

Ricardo Aguilera

El ajedrez

Curso completo



Alianza editorial
El libro de bolsillo

Primera edición: 1972
Tercera edición: 2015
Tercera reimpresión: 2023

Diseño de colección: Estrada Design
Diseño de cubierta: Manuel Estrada
Ilustración de cubierta: Peter Hatter: *Piezas de ajedrez en su caja*
© Peter Hatter / AGE Fotostock
Selección de imagen: Carlos Caranci Sáez

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

© Herederos de Ricardo Aguilera López
© Alianza Editorial, S. A., Madrid, 1972, 2023
Calle Valentín Beato, 21
28037 Madrid
www.alianzaeditorial.es



ISBN: 978-84-9104-133-7
Depósito legal: M. 21.378-2015
Printed in Spain

Si quiere recibir información periódica sobre las novedades de Alianza Editorial, envíe un correo electrónico a la dirección: alianzaeditorial@anaya.es

Índice

13	¿Qué es el ajedrez?
17	1. El campo de batalla y los guerreros
18	1.1 El tablero
18	1.2 Las piezas
20	1.3 Los flancos
20	1.4 Casillas centrales
22	2. El poder de las armas en combate
22	2.1 El rey
26	2.2 La dama
27	2.3 La torre
29	2.4 El alfil
30	2.5 El caballo
32	2.6 El peón
32	2.6.1 Peculiaridad del peón al capturar
33	2.6.2 Peculiaridad del peón al salir
34	2.6.3 Promoción del peón
35	2.6.4 Comer al paso
36	2.7 El enroque
37	2.7.1 Ejecución del enroque corto
37	2.7.2 Ejecución del enroque largo
38	2.7.3 Condiciones para la validez del enroque
40	2.8 Valoración de las piezas
41	2.8.1 Valoración en los cambios
41	2.8.2 Calidad

42	2.8.3 Poder ofensivo del rey
42	2.9 Misión específica de cada combatiente
42	2.9.1 Dama
43	2.9.2 Torre
43	2.9.3 Alfil
44	2.9.4 Caballo
44	2.9.5 Peón
44	2.9.6 Rey
46	3. La partida de ajedrez
46	3.1 La salida
47	3.2 Las fases de la partida
49	3.3 ¿Qué hacer?
49	3.4 ¿De qué se trata?
50	3.5 Empieza el combate
52	3.6 Respuesta
53	3.7 El ataque
56	3.8 Defensas erróneas
58	3.9 Defensa activa
59	3.10 Ataque indirecto
62	3.11 ¡Al asalto!
63	3.12 ¡Desafío!
65	3.13 ¡Sacrificio!
68	4. ¡Jaque mate!
69	4.1 Mate con una torre
70	4.2 Mate con dama
70	4.3 Mate con dos alfiles
71	4.4 Mate con alfil y caballo
71	4.5 Mate con caballo y torre
72	4.6 Mate con alfil y peón
72	4.7 Mate con dos torres

74	5. Notaciones
75	5.1 Notación algebraica
76	5.1.1 Notación algebraica abreviada
83	5.1.2 Notación algebraica ampliada
84	5.2 Notación descriptiva
88	5.3 Signos
89	6. Promoción del peón
93	7. Cuadrado de peón
95	8. La oposición
101	9. Tablas
107	10. La apertura
108	10.1 La iniciativa
109	10.2 El desarrollo
111	10.3 La idea
112	10.4 El gambito
113	10.5 La celada
114	10.6 Clasificación de las aperturas
	1) Aperturas abiertas
115	10.6.1 Aperturas italiana
117	10.6.2 Defensa de los dos caballos
120	10.6.3 Apertura española
123	10.6.4 Apertura escocesa
126	10.6.5 Gambito de rey
130	10.6.6 Gambito Evans
	2) Aperturas semiabiertas
134	10.6.7 Defensa siciliana
142	10.6.8 Defensa francesa
146	10.6.9 Defensa Caro-Kann
150	10.6.10 Defensa Nimzowitsch
152	10.6.11 Defensa Ufimtsev

