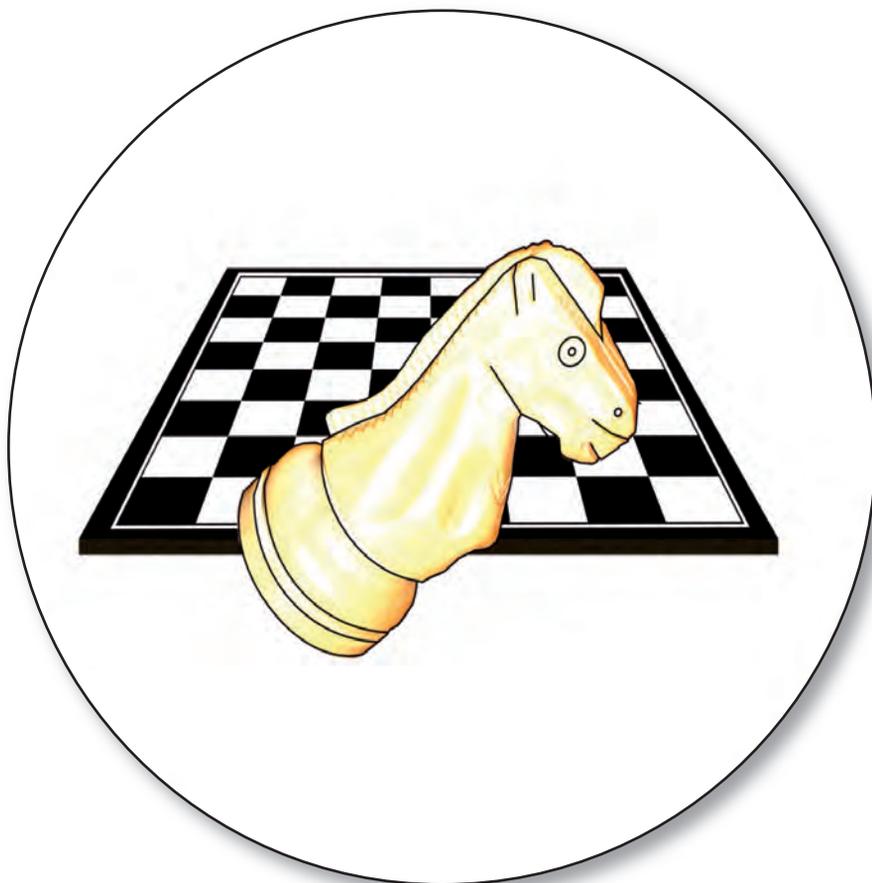


# ¡Aprende ajedrez y diviértete!

## NIVEL MEDIO I



**Francisco Fernández Lozano**

*Director de la Escuela de Ajedrez Jaquememory*



# CAPÍTULO 1



*Aprende a pensar*

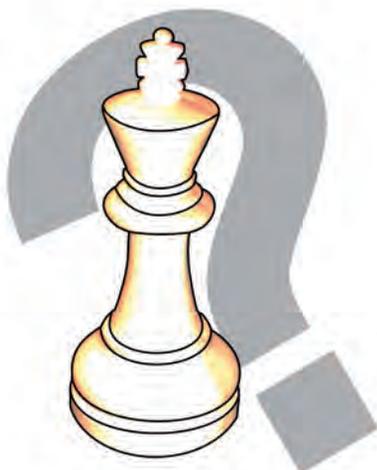
# Introducción

Ya has jugado muchas partidas con tus amigos y les has hecho infinidad de jaques mates pastor, y ellos a tí también... Perfecto, ya has madurado lo suficiente como para necesitar aprender cosas nuevas que consigan motivarte para seguir mejorando tus conocimientos sobre el ajedrez.

## Pregunta

¿No te ha ocurrido que en algún momento de tus partidas te has quedado en blanco, sin saber qué hacer? O bien, ¿no te ha ocurrido que cuando creías que ya tenías ganada la partida tu rival te ha vencido de una forma inesperada? Y encima, para empeorar la derrota, no has llegado a entender por qué te ha ocurrido.

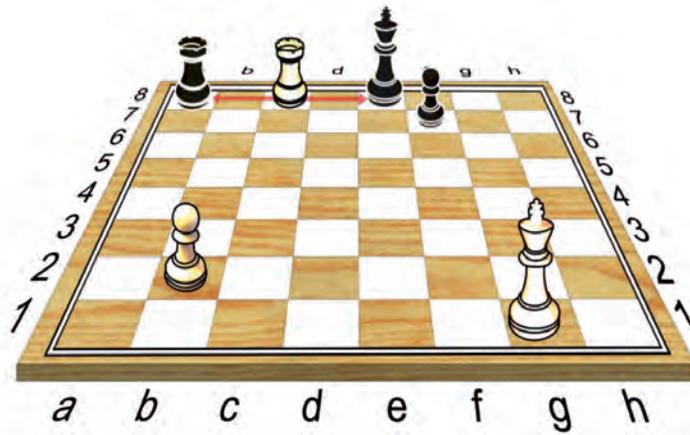
Pues bien, lo que ha pasado es que no te has hecho las preguntas adecuadas antes de realizar tu jugada. Ahora te enseñaremos cuáles son las preguntas fundamentales que debes hacerte a tí mismo antes de tomar cualquier pieza para moverla.



Las preguntas sobre las que vamos a desarrollar este capítulo de introducción al NIVEL MEDIO (Primera parte) son las siguientes:

-  ¿Qué amenaza mi rival con su jugada?
-  ¿Puedo tomar la pieza que acaba de mover?
-  Si la tomo, ¿no perderé, no?
-  ¿Y ahora qué hago?

Y hay muchas más preguntas que deberás aprender a hacerte, pero las reservamos para los libros NIVEL MEDIO (Segunda parte) y NIVEL SUPERIOR.



Vamos a empezar este segundo libro con una posición sencilla y un pequeño relato. Observa el tablero superior.

Las blancas acaban de jugar su torre a la casilla c8... Y las negras se preguntaron: **¿qué amenaza mi rival con esa jugada de torre?**

Las negras se asustaron inmediatamente, ya que al contestarse a sí mismas a la pregunta se respondieron:

### Nota

*“¡OHHHHH, la torre blanca me amenaza el rey (con jaque) y a la vez también amenaza mi torre! Menudo jaque doble me acaban de hacer.*

*Entonces moveré el rey, ya que me están dando jaque y he de huir, ya que mi rey vale más que ninguna pieza y no puede estar en jaque...”*

Entonces las negras movieron su rey a e7, fuera del alcance de la torre blanca y se resignaron a perder la torre. Las blancas no tardaron ni un segundo en capturar la torre negra de a8 con la suya y poco después ganaron la partida.

### Nota

*¿Y dónde he fallado?, se preguntaba el negro, ¡con lo bien que he jugado todo el rato!*

Su error fue no hacerse la siguiente pregunta antes de mover... **¿puedo capturar la pieza que acaba de mover mi rival?**

Pues, si se hubiera hecho la pregunta, habría perdido el miedo y habría visto que podía capturar la torre blanca de c8 con su torre, y entonces la partida la hubieran ganado las negras...



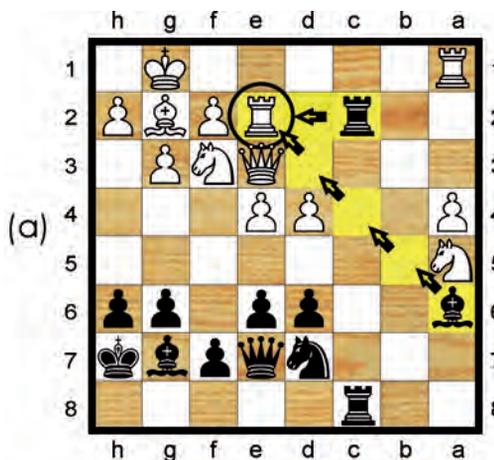
A continuación te vamos a mostrar diferentes posiciones que se dieron en partidas de jugadores de 8-10 años en el campeonato escolar de Cataluña en 2011.

**Diagrama (a)**

Las blancas acaban de jugar su torre a e2, con idea de eliminar la molesta torre negra situada en c2.

