

Introducción al Ajedrez

Víctor Hugo Sánchez Quijada

20 de Octubre 2019

Índice

1. Introducción	1
2. Principios del desarrollo ideal	2
2.1. Mover peones centrales	2
2.2. Desarrollar piezas del flanco de rey	2
2.3. Desarrollar piezas ligeras	3
2.4. Llevar al rey a un lugar seguro	4
2.5. Desarrollar piezas pesadas al centro	5
3. Conclusiones	5

1. Introducción

Este hermoso juego lleva siglos en la vida de las personas, brindando horas y horas de diversión y recreación. Desde la edad media, con el proceso de conquista e intercambio cultural, el ajedrez se fue difundiendo por cada rincón del mundo. Fue en el reino de España y también en Francia donde se dio mayor presencia de este juego al grado de generar los primeros libros del ajedrez moderno a como lo conocemos hoy en día.

Recordemos que en sus inicios, el movimiento de las piezas de ajedrez era distinto, sobretudo el movimiento del alfil y la dama, donde su traslado en cada movimiento se restringía a casilla por casilla. Ahora, su movimiento es muy ágil permitiendo trasladarse de una esquina a otra en un sólo movimiento, además de dotar a la Dama de un poder de guerra supremo, haciéndola la pieza **más fuerte** dentro del tablero.

En este documento vamos a abordar cómo es iniciar una partida de ajedrez de tal manera que cumpla con algunos principios del ajedrez, que permita una introducción basada en principios y fundamentos que se han desarrollado a lo largo de la historia

de este maravilloso juego. Esto quiere decir que se cuenta con el respaldo de horas y horas de estudio, del análisis del juego y del movimiento de las piezas.

Cabe aclarar que se puede llegar a romper alguna de estas reglas, pero normalmente esto se llega a presentar a nivel magistral, en partidas de jugadores profesionales donde el incumplimiento de alguna de estas reglas se permite porque su análisis y nivel de profundidad de la partida justifica esta violación a la regla y que, jugadas adelante se verá reflejado.

2. Principios del desarrollo ideal

Es importante que todo principiante del juego de ajedrez siga estos principios básicos en la apertura. A pesar de ser un juego individual, tú eres quien dirige un ejército, tú eres el comandante en jefe y por tanto, desde el inicio del juego debes saber ubicar tus piezas estratégicamente para ir ganando terreno en el campo de batalla. Basado en la práctica de cientos de años del ajedrez, grandes jugadores coinciden y recomiendan ciertas pautas a seguir para los principiantes.

- Mover peones centrales
- Desarrollar piezas del flanco de rey
- Desarrollar piezas ligeras
- Llevar al rey a un lugar seguro
- Desarrollar piezas pesadas al centro

2.1. Mover peones centrales

Si el contrario lo permite construye el “centro clásico de peones”, d4 y e4. Cuando comienza la partida coloca peones en el centro del tablero. Recuerda que el centro del campo de batalla define el juego, la base del juego es el control de los cuatro casillas centrales.

Considera que no debes efectuar un ataque directo al rey contrario desde el inicio del juego. A menos, que sepas que tu contrincante tiene un nivel de juego muy por debajo del tuyo. Pero mientras no sea este el caso, no valdría la pena cometer el grave error de atacar tan prematuramente sin antes haber desarrollado tus piezas en lugares estratégicos dentro del tablero. 1

2.2. Desarrollar piezas del flanco de rey

Al mover el caballo de g1 a f3 nos permite controlar casillas centrales, como la casilla e5. Después del caballo movemos el alfil hacia casillas como c4. Al colocar

