

# 2

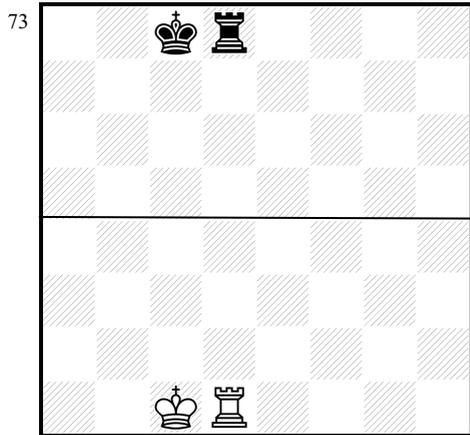
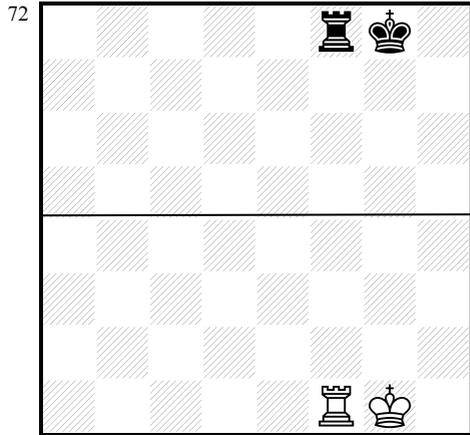
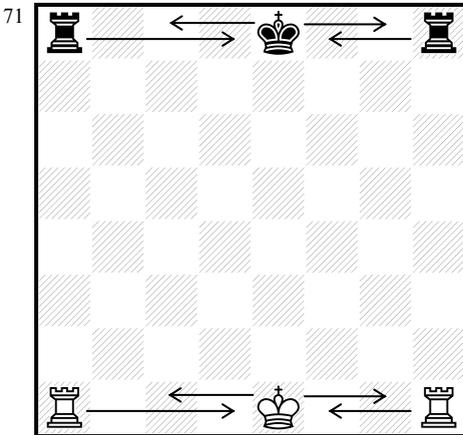
## Rudimentos

### Enroque

Roque se decía en castellano antiguo a la torre, de ahí que **enroque** o **enrocar** sean maniobras asociadas con la torre.

El **enroque** es una maniobra que se realiza en una sola jugada, mediante la cual se pone en seguridad al rey. Consiste en desplazar el rey dos casillas, bien hacia su flanco (**enroque corto**), bien hacia el de la dama (**enroque largo**), llevando la torre del mismo flanco a la casilla contigua al otro lado del rey.

En los diagramas 71, 72 y 73 se ve claramente. En el primero tenemos las posiciones iniciales de reyes y torres. En los dos siguientes tenemos a ambos reyes ya enrocados (enroque corto y enroque largo).



Además de proteger al rey, puesto que en las columnas centrales es donde suele iniciarse la lucha, otro de los fines del enroque es activar la torre, es decir, si-

tuarla en columnas del centro, donde suele ser más útil que en las columnas laterales.

El enroque se designa, en la notación de ajedrez, con dos ceros separados por un guión (**0-0**), en el caso del enroque corto, y con tres ceros separados por guiones (**0-0-0**), en el caso del enroque largo.

## Reglas para realizar el enroque

Las condiciones reglamentarias para que pueda ejecutarse el enroque son:

- Ni el rey ni la torre deben haber jugado previamente
- No debe haber piezas (ni propias ni enemigas) situadas en las casillas por las que han de pasar tanto el rey como la torre
- El rey no debe estar en jaque, o lo que es lo mismo, **no** puede contestarse a un jaque enrocando
- Las casillas por las que ha de pasar el rey no deben estar atacadas por una pieza enemiga.

## Valores materiales de las piezas

Lo mismo que para vivir se necesitan referencias, que los padres se encargan de transmitir a sus hijos para que éstos puedan sobrevivir, también en ajedrez es imprescindible disponer de referencias y, si estamos de acuerdo en que es un juego complejo, ¡todas son pocas! Así, aun conociendo las reglas y la forma en que juegan las piezas, sin otra información el estudiante estará indefenso ante el tablero a la hora de jugar una partida. La primera referencia material que debe tener en cuenta el jugador que se inicia es la escala de **valores de las piezas**. Estos valores

aritméticos vienen definidos por la capacidad de juego de las piezas y, aunque no deben tomarse como algo absoluto, sirven de primera referencia en cuanto a las fuerzas con que cuenta el jugador en cada momento de la partida.

