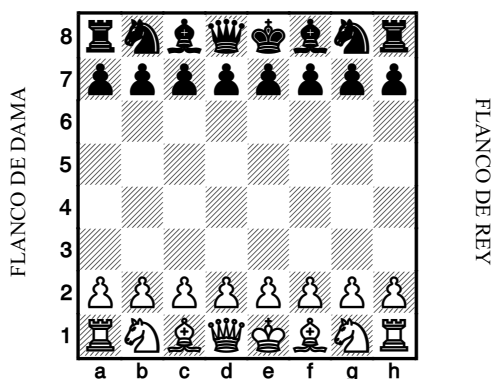


Aprendizaje

1. El tablero, las piezas, el tiempo



Hay dos maneras fundamentales de adquirir y desarrollar los conocimientos de ajedrez: estudiar la teoría del juego y practicarlo. Para mejorar, ambos requisitos son necesarios. La teoría del juego analiza los mejores caminos de forma abierta y consta de dos partes:

1. Teoría general, que es en realidad un acercamiento científico a los principios del juego y a cómo llevar una partida de ajedrez.

2. Teoría de las aperturas, o la práctica, la experiencia de los grandes jugadores analizada, mejorada y clasificada para el óptimo tratamiento en los comienzos de una partida.

Gracias a estas recomendaciones, llevadas a cabo de forma sistematizada, se puede mejorar, tanto en conocimientos como en experiencia, respecto a la práctica del juego. La estrategia y táctica explican los acontecimientos ocurridos en el tablero. **Estrategia**, es la PLANIFICACIÓN, PREPARACIÓN de los planes generales gracias a los cuales intentamos obtener una o varias ventajas de posición o materiales.

Táctica, es la realización de los planes, LAS

COMBINACIONES, tanto en un ataque sencillo como en los más complicados. Lógicamente, el análisis empieza por la táctica, que es el arma fundamental de los principiantes, y en el desarrollo del juego lo representa casi todo.

Los valores estratégicos serán progresivamente incorporados en los comentarios. El tablero es el espacio del juego, con sus 64 casillas iguales sólo en apariencia, una vez posicionadas las piezas, el valor de estas casillas es alterado. La lucha se desarrolla según la cantidad y la calidad de este espacio que cada bando domina. El material se compone de 16 piezas blancas y 16 negras, las cuales se enfrentan en el tablero. Es el principal factor del juego. El valor de las piezas es siempre relativo, y depende, no sólo de su fuerza inherente (la naturaleza de su movimiento), sino también de su situación (actividad) en el tablero. El tiempo también es un factor importante. El tiempo es la jugada, la cual es aprovechada lo mejor que cada uno pueda para proceder a las mejores y más útiles acciones.

1.1 El tablero

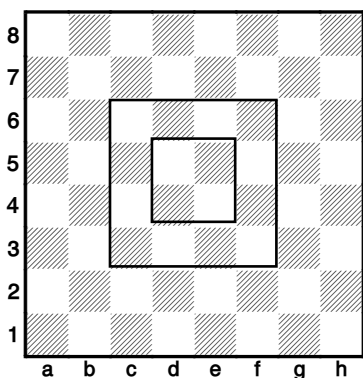
Las 64 casillas, negras y blancas, son el espacio del enfrentamiento de dos equipos, cada uno compuesto por 16 piezas. Al principio, pues, ya 32 casillas están ocupadas por las fuerzas respectivas, y la lucha estará basada en el mayor y mejor control de las casillas restantes, lo que supondrá una mayor y mejor actividad de las piezas. Generalmente, esta actividad aumenta las posibilidades de maniobras, para que puedan cambiar de posición, mejorando y aumentando las oportunidades en las

operaciones proyectadas. En realidad, esta afirmación está condicionada a la calidad de este espacio de tablero controlado: el hecho de mover varios peones hacia adelante no siempre significa una buena operación para la ocupación del terreno.

El espacio que quede detrás del avance de los peones, debe estar bien controlado por las piezas, ya que de lo contrario, las fuerzas enemigas podrían infiltrarse peligrosamente. Aunque el espacio que hay en un tablero no figure en la teoría del juego como un principio, lo que se intenta lograr es el dominio del centro, que forma parte de ese espacio y es el fundamento mismo del juego.

No todas las casillas del tablero tienen la misma importancia. Las piezas y los peones bien dispuestos hacia y en el centro controlan más casillas, permitiendo elegir el momento y el lugar de ataque, haciendo, además, difíciles las maniobras de las piezas adversarias.

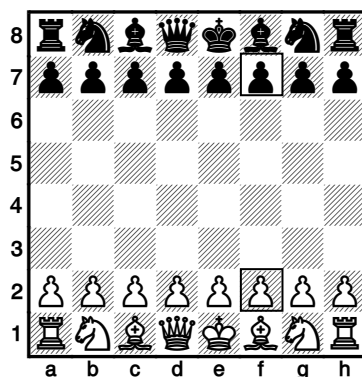
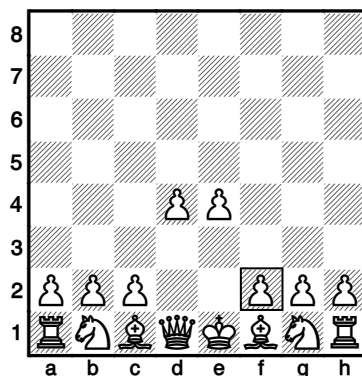
A menudo, la disposición de los peones en el centro determina los planes de desarrollo del juego. La importancia del CENTRO en cada instante de una partida de ajedrez es vital. Es un tema inevitable en todo tipo de posiciones. La lucha por la supremacía sobre las casillas del **pequeño centro** (4 casillas centrales), se complementa por el sector (12 casillas que lo rodean) que se llama el **gran centro**.



