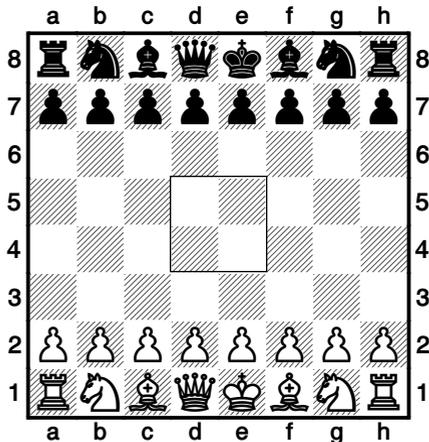


# Cómo jugar la apertura

## Desarrollo y centro

Lo primero que debes hacer es poner rápidamente en juego tus piezas. Esto significa incorporar a la lucha los caballos, alfiles, torres y dama, para que tengan mayor espacio y puedan hacer más daño que los lentos peones. Pero no puedes movilizar esas piezas (excepto los caballos) sin haber movido antes algunos peones, de modo que la idea básica en casi todas las buenas aperturas es jugar uno o dos peones y luego poner en juego las demás piezas. A eso se le llama *desarrollo*. Los jugadores fuertes siempre te recomendarán que desarrolles tus piezas antes de emprender un ataque. También es importante el enroque, una jugada especial, pues no sólo sirve para poner el rey a cubierto, sino también para desarrollar una torre.

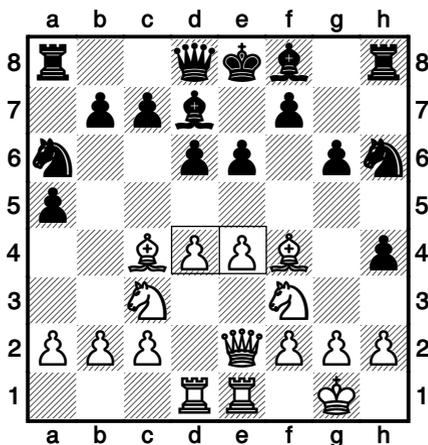


De acuerdo, pero ¿por dónde debemos desarrollar nuestras piezas? Lo más importante es

luchar por el *centro*. El centro está compuesto por las cuatro casillas del diagrama encerradas en un cuadrado.

## ¿Qué es lo primero que debe hacerse?

Desde el punto de vista de las blancas, dos peones, situados codo con codo en las casillas centrales "d4" y "e4", forman lo que se llama el *centro ideal*. Si has logrado formar el centro ideal, tus piezas se desarrollarán fácilmente, sin entorpecerse unas a otras. Echemos un vistazo, por ejemplo, a este posible comienzo de partida: 1.e4 a5? 2.d4 h5? 3.♘f3 d6 4.♙c3 ♕d7 5.♙c4 e6 6.0-0 ♗a6 7.♙f4 ♗h6 8.♚c2 g6 9.♞ad1 h4 10.♞fe1



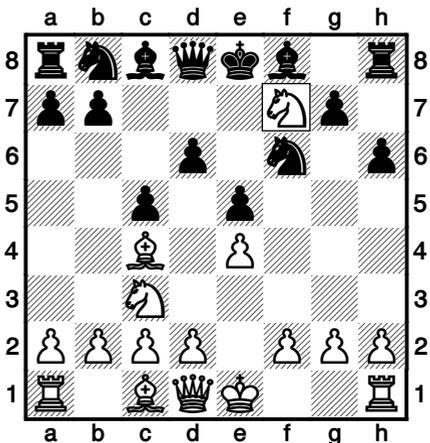
Las blancas tienen el centro ideal y todas sus piezas apuntan a casillas centrales. Por otra parte, los alfiles negros no apuntan al centro y sus caballos se encuentran en la banda. Las

blancas pueden maniobrar libremente y están listas para atacar en cualquier parte del tablero.

Este ejemplo nos permite hablar de un factor muy importante en la apertura: la *actividad* de las piezas. Actividad significa el número de casillas a las que pueden jugar. En el diagrama, todas las piezas blancas son activas, mientras que las piezas negras la tienen muy limitada.

