FASES DE LA PARTIDA

Como hemos visto el ajedrez es un juego muy sencillo de aprender, pero esa facilidad lo puede convertir en algo muy complejo si consideramos cualquier otro deporte, digamos fútbol, las reglas son muy simples por esa razón uno puede siempre mejorar y mejorar, así que llegar a ser de los mejores jugadores de este deporte no es fácil, requiere mucho tiempo. El ajedrez es un juego tan complejo, que es imposible abarcarlo todo, uno podría perfectamente estudiar 500 años y no podría saber todo lo que existe de ajedrez.

Por esa razón, al ser el juego del ajedrez un problema inexacto, la manera más fácil de abarcarlo y comprenderlo es dividiéndolo en partes, al analizar cada una de estas partes por separado se nos facilita entender el juego.

La partida de ajedrez para su más fácil comprensión se divide en tres partes:
♙ *Apertura*
♙ *Medio Juego*
♙ *Final*

Cada una de estas fases tiene una estrategia especial.

LA APERTURA

La apertura es la fase inicial de una partida de ajedrez. Que suele comprender los primeros 10 a 15 movimientos. Aunque esto no es necesario ya que si por alguna razón no se conoce nada de la posición que se está jugando uno puede salir de la apertura en la jugada 5 o por el contrario todo es tan conocido que no hemos salido de la apertura en la jugada 20 ó 25.

En esta fase cada bando intenta desplegar sus piezas a los puntos que considere más efectivos, tanto para atacar, como para defender. Las posibles aperturas son muchas, solamente la enciclopedia de aperturas ECO (por sus siglas en inglés) las divide en 500, y estas por supuesto se pueden subdividir.
Las aperturas se escogen de acuerdo a la personalidad del jugador, super agresivas, muy sólidas, hay aperturas para todos los gustos. La mayor parte de los libros sobre ajedrez se ocupan principalmente de las tácticas y variantes de apertura.

En este libro trataremos sobre el tema de la apertura veremos los principios básicos que nos harán comprender mejor el juego en esta etapa de la partida.

Mostraremos partidas que nos enseñen qué es bueno y qué es malo en la apertura y por qué.

EL MEDIO JUEGO

El Medio Juego comienza cuando la mayoría de las piezas han abandonado su posición original. Cuando el conocimiento previo de la fase de apertura termina.

Durante esta fase se incrementa la intensidad de la lucha. A los ataques violentos se responde con contraataques y cambios. Los manuales de ajedrez no constituyen una buena guía para esta fase del juego, en la que es determinante la capacidad del jugador para analizar, planificar y desarrollar su estrategia y táctica.

En este libro se hará lo posible por mostrar los elementos tácticos y estratégicos más comunes. Primero viendo los temas tácticos elementales y como pueden ir progresando en complejidad y los elementos estratégicos de mano de los mejores jugadores del mundo en varias partidas ilustrativas.

EL FINAL

Se llega a un final de partida, cuando a causa de los cambios que se han sucedido, la cantidad de piezas se ha reducido; así como la apertura condiciona el juego medio, este, a su vez ejerce un control determinante sobre el final del juego.

Una de las principales características del final, es que el rey se convierte en una poderosa arma de ataque y defensa en nuestras manos, ya que las posibilidades de recibir mate con tan reducido material son pocas, el rey se vuelve una de las piezas más potentes del tablero, más débil que la torre y dama, pero con mayor poder combativo que el alfil y el caballo.

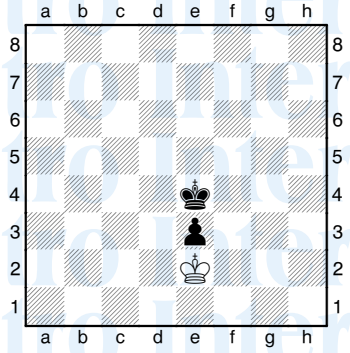
El conocimiento del final no dará confianza en nuestro juego y nos permitirá mejorar en él ya que los finales sólo tienen tres posibles resultados ganan blancas, ganan negras o tablas, no existe nada de eso de pequeña ventaja o aproximada igualdad así que los conocimientos de los finales suelen ser exactos y si conocemos esa fase del juego nuestro nivel se verá beneficiado. Por esa razón el primer tema que veremos es el final, luego el medio juego y después la apertura ya que en este orden de importancia suele estar los conocimientos de ajedrez.

Mucha gente cree que lo más importante es la apertura pero ya alguien dijo una vez que el que estudia aperturas aprende aperturas, pero que el que estudia finales aprende ajedrez.

LOS FINALES

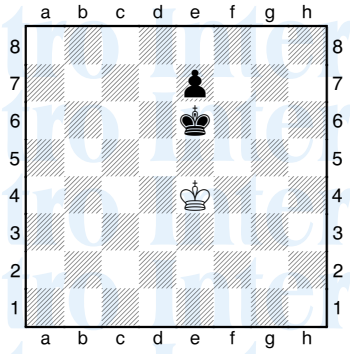
QUIEN ESTUDIA APERTURAS APRENDE APERTURAS, QUIEN ESTUDIA FINALES APRENDE AJEDREZ.

