

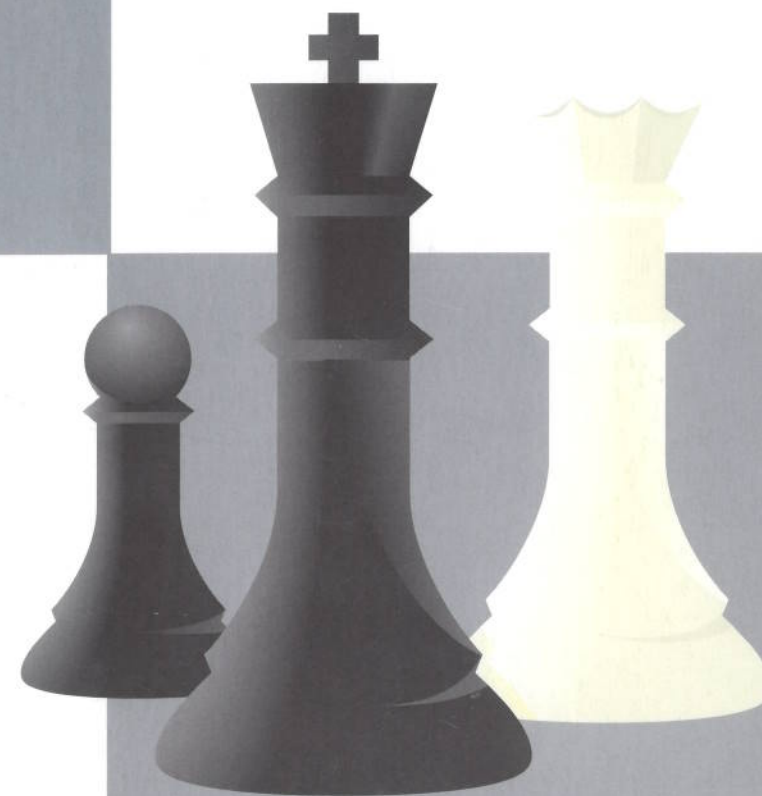


INTRODUCCIÓN AL AJEDREZ

Juan Ignacio Cabrera Merino



DIPUTACIÓN PROVINCIAL
DE BURGOS



DIPUTACIÓN PROVINCIAL
DE BURGOS



Introducción al Ajedrez

Juan Ignacio Cabrera Merino
Monitor regional de ajedrez (Federación Castellano-Leonesa)

Indice

Capítulo	Página
El Tablero	7
El Material	9
El movimiento de las piezas	11
- La Torre	11
- El Alfil	12
- La Dama	13
- El Rey	14
- El Caballo	15
- El peón	18
Ataque, Jaque y Jaque mate	22
El Enroque	27
Valoración de las piezas	32
Ataques y Defensas	35
Ahogado y Tablas	38
Como escribir las partidas	42
- Sistema Algebraico	42
- Sistema descriptivo	48
Elementos combinativos	50
- La Clavada	50
- Jaque descubierto	52
- La Horquilla	53
- La Enfilada	53
- La Desviación	54

© Juan Ignacio Cabrera Merino
© GARCÍA-OTÉYZA BROKERS, S. L.
General Sanjurjo, 19 - 8º A
09004 BURGOS
Teléf.: (947) 26.04.45
ISBN: 84-605-5176-8
Depósito Legal: M. 2.003-1997
Impreso en Lavel. Los Llanos, C/ Gran Canaria, 12
28970 Humanes MADRID

Prólogo

Muchas veces permitimos que nuestros hijos pasen excesivas horas frente al televisor, aún sabiendo que su programación no siempre les ayuda a formarse intelectualmente. Por el contrario, ¡que mejor actividad intelectual que practicar el ajedrez!

Sabido es, por incontables estudios realizados en muchos países, que el ajedrez tiene excelentes virtudes pedagógicas, no en vano favorece el desarrollo de la capacidad de concentración, el poder de decisión, la memoria, la creatividad y el autodomínio.

Sin embargo, todavía se trata de una actividad de minorías. Algo inexplicable, pues para practicarlo apenas hay que desembolsar un par de miles de pesetas.

Este libro busca un único propósito, dar las bases para practicar el universalmente conocido como "rey de los juegos" y disponer así de un ejercicio mental muy agradable para llenar los ratos de ocio.

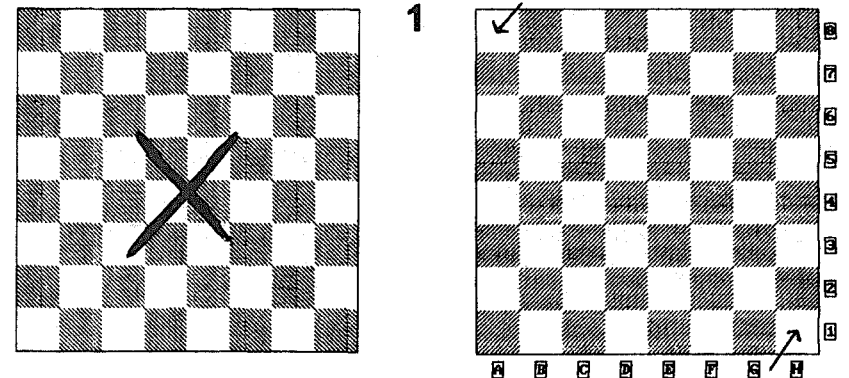
Además, este juego ¡no es tan difícil!, ¡no hay que desanimarse!, sólo hay que recordar un conocido proverbio hindú que dice: "el ajedrez es un mar en el que un mosquito puede bañarse y un elefante puede ahogarse".

EL AUTOR

EL TABLERO

La partida de ajedrez es como una batalla entre dos ejércitos, blanco y negro, que tiene lugar en el **tablero**, y que finaliza cuando uno de ellos da **jaque mate** al adversario.

El tablero de ajedrez es un cuadrado compuesto por 64 casillas o **escaques** en el que se alternan las casillas blancas o **claras** y las casillas negras u **oscuras**, es decir que tiene 32 casillas blancas y 32 casillas negras, tal y como puedes observar en el diagrama 1.

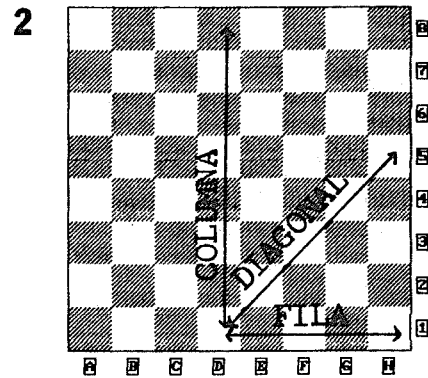


Como ves en el diagrama, el tablero se puede colocar de dos maneras distintas para empezar una partida de ajedrez, pero sólo una de ellas es la correcta, y es aquella en la que una vez sentado frente al tablero para comenzar el juego, la casilla de la esquina de la derecha es de color blanco.

También observarás en el diagrama que el tablero se ha codificado con unas letras y unos números (como en el juego de los "barquitos"), pero de momento no te preocupes de eso, ya verás para que sirven más adelante.

Dentro del tablero de ajedrez las casillas están dispuestas de tres maneras distintas, y que es necesario que conozcas para entender

un poco el lenguaje ajedrecístico. Como ves en el diagrama 2, se pueden distinguir Columnas, Filas y Diagonales.



Estas tres expresiones van a ser de gran utilidad para estudiar los siguientes capítulos del libro.

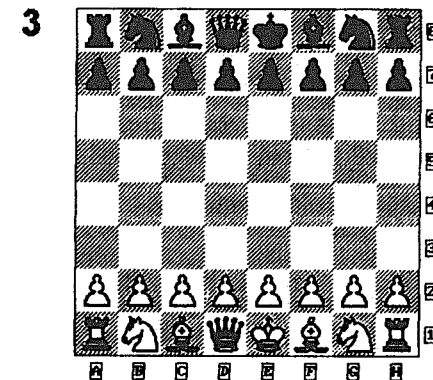
Por supuesto, una partida de ajedrez se juega siempre entre dos jugadores sentados uno en frente del otro.

EL MATERIAL

En ajedrez se denomina material, a las fuerzas con las que cada jugador cuenta para comenzar la partida y que son 16 piezas el bando blanco y 16 el bando negro, que se distribuyen de la siguiente manera:

1 Rey		
1 Dama		
2 Torres		
2 Caballos		
2 Alfiles		
8 Peones		

Las distintas piezas se han de colocar según la manera que se indica en el diagrama 3.



Como puedes observar en el diagrama los peones blancos se colocan en la fila 2 y los peones negros en la fila 7. Las torres se colocan en las esquinas, a continuación los caballos y seguidos de estos los alfiles, quedando dos casillas para colocar el rey y la dama.

Es en este momento cuando mucha gente se equivoca al colocar estas dos últimas piezas, pero el problema tiene fácil solución, sólo tienes que recordar que la dama va en una casilla de su mismo color, es decir, la dama blanca ira en una casilla blanca y la dama negra en una casilla negra, con lo cual el rey se colocará en la única casilla que queda.

¿ A que es sencillísimo?.

Antes de pasar al siguiente capítulo, es necesario explicar un par de cosas importantes. En primer lugar tienes que recordar que en ajedrez a la Dama no se la debe de llamar nunca Reina (lo explicaré en el capítulo de como escribir las partidas de ajedrez); y en segundo lugar, en una partida de ajedrez siempre comienza el juego el jugador que lleva las piezas blancas, y luego se continua por turno.

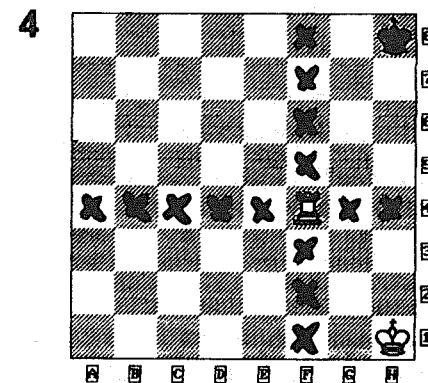
Una vez visto esto, pasa al siguiente capítulo.

EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Para estudiar bien este capítulo, comenzaré por las piezas de movimientos más sencillos y fáciles de aprender y terminaré con las de movimientos más complicados (el Caballo y el peón).

