

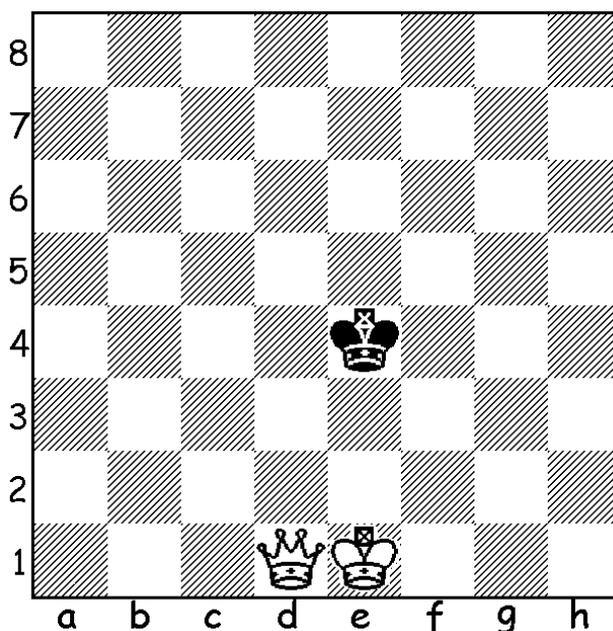
II. MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS. MATES BÁSICOS

Tras observar de nuevo el Diagrama **Inicial**, vemos que se encuentra vacío y las piezas todavía están en la caja. Ya sabemos su disposición en el tablero y ahora es el momento de conocer cómo se mueven por él. Situaremos los dos ♔ en su casilla inicial, **e1** y **e8** respectivamente. El ♔ (de 3 casillas en la esquina a 8 en el centro) mueve un escaque vecino horizontal, vertical o diagonal. Desde e1, el ♔ blanco puede dirigirse hacia **e2**, **f1**, **d1**, **f2**, o **d2**. Ahora que sabemos el movimiento del Rey, podemos continuar con el primer mate básico: Rey solo contra Rey y Dama.

II. a La Dama. Mate con la Dama.

La ♚ es la pieza más poderosa de todas. Puede ella sola dominar 21 casillas desde una esquina del tablero, y 27 casillas desde el centro. Se mueve por filas, columnas y diagonales, pero no puede saltar por encima de otras piezas. Es la única pieza capaz de llevar al ♔ adversario a un borde del tablero sin ayuda. El ♚ y la ♚ blanca en su posición inicial. El ♚ negro en e4.

Diag. 4



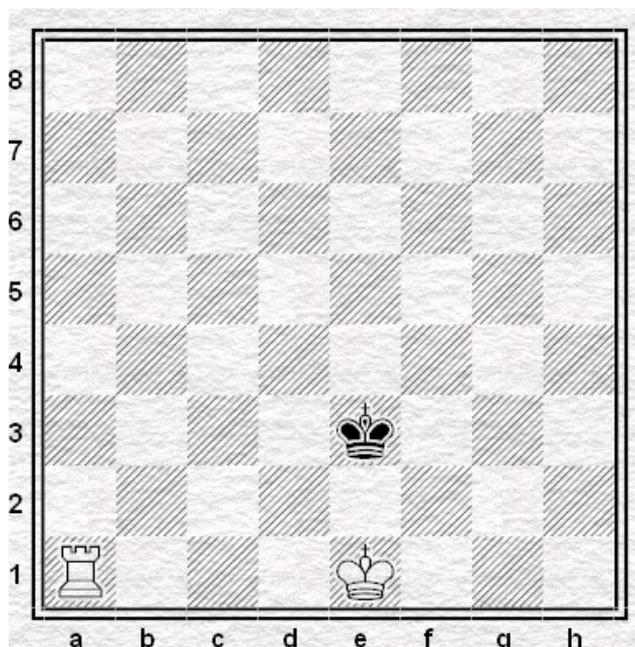
1. ♚d2! ♔f3 2. ♔f1 ♔g3 3. ♚e2 ♔h3 4. ♚f2 ♔g4 5. ♚e3 ♔h4 6. ♚f3 ♔g5 7. ♚e4 ♔h5 8. ♚f4 ♔g6 9. ♚e5! ♔h6
10. ♚f5 ♔g7 11. ♚e6 ♔h7 12. ♚f6 ♔g8 13. ♚e7 ♔h8 14. ♔g2!! (14. ♚f7?? =) ♔g8 15. ♔g3 ♔h8 16. ♔g4 ♔g8 17. ♔g5 ♔h8
18. ♔g6 ♔g8 19. ♚g7++.

