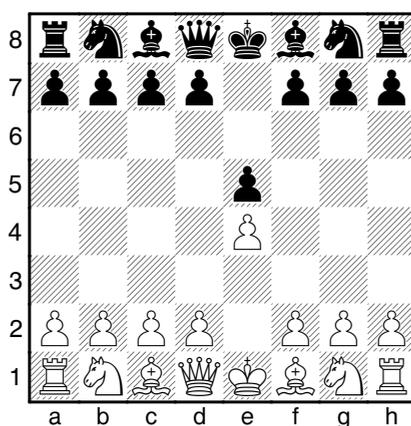


Aperturas abiertas

Cuando una partida comienza con 1.e4 e5, la apertura entra en la categoría de "aperturas abiertas". Todo lo que siga a partir de este momento se llama de esta manera.



La jugada 1.e4 brinda a las blancas el dominio de parte del centro, y permite el desarrollo del alfil de "f1". Se la considera la salida más agresiva, aunque siempre dependiendo del curso posterior de la partida.

La respuesta de las negras 1...e5 es la más natural porque no permite d4 del blanco en las mejores condiciones y también prepara un rápido desarrollo del flanco de rey, indispensable para realizar un rápido enroque.

llo, además de ganar algún tiempo cuando el caballo salga por "f6" y ataque al alfil. 8.♙xd5+ ♖g7! 9.d4 f3. Es mejor entregar el peón de esta manera que la opción de que se lo coma el alfil en "f4". 10.gxf3 ♘f6!, con buen juego.

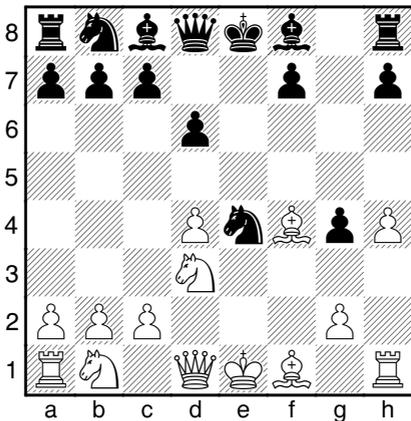
5...♘f6!

La mejor respuesta.

6.d4

Un movimiento bastante popular, en el que las blancas pretenden cambiar su peón de "f" por el de "e" adversario. A 6.♙c4 d5 7.exd5 ♙d6 8.d4, sigue 8...♘h5! 9.0-0 0-0! (el vistoso movimiento 9...♖xh4 se responde 10.♖e1! ♖xe1 11.♞xe1, con un final más favorable y mejor desarrollo a cambio del peón de menos) 10.♘xg4 (no es buena 10.♙xf4 por 10...♘xf4! 11.♞xf4 f6, etc.) 10...♖xh4 11.♘h2 ♘g3 12.♞e1 ♙f5! Las negras tienen ventaja, ya que se disponen a completar su desarrollo con 13...♘d7 para posteriormente realizar ...♞ae8.

6...d6 7.♘d3 ♘xe4 8.♙xf4



Las blancas, sorprendentemente, prefieren capturar el peón de "f4", aunque tuvieron la posibilidad de hacer 6.♘xg4, lo cual parece más lógico ya que deja al negro con peones doblados y aislados en la columna "f".

La explicación es que el peón de "g4" está en esa casilla porque el primer jugador le obligó con su cuarto movimiento, y en esa

situación obstruye al alfil de casillas blancas, no deja el hueco para que pueda saltar el caballo y, además, la torre no puede hacer daño en la columna "g".

Otra ventaja es que el alfil de "c1", limitado generalmente por el peón de "f4", dispondrá ahora de una excelente diagonal, además de abrir la columna "f" para la torre. Sin embargo, a pesar de esto, la pérdida del peón de "e4" es algo que el blanco puede acusar.

A 8.♖e2 ♖e7 9.♙xf4 ♘c6!, obligando al blanco a debilitar algo su flanco de dama, que es donde se colocará el rey. 10.c3 ♙f5 11.♘d2 0-0-0. La situación del rey negro será más segura que la del blanco.

