

### 1.3 Los factores del juego de ajedrez

1) Material: Compuesto de 16 piezas blancas y 16 negras. Las 32 piezas son el elemento principal del juego.

Los seis tipos de piezas (rey, dama, torre, alfil, caballo, peón) tienen el movimiento distinto pero su valor es siempre relativo. No depende exclusivamente de la situación inicial de cada pieza, sino de su actividad en el tablero. El material se gana, se pierde o se intercambia, e influye decisivamente sobre el resultado de la partida.

2) El rey: Respecto a la valoración del material, la situación del rey es particular, ya que el objetivo de las demás piezas es justamente capturarlo y darle jaque mate. Para conseguirlo, la manera más natural (aparte de la buena voluntad del contrario) es disponer de más fuerzas atacándolo que las que tiene en su protección (defensa), y eso se consigue, principalmente, ganando material al rival. Como éste, naturalmente, deseará evitarlo, tenemos a nuestra disposición armas posicionales de las que depende fundamentalmente la ACTIVIDAD DE LAS PIEZAS.

2a) Columnas y diagonales son importantes (torre y alfil serían en estos casos activos) frente al rey contrario.

2b) Debilitar la estructura de peones que protege el rey adversario. De ese modo nuestras piezas tendrán buenas casillas muy cerca del rey contrario.

2c) Según los apartados 2a y 2b, aparecerán a menudo motivos tácticos claves para desarrollar una combinación, como por ejemplo los siguientes:

- 1) clavada
- 2) jaque doble
- 3) jaque a la descubierta
- 4) debilidad de la 7ª y 8ª filas

El valor de una pieza es absoluto cuando los CAMBIOS se producen en una posición normal, sin características particulares. El valor

relativo depende de su acción (actividad en el tablero). En el juego práctico, sobre todo en partidas de aficionados, es el valor relativo el predominante.

3) Espacio: En el comienzo, 32 casillas de 64 están ocupadas por las piezas. La lucha ajedrecística posicional (ESTRATÉGICA) se basa en intentar conseguir las mejores casillas para las piezas, lo que influirá en su actividad. Otros objetivos más importantes son entonces posibles:

- 1) Ganancias materiales.
- 2) Organización de un ataque directo contra el rey.

No todas las casillas del tablero tienen la misma importancia. El buen control de las 4 casillas centrales permite, a menudo, elegir el momento y el lugar del ataque, y por otra parte, contribuye a dificultar las maniobras de las fuerzas contrarias. Con frecuencia, la disposición de peones en el centro determina los planes de juego. El centro es fundamental, es el eje de todo pensamiento, reflexión de la jugada, plan, idea...

4) El tiempo: Es la jugada, el turno, que cada uno intenta aprovechar lo mejor que pueda. Es especialmente importante durante la APERTURA, que es la fase de preparación y salida de las piezas. En estos momentos es fundamental no gastar inútilmente tiempos con jugadas absurdas, pues afectaría al DESARROLLO de las piezas. Una vez terminada la preparación (APERTURA), el tiempo pierde parte de su valor. Pero es siempre mejor, cuando hay que elegir entre dos planes similares, elegir aquel que necesite una menor inversión de jugadas, y aún más cuando se trata de posiciones de "enroques opuestos", donde la partida se puede convertir en una frenética lucha de tiempos.

### 1.4 Equivalencia de las piezas

Se dan a continuación tres tablas de equivalencia.

Tabla I

PEÓN	=	PEÓN
ALFIL	=	3 PEONES
CABALLO	=	3 PEONES
TORRE	=	5 PEONES
DAMA	=	10 PEONES

Se mantiene desde hace décadas como referencia, a pesar de que su contenido es matemática y prácticamente erróneo.

- Los tres peones son más o menos fuertes que alfil o caballo.
- Alfil + caballo son más fuertes que torre + peón.
- Dos alfiles son, generalmente, más fuertes que la torre + dos peones.
- La dama es menos fuerte que dos alfiles + caballo.