Los peones **c** y **f** sirven, generalmente, para apoyar a los peones centrales propios o para atacar los del adversario.

Los peones centrales **d**, **e** o los peones **c** y **f** cuando se adelantan (ver siguiente diagrama), se intercambian en muchas ocasiones, y las

columnas que se abren se vuelven muy importantes para las torres, sobre todo si uno de los reyes se encuentra en el centro.

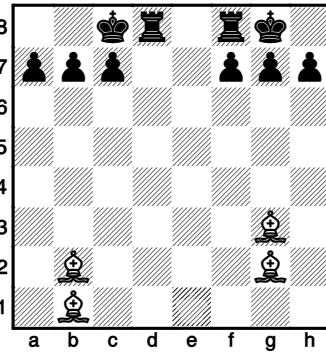
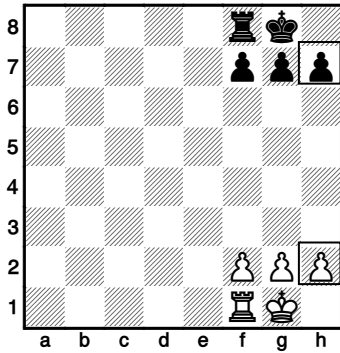


Casillas **f2** y **f7**

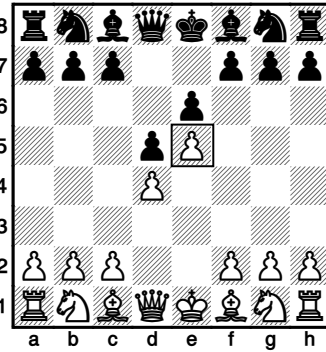
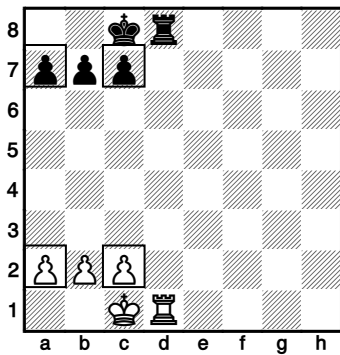
Las dos columnas centrales **d** y **e** y la columna **c**, tienen, como norma general, una gran importancia estratégica, es decir, entran en los planes a medio y largo plazo. La columna **f** y a veces la columna **h** tienen más importancia táctica, ya que las casillas **f2** (**f7**) y **h2** (**h7**) en caso de enroque corto, estarían en muchas ocasiones sólo protegidas por el rey. Por eso las casillas más sensibles y vulnerables son las que defienden los reyes.

Ver los dos diagramas siguientes

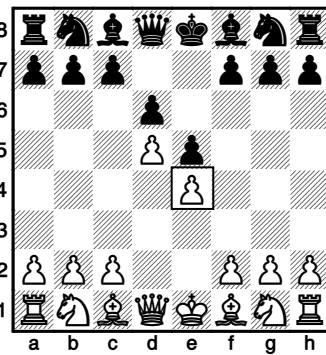
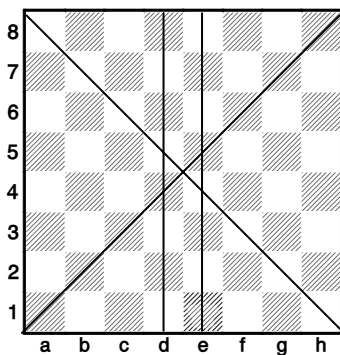
En general, cualquier tipo de actividad, reagrupamiento, transferencia de fuerzas de un lado a otro del tablero, está estrechamente ligado a las columnas centrales y grandes diagonales.



Casillas **h2** y **h7**, en caso de que se haga el enroque corto



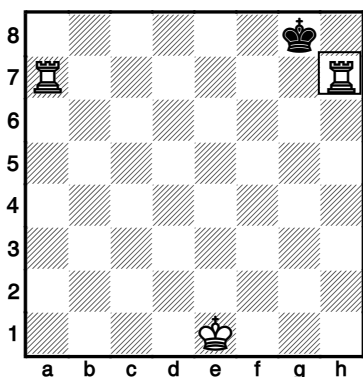
Casillas **a2** y **c2**, o **a7**, **c7**, en caso de que se haga el enroque largo



En el caso particular, pero muy frecuente, de este tipo de formación de peones en el centro (cerrado), las principales actividades pasan por los flancos

Ver el diagrama siguiente
Las diagonales con aspecto amenazador, apuntadas hacia los enroques, son una preocupación permanente de los reyes

La 7ª y 8ª filas (1ª y 2ª en las blancas), donde normalmente se encuentran los reyes, son codiciadas por las damas y las torres, las piezas pesadas



El rey, muchas veces bien protegido por los peones de su enroque, es peligrosamente amenazado a través de la última fila (1ª y 8ª). Además, cortado en la penúltima (2ª y 7ª) por las torres, se encuentra en situación desagradable.

Cuando la mayoría de las piezas se cambian, se llega al FINAL, en donde la importancia de las columnas y diagonales es menor. Entonces el centro es idóneo, y se convierte en posición ideal para los reyes. La actividad de las piezas aumenta con el tablero casi vacío.

Las columnas **a** y **h** toman importancia si un peón pasado se encuentra en ellas, obligando al rey o a otras piezas adversarias a dejar su posición central.