## No hay que descuidar el desarrollo

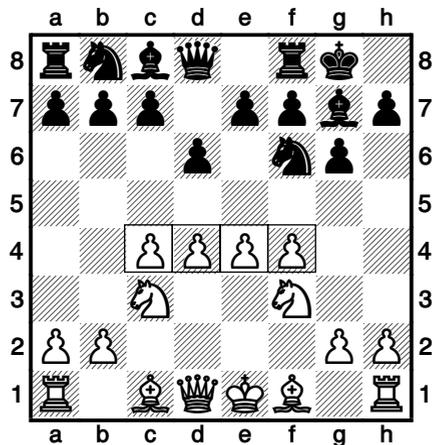
Si juegas demasiados peones y no desarrollas con rapidez las piezas, a menudo puedes encontrarte con problemas e incluso perder material. En el ejemplo anterior, las negras realizaron seis jugadas de peón y sólo tres de piezas. He aquí otro ejemplo: 1.e4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.♙c4 d6 4.♘f3 c5? 5.♘g5! h6? 6.♘xf7, y el caballo ataca a la dama y torre negras.



Se trata de un ataque típico a "f7" que verás con frecuencia en las partidas entre debutantes. Las negras efectuaron demasiadas jugadas de peón y muy pocas de piezas.

¿Podemos ser alguna vez *movedores de madera* y realizar muchas jugadas de peón en la apertura? No es lo habitual, pero si los peones ayudan a controlar casillas centrales, puede estar

justificada toda una serie de jugadas tempranas de peón. He aquí un ejemplo: 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7 4.e4 d6 5.f4 0-0 6.♘f3



Las negras han desarrollado dos piezas y enrocado, y ahora se disponen a luchar en el centro. Mientras tanto, las blancas aún deben desarrollar su alfil de rey para poder enrocar. Pero lo cierto es que podría resultar un problema para las blancas, pero su fuerte barrera de peones les permite cubrir varias veces las casillas centrales clave, mientras que las negras sólo han realizado una modesta jugada de peón, para controlar "e5". Las blancas controlan también más *espacio*, lo que también es una ventaja en ajedrez. En general, podemos decir que los dos bandos han aplicado distintas estrategias, pero ambos han jugado con lógica y están igualmente preparados para la lucha que va a tener lugar.

## Gambitos

En este libro echaremos un vistazo a algunos *gambitos*. Se trata de aperturas en las que blancas o negras entregan un peón o dos para conseguir algunos objetivos importantes de los que ya hemos hablado: un desarrollo rápido,

control del centro o buena actividad de piezas. Los gambitos en la apertura pueden ser muy apropiados para el jugador inexperto, porque las posiciones resultantes son fáciles de jugar, y tener un peón menos, a niveles de competición modestos, no siempre es importante. Puedes encontrar ejemplos de gambitos en las aperturas nº 2, 4, 5, 6, 13, 23, 29, 34 y 39, así como en algunas variantes de otras aperturas, que oportunamente señalaremos.

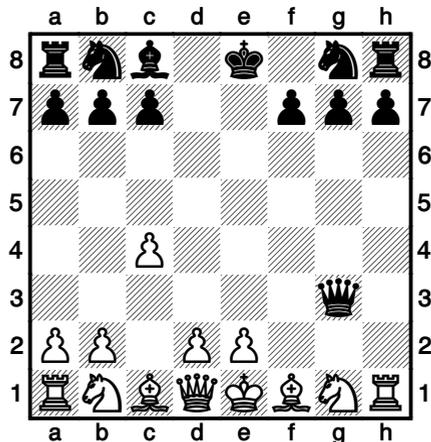
### ¡Mantén el rey seguro!

Debes tener cuidado al jugar peones que puedan exponer tu rey a un ataque. Avanzar el peón "f" puede resultar especialmente peligroso. Por ejemplo:

**1.f4 e5 2.fxe5 d6 3.exd6 ♗xd6**

Las negras han planteado un gambito, sacrificando un peón por el desarrollo y la actividad de piezas.