Partiendo del peón como unidad, valor 1, los distintos valores quedan establecidos así:

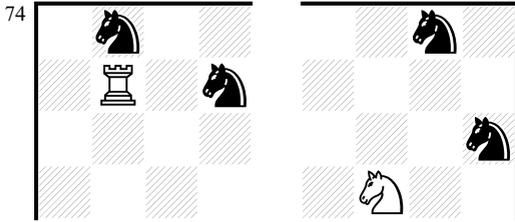
|                |            |
|----------------|------------|
| <b>Peón</b>    | <b>1</b>   |
| <b>Caballo</b> | <b>3</b>   |
| <b>Alfil</b>   | <b>3</b>   |
| <b>Torre</b>   | <b>5</b>   |
| <b>Dama</b>    | <b>9</b>   |
| <b>Rey</b>     | <b>3,5</b> |

El valor del rey merece una consideración especial, puesto que de su supervivencia depende la de la partida, por lo que su valor puede considerarse infinito. El valor que se le atribuye se refiere exclusivamente a su fuerza o capacidad de juego.

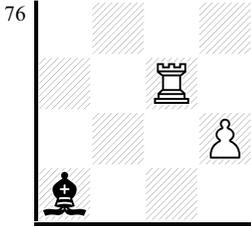
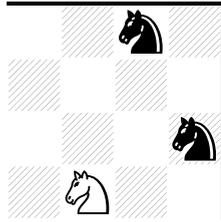
A partir de aquí podemos establecer relaciones simples de valores. Por ejemplo: tres peones equivalen a un caballo o un alfil. Una torre y un peón equivalen a dos caballos o dos alfiles. La dama es ligeramente inferior a dos torres, etc. Conviene insistir en lo relativo de estas comparaciones, porque todos estos valores y lo que representan dependerán siempre de la posición concreta en que se muevan las piezas en el tablero.

Esta tabla de valores hay que tenerla siempre muy presente, al realizar cualquier tipo de maniobras que impliquen capturas o cambios de piezas.

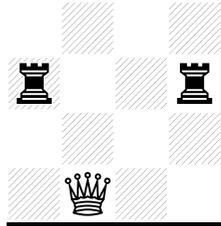
Consideremos algunos ejemplos para que el estudiante se ejercite en el cálculo material.



75



77

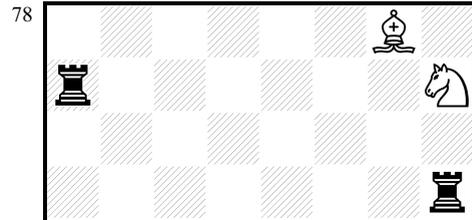


En el diagrama 74 la torre blanca puede capturar cualquiera de los dos caballos enemigos, pero el otro capturaría, a su vez, a la torre. Resultado de la operación: las blancas habrán eliminado una pieza que vale 3 puntos, pero las negras habrán eliminado una pieza adversaria que vale 5 puntos. Balance: -2 puntos. Por lo tanto, el cambio es desfavorable a las blancas.

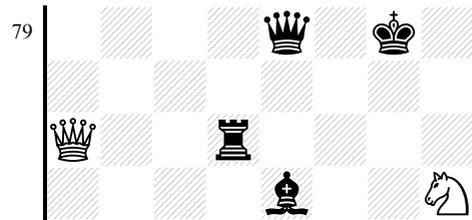
En el diagrama 75 el caballo blanco de "f5" puede capturar el caballo rival de "h6", siendo a su vez capturado por el de "g8". Esta operación de cambio sería equilibrada, porque se cambiaría una pieza por otra de igual valor. Por lo tanto, desde un punto de vista teórico, no es ni beneficiosa ni perjudicial.

En el diagrama 76 el alfil negro puede capturar a la torre de "c3", pero entonces sería a su vez capturado por el peón de "d2". Sin embargo, la operación es interesante, porque las negras habrían capturado material por valor de 5 puntos y habrían perdido material por valor de 3. Balance: 2 puntos a su favor. Buen negocio.

En el diagrama 77 la dama blanca podría capturar a la torre negra de "h3", pero la torre está defendida por su colega de "e3", y está claro que la dama (9 puntos) vale mucho más que una torre (5 puntos), de modo que en este caso la captura sería un mal negocio.



En este diagrama cualquiera de las torres negras puede capturar el caballo blanco, pero será luego tomada por el alfil, que a su vez lo será por la segunda torre. Por ejemplo: 1. ♖axh7 ♗xh7 2. ♖xh7. Balance de la escaramuza: han desaparecido tres piezas del tablero, quedando superviviente de la transacción una torre negra. Cálculo:  $6(3+3) - 5 = 1$ . Interesa.



Aquí la dama blanca está atacada por la torre de "d2", pero la mejor solución para las blancas es jugar 1. ♖xd2, ya que después de 1... ♗xd2, sigue 2. ♗f2+ ♔f4 3. ♗xe4 ♔xe4. El balance es positivo para el primer jugador, ya que han eliminado dama y torre enemigas, mientras que las negras han retirado del tablero dama y caballo. Por lo tanto, tenemos  $14(9+5) - 12(9+3) = 2$  puntos de ventaja.

Esta mecánica de cálculo es imprescindible, como ya hemos dicho para entender cualquier maniobra en la que intervengan capturas o cambios de piezas.

