

# CURSO DE AJEDREZ INICIACIÓN 3

Índice.....	1
Prólogo.....	3

## UNIDAD 10. El sacrificio. La trampa.

Introducción a la UNIDAD 10.....	4
TEMA 49. El sacrificio.....	5
TEMA 50. El sacrificio para activar las piezas mayores.....	9
TEMA 51. El sacrificio para forzar el jaque continuo.....	13
TEMA 52. El sacrificio para forzar el ahogado.....	17
TEMA 53. La trampa.....	21
Lectura X. Greco.....	25

## UNIDAD 11. La táctica del espacio. La promoción.

Introducción a la UNIDAD 11.....	26
TEMA 54. El bloqueo. El mate por asfixia.....	27
TEMA 55. El despeje. El mate de Boden.....	31
TEMA 56. La intercepción.....	35
TEMA 57. La promoción con ayuda de la táctica .....	39
Lectura XI. Philidor.....	44

## UNIDAD 12. Reglas y principios posicionales en la apertura. El gambito.

Introducción a la UNIDAD 12.....	45
TEMA 58. Cuatro reglas sobre la ganancia y pérdida del tiempo.....	46
TEMA 59. Primer principio: "Hay que abrir la posición".....	49
TEMA 60. Segundo principio: "Hay que dificultar el desarrollo".....	52
TEMA 61. Tercer principio: "Hay que atacar".....	55
TEMA 62. La aplicación de las cuatro reglas y sus excepciones .....	58
TEMA 63. El gambito .....	61
Lectura XII. Anderssen.....	65

# CURSO DE AJEDREZ INICIACIÓN 3

## UNIDAD 13. Técnicas de ataque sobre el rey.

Introducción a la UNIDAD 13.....	66
TEMA 64. El rey en el centro.....	67
TEMA 65. El hueco o agujero. Enroques opuestos con fianchetto.....	70
TEMA 66. Errores típicos en la defensa. El ataque a la bayoneta.....	73
TEMA 67. Enroques en el mismo flanco.....	77
Lectura XIII. Morphy.....	80

## UNIDAD 14. Técnicas básicas en los finales de peones. Dama contra peón.

Introducción a la UNIDAD 14.....	81
TEMA 68. Creación y diversas estructuras del peón pasado.....	82
TEMA 69. El zugzwang. La técnica del triángulo.....	85
TEMA 70. La técnica de la simplificación.....	87
TEMA 71. Dama contra peón de rey, dama o caballo en la 7 <sup>a</sup> ó 2 <sup>a</sup> fila.....	89
TEMA 71. Dama contra peón de torre o alfil en 7 <sup>a</sup> ó 2 <sup>a</sup> fila.....	91
TEMA 72. Dama contra peón de torre o alfil en 6 <sup>a</sup> ó 3 <sup>a</sup> fila.....	95
Lectura XIV. Steinitz.....	97

## PRÓLOGO

"De mis cincuenta y siete años, he dedicado al menos treinta a olvidar la mayor parte de lo que había aprendido o leído..."  
"Conservo poco en la memoria, pero ese poco sí sé aplicarlo y me resulta de provecho en muchas y variadas contingencias; así, no debería retenerse en la mente ni nombres, ni números, ni incidentes aislados, sino solamente métodos. El método produce numerosos resultados, de los que unos pocos permanecerán en nuestra memoria, y siempre que sigan siendo pocos serán de utilidad para ilustrar y mantener vivas las reglas que ordenan mil resultados"

Dr. Emmanuel Lasker , Campeón Mundial durante 1894-1921.