**4.c4?? ♖h4+ 5.g3 ♗xg3+ 6.hxg3 ♗xg3++**

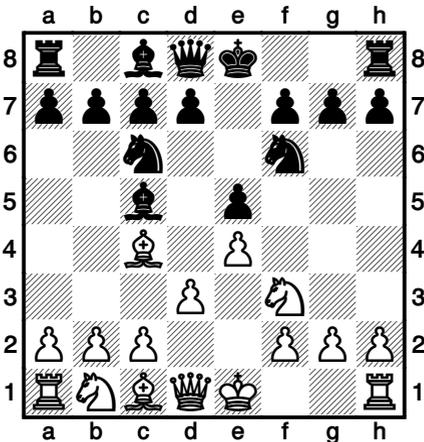


Al avanzar su peón "f" las blancas expusieron a su rey, y luego perdieron tiempo capturando los peones enemigos. Las negras avanzaron sus dos peones centrales, se desarrollaron y atacaron sin piedad al indefenso rey blanco.

### Despeja el camino

A los caballos y alfiles se les conoce como *piezas menores* (a diferencia de damas y torres, a las que se llama *piezas mayores*). Normalmente, las piezas menores se desarrollan antes que las mayores. Por ejemplo:

**1.e4 e5 2.♗f3 ♖c6 3.♗c4 ♗c5 4.d3 ♖f6**



Ambos bandos han movido peones centrales y desarrollado piezas menores. Buen juego. De esta forma, se hace posible el enroque, que es el siguiente paso para los dos jugadores:

**5.0-0 0-0**

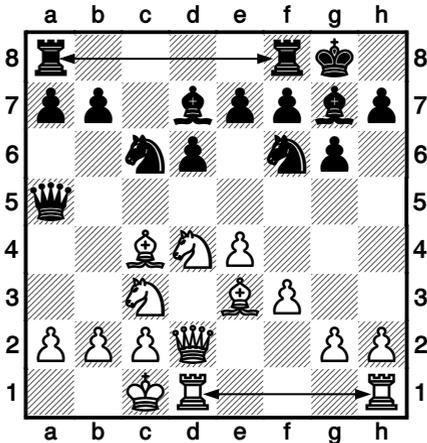
En la gran mayoría de las aperturas, los dos bandos enrocan. El enroque desarrolla una torre, a la vez que se pone al rey a cubierto. Un rey en "g1", por ejemplo, con peones en "f2", "g2" y "h2". Las negras no pueden situar una pieza en "f3", "g3" o "h3", sin que sea capturada, mientras que la débil casilla "f2" está ahora protegida por la torre de "f1".

### Conectar torres y centralización

Después de haber enrocado y completado el desarrollo de tus piezas menores, el siguiente paso es movilizar las piezas mayores (dama y torres). Una vez que has enrocado y puesto en

juego tu dama y las piezas menores, el resultado es que *has conectado las torres*, que necesitan maniobrar en tu primera (u octava) fila.

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♖f6 5.♗c3 g6 6.♙e3 ♙g7 7.f3 0-0 8.♚d2 ♗c6 9.♙c4 ♙d7 10.0-0 ♚a5



En esta famosa apertura, llamada Siciliana Dragón, tanto las blancas como las negras han movilizado sus piezas menores y las damas, además de haber realizado el enroque. Las torres de ambos jugadores están conectadas y listas para entrar en acción.