Las negras se preguntaron: **¿puedo capturar la pieza que acaban de mover las blancas?**

Si, se contestaron... la puedo capturar con la torre de c2 y con el alfil de a6. Por tanto, tengo dos piezas apuntando a la torre de e2 y las blancas sólo la dama defendiendo... Es un bonito regalo de torre... y jugaron **1...♖xe2** ganando una torre limpiamente.



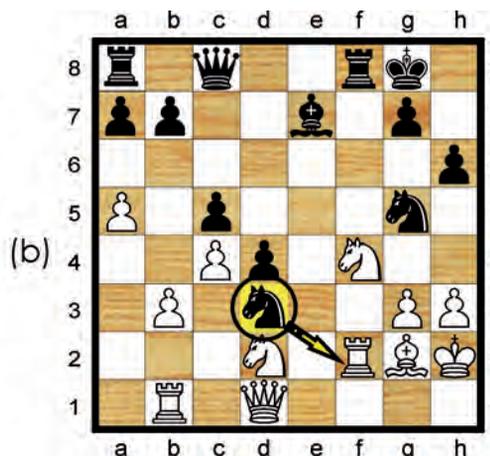
**Diagrama (b)**

Las negras han tomado el peón de d3 con su caballo y amenazan la torre blanca de f2. Por ello las blancas jugaron rápidamente **1. ♖f1**.

Sin embargo, si las blancas se hubiesen hecho la pregunta **¿puedo capturar la pieza que acaba de mover mi rival?**, se hubieran dado cuenta de que podían haber jugado **1. ♗xd3** y habrían ganado un caballo.

Si hubiesen pensado un poco más, podrían haberse preguntado si el regalo tenía alguna trampa escondida... Pero habrían visto que tras **1...♗xf2** **2. ♗xf2**, y seguirían teniendo el caballo de ventaja; por tanto, no había ninguna trampa en el regalo de caballo.

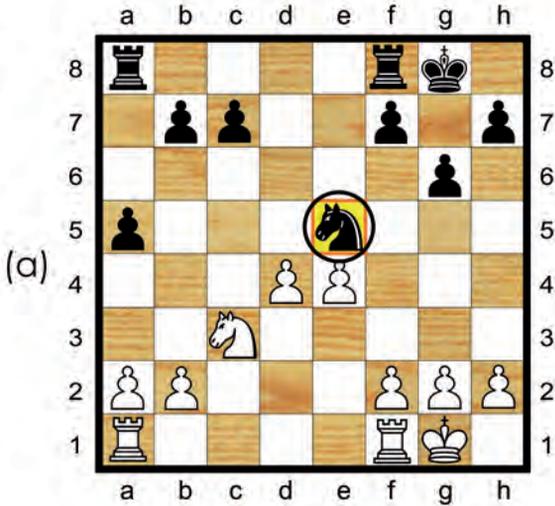
En cualquier caso, al no hacerse la pregunta, perdieron la oportunidad de ganar un caballo.



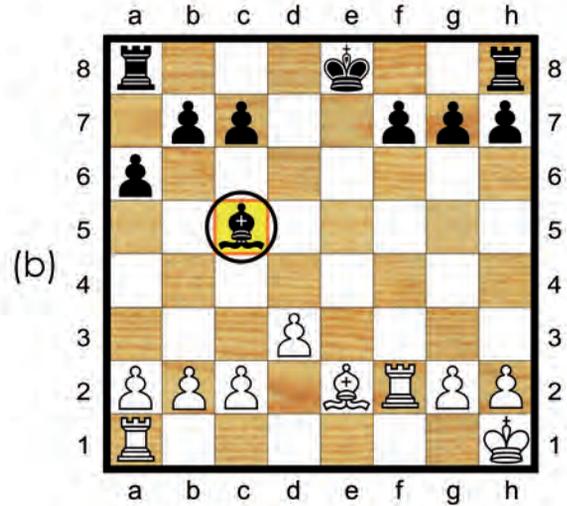
**JUEGAN BLANCAS**

Responde a las siguientes preguntas.

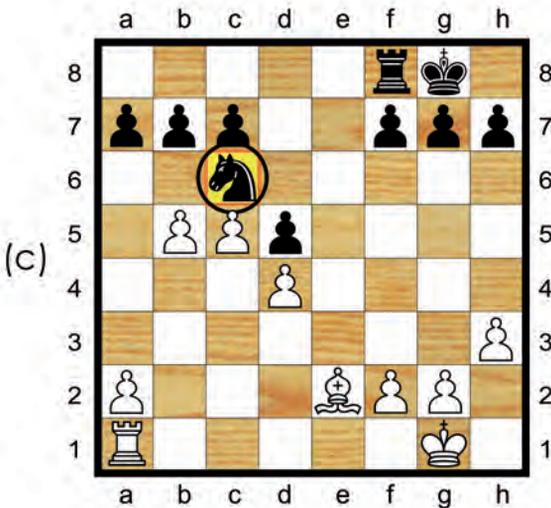
Las negras acaban de jugar  $1... \text{♞e5}$ . Dado que las negras no amenazan nada, ¿qué pregunta te harías?



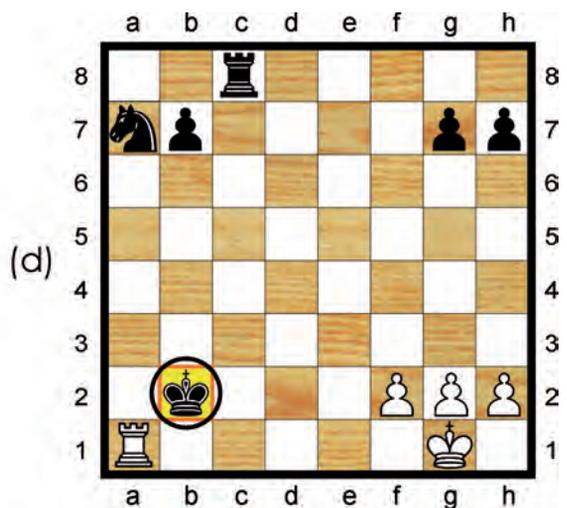
Las negras han jugado  $1... \text{♝c5}$ . ¿Cuál crees que es la pregunta que deben hacerse las blancas?



Las negras han jugado  $1... \text{♞c6}$ . Ahora te toca a tí. ¿Es hoy tu cumpleaños?

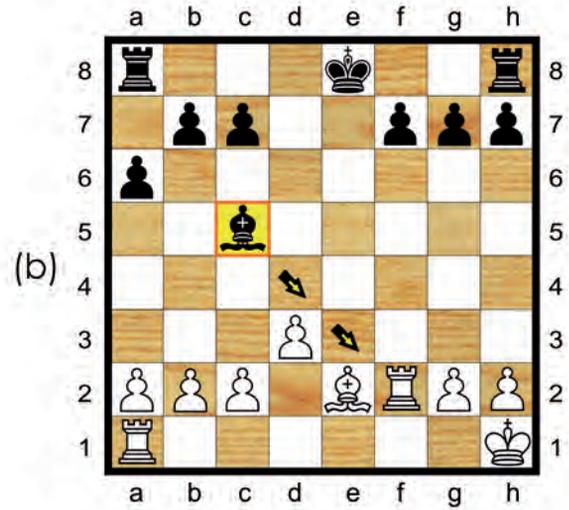
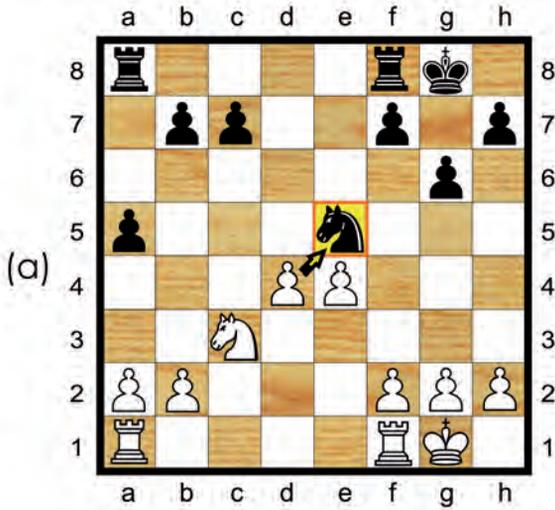


Las negras acaban de jugar  $1... \text{♚b2}$ . Ahora te toca a tí y puedes capturar el caballo negro. ¿Aceptas el regalo?