La Torre

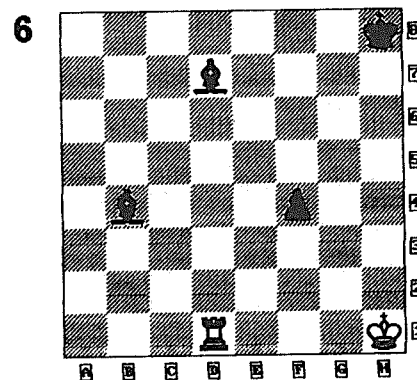
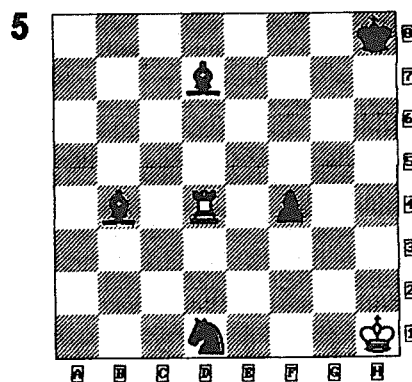
La Torre mueve siempre en linea recta, es decir por columnas y por filas, y como ejemplo, observa el diagrama 4 en el que están señaladas con una cruz todas las casillas a las que puede escoger ir la Torre en una jugada (14 en total).



Como habrás adivinado, puede ir hacia adelante y hacia atrás. Sin embargo, si en su camino hubiese una pieza de su mismo color, sólo podría llegar hasta la casilla inmediata anterior, ya que no puede atravesarla ni capturarla. Si recuerdas la colocación de las piezas al principio de la partida, en ese momento ninguna de las cuatro Torres puede mover por estar obstaculizadas por sus propias piezas.

Otra cosa sería cuando en el camino de la Torre se encuentra una pieza de color contrario, entonces en ese caso la puede capturar

quedandose en la casilla donde se encontraba la pieza capturada. Esto se observa con facilidad en el diagrama 5, donde una Torre puede escoger entre cuatro capturas diferentes, y en el diagrama 6, donde se ha realizado una de esas capturas.



Por supuesto, hay que saber que no es obligatorio capturar las piezas contrarias si no se quiere, sólo es obligatorio salvar el jaque, pero eso será cuestión para otro capítulo.

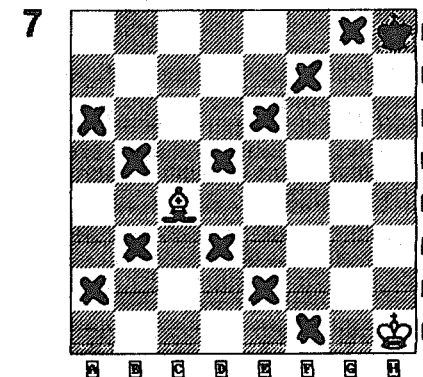
El Alfil

Todo lo dicho para la Torre, vale exactamente igual para el Alfil, con la única y gran diferencia de que el Alfil mueve en dirección diagonal. Como ejemplo, mira el diagrama 7, en el que con unas cruces se han señalado todas las casillas a las que puede escoger ir el Alfil en una sola jugada (11 en total).

Con esta pieza ocurre algo curioso, y es que al moverse en diagonal, nunca puede cambiar de color de casillas, o sea, un Alfil que circule por diagonales de color blanco, nunca podrá situarse en una casilla de color negro y viceversa.

El resto de aspectos del Alfil son iguales a los dichos para la Torre, recuérdalos: puede mover hacia adelante y hacia atrás, no puede

atravesar a las piezas de su mismo color, y captura las de color contrario, si quiere, colocandose en el lugar de estas.



La Dama

La Dama es la pieza más poderosa de todas, porque su campo de acción es muy amplio, pero su manera de mover ya está explicada.

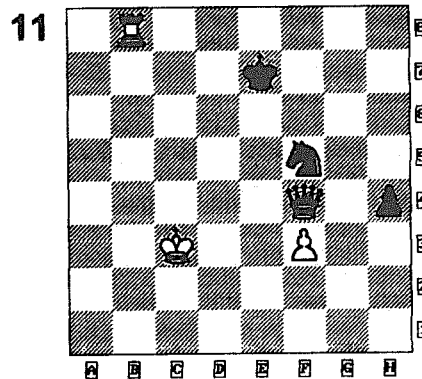
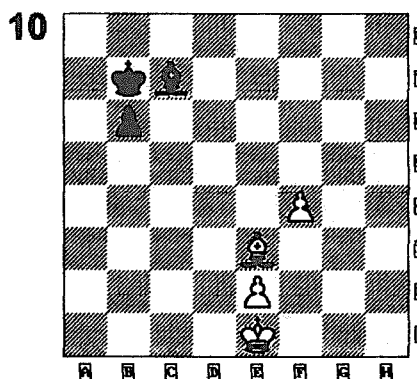
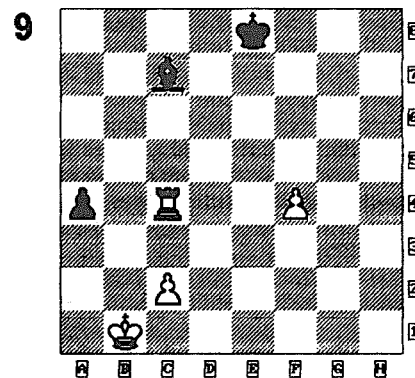
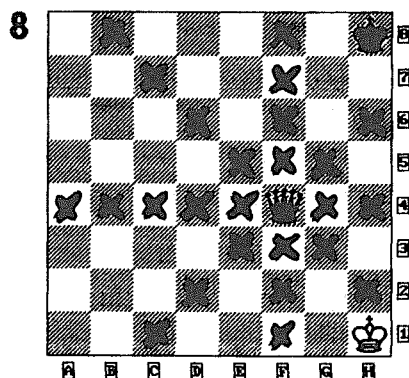
Pensarás que el autor de este libro está un poco chalado (¡ No he leído nada sobre el movimiento de la Dama ¡), pero no es así, ya que la Dama tiene un movimiento que es la combinación de una Torre y un Alfil, es decir que puede mover según le convenga como una Torre o como un Alfil.

Para que te des cuenta de su potencia, en el diagrama 8 se señalan con cruces todas las casillas a las que puede escoger ir la Dama en una sola jugada (25 en total).

En resumen, la Dama puede moverse por columnas, filas y diagonales.

La manera de capturar y las otras peculiaridades comentadas para la Torre y para el Alfil, son igualmente válidas para esta pieza.

Antes de seguir, haz los siguientes ejercicios:

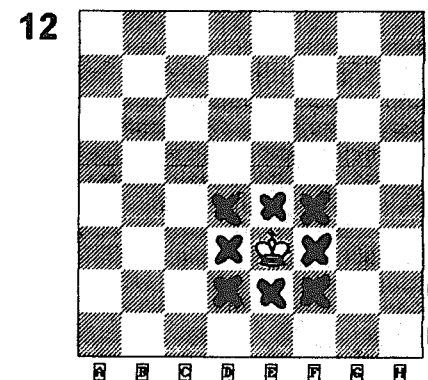


En los diagramas 9, 10 y 11, señala con una cruz todas las casillas a las que puede escoger ir en una jugada, la Torre blanca, el Alfil blanco y la Dama blanca respectivamente.

El Rey

Esta pieza mueve exactamente igual que la Dama, es decir, en todas las direcciones (columnas, filas y diagonales), pero con la particularidad de que sólo puede ir de una en una casilla.

En el diagrama 12, están marcadas con cruces todas las casillas a las que puede escoger ir el Rey en una sola jugada.



La manera de capturar es la misma que para las otras piezas, y por supuesto también puede ir hacia adelante o hacia atrás.

Sin embargo, en el caso del Rey hay un detalle importantísimo para comprender las reglas del ajedrez, que no debes olvidar nunca: **“un Rey no puede mover a una casilla donde lo puedan capturar”**, mientras que las otras piezas sí pueden hacerlo si quieren.

El Caballo

Es, sin lugar a duda, la pieza más complicada de mover, ya que tiene un movimiento compuesto muy particular. Existen muchas maneras de explicar su movimiento, pero la más extendida es la que lo define como un movimiento en forma de “L”, es decir, un caballo para completar su movimiento ha de mover de la siguientes formas:

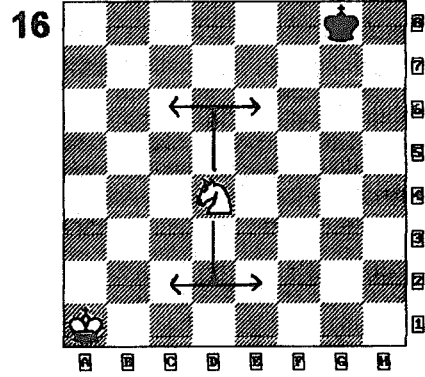
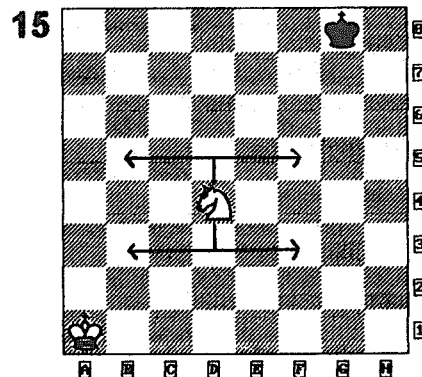
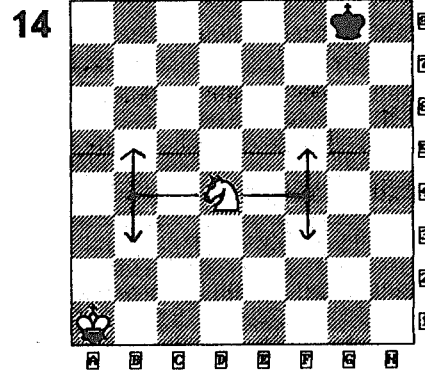
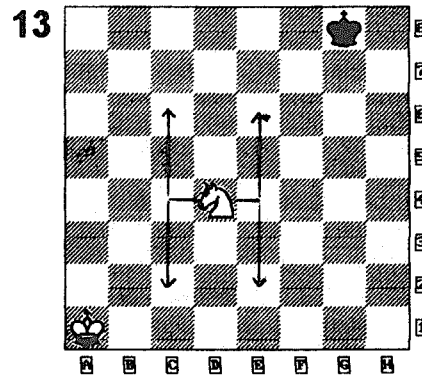
- 1 - Una casilla en dirección horizontal (fila) y luego dos casillas en dirección vertical (columna).
- 2 - Dos casillas en dirección horizontal (fila) y luego una casilla en dirección vertical (fila).

3 - Una casilla en dirección vertical (columna) y luego dos casillas en dirección horizontal (fila).

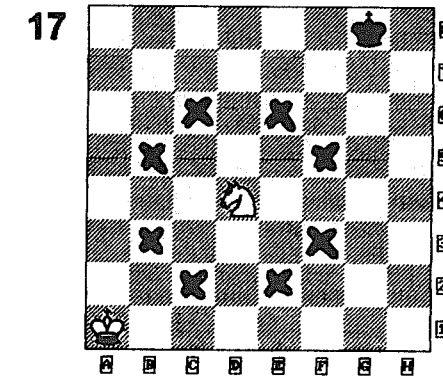
4 - Dos casillas en dirección vertical (columna) y luego una casilla en dirección horizontal (fila).