### Cuidado con Su Majestad

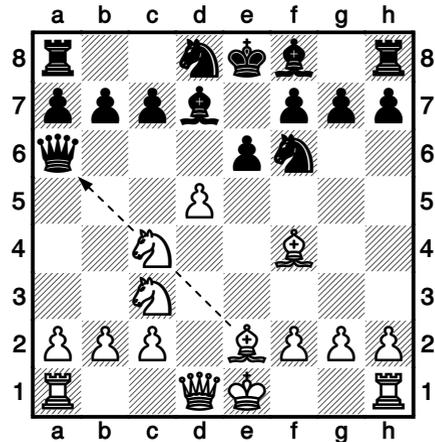
Puesto que tienes un ejército, no te gustará exponer a tu dama en el frente, dado que es demasiado valiosa. En ajedrez, debes tener cuidado para no exponer a tu dama demasiado pronto en la apertura. He aquí un ejemplo:

1.e4 d5 2.exd5 ♚xd5 3.♗c3 ♚e5+? 4.♙e2 ♗c6 5.♗f3

Por segunda vez, las blancas desarrollan un caballo ganando tiempo, dado que atacan a la dama negra. Realizar una jugada de desarrollo que fuerza una respuesta contraria al desarrollo, se conoce como *desarrollo con ganancia de*

*tiempo*. Es un concepto muy importante en las aperturas, que veremos muchas veces a lo largo de este libro.

5...♚a5 6.d4 ♙d7? 7.d5 ♗d8 8.♗e5! ♗f6 9.♗c4 ♚a6 10.♙f4 e6



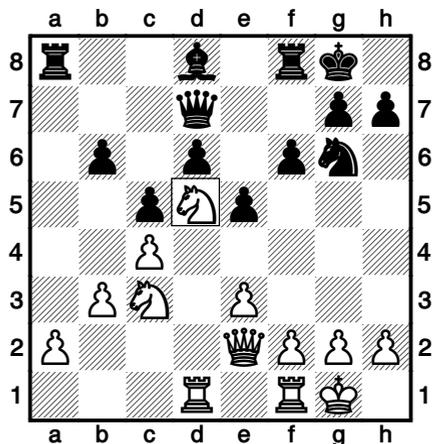
11.♗d6+! ♙xd6 12.♙xa6

Las negras, que han jugado cuatro veces su dama, la pierden ahora por sólo dos piezas menores.

### Consejos sobre alfiles y caballos

Cuando tienes los dos alfiles en el tablero y tu oponente ha cambiado uno de los suyos (o ambos) por un (o los dos) caballo(s), se dice que tienes la *pareja de alfiles* o, simplemente, *dos alfiles*. Ten en cuenta que ambos alfiles pueden controlar todas las casillas del tablero, de modo que el bando con los dos alfiles a menudo tiene ventaja sobre el que no los tiene, aunque el material esté igualado.

Una excepción se produce cuando el caballo se encuentra en una casilla que no puede ser atacada por los peones contrarios, lo que se llama un *puesto avanzado*. Un puesto avanzado central es particularmente fuerte. He aquí un ejemplo:



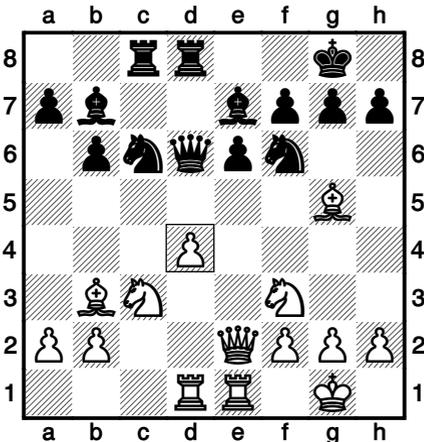
Las negras no pueden expulsar al caballo blanco de "d5", un caballo que irradia fuerza y, aunque se cambiase, el otro caballo o una torre tomarían su lugar. Observa el mal alfil de las negras, bloqueado por sus propios peones, que se llamaría un *alfil malo*.

## Peones débiles

La *estructura de peones* que resulta de una apertura puede determinar el resto de la partida. Debes tener cuidado para evitar la creación de *debilidades* en tu formación de peones, que puede dejar éstos vulnerables, o permitir que las piezas de tu oponente se infiltren gracias a ellos. Ejemplo de debilidad es el *peón retrasado*, un peón que ha quedado atrás y no puede ser defendido por sus vecinos. En el ejemplo anterior puede verse un peón retrasado en "d6", lo que es un problema, porque un peón así no puede ser protegido por otros peones. Las blancas pueden atacar ese peón situando sus torres en la columna "d" y obligando a las piezas negras a adoptar una defensa pasiva. Por otro lado, las blancas podrían situar piezas en el puesto avanzado delante de "d6", algo frecuente en posiciones con peones retrasados.