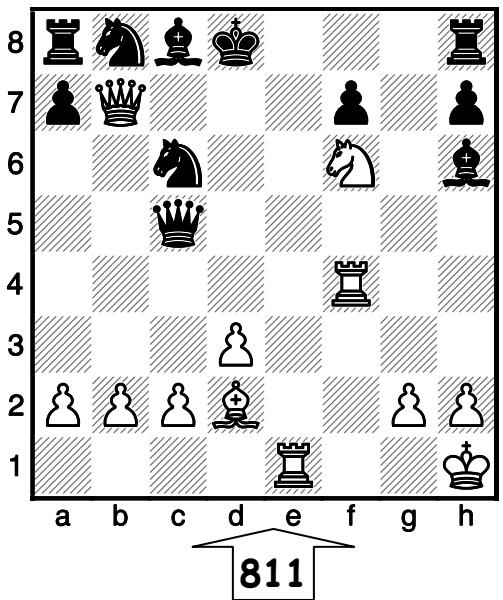
Con la edición de este tercer libro, doy por terminado el ciclo de iniciación. Dicho curso está pensado para la gran masa de aficionados de todas las edades que no han participado en competiciones, pero que están ahí y tienen ganas de aprender. Sin embargo, se encuentran en una verdadera encrucijada en cuanto deciden acercarse más al mundo del ajedrez, al comprobar la extensa bibliografía, que abarca miles de volúmenes dedicados al juego-ciencia en sus diversas facetas. Por eso, he realizado una síntesis clara y sencilla de una serie de *métodos* y elementos que se repiten con frecuencia en las partidas, conocidos como la *teoría del juego*, para dar una base sólida al aficionado. Puedo asegurar que el principiante que asimile este curso, ya está en condiciones de jugar una partida con una lógica que le permitirá gozar *intelectualmente* de este noble juego de una forma agradable e instructiva para el resto de su vida.

## UNIDAD 10. El sacrificio. La trampa.

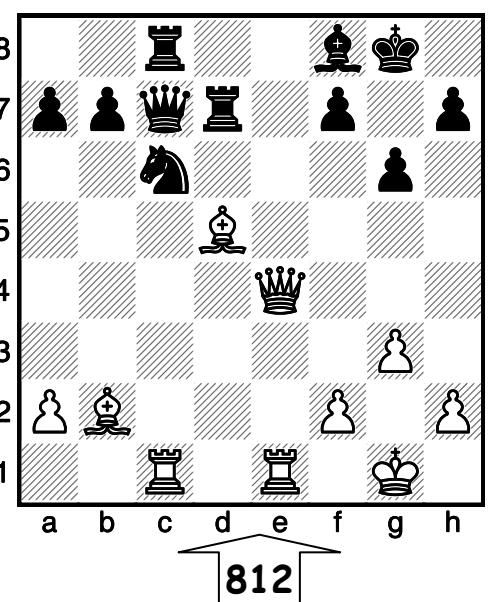
### TEMA 49. El sacrificio.

- El **sacrificio** es la entrega voluntaria de material para *forzar* un objetivo, que por lo general es el mate o la ganancia de material.

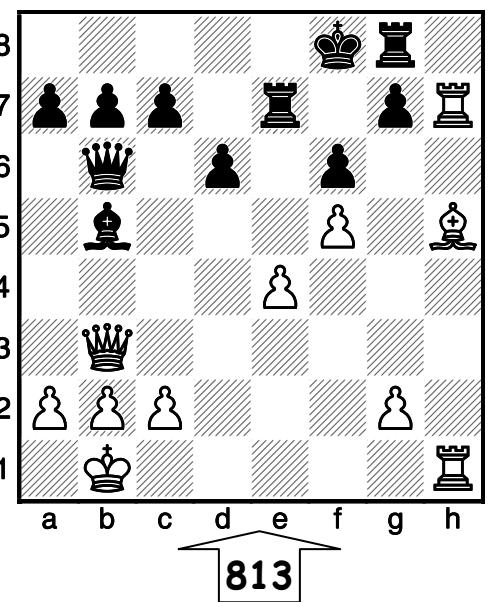
1) En el **diagrama 811**, las blancas tienen inferioridad de piezas pero todas están activas y listas para el ataque. Observa que las negras protegen la importante casilla e7 por medio del caballo y la dama. Gracias al sacrificio, se logra desviarlas y forzar el mate: **1.Td4+!**, al entregar la torre se obliga a la desviación de la dama **1...Dxd4**. Si **1...Ad7 ó 1...Cd7** sigue **2.Txd7+!**, seguido de **3.Dxd7++**. **2.Aa5+!**, otro sacrificio para desviar al caballo de la defensa de la casilla e7. **2...Cxa5 3.De7++** si **2...Db6 3.Axb6+, axb6 4.Dxb6++**.