Empecemos desde el Principio



1.♔e1! Importante jugada que controla todas las entradas del rey.
1...♔f3
2.♔f1
El Rey no permite que el rey contrario llegue a controlar la casilla de coronación
2...e2+ 3.♔e1 ♔e3 Ahogado.

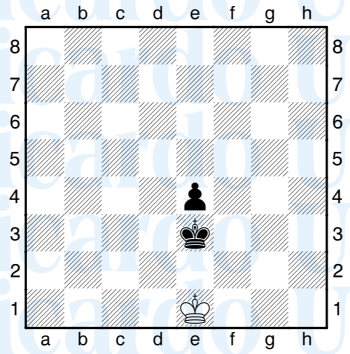
Juegan Negras Tablas



En este final el que le toca jugar esta en desventaja, porque el contrario, tiene la oposición **1...♔d6 2.♔d4!** No permitiendole al rey contrario pasar y apoyar su peón. **2...♔e6 3.♔e4! ♔f6 4.♔f4! e5+** No queda más ya que el rey no puede pasar. **5.♔e4 ♔e6 6.♔e3 ♔d5 7.♔d3 e4+ 8.♔e3 ♔e5 9.♔e2** Siempre detrás del peón, en realidad, no es necesario, hacerlo así pero es fácil de recordar **9...♔f4 10.♔f2 e3+ 11.♔e2 ♔e4 12.♔e1!** Aquí ya lo hemos visto, no pueden ganar las negras. **12...♔d3 13.♔d1 e2+ 14.♔e1 ♔e3** Ahogado

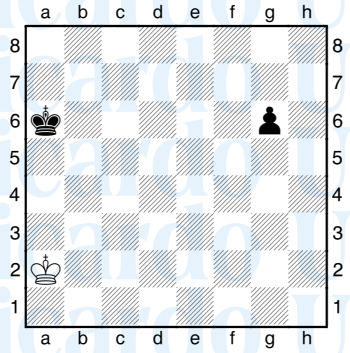
Juegan Blancas y Pierden

En el diagrama anterior.
1.♔f4
Permitiendo que pase el rey contrario.
1...♔d5 2.♔e3 ♔e5! Única jugada que conserva la oposición, por tanto la única forma de ganar. **3.♔f3 ♔d4 4.♔e2 ♔e4 5.♔f2 ♔d3 6.♔f3 e5!** Ya que el rey negro controla el camino de coronación del peón este puede avanzar. **7.♔f2 e4 8.♔e1 ♔e3**



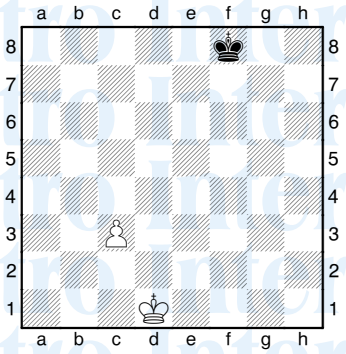
En realidad en esta posición no importa quien juegue ya que el rey negro esta tan activo y tiene tanto espacio que se gana de cualquier forma.
9.♔d1 ♔f2 10.♔d2 e3+
El rey defiende el peón hasta la octava final.
11.♔d1 e2+ 12.♔d2 e1♕+
Y con una dama el mate esta muy cerca.

Oposición a Distancia



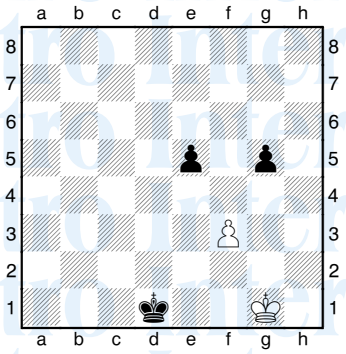
1.♔b2!
1.♔b3? ♔b5 2.♔c3 ♔c5 3.♔d3 ♔d5 4.♔e3 ♔e5 5.♔f3 ♔f5 6.♔g3 ♔g5
1...♔b6
1...♔b5 2.♔b3!
2.♔c2! ♔c6 3.♔d2! ♔d6 4.♔e2! ♔e6
4...♔e5 5.♔e3!
5.♔f2! ♔f6 6.♔g2! ♔f5 [6...♔g5 7.♔g3!] **7.♔f3!**

