

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA NO VIDENTES

El por qué de este curso

De acuerdo a nuestra idea de poner el ajedrez al alcance de todos, estuvimos buscando la forma de acercar el aprendizaje del ajedrez a personas no videntes que saben usar computadoras pero no frecuentan lugares donde se enseña esta disciplina.

Tomamos un curso interactivo que habíamos publicado en www.educ.ar y www.p4r.org.ar y lo pasamos a texto, modificando las frases y eliminando puntuación para que sea más claro.

Usando "JAWS", NVDA o cualquier otro sintetizador de voz, se pueden seguir las lecciones sin inconvenientes. La alternativa es grabarlo con voz en un CD o cinta, y así ni siquiera es necesario contar con una computadora.

Por cierto, este es un curso básico para quienes se inician en ajedrez, que explica el movimiento de las piezas y las maniobras elementales.

Al cabo de estas lecciones incorporaremos problemas diversos y publicaremos estudios más avanzados, que generosamente nos han acercado excelentes profesores de quienes tenemos el honor de ser amigos.

Por último, esperamos que este cursito sea del agrado de todos ustedes. Desde ya, agradecemos todo comentario que deseen enviarnos, para corregir lo que sea necesario y lograr entre todos algo realmente útil.

Leonardo Maita - Mario Zilli

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA NO VIDENTES

Parte 1 por Leonardo Maita y Mario Zilli

Objetivos de la partida de ajedrez.

La partida de ajedrez se juega entre dos oponentes. Los dos jugadores mueven sus piezas alternativamente sobre un tablero cuadrado llamado "tablero de ajedrez". El jugador con las piezas blancas comienza la partida. Se dice que a un jugador "le corresponde mover", cuando su oponente ya realizó su movida.

El objetivo de cada jugador es atacar al rey oponente. Cuando se ataca con una pieza al rey oponente, esa jugada se llama "jaque".

Un rey no puede permanecer en jaque y debe salir de esa posición. Cuando está amenazado o en jaque y no puede evitarlo, se dice que el rey está en "jaque mate".

El jugador que dio jaque mate ganó la partida.

No está permitido poner al rey propio en jaque ni capturar al rey contrario, sacándolo del tablero.

Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar jaque mate, la partida es "tablas o empate".

Las piezas de ajedrez.

Hay seis piezas de ajedrez distintas: Rey, Dama, Torre, Alfil, Caballo y Peón. Todas tienen una espiga en la parte de abajo para calzarla en el tablero, de ese modo no se caen al tocarlas.

Hay dos grupos de piezas, blancas y negras. Las blancas no tienen marcas especiales. Las negras tienen un clavito arriba o marcas distintas en el cuerpo de las piezas.

Uno de los jugadores tiene 16 piezas blancas, o sea sin marcar: Un Rey, una Dama, 2 Torres, 2 Alfiles, 2 Caballos y 8 Peones. El otro jugador tiene 16 piezas negras o sea marcadas: Un Rey, una Dama, 2 Torres, 2 Alfiles, 2 Caballos y 8 Peones.

Es conveniente familiarizarse muy bien con cada pieza, para estar seguro de la pieza que tocamos y su color.

El tablero de ajedrez.

El tablero de ajedrez está compuesto por una grilla de 8 por 8, con 64 cuadros iguales alternando casillas blancas y casillas negras. Las casillas blancas son más bajas, mientras las casillas negras son más altas. Cada casilla tiene un agujero para que calcen las espigas de las piezas.

El tablero de ajedrez se ubica entre los dos jugadores.

La casilla del extremo derecho del tablero debe ser blanca, o sea más baja, y la del extremo izquierdo será negra o más alta.

Las ocho hileras verticales de cuadros, o sea que van desde un jugador hasta el otro, se llaman columnas y llevan una letra cada una, desde la letra A hasta la letra H. Para que se entienda bien la columna que nombramos, les ponemos nombres. Los nombres reconocidos internacionalmente son: A = Ana, B = Bella, C = César, D = David, E = Eva, F = Félix, G = Gustavo, H = Héctor. (Por supuesto, si eso favorece el aprendizaje de quienes recién comienzan, se pueden usar nombres de amigos. Benjamín, Celeste, Fede, etc.)

Las ocho hileras horizontales de cuadros se llaman filas y llevan un número cada una, desde el número 1 hasta el número 8.

Cada casilla se identifica con una letra y un número. Por ejemplo: Ana 1, Eva 4, Félix 6, Héctor 8, etc.

Es muy importante conocer muy bien el nombre de cada casilla. Esto nos permitirá ubicarnos mucho mejor en el tablero y entender el movimiento de las piezas.

En el comienzo de la partida, cada jugador tiene 16 piezas.

El jugador que tiene las piezas blancas, o sin marcar, las ubica en las filas 1 y 2, del siguiente modo:

Un rey blanco	posición inicial: en la casilla Eva 1.
Una dama blanca	posición inicial: en la casilla David 1.
Dos torres blancas	posición inicial: en las casillas Ana 1 y Héctor 1.
Dos alfiles blancos	posición inicial: en las casillas César 1 y Félix 1.
Dos caballos blancos	posición inicial: en las casillas Bella 1 y Gustavo 1.
Ocho peones blancos	posición inicial: en las casillas Ana 2, Bella 2, César 2, David 2, Eva 2, Félix 2, Gustavo 2 y Héctor 2.

El jugador que tiene las piezas negras, o marcadas, las ubica en las filas 7 y 8, del siguiente modo:

Un rey negro	posición inicial: en la casilla Eva 8.
Una dama negra	posición inicial: en la casilla David 8.
Dos torres negras	posición inicial: en las casillas Ana 8 y Héctor 8.
Dos alfiles negros	posición inicial: en las casillas César 8 y Félix 8.
Dos caballos negros	posición inicial: en las casillas Bella 8 y Gustavo 8.
Ocho peones negros	posición inicial: en las casillas Ana 7, Bella 7, César 7, David 7, Eva 7, Félix 7, Gustavo 7 y Héctor 7.

El movimiento de las piezas.

No está permitido mover una pieza hacia una casilla ocupada por una pieza del mismo color.

Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza contraria, captura esa pieza. La pieza capturada se saca del tablero y se pone nuestra pieza ocupando esa casilla, todo en la misma jugada.

Para aprender el movimiento de cada pieza, conviene dejar el tablero vacío y colocar solamente la pieza que vamos a estudiar.

1- El **alfil** se puede mover a cualquier casilla a lo largo de una diagonal en la que se encuentra situado. Puede mover una sola casilla o todas las casillas que desee sin saltar piezas propias o contrarias. Puede capturar a cualquier pieza que se encuentre en su recorrido, se saca del tablero esa pieza y se pone al alfil en su lugar.

Si un alfil está en la casilla Eva 4, puede mover a cualquiera de las siguientes casillas: David 3, César 2, Bella 1, Félix 5, Gustavo 6, Héctor 7, Félix 3, Gustavo 2, Héctor 1, David 5, César 6, Bella 7 y Ana 8.

2- La **torre** se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la columna o fila en la que se encuentra situada. Puede mover una sola casilla o todas las casillas que desee sin saltar piezas propias o contrarias. Puede capturar a cualquier pieza que se encuentre en su recorrido, se saca del tablero esa pieza y se pone la torre en su lugar.

Si una torre está en la casilla Eva 4, puede mover a cualquiera de las siguientes casillas: Eva 3, Eva 2, Eva 1, Eva 5, Eva 6, Eva 7, Eva 8, David 4, César 4, Bella 4, Ana 4, Félix 4, Gustavo 4 y Héctor 4.

3- La **dama** se puede mover a lo largo de la fila, columna o una diagonal en la que se encuentra situada. Puede mover una sola casilla o todas las casillas que desee sin saltar piezas propias o contrarias. Puede capturar a cualquier pieza que se encuentre en su recorrido, se saca del tablero esa pieza y se pone la dama en su lugar.

Si una dama está en la casilla Eva 4, puede mover a cualquiera de las siguientes casillas: Eva 3, Eva 2, Eva 1, Eva 5, Eva 6, Eva 7, Eva 8, David 4, César 4, Bella 4, Ana 4, Félix 4, Gustavo 4, Héctor 4, David 3, César 2, Bella 1, Félix 5, Gustavo 6, Héctor 7, Félix 3, Gustavo 2, Héctor 1, David 5, César 6, Bella 7 y Ana 8.

4- El **caballo** se puede mover formando un ángulo recto, tanto dos casillas verticales y una horizontal como dos horizontales y una vertical. Es la única pieza que puede saltar a piezas propias o del contrario.