Tabla II

ALFIL	=	CABALLO
TORRE	=	ALFIL + 2 PEONES
TORRE	=	CABALLO + 2 PEONES
DAMA	=	2 TORRES
DAMA	=	TORRE + ALFIL + 2 PEONES
ALFIL + CABALLO	>	TORRE
TORRE	>	ALFIL + 1 PEÓN
TORRE	>	CABALLO + 1 PEÓN
2 ALFILES + CABALLO	>	DAMA
2 CABALLOS + ALFIL	=	DAMA

Esta es mucho más objetiva y lógica que la anterior, porque toma referencias de la práctica del ajedrez de competición. Cierto es que la asimilación de las relaciones propuestas por esta tabla se complica si no hay suficiente experiencia personal. Una vez más, estas referencias son válidas en las posiciones sin particularidades específicas.

Tabla III

PEÓN	=	1 A 10
CABALLO	=	2,5 A 4,5
ALFIL	=	2,5 A 5
TORRE	=	3 A 6
DAMA	=	6 A 10
REY	=	2 A 4 (SÓLO EN EL FINAL)

Está relacionada directamente con la capacidad de la pieza y su actividad en el tablero, tomando en cuenta su fuerza inicial y otros factores posicionales que influyen en la actividad de la misma.

### **En relación a la tabla III**

Tomando como base de medida un peón, su fuerza varía de uno hasta diez. Tendrá la fuerza de la dama si se encuentra en la casilla de promoción.

A todas las demás piezas se les da un valor mínimo cuando tienen poca o ninguna actividad, subiendo la escala hasta el máximo cuando ésta es óptima.

Esta tabla exige un conocimiento sólido de la estrategia ajedrecística, para poder valorar mejor y con más precisión, y para discriminar lo útil de lo que no lo es. Además, hay que tener en cuenta que una pieza no es fuerte sólo en el ataque, sino que también lo serán aquella ó aquellas que protegen al rey y otros puntos de la posición, o que simplemente están en reserva, esperando los momentos oportunos para acudir adonde su presencia se requiera. Asimismo, no se debe perder de vista que las piezas suman, incluso multiplican su potencia cuando actúan juntas. Es vital valorar las características individuales de cada pieza para comprender mejor el significado e importancia de esta tabla.

### **Compensación**

Cada pieza tiene un valor absoluto determinado por sus posibilidades y capacidades de acción.

Estas valoraciones han sido fijadas con precisión gracias a la práctica del ajedrez durante siglos, considerando el papel de cada una en cualquier tipo de posición. De ahí tenemos este cuadro de "igualdades" relativas, válidas para la gran mayoría de las posiciones, sin características particulares.

Pero si tenemos claro que la dama es mucho más fuerte que la torre, la torre bastante más fuerte que el alfil o el caballo, que el caballo y el alfil son aproximadamente piezas de igual valor absoluto y que el caballo o el alfil son mucho más fuertes que un peón, el cuadro al que nos tenemos que referir es al de las COMPENSACIONES.

Con eso queremos decir que, generalmente, cuando se produce en las partidas uno de estos "cambios" dentro de los cuales hay un signo de igualdad, la práctica ha demostrado que un bando se beneficia más.

Cuando nos referimos al rey, debemos afirmar que es imposible valorar, por lo que en este caso no existen compensaciones. Hay que dedicar piezas a su defensa en la apertura y en el medio juego. En el final, es una fuerte pieza de ataque, que captura las piezas y peones contrarios.

### **El valor de una pieza aumenta con su actividad**

Aunque esto sea cierto, debemos matizar que no todas las piezas pueden participar en una acción determinada, a aquellas que no lo hacen no se las puede considerar inactivas.

Por ejemplo, las piezas que protegen al rey no pueden a su vez participar en el ataque, y no por ello son menos valiosas que las que sí lo hacen. Por lo tanto, el desarrollo de una partida permite la actividad de unas piezas coordinándolas entre sí, mientras otras esperan su oportunidad como reservas necesarias, listas para entrar en la lucha cuando el terreno lo permita.