Mantener la Oposición



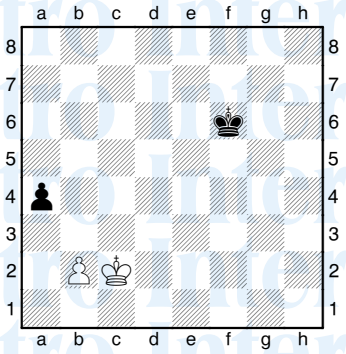
1.♔c2 [1.♔d2? ♔e7 2.♔d3 ♔d7! jugada que mantiene la oposición a distancia 3.♔d4 ♔d6! y tenemos la oposición] **1...♔e7 2.♔b3 ♔d6 3.♔b4 ♔c6 4.♔c4**

Casillas Conjugadas



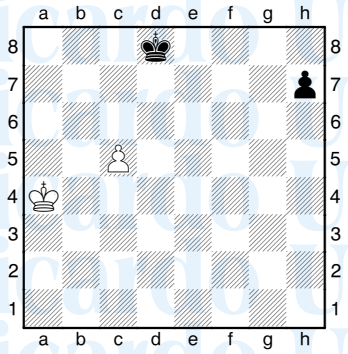
1.♔h1 ♔d2 [1...g4 2.♔g2] **2.♔h2 ♔d3 3.♔h3 ♔d4 4.♔g4 ♔e3 5.♔g3 ♔e2 6.♔g2 ♔d1 7.♔h1 ½½**

El camino más corto



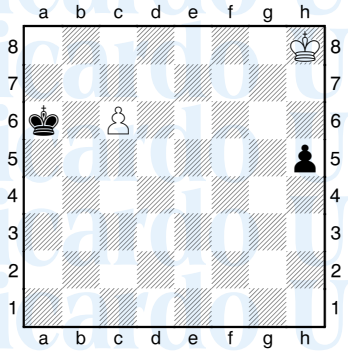
1.♔b1 [1.♔c3? a3 2.b4 ♔e6 3.♔b3 ♔d6 4.♔xa3 ♔c6 5.b5+ ♔xb5] **1...a3 2.b3 ♔e5 3.♔a2 ♔d5 4.♔xa3 ♔c5 5.♔a4 ♔b6 6.♔b4**

Variación del Tema Reti



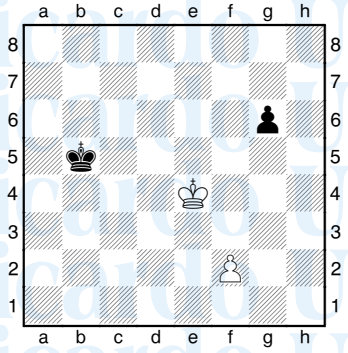
1.♔b5 h5 2.♔c6 ♔c8 3.♔d5 h4 4.♔e4

Reti Clásico



1.♔g7 h4 [1...♔b6 2.♔f6 ♔xc6 3.♔g5] **2.♔f6 ♔b6 3.♔e5 ♔xc6** [3...h3 4.♔d6] **4.♔f4**

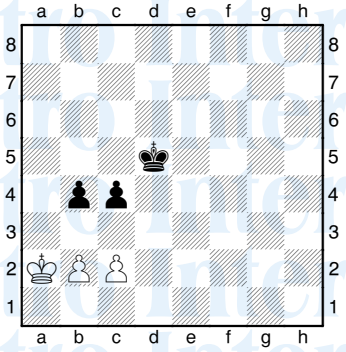
Es Necesario Controlar al Rey Contrario



1.♔d4!! Única forma de ganar, esta jugada tiene como principal objetivo controlar al rey contrario, esto logra ganar el tiempo necesario para ganar. No funcionan [1.♔e5? ♔c4 2.♔f6 ♔d3 3.♔xg6 ♔e4 4.♔g5 ♔f3; Ni 1.f4? ♔c4 2.♔e5 ♔d3 3.♔f6 ♔e4 4.♔xg6 ♔xf4] **1...♔c6** [Si 1...♔b4 2.f4! ♔b5 3.♔e5

♔c5 4.♔f6 ♔d5 5.♔xg6; 1...g5 2.♔e4 ♔c4 3.♔f5 ♔d3 4.♔xg5 ♔e4 5.f4] **2.♔e5 ♔d7 3.♔f6** En todos los casos capturando el peón y promoviendo el peón blanco.

Es Necesario dar Libertad al Rey

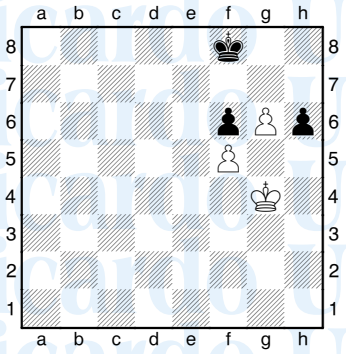


Las negras tienen bastante espacio y su rey esta muy activo, ¿existe alguna manera de salvar la partida por parte de las blancas? Veamos todas las posibles jugadas