1.2 Las características de las piezas

El control de las casillas que tiene una pieza puede, en muchos casos, determinar su auténtico valor en la lucha.

Pieza	Campo de acción	
	Máximo	Mínimo
Rey	8 casillas	3 casillas
Dama	27 casillas	21 casillas
Torre	14 casillas	14 casillas
Alfil	13 casillas	7 casillas
Caballo	8 casillas	2 casillas

Como podremos ver posteriormente, las piezas tienen o ejercen funciones distintas según la situación particular de cada posición, o según el tratamiento que les de el jugador. No obstante, algunas características, cualidades y defectos, son permanentes, y las comparaciones de valor pueden considerarse válidas CASI SIEMPRE.

1.2.1 El rey

La particularidad de esta pieza es que no puede intercambiarse, y cuando es amenazada tiene que moverse o cubrirse con algún "aliado". La amenaza permanente y el objetivo de todo jugador es hacer "jaque mate" y así ganar la partida. A menudo, las amenazas de mate que surgen en los ataques son insuficientes para conseguirlo, pero obligan en ocasiones al contrario a entregar material sin el cual ya no podrá sostener la partida, y perderá pronto ante las fuerzas más numerosas del oponente.

Durante la historia del juego, algunas reglas han cambiado, sobre todo en los movimientos de las piezas, volviéndose cada vez más rápidos y poderosos.

¿Se han dado cuenta de que la situación del rey en el centro del tablero le vuelve muy vulnerable ante los ataques, sobre todo cuando las columnas centrales se abren? La invención del enroque ha incrementado las opciones del juego. En su nueva posición, tras el enroque, y el rey queda más seguro y su protección está más garantizada.

Además, alejado del centro dificulta menos la coordinación de sus propias piezas.

Salvo algunas situaciones, el enroque del flanco de rey (enroque corto) es mejor que el del lado de dama (enroque largo).

Esta seguridad disminuye si los peones de su enroque han alterado su posición inicial, pues lo debilitarían.

Nunca, o raras veces, es bueno jugar con el rey en la apertura. Durante una partida las piezas se intercambian, y cuantas menos quedan en el tablero, menos peligro correrán los reyes, pero tendrán, por esto, mucho más trabajo. ¡El rey se convierte en pieza de ataque!

En el acercamiento al final, cuando pocas piezas quedan, su valor aumenta.

Generalmente, hay que intentar colocarlo cerca del centro, o bien bloqueando los peones pasados del adversario. La actividad del rey es con frecuencia decisiva en el resultado de un final.

1.2.2 La dama

Esta es la pieza más fuerte y poderosa del tablero, pues posee la fuerza del alfil más la de la torre. En el centro puede llegar a controlar desde 21 casillas hasta 27. Para desarrollar su actividad necesita espacio libre: diagonales, columnas, filas...

Salvo en casos concretos no es aconsejable jugar con la dama muy pronto, en la apertura, porque puede ser el objeto de ataque de piezas menores (alfiles y caballos). Según el desarrollo de la partida, y si la posición no tiene particularidades especiales, se puede decir que: dos torres son más fuertes que la dama si su rey está bien protegido. Tres piezas menores, y sobre todo dos alfiles y un caballo, son más fuertes que la dama. Lógicamente, una vez intercambiadas las damas, las amenazas de ataque contra los reyes desaparecen casi por completo.

1.2.3 La torre

Pieza de gran puntería, su fuerza depende de su posición. La torre es eficaz, sobre todo, en una columna abierta o si consigue penetrar en la 7ª (2ª) fila.

En el medio juego, es necesario colocar las torres en columnas abiertas o con posibilidades de serlo. Su valor aumenta cuando se acerca el final. Dos torres en una columna representan una fuerza importante. Una de las posiciones preferidas de la torre es la 7ª (2ª) fila, cuando generalmente el rey enemigo está cortado en la 1ª (8ª) fila. La torre es la pieza ideal para apoyar a un peón pasado. Así pues, si se puede crear un peón pasado fuerte, no debemos cambiar torres.

1) Como sabemos, una torre puede hacer

jaque mate sin la ayuda de la promoción de un peón.

2) La torre es la única pieza que siempre controla el mismo número de casillas, 14, pues su centralización no tiene importancia, y es más, ¡no es aconsejable!

3) La torre es una pieza que trabaja a distancia (como la dama y el alfil). Puede dar jaque al rey adversario y así alejarlo de casillas importantes. La torre es más eficaz cuanto más lejos se encuentre del objetivo de su ataque.

4) La torre puede "cortar" al rey enemigo en una columna o fila, punto este, de importancia decisiva muchas veces.

5) El movimiento de la torre se parece al de los peones (en cuanto a su dirección). La torre puede a la vez apoyar el avance de alguno de ellos a la vez que controla los movimientos del algún peón adversario.

6) Los finales de torres tienen una particular importancia: en más del 50% de los finales se encuentran las torres presentes.

Un peón de más es muchas veces suficiente para ganar.

7) La dificultad para la torre consiste en la lucha contra los peones pasados unidos, o separados pero muy avanzados. La causa evidente es que no puede controlar más de una columna a la vez.

8) El lugar ideal para la torre es siempre detrás del peón pasado.

9) Generalmente, una torre es más fuerte que un caballo y dos peones, pero un poco menos fuerte que un alfil y dos peones. La torre y dos peones es mejor que dos caballos y un poco más fuerte que un alfil más un caballo. Dos torres son menos fuertes que dos alfiles y un caballo. Por otra parte, para la valoración de dos torres contra dama, ver el apartado 1.2.2 (La dama). En pleno medio juego, dos piezas ligeras son más fuertes que la torre más un peón, pero no siempre es así en el final. Para este es muy importante lo siguiente:

1) El rey activo.