Índice

154	10.6.12	Defensa Alekhine
158	10.6.13	Defensa escandinava
	3)	Aperturas cerradas
161	10.6.14	Gambito de dama rehusado
165	10.6.15	Gambito de dama aceptado
168	10.6.16	Defensa eslava
171	10.6.17	Defensa Grünfeld
171	10.6.18	Defensa Tarrasch
172	10.6.19	Contragambito Albin
175	10.6.20	Defensa Nimzoindia
178	10.6.21	Defensa india de rey
181	10.6.22	Defensa Budapest
183	10.6.23	Defensa india de dama
185	10.6.24	Defensa Benoni moderna
188	10.6.25	Defensa holandesa
190	10.6.26	Sistema catalán
193	10.6.27	Apertura inglesa
195	10.6.28	Apertura Reti
198	10.6.29	Apertura Bird
201	11.	Celadas
215	12.	El juego medio
216	12.1	El tiempo
220	12.2	El espacio
223	12.3	Sacrificio por desarrollo
226	12.4	Cambio de piezas para restringir el juego
229	12.5	Ataque de las minorías
232	12.6	Combinación
237	12.7	La posición
247	12.8	Cadena de peones
251	12.9	<i>El hole</i>

256	13. El final
257	13.1 Mates de rey robado
258	13.1.1 Rey y torre contra rey
261	13.1.2 Rey y dama contra rey
263	13.1.3 Rey y dos alfiles contra rey
264	13.1.4 Rey, alfil y caballo contra rey
266	13.1.5 Rey y dos caballos contra rey
269	13.1.6 Rey y peón contra rey
273	13.2 Finales de piezas y peones
273	13.2.1 Finales de reyes y peones
278	13.2.2 El peón pasado
279	13.2.3 Finales de torres y peones
282	13.2.4 Finales de alfiles de distinto color
283	13.2.5 Alfil y torre contra caballo y torre
286	13.2.6 Alfil contra caballo
291	13.2.7 Final de alfiles del mismo color y un peón de ventaja
298	14. Resumen
298	Consejos y normas
298	Aperturas
300	Juego medio
302	Finales
303	Conclusión
303	El ajedrez formal

¿Qué es el ajedrez?

Con frecuencia olvidamos que el ajedrez es un juego, simplemente eso, un juego. Nos ocurre a los ajedrecistas que, prendidos de su inesperado y sorprendente poder, llegamos a pensar que su ejercicio exige altas cualidades intelectuales y profundidad de juicio. Así, es cosa corriente oír decir que el ajedrez es una verdadera ciencia, y una ciencia que debe alinearse entre las exactas. Afirmación tan fácil como endeble, toda vez que el ajedrez sabe invalidar cualquier regla, cualquier enunciado o axioma. Sólo principios muy generales pueden nutrir su teoría, ya que sus verdaderas leyes son de signo pragmático. Tan pronto como el estudiante penetra en la selva ajedrecística, ha de defenderse con su propia cabeza, viéndose obligado a olvidar consejos y normas. Descubre entonces que no está ante una ciencia, como alguien le dijo, sino ante un arte. Efectivamente, el ajedrez sabe mostrarse en posesión de expresiones estéticas muy características.

Mas todo este empeño humano de clasificación fracasa inevitablemente ante el tablero de ajedrez. Recordemos que en el curso de los últimos cuatrocientos años –desde que fue precisada a escala universal su reglamentación– no han sido escasos los cerebros poderosos que se sintieron llamados al dominio del ajedrez, tratando de desvelar sus misterios para someterlos al poder del hombre. Pero el ajedrez logró superar siempre estas pruebas y guardar su secreto. Las posibilidades de sus combinaciones son tales que había que pensar en una dimensión cósmica para determinar su profundidad y extensión, lo que equivale a desbordar de todo punto la capacidad humana.