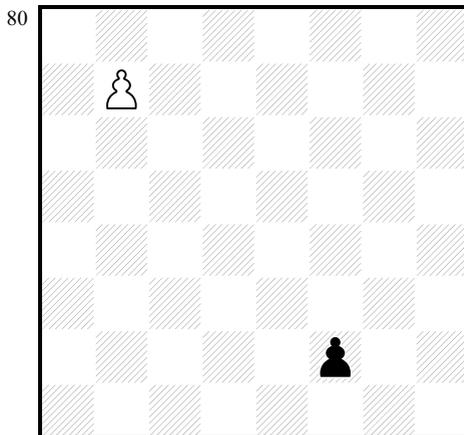
juego, precisamente por su capacidad de transformarse en una pieza poderosa, lo que decide el desenlace de numerosas partidas.

## Promociones del peón

El peón es un soldado de infantería y como tal bastante tiene con sobrevivir en cualquier guerra, incluso en la del ajedrez. Pero en nuestra inofensiva guerra el peón puede tener aspiraciones: puede llegar, por ejemplo, a convertirse en la pieza más poderosa del juego, la dama. Si cualquier peón consigue alcanzar la última fila (la octava, si es un peón blanco; la primera, si es un peón negro) adquiere automáticamente el derecho a transformarse en cualquiera de las piezas del ajedrez (de su color): dama, torre, alfil o caballo, exceptuándose el rey (pieza sagrada e insustituible) y, como pequeño precio por su gran hazaña, deberá desprenderse de su naturaleza: no podrá seguir siendo peón, algo que, por otra parte, no tendría sentido, pues un peón en la última fila no ataca nada y sería una especie de *zombie* o muerto viviente.

Hay que añadir que la transformación de un peón que consiga alcanzar la última fila no está reñida con que la pieza deseada exista o no en el tablero. Por ejemplo: si un bando conserva su dama y un peón suyo alcanza la fila de promoción (o coronación), puede pedir una nueva dama. Es más, teóricamente puede llegar a tener ¡hasta nueve damas! (es decir, la inicial + ocho peones eventualmente transformados en damas).

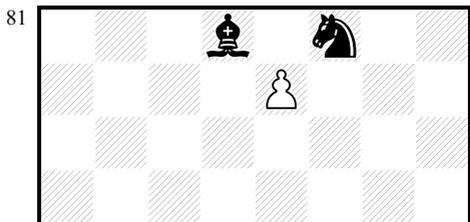
El peón, por tanto, es, a pesar de ser la pieza más modesta del ajedrez, también uno de los elementos más dinámicos del



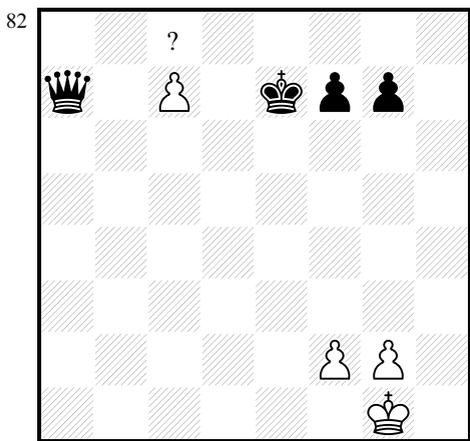
En este diagrama 80 tenemos dos casos de promoción de peones. El peón blanco de "b7" puede avanzar a "b8" y convertirse en la pieza que el jugador desee. El peón negro de "f2" puede alcanzar la primera fila y, por tanto, la casilla de coronación (f1), convirtiéndose, igualmente, en cualquier otra pieza.

Asumiendo que el jugador convirtiese el peón promovido en dama, estas jugadas se expresarían, en notación algebraica, **b8=♚** y **f1=♛**, respectivamente. En caso de que el peón se transforme en otra pieza, después del signo igual se escribirá la correspondiente inicial (o figurita) de la pieza. Por ejemplo: **b8=♖**, **b8=♗**, o **b8=♘**.

Un caso de promoción más curioso (y también más sabroso para el jugador que lo consigue) es cuando un peón alcanza la casilla de promoción desviándose de su camino, es decir, capturando de paso una pieza contraria.



En esta posición, el peón blanco de "e7" puede coronar en tres casillas diferentes: "e8", "d8" y "f8". Si lo hace en "d8" puede capturar el alfil, a la vez que se convierte en dama o en la pieza que el jugador desee. Si lo hace en "f8" lo hará capturando el caballo. Asumiendo que el jugador que rige su destino decida pedir dama, estas dos últimas jugadas se escribirían así: **exd8=♚** y **exf8=♚**.



Todavía no hemos visto, sin embargo, el mayor negocio que puede llevar a cabo un peón al cumplir la hazaña de coronar.