8...♙g7

Atacando directamente el centro, que es la idea de esta línea.

9.c3

La jugada 9.♘c3?!, hecha por Spassky contra Fischer en el Torneo Internacional de Mar del Plata 1960 (que fue el primer enfrentamiento oficial entre ambos), apenas se ha practicado posteriormente a esa partida, ya que las blancas no consiguen ni siquiera equilibrar la posición.

En aquella ocasión Spassky ganó, pero no por sus méritos en la apertura.

Continuó así: 9...♘xc3 10.bxc3 c5! 11.♙e2. Las blancas juegan en plan gambito, entregando peones. 11...cxd4 12.0-0 ♘c6! (es dudosa 12...h5 por 13.♙g5 f6 14.♙c1 y, luego de 15.♘f4, las casillas "e6", "g6" y "h5" sufren) 13.♙xg4 0-0 14.♙xc8 ♞xc8 15.♖g4.

Según Fischer, en este momento habría obtenido posición superior si hubiera hecho 15...♘h8.

9...0-0 10.♘d2 ♞e8 11.♘xe4

Las blancas eligen dejar su rey en la casilla "f2", pero no estará seguro en esta situación.

11...♞xe4+ 12.♙f2 c5!

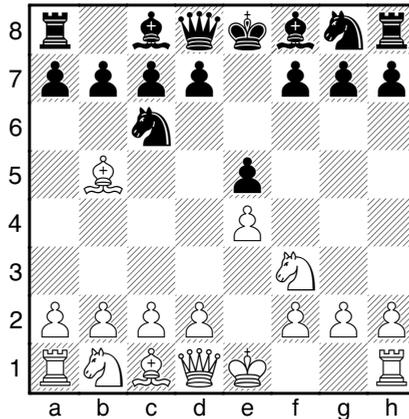
Esta jugada, que debilita las casillas negras y amenaza 13...c4, es traumática para las blancas, que no pueden encontrar soluciones satisfactorias.

Apertura Española

La apertura más clásica del ajedrez. En el manuscrito de Gottinga del año 1490 es mencionada, pero es Ruy López de Segura quién aporta ideas en su *Libro del Ajedrez* publicado en 1561.

Por este motivo en algunos países se la denomina Apertura Ruy López.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5



Este sistema se caracteriza por su gran riqueza de ideas.

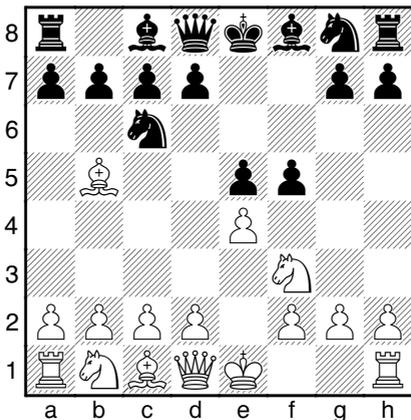
El objetivo es presionar al peón "e", aunque no signifique una amenaza real, ya que a 4.♙xc6 dxc6 5.♘xe5, sigue 5...♙d4!, recuperando el peón. Las variantes que desarrollaremos a continuación son las siguientes:

Variante Schliemann	15
Variante Cozio	16
Variante Smyslov	17
Variante Steinitz	19
Variante Steinitz diferida	20
Variante Berlinesea	22
Variante Clásica	23
Variante Arcángel	24
Variante Noruega	25
Variante Morphy abierta	27
Variante Bird	28
Variante del Cambio	29
Variante Anti-Marshall	31
Variante Morphy cerrada	33

Apertura Española. Variante Schliemann

Una línea secundaria de la Española, pocas veces utilizada entre maestros. No se puede considerar una variante refutada aunque las blancas tienen varias jugadas interesantes.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 f5



La idea es tomar la iniciativa cambiando el peón central de "e4" y apoderándose del centro. Muchos jugadores hacen este gambito cuando saben que su rival no está muy bien preparado en aperturas. Lo mejor es no aceptar el peón y jugar en el centro aprovechando la debilidad que las negras se han creado.