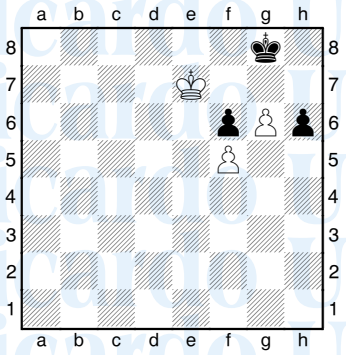
1.c3
1.b3?? c3 2.♔b1 ♔e4 3.♔c1 ♔e3 4.♔d1 ♔f2! 5.♔c1 ♔e2 6.♔b1 ♔d2 7.♔a1 ♔xc2 8.♔a2 ♔d2 9.♔a1 c2 10.♔a2 ♔c3! 11.♔a1 c1♕+ 12.♔a2 ♕b2#; 1.♔b1?? ♔e4! *(1...♔d4? 2.♔c1 ♔e3 3.♔d1 c3 4.bxc3 bxc3 5.♔e1)* 2.♔c1 c3 3.bxc3 (3.♔b1! También pierde pero el negro tienen que jugar muy preciso para ganar. 3...♔e3 4.♔a2 ♔e2!! Única que gana *(4...♔d2? 5.♔b3 cxb2 6.♔xb2 ♔d1 7.♔b3 ♔c1 8.♔xb4 ♔xc2)* 5.♔b3 ♔d2 6.bxc3 bxc3 y tiene que mover el blanco y pierde el peón) 3...bxc3 4.♔d1 ♔f3 5.♔e1 ♔e3 6.♔d1 ♔f2! 7.♔c1 ♔e2 8.♔b1 ♔d2; 1.♔a1?? ♔d4 2.♔a2 ♔e3 3.♔b1 ♔d2 4.c3]
1...bxc3
[1...b3+ 2.♔a1 ♔e4 3.♔b1 ♔d3 4.♔a1 ♔c2]
2.bxc3 ♔e4! 3.♔a3 ♔e3!! 4.♔b4 ♔d3
Zugzwang las blancas están obligadas a mover y por ello a perder su peón y la partida. Ok, muy bonito final pero no estábamos viendo los peones doblados.

2.b4!!
Después de esta jugada los peones de c3 y c4 permanecen doblados, y la partida se entabla como en el ejemplo que acabamos de ver, o si toman al paso
2...♔c6 *(2...cxb3+ 3.♔xb3 ♔d4 4.♔c2* El rey blanco para los peones*; 2...c2* solo regala el peón *3.♔b2* siempre con tablas.*)*
3.♔b1 ♔b5 4.♔c1 ♔xb4 5.♔c2 ♔c5 6.♔xc3

Peón Pasado y Protegido



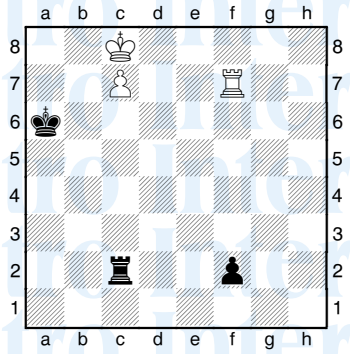
El peón de g6 es tan fuerte que debería haber una forma de ganar, ya que evita que el rey negro se aleje de las casillas, e8, e7, f8, g8, g7 y h6. Pero que hacer con las blancas no sirve de nada atacar el peón `h´ ya que este simplemente se defiende con el rey, pero parece que no se puede atacar con el rey por la columna `e´ ya que no se tiene que perder de vista un posible avance de este peón. **1.♔f4!** La única forma de intentar hacer algo [1.♔h5 ♔g7 Y se tiene que retroceder; 1.♔h4 ♔g8 2.♔h5 ♔g7 Sería igual] **1...♔e7 2.♔e4** Primero centralicemos al rey, lleguemos a `d5´ **2...♔e8 3.♔d5 ♔e7** El rey negro se coloca en la posición ideal para evitar que el rey blanco penetre en su campo. Para poder pasar el rey blanco tiene que darle el turno de mover al negro. Veamos como **4.♔c6 ♔e8 5.♔c5!** [5.♔d6 También hace el mismo trabajo 5...♔f8 6.♔d7 ♔g8 7.♔e7 ♔g7 8.♔e6 h5] **5...♔e7 6.♔d5! ♔f8 7.♔d6!** Esta jugada prepara la entrada del rey, que ganará un tiempo muy importante **7...♔g8** [7...♔g7 8.♔e6] **8.♔e7!!**



La Clave de toda la maniobra, ahora el peon h podría avanzar pero eso permitiría al blanco dar mate con los peones **8...♔g7** [Obligado porque si 8...h5 9.♔xf6 h4 10.g7 h3 11.♔g6 h2 12.f6 h1♕ 13.f7# Un posibilidad de mate que permite dejar al contrario en Zuzgwang, palabra alemana usada mucho en ajedrez que significa obligatoriedad a mover, y se aplica cuando el derecho de mover no nos ayuda sino que nos afecta.]