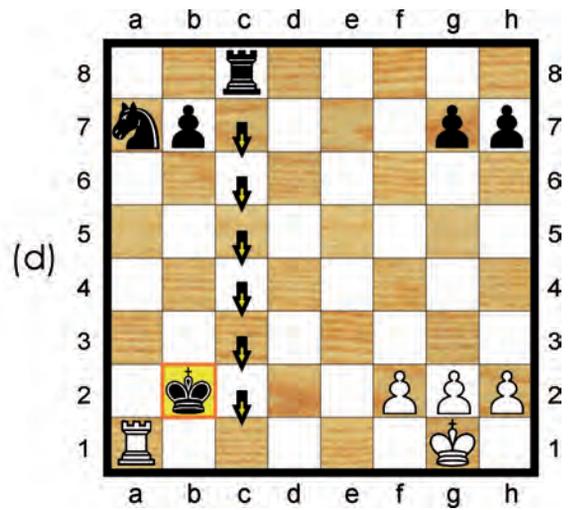
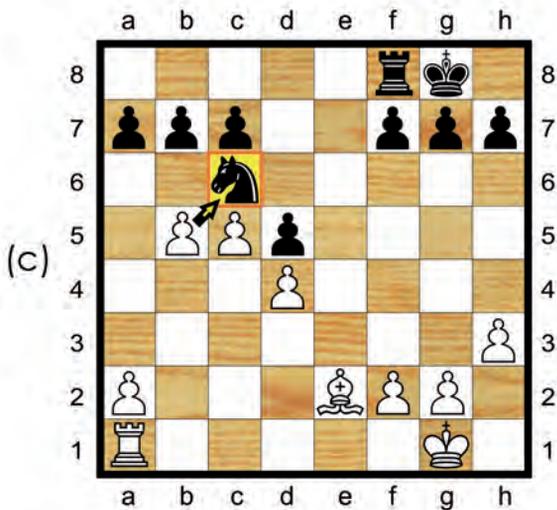
Primero me preguntaría ¿qué amenazan las negras? Y como la respuesta es nada, me preguntaría ¿puedo capturar el caballo? Como no está defendido lo capturaría y pensaría que quizás hoy es mi cumpleaños.

La pregunta es ¿qué amenazan las negras?... y la respuesta es ¡la torre de f2, peligro!



Sí, es mi cumpleaños y voy a capturar el caballo de c6 con mi peón de b5.

No acepto el regalo, ya que si capturo el caballo de a7 con mi torre, las negras me dan jaque mate con su torre en c1.

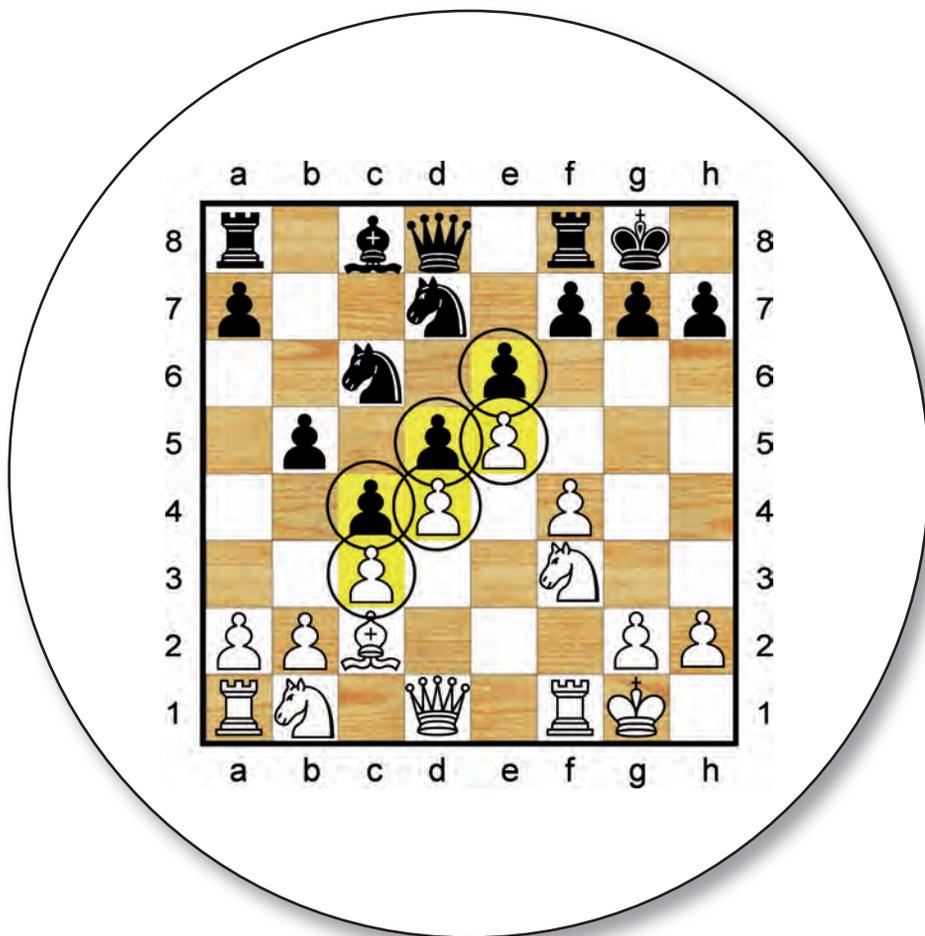


# CAPÍTULO 2



Propiedades  
de las piezas

# EL PEÓN ES MÁGICO

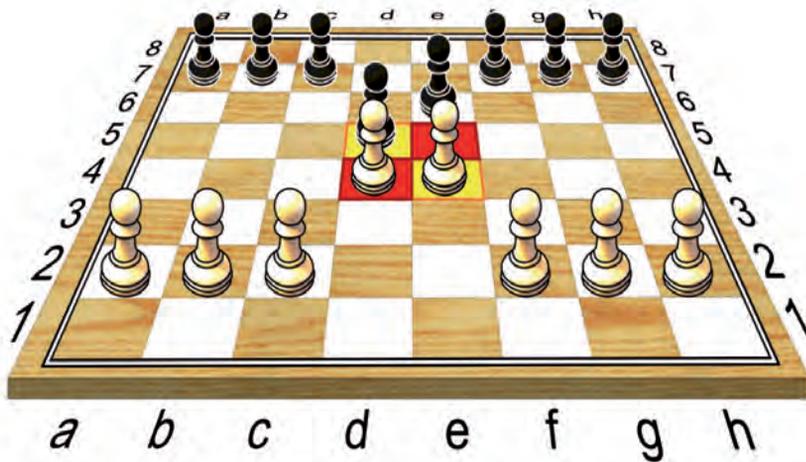


## Nota

En el libro de NIVEL INICIACIÓN aprendiste que el peón es la pieza que menos puntos vale, pero a su vez que es la única que puede convertirse, por arte de magia, en otra de mayor valor.

Ahora te vamos a enseñar otra cualidad del peón, que es que él decide si la partida va a ser abierta y de ataque, con columnas y diagonales disponibles para las torres y alfiles, o bien va a ser cerrada, en cuyo caso las torres y los alfiles lo tienen más complicado para moverse y, en general, son los caballos los que tienen alguna posibilidad más para maniobrar.

Por tanto, el peón tiene la llave para abrir o cerrar el centro, y, en definitiva, para decidir si la partida se jugará con mucho espacio disponible para maniobras de ataque rápidas o si por el contrario habrá menos espacio para mover las piezas y la partida será de maniobras lentas.



Sobre las estructuras de peones se han escrito libros enteros, pero nosotros no vamos a profundizar tanto en el tema. Nos conformaremos con que aprendas tres cosas básicas sobre la disposición de los peones sobre el tablero:



Qué es un centro abierto y qué es un centro cerrado.



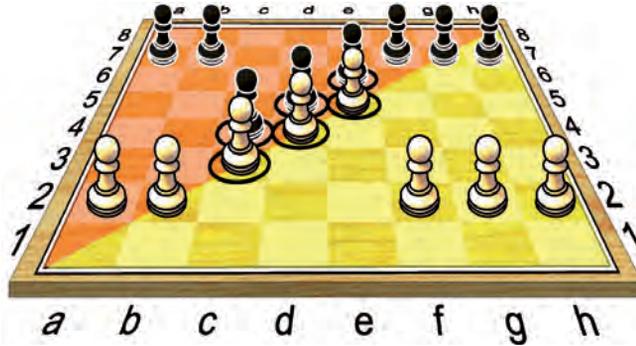
Dónde debes atacar la estructura de peones contraria para conseguir ventaja.



