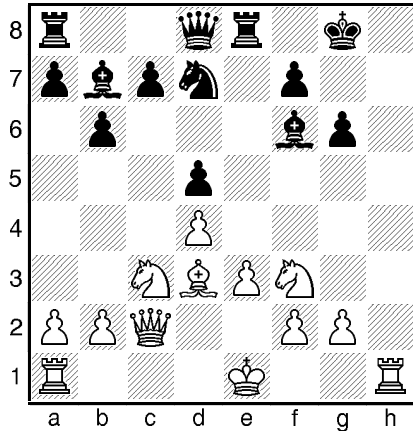
10...g6??

Éste es un error grave, ya que esta jugada permite al blanco abrir líneas de ataque contra el rey negro. Era mejor jugar 10... c5 con contrajuego en el centro

11.h5! ♗e8?

La mejor defensa era 11.. ♘d7 12. ♖c2, ♔g7, para defender el punto g6.

12. hxg6 hxg6
13. ♖c2 ♘d7?



14. ♗xg6!

Marshall logra dismantelar la posición del rey enemigo con este sacrificio de alfil.

14... fxg6
15. ♖xg6+ ♗g7

16. ♘g5 ♖f6

Las negras logran defender el mate en "f7", sin embargo, Marshall había previsto la siguiente sencilla pero contundente combinación.

17. ♖h8+! ♔xh8
18. ♖h7 mate.

Una corta pero instructiva partida.

Prácticas de entrenamiento

- 1) Reproduzca varias veces las partidas anteriores para que el alumno capte el desarrollo de un juego completo con sus errores, jugadas brillantes, estrategia, táctica, etc{etera.
- 2) Cada alumno deberá anotar en un cuaderno estas partidas. Dicho cuaderno será necesario para guardar sus partidas más interesantes y coleccionar didácticas partidas clásicas y posiciones diversas, donde podrá anotar sus dudas.

2.5 MATES EN EL FINAL DE LA PARTIDA

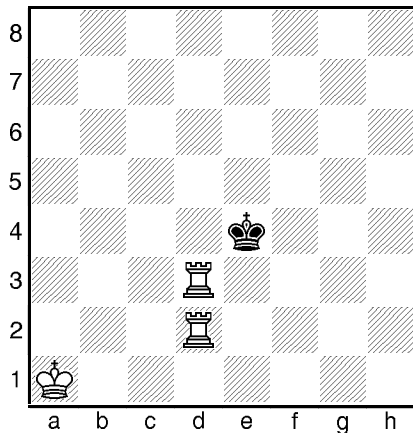
El final de juego es, quizá, la fase más difícil de dominar en el ajedrez por la gran cantidad de sutilezas que presenta. Hay que hacer notar que cuando quedan pocas piezas en el tablero, cualquier error e incluso una simple inexactitud puede costar la partida y es imposible recuperarse; por lo que es necesario un estudio concienzudo de los conceptos y situaciones más comunes, así como tener una práctica constante en el mismo. El final de la partida es sin duda un campo ideal para dominar el arte del análisis ajedrecístico ya que en esta fase se deben combinar a la perfección los conocimientos teóricos, un preciso cálculo de variantes, así como un continuo razonamiento lógico.

Antes que nada, es importante dominar perfectamente las mates en el final de juego cuando se tiene gran ventaja material. Veremos a continuación cómo se define el juego en posiciones de rey y piezas contra rey. La estrategia a seguir no es difícil: se debe empujar y encerrar al rey enemigo a cualquiera de las bandas, donde dispone de

menos casillas. El que comienza a adentrarse en el mundo del ajedrez deberá practicar estos mates ubicando las piezas en diferentes sitios del tablero.

1) MATE CON DOS TORRES

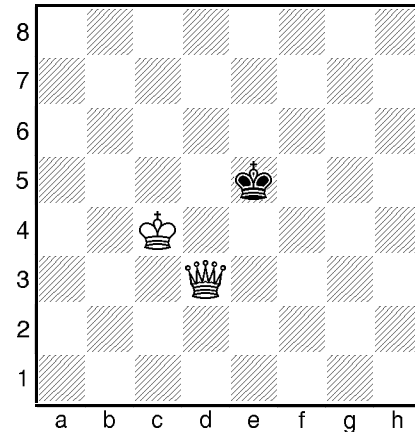
Éste es el primer mate que debe practicar el principiante ya que es el más sencillo y fácil de comprender. Se debe llevar al rey enemigo a la banda con dos torres usando el método conocido como "la escalera". No es indispensable utilizar el rey para conseguir el mate. Veamos, por ejemplo, la siguiente posición:



1. ♖a3 (las torres deben alejarse del rey rival) 1... ♜e5 2. ♖a4 (cortando al rey negro) 2... ♜f5 3. ♖d5+ (llevando poco a poco al rey a una de las bandas) 3... ♜e6 4. ♖b5 ♜d6 5. ♖a6+ ♜c7 6. ♖h6 ♜d7 7. ♖b7+ ♜c8 8. ♖g7 (alejando las torres del rey contrario) 8... ♜d8 9. ♖h8 ++.

2) MATE CON DAMA

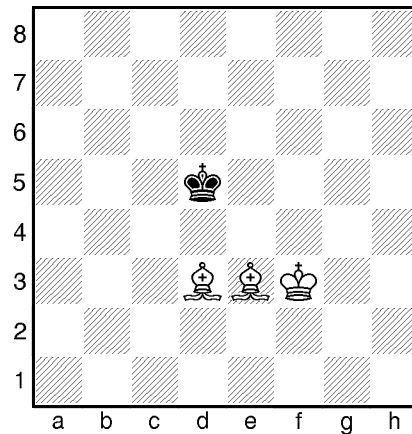
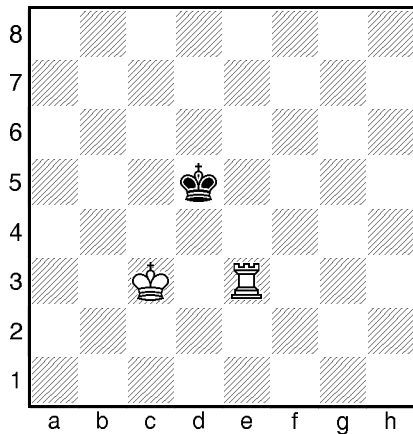
Para aplicar este mate es necesario coordinar la acción del rey y la dama para acorralar al monarca enemigo. El lector debe practicar y perfeccionar este mate ya que puede desembocar de un final de peones.



1. ♕e3+ ♜d6 2. ♕e8 ♜c7 3. ♜c5 ♜b7 4. ♕d8 ♜a7 5. ♜c6 ♜a6 6. ♕a8++. Es importante hacer notar que hay varias maneras de encerrar al rey rival pero siempre teniendo cuidado de no ahogarlo, una situación muy común en estos finales.

3) MATE CON TORRE

Es un poco más complicado dar el mate con una sola torre, pero la estrategia es similar, encerrar al rey en una de las bandas. Esto se logra mediante el *zugzwang* (el inconveniente de tener que jugar) cediendo al rival el turno de juego en el momento adecuado.



1. ♖e2 (perdiendo un tiempo lo que obliga a jugar al rey negro) 1...♗c5
 2. ♖e5+ (el rey es llevado, poco a poco, a una de las bandas) 2...♗d6 3. ♗d4
 ♗c6 4. ♖e6+, ♗d7 5. ♗d5 ♗c7 6. ♖h6
 (se aleja la torre lo más posible del rey enemigo) 6... ♗b7 7. ♗c5 ♗c7
 8. ♖h7+ (el jaque sólo se da cuando los reyes están frente a frente y así se puede arrinconar cada vez más al monarca rival) 8...♗d8 9. ♗d6 ♗e8
 10. ♖a7 ♗f8 11. ♗e6 ♗g8 12. ♗f6 ♗h8
 13. ♗g6 ♗g8 14. ♖a8++

1. ♗f4 ♗e6 2. ♗e4 ♗d6 3. ♗f5 (el rey del bando débil es llevado, de manera inexorable, a una de las cuatro esquinas del tablero) 3...♗e7 4. ♗f4 ♗d7 5. ♗f6
 ♗e8 6. ♗f5 ♗d8 7. ♗e6 ♗e8 8. ♗c7
 (impide el paso al flanco de dama al rey negro) 8... ♗f8 9. ♗d7 ♗g8 10. ♗g6
 ♗f8 11. ♗d6+ ♗g8 12. ♗e6+ ♗h8
 13. ♗e5++ .