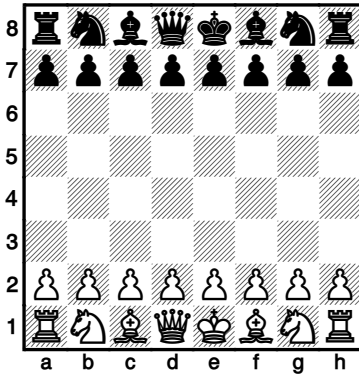
El ataque contra el rey o la posibilidad de que un peón llegue a la promoción, son los casos más particulares, momentos en los cuales la valoración pierde su objetividad.

## **1.5 Apreciación personal**

Para jugar al ajedrez se necesita el tablero, las piezas, un compañero, y ...la buena voluntad.

### **El desarrollo inicial**

Los dos equipos están al completo, listos para enfrentarse; sólo esperan órdenes. Las piezas diferentes tienen movimientos distintos, y según la fuerza que desarrollen, diferente importancia.



En el juego del ajedrez las piezas se intercambian, y también se pueden capturar. Todas ellas volverán al tablero en la partida siguiente.

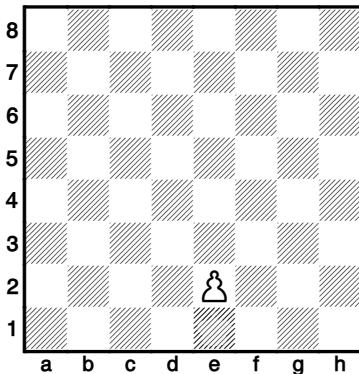
### La anotación

Cada casilla del tablero tiene su denominación, que es el lugar de intersección de una de las ocho líneas y una de las ocho columnas que componen el tablero. Gracias a esta "lengua" ajedrecística (llamada sistema algebraico), las partidas y libros de diversos idiomas se pueden leer, reproducir o escribir.

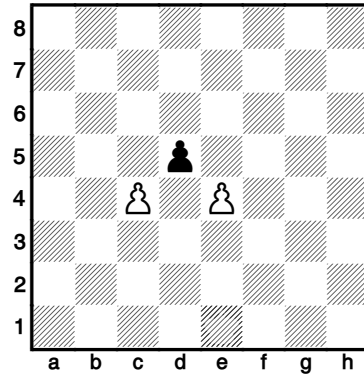
### Piezas. Control de casillas. Introducción



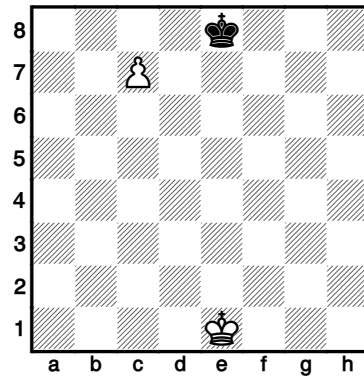
El sueño de cada peón es llegar a ser dama.