2) Posición activa de la torre, guardando siempre una buena distancia.

3) A menudo el empate se obtiene con jaques laterales.

1.2.4 El caballo

Es una pieza lenta, con un campo de acción restringido, muy eficaz en el terreno que controla, hasta 8 casillas a la vez, todas de distinto color a la que se encuentra.

Sus ataques dobles y triples son a menudo inesperados y temibles. Cuando hace un "jaque a la descubierta", provoca siempre pérdidas importantes. Su especialidad es dar el jaque mate "de la coz".

Cuando el caballo da jaque, el rey no se puede proteger, sino que debe moverse, a no ser, claro está, que se pueda tomar el caballo. Las principales características de esta pieza son:

1) Puede cooperar muy bien con todas las piezas, pero especialmente con la DAMA, su mejor compañera de ataque.

2) Sin caballos, organizar un ataque contra el rey es mucho más difícil.

3) Es una pieza ideal para bloquear un peón pasado enemigo.

4) Las casillas débiles en el campo adversario, son realmente débiles si vamos a instalar en ellas un caballo.

5) Prefiere jugar en un flanco; es una pieza lenta. En este caso, puede ser más fuerte que el alfil.

6) En su lucha contra el alfil, la situación de los peones es de vital importancia: en las posiciones cerradas está más a sus anchas que el alfil.

1.2.5 El alfil

Pieza también de gran alcance, con importante fuerza en las posiciones abiertas, finales incluidos, con peones en ambos flancos. Para desplazarse de un lado a otro del tablero necesita sólo un movimiento.

Es matemáticamente superior a la otra pieza menor, el caballo, pues puede controlar de 7 a 13 casillas. La desventaja es que sólo es capaz de moverse a 32 casillas del tablero (las del mismo color).

Le gustan las grandes diagonales, donde puede controlar todo lo que pasa por su ca-

mino. Colocado en "batería" con la dama, representa siempre un gran peligro para el rey rival. Su fuerza disminuye cuando está bloqueado por una cadena de peones enemigos, o lo que es peor, por la propia.

En el final, los peones enemigos pasados y separados representan siempre una gran dificultad para el alfil (el caballo es mucho más torpe en estos casos), que no tiene la posibilidad de controlar su avance en más de una diagonal.

En general, dos alfiles son mejores que un alfil y un caballo, y bastante mejores que dos caballos. Dos alfiles y dos peones son mejores que una torre más un caballo. El alfil es más fuerte que tres peones. Dos alfiles son mucho mejores que una torre.

En resumen, sus principales características son:

1) La actividad de los alfiles depende de la estructura de los peones.

2) En condiciones normales, juego abierto y en ambos flancos, es superior al caballo, y todavía más si hay peones en movimiento. Por lo tanto, en la mayoría de las posiciones que se presentan en la práctica, esta pieza es superior al caballo.

3) En el medio juego, un alfil "malo" (que se encuentra encerrado por sus propios peones) puede ser compensado por la actividad de otras piezas, pero en el final, esta circunstancia es muchas veces la responsable del fracaso.

4) Los alfiles adversarios de diferente color aumentan las posibilidades de ataque en el medio juego.

5) En cambio, estos mismos alfiles aumentan las opciones de tablas, aún con 2 ó 3 peones de ventaja.

6) En el final es importante colocar los propios peones en casillas de diferente color que la de nuestro alfil, cualquiera que sea el color del alfil contrario.

7) El alfil no es una pieza móvil, y la posición centralizada no le favorece, aun en el caso de que controle más casillas en ese lugar. Busca siempre el control de una buena diagonal, pero dejando el alfil no muy lejos de la "base".

1.2.6 El peón

Indudablemente la pieza con menor valor inicial, aunque tiene grandes responsabilidades en la partida.

Los peones se encargan de ocupar el espacio necesario para las maniobras de sus piezas, apoyándolas, protegiéndolas y, al mismo tiempo, restringiendo la actividad de las piezas adversarias. Por este motivo debemos empezar la lucha moviendo siempre los peones centrales **e** o **d**, que son obviamente los más importantes.

Están mejor en la 4ª fila, pero no es fácil mantenerlos allí. Si queremos adelantarlos debemos hacerlo con cautela y precaución. En la apertura, las jugadas de peón (salvo los **e** y **d**), no son jugadas de DESARROLLO. Al ser la única pieza que no puede retroceder, cada jugada de peón merece reflexión. Los peones necesitan protección de las demás piezas, pero lo ideal es que se protejan entre sí. Toda casilla no controlada por un peón nuestro puede convertirse en una casilla débil. La pérdida de un peón en una partida entre Grandes Maestros generalmente significa la pérdida de la misma. Mediante sacrificios, los peones son capaces de romper el muro de protección del rey adversario.

La ESTRUCTURA DE PEONES es el tema más importante de la ESTRATEGIA. Todos los principios de ajedrez están en dependencia directa de este tema. El esqueleto de peones es el que da forma a una posición, y todos los planes, ideas y motivos están estrechamente unidos a él.

Un poco de ciencia sobre los peones

"El peón es el alma de una partida. El éxito del ataque o la defensa depende de su buena o mala situación. La habilidad del juego con los peones decide el resultado de la partida" – PHILIDOR, *Análisis del ajedrez*, 1749.