Si un caballo está en la casilla Eva 4, puede mover a cualquiera de las siguientes casillas: David 2, Félix 2, Gustavo 3, Gustavo 5, Félix 6, David 6, César 3 y César 5. Puede capturar una pieza contraria solamente si esa pieza está en una de las casillas donde cae, no en las intermedias.

5- El **peón** puede moverse solamente una casilla y hacia delante, siempre y cuando esa casilla no esté ocupada por ninguna pieza. Sin embargo, al mover por primera vez cada peón, podemos moverlo una o dos casillas, a elección. El peón nunca puede retroceder.

Si tenemos un peón blanco en la casilla Eva 2, su primera movida puede ser a Eva 3 o Eva 4, a elección. Si movimos un peón desde Eva 2 hasta Eva 3, no podrá mover después dos casillas en una jugada, porque mover dos casillas se puede elegir sólo en la primera movida de ese peón. Si tenemos un peón blanco en Eva 4 y hay un peón nuestro o contrario en Eva 5, ese peón no podrá avanzar.

El peón puede capturar cualquier pieza contraria que esté en diagonal, a una sola casilla de distancia, se saca del tablero la pieza capturada y en esa casilla se pone el peón.

Si tenemos un peón blanco en Eva 4 una torre negra en David 5, un caballo negro en Eva 5 y un peón negro en Félix 5, el peón blanco podrá capturar a la torre o al peón, pero no al caballo

Si tenemos un peón negro en César 5, una dama blanca en Bella 4, una torre blanca en César 4 y un peón blanco en David 4, el peón negro podrá capturar a la dama o el peón, pero no a la torre blanca.

Cuando un peón llega a la fila más lejana de la posición inicial, se dice que corona o es promovido. Por ejemplo, cuando un peón blanco que sale de la fila 2 llega a la fila 8, o un peón negro que sale de la fila 7 llega a la fila 1. Cuando pasa esto, en la misma jugada el peón debe ser cambiado por una dama, una torre, un alfil, o un caballo del mismo color. La jugada completa es apoyar el peón en la última fila, sacarlo del tablero y poner la pieza elegida en la casilla a la que llegó. La pieza elegida puede estar repetida; por ejemplo, puede haber dos o más damas del mismo color. Si no tenemos la pieza que queremos, llamamos al árbitro y la pedimos.

6- Hay dos maneras diferentes para mover el **rey**:

a)- moviendo un solo paso a cualquier casilla que no esté ocupada por una pieza propia o este siendo atacada por una o más de las piezas del oponente. Puede capturar una pieza contraria que esté a un solo paso de él.

b)- “El Enroque”. Es un movimiento del rey y cualquiera de las torres del mismo color. Consiste en mover el rey dos pasos hacia la torre y pasar la torre por encima del rey. Todo este movimiento se hace en una sola jugada. El enroque se puede realizar una sola vez en la partida y no existe el “desenroque”.

Se puede realizar solamente cuando el rey y la torre están en su casilla original y no se han movido, no hay ninguna pieza entre ambos y no es atacado el rey ni ninguna de las casillas por las que pasará al hacer el enroque.

Hay dos tipos de enroque:

- a) Enroque corto, con la torre más próxima, y
- b) Enroque largo, con la torre más alejada.

Así se hacen los cuatro enroques posibles:

Enroque corto de las blancas: el rey de Eva 1 va a Gustavo 1 y la torre de Héctor 1 va a Félix 1.

Enroque largo de las blancas: el rey de Eva 1 va a César 1 y la torre de Ana 1 va a David 1.

Enroque corto de las negras: el rey de Eva 8 va a Gustavo 8 y la torre de Héctor 8 va a Félix 8.

Enroque largo de las negras: el rey de Eva 8 va a César 8 y la torre de Ana 8 va a David 8.

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA NO VIDENTES

Parte 2 **por Leonardo Maita y Mario Zilli**

Anotación de las jugadas

Cada jugador hace su jugada cuando le toca su turno: primero el de piezas blancas, luego el de negras, otra vez el de blancas, otra vez el de negras, etc.

Una jugada completa está compuesta por una movida de las blancas y una movida de las negras.

La anotación de las jugadas es muy útil para poder reproducir luego la partida y para analizar como jugamos. También sirve para reproducir partidas de libros o de otros jugadores y aprender al comprobar como juegan los que saben más.

La anotación de una movida se hace grabando:

- a) el número de la jugada
- b) la jugada de las blancas
- c) la jugada de las negras

La grabación de una jugada se puede hacer con el método abreviado o el método completo.

Método abreviado

Este método lo usaremos más adelante, cuando sepamos mover bien las piezas y nos ubiquemos mejor en el tablero.

En el método abreviado, grabamos el nombre de la pieza que movemos y la casilla a la que llega, poniendo la letra de la columna y el número de la fila. Por ejemplo: Caballo Félix 3. Con este método no se nombra la casilla de salida de la pieza. Para indicar la captura de una pieza se dice “por”. También hay que grabar “jaque”, “jaque mate”, “enroque corto” y “enroque largo”.

Método completo

Como dijimos, vamos a usar el método completo, con todos los detalles para que se comprenda bien. Nombraremos todas las piezas, incluidos los peones. Al enroque y jaque los llamaremos así, y cuando capturamos diremos por.

Yendo a la grabación de la jugada, primero grabamos la pieza movida y la casilla donde estaba, luego grabamos la casilla de llegada. Si capturamos, grabamos la pieza y la casilla de la que salió, luego la palabra por y después la casilla donde hizo la captura.

Ejemplo de las primeras movidas de una partida:

- 1- Peón Eva 2 a Eva 4; Peón Eva 7 a Eva 5
- 2- Caballo Gustavo 1 a Félix 3; Caballo Bella 8 a César 6
- 3- Peón David 2 a David 4; Peón Eva 5 por David 4
- 4- Caballo Félix 3 por David 4; Caballo César 6 por David 4
- 5- Dama David 1 por David 4, Peón David 7 a David 6

Como podemos comprobar, al grabar un número identificamos la movida, al nombrar la primera pieza sabemos que mueven las blancas y al nombrar otra pieza sabemos que mueven las negras. En el ejemplo que dimos, 1- indica la primera movida, Peón Eva 2 a Eva 4 indica la jugada de las blancas y Peón Eva 7 a Eva 5 indica la jugada de las negras.

El resultado de la partida.

En ajedrez, se otorga un punto a los que ganan, medio punto a los que empatan y se le dice "tablas" y 0 punto a los que pierden.

Se puede ganar:

Caso 1: Por jaque mate.

Caso 2: Por abandono del rival: Los Grandes Maestros abandonan cuando comprueban cierta ventaja de su rival, que nosotros generalmente no advertimos.

Caso 3: Por tiempo: En torneos se usa un reloj especial y cada uno tiene un tiempo para realizar su partida. Los relojes tienen una "banderita" que indica cuando se terminó ese tiempo.

Caso 4: Por sanciones disciplinarias.

Caso 5: Por segunda jugada ilegal: Una jugada ilegal es, por ejemplo, mover mal una pieza o dejar el rey en jaque.

Se puede empatar o entablar:

Caso 1: Por acuerdo entre ambos jugadores.

Caso 2: Cuando el rey está "ahogado".

Caso 3: Cuando no hay material suficiente para dar jaque mate.

Caso 4: Por triple repetición de la misma posición.

Caso 5: Luego de 50 movimientos de cada uno sin captura de pieza ni movimiento de peón.

Caso 6: Por fallo del árbitro ante diversas situaciones.

Jaque y jaque mate.

Como vimos anteriormente, todas las piezas pueden capturar a otra y ser capturadas, a excepción del rey. Como el rey es la pieza principal de cada bando, nunca se captura. Puede ser atacado, pero nunca se retira del tablero.

Sin embargo, el objetivo es atacar al rey enemigo. Cuando una pieza ataca al rey, se dice que le da "**jaque**".

El rey no puede permanecer en jaque porque sería una jugada ilegal, por lo que se disponen de tres métodos para salir de esa situación:

1- Mover el rey hacia una casilla libre donde no sea atacado por esa ni por ninguna otra pieza.

2- Interponer una pieza propia entre la pieza atacante y nuestro rey.

3- Capturar la pieza atacante con una pieza nuestra o nuestro propio rey. ¡Atención!: El rey no puede capturar una pieza que se halla defendida, porque seguiría en jaque. En el ejemplo "jaque 3", el caballo puede comer la dama contraria, no así el rey porque la dama está defendida por el alfil.