Si te fijas, las maneras 1 y 4 son la misma pero al revés, e igual ocurre con las maneras 2 y 3, ya que al final el resultado es el mismo.

Pero como dicen que una imagen vale más que mil palabras, aquí tienes los diagramas 13, 14, 15 y 16, en los que se indican con flechas el camino que ha de seguir el caballo para completar su movimiento siguiendo cada una de las cuatro maneras diferentes.



Para resumir, en el diagrama 17 se señalan con cruces todas las casillas a las que puede escoger ir el caballo en una jugada, usando cualquiera de las cuatro maneras señaladas.



Además de su característico movimiento, el Caballo, tiene otras peculiaridades:

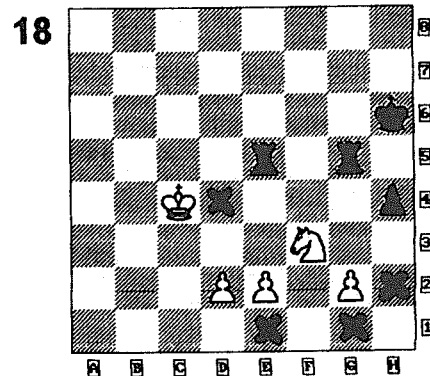
- En primer lugar, al igual que las otras piezas explicadas, puede ir hacia adelante y hacia atrás.

- En segundo lugar, captura las piezas contrarias sólo donde llega, pero no captura nada por el camino. Si en el lugar de destino hay una pieza de su mismo color, entonces a esa casilla no puede mover.

- En tercer lugar, es la única pieza que puede saltar por encima de las otras, ya sean de su color o de color contrario.

Para comprender mejor esto, tenemos el siguiente diagrama, en el que el caballo blanco puede capturar a tres piezas negras a escoger, o bien mover a cada una de las casillas señaladas con una cruz.

Dada la complejidad con la que se mueve esta pieza, existe una regla muy sencilla para facilitar el aprendizaje de su movimiento, y es la siguiente: "El Caballo cuando mueve siempre cambia de color de casilla, va de una negra a una blanca y de una blanca a una negra".



El Peón

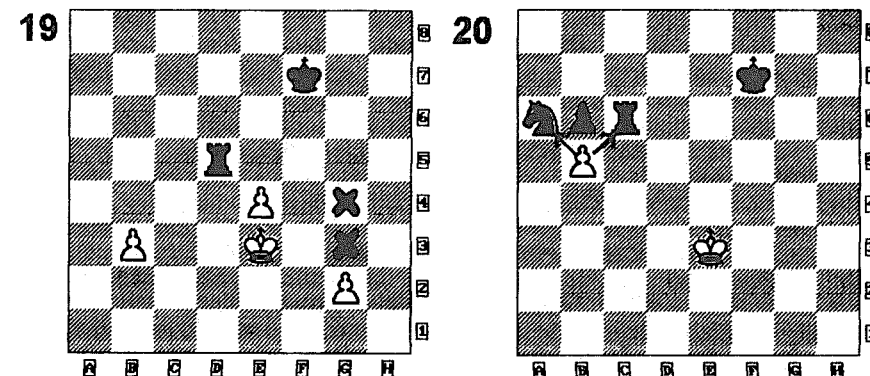
Esta pieza, aún siendo la de menor valor, tiene muchas particularidades que la diferencian del resto.

Para empezar, algo muy importante, ya que es la única pieza que nunca retrocede, sólo puede moverse hacia adelante y además en línea recta por su columna correspondiente de una en una casilla. Es decir, el peón blanco situado en la columna e al principio de la partida (casilla e2) sólo podrá avanzar por esa columna hasta la casilla e8; y por el contrario el peón negro situado en la columna e (casilla e7) sólo podrá avanzar hasta la casilla e1.

Sin embargo (comienzan las dificultades), en su primera jugada, desde la casilla de salida, puede escoger mover una o dos casillas; pero sólo al salir, luego ya ha de ir de una en una, y por supuesto siempre que tenga el camino libre.

En el diagrama 19 el peón blanco de la casilla g2 puede escoger, al mover, cualquiera de las dos casillas señaladas con una cruz, mientras que los otros peones sólo pueden avanzar de una en una, porque ya han sido movidos.

Otra peculiaridad del peón, además de no poder retroceder y de avanzar en línea recta, es su modo de capturar, ya que lo hace en



diagonal (como un Alfil), pero sólo una casilla, con lo cual cambia de columna y a partir de ahí tendrá que seguir en esa columna a no ser que vuelva a capturar y pase a otra distinta.

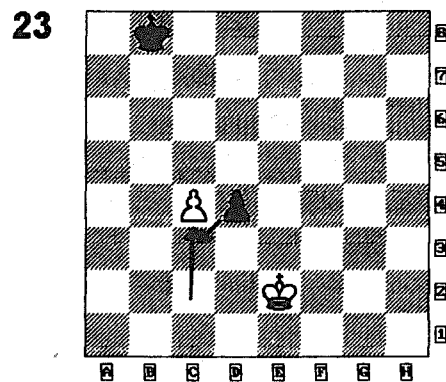
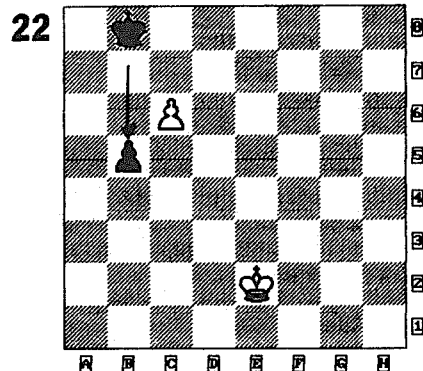
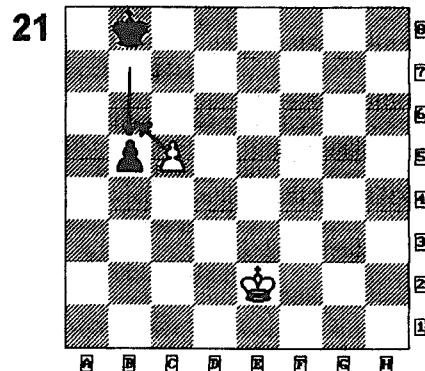
Si vuelves a mirar el diagrama 19, observarás que el peón de la casilla e4 puede capturar la Torre negra (además de poder avanzar) y colocarse en la columna d. Por supuesto, el peón se queda en el lugar donde realiza la captura (en este caso la casilla d5). En el diagrama 20 el peón puede escoger capturar la Torre negra o el Caballo negro.

Bueno, si has superado esto, vas muy bien.

Ahora hay que hablar de algo todavía más difícil: "la captura al paso".

Este tipo de captura es exclusiva del peón y dirigida contra peones, ya que ninguna otra pieza puede realizarla ni puede realizarse contra ninguna pieza que no sea un peón. Consiste en lo siguiente: cuando un peón al salir escoge la opción de mover dos casillas y se coloca al lado de un peón enemigo, este peón enemigo lo puede capturar en la casilla de paso.

Si te fijas en el diagrama 21, puedes ver en él, que el peón negro ha movido a la casilla b5 (salida de dos casillas) y se coloca al lado



de un peón blanco, el cual puede capturarlo en la casilla de paso, es decir, en la casilla b6, colocandose entonces en ese lugar y retirando del tablero el peón negro.

En el diagrama 22, ya no se puede realizar esa captura porque al salir dos casillas el peón negro no se ha colocado al lado del peón blanco; y en el diagrama 23 es el peón blanco el que ha salido moviendo dos casillas y el peón enemigo lo puede capturar en la casilla de paso.

Este tipo de captura sólo se puede realizar en el momento que se produce, porque si no se pierde el derecho a hacerla después, y te recuerdo que sólo la pueden hacer los peones y contra peones.

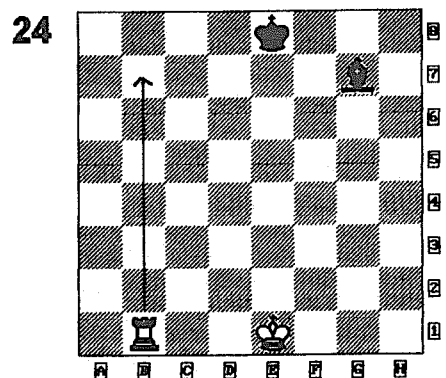
Otra peculiaridad del peón, bastante espectacular por cierto, denominada "coronación del peón", consiste en que cuando un peón avanza hasta la última fila, es obligatorio cambiarle por la pieza que se quiera (de su mismo color, exceptuando un Rey, o dejarle como peón). Todo esto se hace en la misma jugada: si en tu movimiento has llegado con el peón a la última fila, lo quitas y pones en su lugar la pieza elegida, la cual empezará a actuar inmediatamente como tal. Esto no se puede hacer con otras piezas que no sean peones.

Es posible que te preguntes: "¿sólo un peón es el que se puede coronar?", y la respuesta es ¡no!. Si consigues llevar tus ocho peones a la última fila y convertirlos, a cada uno de ellos, por ejemplo, en una Dama (es la pieza que normalmente se corona, por ser la más potente), tendrás en el tablero nueve Damas; ocho Damas procedentes de coronar los peones y una Dama que tenías al empezar la partida.

ATAQUE, JAQUE Y JAQUE MATE

Una vez estudiados los movimientos de las distintas piezas es necesario saber algo que en el ajedrez es fundamental: "el jaque".

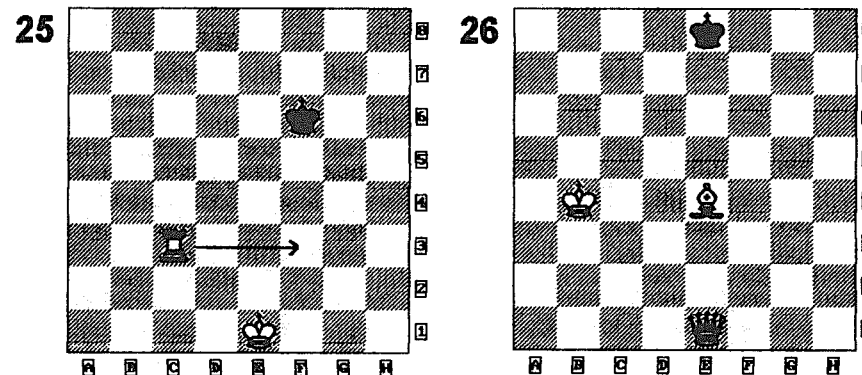
Primero observa el diagrama 24. En el la Torre blanca ha movido desde la casilla b1 a la casilla b7 y realiza un ataque sobre el Alfil negro.