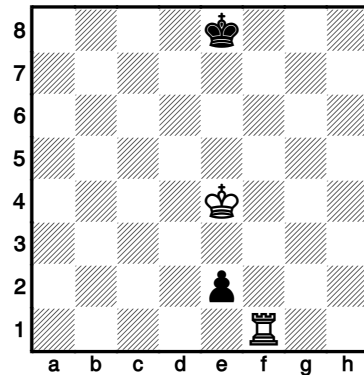
El peón tiene dos posibilidades



El peón negro tiene tres posibilidades

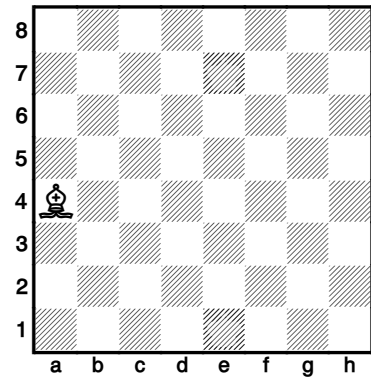
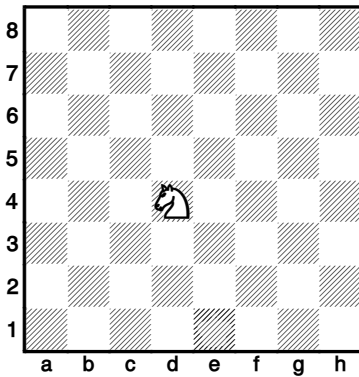
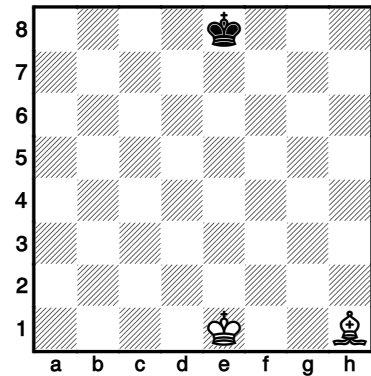
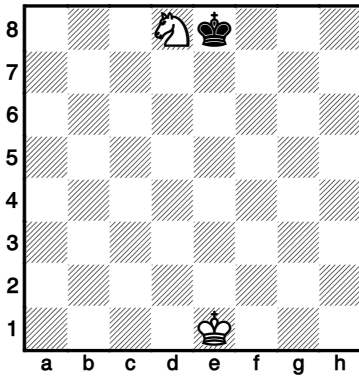
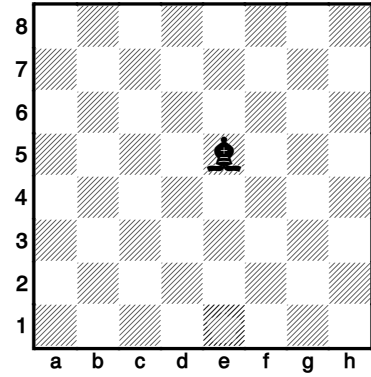
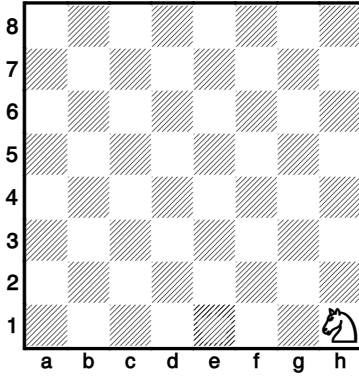


El peón tiene cuatro posibilidades

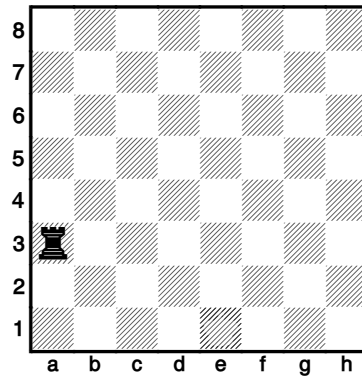
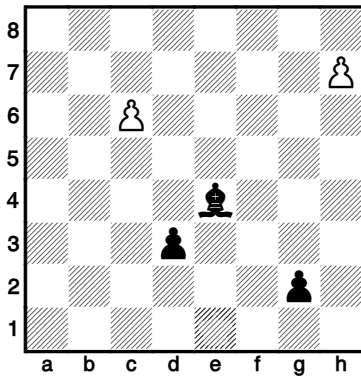


El peón tiene ocho posibilidades

Estas cuatro imágenes son tan sólo una pequeña parte de lo que pueden hacer los peones.



No lo juzguen en base a estos diagramas. El caballo estará siempre más feliz cuanto más activo esté, cuando cumple sus tareas, sin importarle si ataca muchas o pocas casillas.



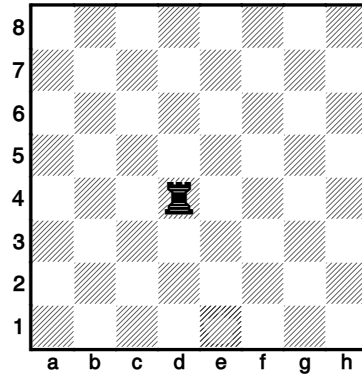
A diferencia del caballo, que gusta de las intrusiones en territorio enemigo, el alfil prefiere las actividades desde su propio campo, dado su largo alcance. En el centro es muy torpe, molestando sobre todo a sus propias piezas.

