

1

El juego en la apertura

El desarrollo de las piezas constituye el objetivo principal de la apertura.
NIMZOVICH

Teniendo en cuenta que este libro es la continuación del manual *Escuela de Ajedrez*, se asume que el lector conoce los fundamentos básicos del juego, por haberlos estudiado en el libro citado, o en cualquier otro de contenido similar.

Es decir, que está familiarizado con los movimientos de las piezas, el reglamento de ajedrez, los mates básicos y, desde luego, los objetivos de la primera fase de la partida.

En la apertura se ponen los cimientos del medio juego, que es tanto como decir de toda la partida.

1. Principios básicos

Asumimos, por tanto, que el lector conoce los principios esenciales del juego en la apertura:

- Desarrollo de piezas
- Control del centro
- Seguridad del rey

No está de más, en cualquier caso, redefinir estos conceptos, a fin de que el lector los recuerde, volviendo sobre ellos, ahora seguramente enriquecido con algunas experiencias en partidas de competición.

Desarrollo

En el momento de iniciarse la partida, la principal tarea de cada jugador es movilizar sus piezas, situarlas en disposición de

presentar batalla al bando contrario.

En la posición inicial, las únicas piezas que pueden jugar, además de los peones, son los caballos. Para desarrollar las demás piezas, es obligado, por tanto, mover peones. Conviene recordar aquí que caballos y alfiles se consideran piezas menores, mientras que dama y torres se consideran piezas mayores o pesadas.

Según los cánones, deben desarrollarse primero las piezas menores y, una vez efectuado el enroque, le llega el turno a las piezas mayores.

El desarrollo es la movilización o la "puesta en juego" de las piezas y la forma más efectiva de hacerlo es con movimientos naturales, es decir, orientados hacia el centro del tablero, porque desde el centro disponen de mayor radio de acción y pueden desplazarse con mayor facilidad a uno u otro sector del tablero, que, como recordará el lector, se llaman flanco de dama (columnas "a", "b", "c" y "d") y flanco de rey (columnas "e", "f", "g" y "h").

El desarrollo debe realizarse de la forma más eficaz y rápida (o económica) posible. Tiene mucho que ver con el factor tiempo y el jugador debe procurar acelerar su propio desarrollo dificultando, en la medida de lo posible, el del contrario. Es evidente que no es lo mismo obtener una buena posición en 15 jugadas, que conseguir esa misma posición en 11 o 12.

En ajedrez "tiempo" se utiliza como si-

nónimo de jugada o turno de juego. Un tiempo es una jugada. El lector a menudo escuchará expresiones como "a las negras les falta un tiempo para coronar su peón", "las blancas ganan por un tiempo", etc.

A medida que avanza en el conocimiento del ajedrez, el jugador aprende a distinguir que el ritmo de juego, o la intensidad de los movimientos de desarrollo no se requieren por igual en las partidas abiertas que en las cerradas o semicerradas. El mayor teórico del ajedrez, gran maestro Nimzovich decía: "En el juego abierto, la velocidad del desarrollo es primordial y por eso toda pieza debe ser desarrollada en una sola jugada. Cualquier jugada de peón que no tienda a la formación del centro, o lo apoye o no ataque el centro enemigo, debe ser considerada una pérdida de tiempo.

Centro

Lo primero que debemos tener presente al tratar del centro es que si decimos el centro es muy importante en ajedrez, estamos realizando una afirmación que puede ser verdadera o falsa.

Verdadera, porque el centro en ajedrez es muy importante en la apertura y el medio juego, y falsa, porque en el final apenas tiene significación.

Esta cuestión sirve, una vez más, para hacernos comprender las dificultades de establecer reglas inmutables o principios ajedrecísticos a prueba de bombas. Nos repetimos, sí, pero es preciso hacerlo: en ajedrez nada es definitivo, a menos que pueda demostrarse en el tablero.

Recordemos que el centro del tablero está compuesto por cuatro casillas: "e4", "d4", "d5" y "e5". A efectos de estudio, a veces se utiliza la expresión centro ampliado, que integran las casillas comprendidas en el cuadrado f3-c3-c6-f6.

El dominio del centro es esencial, porque es el núcleo más importante de la lucha en el tablero. Atacar casillas centrales ("e4", "d4", "d5", "e5") es un primer paso para la conquista de espacio y porque, como ya hemos dicho, las piezas situadas en el centro (o cerca del centro) cobran mayor actividad y sus desplazamientos a los flancos son más fluidos.