Veamos unos ejemplos de jaque y como evitarlos con alguno de los tres métodos mencionados.

Jaque 1-

En la siguiente posición: Blancas: Rey Eva 1, Dama Ana 4. Negras: Rey Eva 8, Torre Ana 8, Caballo Bella 8.

Hay 3 formas de evitar el jaque:

- 1- Mover: el rey va a David 8, Eva 7, Félix 8 o Félix 7.
- 2- Tapar: caballo mueve a César 6 o David 7.
- 3- Capturar: la torre captura la dama.

Jaque 2.

En la siguiente posición: Blancas: Rey Eva 1, Caballo Félix 2. Negras: Rey Eva 8, Dama David 1.

Una opción con dos variantes:

- 1- Mover: el rey no tiene casillas.
- 2- Tapar: no se puede tapar.
- 3- Capturar: la dama puede ser capturada por el rey o el caballo.

Jaque 3.

En la siguiente posición: Blancas: Rey Eva 1, Dama David 8, Alfil Ana 5. Negras: Rey Eva 8, Caballo Félix 7.

Una opción con una variante:

- 1- Mover: el rey no tiene casillas.
- 2- Tapar: no se puede tapar.
- 3- Capturar: la dama sólo puede ser capturada por el caballo, porque está protegida por el alfil.

Cuando el rey está en "jaque" y no puede salir de esa situación por ninguno de los tres métodos, se dice que está en **"jaque mate"**. El jaque mate da por terminada la partida, pero el rey no se retira.

Veamos unos ejemplos de jaque mate.

Jaque mate 1-

En la siguiente posición: Blancas: Rey Eva 1. Negras: Rey Eva 8, Torre Ana 1, Torre Bella 2. Las blancas no tienen piezas para tapar, no pueden capturar y si el rey se mueve, seguiría en jaque.

Jaque mate 2.

En la siguiente posición: Blancas: Rey Eva 1. Negras: Rey Eva 8, Dama Eva 2, Alfil Bella 5. El rey blanco no puede capturar porque la dama está protegida por el alfil, no se puede mover y nadie puede ubicarse entre él y la dama.

Jaque mate 3.

En la siguiente posición: Blancas: Rey Eva 1, Caballo David 6, peón Eva 2. Negras: Rey Eva 8, Dama David 8, Torre Eva 7, Alfil Félix 8, peón David 7. El jaque de caballo no se puede tapar porque salta. La única casilla libre, Félix 7, está cubierta por el caballo y nadie puede capturar el caballo.

"Ahogado".

A veces sucede que el rey no está atacado, pero no puede mover porque se pondría en jaque a sí mismo. Si tampoco podemos mover ninguna otra pieza, porque no tenemos o porque están bloqueadas, entonces no tendremos jugada legal posible. Se dice que el rey está "ahogado" y la partida termina con un empate o tablas entre ambos jugadores, sin importar la cantidad de piezas que tiene cada uno en el tablero. Veamos unos ejemplos.

Ahogado 1.

En la siguiente posición: Blancas: Rey Félix 6, Dama Félix 7. Negras: Rey Héctor 8. Le toca jugar al rey negro, pero no tiene casillas posibles sin ponerse en jaque. Está ahogado.

Ahogado 2.

En la siguiente posición: Blancas: Rey Félix 6, Dama Félix 7. Negras: Rey Héctor 8, peón Ana 7. El rey negro no tiene jugada posible, pero aún puede mover el peón de Ana 7. No es ahogado.

Ahogado 3.

En la siguiente posición: Blancas: Rey Félix 6, Dama Félix 7, Torre Héctor 1, peones en Ana 6 y Bella 5. Negras: Rey Héctor 8, Alfil Héctor 7, peones en Ana 7 y Bella 6. El rey negro no puede mover, los peones negros están bloqueados por los blancos y el alfil negro, si se mueve, dejaría a su rey en jaque. Es ahogado.

Ejemplos de partidas muy cortas.

Ya vimos unas pocas posiciones de jaque mate, pero no sabemos cómo llegar a ellas. Hay muchos ejemplos de partida cortas. Ahora mencionaremos sólo dos y muy básicos por cierto.

El primero es el "mate del rey fanfarrón"; ese nombre lo copiamos del libro de Marcelo Reides. Es la consecuencia de errores graves en la defensa.

El segundo es el conocido "mate pastor", donde, desde un principio, se utiliza el concepto de "estrategia", o sea un plan elaborado para dar el ansiado jaque mate. Vamos a ellos.

"Mate del rey fanfarrón".

Se trata de la historia del rey de las piezas negras, que quiere salir él solo a ganarle a las piezas blancas. Pero no se da cuenta que él solo no puede ganar y adelanta a una casilla de la que no podrá escapar.

La partida es como sigue:

- 1- Peón Eva 2 a Eva 4, Peón Eva 7 a Eva 5
- 2- Dama David 1 a Héctor 5, Rey Eva 8 a Eva 7
- 3- Dama por Eva 5. Jaque mate

Es jaque mate porque el rey no tiene casilla libre donde moverse, no se puede interponer nada entre el rey y la dama, y ninguna pieza puede capturar la dama.

"Mate pastor".

Aquí la cosa es un tanto más compleja porque hay que pensar, pero lo bueno es darse cuenta que, razonando, conseguimos nuestro objetivo.

- 1- Supongamos que jugamos con piezas blancas.
- 2- Ubicamos al rey de las piezas negras, que es nuestro objetivo
- 3- Ahí donde está no se puede mover, pero delante de él y en diagonal hay tres peones que lo protegen. Son los que están en David 7, Eva 7 y Félix 7.
- 4- Si comemos uno de ellos con nuestra dama estaríamos dando "jaque" al rey, pero el rey capturaría nuestra dama, por lo que es necesario que esté protegida por otra pieza nuestra. Eso ya lo teníamos claro. Entonces, de los tres peones ¿a cuál nos conviene capturar?
- 5- El peón de David 7 está defendido por el rey, la dama, el alfil de César 8 y el caballo de Bella 8, de modo que necesitaría 5 piezas atacantes para tener éxito.
- 6- El peón de Eva 7 está defendido por el rey, la dama, el alfil de Félix 8 y el caballo de Gustavo 8, también acá necesitaría 5 piezas atacantes para tener éxito.
- 7- Al peón de Félix 7 solamente lo defiende el rey, de modo que mi dama con otra pieza que la ayude podría dar jaque mate.
- 8- ¡Mi plan es perfecto!: apunto a Félix 7 con mi alfil y mi dama, lo capturo con mi dama y doy jaque. El rey no se puede mover, ninguna pieza puede interponerse entre el rey y mi dama, y el rey no puede capturar mi dama porque la "cuida" mi alfil. Esto es jaque mate y gano la partida. Sólo resta esperar que las piezas negras no se den cuenta de mis intenciones y decidan defenderse correctamente.

Veamos como es el jaque mate pastor:

- 1- Peón Eva 2 a Eva 4, Peón Eva 7 a Eva 5
- 2- Alfil Félix 1 a César 4, Alfil Félix 8 a César 5
- 3- Dama David 1 a Héctor 5, Peón David 7 a David 6
- 4- Dama Héctor 5 por Félix 7 Jaque mate

Es jaque mate porque el rey no tiene casilla libre donde moverse, no se puede interponer nada entre el rey y la dama, y ninguna pieza puede capturar la dama.

Como vemos, a poco de aprender a mover las piezas estamos planificando nuestra partida. Se puede decir que estamos "jugando ajedrez". Es un ajedrez básico, por cierto, pero es ajedrez.

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA NO VIDENTES

Parte 3 por Leonardo Maita y Mario Zilli

Defensa

Consiste en ubicar nuestras piezas de tal modo que no prospere un posible ataque de nuestro rival. En la medida que mejoremos nuestro nivel de juego, podremos anticipar más jugadas.

Hay defensas inmediatas y preventivas:

- a) Inmediatas: Ante una amenaza directa, cuando nos quieren capturar una pieza o darnos jaque mate

- b) Preventivas: Ante la intención de nuestro oponente de ejecutar una amenaza directa, armamos nuestra defensa para desalentar esas intenciones.

Vamos a los ejemplos:

Nuestro conocido "mate pastor" también nos ayudará a defendernos.