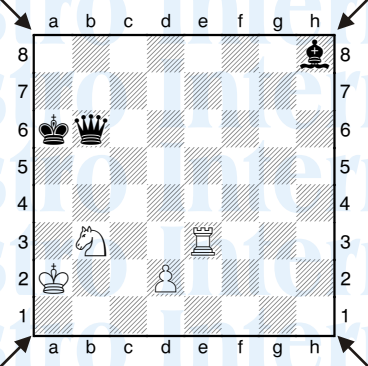
9.♔e6! Ahora las piezas negras están en zuzgwang, si mueven el rey pierden el peón y si mueven el peón h el rey blanco regresará para capturarlo **9...h5** Esto peón solo avanza para morir **10.♔d5** Habiendo hecho la maldad el rey regresa a capturar el peón **10...♔h6 11.♔e4 ♔g7 12.♔f4 ♔h6 13.♔g3 ♔g7 14.♔h3!** El rey tiene que ir a h4 para capturar al peón pero lo hará en el tiempo correcto [14.♔h4 ♔h6 y hay que regresar] **14...♔h6 15.♔h4 ♔g7 16.♔xh5** Después de comernos este peón lo demás es solo se volver a llevar el rey a e6 **16...♔g8 17.♔g4 ♔f8 18.♔f4 ♔e7 19.♔e4 ♔e8 20.♔d5 ♔e7 21.♔c6 ♔e8 22.♔d6 ♔f8 23.♔e6 ♔g7 24.♔e7** Y cae el último peón.

La Actividad del Rey



1.♔b8 ♖b2+ 2.♔a8 ♖c2 3.♖f6+ ♔a5 [3...♔b5 4.♔b8] **4.♔b8 ♖b2+ 5.♔a7 ♖c2 6.♖f5+ ♔a4 7.♔b7 ♖b2+ 8.♔a6 ♖c2 9.♖f4+ ♔a3 10.♔b6 ♖b2+ 11.♔a5 ♖c2 12.♖f3+ ♔a2 13.♖xf2**