Lo mismo puede decirse del *peón aislado*,

que no tiene peones amigos en las columnas vecinas. No puede ser defendido por otros peones y una pieza situada en la casilla delantera es difícil de expulsar.

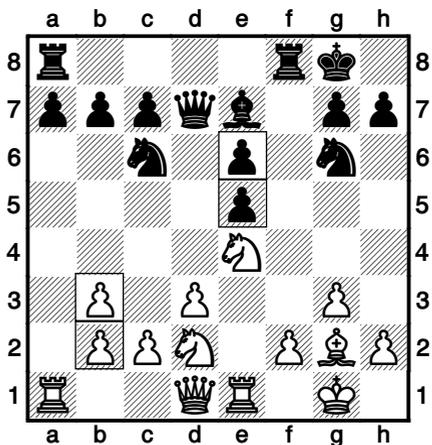


El peón blanco de "d4" está aislado. Por el momento está defendido, pero ata a dos piezas en su defensa: el caballo de "f3" y la torre de "d1". Por otro lado, la casilla "d5" es un punto fuerte para las negras. Después, por ejemplo, de ...♖b4, las negras tendrían controlada seis veces esa casilla, en la que podría situarse cómodamente un caballo o un alfil, sin que las blancas puedan expulsarlo.

Los peones centrales aislados, sin embargo, no siempre son malos, sobre todo cuando hay muchas piezas en el tablero. En este caso, las blancas tienen más espacio (lo que significa mayor libertad para maniobrar) y sus piezas son activas. Las negras deben tener cuidado con el agresivo avance d5, y el salto ♘e5 puede aumentar la presión de las blancas sobre su posición. A muchos jugadores fuertes no les importa jugar posiciones del medio juego con un peón central aislado. Así que podríamos decir que... ¡un peón aislado, en el centro, es una debilidad y una fuerza al mismo tiempo!

Por último, cuando un jugador tiene dos

peones en la misma columna, a esos peones se les llama *peones doblados*. Tales peones son, a veces, difíciles de avanzar y pueden crear otras debilidades en la estructura de peones. Cuando los peones doblados están, además, aislados, suelen ser muy débiles.



Las negras tienen peones doblados y aislados en "e5" y "e6". La casilla "e4", justo delante del par de peones es un punto fuerte para el contrario. Las blancas han situado un caballo en ella, donde es una pieza muy poderosa. Pero, como puedes ver, cualquier pieza situada en dicha casilla sería también muy fuerte (tanto un alfil, como una torre o la dama... ¡incluso el rey en el final!), con excelente actividad en varias direcciones.

Observa que las blancas también tienen peones doblados en "b2" y "b3". Pero estos peones no están aislados y no son vulnerables al

ataque, y la casilla delante de ellos no es un punto fuerte para las piezas negras. Por otro lado, la torre blanca de "a1" puede actuar por su columna. A veces, los peones doblados pueden ser tan buenos o mejores que los que no lo son, de modo que no los temas demasiado. Más adelante, en el libro veremos algunos casos de peones doblados y aislados que resultan ser perfectamente aceptables (por ejemplo, en la página 31). Te conviene evitar peones doblados que ofrezcan puntos débiles atacables por tu rival.

En cualquier caso, recuerda que no todos los peones retrasados, doblados o aislados son malos. Pero si decimos que las blancas (o las negras) tienen una *mala estructura de peones*, significa que en potencia su formación de peones puede causarles problemas.

