

3

Las capturas (mis piezas tienen hambre)

Capturar significa comer piezas. Es importante comer piezas porque así tu ejército será más numeroso y fuerte que el de tu rival. Por eso, ¡busca siempre en el tablero si hay piezas que capturar!



¿Qué piezas capturar?

Puede ocurrir que para comer la Dama de tu rival pierdas un Alfil u otra pieza cualquiera, ¡no te inquietes! La Dama es una pieza muy poderosa y casi siempre vale la pena ganarla a cambio de alguna otra más débil. En el ajedrez, si quieres ganar algo, muchas veces tendrás que dar otra cosa a cambio. Lo importante es que estés atento para saber si en esa posición de tu partida este cambio o aquella captura te convienen.

De la misma forma, perder un Caballo para comer un peón, en general no es un buen negocio, y podríamos darte muchos más ejemplos parecidos. Vuelve a ver lo que ya hemos aprendido sobre el valor de

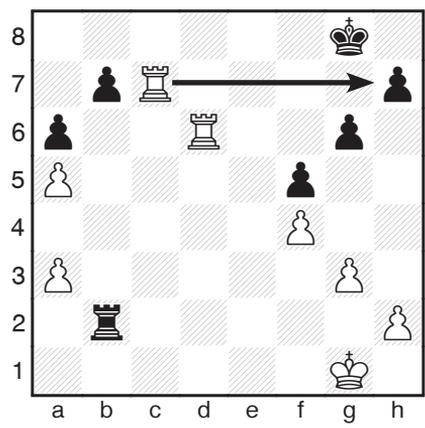
las piezas para orientarte mejor con los cambios que se producen cuando comemos piezas.

Por supuesto, si tu rival te deja tomar, digamos, una Torre a cambio de nada... ¡adelante!, pero permanece alerta por si hay alguna trampa tendida.

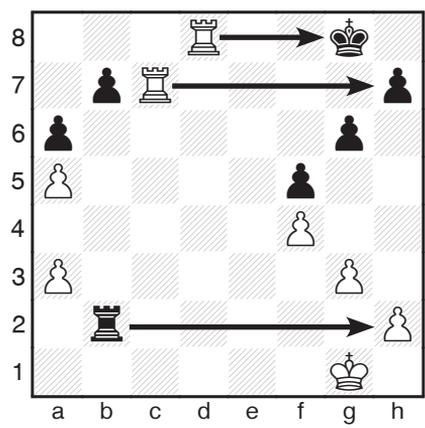
¿Para qué comer piezas?

Para ganar no basta con tener un ejército fuerte y numeroso, ¡hay que dar mate al Rey! Si tienes más piezas importantes que tu rival, es muy posible que puedas llegar al mate antes que él.

He aquí un ejemplo. Mueven las blancas.



Aquí la Torre blanca de **c7** y la negra de **b2** molestan a los Reyes porque les cortan el camino, pero las blancas algunas jugadas antes capturaron a la otra Torre negra y se quedaron entonces con una Torre de más, que ahora les sirve para dar mate.



Rd8 jaque mate.

¿Qué ocurre cuando no es fácil dar mate?

Muchas veces ocurrirá que tengas piezas de más (lo que en ajedrez denominamos ventaja material), pero de todas formas no resulte fácil llegar al mate.

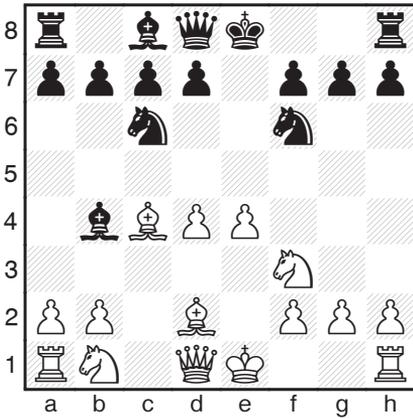
¿Qué hacer entonces? Una muy buena idea es usar las piezas de más que tienes para... ¡comerle más piezas todavía a tu rival! Después sí te será más fácil terminar la partida dando mate.



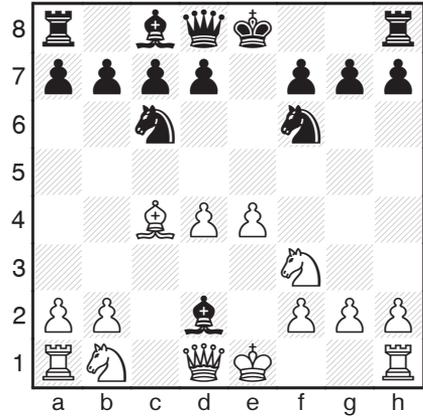
Yo como y tú me comes...