TAREA

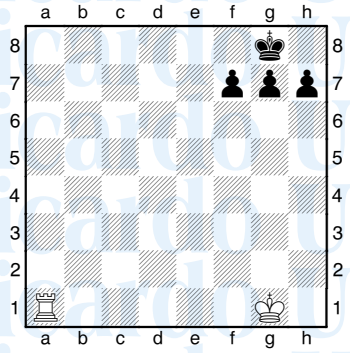


Quien quiera resolverlo puede usar Fritz

LA TÁCTICA

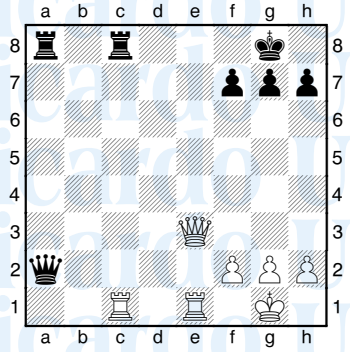
HACER LO QUE HAY QUE HACER CUANDO HAY ALGO QUE HACER

Lo más Simple



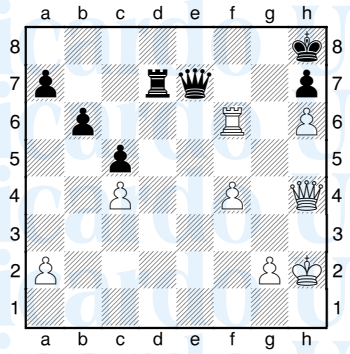
1.♖a8#

Un Pequeño Paso Adelante



1.♖xc8+ ♖xc8 2.♕e8+ ♖xe8 3.♖xe8#

Ahora se Complica pero Siempre Igual

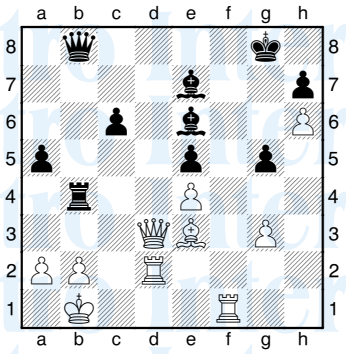


1.♕e1 ♕d8 [1...♔g8 2.♖e6] **2.♕e5 ♔g8 3.♕e6+ ♔h8**

Maestro Internacional Ricardo Urbina

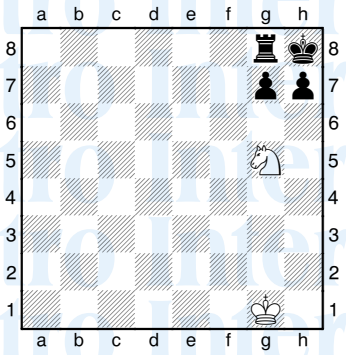
4.♕xd7

Ahora más Piezas pero siempre Sencillo



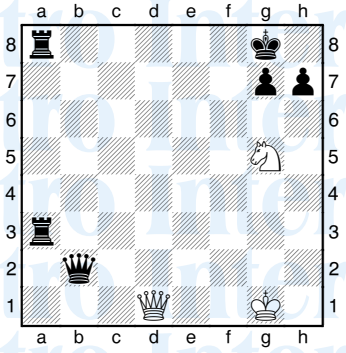
1.♗c5 ♗c4 [1...♗xc5 2.♕d8+] **2.♕d8+**

Mate Ahogado



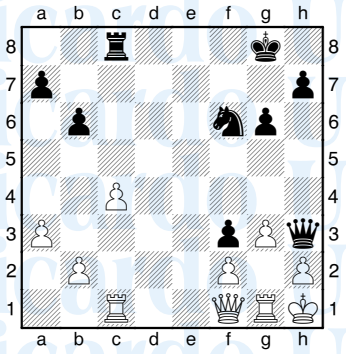
1.♘f7#

La Idea Principal



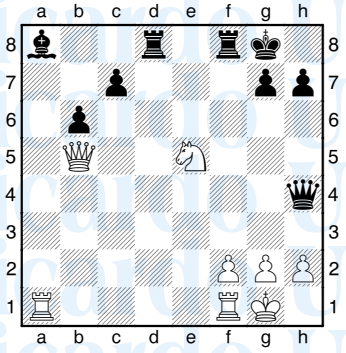
1.♕d5+ ♔h8
1...♔f8 2.♕f7#
2.♘f7+ ♔g8 3.♘h6+ ♔h8
3...♔f8 4.♕f7#
4.♕g8+ ♖xg8 5.♘f7#

Otras Ideas Básicas



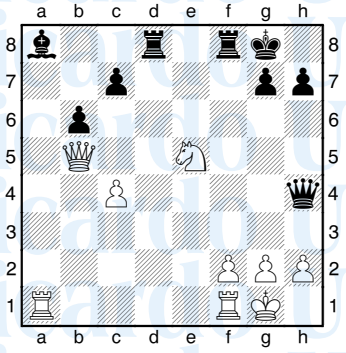
1...♘g4 2.♕xh3 ♘xf2#

Crear las Condiciones Necesarias



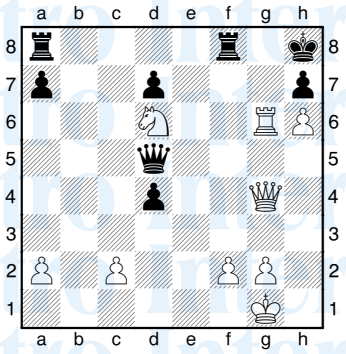
1.♖xa8!! ♖xa8 2.♕d5+ ♔h8 3.♘f7+ ♔g8 [3...♖xf7 4.♕xa8+ ♕d8 5.♕xd8+ ♖f8 6.♕xf8#] **4.♘h6+ ♔h8 5.♕g8+! ♖xg8 6.♘f7#**

Menor Diferencia Mayor Consecuencia



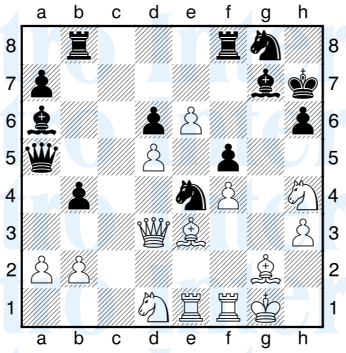
1.♖xa8?? ♕xf2+! 2.♖xf2 ♖d1+ 3.♖f1 ♖dxf1#

Uso de Varios Temas



1.♖g8+ ♖xg8
1...♕xg8 2.♕xd4+ ♖f6 3.♕xf6+ ♕g7 4.♕xg7#
2.♕xd4+ ♕xd4 3.♘f7#

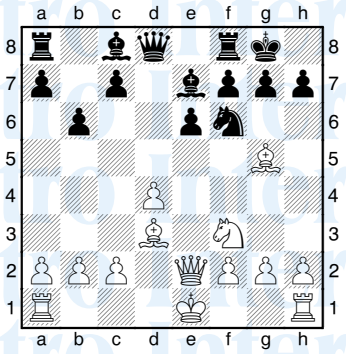
Alechine − Fletcher
1928



1.♕xe4! fxe4 2.♗xe4+ ♔h8 3.♘g6+ ♔h7 4.♘xf8+ ♔h8 5.♘g6+ ♔h7 6.♘e5+ ♔h8 7.♘f7#

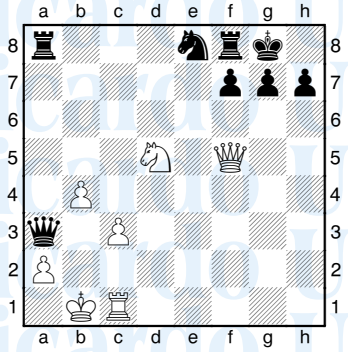
Todo por Complejo que sea se Puede Dividir en Partes Más Sencillas