Qué casillas son débiles según la distribución de peones de tu rival.

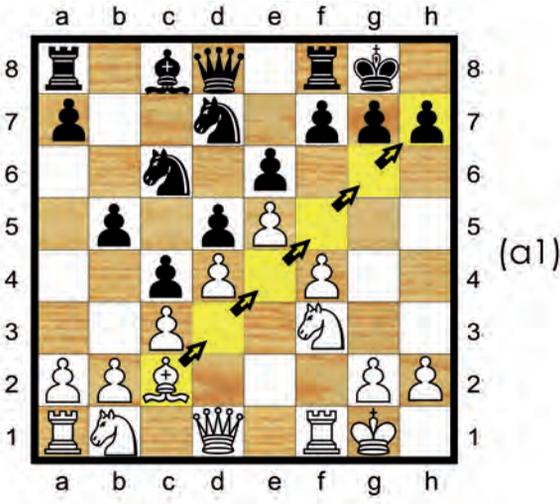
¿Verdad que nunca te habías imaginado que el peón tenía tanto poder sobre las otras piezas y sobre el curso de la partida? ¡Pues sí lo tiene!





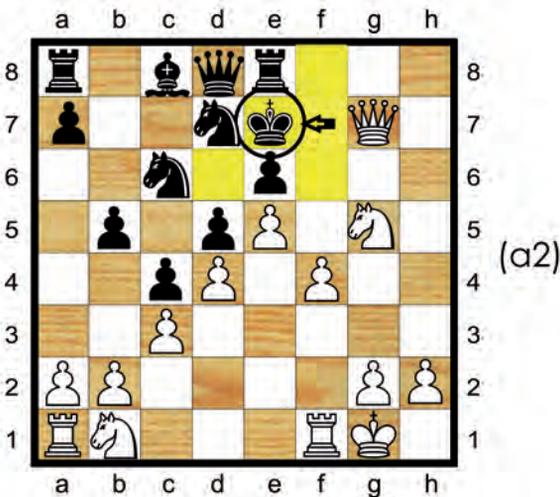
Concepto

Un centro cerrado, o una posición cerrada, se produce cuando las dos formaciones de peones centrales de las columnas e y d (y en ocasiones también la columna c y la f) se encuentran bloqueadas, quedando los peones unos frente a los otros.



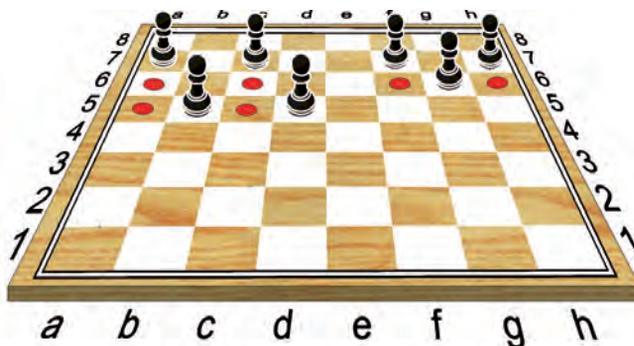
En el tablero superior hemos esquematizado una posición típica de centro cerrado, muy similar a la del diagrama (a) de la página anterior. La estructura de peones nos está sugiriendo que las blancas van a ocupar el flanco de rey (en amarillo), y van a atacar en ese sector, y las negras lo van a hacer en el flanco de dama (en rojo).

En el diagrama (a1), en el que es el turno de juego de las blancas, se puede observar la posición a la que se llega después de unas pocas jugadas de desarrollo de la Defensa Francesa. Las negras se han expandido en el flanco de dama y las blancas tienen sus piezas preparadas para entrar en acción en el flanco de rey.



Reproduce las jugadas y podrás observar cómo se llega a la posición del diagrama (a2), en que las blancas, gracias a que han aprovechado su ventaja de espacio en el flanco de rey, han dado jaque mate al rey negro.

1. ♖xh7+ ♔xh7
2. ♗g5+ ♕g8
3. ♜h5 ♞e8
4. ♜xf7+ ♔h8
5. ♜h5+ ♕g8
6. ♜h7+ ♔f8
7. ♜h8+ ♔e7
8. ♜xg7++



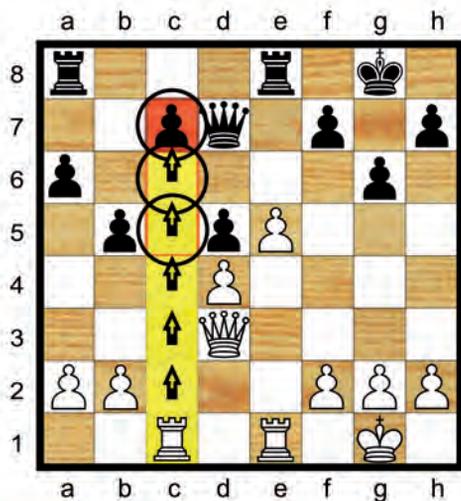
Concepto

La disposición de los peones determina la existencia de **casillas fuertes y débiles**. Es decir, según cómo se encuentren situados los peones, hay casillas que pueden ser ocupadas o atacadas con facilidad, y ello es debido a que ningún peón adversario puede defenderlas.

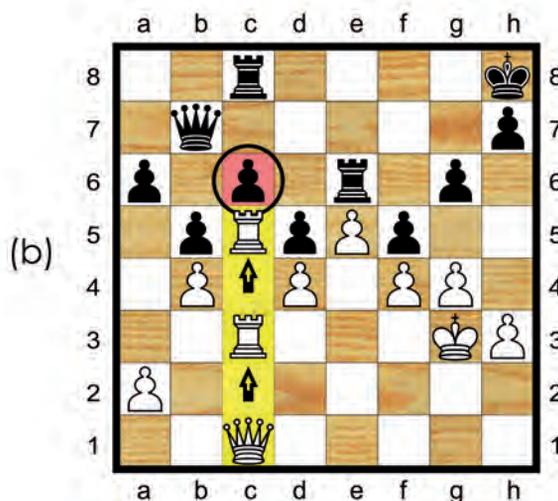
Observa el tablero superior. Las casillas con punto rojo son débiles a causa de la estructura de peones negros, ya que ningún peón negro puede controlarlas. **Si colocamos una pieza en una casilla débil, nuestro rival no lo tendrá fácil para obligarnos a retirarla de ahí.**

Veamos un ejemplo. En el diagrama (a) las casillas c5 y c6 de las negras son débiles ya que ningún peón negro puede protegerlas. A estas dos debilidades hay que añadir el peón de c7, ya que se encuentra en una columna semiabierta en la que las blancas ya han dispuesto una torre.

Observa el diagrama (b). Las blancas se han triplicado en la columna c (las dos torres + la dama) y las negras tienen sus dos torres y su dama "atadas" en posición defensiva, ya que de lo contrario pierden su peón c6. Atacar las casillas débiles ha permitido a las blancas dominar el juego, y ahora además amenazan con jugar  $\text{Bxd5}$  ganando un importante peón.



(a)



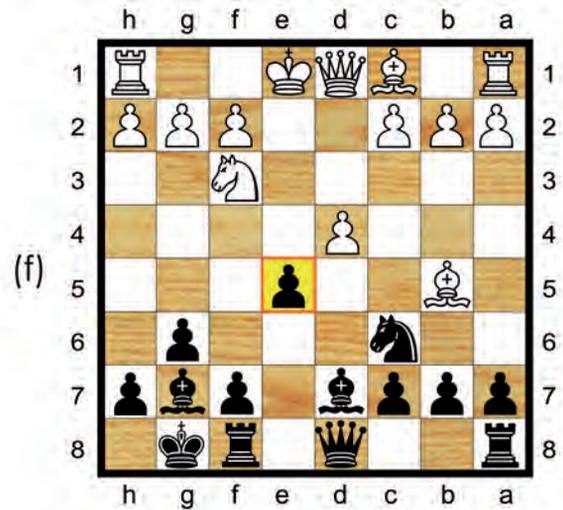
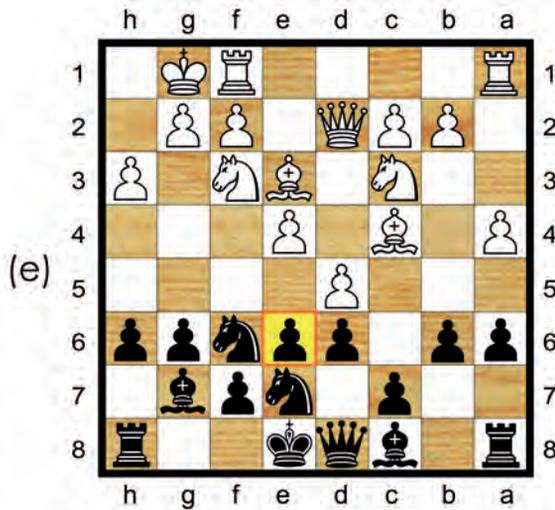
(b)

**JUEGAN NEGRAS**

Mueve el peón negro que se encuentra en la casilla de color amarillo y da respuesta a las siguientes preguntas.