“Yo como tu Caballo y tú comes el mío”.
 “Si yo te tomo tu Torre, tú capturas la mía...” Hablamos aquí de las capturas de piezas de igual poder. Cuando esto ocurre decimos que hubo un cambio de piezas.

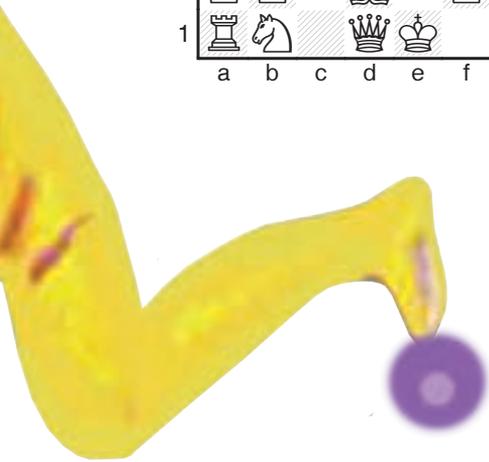
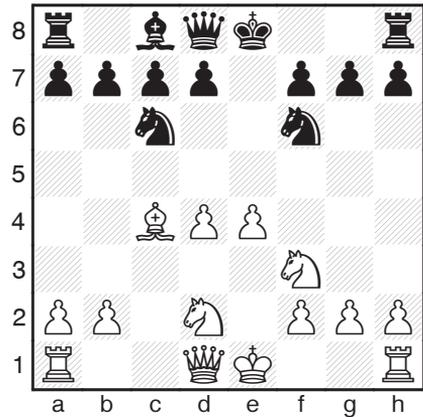
Juegan las negras.



1...♗xd2, el Alfil negro se comió al Alfil blanco y da jaque.

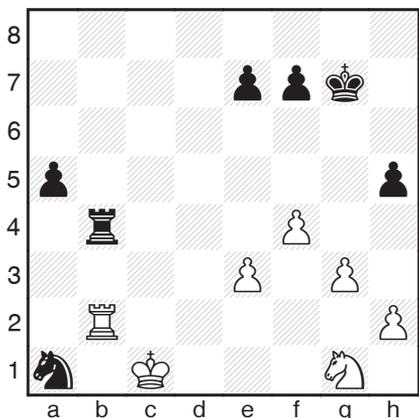


2.♘xd2, el Caballo blanco se comió al Alfil negro.

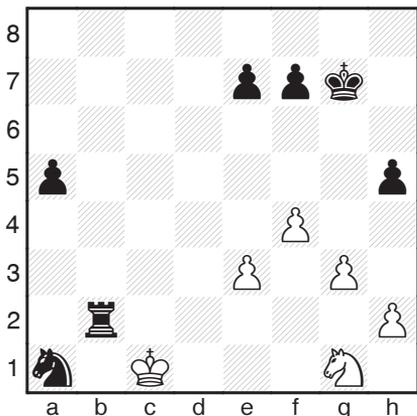


Las cosas se mantuvieron igual. Fue sólo un cambio. Nadie ganó ni perdió material. Cambiar piezas de igual fuerza es algo que ocurre constantemente en la partida de ajedrez. Lo importante es que trates de entender en cada posición si los cambios te favorecen o no.

Otro ejemplo. Juegan las negras, su Caballo está en peligro... está casi encerrado en una esquina del tablero, sin pensar, cambian piezas...



...y se comen la Torre blanca... **1...♖xb2**

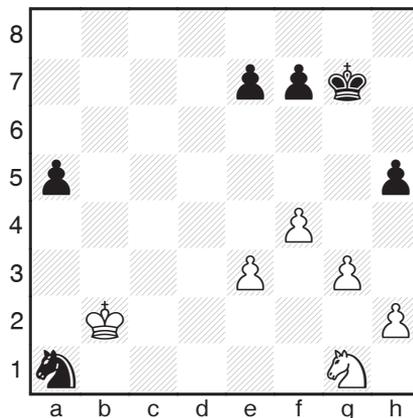


A su vez el Rey blanco se come la Torre negra...

2.♔xb2. Recién ahora ven las negras que el cambio de Torres fue una mala decisión...

El Caballo queda encerrado.

Una buena idea hubiera sido entonces sacarlo de un lugar tan peligroso. Con **1...♘b3** jaque, quedaría defendido por la Torre y saldría de su encierro. La jugada **1...♖xb2** fue un gran error. Este cambio de piezas permitió que el Rey blanco se acercara al pobre Caballo y terminara capturándolo.