La secuencia de jugadas era:

1. Peón Eva 2 a Eva 4; Peón Eva 7 a Eva 5
2. Alfil Félix 1 a César 4; Alfil Félix 8 a César 5 (ambos se preparan para atacar el peón débil de su rival: Félix 7 y Félix 2);
3. Dama David 1 a Héctor 5; Peón David 7 a David 6 (u otra movida que no defienda);
4. Dama Héctor 5 por Félix 7 (jaque mate)

Defensas inmediatas

Cuando las blancas mueven 3) Dama David 1 a Héctor 5 están amenazando capturar el peón de Félix 7 y dar jaque mate. Si movemos Peón a David 6 defendiendo el de Eva 5, o hacemos otra movida incorrecta, la dama blanca ejecutará su amenaza sin inconvenientes. Nos podemos defender:

- 1) interponiendo una pieza nuestra en el camino de una de las piezas que atacan: dama y alfil,

Ejemplo a) jugada 3 de las negras: Peón Gustavo 7 a Gustavo 6 en la dirección de la dama

Ejemplo b) jugada 3 de las negras: Peón David 7 a David 5 en la dirección del alfil

- 2) agregando otra pieza a la defensa del peón Félix 7 .

Ejemplo a) jugada 3 de las negras: Caballo Gustavo 8 a Héctor 6

Ejemplo b) jugada 3 de las negras: Dama David 8 a Eva 7

Ejemplo c) jugada 3 de las negras: Dama David 8 a Félix 6

- 3) o dejando una casilla libre donde mover el rey. Jugada 3 de las negras: mover la dama, dejando la casilla David 8 para el rey

Defensas preventivas

"Previendo" que el blanco intenta jugar en la tercera movida: Dama David 1 a Héctor 5, podemos anticiparnos y jugar en la segunda de las negras: Caballo Gustavo 8 a Félix 6, de modo que el blanco perdería su dama si la mueve a Héctor 5 en su tercera jugada.

Otro plan para las piezas negras puede ser permitir que las blancas jueguen Dama David 1 a Héctor 5 en su jugada 3, pero armando un "contraataque".

Luego de

1. Dama David 1 a Héctor 5, las negras juegan Dama David 8 a Eva 7 y la dama ayuda al rey en la defensa de Félix 7;
2. Caballo Gustavo 1 a Félix 3; como ya no puede dar jaque mate, el blanco decide atacar doblemente al peón de Eva 5 para capturarlo y las negras responden Alfil César 5 por Félix 2, jaque, iniciando el contraataque
3. Rey Eva 1 por Félix 2 ,el rey sale del jaque y aparentemente se queda con un alfil a cambio de un peón, las negras contestan Dama e7 a c5 jaque
4. Rey Félix 2 a Eva 1, y ahora las negras juegan Dama César 5 por César 4 , recuperando el alfil. El blanco puede ahora tomar el peón de Eva 5, pero se quedó sin su fuerte ataque y sin el enroque, porque movió su rey.

En una partida de ajedrez se suceden continuamente ataques, defensas, contraataques y "jugadas de desarrollo" o preparación que veremos más adelante. Así es como una partida puede llevar horas de una intensa "gimnasia" intelectual.

¿Cómo continúan las blancas su ataque?

Supongamos que luego de

1. Peón Eva 2 a Eva 4; Peón Eva 7 a Eva 5
2. Alfil Félix 1 a César 4; Alfil Félix 8 a César 5
3. Dama David 1 a Héctor 5, las negras juegan Caballo Gustavo 8 a Héctor 6, ayudando en la defensa de Félix 7, porque atacan dos: alfil y dama y defienden dos: rey y caballo. Para seguir atacando, las blancas tienen dos opciones:

Opción 1- sumar otra pieza atacante, por ejemplo en su jugada

4. Caballo Gustavo 1 a Félix 3, Caballo César 6
5. Caballo Félix 3 a Gustavo 5 y el caballo se suma al ataque sobre Félix 7.

Opción 2- eliminar uno de los defensores, por ejemplo

1. Peón David 2 a David 4; Alfil César 5 por David 4
2. Alfil César 1 por Héctor 6. y eliminamos el caballo que defendía, atacando con dama y alfil contra el rey solo defendiendo

A medida que avanza la partida, las movidas posibles para ambos jugadores se multiplican enormemente, aumentando su complejidad y riqueza de ideas.

El valor de las piezas.

En el ajedrez, como en la vida, todo es relativo, como decía Roberto Grau, quien fuera campeón argentino hace setenta años. Un peón a punto de dar jaque mate vale mucho más que una dama inactiva.

Sin embargo, durante la mayor parte de la partida, las situaciones límites son muy pocas y generalmente evaluamos las piezas por su valor absoluto. Dicho valor se basa en el potencial de cada pieza o radio de acción. Desde luego, el rey es la pieza más importante y la única imprescindible. En cuanto a los valores que daremos, son arbitrarios y muchos no coincidirán plenamente, pero la única intención es resaltar que es preferible quedarse con una pieza de mayor valor absoluto que con una menor.

Veamos sus valores:

Peón = 1, Caballo = 3, Alfil = 3, Torre = 5, Dama = 9.

Es obvio que nos conviene entregar un peón o cualquier pieza nuestra por una dama contraria. Como vemos, dos torres serán ligeramente superiores a una dama, siempre y cuando jueguen "en equipo".

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA NO VIDENTES

Parte 4 por Leonardo Maita y Mario Zilli

Apenas nuestro juego mejora un poquito, nos damos cuenta que las partidas no se ganan en cuatro movidas, porque nuestros rivales se defienden bien, obligándonos a hacer planes a mayor plazo. Del mismo modo, vemos que una buena disposición de nuestras piezas frustraría los intentos de ataque de las piezas contrarias.

En base a esto, comenzamos a planear y ejecutar jugadas de preparación o "desarrollo", expuestas en miles de libros de aperturas y enciclopedias. Para la alta competencia es fundamental tenerlos en cuenta. Pero en esta etapa es importante conocer muy bien los conceptos básicos.

Durante el aprendizaje es bueno jugar muchas partidas, entreteniéndonos y aprendiendo de nuestros propios errores. No importa si perdemos a menudo, porque cada plan que llevemos a la práctica es un triunfo, aunque sea muy malo.

Desarrollo.

Cuando comenzamos la partida, tratamos de ir acomodando nuestras piezas, para que ganen en movilidad y se acerquen al rey contrario. Por ejemplo, una apertura clásica cumpliría con los siguientes pasos:

Paso 1- Avance de peones centrales, para poder sacar nuestras piezas.

Paso 2- Avance de nuestros caballos y alfiles.

Paso 3- Enroque, protegiendo al rey.

Paso 4- Llevar las torres al centro para acompañar el avance de nuestras piezas.

Comparemos, en una partida inventada, la posición lograda por las piezas que siguen estas reglas y la de aquellas que las omiten. Vamos a un ejemplo:

1. Peón Eva 2 a Eva 4; Peón Eva 7 a Eva 5
2. Alfil Félix 1 a César 4; Peón Ana 7 a Ana 6
3. Caballo Gustavo 1 a Félix 3; Torre Ana 8 a Ana 7
4. Caballo Bella 1 a César 3; Caballo Gustavo 8 a Héctor 6

5. Peón David 2 a David 3; Alfil Félix 8 a David 6
6. Enroque corto; Rey Eva 8 a Félix 8
7. Torre Félix 1 a Eva 1; Torre Ana 7 a Ana 8

Todas las piezas blancas están activas y pueden atacar a las piezas negras en cualquier momento. En cambio, las negras tendrían que pensar en mover sus peones para dejar salir a sus piezas mayores. Por otra parte, movieron su rey, con lo que no pueden hacer el enroque. Sin lugar a dudas, el rey "enrocado" está más protegido. Los ingleses llaman "castling" al enroque, un término muy gráfico que no es ni más ni menos que poner el rey dentro de su castillo.

Este ejemplo, o cualquier otro similar, sirve para descubrir rápidamente el concepto de desarrollo.

Para comprobar personalmente lo que significa el desarrollo, se puede practicar a partir de la posición de la jugada 7 que comentamos. Una vez jugando con blancas y otra con negras.