2) En el **diagrama 812**, las blancas quieren crear una **batería** en la gran diagonal a1-h8 con **1.Dd4**, pero el caballo lo impide al controlar esa casilla. Por medio de la entrega de **calidad**, eliminan la defensa y consiguen ganar material: **1.Txc6!**, y si **1...bxc6?? 2.Dd4!**, el mate es imparable.



3) En el **diagrama 813**, las blancas fuerzan el mate en tres jugadas **encaminando** al rey hacia la casilla h8 con la técnica de la atracción y el elemento táctico del jaque a la descubierta: **1.Dxg8+!**, primer sacrificio para *atraer* al rey a la casilla g8. **1...Rxg8 2.Th8+!**, segundo sacrificio de atracción que decide la partida **2...Rxh8 3.Af7++**.

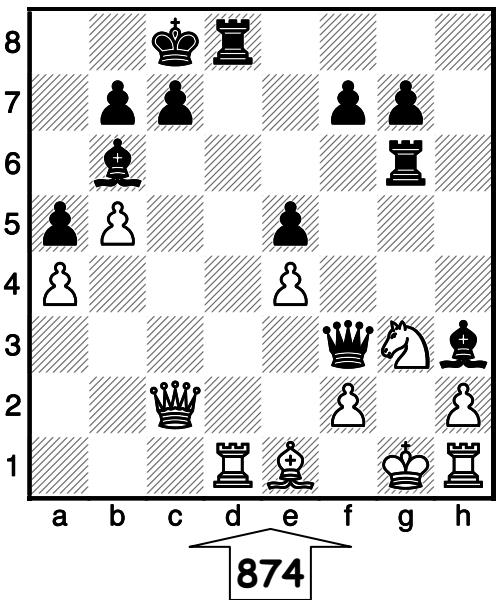


## UNIDAD 10. El sacrificio. La trampa.

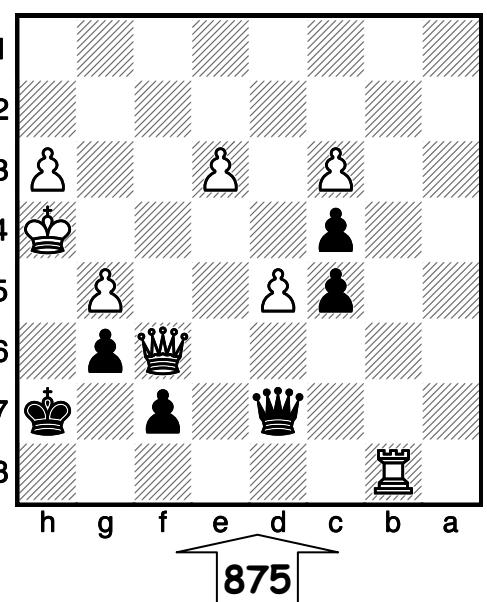
### TEMA 52. El sacrificio para forzar el ahogado.

- El sacrificio con la idea de conseguir posiciones de ahogado es un medio para salvar posiciones inferiores.