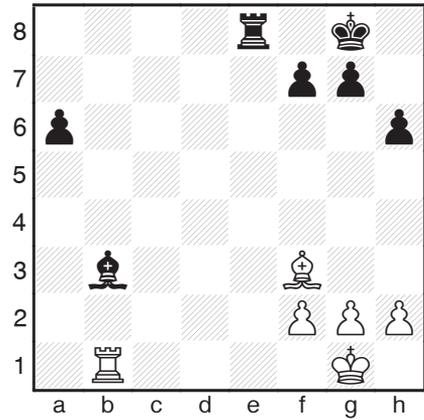
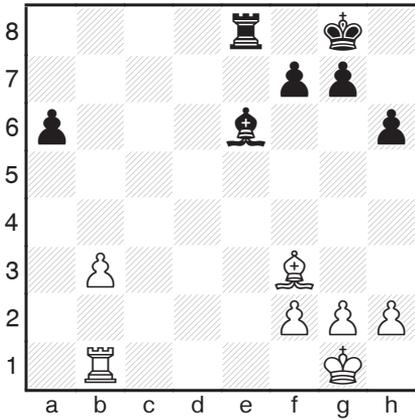
¡Nunca cambies piezas o dejes de cambiarlas porque sí! ¡Trata de entender si el cambio te conviene o no!



¿Comer o no comer?

Sí, es verdad, capturar piezas es útil y divertido, pero no debes comer todo lo que tu rival te ofrezca. ¡Puede haber comidas que te hagan daño!

Mira el siguiente ejemplo como advertencia. Juegan las negras.



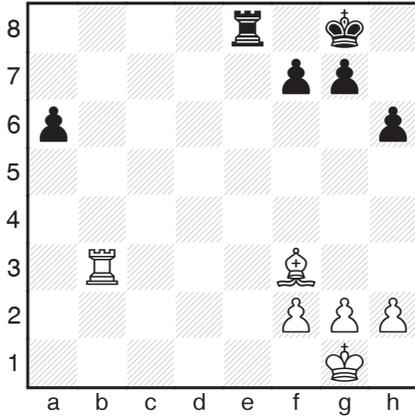
Las negras tomaron el peón de b3.

1... ♟xb3

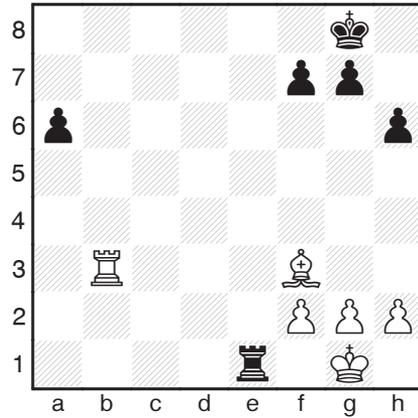
Las blancas habrán pensado: ¡Se han vuelto locas, dejan que capturemos al Alfil!

2. ♖xb3





Pero ahora la Torre negra tiene vía libre y la partida termina... 2...♖e1 ¡es jaque mate!

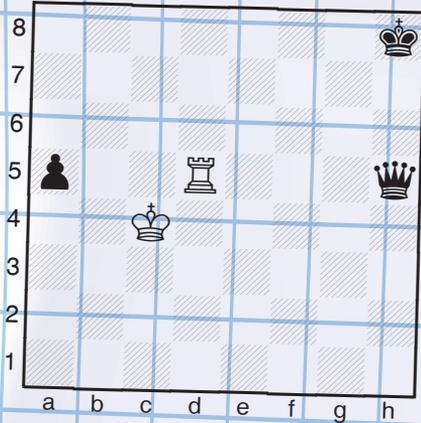


Lo que has aprendido

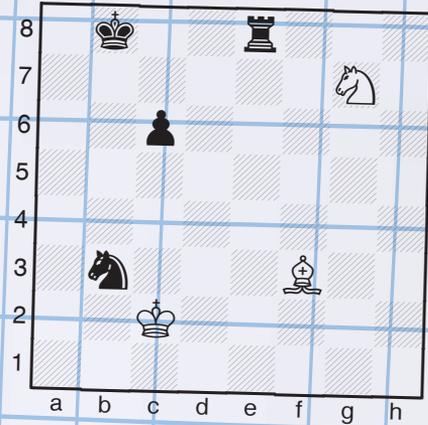
- Normalmente, cuanto más piezas tienes, más posibilidades tendrás de ganar la partida.
- Cada pieza tiene distintos poderes. Hay cambios que son muy convenientes pero otros no. Observa siempre con mucho cuidado las consecuencias de tus decisiones.
- Trata de entender qué es lo que intenta tu rival, porque en el ajedrez... ¡muchos Reyes han muerto con la panza llena!