Antiguamente, y aun hasta finales del siglo XIX, estábamos convencidos de que el éxito en una partida sólo podía obtenerse mediante un ataque directo al rey y el consiguiente mate. Cuanto más rápido era el ataque y más sacri-

ficios sorprendentes se hacían, mayor belleza y, según el gusto de la época, mejor partida. El libro del genial jugador francés, A. Danican, "Philidor" (1726-1795), *El análisis del ajedrez* –primera edición 1749 y segunda 1777–, provocó una verdadera revolución en el ajedrez. A pesar del estilo y del gusto de la época en la que vivía Philidor, afirmó con suma valentía que el resultado de una partida no se decidía por las piezas sino por ¡los peones!

Philidor transmitió todo esto en el tablero, y creó una idea que sacudió todos los conocimientos y los principios establecidos hasta entonces. Los peones ya no son sacrificados por "objetivos supremos", sino que son ellos los que llevan la lucha y tienen en ella el papel principal.

LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL PEÓN SON, SEGÚN LA ENSEÑANZA DE PHILIDOR, LAS SIGUIENTES:

1) Los peones centrales tienen un valor más importante que los demás. De esta forma, no es recomendable intercambiar un peón del centro por un peón del flanco.

2) El peón aislado es débil.

3) Los peones doblados son débiles, si están aislados.

4) Debemos jugar los peones con cuidado para que su adelantamiento no cree casillas débiles (casillas sin control al lado y detrás de ellos).

5) Toda casilla que no esté controlada por nuestro peón es débil.

6) Es útil formar "cadenas de peones" c4-d4-e4 ó c3-d4-e5.

7) El adelantamiento de los peones crea el peón pasado, cuya meta es llegar hasta la promoción.

8) La "mayoría" tiene que ser utilizada de manera que cree un peón pasado en su adelantamiento.

9) El adelantamiento de la minoría de peones ("ataque de minorías") tiene por meta romper la cadena mayoritaria de los peones adversarios.

10) La disposición ideal consiste en tener los peones delante y las piezas ligeras detrás de ellos.

1.3 Los factores del juego de ajedrez

1) Material: Compuesto de 16 piezas blancas y 16 negras. Las 32 piezas son el elemento principal del juego.

Los seis tipos de piezas (rey, dama, torre, alfil, caballo, peón) tienen el movimiento distinto pero su valor es siempre relativo. No depende exclusivamente de la situación inicial de cada pieza, sino de su actividad en el tablero. El material se gana, se pierde o se intercambia, e influye decisivamente sobre el resultado de la partida.

2) El rey: Respecto a la valoración del material, la situación del rey es particular, ya que el objetivo de las demás piezas es justamente capturarlo y darle jaque mate. Para conseguirlo, la manera más natural (aparte de la buena voluntad del contrario) es disponer de más fuerzas atacándolo que las que tiene en su protección (defensa), y eso se consigue, principalmente, ganando material al rival. Como éste, naturalmente, deseará evitarlo, tenemos a nuestra disposición armas posicionales de las que depende fundamentalmente la ACTIVIDAD DE LAS PIEZAS.

2a) Columnas y diagonales son importantes (torre y alfil serían en estos casos activos) frente al rey contrario.

2b) Debilitar la estructura de peones que protege el rey adversario. De ese modo nuestras piezas tendrán buenas casillas muy cerca del rey contrario.

2c) Según los apartados 2a y 2b, aparecerán a menudo motivos tácticos claves para desarrollar una combinación, como por ejemplo los siguientes:

- 1) clavada
- 2) jaque doble
- 3) jaque a la descubierta
- 4) debilidad de la 7ª y 8ª filas

El valor de una pieza es absoluto cuando los CAMBIOS se producen en una posición normal, sin características particulares. El valor

relativo depende de su acción (actividad en el tablero). En el juego práctico, sobre todo en partidas de aficionados, es el valor relativo el predominante.

3) Espacio: En el comienzo, 32 casillas de 64 están ocupadas por las piezas. La lucha ajedrecística posicional (ESTRATÉGICA) se basa en intentar conseguir las mejores casillas para las piezas, lo que influirá en su actividad. Otros objetivos más importantes son entonces posibles:

- 1) Ganancias materiales.
- 2) Organización de un ataque directo contra el rey.

No todas las casillas del tablero tienen la misma importancia. El buen control de las 4 casillas centrales permite, a menudo, elegir el momento y el lugar del ataque, y por otra parte, contribuye a dificultar las maniobras de las fuerzas contrarias. Con frecuencia, la disposición de peones en el centro determina los planes de juego. El centro es fundamental, es el eje de todo pensamiento, reflexión de la jugada, plan, idea...

4) El tiempo: Es la jugada, el turno, que cada uno intenta aprovechar lo mejor que pueda. Es especialmente importante durante la APERTURA, que es la fase de preparación y salida de las piezas. En estos momentos es fundamental no gastar inútilmente tiempos con jugadas absurdas, pues afectaría al DESARROLLO de las piezas. Una vez terminada la preparación (APERTURA), el tiempo pierde parte de su valor. Pero es siempre mejor, cuando hay que elegir entre dos planes similares, elegir aquel que necesite una menor inversión de jugadas, y aún más cuando se trata de posiciones de "enroques opuestos", donde la partida se puede convertir en una frenética lucha de tiempos.

1.4 Equivalencia de las piezas

Se dan a continuación tres tablas de equivalencia.