Es por ello por lo que la prudencia nos aconseja detener estas reflexiones y repetirnos a nosotros mismos que, al fin y al cabo, en el ajedrez sólo nos es lícito hallar un medio de satisfacción, un medio de cubrir positivamente los espacios del ocio. Hay que abandonar todo prurito de dominio, que, por ser empresa imposible, nos llevaría a caminar por el campo de la alienación y del extravío. Convengamos, pues, en volver a nuestro punto de partida. El ajedrez se limita a ser un juego. Y si acaso esta rendida conclusión nos parece que hierde nuestro poder de análisis, pensemos que, a la postre, la vida no es tampoco más que un juego. Abandonemos nuestro espíritu definidor, pues quizá esa clasificación primaria de «juego» no sea poca cosa.

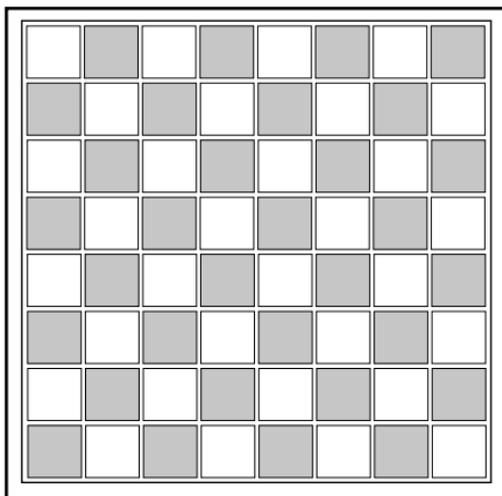
Como tal juego debemos convenir, sin embargo, en que el ajedrez es una lucha y, como tal una, imagen de la vida. Una lucha en la que entran en competición las cualidades humanas más diversas, ni más ni menos como ocurre en la

vida real. Reflexión, poder de cálculo, ardid, principios estratégicos y tácticos, sentido del riesgo, prudencia, valor y temeridad, espíritu ecléctico ante las situaciones imprevistas o sorpresivas –que son las más–, valoración dialéctica del plan trazado, con visión nueva de las realidades objetivas después de cada uno de sus lances. He aquí una lista muy incompleta de cuanto exige la partida de ajedrez, habida cuenta de que estamos ante el *único* juego en que no existe el azar ni la suerte en sí mismos. La fortuna o la adversidad pueden estar presentes en los jugadores, pero siempre con independencia del mismo juego.

El objetivo de este libro no es el examen del ajedrez como fenómeno social ni es tampoco penetrar en su filosofía. Podríamos hablar de su función educadora y de su rango moral, acentuando la carga de nobleza, de eficacia y de conocimientos que brinda a la formación humana. Cosas son éstas que han sido ya dichas muchas veces, y en algunas sociedades –sólo en las más desarrolladas– han llegado a ser una disciplina en las escuelas y universidades. No, nuestro objetivo es otro y bien distinto: ofrecer a quienes aún no conocen este juego y a quienes –conociéndolo– todavía no han penetrado en su profundidad y significación, las bases idóneas y elementales para llegar a practicarlo correctamente. Se nos ha de perdonar el estilo, no poco descuidado e intrascendente, de nuestras lecciones, en beneficio de ese objetivo que tratamos de alcanzar que, en definitiva, no es sino el de dar un poco de luz y hacer grato el espinoso camino de su enseñanza.

1. El campo de batalla y los guerreros

Vamos a presenciar la lucha de dos poderosos ejércitos
maniobrando en un campo neutral y con armas iguales.
Una lucha «caballeresca». He aquí el campo.



1.1 El tablero

Como vemos, se trata de un tablero de 64 casillas, alternativamente claras y oscuras. No conviene que sean blancas y negras porque el contraste perjudicaría la visión. Deben ser grises o marrones, diferenciándose sólo en el tono o intensidad de color. El tablero debe situarse de forma que la primera casilla clara inferior quede a la derecha del jugador. Esto es importante.