NIVEL A

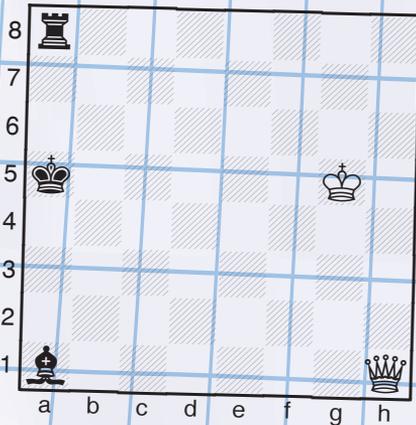
1. Juegan las blancas. ¿Qué pieza negra te conviene comer?



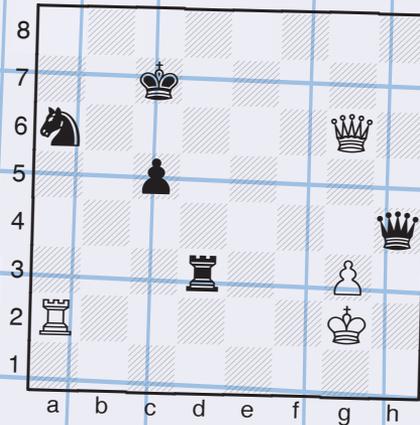
3. Juegan las blancas. ¿Cuál es su mejor movimiento?



2. Juegan las blancas. ¡Si juegas bien podrás comerte la Torre y el Alfil negros!

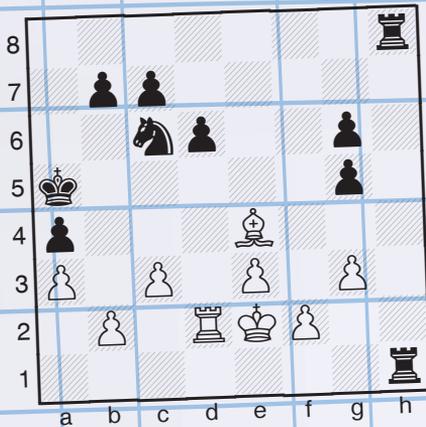


4. Juegan las blancas. ¿Cuál es su mejor movimiento?

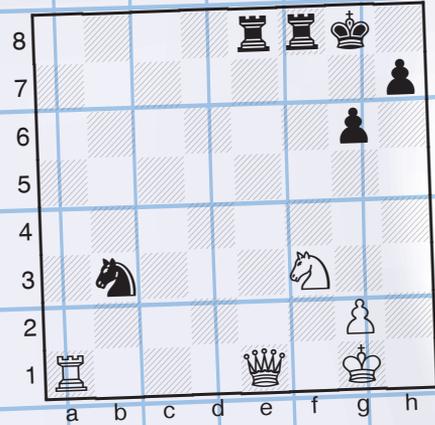


NIVEL B

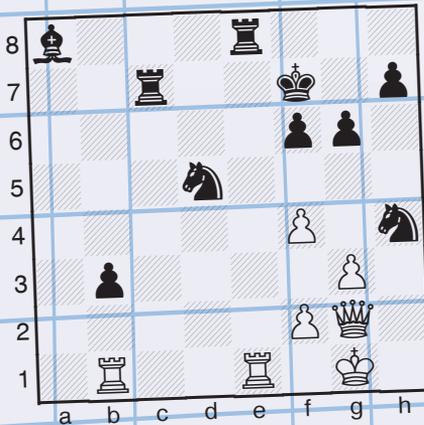
5. Juegan las blancas. ¿Cuál es su mejor movimiento?



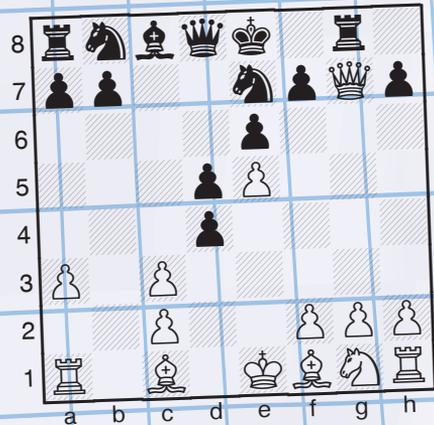
7. Juegan las negras. ¿Cuál es su mejor movimiento?