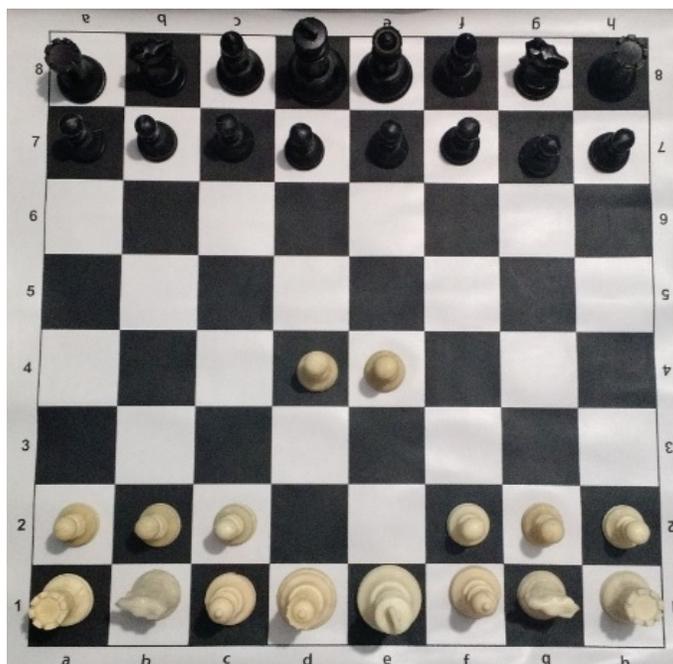


Figura 1: Peones centrales

el Alfil en esta casilla reforzamos el centro y además, en un mediano plazo, nos permitiría iniciar un ataque sobre el peón de f7.

Sacar tanto el caballo y alfil de rey de sus casillas de inicio nos permitirá tener libres esas casillas para tener listo el enroque a corto plazo. El hecho de mover al caballo a f3 no impide que también cumpla labores de protección hacia su rey. De manera directa cubre una importante casilla que es h2. Esta casilla ha sido a lo largo del tiempo un punto que sufre de ataques explosivos y recurrentes por lo que el caballo colabora con la protección de este posible punto débil. 2

2.3. Desarrollar piezas ligeras

Tanto los Caballos como los Alfiles son consideradas piezas ligeras y por ello es preferible comenzar a moverlas antes que las piezas consideradas como artillería pesada, como lo es la Dama y las Torres. Si no respetamos este principio e iniciamos la partida moviendo la Dama y las Torres, ocasionaríamos a que sean atacadas desde un inicio por peones, caballos y alfiles impidiendo que tengamos un desarrollo óptimo.

Como principiantes solemos cometer mucho el error de querer liberar a la Dama de su casilla inicial llevándola muy pronto a terreno enemigo. Pero lo único que ocasionamos es exponer a la pieza que tiene el mayor poder de ataque con el alto riesgo de perderla y casi en automático también la partida. 3

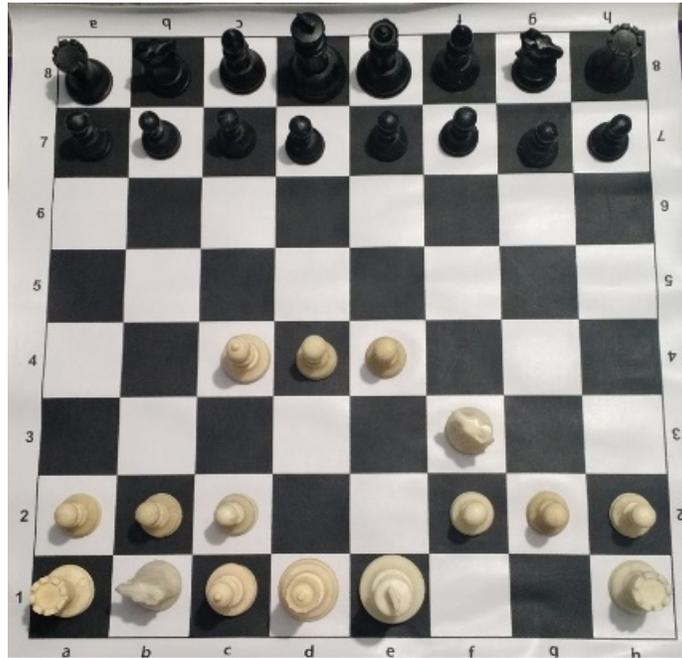


Figura 2: Piezas del flanco de rey



Figura 3: Desarrollar piezas ligeras

2.4. Llevar al rey a un lugar seguro

El objetivo del juego es dar jaque mate al Rey contrario y por ello, es importante proteger el nuestro. Para esto hay que llevar a nuestro Rey a un lugar seguro por

medio del enroque. Una vez desarrolladas las piezas ligeras del flanco de rey, podemos ejecutar el enroque para mantener en un lugar seguro a nuestro Rey y así, iniciar el bombardeo al campo enemigo.