### ¿Cómo seguir después?

A medida que vayas viendo las 50 aperturas de este libro, podrás leer los principios e ideas que discutiremos una y otra vez. Ten paciencia, porque se requiere algún tiempo para asimilarlos debidamente. También verás algunos casos en los que un jugador parece no actuar conforme a esos principios, en busca de ganancias estratégicas o materiales... ¡y no por ello recibe su castigo! Eso se debe a que, en ajedrez, el análisis concreto es más importante que los principios generales, y por esta razón es por lo que el ajedrez es un juego tan difícil de dominar. A veces, una simple concentración en los objetivos más importantes (casillas centrales, desarrollo y actividad de piezas) te bastará para conseguir una gran ventaja y podrás ganar muchas partidas con increíble rapidez.

# POTENTE APERTURA

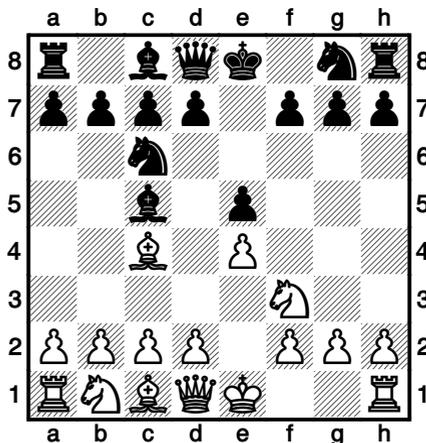
# 1

## La Apertura Italiana

*La idea es romper en el centro*

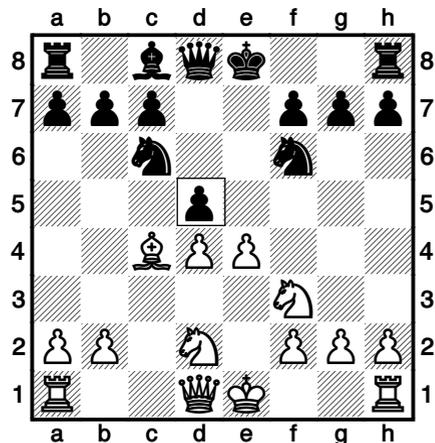
La Apertura Italiana, **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4**, es una tentativa directa por atacar a las negras, antes de que puedan organizarse. Contiene numerosos trucos y trampas, lo que la convierte en una apertura ideal para los jugadores de ataque. En la Italiana propiamente dicha (también llamada *Giuoco Piano*), las negras responden **3...♙c5** (diagrama 1a). Fíjate que los dos alfiles apuntan a las casillas débiles "f7" y "f2", de modo que hay que controlar los posibles ataques a esas casillas. La línea principal sigue así: **4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♙b4+ 7.♙d2 ♙xd2+ 8.♘bd2 d5!** (1b). Las blancas tienen un centro ideal, de modo que las negras bloquean su avance, rompiéndolo. La diferencia de esta posición con la del diagrama 2, en la que las negras han retirado su alfil a "b6" (6...♙b6?), es que los peones blancos se lanzan a la carga. Las blancas pueden atacar inmediatamente, con **6.e5**, pero en tal caso las negras juegan **6...d5!** (un tema que debes recordar) **7.♙b5 ♘e4**, y ahora si **8.♘xd4?! 0-0! 9.♙xc6 bxc6 10.♙e3 ♖e8** (3), la posición de las blancas no es buena. Una alternativa sólida es **4.d3 d6 5.0-0 ♘f6** (4). Pero después de la continuación de aspecto inofensivo, **6.♙g5?! h6 7.♙h4?! g5 8.♙g3 h5! 9.♘g5?! h4! 10.♘xf7** (5), son las negras quienes se divierten.

### Posiciones básicas de la Apertura Italiana



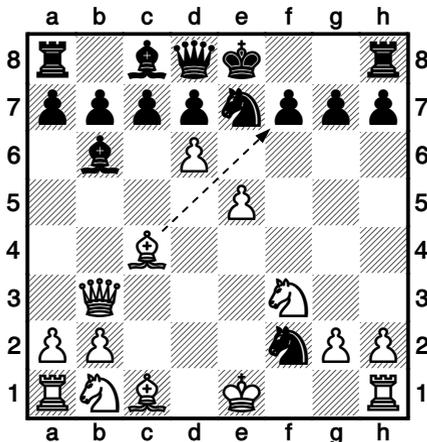
#### 1a) Juegan blancas

Normalmente, las blancas quieren formar un centro fuerte, con **4.c3 ♘f6 5.d4**, lo que fuerza la apertura de líneas, y si las negras se retiran, los peones blancos arrollarán, desplazando a las piezas contrarias.