Ejemplo # 1



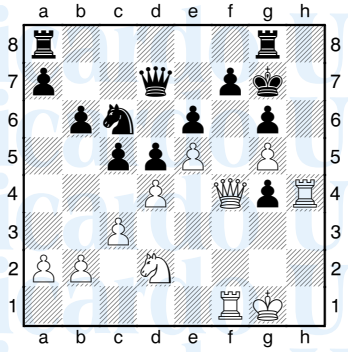
1.♗xf6 ♗xf6 2.♕e4 g6 3.♕xa8

Ejemplo # 2



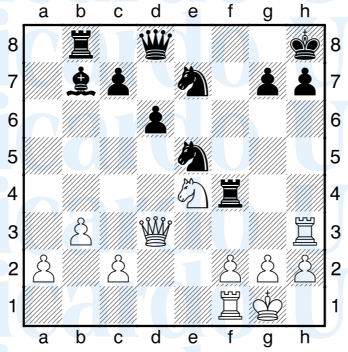
1.♘e7+ ♔h8 2.♕xh7+ ♔xh7 3.♖h1#

Ejemplo # 3



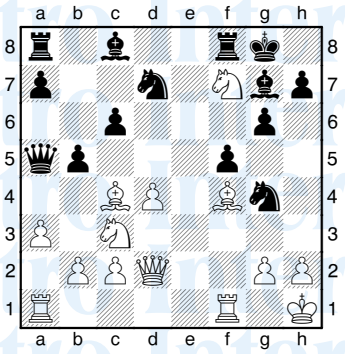
1.♖h7+!! ♔xh7 [1...♔f8 2.♖xf7+] **2.♕h2+ ♔g7 3.♕h6#**

Ejemplo # 4



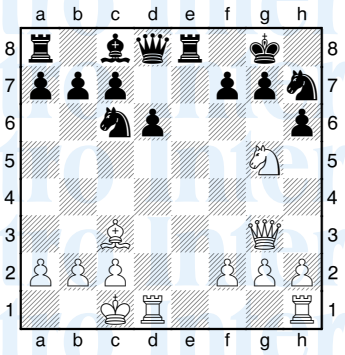
1.♘f6! ♘xd3
1...gxf6 2.♕xh7#; 1...g6 2.♖xh7#
2.♖xh7#

Ejemplo # 5



1.♘d5! ♕xd2
1...cxd5 2.♕xa5
2.♘e7#

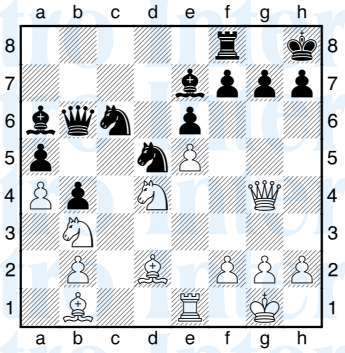
Ejemplo # 6



1.♘e6

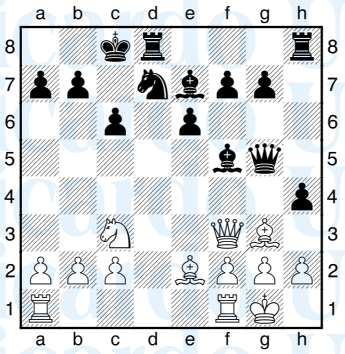
Carlsen,Magnus − Hole,Øystein

Gausdal Bygger'n Masters, 2005



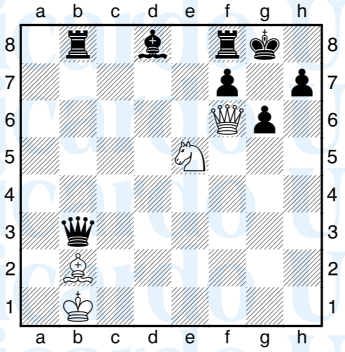
23.♗h6! ♖g8
Si 23...gxh6 24.♕e4 f5 25.exf6 ♘xf6 *(25...♖f7 26.♕xe6)* 26.♕xc6
24.♗xh7 ♔xh7
24...♘xd4 25.♗xg8 ♘f5 26.♗xg7+ ♔xg8 *(26...♘xg7 27.♗xf7)* 27.♗f6+
25.♗e3 ♖c8 26.♘xe6 fxe6 27.♕h3+ ♔g8 28.♕xe6+ ♔f8 29.♗xb6 ♘xb6 30.♘xa5 ♖c7 31.♘xc6 ♗c8 32.♕b3