La mayoría de los tratados recomienda situar, en los primeros movimientos, uno o más peones en el centro. Claro que las negras no tienen las mismas opciones que las blancas porque, por definición, al menos en la primera fase de la partida, van a remolque.

Al tratar del centro, conviene recordar que ninguna pieza domina la casilla en que está situada. Así, situar un peón en "e4" no nos garantiza el control de "e4", aunque sí el de dos casillas importantes: "d5" y "f5".

Las primeras jugadas clásicas y más efectivas son 1.e4 y 1.d4. Pero hay otras posibilidades igual de efectivas, como 1.c4 y 1.♘f3, por ejemplo. El lector puede comprobar, en cualquier base de datos masiva, que según las estadísticas, los movimientos iniciales 1.e4 y 1.d4 son, de largo, los más empleados, seguidos, por este orden, de 1.c4 y 1.♘f3.

El objetivo de cada jugada de apertura es lograr el mayor número posible de objetivos. Así, si jugamos 1.e4, el peón abre paso a la dama y a su alfil de rey (diagonales "d1-h5" y "f1-a6"), y ataca dos casillas centrales ("d5" y "f5").

Seguridad del rey

Es cuestión primordial poner a cubierto el propio rey, puesto que de su suerte depende la de la partida. Se asume que el lector conoce el porqué de la necesidad del enroque y de que la barrera de peones que protege al rey esté intacta. La apertura de

líneas centrales, con los primeros cambios de piezas y peones, puede poner en peligro a los reyes, de ahí que convenga protegerlo del ataque de las piezas enemigas. Una vez el rey "encastillado" (pues ése es el verdadero significado de enroque, siendo roque el nombre de la torre en castellano clásico), el jugador puede proceder a completar el desarrollo y empezar a trazar planes de cara al medio juego.

2. Material vs tiempo

Además de tiempo (desarrollo) y espacio (centro), hay otro concepto fundamental que rige la lucha no sólo en la primera fase del juego, sino a lo largo de toda la partida: el material. El material no lo es todo en ajedrez, puesto que el factor decisivo es el rey, pero es indudable que, gracias a la ventaja o superioridad material, el jugador puede inclinar la balanza a su favor en la mayoría de los casos.

¿De qué forma afecta el material a la apertura?

Ganar una pieza en los primeros compases del juego viene a ser una lotería. No es, desde luego, algo que suceda a menudo, salvo que uno de los jugadores sea un principiante.

Una práctica muy peligrosa, propia también de jugadores inexpertos, es "ganar" peones en plena apertura. El peligro consiste en que a menudo se quebranta el principio tiempo en beneficio del principio material, cuando el desarrollo es cuestión absolutamente prioritaria. Es desaconsejable, por tanto, la captura de uno o más peones en la apertura, porque el tiempo invertido en la captura puede retrasar gravemente el desarrollo.

3. Desarrollo clásico

Un desarrollo eficaz y económico de piezas pasa, por tanto, por situar uno o más

peones en el centro, desarrollar las piezas menores por casillas activas, enrocar y situar las torres en columnas centrales o susceptibles de abrirse.

El aspecto "económico" o de rapidez significa utilizar sólo un movimiento para desarrollar cada pieza, procurando, además, desarrollarla atacando algún objetivo contrario o planteando algún problema que obligue al enemigo a atender la amenaza. Por ejemplo, en las aperturas abiertas, después de 1.e4 e5, el desarrollo inmediato del caballo de rey, 2.♘f3, ataca el peón de "e5", y tras la respuesta natural, 2...♗c6, la jugada de hostigamiento 3.♙b5, característica de la Apertura Ruy López, que aunque no plantea una amenaza real al peón de "e5" (pues las negras pueden seguir con 3...a6, y si 4.♙xc6 dxc6 5.♗xe5, entonces 5...♞d4, recuperando el peón con una posición satisfactoria), sí presiona sobre el caballo de "c6", con un amago de cambiarlo (4.♙xc6) y dislocar así la estructura de peones.

La famosa partida clásica que sigue ejemplifica muy bien el problema del subdesarrollo, junto con la valoración indebida de la pérdida del enroque.

Meek-Morphy

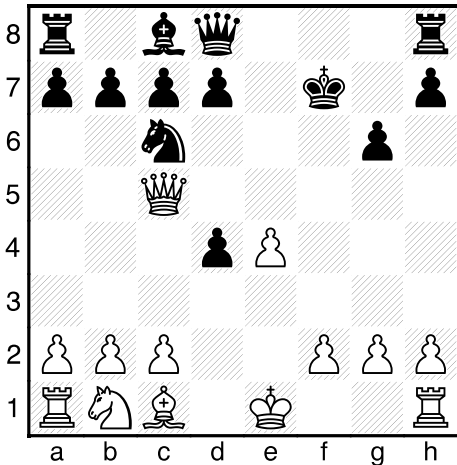
Mobile 1855

Gambito Escocés

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♙c4 ♙c5
5.♗g5 ♗h6 6.♗xf7?!