Tabla I

PEÓN	=	PEÓN
ALFIL	=	3 PEONES
CABALLO	=	3 PEONES
TORRE	=	5 PEONES
DAMA	=	10 PEONES

Se mantiene desde hace décadas como referencia, a pesar de que su contenido es matemática y prácticamente erróneo.

- Los tres peones son más o menos fuertes que alfil o caballo.
- Alfil + caballo son más fuertes que torre + peón.
- Dos alfiles son, generalmente, más fuertes que la torre + dos peones.
- La dama es menos fuerte que dos alfiles + caballo.

Tabla II

ALFIL	=	CABALLO
TORRE	=	ALFIL + 2 PEONES
TORRE	=	CABALLO + 2 PEONES
DAMA	=	2 TORRES
DAMA	=	TORRE + ALFIL + 2 PEONES
ALFIL + CABALLO	>	TORRE
TORRE	>	ALFIL + 1 PEÓN
TORRE	>	CABALLO + 1 PEÓN
2 ALFILES + CABALLO	>	DAMA
2 CABALLOS + ALFIL	=	DAMA

Esta es mucho más objetiva y lógica que la anterior, porque toma referencias de la práctica del ajedrez de competición. Cierto es que la asimilación de las relaciones propuestas por esta tabla se complica si no hay suficiente experiencia personal. Una vez más, estas referencias son válidas en las posiciones sin particularidades específicas.

Tabla III

PEÓN	=	1 A 10
CABALLO	=	2,5 A 4,5
ALFIL	=	2,5 A 5
TORRE	=	3 A 6
DAMA	=	6 A 10
REY	=	2 A 4 (SÓLO EN EL FINAL)

Está relacionada directamente con la capacidad de la pieza y su actividad en el tablero, tomando en cuenta su fuerza inicial y otros factores posicionales que influyen en la actividad de la misma.

En relación a la tabla III

Tomando como base de medida un peón, su fuerza varía de uno hasta diez. Tendrá la fuerza de la dama si se encuentra en la casilla de promoción.

A todas las demás piezas se les da un valor mínimo cuando tienen poca o ninguna actividad, subiendo la escala hasta el máximo cuando ésta es óptima.

Esta tabla exige un conocimiento sólido de la estrategia ajedrecística, para poder valorar mejor y con más precisión, y para discriminar lo útil de lo que no lo es. Además, hay que tener en cuenta que una pieza no es fuerte sólo en el ataque, sino que también lo serán aquella ó aquellas que protegen al rey y otros puntos de la posición, o que simplemente están en reserva, esperando los momentos oportunos para acudir adonde su presencia se requiera. Asimismo, no se debe perder de vista que las piezas suman, incluso multiplican su potencia cuando actúan juntas. Es vital valorar las características individuales de cada pieza para comprender mejor el significado e importancia de esta tabla.

Compensación

Cada pieza tiene un valor absoluto determinado por sus posibilidades y capacidades de acción.

Estas valoraciones han sido fijadas con precisión gracias a la práctica del ajedrez durante siglos, considerando el papel de cada una en cualquier tipo de posición. De ahí tenemos este cuadro de "igualdades" relativas, válidas para la gran mayoría de las posiciones, sin características particulares.

Pero si tenemos claro que la dama es mucho más fuerte que la torre, la torre bastante más fuerte que el alfil o el caballo, que el caballo y el alfil son aproximadamente piezas de igual valor absoluto y que el caballo o el alfil son mucho más fuertes que un peón, el cuadro al que nos tenemos que referir es al de las COMPENSACIONES.

Con eso queremos decir que, generalmente, cuando se produce en las partidas uno de estos "cambios" dentro de los cuales hay un signo de igualdad, la práctica ha demostrado que un bando se beneficia más.

Cuando nos referimos al rey, debemos afirmar que es imposible valorar, por lo que en este caso no existen compensaciones. Hay que dedicar piezas a su defensa en la apertura y en el medio juego. En el final, es una fuerte pieza de ataque, que captura las piezas y peones contrarios.

El valor de una pieza aumenta con su actividad

Aunque esto sea cierto, debemos matizar que no todas las piezas pueden participar en una acción determinada, a aquellas que no lo hacen no se las puede considerar inactivas.

Por ejemplo, las piezas que protegen al rey no pueden a su vez participar en el ataque, y no por ello son menos valiosas que las que sí lo hacen. Por lo tanto, el desarrollo de una partida permite la actividad de unas piezas coordinándolas entre sí, mientras otras esperan su oportunidad como reservas necesarias, listas para entrar en la lucha cuando el terreno lo permita.

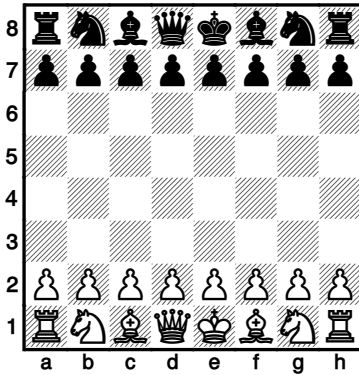
El ataque contra el rey o la posibilidad de que un peón llegue a la promoción, son los casos más particulares, momentos en los cuales la valoración pierde su objetividad.

1.5 Apreciación personal

Para jugar al ajedrez se necesita el tablero, las piezas, un compañero, y ...la buena voluntad.

El desarrollo inicial

Los dos equipos están al completo, listos para enfrentarse; sólo esperan órdenes. Las piezas diferentes tienen movimientos distintos, y según la fuerza que desarrollen, diferente importancia.



En el juego del ajedrez las piezas se intercambian, y también se pueden capturar. Todas ellas volverán al tablero en la partida siguiente.