La ♖ se mantendrá a salto de ♘ y limitará así los movimientos del ♔. Cuando éste se coloque en la esquina, será el ♔ del bando fuerte el que inicie ruta para dar mate. La jugada 14. ♗f7?? provoca tablas por ahogado.

II. b La Torre. Mate con la Torre.

La ♖ se mueve (14 casillas) por filas y columnas, nunca por diagonales, y tampoco puede saltar por encima de piezas o peones.

Diag. 5

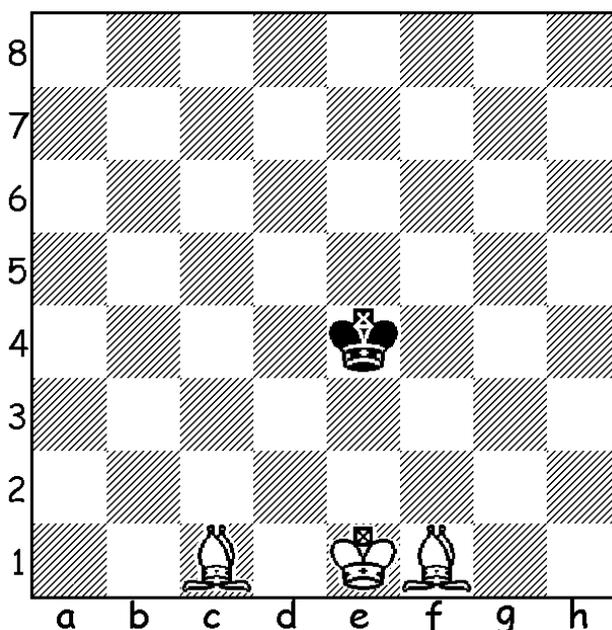


Si intercambiamos los reyes, el resultado es que las negras son jaque mate. Esa es la posición que debemos buscar.

La primera jugada no debe resultar complicada. 1. ♖a3+! ... (Con el jaque hemos ganado toda la tercera fila.) 1... ♔e4 2. ♔d2! ♗f4 3. ♗e2! ♗g4 4. ♗f2 ♗h4 5. ♗g2 ♗g4 6. ♖a4+! ♗g5 7. ♗h3?! ♗f5 8. ♗g3 ♗e5 9. ♗f3 ♗d5 10. ♗e3 ♗c5 11. ♗d3 ♗b5 12. ♖h4! ♖c5 13. ♖g4! ♗d5? 14. ♖g5+! ♗c6? 15. ♗d4! ♗b6 16. ♗c4! ♗a6 17. ♗b4! ♗b6 18. ♖g6+! ♗c7 19. ♗b5 ♗d7 20. ♗c5 ♗e7 21. ♗d5 ♗f7 22. ♖a6 ♗e7 23. ♖b6! ♗f7 24. ♗e5 ♗g7 25. ♗f5 ♗h7 26. ♗g5 ♗g7 27. ♖b7+ ♗f8 28. ♗f6 ♗e8 29. ♗e6 ♗d8 30. ♖h7! ♗c8 31. ♗d6 ♗b8 32. ♗c6 ♗a8 33. ♗b6 ♗b8 34. ♖h8++.

II. c El Alfil. Mate con dos Alfiles.

El movimiento del Alfil (de 7 a 13 casillas) es mucho más simple que el del Caballo. Mueve siempre por las diagonales de su color. No puede saltar como el ♘. A diferencia de éste, dos alfiles sí pueden dar mate al ♔. La ejecución del mate es relativamente más sencilla que la anterior.



1. ♖e2 ♗e7 2. ♗e3 ♗e6 3. ♗e4 ... (Ahora el Rey débil quedará a merced del ataque combinado de la pareja de alfiles y del ♗ del bando fuerte.) 3... ♗d6 4. ♗c4 ♗e7 5. ♗e5 ♗d7 6. ♗a3 ♗c6 7. ♗b4 ♗d7 8. ♗f6 ♗c7 9. ♗e7 ♗c6 10. ♗d8 ♗b6 11. ♗d7 ♗b7 12. ♗c5! ♗b8 13. ♗a6 ♗a8 14. ♗c6 ♗b8 15. ♗b6 ♗a8 16. ♗b7+ ♗b8 17. ♗d6++.