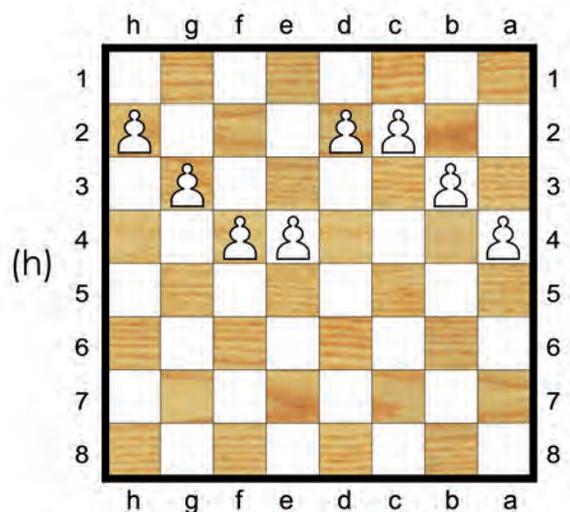
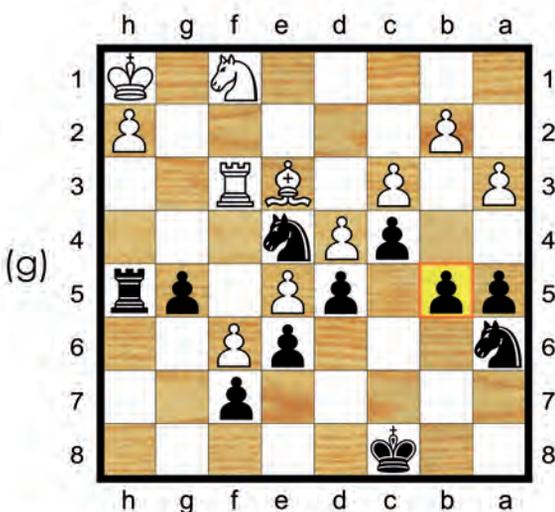
¿Cómo puedes conseguir cerrar el centro?

¿Cómo puedes conseguir abrir el centro?

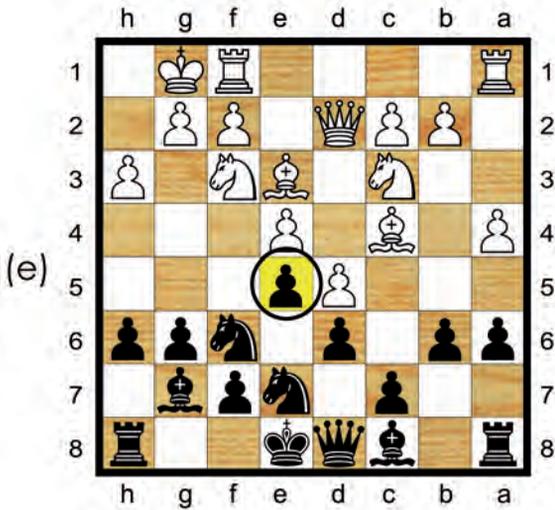


¿Cuál es la jugada de peón que ataca la base de la cadena de peones blancos?

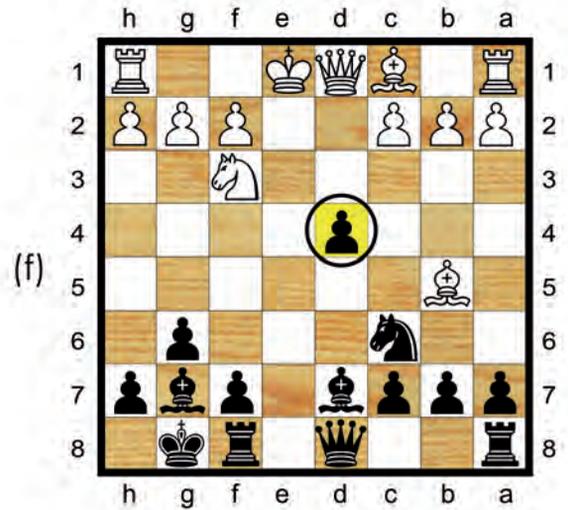
¿Podrías indicar las casillas sin peón que son debilidades de la estructura de peones de las blancas?



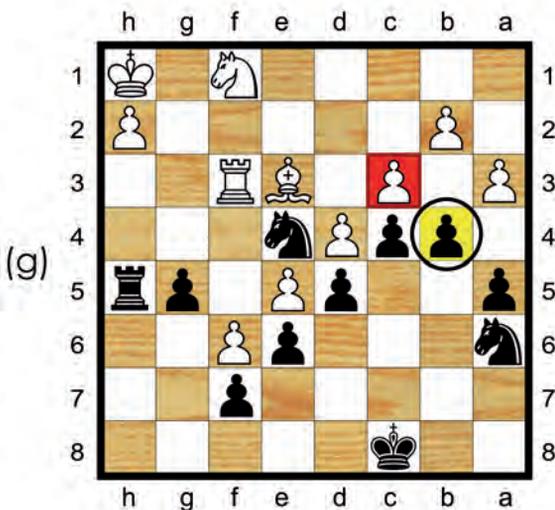
Las negras juegan **1...e5**, y el centro queda cerrado. Las negras intentarán romper la cadena de peones blanca atacando e4, y las blancas intentarán atacar la cadena de peones negra en d6.



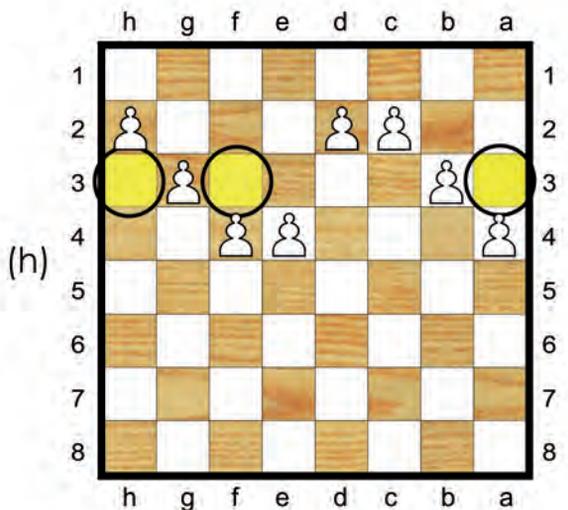
La jugada es **1...exd4**. La columna e quedará abierta y la d también una vez las blancas capturen en d4.