4) MATE CON DOS ALFILES

Veamos a continuación cómo se efectúa el mate con la pareja de alfiles. El plan es llevar al rey contrario a cualquiera de las esquinas del tablero.

También es posible dar mate en el final de rey, alfil y caballo contra rey. Pero no es suficiente cuando se cuenta sólo con un caballo, con un alfil o con los dos caballos. Recuerde que se dispone de 50 jugadas para conseguir la victoria en los finales que se han visto para evitar el empate, ya que el reglamento así lo establece.

Prácticas de entrenamiento

Es importante que el alumno (y desde luego, el docente) practique, hasta dominar, cada uno de los mates anteriores. El entrenador deberá poner por parejas a los alumnos que primero intentarán llegar al mate y luego se defenderán contra el mismo compañero de clase. Intente realizar la sesión de manera divertida (en forma de

competencia) y motivar a los que lo hagan mejor con estímulos varios: revistas, diplomas, etcétera, siempre explicando las ideas y corrigiendo los posibles errores de los alumnos.

2.6 CONCLUSIONES

Los temas y prácticas que hemos visto en este capítulo son fundamentales para que el que inicia en el ajedrez obtenga una visión general del juego y le sirva de base para un estudio más sólido y detallado. No olvide contar siempre con el material necesario para cada una de las sesiones de entrenamiento como un tablero mural, suficientes ajedreces, papeletas de anotación, cuadernos, plumas y material bibliográfico. Es importante también realizar las prácticas de forma lo más amena y dinámica posible haciendo preguntas de manera constante a los alumnos pidiendo las soluciones de cada una de las posiciones.

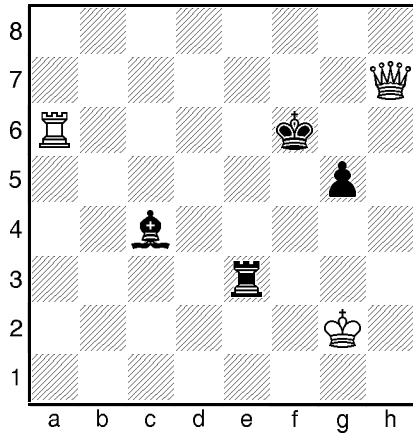
2.7 SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Se pueden intercambiar opiniones sobre temas y recursos pedagógicos utilizando la siguiente práctica:

Los que deseen aportar sus impresiones e ideas pasarán al tablero mural y mostrarán al resto del grupo sus sugerencias de cómo explicar los mates más rápidos que se pueden lograr, así como los mates básicos en el final de la partida.

2.8 AUTOEVALUACIÓN

- 1) Defina de manera breve los siguientes conceptos: **amenaza, debilidad, estrategia y táctica.**
- 2) Mencione las diversas maneras que las negras tienen para rechazar el jaque del enemigo en la siguiente posición:



1) JUEGAN NEGRAS

- 3) Resuelva las cuatro posiciones siguientes con cualquiera de los dos turnos de juego. Escriba sus respuestas y compárelas con las soluciones que se encuentran al final del manual.