Fijémonos bien en el diagrama anterior. Si el peón de "c7" se convierte en dama, la posición quedará equilibrada, puesto que ambos bandos cuentan con una dama (el rey se da por supuesto), y dos peones. Ahora bien, si al coronar el peón, éste se convierte en caballo, **1 c8=♞+**, al hacerlo

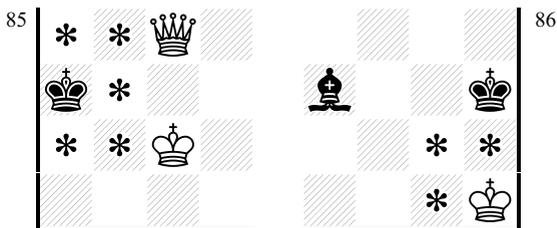
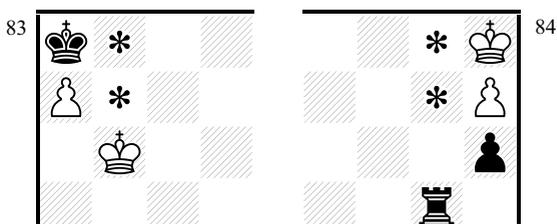
da **jaque doble** a rey y dama enemigos (¡bingo!), de modo que cuando el rey negro salga del jaque, el caballo podrá capturar la dama, **2 ♞xa7**, quedando las blancas con un final ganado, gracias a una decisiva ventaja material de 3 puntos (valor del caballo). ¡Una mina de oro!

## Rey ahogado

Cuando un rey, sin estar en jaque, no puede jugar a ninguna casilla, ni tampoco puede hacerlo ninguna otra pieza de su bando, se dice que está **ahogado**. En tal caso, la partida es tablas (o empate), debido a la imposibilidad reglamentaria de jugar.

En los cuatro diagramas que siguen (83-86) se muestran ejemplos de reyes ahogados.

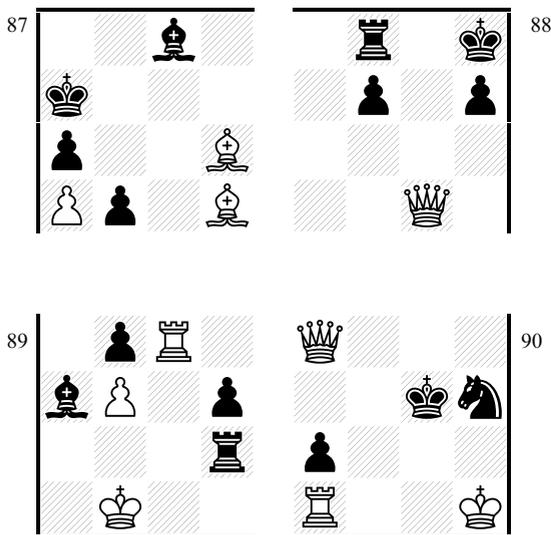
Como es fácil de comprobar, los reyes de "a8", "h8", "a3" y "h1", siendo su turno de juego y **sin estar en jaque**, no disponen de movimiento reglamentario alguno, porque todas las casillas a las que podrían jugar (marcadas con aspas) están atacadas por piezas enemigas. Por lo tanto, están ahogados.



## Jaque perpetuo

Se llama así a un mecanismo de jaques continuos que no puede evitarse y que, por lo tanto, dará lugar a las tablas, bien porque el jugador que da los jaques las fuerce, bien porque el que sufre los jaques las exija.

En los diagramas que siguen (87-90) queda bien ilustrado el **jaque perpetuo**.



En el diagrama 87 las blancas consiguen jaque perpetuo con su alfil de casillas negras. **1. ♖c5+ ♜b8 2. ♖d6+ ♜a7 3. ♖c5+**, etc. En esta posición es importante el dominio que el otro alfil ejerce sobre las casillas "a8", "b7" y "c6", sobre la gran diagonal blanca.

En el diagrama 88 las blancas fuerzan el jaque perpetuo con **1. ♕f6+ ♜g8 2. ♕g5+ ♜h8 3. ♕f6+**, etc.

En el diagrama 89 el rey blanco no puede escapar del acoso permanente de la torre enemiga: **1... ♖d1+ 2. ♜a2 ♖d2+ 3. ♜b1** (o **3. ♜a1**) **3... ♖d1+**, etc.

En el diagrama 90 el rey blanco no puede evitar el jaque continuo del caballo, con **1... ♘f2+ 2. ♜g1 ♘h3+ 3. ♜h1**, etc. Obsérvese la importancia del peón negro de "e2", que controla la casilla de escape "f1".

Que la partida finalice en tablas en estos casos es algo muy lógico, porque las repeticiones continuas de jaques vienen a ser algo así como un callejón sin salida, que ambos jugadores asumen.

## Tablas

El objetivo del ajedrez es vencer al rival, conquistando al rey enemigo. Sin embargo, no todas las partidas de ajedrez se ganan o se pierden. En muchas ocasiones ambos adversarios han estado acertados por igual o han cometido errores equivalentes, de modo que se llega a posiciones difíciles de inclinar en un sentido o en otro. En tales casos, la partida suele finalizar en tablas.