6. Juegan las blancas. ¿Cuál es su mejor movimiento?

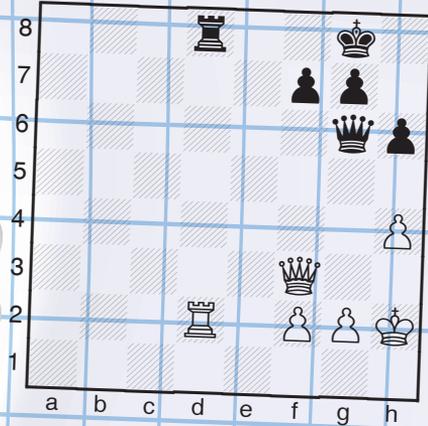


8. Juegan las blancas. ¿Cuál es su mejor movimiento?

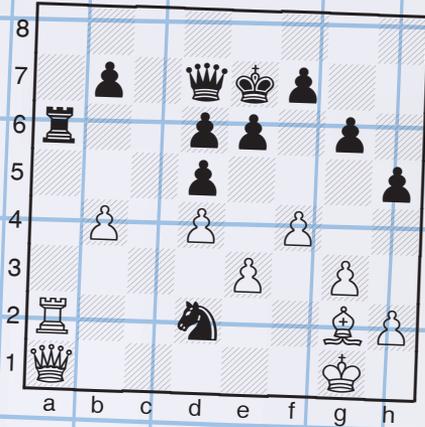


NIVEL C

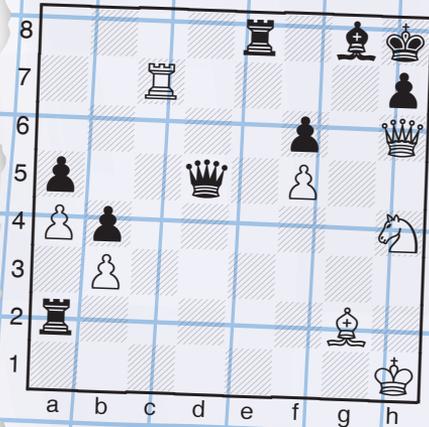
- 9.** Juegan las negras. ¿Comerías la Torre blanca?



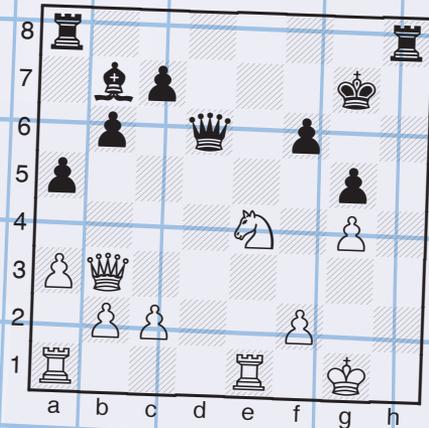
- 11.** Juegan las blancas. ¿Cuál es su mejor movimiento?



- 10.** Juegan las blancas. ¿Cuál es su mejor movimiento?



- 12.** Juegan las blancas. ¿Cuál es su mejor movimiento?



NIVEL A

1. **1.♖xh5** jaque. Luego como el peón.
2. **1.♜xa8** jaque. Luego como el Alfil. Y también **1.♞xa1** jaque y después comemos la Torre.
3. **1.♘xe8.**
4. **1.gxh4.**

NIVEL B

5. **1.♙xh1.**
6. **1.gxh4.** Salva la Dama y captura un Caballo.
7. **1...♞xe1.**
8. **1.♞xh7.** Salva la Dama y come un peón.

NIVEL C

9. **...♞xd2.** No hay peligro de que la Dama blanca vaya a la casilla **a8** dando jaque porque el Rey negro se escapa a la casilla **h7**.
10. Las blancas tienen tres movimientos igualmente buenos:
 - 1) **1.♞g7** jaque mate
 - 2) **1.♞xf6** jaque mate
 - 3) **1.♘g6** jaque mate
 Comer la Dama nunca es tan bueno como dar mate. Además, si **♙xd5**, sigue **1...♞e1** ¡jaque mate!
11. **♞xa6.** Luego el negro come la Torre con el peón y las blancas toman el peón con la Dama, pero es error comer el Caballo con **1...♞xd2** por **1...♞xa1** y ¡pierden la Dama!
12. **♘xd6.** Es un error terrible... sigue **1...♞h1** ¡mate!

**¿Sabías que...?**

Hasta ahora, la partida entre maestros más larga de la historia fue protagonizada por Nikolic y Arsovic (Belgrado 1989) y duró... ¡269 movimientos! Normalmente 40 ó 50 jugadas son suficientes para llegar a un resultado.