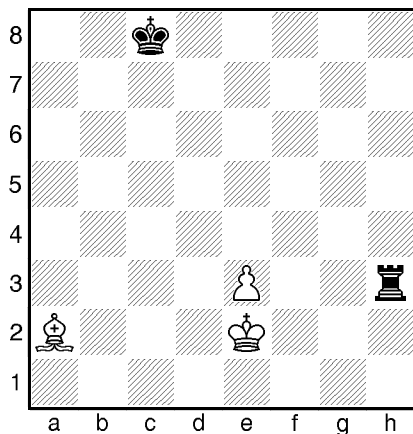


DIAGRAMA 2

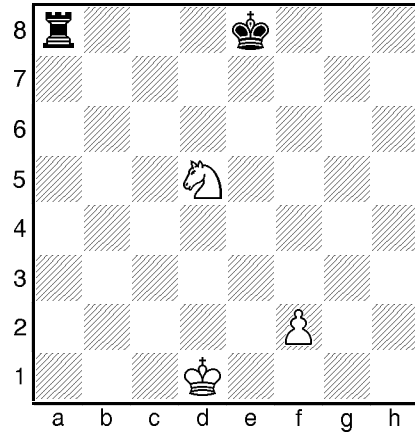


DIAGRAMA 3

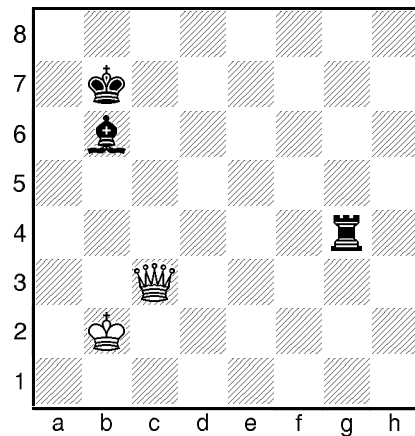


DIAGRAMA 4

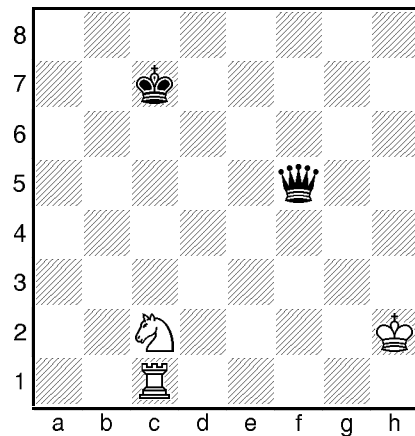
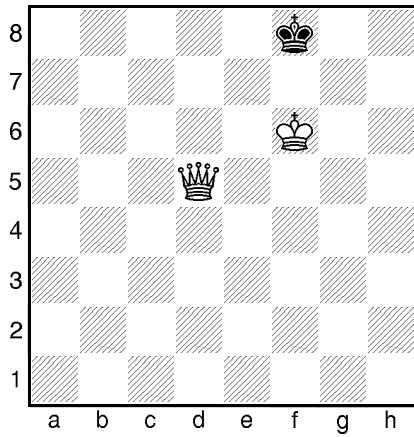
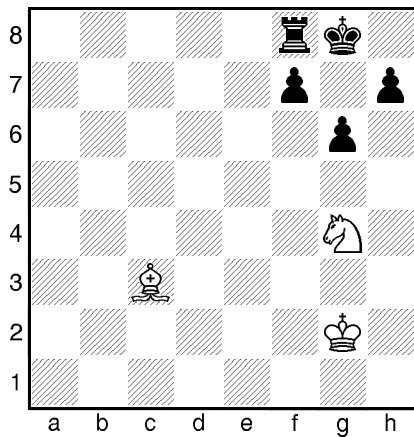


DIAGRAMA 5

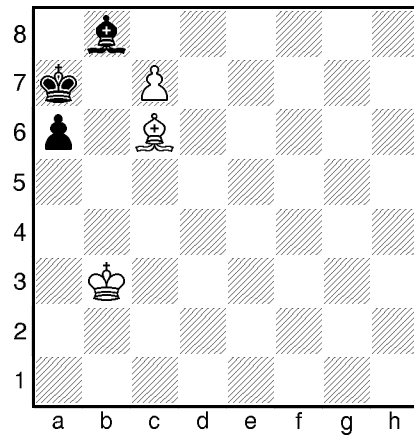
- 1) Las blancas juegan y dan mate. Mencione de qué forma lo consiguen.