En este caso si llevamos a nuestro rey al lado derecho se le conoce como enroque corto, pero si su traslado es hacia el lado izquierdo, en el flanco de Dama sería un enroque largo. ¿Cuál es mejor? A simple vista podemos suponer que conviene más efectuar un enroque corto, porque el enroque largo implica un movimiento adicional de pieza, que es quitar a la Dama del paso del rey para que pueda efectuar su movimiento de enroque largo. Pero desafortunadamente, el juego nos puede revertir esta aseveración porque si el contrario efectúa desde un inicio un juego muy agresivo apuntando todas sus piezas hacia el flanco de rey, entonces pudiésemos llevar a nuestro rey directamente a la muerte. Por tanto, la misma partida nos puede definir a cuál flanco llevar al rey, si en un enroque corto o a un enroque largo. 4

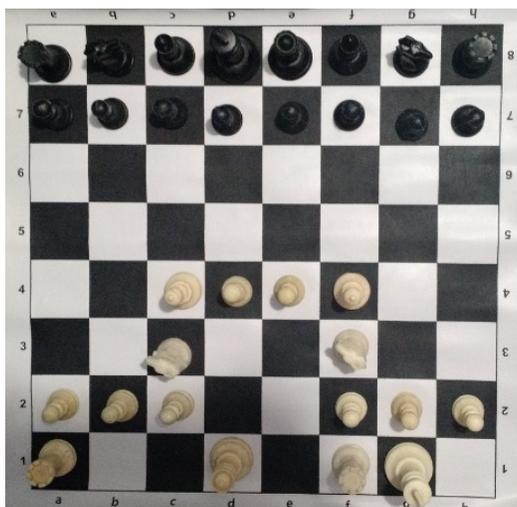


Figura 4: enroque

2.5. Desarrollar piezas pesadas al centro

Una vez que se hayan cumplido los cuatro principios anteriores, ahora sí podemos empezar a colocar las piezas pesadas apuntando hacia el centro del tablero. Lo realizamos moviendo la torre del flanco de rey a e1. Posteriormente colocamos la Dama en e2 y por último trasladamos la torre de flanco de dama a la casilla d1. 5

¡Con estos cinco principios puedes iniciarte en el fascinante mundo del ajedrez!

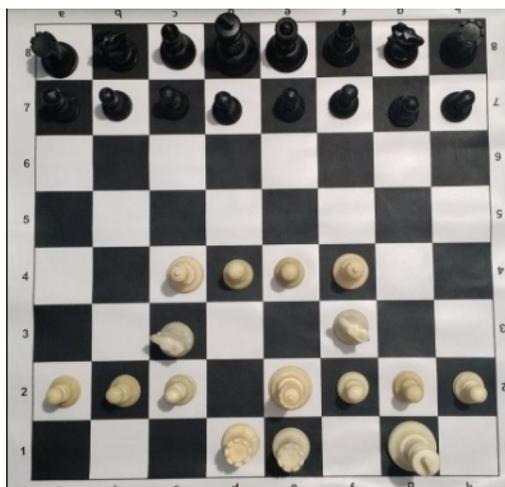


Figura 5: Desarrollar piezas pesadas

3. Conclusiones

Existen mil maneras de iniciar una partida de ajedrez, pero la teoría marca la relevancia del dominio del centro en la partida. Independientemente de seguir estos principios básicos, algo importante y que no se debe olvidar es practicar. Jugar analizando los movimientos realizados y del contrincante nos llevará a comprender las ventajas reales de aplicar lo mencionado en este documento, y no sólo eso, sino a disfrutar como nunca el ajedrez.