Sólo hace falta dar jaques si con ello mejoramos la posición de nuestras piezas. En el ejemplo anterior, un solo jaque es suficiente para conseguir el objetivo de dar mate.

II.d El Caballo y el Alfil. Mate con Caballo y Alfil.

Las piezas en su posición inicial. Durante este capítulo, son las piezas blancas las que dan mate al ♔ adversario. No hay motivo alguno, pero así es como aparece en todos los manuales de aprendizaje. Juegan las blancas. 1. ♖e2 ♗e7 2. ♗e3 ... (las blancas han de activar su Rey y llevarlo tan cerca del rey adversario como sea posible para colaborar en la lucha.) 2... ♗e6 3. ♗e4 ... (El ♗ negro se encuentra seguro en el centro del tablero, pero ya no puede acercarse más.) 3. ... ♗d6 4. ♗c4 ♗c5 5. ♗d3 ♗d6 6. ♗f3 ♗e7 7. ♗e4 ♗f8! 8. ♗d4 ♗g7 9. ♗f5 ♗h6 10. ♗f3 ♗g7 11. ♗e5 ♗h7 12. ♗f6 ♗h8! 13. ♗g6+ ♗h7 14. ♗b3 ♗h6 15. ♗g8! ♗h5 16. ♗e5 ♗h6 17. ♗g4+ ♗h5 18. ♗f5 ♗h4 19. ♗f4 ♗h5 20. ♗f7+ ♗h4 21. ♗e8 ♗h3 22. ♗e3! ♗h2 23. ♗f3 ♗h3 24. ♗g2 ♗h2 25. ♗d7 ♗h1 26. ♗e1 ♗h2 27. ♗e6! ♗g1 28. ♗h3! ♗h2 29. ♗g4 ♗g1 30. ♗g3 ♗h1 31. ♗g2+ ♗g1 32. ♗f3++

Este tipo de mate es el más complejo y hace falta una gran precisión para no exceder el límite de las 50 jugadas sin que se produzca captura o movimiento de peón, las cuales circunstancias dan lugar a tablas. Se recomienda practicarlo para poder llegar a apreciar cómo las piezas blancas coordinan sus esfuerzos en una tarea que consta de tres fases muy bien definidas:

A) Llevar al Rey adversario hacia uno de los bordes del tablero. El rey negro se esforzará por permanecer en el centro, y luego se dirigirá hacia la esquina de color distinto al alfil.

B) Obligar al bando débil a encaminar sus pasos hacia la otra esquina, la cual resulta funesta para sus intereses.
Finalmente, dar mate al rey negro.

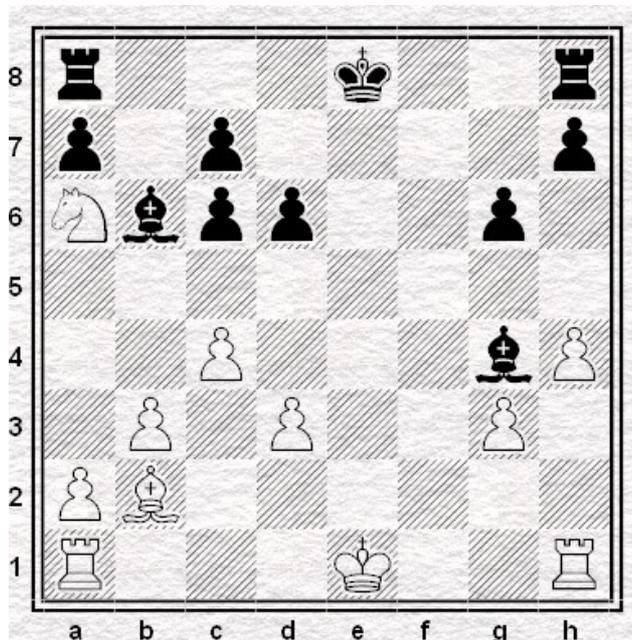
Resulta obvio que un caballo solo no puede dar mate al Rey contrario, y el movimiento del ♞ queda resumido así: una casilla por fila o columna, más una en diagonal, siempre alejándose del escaque de origen. Su movimiento se asemeja a una “L”. Desde la esquina, el ♞ domina 2 casillas, y hasta 8 desde otros puntos del tablero. El Caballo es la única pieza que puede “saltar” por encima de casillas ocupadas por otras piezas o peones.