4.d3

Un movimiento tranquilo, eludiendo las complicaciones, que es una buena arma para combatir el gambito. Las blancas tienen además bastante jugadas interesantes:

1) 4.exf5 no da ninguna ventaja tras 4...e4 5.♙e2 ♖e7 6.♙xc6 dxc6 7.♘d4 ♖e5! 8.♘f3 ♙xf5 9.♘c3 ♘f6 10.d3 ♙b4=.

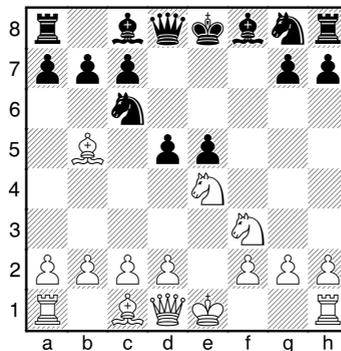
2) 4.♙xc6. Un cambio que pretende eludir las complicaciones. 4...dxc6 5.♘c3 ♘f6 6.♙e2 fxe4 7.♘xe4 ♙g4 8.h3 ♙xf3! 9.♙xf3 ♙d5, con igualdad.

3) 4.♙e2 es un movimiento inofensivo. Las negras no tienen problemas luego de 4...fxe4 5.♙xe4 ♘f6 6.♙e2 ♙d6!, el movimiento

clave, preparando el enroque de inmediato.

d) 4.d4 La jugada más violenta, pero que no causa especiales problemas a las negras. 4...fxe4 5.♘xe5 ♘xe5 6.dxe5 c6. Un momento importante. Si las blancas retiran su alfil, las negras dan jaque con la dama en "a5" y ganan el peón central. Por esta causa, en este momento se suele hacer un sacrificio tan interesante como poco efectivo. 7.♘c3!? cxb5 8.♘xe4 Ahora no hay demasiadas jugadas útiles para las negras, y éstas deben entregar otro peón para poder completar su desarrollo: 8...d5 9.exd6 ♘f6 10.♙d4. Con grandes complicaciones, no peores para las negras.

e) 4.♘c3. Un momento crítico. 4...fxe4 5.♘xe4 d5.



Lo más incisivo. Ataca al caballo, pero descuida el desarrollo (5...♘f6, es un movimiento débil, porque las blancas ganan un peón sin aparente compensación luego de 6.♘xf6+! ♙xf6 7.♙e2) 6.♘xe5! dxe4 7.♘xc6 (es débil la llamativa 7.♙h5+?!, por 7...g6 8.♘xg6 hxg6 9.♙xh8 ♖f6! 10.♙xg8 ♙e6 11.♙h7 0-0-0!, con idea de 12...♙d7) 7...♙g5! Probablemente lo mejor. Ataca al alfil y al peón de "g2", además de evitar que la dama blanca vaya a "h5" (es débil 7...bxc6?! por 8.♙xc6+ ♙d7 9.♙h5+! ♘e7 10.♙e5+ ♙e6 11.f4! exf3 12.0-0!, con un ataque realmente

peligroso. Y si 7...♖d5, es fuerte 8.c4! ♖d6 9.♗xa7+! ♗d7 10.♗xd7+ ♖xd7 11.♖h5+!, con ventaja blanca) 8.♖e2 ♗f6 9.f4! Las blancas entregan un peón para ganar tiempos en el desarrollo. 9...♖xf4 (es peor: 9...♖h4+ por 10.g3 ♖h3 11.♗e5+!) 10.♗e5+ c6 11.d4 ♖h4+ 12.g3 ♖h3 13.♗c4 ♗e6 14.♖f1!?+-.

4...fxe4! 5.dxe4 ♗f6 6.0-0

Lo mejor. Hacer 6.♗c3 permite 6...♗b4.

6...♗c5!?

Esta jugada (Parma) es interesante.