Las blancas se embarcan en una aventura dudosa, por no decir abiertamente mala. La posición del alfil de c5 les ha hecho concebir esta combinación, con la que las negras pierden el enroque.

6...♗xf7 7.♙xf7+ ♖xf7 8.♞h5+ g6
9.♞xc5



Las blancas han logrado su propósito, de paso que han recuperado el peón: el rey negro ya no podrá enrocar. Su evaluación tiene en cuenta un aspecto posicional (rey no enrocado), pero desatiende un aspecto esencial en posiciones abiertas: el desarrollo. De momento, las negras tienen una pieza en juego (el caballo), su torre de rey podrá situarse en una sola jugada en la columna "e", y por si fuera poco, es su turno, lo que les permitirá hostigar a la dama blanca y ganar nuevos tiempos.

9...d6 10. ♖b5 ♜e8 11. ♗b3+?

Lo lógico es olvidarse del peón, con 11.0-0, y si 11... ♜xe4, 12. ♘d2.

11...d5! 12. f3 ♘a5 13. ♗d3 dxe4 14. fxe4 ♗h4+ 15. g3 ♜xe4+ 16. ♔f2

Ahora el rey blanco también está desenrocado y sus piezas siguen en las casillas iniciales.

16... ♗e7 17. ♘d2

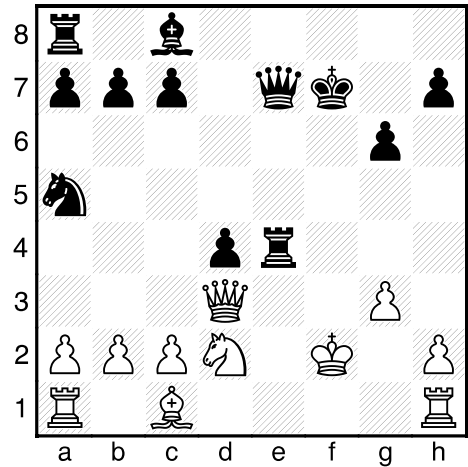
Por fin desarrollan las blancas una pieza, pero ya no tendrán respiro.

Ver el diagrama siguiente

17... ♜e3! 18. ♗b5

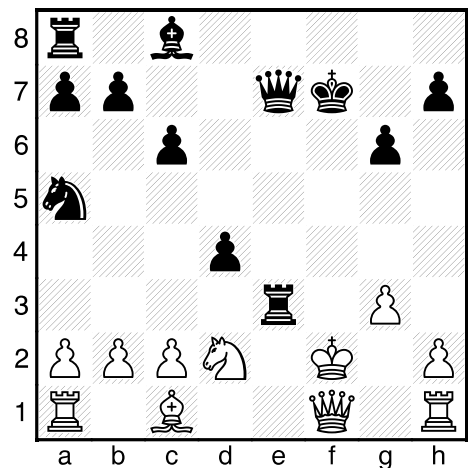
El peón de "d4" no se puede tomar:

18. ♗xd4? ♜e2+ 20. ♔g1 (20. ♔f1 ♘h3+)
20... ♜e1+ 21. ♘f1 (SI 21. ♔f2, ♗e2++)
21... ♘h3, ganando.



18...c6! 19. ♗f1

Las últimas jugadas de las negras han tenido el fin de forzar a la dama blanca a abandonar el control de la casilla "e2".



19... ♘h3!

Las negras insisten en su propósito, ganando tiempos vitales para el ataque.

20. ♗d1

Única. Si 20. ♗xh3?!, 20... ♜e2+ 21. ♔f1

(21.♔g1 ♖e3+ 22.♕f1 ♗f2++) 21...♞e1+
22.♔g2(f2) ♗e2++.