II. e El Rey. El Enroque. El Jaque.

El ♔ es la pieza más importante.

No puede trasladarse a una casilla que esté ocupada por una pieza propia, o por una pieza adversaria que esté defendida, o una casilla que esté atacada por peón o pieza del adversario. Como sólo puede mover una casilla por columna, fila o diagonal, tampoco puede saltar como el ♞.

Diag. 7



El enroque es una jugada especial que sólo puede realizarse una vez. Consiste en trasladar el ♔ dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda, del mismo color que la de origen, y a su vez la torre del mismo flanco pasa al otro lado junto al ♔. Desde e1, el ♔ blanco mueve hasta g1, y la ♖ de h1 queda emplazada en f1. Desde e1, el ♔ blanco mueve hasta c1, y la ♜ de a1 alcanza d1. Si cambiamos el número 1 por el 8, tenemos los dos enroques del ♔ negro. El traslado hacia la ♚

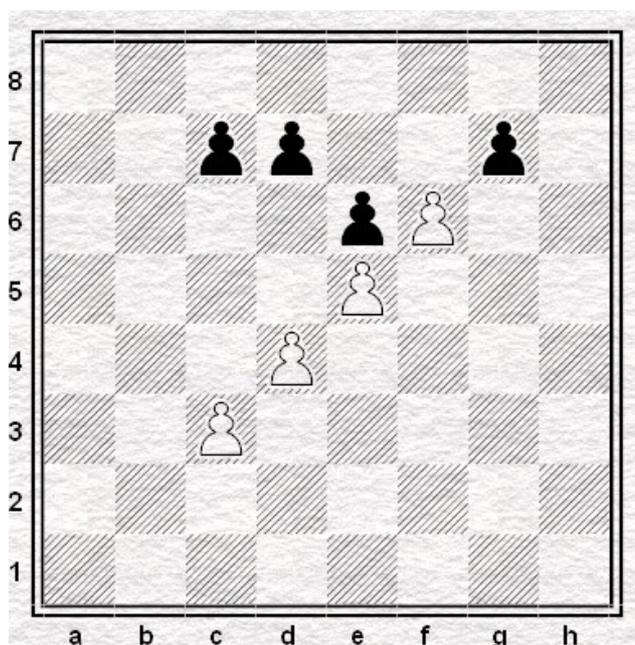
más próxima se llama enroque corto, y el movimiento hacia la ♖ más alejada se llama enroque largo. El Rey no puede enrocar si:

A) el ♔ o la ♘ ya han jugado. B) si el ♔ está en jaque. C) si el ♔ ha de pasar por una casilla batida por una pieza o peón adversarios, o D) si hay piezas propias o ajenas en las casillas de paso. La imposibilidad de enrocar puede ser temporal - como en los casos B, C y D, o permanente - como en el caso A. El enroque es una jugada muy útil, y puede realizarse tanto en el movimiento 5º como en el 40º. Un detenido estudio del diagrama anterior (Diag. 7) nos revela que las blancas no pueden enrocar, ni por el lado corto ni por el largo, pero las negras sí, tanto por el largo como efectuar el enroque corto. Los ♜ negros controlan casillas por las que ha de pasar (o a las que trasladarse) el ♔ blanco - **g1** y **d1**. El ♘ blanco domina el escaque **b8**, pero es la ♘ negra la que pasa por esa casilla y no el ♔. Todos los impedimentos para el enroque de las blancas - corto y largo - son temporales, mientras que el bando negro puede enrocar si fuera su turno de juego. Imaginemos que lo es. 1... ♜f8 2. ♔d2 ... Tanto las blancas como las negras han renunciado al enroque; las negras al enroque corto, ante la pérdida de material - la ♘ de **h8** está amenazada, y las blancas al mover su ♔ deciden no enrocar. El enroque es siempre un derecho, nunca una obligación. Las negras pueden hacer 1. ... 0-0 y también salvar así la torre.

