

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 7ª ó 2ª fila.....	89
TEMA 71. Dama contra peón de torre o alfil en 7ª ó 2ª fila.....	91
TEMA 72. Dama contra peón de torre o alfil en 6ª ó 3ª 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.

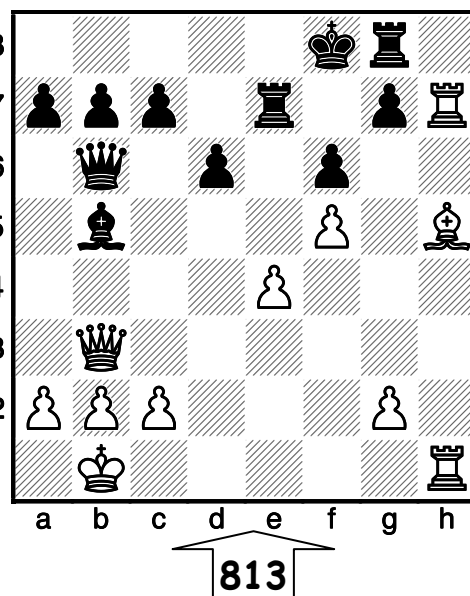
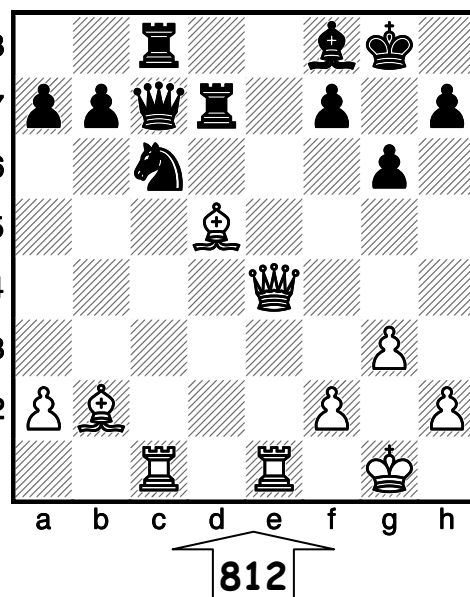
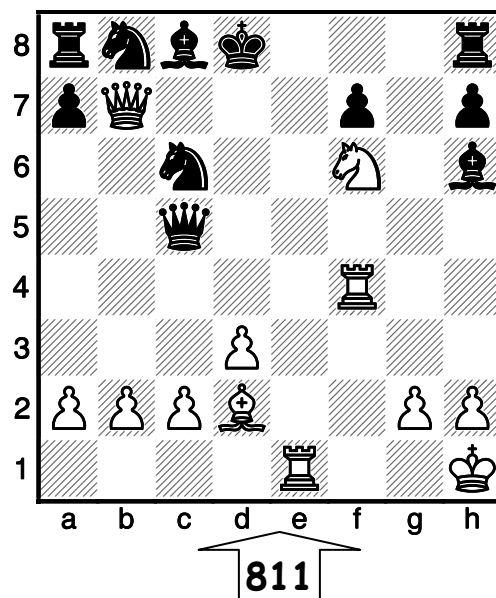
TEMA 49. El sacrificio.

- 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++**.



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

TEMA 72. Dama contra peón de torre o alfil en 7ª ó 2ª 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.