Sin embargo, si la pieza atacada es el Rey enemigo, la cosa cambia; a este tipo de ataque se le llama **JAQUE**, y aunque en la actualidad no es obligatorio que avises a tu rival, yo te recomiendo que lo hagas, diciendo la palabra "jaque", para evitar errores que luego comentaré.

En el diagrama 25 puedes observar que si mueves la Torre blanca a la casilla f3, realizas un ataque al Rey negro, estás dando jaque al Rey y se lo comunicas a tu adversario.

Existe un tipo especial de jaque, que se denomina **jaque descubierto**. En el diagrama 26, si las blancas jugaran su Alfil a la casilla d5, estarían dando jaque al Rey negro, pero no con la pieza que han movido (Alfil), si no con la pieza que han descubierto, la Dama blanca.



Pero fíjate bien, porque si en lugar de mover el Alfil a la casilla d5, lo dirigen a la casilla c6, entonces dan un jaque directo con el Alfil y un jaque descubierto con la Dama. ¿Curioso, verdad?. A este jaque se le denomina **jaque doble**.

Ante cualquier tipo de jaque (sencillo, descubierto o doble), es obligatorio salvarlo, ya que como dije en un capítulo anterior, no puedes mover ni dejar al Rey en un lugar donde lo capturen.

Dicho así, parece que un jaque es algo de difícil solución, pero no te preocupes, porque aunque todo jaque es peligroso, existen nada más y nada menos que tres formas distintas de solucionar un jaque:

1.- Puedes intentar solucionarlo, moviendo el Rey a una casilla donde no se encuentre en jaque, es decir, donde no lo capturen. Tienes un ejemplo en el diagrama 27A, en el cual el Rey blanco está recibiendo jaque de la Torre negra. ¿Donde puedes mover el Rey blanco?, pues a la casilla a7 no porque sigue estando en jaque de la Torre negra; entonces mira en la casilla b8, y comprobarás que tampoco está permitido ir allí porque la pieza que da jaque es el Alfil negro; entonces sólo queda la casilla b7, ¡eureka!, allí si puedes mover, ya que el Rey blanco ha dejado de estar en jaque.



27
B



28

Para finalizar este capítulo, debes saber que cuando en una partida de ajedrez se produce un jaque que no se puede solucionar de ninguna de las maneras explicadas, entonces se le llama **JAQUE MATE** (objetivo final del juego) y el jugador que da este jaque gana la partida.

En el diagrama 28, el Rey blanco está en jaque de la Torre negra situada en la casilla a4, y no puede salvarse, por lo tanto es jaque mate y gana la partida el bando negro.

Date cuenta que la partida ha terminado justo antes de capturar al Rey. Esto es muy importante, porque si bien te he dicho varias veces que no se puede mover ni dejar al Rey en una casilla donde lo capturen, puede ocurrir que por error lo hagas (de ahí la importancia de avisar siempre el jaque), pero en ese caso, tu rival también tiene **totalmente prohibido** capturar al Rey en su jugada siguiente, por lo que tendrá que avisarte del error y corregir la jugada no válida.

En resumen, y para terminar de "darte la lata" con este asunto: **En una partida de ajedrez está terminantemente prohibido capturar el Rey.** Es ilegal, según el lenguaje ajedrecístico.

EL ENROQUE

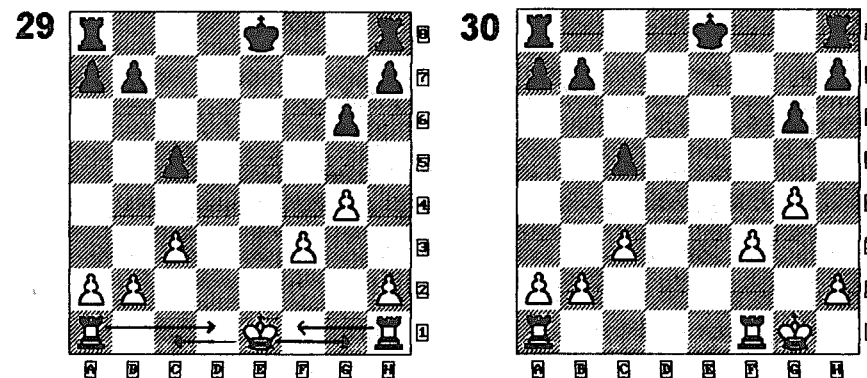
Siguiendo con el movimiento de las piezas, falta por explicar un último movimiento, muy especial, que se denomina **ENROQUE**, merecedor de un capítulo aparte, que lo hago ahora porque era necesario saber primero lo que es el jaque.

Este movimiento, que repito se llama enroque, tiene la particularidad de que es el **único movimiento que se hace utilizando dos piezas al mismo tiempo, el Rey y la Torre.**

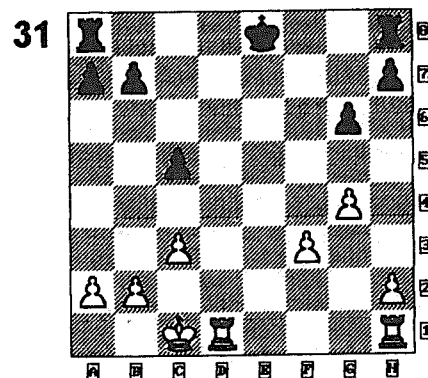
Es necesario que en este momento haga un inciso, porque seguro que alguien habrá oído decir que también se pueden mover dos piezas al mismo tiempo al empezar la partida, es decir, mover dos peones una casilla en lugar de escoger mover un peón dos casillas, pues bien, para que quede bien claro, **esto es totalmente falso.**

Exclusivamente se mueven dos piezas al mismo tiempo o, dicho de otra manera, en la misma jugada, en el caso del enroque.

Y ¿cómo se realiza?. Al disponer de dos Torres, se podrá realizar el enroque con cualquiera de ellas, a escoger, y **sólo una vez en toda la partida.**



En el diagrama 29 observa que si el enroque se hace con la Torre blanca situada en la casilla h1, entonces se desplaza el Rey dos casillas hacia la Torre (y no una casilla como es su movimiento normal) colocandolo en la casilla g1; a continuación se coge la Torre de h1 y se pone al otro lado del Rey, en la casilla f1, completando así el enroque, pudiendolo admirar en el diagrama 30.



Si, por el contrario, se quiere realizar el enroque con la Torre blanca situada en la casilla a1, el mecanismo es el mismo: se desplaza el Rey dos casillas hacia la Torre (casilla c1) y se coloca la Torre al otro lado del Rey (casilla d1), pudiendo observar el resultado final en el diagrama 31.

Imagino que te habrás dado cuenta que la distancia del Rey a cada una de las Torres es distinta, por eso, cuando el enroque es con la Torre más cercana al Rey se llama "enroque corto", y cuando es con la Torre más alejada del Rey se denomina "enroque largo".

En el caso de ser las piezas negras las que realizan el enroque, todo lo dicho ocurrirá en la fila 8.

Sin embargo, no todo es tan sencillo como parece, ya que para poder realizar la jugada del enroque, es necesario que se cumplan cuatro reglas. Y todas al mismo tiempo; no vale que se cumplan una, dos o tres.

Primera regla: Todas las casillas entre el Rey y la Torre escogida, han de estar desocupadas de piezas, ya sean del mismo color o de color contrario. Por ejemplo, si volvemos al capítulo EL MATERIAL, al principio de la partida (diagrama 3) no se puede realizar ningún enroque por estar ocupadas todas las casillas entre los Reyes y cualquiera de las Torres.

Segunda regla: Ni el Rey ni la Torre con la que se desee hacer el enroque han de haber sido movidos hasta ese momento. Si por la razón que fuese, el Rey o la Torre se han movido, y luego vuelven a su posición original, tampoco es posible enrocar por haber sido movidos cualquiera de ellos con anterioridad.

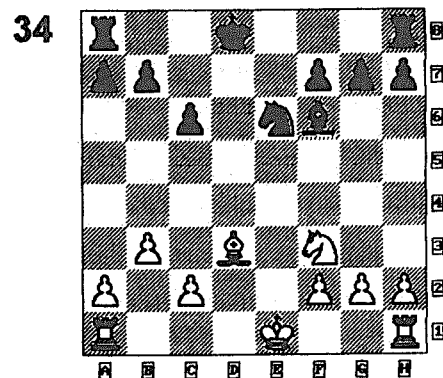
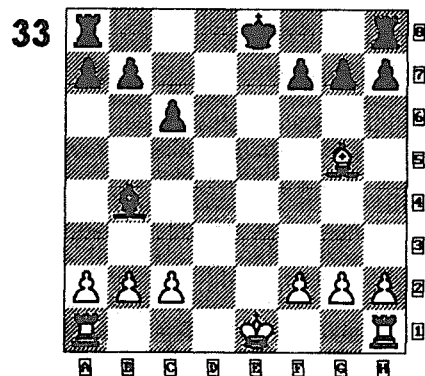
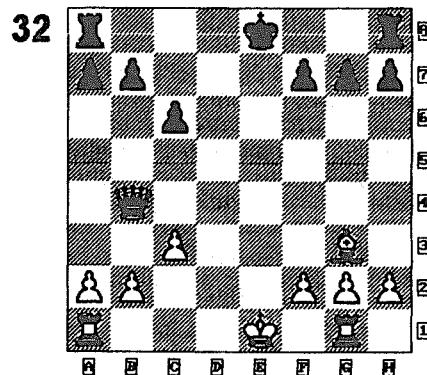
Tercera regla: Para poder realizar el enroque el Rey no debe estar en jaque. Pero si ese jaque se salva y posteriormente se cumplen todas las reglas, si se podrá enrocar. Es decir, se pierde el derecho a enrocar en el momento en el que el Rey se encuentra en jaque, pero se vuelve a cumplir esta regla cuando deja de estarlo.

Esto no afecta a la Torre, la cual, aunque este atacada puede usarse para enrocar.

Cuarta regla: No se puede realizar el enroque si la casilla por la que pasa el Rey y la casilla de destino se encuentran atacadas por piezas enemigas, ya que el Rey estaría en algún momento en jaque, y ya se ha dicho muchas veces que el Rey no se puede mover a ningún sitio en el que esté en jaque.

Creo que en este momento es necesario que veas algunos ejemplos.

En el diagrama 32, las negras no pueden realizar el enroque corto por estar atacada la casilla f8 (casilla de paso del Rey) por la Dama blanca, pero si pueden realizar el enroque largo por cumplirse las cuatro reglas. Igual pensarás que el Alfil blanco ataca una de las casillas entre el Rey y la Torre (casilla b8), pero no afecta porque esa casilla no es ni de paso ni de destino del Rey, aunque por esa casilla si que pase la Torre.



En cuanto a las blancas, no pueden realizar el enroque corto por haber movido la Torre de ese lado, pero si pueden hacer el enroque largo.