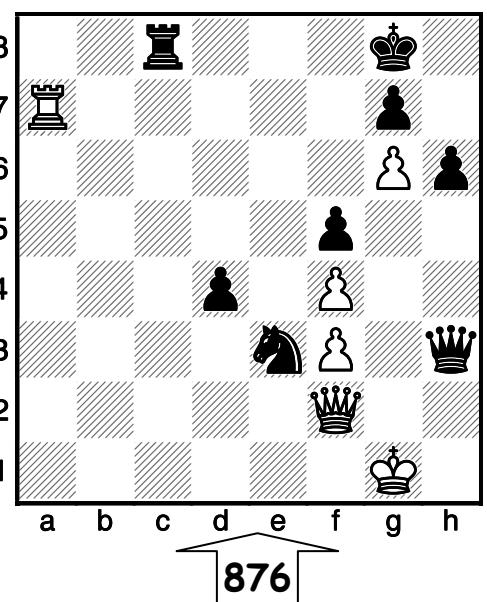
1) En el **diagrama 874**, si jugaran las negras podrían dar mate de dos formas distintas: 1...,Dg2+ y la otra con 1...,Txg3! 2.hxg3,Dxg3++. Pero es el turno de las blancas y descubren un recurso basado en el sacrificio para obtener una posición de ahogado: **1.Txd8+,Rxd8 2.Dd1!!+**, la clave al forzar su captura con **2...,Dxd1**. Curiosa posición final: a pesar de tener muchas piezas, ninguna puede mover.



2) En el **diagrama 875**, las negras están en inferioridad de material y se encuentran amenazadas de mate. Al analizar la posición se ve cómo su rey no puede jugar y los peones están inmovilizados. La única pieza que tiene actividad es la dama. Gracias al sacrificio de la **pieza rabiosa**, las negras fuerzan el ahogado: **1..,Dxh3+!! ó 1...,Dg4+!!**.



3) En el **diagrama 876**, las negras amenazan Tc1+ y mate a la siguiente. Si las blancas se defienden con 1.Ta1, las negras impondrían su ventaja de material con 1...,Dh5. Por lo tanto, hay que buscar algún recurso y lo encuentran provocando el ahogado de la siguiente forma: **1.Ta8!, 1...Txa8**. Si 1...Tf8 2.Da2+ y mate en dos. **2.Da2+!,Txa2.** Tablas. Si 2...,Rf8 3.Df7++ ó 2...,Rh8 3.Dxa8++.



## Lectura XI. Philidor.

Francoise André Danican Philidor nació en Dreux (Francia), el 7 de septiembre de 1726 y a los seis años aprendió a jugar al ajedrez. Su profesión fue la de músico. En 1744 ya frecuentaba el Café de la Regence en París, para ganar a los mejores aficionados de la capital. Pronto adquirió popularidad y dos años más tarde viajó por Holanda e Inglaterra y acrecentó su fama al derrotar en Londres al sirio Stamma considerado el ajedrecista más fuerte tras el desaparecido Greco. A partir de entonces a Philidor se le considera el mejor jugador del mundo. Tuvo una gran habilidad para jugar simultáneamente a la ciega, lo cual causaba enorme asombro entre aficionados y profanos. En 1749 publicó su famosa obra "Análisis del juego del ajedrez", que alcanzó una enorme difusión. Algunas frases del libro son ya clásicas en la cultura general ajedrecística: "**Los peones son el alma del ajedrez**, de su buena o mala disposición depende la ganancia o la pérdida de la partida," o, "debe ser regla general, unir y llevar los peones al centro", "un peón doblado, cuando está ligado a otros, no es una desventaja, si se acerca al centro," y finalmente también que "en general, no conviene efectuar un ataque de peones hasta que no estén todos bien sostenidos por ellos mismos o por figuras."

También ideó un reglamento para el ajedrez, con lo que puso la primera piedra para convertir un juego de café en una competición deportiva. Continuó Philidor sus viajes recorriendo otra vez Holanda e Inglaterra que desde 1792 fueron continuos, hasta que la muerte le sorprendió un 14 de agosto de 1795, sin haber hallado jugador que le venciera.