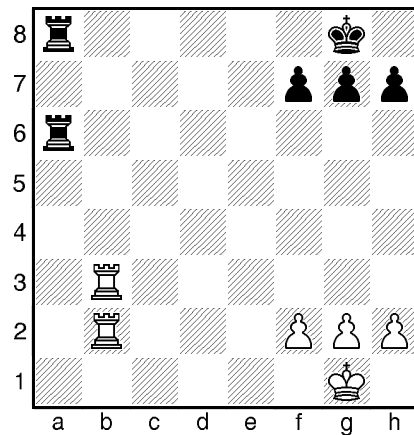
6) JUEGAN BLANCAS



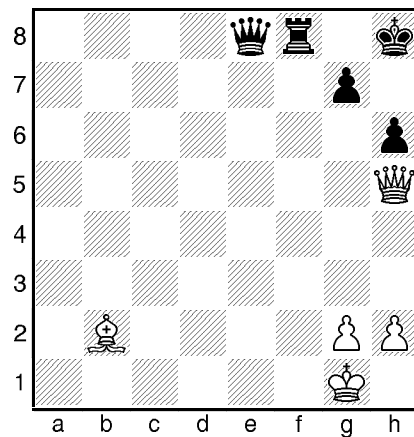
7) JUEGAN BLANCAS



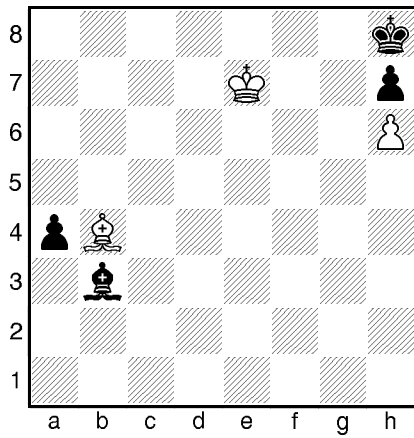
8) JUEGAN BLANCAS



9) JUEGAN BLANCAS

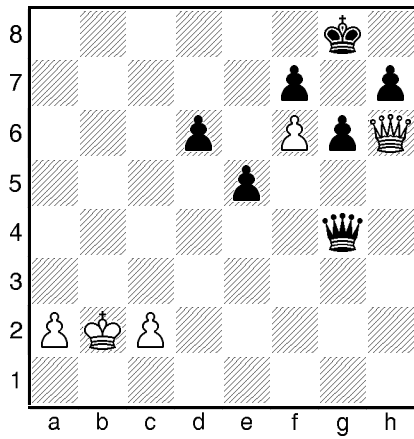


10) JUEGAN BLANCAS

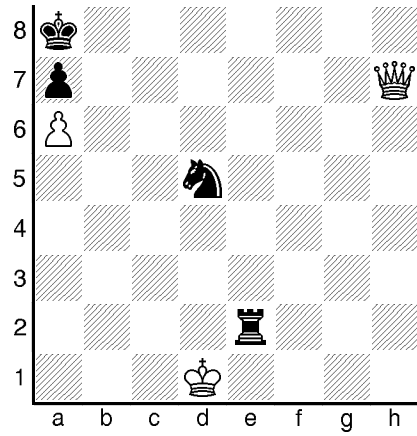


11) JUEGAN BLANCAS

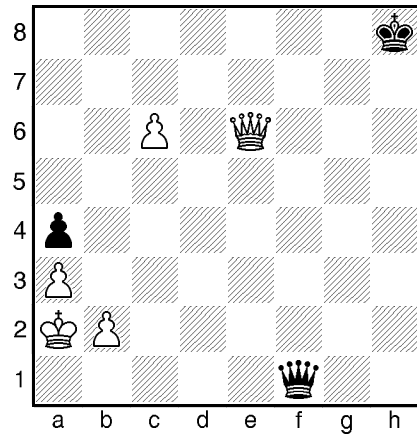
2) Las negras logran las tablas en las tres siguientes posiciones.



12) JUEGAN NEGRAS

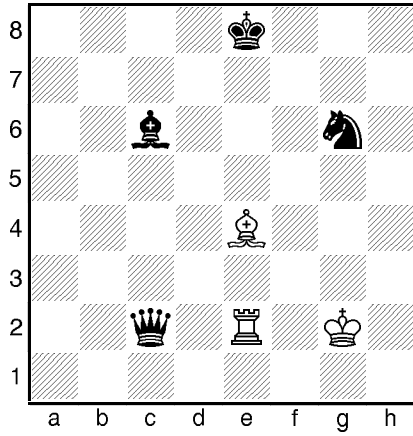


13) JUEGAN NEGRAS

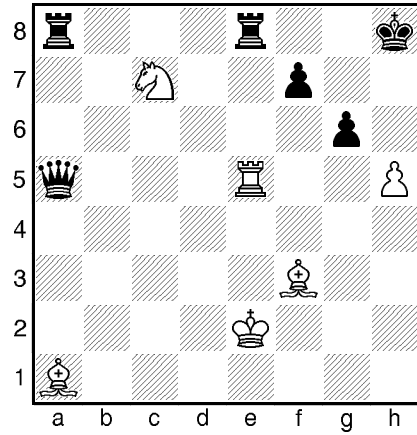


14) JUEGAN NEGRAS

6) En las dos siguientes posiciones mencione la captura más favorable por parte de las blancas.



15) JUEGAN BLANCAS



16) JUEGAN BLANCAS