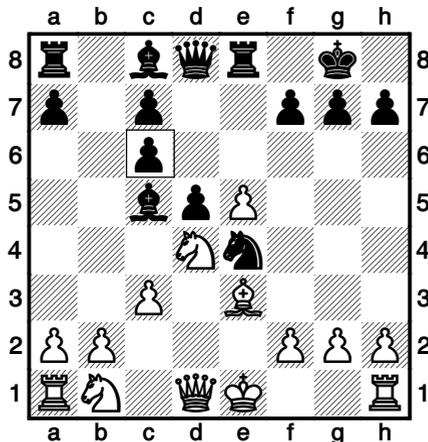
#### 1b) Juegan blancas

Las negras reaccionan en el centro. Tras **9.exd5 ♘xd5**, el peón de "d4" está aislado, pero las blancas tienen más piezas desarrolladas. Será una lucha entre la mejor estructura de las negras y el activo juego de piezas de las blancas.



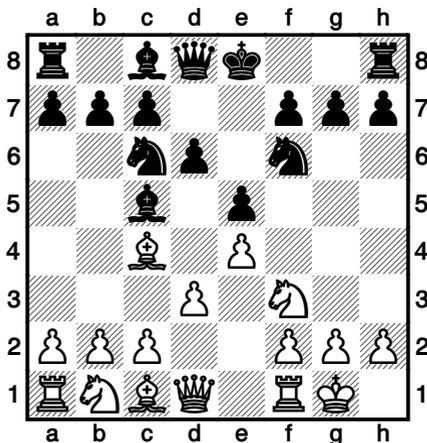
## 2) Juegan negras

Esta posición se produce después de los movimientos 6...♙b6? 7.d5 ♘e7 8.e5 ♘g4 9.d6 ♘xf2 10.♚b3! Ahora, un posible final sería 10...♘g6? 11.♙xf7+ ♔f8 12.♙g5!, cazando a la dama negra.



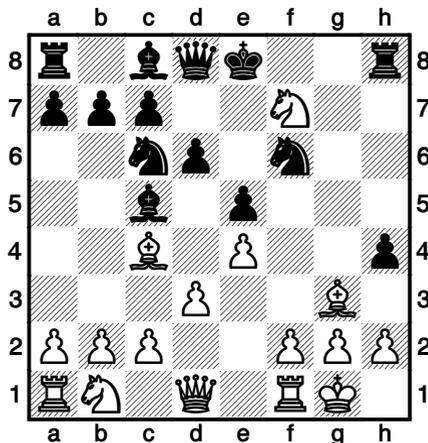
## 3) Juegan blancas

¿No pueden las blancas ganar aquí un peón con 11.♘xc6? No, debido a 11...♙xe3!! 12.♘xd8 ♙xf2+, recuperando la dama con material extra, tanto tras 13.♔f1 ♙a6+ como 13.♔e2 ♙g4+. ¡El desarrollo más rápido se impone!



## 4) Juegan blancas

Esta posición corresponde al *Giucoco Pianissimo* (juego muy tranquilo). Puede seguir 6.h3 h6 7.a3 0-0 8.♘c3. Ambos bandos tienen estructuras sólidas y todavía no hay grandes acontecimientos.



## 5) Juegan negras

¡Caos total! Las negras parecen estar destrozadas, pero sacrifican la dama con 10...hxg3! 11.♘xd8 ♙g4 12.♚d2 ♘d4! 13.h3 ♘e2+, y si 14.♔h1?!, ♚xh3+! 15.gxh3 ♙f3++ sería un bonito remate (¡al menos para las negras!).