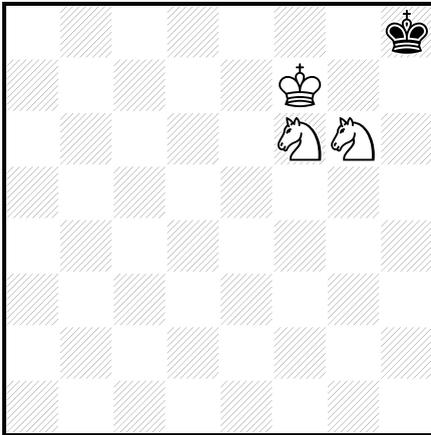
La partida es tablas en los siguientes casos:

- Cuando ambos reyes se han quedado solos en el tablero
- En el final de rey + alfil contra rey, sin ningún otro material
- En el final de rey + dos caballos contra rey, sin ningún otro material
- En el final en que cada bando tiene un alfil de casillas del mismo color, sin ningún otro material
- Por rey ahogado
- Por jaque perpetuo
- Por repetición de jugadas (al producirse por tercera vez la misma posición en el tablero)
- De común acuerdo entre ambos contrincantes.

Este último caso ha sido uno de los más debatidos desde el punto de vista reglamentario, pero todas las disposiciones tomadas no han surtido el efecto deseado, porque nadie podrá impedir que dos adversarios se pongan de acuerdo para hacer tablas en una partida. No corresponde al autor decidir si eso es o no *juego limpio*. Lo que sí puedo afirmar es que toda competición y todo juego se basa en un comportamiento deportivo y que es bueno (¡muy bueno!) conocer todos los trucos y las trampas posibles no para utilizarlos, sino para evitar ser víctimas de ellos.

Quizá se ha sorprendido usted por el tercer caso. Pues así es: un rey y dos caballos, a pesar de ser una abrumadora ventaja material, no pueden dar mate al rey enemigo. Estudiemos la posición del diagrama siguiente:

91



¿Es mate, verdad? El rey negro está atacado por el caballo de g6 y no dispone de casillas de escape. Por tanto... Sin embargo, **no** es mate: la posición es imposible. Un análisis retrospectivo demuestra que esta posición no puede llegar a producirse porque ¿cuál ha sido la última jugada blanca? Tiene que haber sido precisamente con el caballo que ahora está en g6,

pero entonces el rey negro **ya** estaba ahogado.

Si las negras contaran, en cambio, con un peón, entonces la posición sería posible, porque dispondrían de una jugada reglamentaria: ¡justo el tiempo que necesita el caballo verdugo para ejecutar el mate!

## Signos convencionales

A continuación vamos a revisar las iniciales de las piezas e incorporar los signos utilizados normalmente, para completar nuestro estudio de la notación algebraica. También incluimos aquí la representación gráfica de las piezas que encontrará a lo largo de este libro.

| PIEZA   | SÍMBOLO |   |
|---------|---------|---|
| Rey     | R       | ♔ |
| Dama    | D       | ♚ |
| Torre   | T       | ♖ |
| Alfil   | A       | ♗ |
| Caballo | C       | ♘ |

Los signos convencionales que se utilizan para transcribir las jugadas de ajedrez son los siguientes:

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Captura            | ×     |
| Jaque              | +     |
| Jaque mate         | ++    |
| Enroque corto      | 0-0   |
| Enroque largo      | 0-0-0 |
| Buena jugada       | !     |
| Jugada excelente   | !!    |
| Mala jugada        | ?     |
| Grave error        | ??    |
| Jugada interesante | !?    |
| Jugada dudosa      | ?!    |

## Mates en las primeras jugadas

### Mate del Pastor

El popular *mate del pastor* nos permitirá practicar la notación algebraica, con un rápido espectáculo que lo es todo: apertura, partida y drama. Veamos la partida en notación algebraica completa:

Blancas

Negras

1.e2-e4

e7-e5

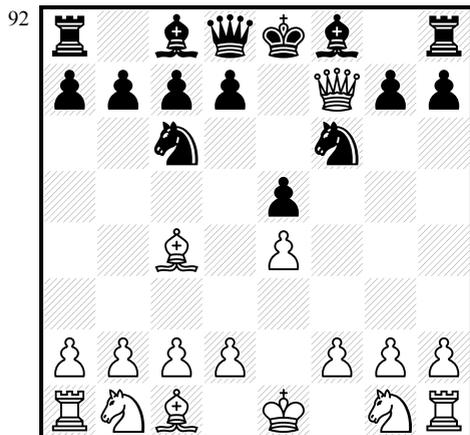
2.♘f1-c4

♘b8-c6

3.♔d1-h5

♘g8-f6

4.♔h5xf7++



Ahora transcribiremos el *mate del pastor* en algebraica abreviada que, como ya hemos dicho, será la que utilizaremos en este libro por ser la notación universal por excelencia. De paso, calificaremos algunas jugadas, conforme a los signos convencionales de ajedrez.