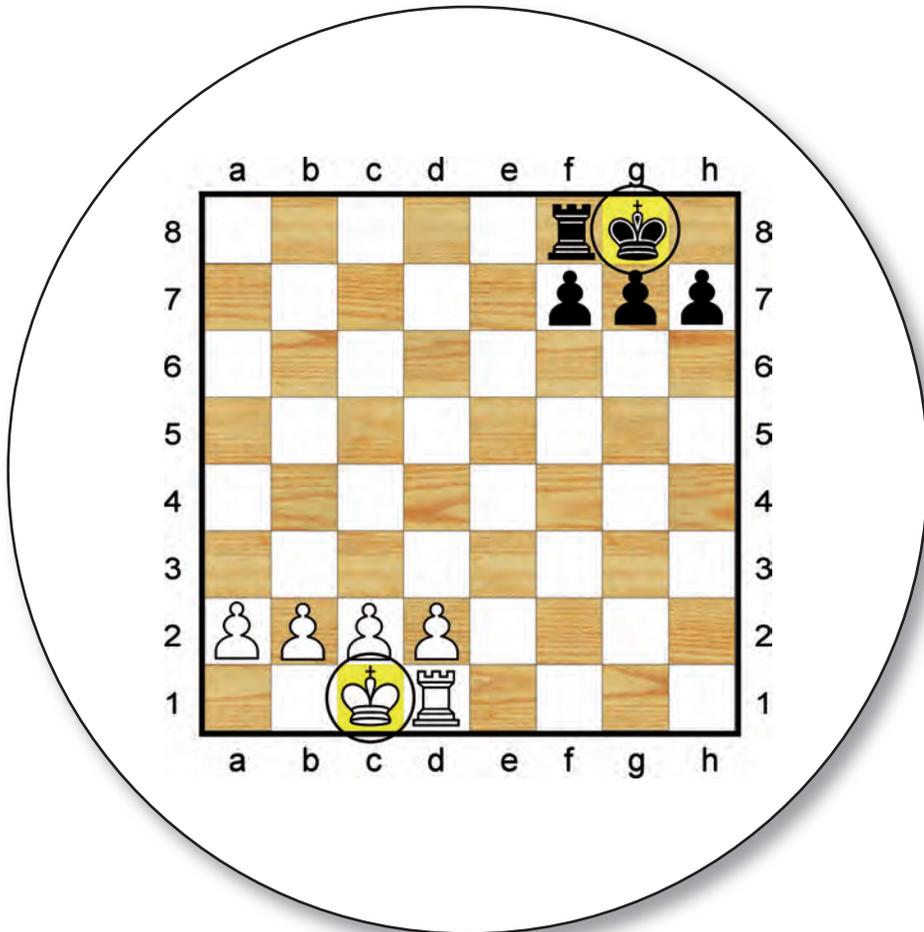
La jugada es **1...b4**, atacando la cadena de peones blancos en c3.



Las casillas débiles de las blancas son: **h3, f3 y a3**.



# EL REY SIEMPRE A SALVO

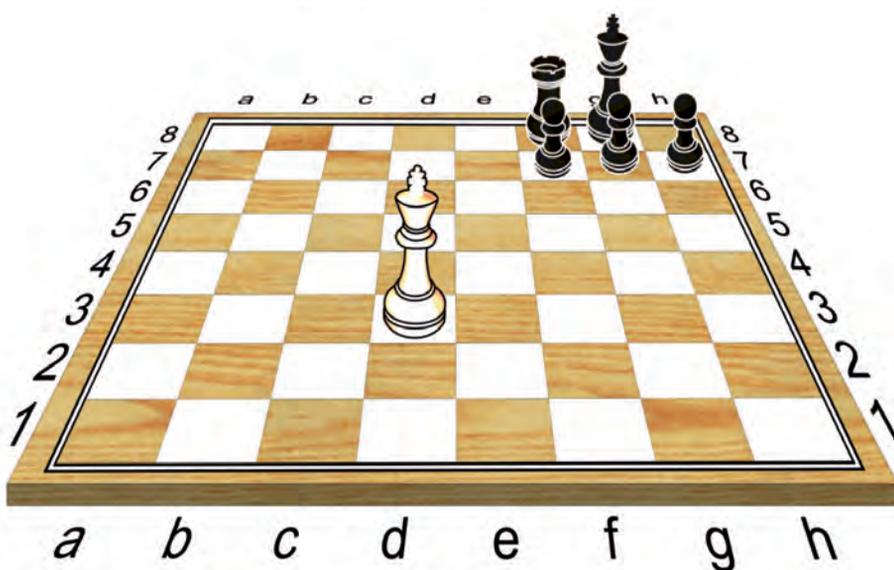


## Concepto

El rey es la pieza más valiosa, y si le hacen jaque mate, perdemos la partida; por ello hay que protegerlo lo antes posible y evitar que quede expuesto al ataque de las piezas rivales en medio del tablero.

Para proteger al rey y sacarlo del centro del tablero hay que realizar el enroque (corto o largo); por ello te recomendamos que lo hagas preferiblemente antes de la jugada 10.

Con el enroque el rey queda en una esquina del tablero, protegido por peones, con una torre a su lado (que además puede ser ya utilizada en el juego, ya que ha abandonado la esquina del tablero), y además suele haber un caballo o alfil cerca del rey para darle todavía más protección.

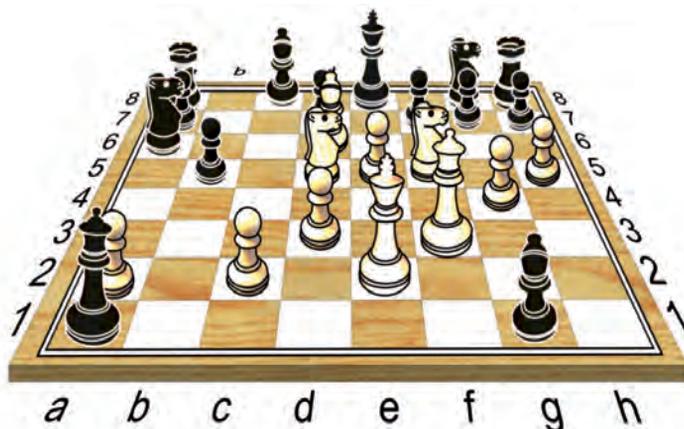


El objetivo de este capítulo sobre el rey es que aprendas los peligros de tener el rey en el centro sin enrocar, y, a su vez, que tengas ideas de los mates típicos que se pueden hacer cuando el rey está enrocado.

Conocer estos mates te servirá tanto para cuando ataques, como para desarrollar el sentido del peligro cuando ataquen a tu rey enrocado.

## Nota

Muchos principiantes sólo piensan en capturar piezas, y por ello se olvidan de proteger a su rey. Acuérdate siempre de mirar por la seguridad de tu rey y busca siempre alguna maniobra para atacar al rey contrario.



## Concepto

El rey en el centro es una gran desventaja, ya que puede ser atacado sin darle tiempo a enrocar. En general, las partidas cortas se producen a causa de que alguno de los jugadores ha olvidado enrocar a su rey.

En el tablero superior hemos representado la posición que se alcanzó tras la jugada 20 de las negras en la partida disputada entre ADOLF ANDERSEN con blancas y LIONEL KIESERITZKY en Londres en 1851. Esta partida fue bautizada con el nombre de la partida INMORTAL de Anderssen.

Ninguno de los reyes está enrocado. Las negras se dedicaron a atacar y capturar piezas blancas con su dama, sin desarrollar las piezas y sin poner a salvo a su rey.

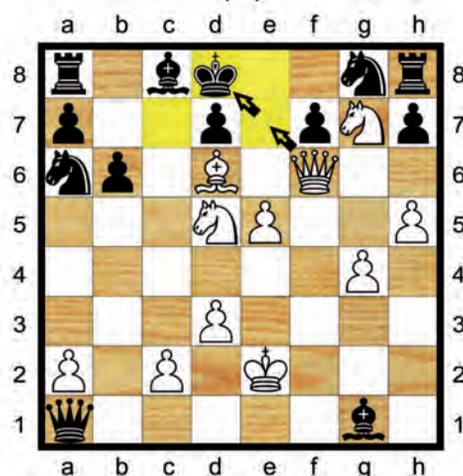
Es el turno de juego de las blancas, que aprovecharán la gran cantidad de piezas que tienen cerca del rey negro para darle jaque mate en el centro del tablero.

1. ♖xg7+ ♔d8 2. ♜f6+ (ver diagrama a).

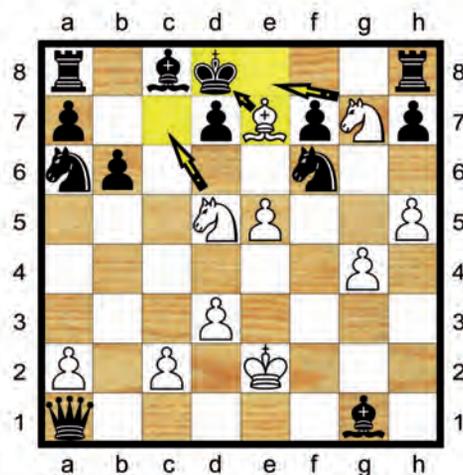
Las blancas sacrifican su dama para desviar al caballo de g8, que era la pieza que defendía la casilla e7, desde la que las blancas darán mate al rey negro.