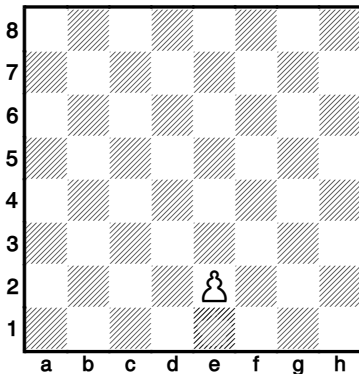
La anotación

Cada casilla del tablero tiene su denominación, que es el lugar de intersección de una de las ocho líneas y una de las ocho columnas que componen el tablero. Gracias a esta "lengua" ajedrecística (llamada sistema algebraico), las partidas y libros de diversos idiomas se pueden leer, reproducir o escribir.

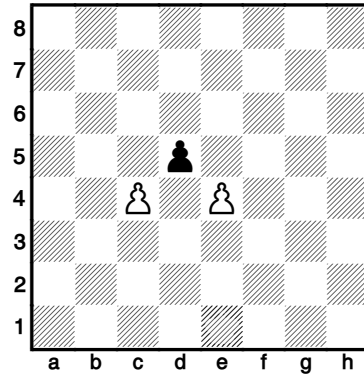
Piezas. Control de casillas. Introducción



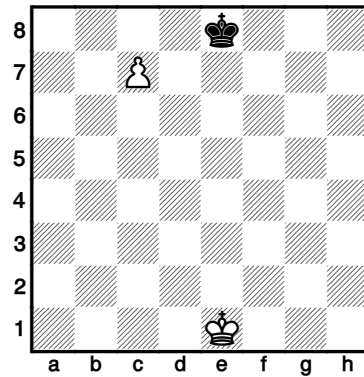
El sueño de cada peón es llegar a ser dama.



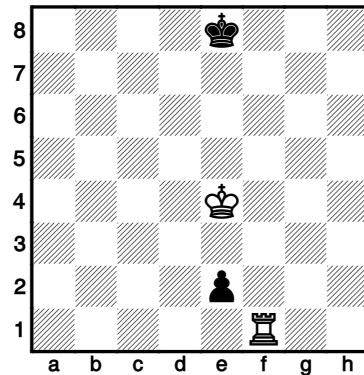
El peón tiene dos posibilidades



El peón negro tiene tres posibilidades

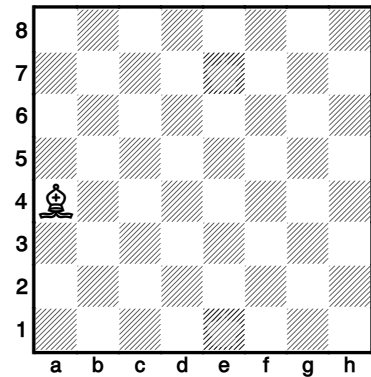
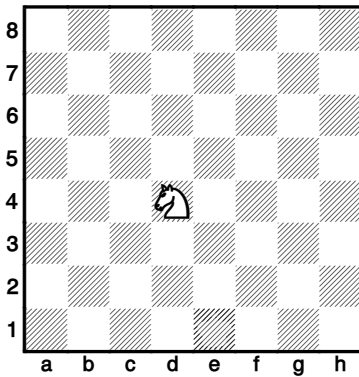
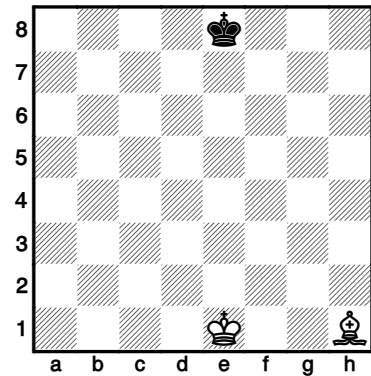
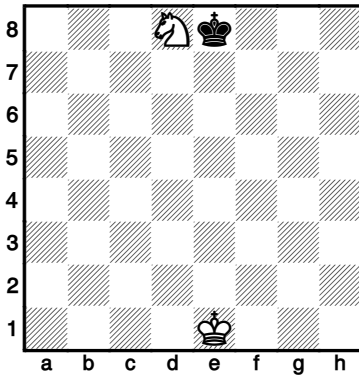
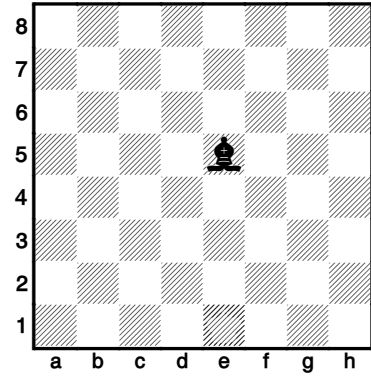
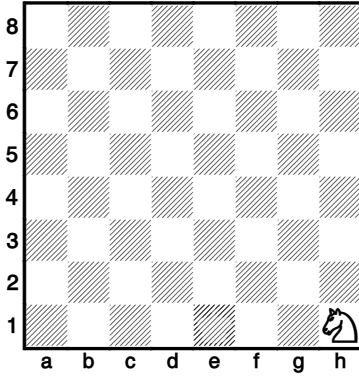


El peón tiene cuatro posibilidades

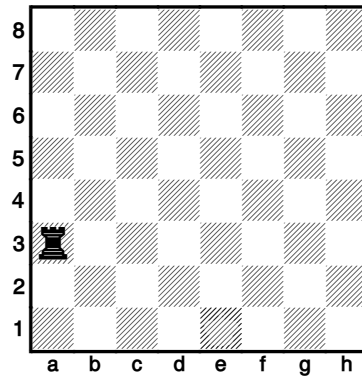
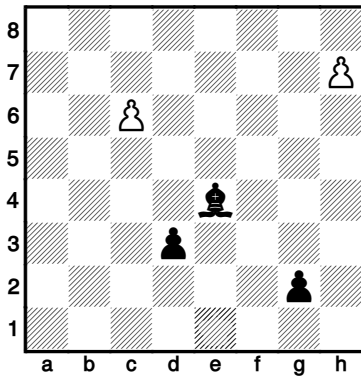


El peón tiene ocho posibilidades

Estas cuatro imágenes son tan sólo una pequeña parte de lo que pueden hacer los peones.