Blancas

Negras

1.e4

e5

2.♘c4

♘c6

3.♔h5?

♘f6??

4.♔xf7++

La jugada 3.♔h5? es mala porque expone prematuramente a la dama (ya estudiaremos esta cuestión más adelante), y las negras podrían responder, por ejemplo, con 3...g6, expulsando a la dama blanca. Naturalmente, 3...♘f6?? es una jugada horrible, porque no evita el mate en "f7".

El *mate del pastor* es uno de los mates más rápidos que pueda producirse y una tentación continua para los principiantes, pero no el más rápido, que puede producirse en ¡tan sólo dos jugadas! Aunque hay que decir que se requiere una pequeña ayudita por parte de la víctima.

### Mate del loco

Blancas

Negras

1.f3?

Mala jugada, porque es muy debilitadora. Ya estudiaremos el concepto **debilidad**.

1...

e5

Las negras realizan una buena jugada: el avance de uno de sus peones centrales, que abre paso a la dama por la diagonal.

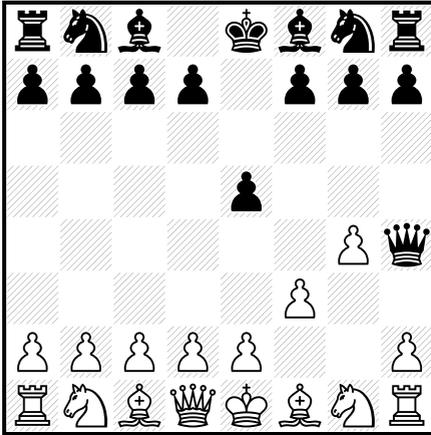
2.g4??

Debilitando todavía más (ahora de forma dramática) la posición del rey blanco. El castigo no se hace esperar...

2...

♔h4++

93



## Preguntas

16. ¿Puede usted dar jaque al rey estando en jaque el suyo?
17. ¿Puede un rey dar jaque al rey enemigo?
18. ¿En qué casilla se cruza la columna "h" con la sexta fila?
19. ¿En qué casilla está situada la dama negra, en la posición inicial?
20. Diga de memoria si un peón blanco situado en "e5" puede capturar al paso a otro negro que juega a "d5" en su primer movimiento.
21. ¿Pueden enrocar las negras si un alfil, situado en "d5", ataca la casilla "g8"?
22. ¿Pueden enrocar largo las blancas si una torre negra ataca la casilla "b1"?
23. ¿En qué se diferencian el jaque mate y el ahogado?
24. Suponga que puede capturar dos caballos y un peón enemigo, pero a cambio deberá entregar una torre y un alfil. Según la escala de valores materiales, ¿quién sale ganando? ¿Cuál ha sido su cálculo?
25. Si pudiera elegir entre quedarse en

un final con dos alfiles y otro con dos caballos, sin ningún material, ¿qué preferiría? ¿Por qué?

26. Al promocionar un peón ¿es siempre conveniente pedir dama? ¿Por qué?

27. Suponga que tiene todavía su dama. ¿Puede pedir otra, al llegar uno de sus peones a la última fila?

28. ¿Cuáles son los casos de finales con piezas, sin otro material, de tablas teóricas?

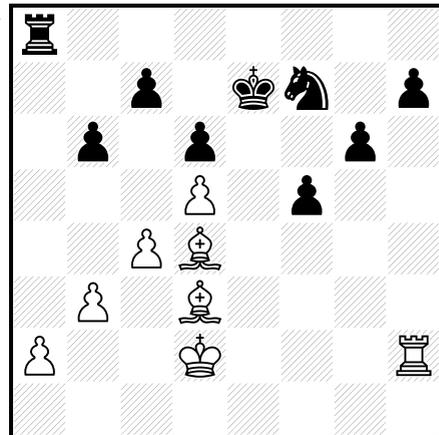
29. ¿Cómo se escribe, en notación algebraica reducida, enroque corto, y cómo enroque largo?

30. ¿Puede un bando enrocarse corto y, en la misma partida, enrocarse largo? ¿Por qué?