A 6...d6, 7.♖d3 ♗g4 8.h3 ♗xf3 (si 8...♗h5, es fuerte 9.♗g5!) 9.♖xf3 ♗e7 10.♖d3 (siempre buscando "c4") 10...a6 11.♗c4 b5 12.♗b3 ♗d4 13.♗g5. Las blancas están algo mejor, pero habría que considerar 13...♗d7, intentando hacer el enroque tras ...♗c5.

7.♖e2!

Simple movimiento que impide el enroque por el jaque en "c4" y trae verdaderos proble-

mas al segundo jugador. Otras jugadas interesantes son 7.♗c3 o 7.♗xc6, para seguir con la captura en "e5".

7...d6 8.♖c4

Se amenaza hacer 9.♗xe5 y 10.♖xc5.

8...♖e7

Es débil 8...♗d7 por 9.♗xc6! y 10.♗xe5.

9.♗c3 ♗d7

Si se quiere impedir el salto del caballo a "d5" por medio de 9...a6?!, sigue 10.♗xc6+ bxc6 11.♗e3! ♗e6 12.♖a4 ♗d7 13.♗xc5 dxc5 14.♗e1, seguido de 15.♗d3, con una gran ventaja posicional.

10.♗d5 ♗xd5 11.exd5 ♗d4 12.♗xd7+ ♖xd7

A 12...♗xd7, 13.♗xd4 ♗xd4 14.♖b5+ ♗c8 15.♗e3! Las blancas obtienen una cómoda partida gracias a la falta de comunicación entre las torres negras.

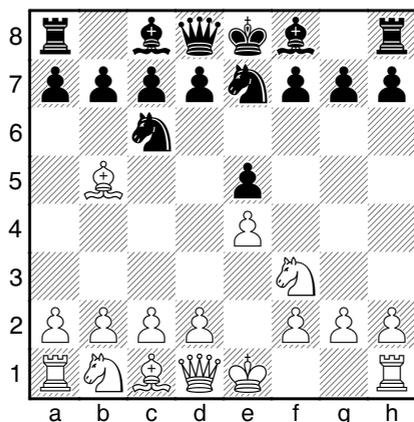
13.♗xe5! ♖f5 14.♗d3

Con ventaja para las blancas.

Apertura Española. Variante Cozio

Una línea de juego que fue analizada por primera vez por Cozio y que luego practicó en algunas ocasiones W. Steinitz.

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗b5 ♗ge7



La idea es desarrollar el alfil con ...g6 y ...♗g7, y en un futuro preparar ...d5.

4.♗c3!

Jugada sencilla, pero que dificulta la idea de las negras. Otra jugada buena es 4.c3.

4...g6

La otra alternativa es 4...♗g6, aunque desde aquí el caballo no ejerce presión sobre el centro. Podría continuar 5.d4! exd4 6.♗xd4 ♗c5 7.♗e3 ♗xd4 8.♗xd4 0-0 9.h4! Un avance de peón tiene una gran fuerza ahora, gracias al dominio de las casillas "e4" y "d5", que controla el caballo desde "c3". Veamos:

1) 9...d6 10.h5 ♗ge5 11.♗xc6! ♗xc6 (si 11...bxc6, 12.h6, con fuerte ataque) 12.h6 g6 13.♗d5, y la presión blanca es muy molesta.

2) 9...♗xh4?, débil jugada por 10.♗xg7! ♗xg7 11.♖h5, ganando.

3) 9...♗xd4 10.♖xd4 ♗xh4 11.0-0 d6 12.f4. El ataque es muy fuerte y el blanco va a doblar torres en la columna "h".

5.d4 exd4 6.♗d5!

La jugada clave, que convierte en dudoso el sistema empleado por el negro.

6...♙g7

Es inferior 6...♗xd5 7.exd5 ♖e7+ debido a 8.♔f1! ♗e5 9.♗xd4 f6 (si 9...♗xf3, entonces 10.gxf3 ♜g8 11.♙h6!) 10.♙f4 ♙g7 11.♞e1, con clara ventaja de las blancas, Johner-Tartakower, Carlsbad 1911.

7.♙g5

En esta jugada se basan las blancas para obtener una partida mejor.