Las etapas de una partida:

Hay tres etapas en una partida: apertura, medio juego y final.

a- Apertura: Son los primeros movimientos de ambos bandos, tendientes a preparar un futuro ataque o defendernos de acuerdo a las movidas de nuestro rival. Como dijimos, se ha escrito mucho y muy bien sobre este tema. Básicamente, se trata de cumplir con los pasos mencionados en "Desarrollo". De todos modos, en las futuras publicaciones mencionaremos algunas aperturas conocidas, para ver las estructuras de piezas que generan y que no nos "sorprenda" escuchar sus nombres. (apertura italiana, Ruy López, de los 4 caballos, ortodoxa, defensa siciliana, defensa francesa, etc.). En la apertura se ponen en juego dos aptitudes: criterio y memoria.

b- Medio juego: Es la parte más "creativa" de la partida de ajedrez. A partir de las estructuras que generen las aperturas, comenzamos a idear planes. Nos basamos en conceptos simples que van formando planteos tácticos y estratégicos. Es, por cierto, la etapa más difícil de la partida y se ponen en juego todas las aptitudes. Es aquí donde se ve el "talento" del jugador y se hace notoria la diferencia entre los Grandes Maestros y la mayoría de nosotros. Durante las próximas clases explicaremos algunos conceptos que nos ayudarán a planificar y daremos ejemplos de partidas cortas para visualizar más fácilmente como se llevan a la práctica esas ideas.

c- Final: Generalmente se produce cuando quedan muy pocas piezas en el tablero. Aunque hay varios conceptos sobre finales que nos pueden guiar, usando sólo su capacidad "analítica", un jugador puede definir la partida. Es por ello que los maestros de ajedrez pocas veces llegan a dar jaque mate, ya que al llegar a ciertas posiciones las partidas están matemáticamente definidas. Para el estudio de esta parte del juego explicaremos métodos para dar jaque mate y plantearemos distintas "figuras" de mate, para orientarnos más fácil si queremos dar jaque mate..

Ejemplo de partida corta

El mate De Legal.

Esta es una partida corta que remata en un lindo jaque mate.

1. Peón Eva 2 a Eva 4; Peón Eva 7 a Eva 5
2. Caballo Gustavo 1 a Félix 3, atacando el peón negro; Peón David 7 a David 6, defendiendo
3. Alfil Félix 1 a César 4; Peón Héctor 7 a Héctor 6
4. Caballo Bella 1 a César 3; Alfil César 8 a Gustavo 4, las negras contraatacan
5. Caballo Félix 3 por Eva 5, las blancas se van al ataque, descubriendo su dama; Alfil Gustavo 4 por David 1, las negras aparentemente ganan la dama y están contentas, pero la entrega de la dama era sólo un "sacrificio" que encerraba una "celada" o trampa
6. Alfil César 4 por Félix 7 jaque; Rey Eva 8 a Eva 7, única
7. Caballo César 3 a David 5, jaque mate.

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA NO VIDENTES

Parte 5 por Leonardo Maita y Mario Zilli

Aperturas

Apertura italiana.

Es uno de los clásicos. Aunque cuenta con muchas variantes, mencionaremos sólo las primeras movidas de una de las líneas principales:

- 1) **Peón e2 a e4; Peón e7 a e5**
- 2) **Caballo g1 a f3; Caballo b8 a c6**
- 3) **Alfil f1 a c4; Alfil f8 a c5**
- 4) **Peón c2 a c3; Peón d7 a d6**
- 5) **Peón d2 a d4.**

Como vemos, ambos jugadores sacaron sus peones centrales, alfiles y caballos, y se preparan para disputarse el dominio del centro del tablero, desde donde se puede encarar un ataque al rey contrario.

Defensa de los dos caballos.

- 1) **Peón e2 a e4; Peón e7 a e5**
- 2) **Caballo g1 a f3; Caballo b8 a c6**
- 3) **Alfil f1 a c4; Caballo g8 a f6** , atacando el peón de e4. Las blancas pueden elegir entre muchas variantes. Una es el "ataque fegatello" que veremos más adelante y otra puede ser un ataque por el centro con
- 4) **Peón d2 a d4; Peón e5 por d4**
- 5) **Enroque corto.** Y rápidamente preparamos un ataque basado en la salida de nuestros alfiles y la centralización de la torre.

Medio juego.

Horquilla o Ataque doble

Esta maniobra se da cuando una pieza menor ataca simultáneamente a dos piezas contrarias de mayor valor.

En la posición: Blancas: Rey e1, Torre a1, Torre h1, Alfil g2, Alfil f4, Caballo h4, peones en a2, b3, c2, f2, g3 y h2. Negras: Rey e8, Torre a8, Torre h8, Caballo a3, peones en a7, b6, c6, e6, f7, g7 y h6.

Ejemplo 1- si el alfil blanco de g2 captura el peón de c6, simultáneamente ataca al rey y la torre negras

Ejemplo 2- si el caballo negro de a3 captura el peón blanco de c2, ataca a la vez al rey blanco y la torre blanca

Ejemplo 3- si el peón negro de g7 avanza a g5, ataca a la vez al alfil y al caballo blanco

Generalmente, estos ataques nos permiten ganar material y son la maniobra favorita de muchos buenos jugadores tácticos.

Pieza clavada.

Esta situación se produce cuando una pieza no puede moverse, porque al hacerlo dejaría su rey en jaque o perdería una pieza valiosa.

En la posición: Blancas: Rey e1, Torre h1, Alfil c4, Caballo f3, peones en a3, b2, f2, g2 y h2. Negras: Rey e8, Torre h8, Alfil g4, Caballo c6, peones en a7, b7, e6, f7, g7 y h7.

Ejemplo 1- el caballo blanco de f3 no puede moverse porque el alfil negro de g4 comería la dama blanca

Ejemplo 2- el caballo negro de c6 no puede moverse porque dejaría su rey en jaque, ya que ahora está interponiéndose en la trayectoria del alfil blanco de b5

Esta maniobra se usa para ganar material o inmovilizar una pieza, por ejemplo la dama blanca puede ir a d4 sin riesgo de ser capturada porque el caballo negro no se puede mover.

Ejemplo práctico.

El ataque fegatello.

Partiendo de la defensa de los dos caballos, veamos este planteo:

- 1) **Peón e2 a e4; Peón e7 a e5**
- 2) **Caballo g1 a f3; Caballo b8 a c6**
- 3) **Alfil f1 a c4; Caballo g8 a f6**

- 4) **Caballo f3 a g5; Peón d7 a d5** , el blanco ataca al peón de f7 con alfil y caballo y el negro se defiende interponiendo su peón
- 5) **Peón e4 por d5; Caballo f6 por d5**
- 6) **Caballo g5 por f7**, atacando dama y torre negras; **Rey e8 por f7** , las blancas entregan su caballo a cambio de un ataque muy violento
- 7) **Dama d1 a f3 jaque; Rey f7 a e6** , el rey negro debe salir al medio del tablero a ayudar en la defensa de sus piezas
- 8) **Caballo b1 a c3** , atacando una pieza clavada, el caballo de d5; **Caballo c6 a b4** , ayudando a defender su caballo de d5 y amenazando un ataque doble si lo dejan capturar c2
- 9) **Dama f3 a e4; Peón c7 a c6**
- 10) **Peón a2 a a3; Caballo b4 a a6**
- 11) **Peón d2 a d4** , el blanco presiona al peón de e5, que también está clavado; **Caballo a6 a c7** , las negras dan vueltas y siguen defendiéndose con exactitud
- 12) **Alfil c1 a f4** , sigue la presión; **Rey e6 a f7** , saliendo de una de las clavadas
- 13) **Alfil f4 por e5; Alfil c8 a e6** .

Aunque queda mucho por jugar, aparentemente las negras entregaron dos peones por un caballo y zafaron de un ataque muy fuerte. En estas pocas movidas se aplicaron todos los conceptos que explicamos hasta ahora. No es necesario repetir la misma posición para usar estas maniobras en nuestras partidas, lo importante es alimentar nuestra imaginación con estas ideas.

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA NO VIDENTES

Parte 6 por Leonardo Maita y Mario Zilli

Aperturas

Apertura española o Ruy López

Es una apertura ideada hace 500 años por Ruy López de Sigura. El conductor de las piezas blancas aparentemente ataca a una de las piezas defensoras de las negras, el caballo de c6, a fin de capturar el peón negro de e5 :

- 1) **Peón e2 a e4; Peón e7 a e5**
- 2) **Caballo g1 a f3; Caballo b8 a c6**
- 3) **Alfil f1 a b5; Peón a7 a a6**
- 4) **Alfil b5 a a4; Caballo g8 a f6**
- 5) **Enroque corto; Caballo f6 por e4**
- 6) **Peón d4; Peón b7 a b5**
- 7) **Alfil a4 a b3; Peón d7 a d5**
- 8) **Peón d4 por e5; Alfil c8 a e6**
- 9) **Peón c2 a c3; Alfil f8 a e7**
- 10) **Torre f1 a e1; Caballo e4 a c5**

Sin embargo, ninguno de los dos jugadores se preocupó por defender o capturar peones en la primera oportunidad, pues su objetivo es desarrollar rápidamente sus piezas. Estas fueron las primeras jugadas de la variante Morphy que fue un gran jugador de fines del siglo 19; pero, como se imaginarán, en 500 años se han ideado una increíble cantidad de variantes, para todos los gustos.