En el diagrama 33, las negras no pueden realizar el enroque largo por estar atacada la casilla d8 (casilla de paso) por el Alfil blanco, pero si pueden realizar el enroque corto.

Las blancas, en este caso, no pueden realizar ninguno de los enroques por estar su Rey en jaque recibido del Alfil negro.

Por último, en el diagrama 34, las negras no pueden realizar ninguno de los dos enroques, ya que han movido su Rey a la casilla d8 (su casilla de salida es e8).

Y en cambio las blancas pueden realizar el enroque corto y también el largo (no importa que el Alfil negro ataque a la Torre blanca de la casilla a1).

El enroque es una jugada muy útil, porque al mismo tiempo que se retira al Rey de posibles ataques y queda protegido, también se da salida a una pieza (la Torre) poniendola en juego.

Si has llegado hasta aqui con éxito, te aseguro que darás cuenta del libro con gran facilidad. ¡ Animo !.

VALORACIÓN DE LAS PIEZAS

Solamente por el hecho de que cada una de las piezas del ajedrez mueve de distinta forma, su valor también será distinto, por eso es necesario tener una escala en la que a cada pieza se la dé un valor determinado.

Para realizar esta escala se toma al peón como punto de referencia, dándole un valor de 1 punto, ya que es la pieza de menor movilidad y de menor fuerza.

Se sigue a continuación con Alfil y Caballo, a los que se les da un valor de 3 puntos. Luego la Torre, con un valor de 5 puntos, y por último la Dama, con un valor de 10 puntos.

De acuerdo con esta valoración, a los Alfiles y Caballos se les denomina "piezas ligeras", mientras que la Dama y las Torres son las "piezas pesadas".

Si practicas un poco las matemáticas (aunque no sea la materia que más te agrade), comprobarás que una Dama vale lo mismo que dos Torres; o que dos Alfiles, un Caballo y un peón; o que una Torre, un Caballo y dos peones; etcétera.

Antes de continuar, es necesario decirte que esta valoración de las piezas es sólo orientativa, ya que cuando se está en una partida, también influye la colocación de las piezas. Por ejemplo, un peón a punto de coronar puede valer tanto o más que una Dama, ya que al coronar se convertirá, probablemente, en esa pieza; o bien, un Alfil colocado en el centro del tablero tendrá más valor que una Torre encerrada por sus piezas y sin movilidad alguna.

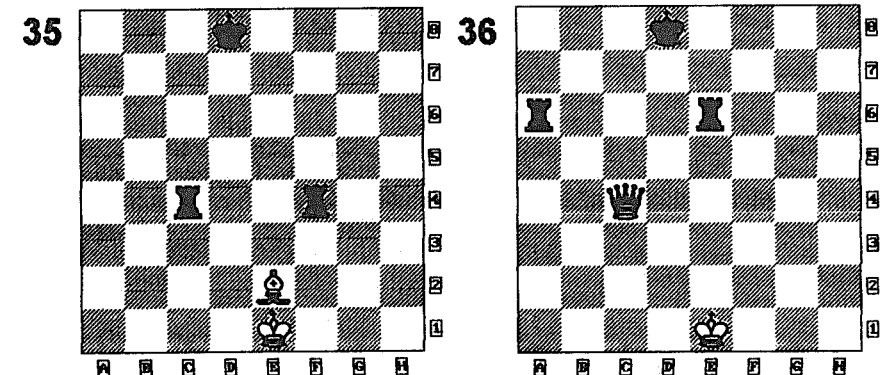
Además, como ya habrás notado, parece que el Rey se ha quedado en el olvido; no es eso, lo que ocurre es que el Rey tiene el máximo valor, porque si lo pierdes, has perdido la partida. Es más, no se le puede dar ningún valor, por ser la única pieza que no se puede cambiar por otra en el transcurso de la partida.

Cuando, durante la partida, un jugador captura una pieza del adversario, y este a su vez captura otra del primero, lo que se está produciendo es un **cambio de piezas**. Lo importante en este caso, es saber (conociendo el valor de las piezas) si el cambio producido es beneficioso para uno u otro jugador, o bien es un cambio idéntico para ambos jugadores.

El cambio idéntico se produce cuando cada jugador ha capturado una pieza del mismo valor.

El cambio desigual se produce cuando uno de los jugadores captura una pieza de distinto valor (mayor o menor) que aquella que cede al adversario.

Graficamente, lo vemos en los siguientes diagramas:



En el diagrama 35, si les correspondiese jugar a las blancas podrían capturar la Torre de la casilla c4 con su Alfil, y a continuación las negras recapturarían el Alfil blanco con su otra Torre en la casilla e6 (lugar donde se producen los cambios). Este cambio es beneficioso para las blancas, ya que han capturado una Torre (5 puntos) y han cedido un Alfil (3 puntos).

En el diagrama 36, se da el caso que si jugasen las blancas y capturasen con su Dama cualquiera de las Torres negras, situadas en las casillas a6 y e6, a continuación la Dama blanca sería

capturada con la Torre negra que quedase (bien en la casilla e6 o en la casilla c6). Este cambio ha sido desfavorable para las blancas, ya que han capturado una Torre (5 puntos), pero a cambio han cedido una Dama (10 puntos).

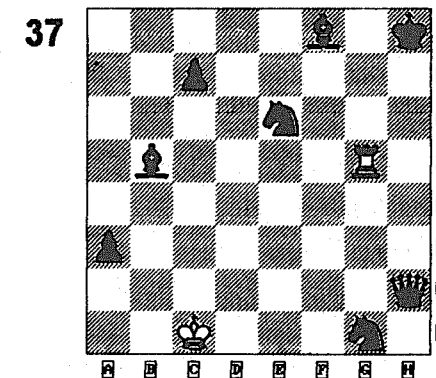
Los cambios en ajedrez son muy importantes. Constantemente se producen a lo largo de una partida. Es necesario saber en todo momento si se está haciendo un cambio idéntico o un cambio desigual, para evitar graves errores.

ATAQUES Y DEFENSAS

Cuando un jugador, al realizar un movimiento, amenaza capturar una pieza, ya sabes que lo que realiza es un ataque a esa pieza (recuerda que si esa pieza es el Rey, se llama jaque a ese ataque, y ya se ha visto como defenderlo).

Pues bien, hay que saber como defenderse de esos ataques, o conocer como se ha defendido el adversario del ataque, para evitar cometer algún error grave e irreparable.

Para defender una pieza atacada hay ocho métodos diferentes de defensa (algunas veces son todos posibles, pero en la mayoría de ocasiones sólo se puede utilizar alguno de ellos, o incluso ninguno). En cualquier caso, es necesario escoger uno de ellos, el que tú creas más acertado.



En el diagrama 37 tienes un ejemplo imaginario para describir estos ocho métodos de defensa. Observa, que las blancas están atacando el Alfil negro situado en la casilla b5 con su Torre situada en g5. Las posibles defensas son las siguientes:

1º - Mover la pieza atacada, es decir, llevarla a una casilla donde

no sufra ningún ataque. Por ejemplo, colocando el Alfil en la casilla d7.

2º - Capturar la pieza que hace el ataque. Se puede realizar jugando el Caballo negro desde e6 hasta g5, eliminando la Torre blanca.

3º - Cubrir la pieza atacada con otra que este defendida, y que, por supuesto, sea de igual o menor valor que la pieza atacante. En el caso del diagrama, se puede hacer moviendo el peón desde la casilla c7 a la casilla c5 (movimiento de dos casillas al salir), quedando en esa posición defendido por dos piezas (el Alfil de la casilla f8 y el Caballo de la casilla e6).

4º - Defender la pieza atacada con otra. Por ejemplo, moviendo el peón desde la casilla c7 a la casilla c6, con lo que si la Torre blanca capturase al Alfil, a continuación el peón capturaría a la Torre, ganando en el cambio. En el caso de que la pieza atacante sea de menor valor que la atacada, este método no serviría, ya que el rival ganaría en el cambio.

5º - Creando un ataque más fuerte que el del adversario, o dicho de otra forma, realizando un contraataque. Si las negras mueven su peón de la casilla a3 a la casilla a2, no defienden el Alfil atacado, pero a cambio amenazan coronar el peón y convertirlo en una pieza más fuerte que la perdida.

También en este método estaría incluido el caso de atacar a una pieza de igual o mayor valor que la que te ataca tu rival.

6º - Dar un jaque intermedio. En este caso si las negras juegan su Dama desde la casilla h2 a la casilla f4, darían jaque al Rey blanco, el cual, después de salvarlo (recuerda que ante un jaque, lo inmediato a hacer es salvarlo. Lo demás en ese momento no importa), podrían capturar la Torre blanca.

7º - Crear la amenaza de un jaque intermedio. Es lo mismo que el método anterior, pero sin hacerlo directamente. Por ejemplo, si las negras jugasen su Dama a la casilla h3, estarían defendiendo indirectamente al Alfil atacado y también a su Caballo de la casilla g1

(al mover la Dama lo han dejado desprotegido), ya que si la Torre blanca capturase el Alfil de b5, la Dama daría jaque en la casilla f1 y luego capturaría la Torre blanca; en cambio, si la Torre blanca captura el Caballo de g1, la Dama daría jaque en la casilla e3 e igualmente capturaría la Torre blanca a continuación.

8º - "Clavar" la pieza que está atacando. Si las negras mueven su Alfil desde la casilla f8 a la casilla h6, dejan totalmente inmovil a la Torre blanca, porque si se mueve su Rey quedaría en jaque por parte del Alfil negro (recuerda que eso está terminantemente prohibido). Se dice en este caso que la Torre blanca esta "clavada", es decir, no se puede mover.

En resumidas cuentas, el ajedrez es un juego de ataques y defensas. Si un jugador ataca el otro se defiende, y viceversa. Lo difícil es acertar con la mejor manera de atacar o de defender. Pero como dice el refrán, "el tiempo todo lo cura", ¡ no desesperes !, que sólo a base de mucha práctica se puede adquirir destreza en los ataques y en las defensas.

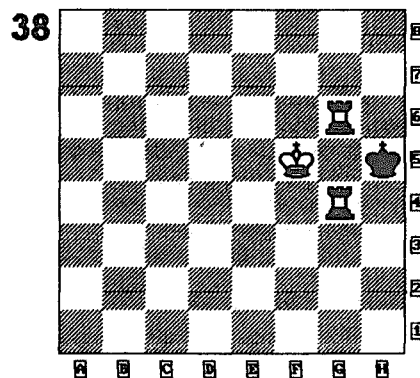
AHOGADO Y TABLAS

En este capítulo hablaré de un concepto importante, bastante difícil de entender, pero que es vital para el desarrollo de una partida de ajedrez. Se denomina **AHOGADO**.