7...h6 8.♙f6 ♙xf6 9.♗xf6+ ♔f8

Esta posición es instructiva. El blanco queda con una ventaja nítida, pero aún deben jugar con precisión para sacar algo positivo.

10.0-0!?

La jugada que salta a la vista es 10.♗xd4. Sin embargo, las negras responden 10...♗f5! pero no 10...♔g7 por 11.♗d2!! ♔xf6 (muy peligroso. Si 11...♗d8, 12.♗d5! ♗f6 13.♗c3! ♞e8 14.0-0-0 ♗xe4 15.♗xe4 ♞xe4 16.♗xc6 bxc6 17.♙xc6, ganando) 12.♗c3! ♗xd4 (si 12...♗e5, 13.f4 d6 14.fxe5+ dxe5 15.0-0-0!, con ventaja decisiva) 13.♗xd4+ ♔e6 14.♙c4+ con ataque ganador. 11.exf5 (11.♗h7+!?) 11...♗xf6 12.♙xc6 dxc6 13.fxg6 ♔g7! Este

movimiento de rey, que amenaza ...♞d8 o ...♞e8+, resuelve los problemas del negro.

La idea de 10.0-0 (línea principal) es que ya no es bueno 10...♗f5 (al no haber comido en "d4", este caballo no ataca nada).

Una idea muy interesante es 10.♗d2!?, con idea de que a 10...♔g7, sigue 11.♗xd4, como en el comentario anterior.

Otras alternativas no son gran cosa para las negras. Por ejemplo:

1) 10...♗f5 11.♗d5 ♗g7 12.0-0 ♗e6 13.c3!, con gran ventaja.

2) 10...d5 11.♙xc6! bxc6 (a 11...♗xc6, 12.♗xd5) 12.♗xd4, etc.

3) 10...d6 11.♗xd4 ♗f5 12.♗xc6 ♗xf6 13.exf5 bxc6 14.♙xc6. Esta es la consecuencia de haber movido el peón a "d6". La superioridad del blanco es clara.

10...♔g7 11.♗d5 ♞e8 12.♞e1 d6 13.♗d2

La debilidad de la casilla "f6" y la falta de espacio son los grandes problemas de las negras en esta posición.

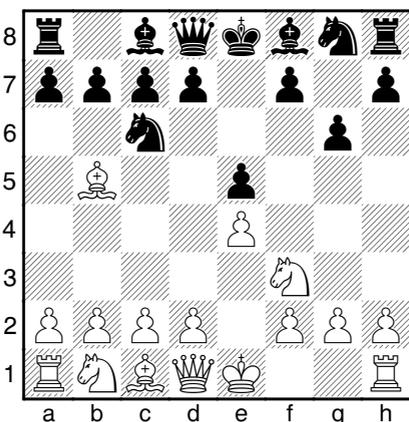
13...a6 14.♙xc6 ♗xc6 15.♗xd4

Las blancas están mejor.

Apertura Española. Variante Smyslov

Una línea en desuso, que fue jugada en varias ocasiones por Steinitz y Pillsbury.

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♙b5 g6



La idea es tener defendido al peón de "e5" con el alfil desde "g7", pero si las blancas actúan con rapidez obtienen algo de superioridad.

Después de 1920, Rubinstein y Alekhine trataron de enriquecerla aportando ideas interesantes.

4.d4!

Si 4.c3, a6 5.♙a4 d6 6.d4 ♙d7, pasaríamos a la Variante Steinitz Diferida.

4...exd4 5.♙g5!

Con 5.♗xd4, las negras igualan después de 5...♙g7 6.♙e3 ♗f6 (ahora esto es más activo que el desarrollo por "e7"). El plan de las negras en sus próximas jugadas será ...♗e7, ...c6 y ...d5.

5...♙e7!