## UNIDAD 12. Reglas y principios posicionales en la apertura. El gambito.

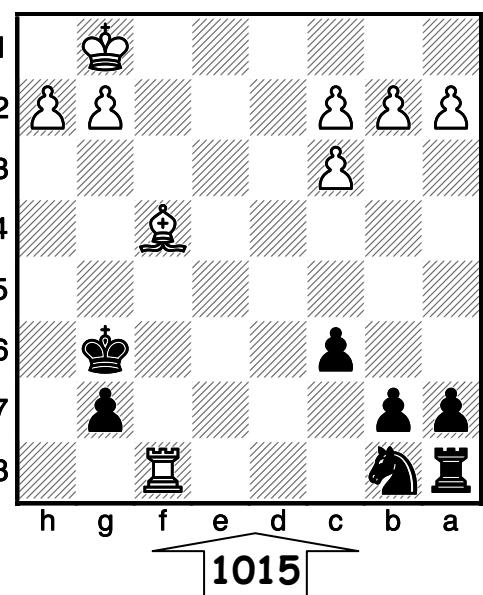
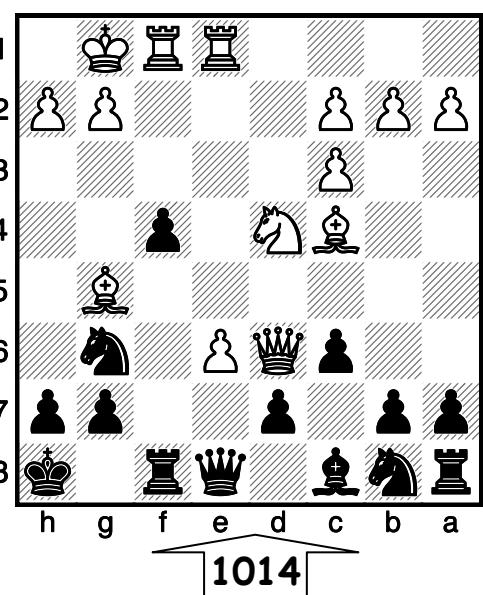
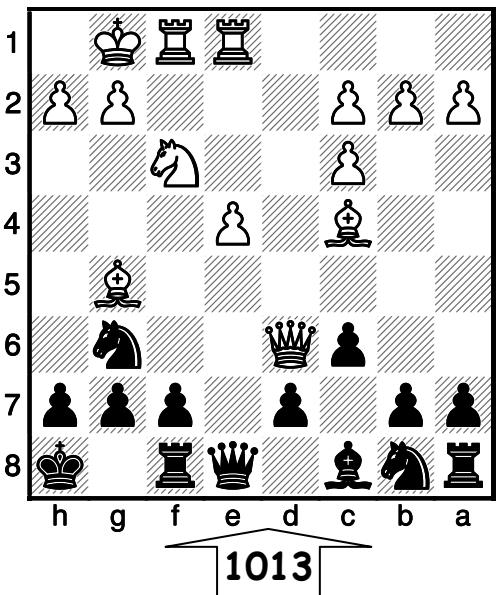
### TEMA 59. Primer principio: "Hay que abrir la posición".

- Primer principio:** “Al bando con mejor desarrollo le conviene abrir la posición para activar al máximo sus piezas.”

1) En el **diagrama 1013**, el negro mueve 1...**f6?**. Ataca al alfil, pero crea un **punto de ruptura** en la casilla e5 que ayuda a la apertura de líneas. Mejor es 1...**b6!** para activar el alfil por a6 **2.e5!**. De acuerdo con el *primer principio*, al jugador que tiene más piezas en juego le interesa abrir líneas. **2...f5**. Las negras no aceptan el sacrificio del alfil 2...**fxg5** por 3.**Cxg5!**, y el rey está en peligro, por ejemplo 3...**b5** 4.**Txf8+,Cxf8** (si 4...**Dxf8** 5.**Af7!**) 5.**Af7,Dd8** 6.**e6!** y el peón avanzado decide la partida. **3.Cd4,f4 4.e6!,**