II. f El Peón. Coronación y Captura al Paso.

En su posición inicial, los ♙ se encuentran en la segunda fila (a2-h2, los ♙ blancos) y en la séptima (a7-h7, los ♙ negros). Desde la casilla de origen, pueden mover uno o dos escaques y desde la nueva posición sólo un escaque cada vez siempre hacia delante. Un ♙ nunca retrocede. Es la única pieza que captura y mueve de manera diferente. El ♙ captura un escaque en diagonal, y se traslada a la nueva casilla, la que ocupaba la pieza o ♙ capturado. Cuando captura, cambia de columna. Si el ♙ pasa de la mitad del tablero, tiene el privilegio de capturar al paso. Este movimiento especial se resume así: si un ♙ hace jugada doble desde la casilla de origen y pasa por un escaque atacado por un ♙ enemigo, éste tiene derecho en la jugada inmediata a capturarlo, como si el ♙ sólo hubiera avanzado una casilla. Veamos un ejemplo que ilustra el movimiento del ♙. Como de costumbre, juegan las blancas.

Diag. 8



Sólo es posible una captura. Ésta es 1. fg y las blancas amenazan coronar el peón situado ahora en g7. El ♖ en e5 no puede avanzar, pues existe una pieza o ♜ adversario en e6. También son posibles las jugadas:

1. f7... 1. d5... 1. c4...

Si juegan las negras, tienen éstas varias alternativas: 1. ... gf, 1. ... g6 o 1... g5, 1... c6 o 1... c5, y 1... d6 o 1... d5. En este último caso, las blancas podrían continuar con 2. ed a.p. - el ♖ en d5 desaparece del tablero, y el ♖ blanco se traslada a d6. Las dos jugadas del negro 1... d6 y 1... d5 son similares si el blanco elige capturar al paso en su jugada siguiente. De otro modo, el ♖ negro en d5 ya no puede ser capturado por el ♖ en e5. Situemos los ♜ en c4 y e8, respectivamente. Juegan las blancas y hacen tablas. 1. fg7 ♜f7 2. ♜b5 (2. d5 ♜g7 = (2. ... ed5?? 3. ♜d5 ♜g7 4. e6! y el ♖ c corona.)) 2. ... ♜g7 3. ♜a6 c6 = Pero si juegan las negras, éstas ganan. 1... gf6 2. ef6 ♜f7 3. ♜d3 ♜f6 4. ♜e4 d6 5. ♜f4 c5! 6. ♜e4 cd4 7. cd4 ♜g5! ♠

II. g Ejercicios.

5bis Greco-NN (s.XVII) 1. e4 e5 2. ♟f3 ♟c6 3. ♟c4 ♟c5 4. c3 ♟f6 5. d4 ed 6. cd ♟b4+ 7. ♟c3 ♟e4 8. 0-0 ♟c3 9. bc ♟c3 10. ♟b3 ♟a1? [10... d5 11. ♟d5 0-0! 12. ♟f7+ ♟h8 (12... ♟f7 13. ♟g5!) 13. ♟c3 ♟f7 =] 11. ♟f7+ ♟f8 12. ♟g5 ♟e7 13. ♟e5 ♟d4 14. ♟g6 d5 15. ♟f3+ ♟f5 16. ♟f5 ♟e5 17. ♟e6+ ♟f6 18. ♟f6 gf 19. ♟f6+ ♟e8 20. ♟f7++. Transcribe la partida Greco-NN con el Sistema Descriptivo Reducido.

6. Casillas blancas de la columna f y las negras de la quinta fila.

7. Practica los mates básicos. El ♜ negro en el Centro Clásico: **d4, e4, d5**, o en **e5**. La piezas blancas en la columna **a** o **h**, o en la fila primera u octava.

8. ¿Cuántas piezas pueden ocupar una casilla al mismo tiempo?

9. ¿Puede un jugador hacer dos jugadas seguidas?

10. ¿En qué circunstancias se puede capturar más de una pieza?

III. EL FINAL DE PARTIDA

Llamaremos final a la fase de la partida en la que hay pocas piezas sobre el tablero: el ♔, una pieza y un máximo de cinco peones por bando. La ♔ contra tres piezas, ♖ contra dos piezas o ♗ contra pieza menor son los llamados finales combinados, los cuales quedan fuera del presente trabajo.

Según la fuerza relativa de las piezas de ajedrez, que resumimos seguidamente, el final es la fase de la partida en la que cada adversario dispone de una pieza, y un máximo de 10 puntos. La fuerza relativa de las piezas y su dominio del tablero es la siguiente:

FUERZA RELATIVA DE LAS PIEZAS

♔	9 puntos	21-27 casillas.
♖	5 puntos	14 casillas.
♗	3 puntos	7-13 casillas.
♘	3 puntos	2-8 casillas.
♙	1 punto	2 casillas.