Defensa siciliana.

Probablemente sea la línea de juego más jugada. Mientras las blancas realizan su intento por desarrollar sus piezas y dominar el centro del tablero, las negras contraatacan desde el flanco dama con el peón en c5 :

- 1) **Peón e2 a e4; Peón c7 a c5**
- 2) **Caballo g1 a f3; Peón e7 a e6**
- 3) **Peón d2 a d4; Peón c5 por d4**
- 4) **Caballo f3 por d4; Caballo g8 a f6**
- 5) **Caballo b1 a c3; Peón d7 a d6**
- 6) **Alfil f1 a e2; Alfil f8 a e7**
- 7) **Enroque corto; Enroque corto**
- 8) **Alfil c1 a e3; Caballo b8 a c6**

Esta es una variante tranquila, donde ambos jugadores van desarrollando sus piezas antes de pasar al ataque. La defensa siciliana es una línea de juego muy interesante para estudiar, ya que se han desarrollado variantes muy atractivas para ambos jugadores. Es muy fácil obtener referencias sobre ella, ya que en todos los torneos hay varias partidas que plantean la defensa siciliana.

Medio juego.

Jaque doble.

Esta maniobra se da cuando, al mover una pieza, se da jaque al rey con dos piezas en forma simultánea. Ante esta doble amenaza, es imposible cubrir ambos jaques o capturar ambas piezas agresoras a la vez, por lo que la única posibilidad es mover el rey jaqueado.

Veamos un ejemplo:

Blancas: Rey g1, Torre e1, Alfil f4, Caballo e5, peones en a2, f2, g2 y h2.

Negras: Rey d6, Dama b6, Alfil d5, peones en a5, c5, c6, e7, f6, g5 y h6.

Si el caballo blanco se mueve a c4, el rey negro está siendo jaqueado por el caballo y el alfil blancos. Ninguna de las dos piezas puede ser capturada en este momento y el rey negro sólo puede desplazarse a la casilla d7.

Sacrificio

Se denomina sacrificio de calidad a la entrega de una pieza mayor propia por una del contrario de menor valor, a fin de lograr una ventaja estratégica. Tengamos en cuenta que antes de entregar una calidad, hay que analizar muy bien todas continuaciones posibles, de otro modo corremos el riesgo de que nuestro "sacrificio" se transforme en una "colgada", como decimos los ajedrecistas, o sea la pérdida de una pieza sin compensación.

En la siguiente posición:

Blancas: Rey g1, Dama c2, Torre a1, Torre f1, Alfil e2, peones en f2, g3 y h2.

Negras: Rey g8, Dama h5, Torre a6, Alfil f3, peones en a7, b7, f7, g7 y h7.

Las piezas negras entregan su dama por un peón, para desproteger al rey blanco y luego dar jaque mate con alfil y torre:

- 1) Las negras juegan **Dama h5 por h2 jaque**
- 2) **Rey g1 por h2; Torre a6 a h6 jaque**
- 3) **Rey h2 a g1; Torre h6 a h1 jaque mate**

El "sacrificio" es una maniobra que ha dado lugar a partidas muy brillantes, como la "Inmortal", la excepcional partida de Adolf Anderssen, a mediados del siglo 19.

Ejemplos prácticos.

El mate Philidor.

Es un jaque mate de gran belleza, ya que combina "jaque doble" y "sacrificio de dama", para finalmente dar jaque mate con el caballo:

Por ejemplo, en esta posición:

Blancas: Rey g1, Dama d5, Caballo f7, peones en f2, g2 y h2.

Negras: Rey g8, Dama c6, Torre f8, Alfil b7, peones en g7 y h7.

- 1) **Caballo f7 a h6**, jaque doble de caballo y dama, por lo que sólo se puede mover el rey: **Rey g8 a h8**
- 2) **Dama d5 a g8 jaque: Torre f8 por g8**
- 3) **Caballo h6 a f7 jaque mate.**

La "Inmortal"

Es la partida más famosa del ex campeón mundial Adolf Anderssen. Anderssen era el típico jugador de la escuela romántica del ajedrez, capaz de descubrir figuras de jaque mate con mucha anticipación. Así, calculaba con absoluta precisión muchas movidas propias y todas las posibles continuaciones de sus rivales. En esta

partida sacrifica un alfil, ambas torres y la dama, para dar mate finalmente con un alfil. En su haber Anderssen tiene varias partidas famosas, pero no fue el único; en el siglo 20 Miguel Najdorf realizó su "Inmortal Polaca" y los geniales Miguel Tal y Garry Kasparov nos deslumbraron con sus arriesgadas maniobras.

Vamos a recrearnos con la "Inmortal":

- 1) Peón e2 a e4; Peón e7 a e5
- 2) Peón f2 a f4; Peón e4 por f4
- 3) Alfil f1 a c4; Dama d8 a h4 jaque
- 4) Rey e1 a f1; Peón b7 a b5
- 5) Alfil c4 por b5; Caballo g8 a f6
- 6) Caballo g1 a f3; Dama h4 a h6
- 7) Peón d2 a d3; Caballo f6 a h5
- 8) Caballo f3 a h4; Dama h6 a g5
- 9) Caballo h4 a f5; Peón c7 a c6
- 10) Peón g2 a g4; Caballo h5 a f6
- 11) Torre h1 a g1; Peón c6 por b5
- 12) Peón h2 a h4; Dama g5 a g6
- 13) Peón h4 a h5; Dama g6 a g5
- 14) Dama d1 a f3; Caballo f6 a g8
- 15) Alfil c1 por f4; Dama g5 a f6
- 16) Caballo b1 a c3; Alfil f8 a c5
- 17) Caballo c3 a d5; Dama g5 por b2
- 18) Alfil f4 a d6; Alfil c5 por g1
- 19) Peón e4 a e5; Dama b2 por a1 jaque
- 20) Rey f1 a e2; Caballo b8 a a6
- 21) Caballo f5 por g7 jaque; Rey e8 a d8
- 22) Dama f3 a f6 jaque, Caballo g8 por f6
- 23) Alfil d6 a e7 jaque mate.

Final

Jaque mate con dama

Veamos el procedimiento para dar jaque mate cuando tenemos dama y alguna pieza que la acompaña. Puede ser cualquier pieza, desde el rey hasta un peón.

Es conveniente que el rey contrario esté contra uno de los lados del tablero, entonces no le quedan casillas para retroceder, y que nuestra dama esté protegida cuando la situamos al lado del rey contrario.

En esta posición:

Blancas: Rey g1, Dama h4, Torre f1, Caballo f5, peones en f2, g2 y h2.

Negras: Rey e8, Dama c6, Torre h8, Alfil b7, peones en a7, b6, g7 y h7.

Si moviesen las blancas, darían jaque mate ubicando su dama en e7, protegida por su caballo.

Si, en cambio, les tocase jugar a las negras, darían jaque mate ubicando su dama en g2, luego de capturar el peón, pues la dama negra está protegida por el alfil.

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA NO VIDENTES

Parte 7 por Leonardo Maita y Mario Zilli

Aperturas.

Defensa ortodoxa.

Como en las aperturas que vimos, las blancas ocupan rápidamente el centro, sólo que en lugar de jugar Peón e2 a e4 en su primera movida, juegan Peón d2 a d4. Siguen presionando con el avance de su peón c2 a c4 y con sus caballos, mientras las negras defienden sus piezas sin aceptar los cambios propuestos:

- 1) Peón d2 a d4; Peón d7 a d5
- 2) Peón c2 a c4; Peón e7 a e6
- 3) Caballo b1 a c3; Caballo g8 a f6
- 4) Alfil c1 a g5; Alfil f8 a e7
- 5) Peón e2 a e3; Caballo b8 a d7
- 6) Caballo g1 a f3; Enroque corto
- 7) Torre a1 a c1; Peón b7 a b6
- 8) Peón c4 por d5; Peón e6 por d5

- 9) Alfil f1 a d3; Alfil c8 a b7
- 10) Enroque corto; Peón c7 a c5
- 11) Dama d1 a e2; Peón c5 a c4

A partir de la variante planteada, las negras comienzan a atacar en el flanco dama, donde tienen más peones, mientras que las blancas lo harán en el flanco rey.