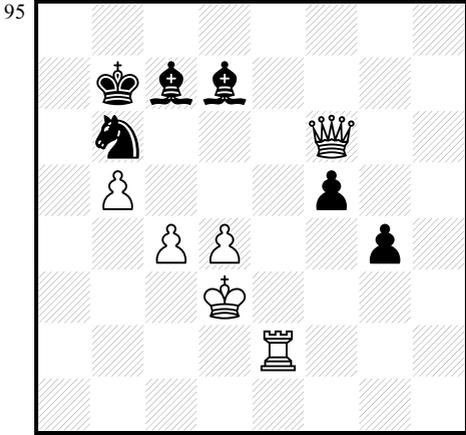
## Ejercicios

*Se reitera que cuando en los ejercicios se utilicen segmentos de tablero (es decir, mitades o cuartos de tablero), el diagrama contendrá todos los elementos precisos para resolver la posición.*

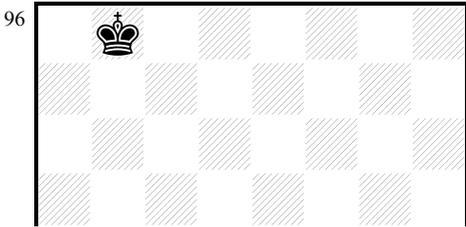
94



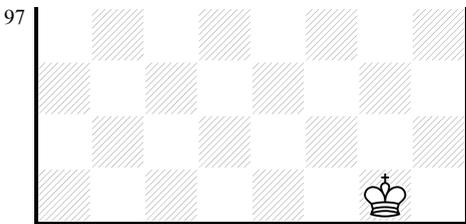
21. ¿Qué bando tiene superioridad material? Precise el cálculo concreto.



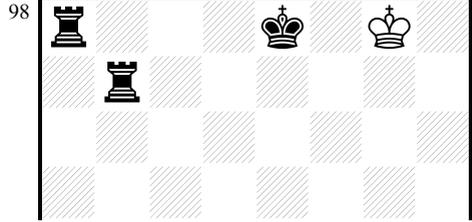
22. ¿Qué bando tiene ventaja material?  
¿Cuál ha sido su cálculo?



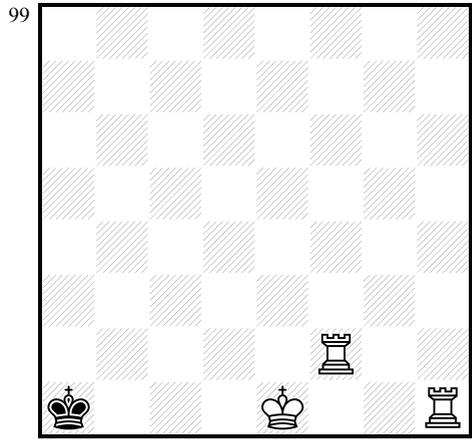
23. Imagine y sitúe en el tablero una posición de jaque perpetuo con dama.



24. Imagine y sitúe en el tablero una posición de jaque perpetuo con torre.



25. ¿Pueden las negras dar mate en una jugada? ¿Cómo?

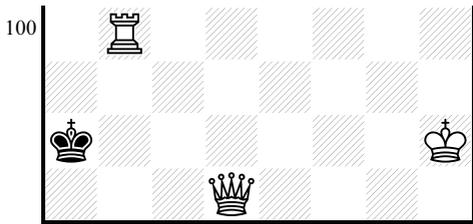


26. ¿Pueden las blancas dar mate en una jugada? ¿Cómo?

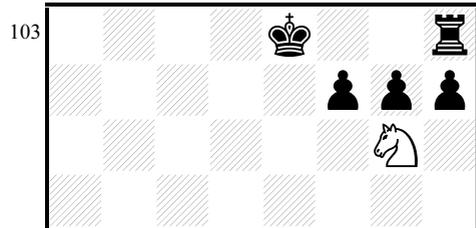
27. Imagine y sitúe en el tablero una posición de jaque perpetuo con uno o dos alfiles.

28. Imagine y sitúe en el tablero una posición de jaque perpetuo con uno o dos caballos.

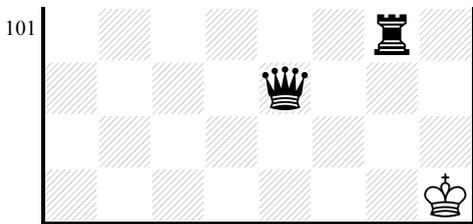
29. Imagine y sitúe en el tablero tres posiciones de rey ahogado.



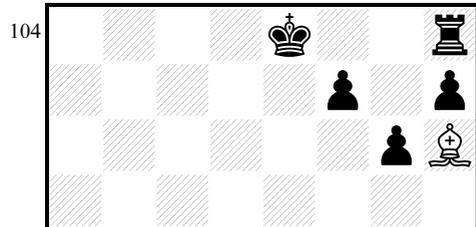
30. ¿Pueden las blancas dar mate en una jugada?



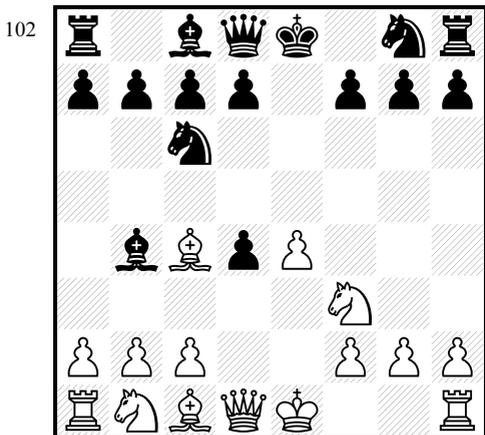
33. ¿Pueden las negras enrocar?