2) Ver **diagrama 1014**. Esta ruptura abre por fin la posición a favor de las blancas y permite incorporar las torres al ataque. **4...dxe6 5.Cxe6,Axe6 6.Txe6,Dc8 7.Txg6!**, emplea la técnica del tema 50 para abrir la columna h. **7...hxg6 8.Dxg6**, amenaza **9.Dh5++ 8...Df5**. Si 8...**De8** 9.**Dxe8,Txe8** 10.**Txf4** y ganan. **9.Txf4!,Dxg6 10.Txf8+,Rh7 11.Ag8+,Rh8 12.Af7+,Rh7 13.Axg6+,Rxf6**. Todas las jugadas negras eran obligadas desde la novena.

3) **14.Af4!**, ver **diagrama 1015**. La clave de toda la combinación. Resalta el ver las dos piezas desarrolladas, el alfil y la torre, contra las piezas inmóviles del flanco de dama que no han podido intervenir en la lucha. Es el triunfo del desarrollo. Las negras abandonan.



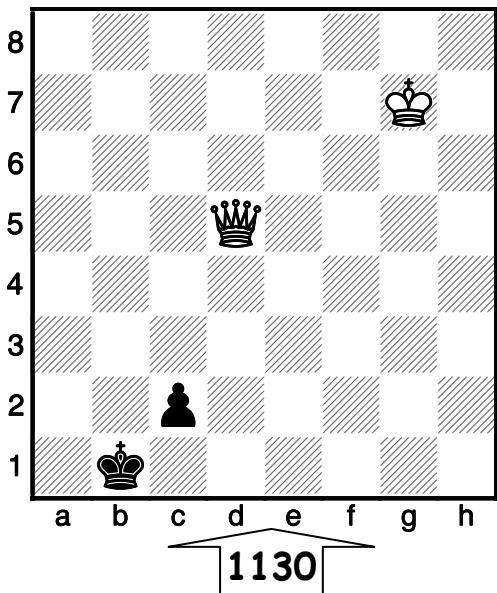
## UNIDAD 14. Técnicas básicas en los finales de peones. Dama contra peón.

### TEMA 72. Dama contra peón de torre o alfil en 7<sup>a</sup> ó 2<sup>a</sup> fila.

- Cuando los peones son de alfil o de torre es tablas siempre que el rey del bando fuerte esté alejado de la **zona ganadora**.
- La *zona ganadora* es aquella en la cual, si el rey del bando fuerte puede entrar se gana siempre, al poder crear una red de mate.

1) En el **diagrama 1130**, tenemos un peón de alfil a punto de coronar. Si repetimos la técnica del tema anterior con **1.Db3+**, para obligar al bloqueo del peón las negras no juegan **1...,Rc1?** sino **1...,Ra1! 2.Dxc2**, y el rey queda ahogado.

2) En el **diagrama 1131**, tenemos el caso de un peón de torre y la imposibilidad de que gane el bando fuerte ya que la técnica **1.Db3+,Ra1** también fracasa, porque si el rey avanza con **2.Re6**, las negras quedan ahogadas.



- La *zona ganadora* del peón de torre viene definida por las casillas limitadas con la línea punteada en el **diagrama 1132**.

3) El rey blanco está fuera de la *zona ganadora*. Sin embargo, un instructivo error va a permitir ganar esta posición: **1.Db7+, Ra1?** **1...,Rc1** ó **1...,Rc2** son tablas **2.Rb6!**, el rey *intercepta* la acción de la dama para que el rey negro pueda jugar. **2...,Rb2 3.Rc5+,Rc1 4.Dh1+,Rb2 5.Dg2+,Rb1** si **5...,Rb3 6.Dg7!** y después de **6...,Rf7** bloquean el peón con **7.Da1 6.Rc4!** el rey entra en la *zona ganadora*. **6...,a1D 7.Rb3** y no es posible evitar el mate.