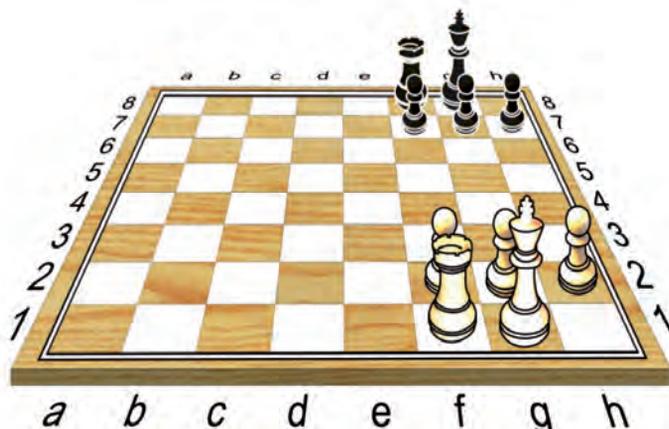
2... ♜xf6 3. ♕e7++ (ver diagrama b).

(a)



(b)





## Consejo

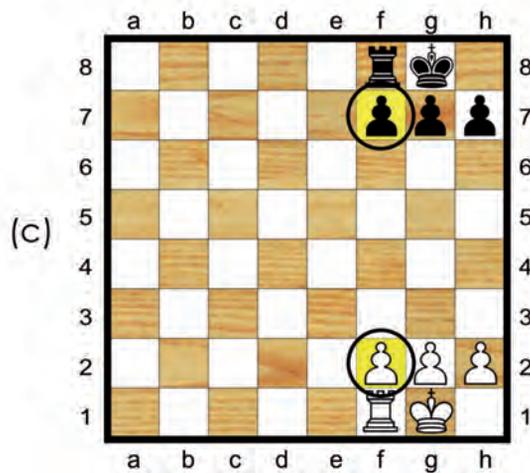
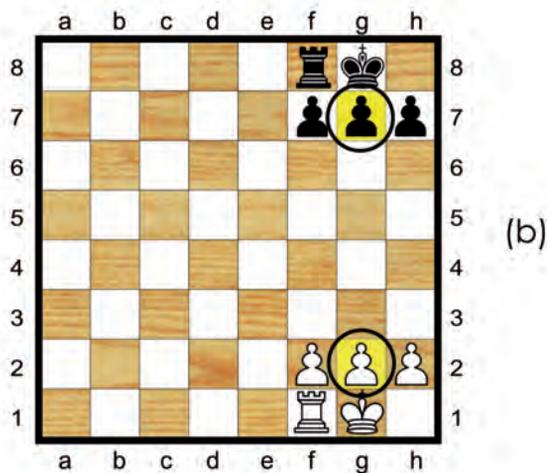
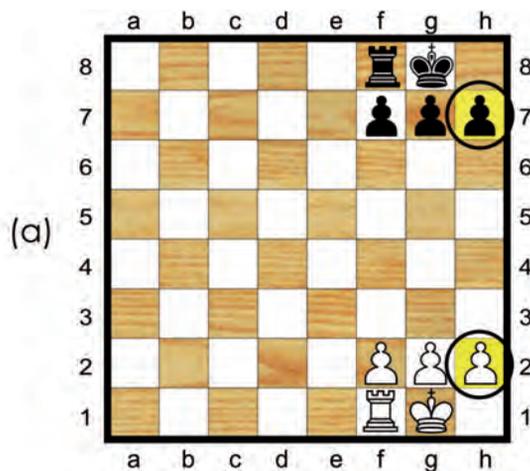
Como hemos visto, el rey en el centro es un riesgo de derrota, por ello debes realizar el enroque (corto o largo) cuanto antes. Te recomendamos que lo hagas siempre que puedas antes de la jugada número 10.

Como ya te hemos explicado, una vez enrocas tu rey está más protegido; sin embargo, ello no te garantiza que tu adversario no se invente un ataque que pueda convertirse en jaque mate.

A continuación te vamos a mostrar ataques típicos a las casillas más vulnerables del enroque corto. Estas ideas de ataque también te servirán para atacar el enroque largo.

Te mostraremos algunos ejemplos de:

- Ataque a h2 ó h7 (ver diagrama a).
- Ataque a g2 ó g7 (ver diagrama b).
- Ataque a f2 ó f7 (ver diagrama c).



Concepto

Uno de los puntos vulnerables del enroque corto es la casilla h2 (blancas) o h7 (negras), la cual está en general apoyada por el rey y por el ♖f3 ó el ♜f6. Por tanto, la manera más fácil de dar mate al rey en h2 ó h7 es eliminando, o obligando a moverse, al caballo defensor.

Diagrama (a)

Las blancas apuntan a h7 con su dama apoyada por el alfil de c2, sin embargo el ♜f6 protege h7. Por tanto, si eliminan al caballo defensor podrán, dar el jaque mate.

1. ♜xf6 ♜xf6 2. ♝xh7++

Diagrama (b1)

Observa la posición, proviene de una apertura que se llama la Defensa Francesa.

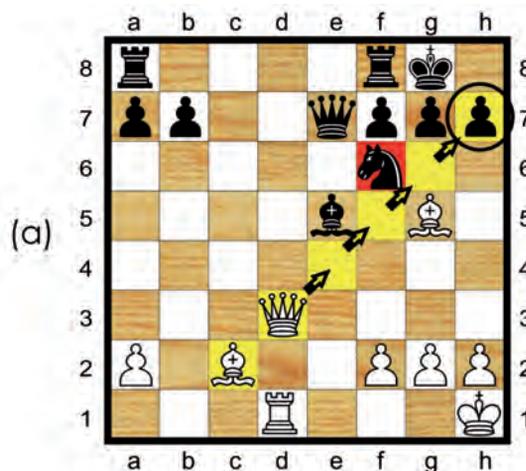
Las negras acaban de jugar ...c4 pensando que el alfil se moverá a e2. Sin embargo, lo que consiguieron las negras fue despertar el instinto de ataque de las blancas, que siguieron con:

1. ♜xh7+ ♜xh7 2. ♝h5+ ♜g8 3. ♜g5 ♖d8

Las negras no pueden jugar 3...f6 para escapar por f7, ya que el ♜g5 controla esa casilla. No hay escapatoria.

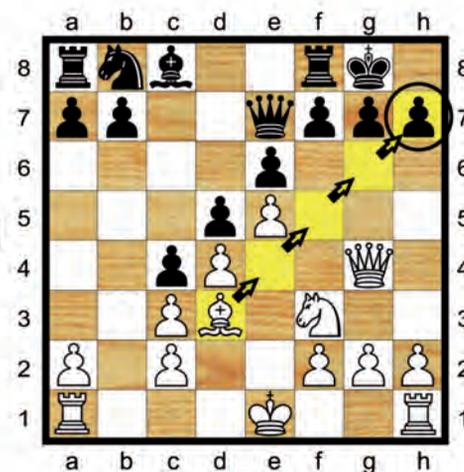
4. ♝h7+ ♜f8 5. ♝h8++

(Ver diagrama b2.)

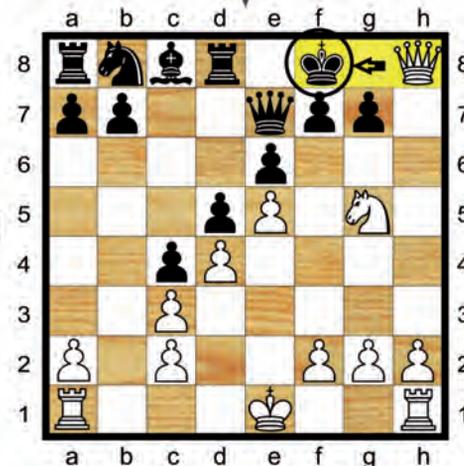


(a)

(b1)