1.2 Las piezas

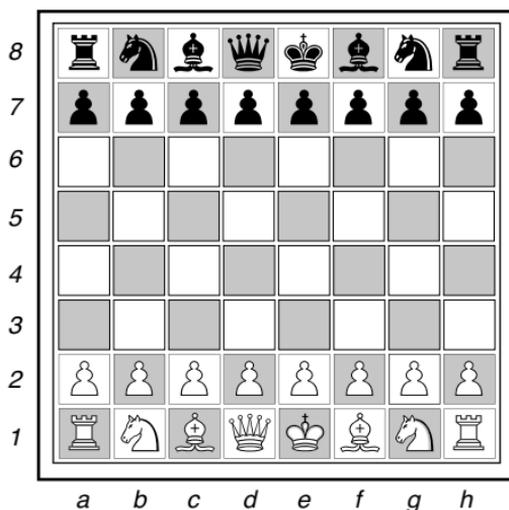
¿Dónde están los ejércitos? Aquí están. Cada uno está integrado por los siguiente guerreros:



Como puede apreciarse, cada ejército tiene como divisa un color. Se trata, pues, del ejército blanco y del ejército negro. Estos guerreros presentan, por sus posiciones iniciales en el campo de batalla, la formación que observamos en la siguiente página.

Para su representación impresa se ha convenido en situar siempre al ejército blanco en la parte inferior del tablero y, por tanto, al negro en la superior.

1. El campo de batalla y los guerreros

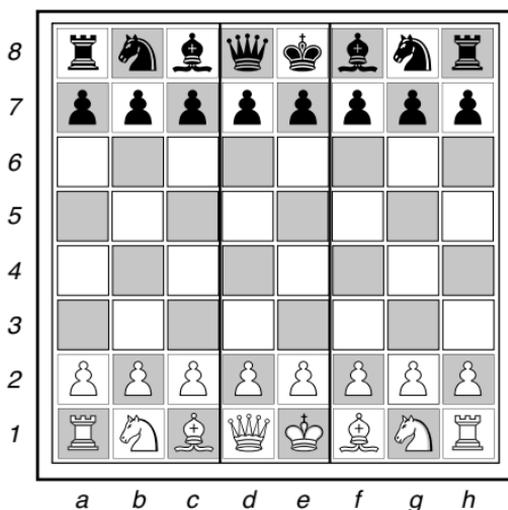


Como se observará, la dama de cada ejército ocupa inicialmente la casilla central del mismo color que su divisa. Por eso, para que cada combatiente ocupe su puesto con exactitud, es importante –como antes hemos dicho– que la primera casilla blanca del tablero quede a la derecha del jugador.

Las casillas ocupadas toman inmediatamente el nombre del guerrero que las honra con su presencia. Así hemos de decir, casilla de rey, casilla de dama, casilla de alfil de rey, etc. Las piezas que hay al lado del rey adquieren el apelativo del monarca. Por eso las llamamos: de alfil de rey, de caballo de rey y de torre de rey. Lo mismo ocurre con las casillas que están al lado de la dama. Los peones reciben el apelativo de la pieza a la que cubren, es decir, la que hay a su espalda. Decimos, por ello, *peón de rey* al que está situado delante de esta pieza; *peón de alfil de rey* al que ocupa la casilla anterior a dicho alfil, etc.

1.3 Los flancos

Ambos ejércitos deben considerar bien el campo de batalla antes de entrar en combate. Este campo se divide en dos flancos iguales, determinados por una línea imaginaria de separación.