No lo juzguen en base a estos diagramas. El caballo estará siempre más feliz cuanto más activo esté, cuando cumple sus tareas, sin importarle si ataca muchas o pocas casillas.



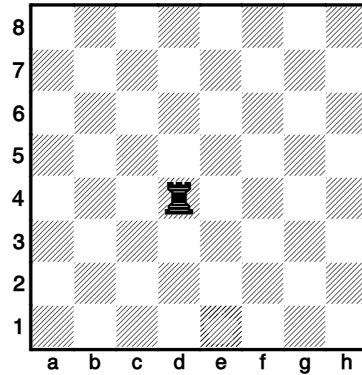
A diferencia del caballo, que gusta de las intrusiones en territorio enemigo, el alfil prefiere las actividades desde su propio campo, dado su largo alcance. En el centro es muy torpe, molestando sobre todo a sus propias piezas.

Conclusión: su fuerza depende de buenas y útiles diagonales, y no del número de casillas que pueda atacar. Pero no tenga prisa, el alfil es paciente, y tarde o temprano encontrará la diagonal que le gusta.

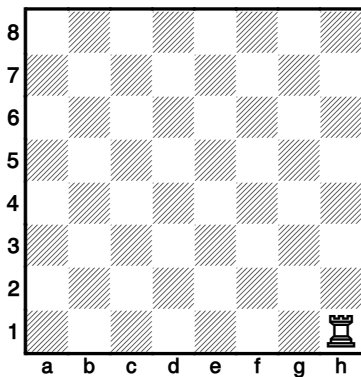


Ver los tres diagramas siguientes

Una vez más, estos diagramas no tienen otro valor que el informativo. Las múltiples, diversas y complejas tareas que puede tener una torre se podrán encontrar en páginas posteriores.



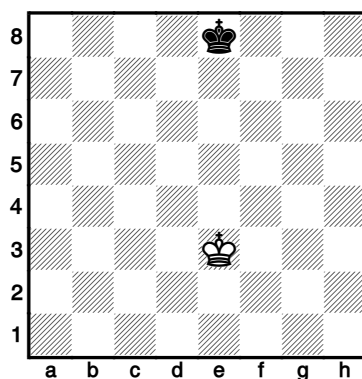
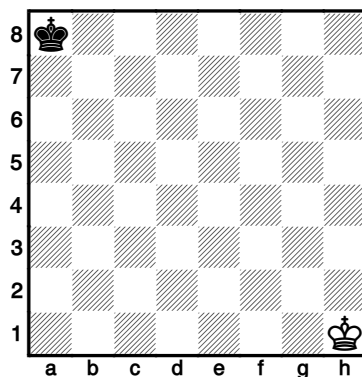
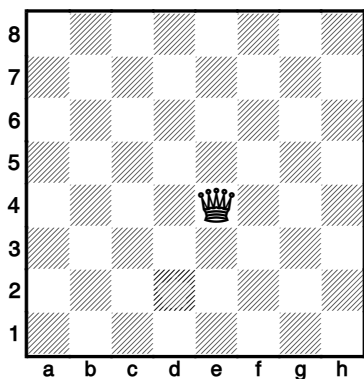
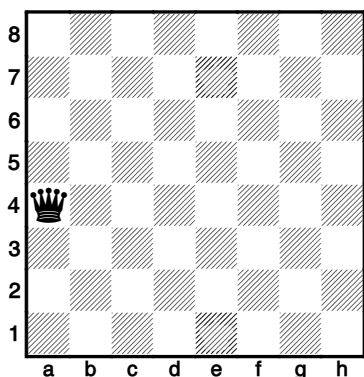
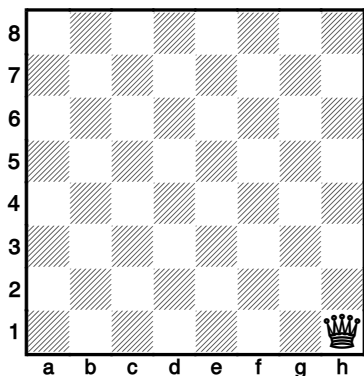
Ver los tres diagramas siguientes



La dama es la envidia y el objetivo principal de las piezas contrarias. Muy a menudo de su fuerza y utilidad, depende la buena suerte de la partida. La pérdida de la dama, para su rey, es igual a un jaque mate. Sólo puede salvarla un peón propio en la casilla de promoción.



El rey no da las órdenes, lo hacen los jugadores. Intenta ponerse en lugares seguros. Para él se inventó la jugada más espectacular del ajedrez: el enroque.



Puede "atacar" hasta 8 casillas, convirtiéndose en una pieza muy útil para su propio campo, pero únicamente cuando desaparecen del tablero la mayoría de las piezas, y su principal enemiga, la dama de color opuesto.