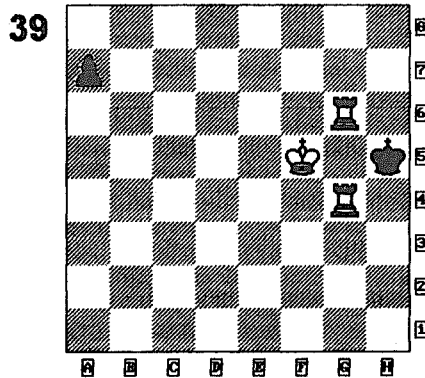
Para describirlo de una manera sencilla, se puede definir como un mate al que le falta el jaque. ¡Vaya lío!. Tranquilo; es una situación en la que un jugador, sin estar su Rey en jaque, le toca mover, y resulta que no puede mover ninguna pieza, ni siquiera el Rey, de una manera legal o reglamentaria.

En ese momento, el jugador al que corresponde jugar debe comunicárselo a su rival diciéndole la palabra "ahogado". La partida termina inmediatamente en empate (Tablas en lenguaje ajedrecístico) aunque el primer jugador tenga muchas piezas de ventaja.

Para comprenderlo mejor, observa los siguientes ejemplos:



En el diagrama 38, las blancas acaban de jugar su Rey a la casilla f5. A continuación han de mover las negras, pero no pueden hacer ningún movimiento legal (recuerda que esta prohibido mover el Rey a

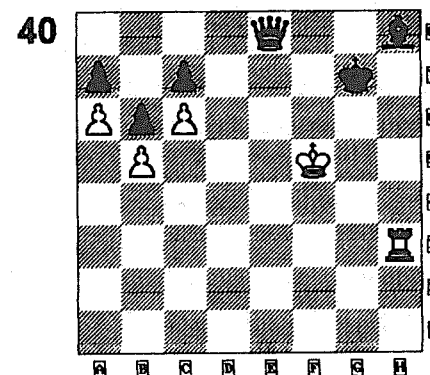


un lugar donde este en jaque), y no están en jaque, entonces están "ahogadas". La partida termina en Tablas.

Para el conductor de las piezas blancas, en este caso, tiene que dar mucha rabia no haber podido ganar esa partida.

En el diagrama 39, tienes el mismo caso, pero con un peón negro en la casilla a7. En este caso, si les correspondiese jugar a las negras, no estarían "ahogadas", porque si pueden mover algo (su peón de a7) aunque su Rey no lo puedan mover y no estén en jaque.

¡ Como cambian las cosas por un simple peón !.



Por último, en el diagrama 40, tienes un caso más complejo de analizar. Aquí también les toca jugar a las negras; lo primero que verás es que su Rey no está recibiendo ningún jaque; después debes mirar cada una de las piezas negras: así, los peones situados en a6, b5 y c6 no pueden mover por estar bloqueado su paso por los peones blancos situados en a5, b4 y c5 respectivamente; por otro lado, el Rey negro tampoco puede realizar ningún movimiento legal; y finalmente el Alfil situado en la casilla h8 tampoco puede mover porque le bloquea su propio Rey. Entonces el bando negro, en su turno, no puede jugar, esta "ahogado". La partida termina en Tablas.

La situación de "ahogado" se produce casi siempre cuando quedan pocas piezas sobre el tablero, o cuando alguno de los jugadores no maneja con destreza las que tiene para dar jaque mate.

Para terminar este aspecto del juego, debes saber que el "ahogado" se produce con más frecuencia de la que te imaginas. ¡Ten cuidado! No estropees una partida ganada, para terminarla en Tablas.

Tablas

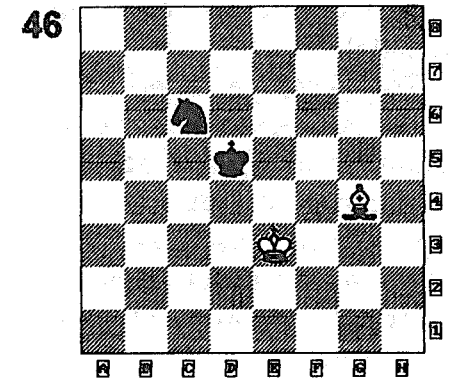
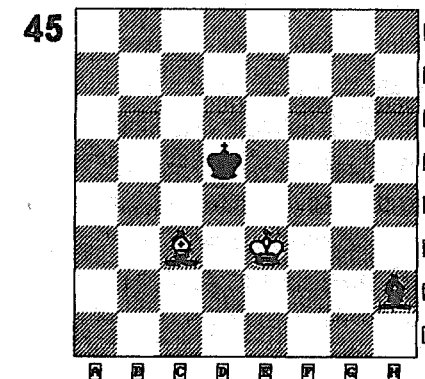
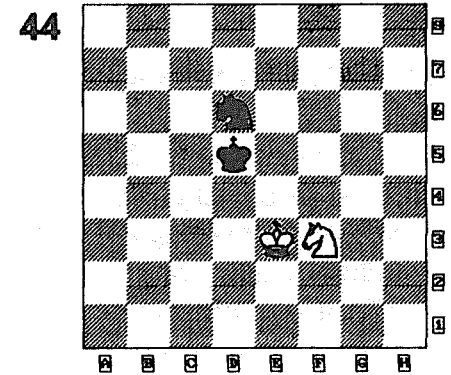
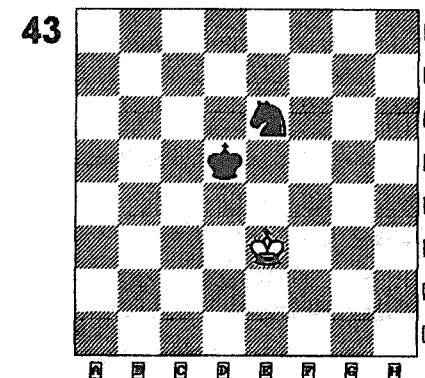
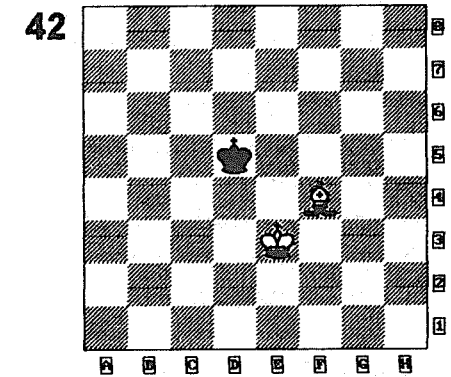
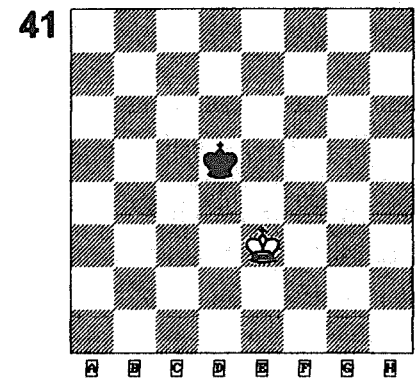
Si recuerdas, al principio del libro, decía que el ajedrez es como una batalla entre dos ejércitos, que finaliza cuando uno de ellos da jaque mate al adversario, pero resulta que en este capítulo estoy hablando de que la partida puede terminar sin ganador, es decir, en Tablas.

Esto es cierto, y además de poder terminar en Tablas como consecuencia del "ahogado", también hay situaciones en las que la partida termina en Tablas, ante la imposibilidad de uno de los jugadores de poder dar jaque mate con las piezas que le quedan. Estas situaciones son las siguientes:

- Cuando a ambos jugadores solamente les queda el Rey.
- Cuando un jugador tiene Rey y Alfil contra un Rey.
- Cuando un jugador tiene Rey y Caballo contra un Rey.
- Cuando un jugador tiene Rey y Alfil contra Rey y Alfil.
- Cuando un jugador tiene Rey y Caballo contra Rey y Caballo.
- Cuando un jugador tiene Rey y Alfil contra Rey y Caballo.

Para el resto de situaciones, al menos uno de los jugadores tendrá posibilidades de ganar la partida, incluso aunque tenga sólo un peón (recuerda la propiedad de "coronación" y transformación en una pieza, que si es capaz de dar jaque mate).

A continuación, observa los diagramas donde están contempladas todas estas situaciones (diagramas 41, 42, 43, 44, 45 y 46).



COMO ESCRIBIR LAS PARTIDAS

Saber escribir las partidas de ajedrez es importante, ya que así podrás estudiar detenidamente todas las partidas que juegues. Además podrás leer los libros de los maestros de este juego, y observar sus partidas (aprenderás muchísimo de ellas).

Para escribir las jugadas de una partida de ajedrez existen dos sistemas fundamentales:

- SISTEMA ALGEBRAICO
- SISTEMA DESCRIPTIVO

Sistema algebraico

Este sistema es el más extendido en el mundo, practicamente es el único que se utiliza en la actualidad, por su sencillez.

Para empezar es necesario que recuerdes que el tablero de ajedrez se codifica con unas letras y unos números. Las letras nos identifican las columnas y los números las filas, con lo que cada casilla del tablero queda identificada con una letra (correspondiente a la columna) y un número (correspondiente a la fila). Es lo mismo que en el juego de los "barquitos" (recuerda que te lo dije en el primer capítulo).

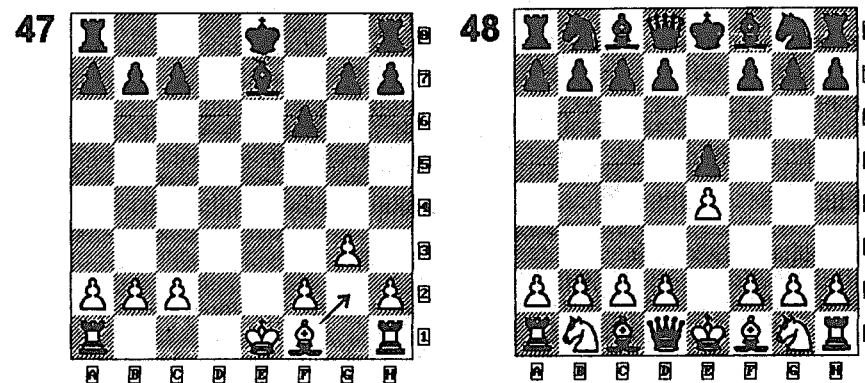
Todo esto ya lo tenías aprendido, porque lo hemos descrito en todos los diagramas estudiados. Sin embargo, para que lo aprendas definitivamente, las letras se ordenan de izquierda a derecha respecto al conductor de las piezas blancas (o de derecha a izquierda si lo ves desde el bando negro) desde la a hasta la h; y los números se ordenan desde el bando blanco hasta el bando negro, comenzando en el número 1 y terminando en el número 8. Siempre es de esta manera.

Una vez identificada cada casilla (siempre poniendo primero la letra y luego el número), ha de ponerse delante la inicial, en mayúscula, de la pieza que se ha movido a esa casilla.