Defensa eslava.

Esta defensa se caracteriza por la movida Peón c7 a c6 de las negras, que defienden su peón y permiten la salida rápida de su alfil de casillas blancas, antes de mover el peón de e7 a e6. Generalmente las negras obtienen una posición sólida, pero sus posibilidades de contraataque se ven limitadas. Las blancas cuentan con mayor espacio para desarrollar sus piezas. Veamos las primeras movidas de una de las partidas jugadas por Topalov y Kramnik por el título de campeón mundial:

- 1) Peón d2 a d4; Peón d7 a d5
- 2) Peón c2 a c4; Peón c7 a c6
- 3) Caballo g1 a f3; Caballo g8 a f6
- 4) Peón e2 a e3; Alfil c8 a f5
- 5) Caballo b1 a c3; Peón e7 a e6
- 6) Caballo f3 a h4; Alfil f5 a g6
- 7) Caballo h4 por g6; Peón h7 por g6
- 8) Peón a2 a a3; Caballo b8 a d7
- 9) Peón g2 a g3; Alfil f8 a e7
- 10) Peón f2 a f4; Peón d5 por c4
- 11) Alfil f1 por c4; Enroque corto.

Final .

Técnicas para dar jaque mate.

Al poco tiempo de empezar a jugar partidas, es muy común llegar a finales con importante diferencia de material, generalmente varias piezas contra sólo el rey, pero también es normal que se dificulte dar jaque mate.

Tenemos que recordar que podemos dar jaque mate en cualquier punto del tablero, pero es mucho más fácil si el rey contrario se encuentra sobre una de las bandas del tablero, porque tiene menos casillas donde mover.

De modo que nuestro primer objetivo será "empujar" al rey contrario hacia uno de los costados.

Jaque mate con dos torres.

Les comentamos un método conocido como "el caminante", que consiste en colocar las torres en columnas o filas contiguas e ir desplazándolas alternadamente. Mientras una torre cuida la fila o columna para que el rey contrario no pase, la otra le da jaque para enviar el rey hacia la banda. Cuando llegue a ese punto, no tendrá salida y será jaque mate.

Veamos un ejemplo:

Blancas: Rey e1, Torre a3, Torre b4.

Negras: Rey d5.

- 1) Torre a3 a a5 jaque; Rey d5 a d6
- 2) Torre b4 a b6 jaque; Rey d6 a d7
- 3) Torre a5 a a7 jaque; Rey d7 a d8
- 4) Torre b6 a b8 jaque mate.

Una variante de este método se presenta cuando el rey contrario se resiste a que le den mate y se acerca a nuestras torres. Si en esa situación intentamos dar jaque, perderíamos una torre. Entonces tenemos que hacer un "paso corto", poniendo una torre al lado de la otra, para dar jaque cuando el rey se aleje.

Por ejemplo, partiendo de la misma posición que en el caso anterior:

- 1) Torre a3 a a5 jaque; Rey d5 a c6
- 2) Torre b4 a b5; Rey c6 a d6
- 3) Torre b5 a b6 jaque; Rey d6 a c7
- 4) Torre a5 a a6; Rey c7 a d7
- 5) Torre a6 a a7 jaque; Rey d7 a c8

- 6) Torre b6 a b7; Rey c8 a d8
- 7) Torre b7 a b8 jaque mate.

Jaque mate con torre y rey

Si tenemos sólo una torre, nuestro rey nos ayudará en la tarea, cuidando que el rey contrario no pase. Vamos por pasos:

1- Con la torre limitamos el movimiento del rey contrario.

2- Ubicamos nuestro rey en la fila o columna contigua a la que se encuentra el rey contrario. Si se aleja, lo seguimos hasta que sólo le quede enfrentarse. Cuando ello suceda,

3- Damos jaque con la torre para empujar el rey hacia la banda, y así sucesivamente hasta dar jaque mate. Vemos un ejemplo:

Blancas: Rey d4, Torre a1.

Negras: Rey f7.

- 1) Torre a1 a a6; Rey f7 a e7
- 2) Rey d4 a d5; Rey e7 a f7
- 3) Rey d5 a e5; Rey f7 a g7
- 4) Rey e5 a f5; Rey g7 a h7
- 5) Rey f5 a g5; Rey h7 a g7
- 6) Torre a6 a a7 jaque; Rey g7 a f8
- 7) Rey f5 a e6; Rey f8 a g8
- 8) Rey e6 a f6; Rey g8 a h8
- 9) Rey f6 a g6; Rey h8 a g8
- 10) Torre a7 a a8 jaque mate.

Jaque mate con dama y rey.

Nuestra dama se ocupará de ir encerrando al rey contrario, manteniéndose a salto de caballo del rey. Una vez que el rey contrario se halle en la banda, acercamos nuestro rey para que acompañe el ataque de la dama. Una vez que enfrentamos nuestro rey al contrario, podemos dar jaque mate ubicando la dama entre ambos reyes o dando jaque desde la banda. Por ejemplo:

Blancas: Rey d4, Dama e1.

Negras: Rey c7.

- 1) Dama e1 a e6; Rey c7 a b7
- 2) Dama e6 a d6; Rey b7 a a7
- 3) Dama d6 a c6; Rey a7 a b8
- 4) Dama c6 a d7; Rey b8 a a8
- 5) Rey d4 a c5, no Dama a c7 porque sería ahogado; Rey a8 a b8
- 6) Rey c5 a b6; Rey b8 a a8
- 7) Dama d7 a d8 jaque mate o Dama d7 a a7 jaque mate o Dama d7 a b7 jaque mate.

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA NO VIDENTES

Parte 8 por Leonardo Maita y Mario Zilli

Defensas indias.

Hemos dado un vistazo a un par de defensas clásicas contra la primera movida Peón d2 a d4 de las blancas, donde las piezas negras luchaban por la ocupación del centro del tablero avanzando sus peones centrales. Las denominadas "defensas indias" centran su estrategia en el dominio de las casillas, sin necesidad de ocuparlas; permiten que los peones blancos ocupen el centro, pero los atacan desde lejos o presionando las piezas que los defienden. Con esto se generan interesantes contraataques por parte de las negras, que no se resignan a una defensa pasiva

Defensa India del Rey.

- 1) Peón d2 a d4; Caballo g8 a f6

- 2) Peón c2 a c4; Peón g7 a g6
- 3) Caballo b1 a c3; Alfil f8 a g7
- 4) Peón e2 a e4; Peón d7 a d6
- 5) Alfil f1 a d3; Peón e7 a e5
- 6) Peón d4 a d5; Peón a7 a a5
- 7) Caballo g1 a e2; Caballo b8 a a6
- 8) Peón f2 a f3; Caballo f6 a d7
- 9) Alfil c1 a e3; Alfil g7 a h6
- 10) Dama d1 a d2; Alfil h6 por e3
- 11) Dama d2 por e3; Peón c7 a c6

A partir de la variante planteada, las negras comienzan a atacar en el flanco dama, donde tienen más peones, mientras que las blancas lo harán en el flanco rey.

Defensa Nimzoindia.

Esta defensa fue concebida por Aaron Nimzovich, uno de los más importantes ajedrecistas de todos los tiempos, autor de textos muy didácticos que durante mucho tiempo fueron guía de los buenos ajedrecistas.

- 1) Peón d2 a d4; Caballo g8 a f6
- 2) Peón c2 a c4; Peón e7 a e6
- 3) Caballo b1 a c3; Alfil f8 a b4
- 4) Alfil c1 a d2; Peón c7 a c5
- 5) Caballo g1 a f3; Peón c5 por d4
- 6) Caballo f3 por d4; Caballo b8 a c6
- 7) Peón e2 a e3; Enroque corto
- 8) Alfil f1 a e2; Peón b7 a b6
- 9) Alfil e2 a f3; Alfil c8 a b7
- 10) Dama d1 a a4; Alfil b4 a e7.

"Fianchetto".

Esta palabra se refiere a una posición muy especial. Se trata de avanzar un paso el peón que está delante de alguno de nuestros caballos, formando un triángulo con los otros dos peones laterales. La casilla que deja libre el peón que avanza es ocupada por un alfil, quedando una estructura muy sólida. Los peones cubren las casillas de un color, mientras el alfil controla las del color contrario. Pero eso sí, debemos tener cuidado de no cambiar nuestro alfil sin pensarlo detenidamente, porque las casillas de su color quedarían desprotegidas y nuestra posición se llenaría de "agujeros".