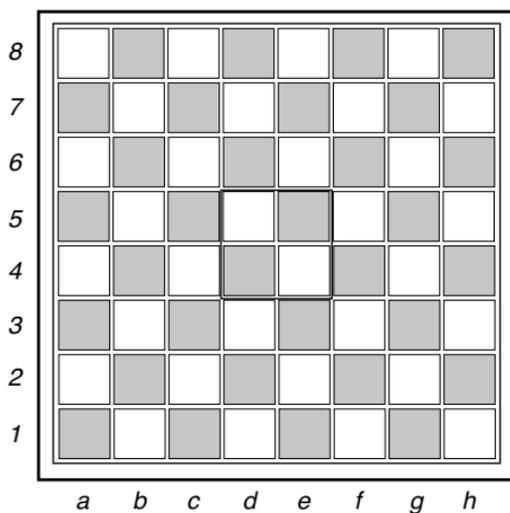
De esta forma, diremos que las casillas que están a la derecha del rey blanco e izquierdo del rey negro constituyen el *flanco o ala de rey*; y las casillas de la izquierda de la dama blanca y derecha de la dama negra vienen a ser el *flanco o ala de dama*.

1.4 Casillas centrales

Las cuatro casillas centrales del tablero deben llamar la atención a ambos ejércitos. Se trata de las casillas 4 y 5 de

1. El campo de batalla y los guerreros

rey y 4 y 5 de dama, tanto desde el punto de vista del ejército blanco como del negro. Estas casillas son las más IMPORTANTES del tablero y vienen a ser algo así como la montaña que domina el llano. Toda pieza situada en esa montaña aumenta su potencia de tiro y ejerce un evidente dominio del campo de operaciones. El privilegio de su ocupación o dominio puede determinar la definitiva ventaja.



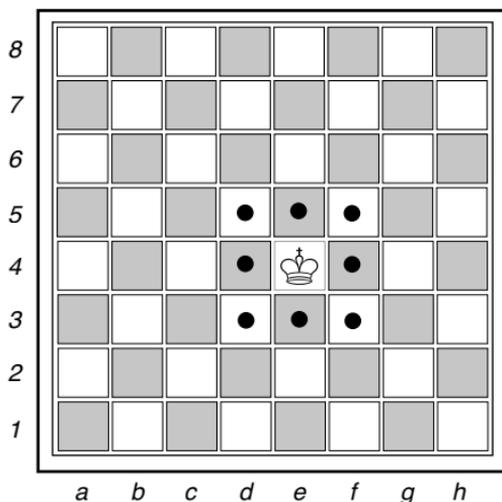
2. El poder de las armas en combate

Cada pieza tiene su particular manera de maniobrar y, por consiguiente, su poder de acción es peculiar y diferente de las demás. Maniobran de manera distinta y también es distinta su forma de capturar piezas enemigas o atacar al rey adversario. Ni más ni menos que lo que ocurre en las batallas reales.

2.1 El rey

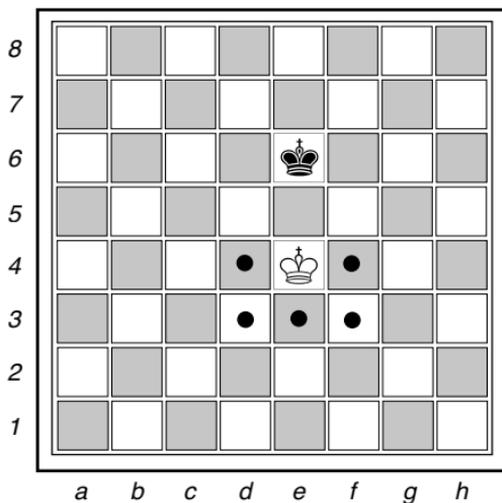
Se trata del jefe del ejército. Su función, en un principio, es puramente defensiva. Tiene que permanecer a cubierto del poder de las armas del adversario. Cada vez que recibe un disparo enemigo sufre un *jaque* y tiene que esquivar el golpe, trasladándose a otra casilla contigua que esté libre de piezas y a salvo del fuego adversario, o bien cubrirse con alguna pieza de su propio ejército si acaso es posible y conveniente. Si nada de esto puede hacer, cae abatido en

jaque mate, lo que determina la derrota y el exterminio de sus tropas. A continuación veremos cuál es su capacidad de maniobrar.