- Si mueve un Alfil: la letra A.
- Si mueve un Caballo: la letra C.
- Si mueve una Torre: la letra T.
- Si mueve una Dama: la letra D.
- Si mueve un Rey: la letra R.
- Si mueve un peón: en este caso no se debe poner la letra P. Se suprime. Pero sólo en el caso del movimiento de un peón.

Con esto comprenderás el porque a la Dama no se la debe de llamar nunca Reina. Si fuera así, el Rey y la Reina coincidirían en la inicial de su nombre, y sería realmente problemático escribir una partida de ajedrez.

Vamos a ver algunos ejemplos muy sencillos.

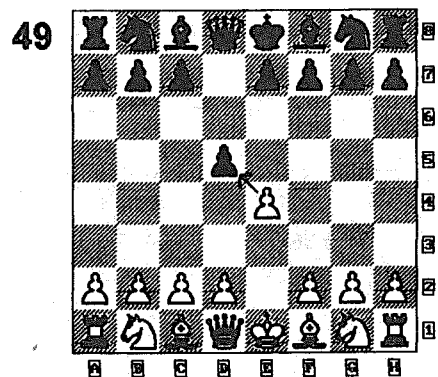


En el diagrama 47, les toca mover a las blancas y juegan el Alfil desde la casilla f1 a la casilla g2. La jugada se escribiría así: Ag2. Primero la inicial de la pieza movida y luego la identificación de la casilla de destino. No es necesario indicar la casilla de origen (f1 en este caso).

En el diagrama 48, las blancas han hecho una jugada y las negras otra. Se trata de dos jugadas de peón, con lo que no es necesario que pongamos la inicial de la pieza. Sólo se indica la casilla de destino. De esta manera, la jugada de las blancas se escribirá e4 y la jugada de las negras se escribirá e5. ¡ Muy fácil !.

Además, para anotar bien las jugadas, existen una serie de signos especiales, con los que identificamos otras particularidades del juego. Son los siguientes:

1.- Cuando la pieza que se ha movido realiza una captura en la casilla de destino, hay que intercalar a continuación de la inicial de la pieza el signo x. Si la pieza es un peón, se indica la columna de la que parte (insisto que con esta pieza no se ha de poner la inicial).

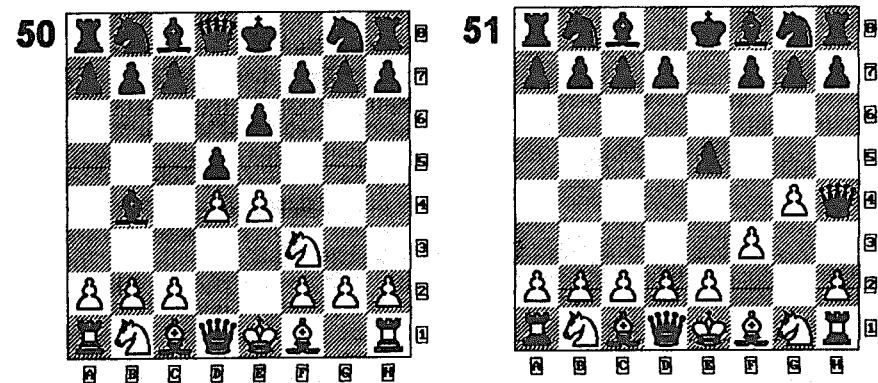


Por ejemplo, en el diagrama 49, les toca jugar a las blancas y deciden capturar el peón de la casilla d5 con su peón de la casilla e4. La jugada se anotará de la siguiente manera: exd5. Es decir, el peón que está en la columna e captura lo que hay en la casilla d5.

Si, a continuación, las negras capturasen el peón blanco que ha quedado en la casilla d5 con su Dama; la jugada se escribiría así: Dxd5 (la Dama captura lo que hay en la casilla d5).

2.- Si al ejecutar una jugada se da jaque al Rey, hay que añadir a la jugada el signo +. En el diagrama 50, las negras han jugado su Alfil

desde la casilla f8 a la casilla b4, dando jaque al Rey blanco. Esta jugada se escribiría: Ab4+.



En caso que la jugada realizada ejecute un jaque mate, se ha de añadir a la identificación de la jugada el signo ++. Por ejemplo, en el diagrama 51, la Dama negra se ha movido a la casilla h4 y da jaque mate al Rey blanco. La jugada se escribiría: Dh4++.

Algunas veces se suprime este signo ++ y se sustituye por la palabra mate a continuación de la jugada.

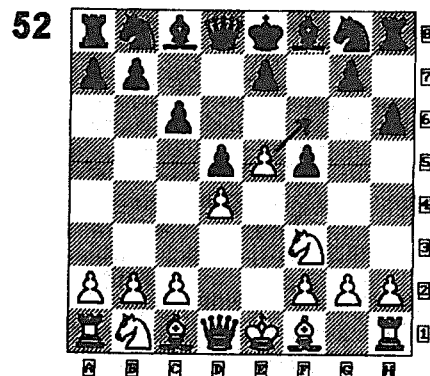
3.- Cuando un jugador, en su jugada, ha realizado el enroque, no es necesario identificar el movimiento de las dos piezas (Rey y Torre), simplemente se indica con el siguiente signo:

o-o: si se ha realizado el enroque corto.

o-o-o: si se ha realizado el enroque largo.

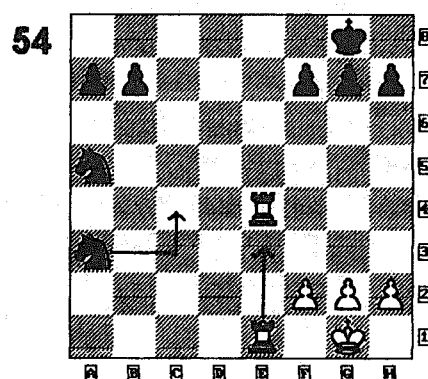
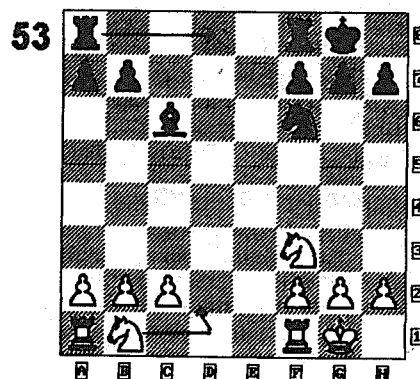
4.- En caso que en la jugada realizada se haya realizado una captura "al paso", se añade a la jugada el signo a.p..

En el diagrama 52, las negras han jugado su peón a la casilla f5 (saliendo desde la casilla f7) y las blancas lo van a capturar "al paso", en su siguiente jugada, con su peón de la casilla e5, colocándose en la casilla f6 (donde realiza la captura). La jugada se anotaría: exf6 a.p.. Observa que se indica la casilla de destino de la pieza (f6) y no la casilla donde se encontraba el peón capturado (f5).



Además de los cuatro signos especiales descritos, todavía hay algo más. Se trata de aquellas situaciones en las que dos piezas iguales pueden ir a la misma casilla en esa jugada.

En estos casos (suele ocurrir casi siempre con los Caballos y las Torres), a continuación de la inicial de la pieza se indica, con la letra correspondiente, la columna de la que parte esa pieza, por existir otra pieza igual que desde otra columna puede ir al mismo lugar.



En el diagrama 53, las blancas van a jugar su Caballo desde la casilla b1 a la casilla d2 (Cd2), sin embargo, habrás visto que el otro

Caballo blanco de f3 también puede jugar a esa casilla, entonces se anotaría la jugada de esta manera: Cbd2 (el Caballo de la columna b se dirige a la casilla d2).

En este mismo diagrama. Si les tocase jugar a las negras y movieran su Torre desde a8 hasta d8, no se debería anotar la jugada como Td8, ya que la otra Torre negra situada en f8 puede igualmente dirigirse a d8. La jugada anotada correctamente sería: Tad8 (la Torre de la columna a se dirige a la casilla d8).

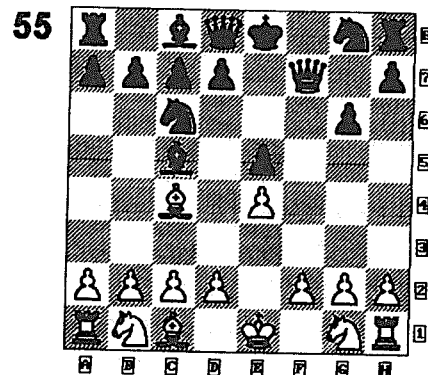
Pero, te has parado a pensar, que es lo que ocurre cuando dos piezas iguales pueden mover a una misma casilla y además están en la misma columna. ¿Como se anotará la jugada?. Es sencillo, en lugar de indicar de que columna parte la pieza, ya que coincide, se indica la fila de la que parte.

Tienes un ejemplo en el diagrama 54. En él, si jugasen las blancas la Torre de la casilla e1 a la casilla e3, no se podría anotar la jugada como Te3 ni como Tee3, porque ambas Torres pueden hacer ese movimiento. Entonces se anotará así: T1e3 (la Torre de la fila 1 se dirige a la casilla e3).

Si, en este mismo diagrama, jugasen las negras, y moviesen su Caballo desde la casilla a3 a la casilla c4, no se anotaría como Cc4, ni como Cac4, si no como C3c4 (el Caballo de la fila 3 se dirige a la casilla c4).

Para completar la explicación del sistema algebraico, a continuación tienes anotada una partida de ajedrez de pocas jugadas. Hazla tú mismo sobre un tablero leyendo las jugadas, y si al final llegas a la misma posición del diagrama 55, entonces es que lo has hecho perfectamente.

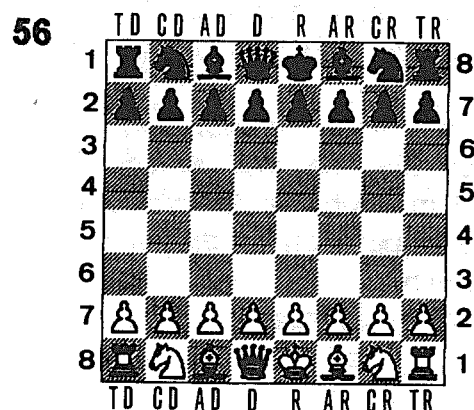
Jugada nº	Blancas	Negras
1	e4	e5
2	Ac4	Cc6
3	Dh5	g6
4	Df3	Ac5
5	Dxf7++	



Sistema descriptivo

Este sistema fue muy empleado hace años en España y países hispanoamericanos, pero está totalmente en desuso.

Lo explicaré brevemente, porque es posible que alguna vez tengas en las manos algún libro que utiliza este sistema de anotar las jugadas.