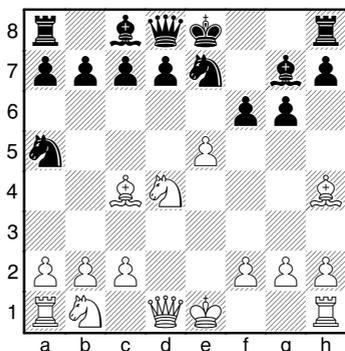
Lo mejor. No hay que temer el cambio de los alfiles de casillas negras.

Además, no hay otro movimiento que mejore la situación de las negras. Por ejemplo:

1) 5...♖ge7? 6.♙f6!

2) 5...f6 6.♙h4 ♘g7 7.♗xd4! ♗ge7 8.♙c4 (las blancas impiden el enroque por ahora) 8...♗a5.

Una vez jugó así Smyslov y su adversario (Dely) retiró el alfil a "e2". Pero aquí es muy interesante 9.e5!?



Esto crea verdaderos problemas al negro. Veamos:

2.1) 9...fxe5 10.♗f5! ♙f8 11.♚f3!, ganando.

2.2) 9...f5 10.♗xf5!, ganando.

2.3) 9...♗xc4 (lo mejor) 10.exf6 ♙xf6 11.♙xf6 0-0 12.♙g5, las blancas están algo mejor por las debilidades del flanco del rey negro.

2.4) 9...g5 10.♗f5! ♗xc4 (única) 11.♗xg7+ ♗f7 12.exf6 gxh4 13.0-0! ♗xb2 (a 13...♗xf6, 14.♚d4+ ♗g6 15.♚g4+ ♗f7 16.♗h5, y la posición negra es muy delicada) 14.♚f3, con fuerte ataque.

6.♙xe7 ♗xe7

La otra jugada posible es 6...♚xe7, a lo que podría continuar 7.♙xc6! dxc6 (es arriesgado hacer 7...♚b4+ 8.c3 ♚xb2 por 9.♚xd4!! ♚xa1 10.0-0! f6 11.e5!, con un ataque muy fuerte) 8.♚xd4 ♗f6 9.♗c3 ♙g4 (en una ocasión se jugó 9...0-0 10.0-0-0 ♙e6 11.h3 ♚fd8 12.♚e3

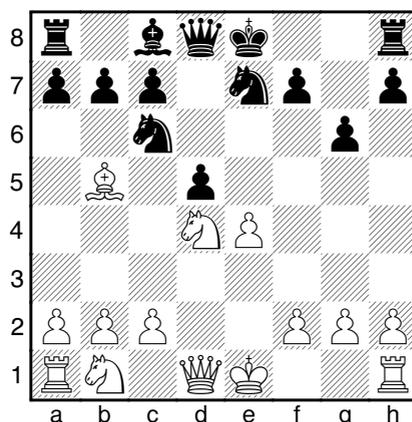
b5 13.♗e5, con superioridad blanca) 10.0-0-0 ♙xf3 11.gxf3 0-0 12.♚e3 ♗h5 (para no permitir la apertura de la columna "h" y para seguir con ...♚e5) 13.f4! b6 14.f5. La iniciativa en el ala del rey da ventaja al blanco.

7.♗xd4

La posición de las blancas es muy cómoda, como lo demuestran los siguientes movimientos.

7...d5

Si 7...0-0 (retrasando una jugada el avance ...d5) sigue 8.♗c3 d5 9.♙xc6 bxc6 10.♗b3!, con ventaja.



8.♗c3

Ahora se llegará a un final en el que la estructura de peones superior del blanco le otorga una pequeña ventaja.

8...dxe4 9.♙xc6+ ♗xc6 10.♗xc6 ♚xd1+ 11.♚xd1 bxc6 12.♗xe4 ♙f5 13.0-0!

También es jugable 13.♚d4 0-0 14.♗g3!?, con buena partida, Hort-Barbero, San Bernardino 1991.

13...♙xe4

Si 13...0-0, se puede jugar sencillamente 14.♚d4, para doblar las torres, 14...♗g7 15.f3 ♚fe8 16.♚fd1, siempre con superioridad blanca, Nunn-Salov, Skelleftea 1989.

14.♚fe1 f5 15.f3

Las negras deberán sufrir para poder lograr las tablas.