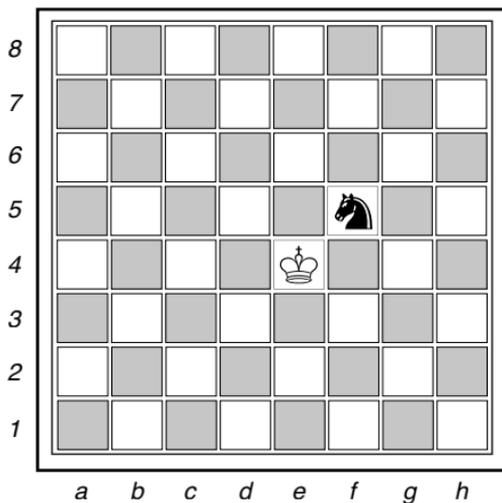


Como se aprecia, puede trasladarse a cualquiera de las casillas señaladas con puntos, pero a base de avanzar solamente un paso. Se entiende que ese traslado será factible sólo si las casillas colindantes (es decir, aquellas en las que desee situarse) no están dominadas o *tomadas* por otra pieza enemiga. Anotemos, para comprender bien esto, que en la posición del grabado anterior, el rey blanco tiene a su disposición, como se ve, las casillas 3, 4 y 5 de dama, 3 y 5 de rey, 3, 4 y 5 de alfil de rey. Pues bien, si, por ejemplo, el rey enemigo estuviera situado en la casilla e6 ocurriría que el rey blanco sólo dispone de las casillas 3 y 4 de dama, 3 de rey, 3 y 4 de alfil de rey, toda vez que las tres que tiene delante sufren al mismo tiempo la acción del rey adversario (véase el grabado de la página siguiente).

El ajedrez

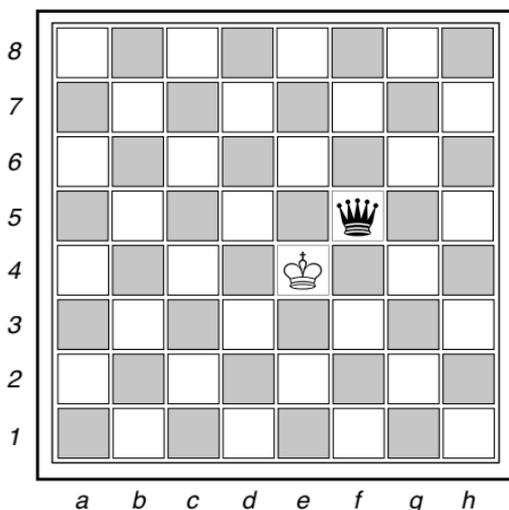


Los reyes capturan en el mismo sentido en que se mueven, es decir, pueden tomar (*matar, comer*, que de cualquiera de estas formas se dice) a cualquier pieza adversaria que se coloque *sin defensa* en una de las casillas



inmediatas a las que ocupan. Por supuesto, los reyes han de respetar las distancias y no pueden, por sí mismos (contrariamente a lo que le es permitido a las demás piezas), situarse en casillas batidas por el fuego enemigo. Ahora veamos en la práctica cómo capturan.

El rey blanco, tocándole el turno, puede capturar el caballo negro que está en una de las casillas de su dominio, siempre que tal caballo no esté defendido por una pieza enemiga. Pero veamos, a tenor de lo dicho anteriormente, una captura imposible.



La captura de la dama negra es imposible si ha sido el rey blanco el que, tratando de conquistarla, se ha acercado *disimuladamente* hasta ella –cosa imposible y, por tanto, prohibida–, pues ya hemos dicho que el rey no puede situarse en casillas batidas por las armas enemigas. También es imposible la captura si ha sido la dama negra quien ha avanzado hasta colocarse a la vera del rey blanco, pero