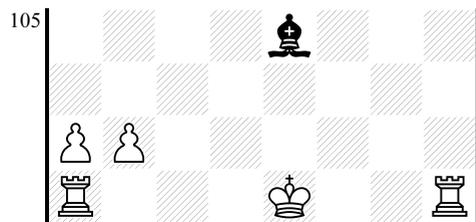
31. ¿Pueden las negras dar mate en una jugada?



34. ¿Pueden las negras enrocar? ¿Por qué?

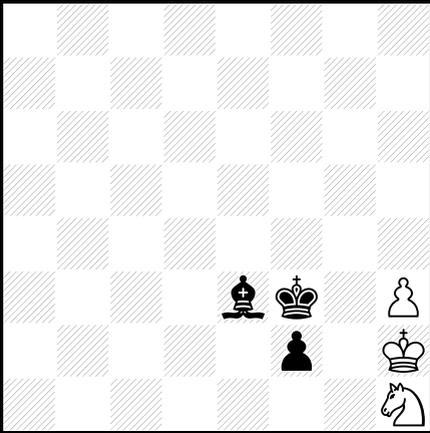


32. Las negras acaban de jugar ...♖b4+. ¿Puede el rey blanco enrocar?



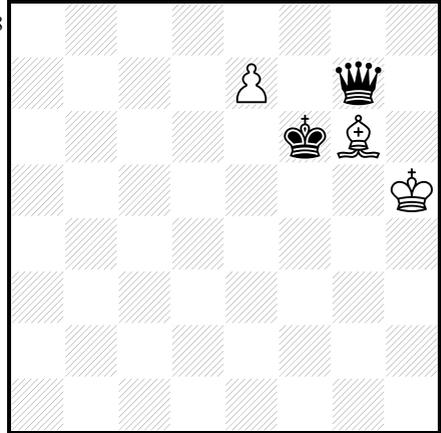
35. ¿Pueden las blancas enrocar largo? ¿Por qué?

106



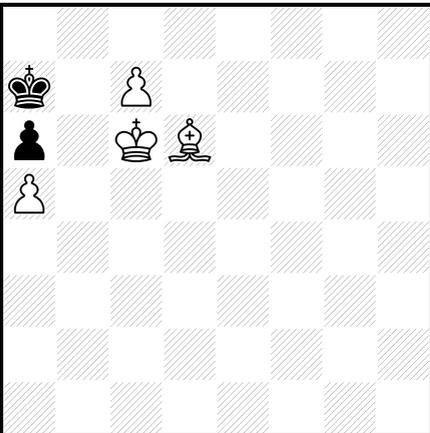
36. ¿Qué pieza interesa promocionar con ...f1?

108



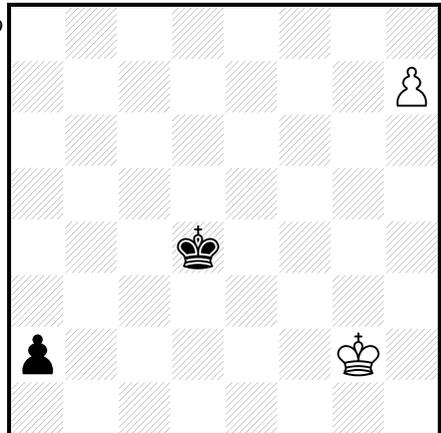
38. ¿Cuál es la mejor promoción del peón "e"?

107

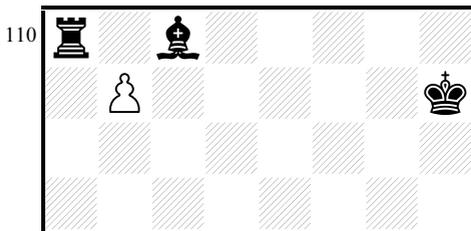


37. ¿Qué pieza interesa promocionar con ...c8?

109



39. En esta posición juegan las negras. ¿Qué bando gana?



40. ¿De cuántas jugadas distintas dispone el peón de "b7"?

## Recomendaciones

- El dominio y control de las líneas geométricas del tablero sigue siendo un tema importante. Se recomienda practicar ejercicios sobre filas, columnas y casillas.
- Las relaciones entre los valores materiales de las piezas y los cálculos entre conjuntos de piezas también son un tema prioritario.
- El estudiante debe tener muy claras las diferencias entre jaque mate y ahogado.
- Ejercicios de memorización acerca de los finales de tablas teóricas mencionados en este capítulo.
- Las condiciones para realizar el enroque deben memorizarse y repasarse ante el tablero.
- La variedad en las promociones del peón. Los alumnos deben mentalizarse sobre la importancia de este factor.