(Coronación = ♔ u otra pieza, excepto el ♔.)

Mientras que en la apertura y el medio juego, el ♔ necesita estar protegido y a salvo, en el final juega un papel mucho más dinámico, y debe colaborar en el desenlace de la partida. Un ♔ activo es más importante que una cierta ventaja de material.

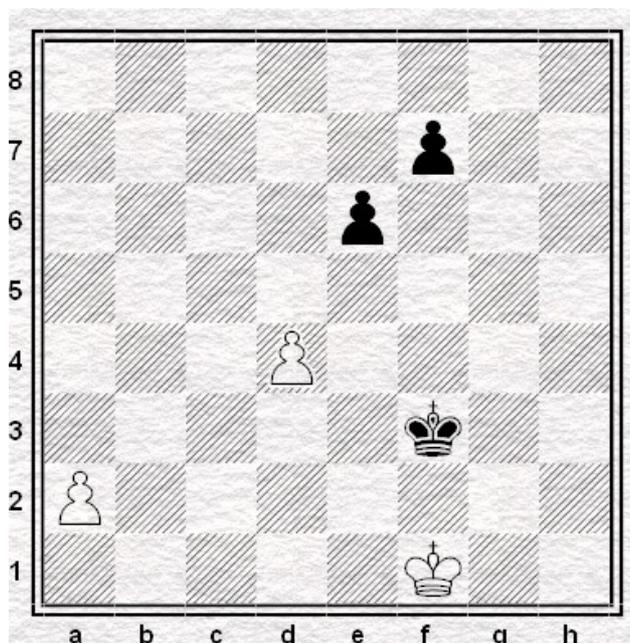
III. a Finales de Peones.

CINCO REGLAS.

1. La Regla del Cuadrado.

Si el ♔ fuerte no puede apoyar el avance del peón, entonces el resultado de la partida depende de si el ♔ enemigo consigue detenerlo en su camino a la casilla de coronación. Se traza un cuadrado, cuyo lado es igual al número de casillas entre la que ocupa y la de promoción. Si el ♔ entra o ya se encuentra dentro de ese cuadrado, el peón nunca coronará.

Un peón en su escaque de origen, debido a la opción de salida doble, tiene un cuadro desde la tercera fila hasta la octava - transforma en ♔ en las mismas 5 jugadas. Veamos unos ejemplos:



Blancas ganan. 1. d5! ed5 2. a4! ±

9a. Blancas: ♖a4, c5. Negras: ♗a6, h6. Tablas.

1. c6 h5 2. ♖b4 ♗b6 3. ♗c4 h4 (3... ♗c6 4. ♗d4 =) 4. ♗d5 h3 5. ♗d6 h2 6. c7 =

9b. Blancas: ♗h8, c6. Negras: ♗a6, h5. Tablas.

1. ♗g7 h4 2. ♗f6 ♗b6 (2... h3 3. ♗e7!) 3. ♗e5 h3 4. ♗d6 h2 5. c7 =

9c. Blancas: ♗h7, c6. Negras: ♗a6, a5. Tablas.

1. ♗g6 a4 2. ♗f5 a3 3. ♗e6 =, o 2... ♗b6 3. ♗e5! a3 (3... ♗c6 4. ♗d4) 4. ♗d6 =

2. Peón de Torre. Casos de Tablas.

En las situaciones con peón de torre, el bando fuerte gana (y el débil, logra tablas) sólo si el ♖ ocupa la casilla séptima u octava de la columna vecina.

9d. Blancas: ♗f6, h6. Negras: ♗f8. Juegan b/n. 1. h7! ± 1... ♗g8! =

9e. Blancas: ♗g6, h5. Negras: ♗f8. Juegan b/n. 1. ♗h7 ♗f7! 2. h6 ♗f8! =, o 1. h6 ♗g8! =. Si juegan las negras, entonces 1... ♗g8! y tablas.

9f. Blancas: ♗h3, h2. Negras: ♗b4. 1. ♗g4 ♗c5 2. ♗f5! ♗d6 3. ♗f6 ♗d7 4. ♗g7 ± .

1... ♗c5 2. ♗g4 ♗d6 3. ♗g5 ♗e7 4. ♗g6 ♗f8 5. h4 ♗g8 =, o 5. ♗h7 ♗f7 = Tablas.