En estas primeras movidas de una partida, podemos ver los dos "fianchettos" que puede realizar cada jugador.

- 1) Caballo g1 a f3; Caballo g8 a f6
- 2) Peón g2 a g3; Peón g7 a g6
- 3) Alfil f1 a g2; Alfil f8 a g7
- 4) Peón b2 a b3; Peón b7 a b6
- 5) Alfil c1 a b2; Alfil c8 a b7.

Conformación de peones.

Si no nos gusta una movida de nuestro alfil o nuestra dama, por ejemplo, podemos volver a la posición anterior o llevar esa pieza a otra casilla, con la lógica pérdida de tiempo. Pero con los peones es distinto, no hay posibilidad de volverlos a la posición anterior. Hay que tener mucho cuidado al moverlos para no equivocarnos y quedar rápidamente en desventaja. Por eso hay tanta bibliografía sobre el tema y la teoría de las aperturas se fundamenta en la posición de los peones. En particular, recomendamos leer el completísimo Tomo III del Tratado General de Ajedrez, sobre conformación de peones, que escribiera Roberto Grau hace más de 60 años y que fue actualizado hace algunos años por el GM Oscar Panno.

Hoy en día se juega un ajedrez más dinámico, sin ajustarse tanto a los conceptos tradicionales. Pero en el ajedrez como en el arte, los grandes maestros han hecho innovaciones importantes y crearon nuevas escuelas luego de estudiar profundamente a los clásicos.

En los ejemplos de aperturas y defensas que publicamos, es conveniente detenerse a observar las distintas figuras que forman los peones. Vemos con cada jugada como los peones van ocupando o dominando casillas, mientras las demás piezas se encargan de cubrir aquellas casillas que el avance de los peones dejaron "débiles". Ahora nos limitaremos a comentar unos pocos detalles para tener en cuenta:

1- Los peones ubicados en las casillas centrales del tablero limitan el accionar de las piezas contrarias y sirven de apoyo para las piezas propias cuando planeamos un ataque sobre la posición del rey contrario.

2- Los peones ubicados en columnas contiguas son muy fuertes, ya que se defienden entre sí, formando "cadenas de peones". Veamos esta posición

Blancas: Rey g1, Torre a1, Torre f1, peones en c4, d4, e3, f2, g2 y h3.

Negras: Rey g8, Torre f8, Torre f6, peones en b6, b7, f5, g6, g7 y h7

En este ejemplo, las blancas tienen una cadena de peones muy sólida, mientras las negras tienen sus peones divididos en dos sectores, además de estar doblados.

3- Los peones aislados sólo pueden ser defendidos por piezas mayores y son más fáciles de atacar para el bando contrario.

4- Dos peones "doblados", o sea en la misma columna, no se defienden entre sí y son fáciles de atacar.

5- Peones "libres" son aquellos que no pueden ser detenidos por peones contrarios en su marcha hacia la coronación, y sólo pueden ser capturados por piezas mayores. En el ejemplo que dimos, el peón blanco de d4 está libre.

6- Si los peones forman una cadena en forma de "embudo", dejan débiles las casillas de color opuesto, que deben ser cubiertas por nuestro alfil. Esto no es tan grave si las piezas contrarias ocupan esas casillas con sus peones. En la siguiente posición:

Blancas: Rey g1, Torre f1, Alfil e2, Caballo h2, peones en a2, b3, c4, d3, f5, g4 y h5.

Negras: Rey g8, Torre d8, Caballo c6, Alfil a3, peones en a7, b7, c7, e7, f6, g5, h6.

En este ejemplo, los peones blancos dejaron débiles las casillas negras, que pueden ser ocupadas por alfil o caballo.

7- Los peones del enroque protegen al rey, por lo que debemos cuidarlos mucho. A veces es conveniente adelantarlos algún paso para darle una vía de escape a nuestro rey, ante un posible ataque; pero con cuidado, porque una cosa es abrir una ventanita y otra dejar un agujero en la pared. En la siguiente posición:

Blancas: Rey g1, Dama f3, Torre c2, Alfil e3, peones en b2, f2, g2 y h3.

Negras: Rey g8, Dama d8, Torre f8, Alfil e6, peones en a6, f6, f7 y h7.

En este ejemplo, las blancas adelantaron un peón a la casilla h3, para que el rey pueda salvarse de un jaque en la fila 1. Las negras tienen un "agujero" en su enroque y las blancas podrán armar un fuerte ataque..

8- Dos peones libres en la sexta fila, si están unidos, en la mayoría de los casos fuerzan al contrario a entregar material para evitar su coronación. En el ejemplo:

Blancas: Rey g1, Torre e1, peones en e3, f2, g2 y h2.

Negras: Rey e7, peones en b3, c3, e6 y f5.

Las blancas tienen torre de ventaja, pero poco podrá hacer para parar ambos peones.

CURSO BÁSICO DE AJEDREZ PARA NO VIDENTES

Parte 9 **por Leonardo Maita y Mario Zilli**

Aperturas cerradas

Con este nombre genérico se agrupan algunas aperturas en las que las blancas no comienzan moviendo sus peones centrales. Generalmente producen líneas de juego muy posicionales, donde ambos jugadores se toman su tiempo para ir acomodando sus piezas y deciden atacar al contrario cuando la partida está avanzada. ¡¡Stop!!.

Apertura Inglesa

Era la apertura favorita de Howard Staunton, maestro inglés que fue campeón del mundo a mediados del siglo 19. Esta apertura es muy flexible, ya que demora el avance de los peones centrales y puede tomar la forma de otras aperturas o defensas, al cambiar el orden de las jugadas.

Y ya que hablamos de Staunton, recordemos que antiguamente las piezas de ajedrez tenían los diseños y tamaños más variados. Hasta que un amigo del maestro diseñó y fabricó un modelo standard, que patentó con el nombre de Staunton, que todos conocemos y usamos hoy en día.

Van las primeras movidas de una de las muchas variantes de la apertura inglesa:

1) Peón c2 a c4; Peón c7 a c5

- 2) Caballo g1 a f3; Caballo g8 a f6
- 3) Peón g2 a g3; Peón b7 a b6
- 4) Alfil f1 a g2; Alfil c8 a b7
- 5) Enroque corto; Peón e7 a e6
- 6) Caballo b1 a c3; Alfil f8 a e7
- 7) Peón d2 a d4; Peón c5 por d4
- 8) Dama d1 por d4; Peón d7 a d6
- 9) Torre f1 a d1; Peón a7 a a6
- 10) Peón b2 a b3; Caballo b8 a d7.

Apertura o sistema Reti

Richard Reti fue un gran ajedrecista de principios del siglo 20, conocido como el padre del ajedrez hipermoderno. Este sistema tuvo muchos seguidores luego del triunfo que Reti obtuvo frente a Capablanca. La característica principal de esta línea reside en la búsqueda del dominio de las casillas centrales desde los extremos del tablero, sin ocuparlas.

Es un concepto similar al que vimos en las defensas indias.

- 1) Caballo g1 a f3; Peón d7 a d5
- 2) Peón g2 a g3; Peón c7 a c5
- 3) Alfil f1 a g2; Caballo b8 a c6
- 4) Enroque corto; Peón e7 a e6
- 5) Peón d2 a d3; Caballo g8 a f6
- 6) Caballo b1 a d2; Alfil f8 a e7
- 7) Peón e2 a e4; Enroque corto
- 8) Torre f1 a e1.

Medio juego

Jaque descubierto

Es una maniobra táctica muy efectiva para ganar material o posicionar muy bien nuestras piezas, con miras a la concreción de un plan bien elaborado. Consiste en mover una pieza propia, que bloquea un jaque de otra de nuestras piezas. La pieza que movemos puede ir a cualquier casilla, pero no podrá ser capturada porque nuestro oponente debe atender el jaque al rey.

Veamos un ejemplo:

Blancas: Rey g1, Dama d1, Torre a1, Torre e6, Alfil b3, Caballo f3, peones en a2, b2, c2, d4, f2, g2, h2.
 Negras: Rey g8, Dama d8, Torre a8, Torre f8, Alfil e7, Caballo f6, peones en a7, b7, c7, d6, g6, g7 y h6.

Al mover nuestra torre, nuestro alfil da jaque al rey contrario. Como nuestro oponente debe salir del jaque no podrá capturar la torre y en la siguiente movida podremos capturar la dama contraria.