Prácticamente es todo igual, lo único es que las columnas no se identifican de la misma manera. En este caso se identifican con siglas

que indican la pieza que la ocupa al principio de la partida (diagrama 56) y las filas se numeran según el bando que juegue contando desde su fila más próxima (la fila 4 de las blancas será la fila 5 de las negras y viceversa).

La columna TD significa Torre Dama (es la columna ocupada por la Torre más cercana a la Dama al comenzar la partida).

La columna CD significa Caballo Dama.

La columna AD significa Alfil Dama.

La columna D significa Dama.

La columna R significa Rey.

La columna AR significa Alfil Rey.

La columna CR significa Caballo Rey.

La columna TR significa Torre Rey.

Además, en este sistema, cuando juegas un peón si se añade la letra P; y la casilla de destino se identifica poniendo primero la fila y luego la columna. Por ejemplo, si vuelves al diagrama 48, las jugadas de las blancas y las negras se anotan P4R en ambos casos.

El resto de signos especiales son semejantes.

Este sistema es un poco más complicado, pero a estas alturas del libro ya estás en condiciones de comprenderlo sin ningún tipo de problema.

ELEMENTOS COMBINATIVOS

Para terminar con este pequeño libro, es necesario comentarte una serie de elementos, muy frecuentes en la práctica, que te serán muy útiles para entender la belleza que tiene este juego.

Algunas veces se presentan de manera aislada, pero en la mayoría de ocasiones son provocados por uno de los jugadores para conseguir alguna ventaja. Este último caso es lo que en ajedrez se llama "combinación", es decir, la secuencia de una serie de jugadas encaminadas a un plan determinado, usando para ello, una o varias piezas.

Para que esto sea posible es fundamental que las piezas utilizadas estén coordinadas para llevar a cabo ese plan. En general, se puede decir que si se juega al ajedrez con las piezas coordinadas, surgirá la combinación en cualquier momento; si no, será imposible. Debes acostumbrarte a jugar con todas las piezas de que dispones y no con unas pocas nada más.

Los elementos combinativos que voy a explicar son los más habituales:

La Clavada

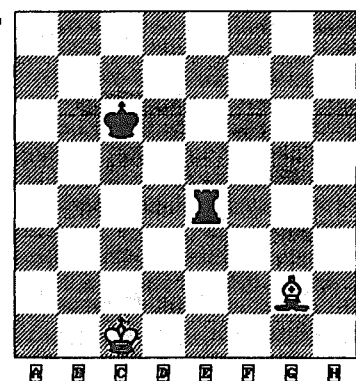
Es cuando una pieza no puede mover a unas determinadas casillas porque dejaría a su Rey en jaque (recuerda el capítulo ATAQUES Y DEFENSAS). Existen dos tipos de clavadas:

Clavada absoluta: Cuando la pieza no puede moverse a ninguna casilla.

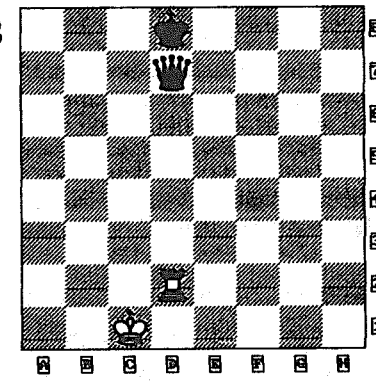
Clavada relativa: Cuando la pieza si puede moverse, pero sólo en la misma dirección que la pieza que ejecuta la clavada.

Como puedes ver en el diagrama 57, la Torre negra sufre una clavada absoluta por parte del Alfil. Sin embargo, en el diagrama 58, la Dama negra sufre una clavada relativa, ya que si bien no puede

57



58

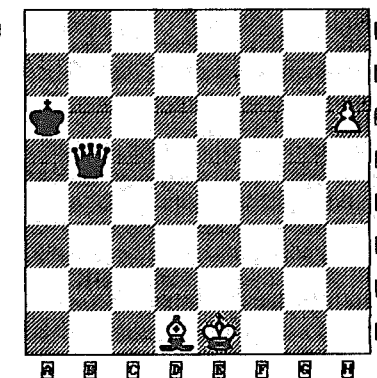


moverse en dirección diagonal ni a lo largo de la fila 7, si puede hacerlo a lo largo de la columna d, en la misma dirección que la pieza que ejecuta la clavada (la Torre blanca). Además, como la Torre blanca está defendida, las negras van a perder su Dama por no poder zafarse del ataque.

Si en el diagrama 58 sustituyes la Dama negra por una Torre, verás que la Torre sufre igualmente una clavada relativa, pero como la pieza que ejecuta la clavada es de igual valor, la gravedad de la situación es mínima.

La clavada es un elemento combinativo muy importante, al que

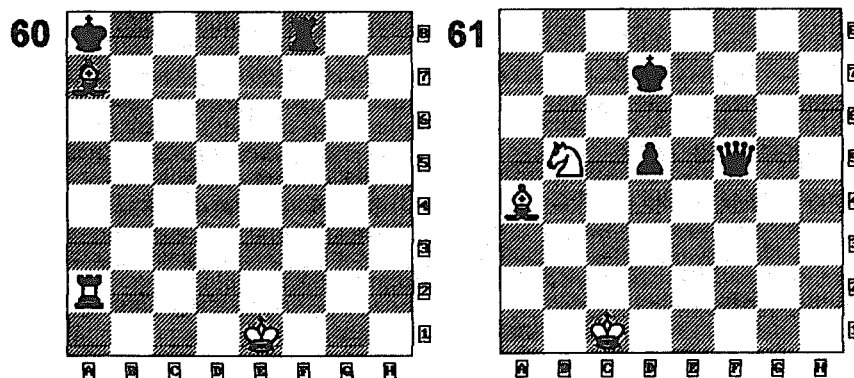
59



hay que estar siempre atento. Por ejemplo, en el diagrama 59, a pesar de la gran ventaja de las negras; si jugasen las blancas, podrían clavar a la Dama negra con la jugada Ae2 y pasar de repente a tener ventaja suficiente para ganar (compruébalo continuando la partida).

Jaque descubierto

De este elemento también he hablado con anterioridad. El tema combinativo surge cuando la pieza utilizada para descubrir el jaque realiza a su vez un ataque sobre una pieza desprotegida.



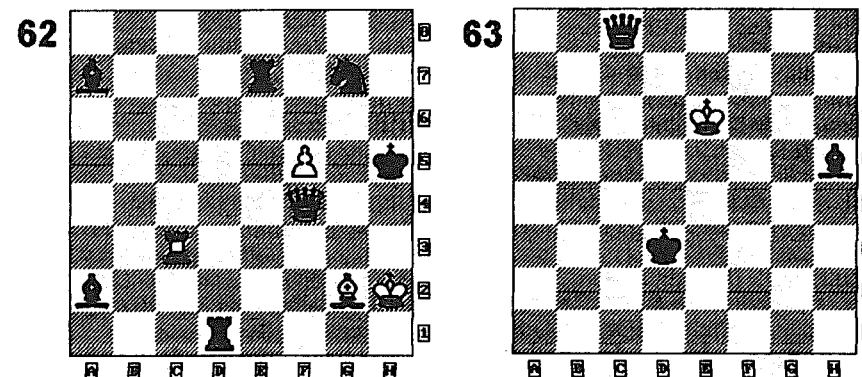
En el diagrama 60, el Alfil blanco mueve a la casilla c5, produciendo un jaque descubierto con la Torre y atacando a la desvalida Torre negra, que será capturada después de que las negras salven el jaque.

En el diagrama 61, es el Caballo blanco el que mueve a la casilla d4, provocando un jaque del Alfil blanco de la casilla a4 y atacando a la Dama negra de la casilla f5, que será capturada a continuación.

Con este tipo de jaque es cuando se producen la mayoría de casos de dejar al Rey en jaque, ya que ni el jugador que lo ejecuta, ni el que lo recibe se dan cuenta de esa situación. Y ambos están incurriendo en una ilegalidad.

La horquilla

Esto ocurre cuando una pieza, al mover, ataca simultáneamente a dos o más piezas, sin que el bando contrario pueda defenderlas al mismo tiempo.



Un ejemplo muy clarificador lo tienes en el diagrama 62. Si jugasen las blancas, podrían jugar su peón a la casilla f6 y atacar simultáneamente a la Torre y al Caballo negros; igualmente podrían jugar su Torre a la casilla a3 y atacarían a los dos Alfiles negros; del mismo modo podrían jugar su Alfil a la casilla f3 y atacarían al Rey (jaque) y a la Torre de la casilla d1; por último, si jugasen su Dama a la casilla a4 atacarían, nada más y nada menos que a tres piezas enemigas (los dos Alfiles y la Torre de d1).

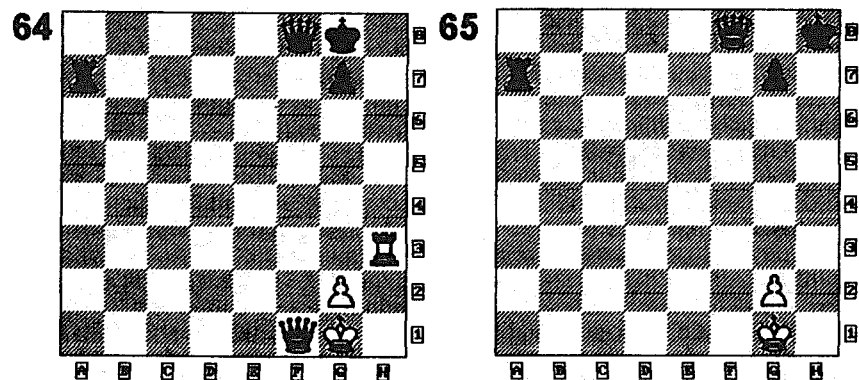
La enfilada

La enfilada no es más que un jaque con el que se atraviesa al Rey, que al moverse deja al descubierto una pieza indefensa o de mayor valor que la que ataca.

En el diagrama 63, si las negras jugasen su Alfil a la casilla g4, darían jaque al Rey, el cual al moverse (único modo de salvar el jaque en este caso) dejaría a la Dama atacada, pudiéndose capturar.

La desviación

Ocurre cuando, con una jugada, se provoca la desviación de una pieza de su labor anterior, con lo que a continuación se actuará en el lugar que ha quedado desatendido.



En el diagrama 64, puedes observar que si las blancas juegan su Torre a la casilla h8, dan jaque al Rey negro obligandole a capturar la Torre, con lo que consiguen desviarle de la defensa de su Dama, que será capturada a continuación por la Dama blanca. En el diagrama 65 tienes el resultado de la desviación: las blancas han quedado con una considerable ventaja.

Con esto finaliza el libro. Espero que haya sido de tu agrado y que cojas afición a este maravilloso juego que te hará pasar momentos muy gratificantes.

¡ Hasta pronto!.