Conclusión: su fuerza depende de buenas y útiles diagonales, y no del número de casillas que pueda atacar. Pero no tenga prisa, el alfil es paciente, y tarde o temprano encontrará la diagonal que le gusta.

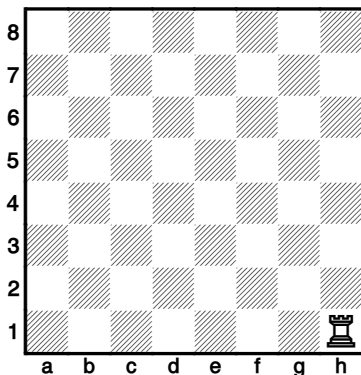


*Ver los tres diagramas siguientes*

Una vez más, estos diagramas no tienen otro valor que el informativo. Las múltiples, diversas y complejas tareas que puede tener una torre se podrán encontrar en páginas posteriores.



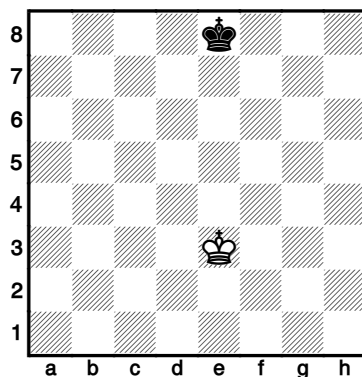
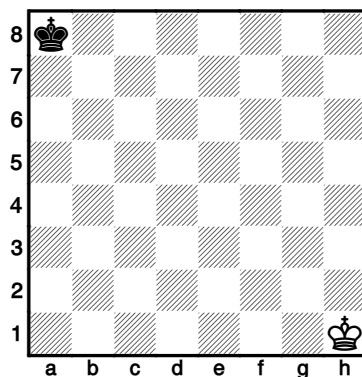
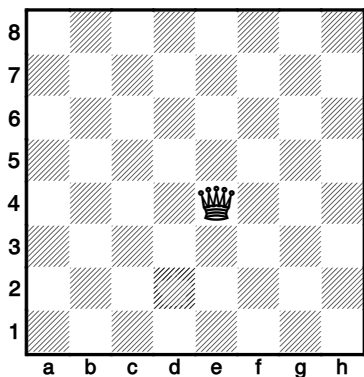
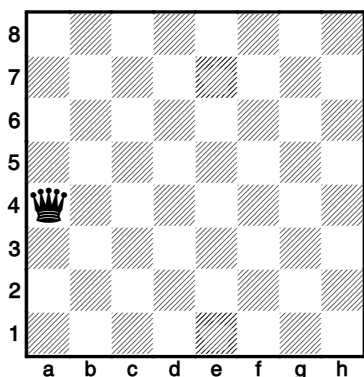
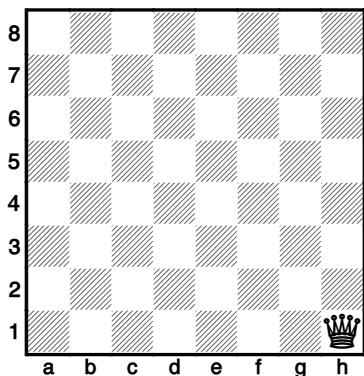
*Ver los tres diagramas siguientes*



La dama es la envidia y el objetivo principal de las piezas contrarias. Muy a menudo de su fuerza y utilidad, depende la buena suerte de la partida. La pérdida de la dama, para su rey, es igual a un jaque mate. Sólo puede salvarla un peón propio en la casilla de promoción.



El rey no da las órdenes, lo hacen los jugadores. Intenta ponerse en lugares seguros. Para él se inventó la jugada más espectacular del ajedrez: el enroque.



Puede "atacar" hasta 8 casillas, convirtiéndose en una pieza muy útil para su propio campo, pero únicamente cuando desaparecen del tablero la mayoría de las piezas, y su principal enemiga, la dama de color opuesto.