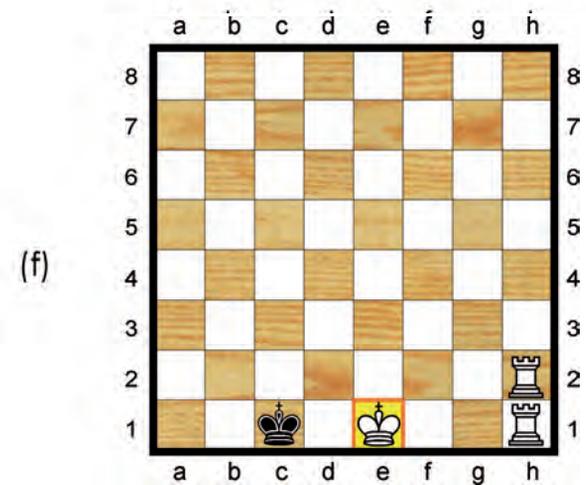
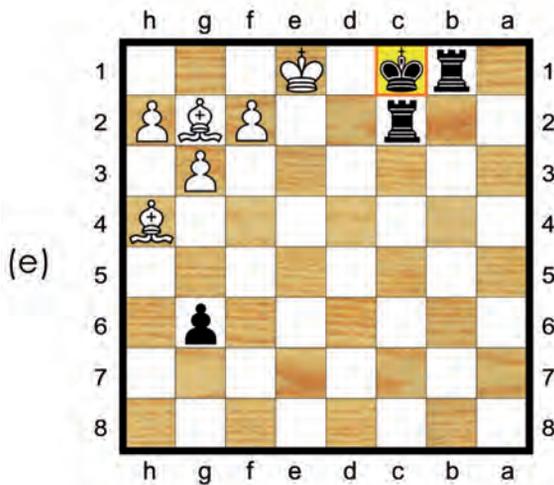
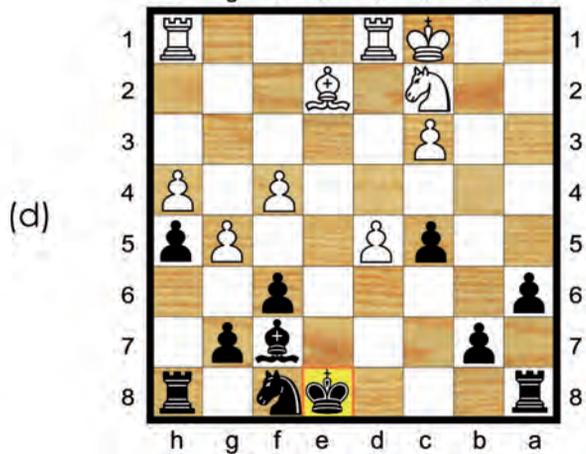
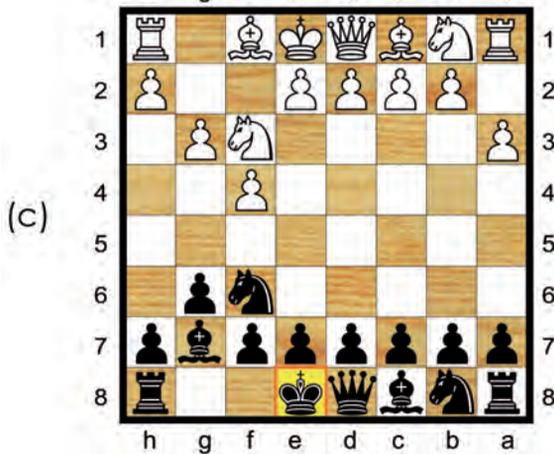
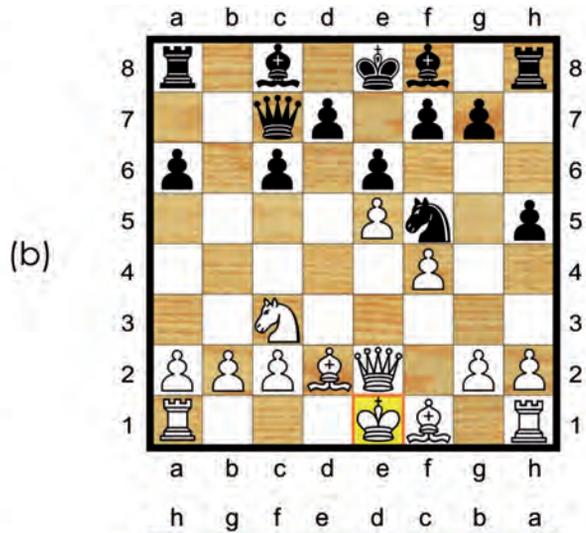
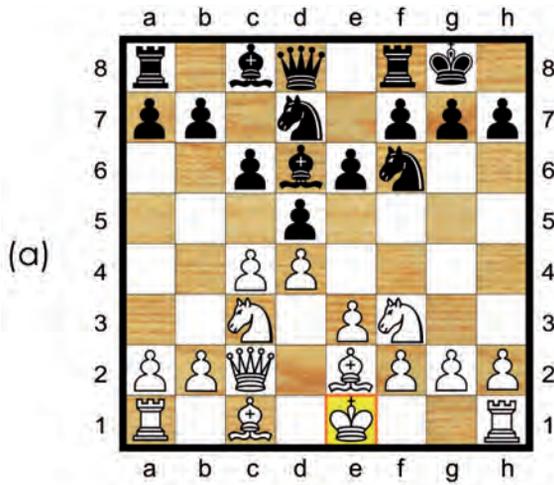


(b2)



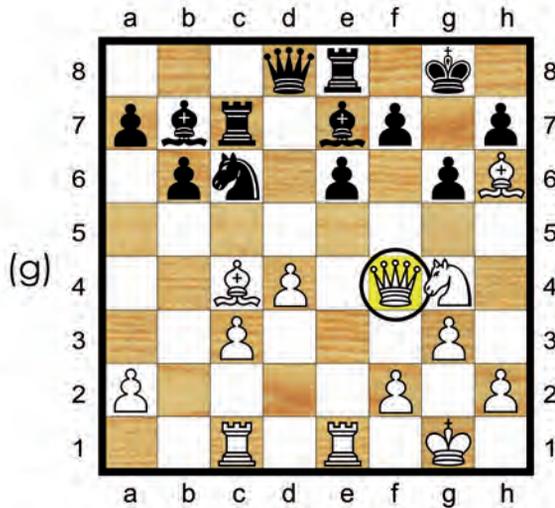
MUEVE EL REY QUE SE ENCUENTRA EN LA CASILLA AMARILLA

¿Qué jugada harías?

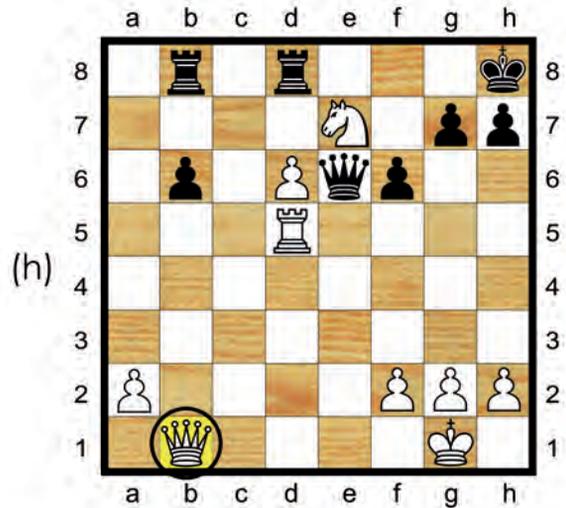


MUEVE LA PIEZA QUE SE ENCUENTRA EN LA CASILLA AMARILLA

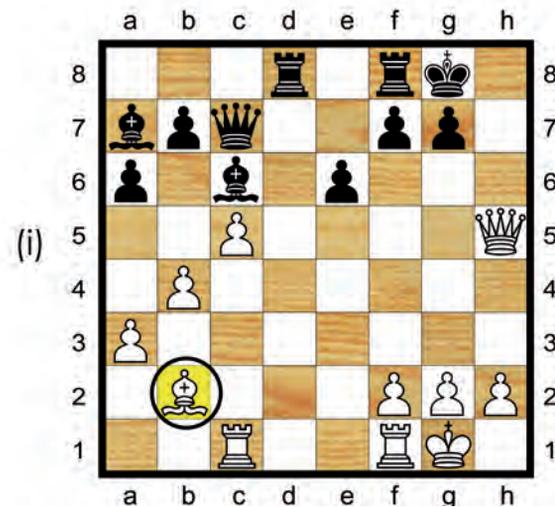
¿Puedes dar jaque mate al rey negro en dos jugadas?



Aprovecha el control que el caballo blanco de e7 tiene sobre las casillas g8 y g6, y da un jaque mate al rey negro.



¿Cuál crees que es la jugada blanca que lleva a la victoria?



Juegan las blancas y destruyen lo poco que queda del enroque negro para finalmente dar jaque mate al rey rival.