Ejemplo Alfiles # 1



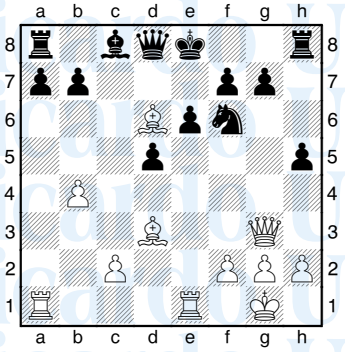
1.♕xc6+ bxc6 2.♗a6#

Ejemplo Alfiles # 2



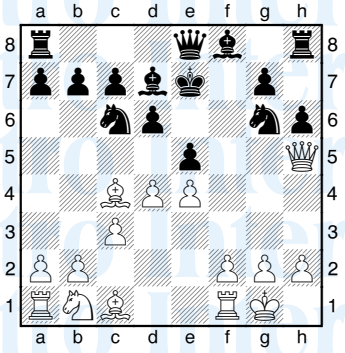
1.♕h8+ ♔xh8 2.♘xf7+ ♔g8 3.♘h6#

Ejemplo Alfiles # 3



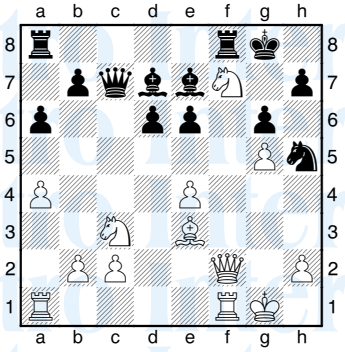
1.♗b5+ ♗d7 2.♖xe6+ fxe6 3.♕g6#

Zukertort − Anderssen
Breslau, 1865



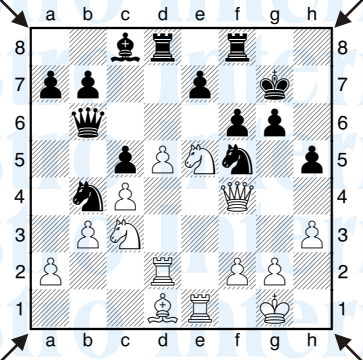
1.♕g5+
1.♗g5+ hxg5 2.♕xg5#
1...hxg5 2.♗xg5#

Geller,Efim P − Anikaev,Yuri N
URSS, 1979



1.♘d5 exd5 2.♘h6+ ♔g7 3.♕f7+ ♖xf7 4.♖xf7+ ♔h8 5.♗d4+ ♗f6 6.♖xf6 ♘g7 7.♖f7 ♕c5
7...♖g8 8.♗xg7+ ♖xg7 9.♖f8+ ♖g8 10.♖xg8#
8.♗xc5 dxc5 9.♖xd7

TAREA



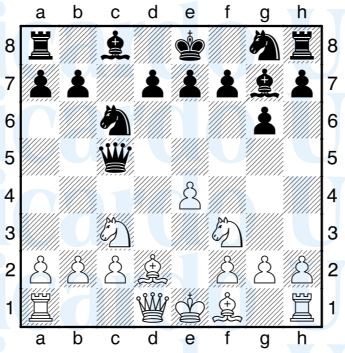
Quien quiera resolverlo puede usar Fritz

LA APERTURA

LA FUNCIÓN PRIMORDIAL DE LA APERTURA ES CONDUCIRTE A UN BUEN MEDIO JUEGO

Urbina,Ricardo − Juarez,Roberto [B06]
Sub Zonal 2.3.2 Tegucigalpa, Honduras, 2002

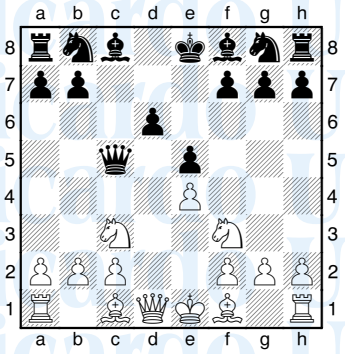
1.e4 g6 2.d4 ♗g7 3.♘c3 c5 4.dxc5 ♕a5 5.♗d2 ♕xc5 6.♘f3 ♘c6



7.♘d5 ♘d4 8.♘xd4 ♗xd4 9.♗b4 ♗xf2+ 10.♔e2 ♕d4 11.♕xd4 ♗xd4 12.♘c7+ ♔d8 13.♘xa8 d6 14.c3 ♗g4+ 15.♔d2 ♗e5 16.♗c4 ♘f6 17.♔d3 ♘h5 18.a4 ♔c8 19.a5 ♘f4+ 20.♔d2 ♘xg2 21.a6 ♗e6 22.♘b6+ axb6 23.♗xe6+ 10

Kraus − Costin
Correspondencia, 1914

1.d4 c5 2.dxc5 ♕a5+ 3.♘c3 ♕xc5 4.e4 e5 5.♘f3 d6



6.♘d5 ♘e7
6...♗e6 7.♗b5+ ♔d8 *(7...♘d7 8.♗e3 ♕c8)* 8.♘c3;
6...♗d7 7.♗e3 ♕c8
7.b4 ♕c6 8.♗b5 ♕xb5 9.♘c7+ ♔d7 10.♘xb5
Rinden