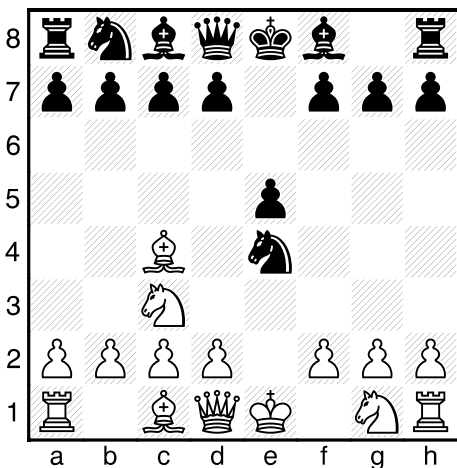
20...♞f8 21.♘f3 ♕e8

Las blancas se rindieron, pues la clavada sobre la columna "f" es decisiva. Es curiosa la decisión de Morphy en su jugada de rey. ¿Por qué no lo llevó a "g7" o "g8"? Podemos suponer que le parecía más estética la alineación de las tres piezas mayores en la columna "e".

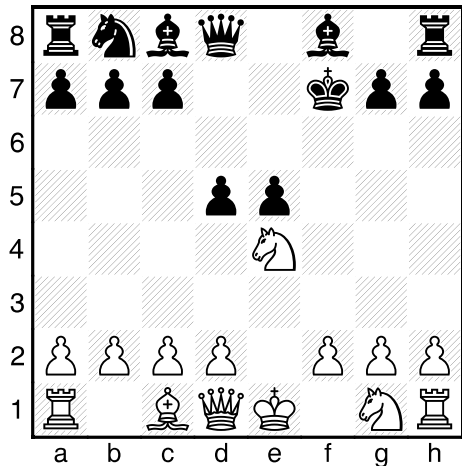
El sacrificio de pieza en "f7" es muy tentador para el jugador novel, porque se le enseña que esa casilla (junto con "f2") es la más débil del tablero, y también que hacerle perder el enroque al contrario es una gran ventaja.

Ambas cosas son ciertas, pero no hay que olvidar de qué forma se consigue. Si para lograr la teórica ventaja de "desenrocar" al rey enemigo hay que incurrir en concesiones de desarrollo, lo normal es que sea un mal negocio, sobre todo si se trata de posiciones abiertas.

Ese mismo prejuicio o evaluación mal entendida se da en varias aperturas. Por ejemplo, en la Viena, después de 1.e4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.♙c4, a menudo las negras capturan el peón de "e4", 3...♘xe4



Si es la primera vez que se encuentra con esta posición un debutante, lo normal es que juegue 4.♙xf7+, y después de 4...♕xf7 5.♘xe4 d5, se encontrará en la posición siguiente...



...en la que las negras tienen ventaja. ¿Por qué? Porque tienen un fuerte centro de peones y cuentan con la pareja de alfiles en una posición abierta. Hay que sopesar ventajas e inconvenientes, y éstos tienen más peso. Por lo tanto, el seudosacrificio en "f7" es erróneo.

Si, en lugar de 4.♙xf7+, las blancas juegan 4.♘xe4, sigue 4...d5, y a todas las respuestas quedan bien las negras.

Lo mejor, en tal caso, es entrar en la Variante que los anglosajones conocen como Frankenstein/Drácula, 4.♗h5, de la que se derivan grandes complicaciones. Pero ese es otro cantar.

La que sigue es otra de las muchas partidas clásicas que pone de relieve la espectacularidad de la *Escuela Romántica*, y que nos sirve de magnífico ejemplo para subrayar la importancia del desarrollo (¡y la importancia negativa del subdesarrollo!).

Anderssen-Max Lange

Breslau 1859

Apertura Ruy López

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 ♘d4

La Defensa Bird.

4.♘xd4 exd4 5.♙c4?!

Puesto que el alfil ya ha movido, es mejor 5.0-0.

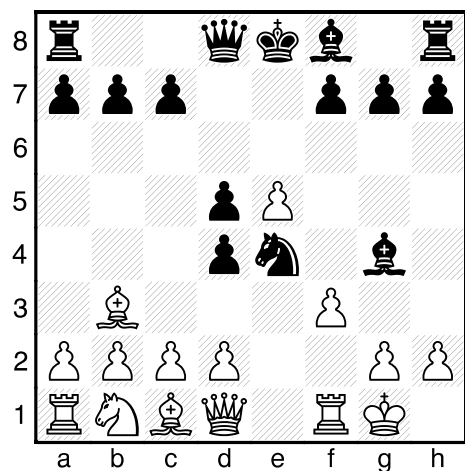
5...♘f6 6.e5?

De nuevo, había que enrocar. Este prematuro avance permite una típica reacción central.

6...d5 7.♙b3?

Era preferible 7.♙b5+, y también 7.♙e2. Sería favorable a las negras 7.exf6 dxc4 8.fxc7 ♙xg7 (u 8...♙e7+), que tendrían mejor desarrollo, con peones en el centro y pareja de alfiles.

7...♙g4 8.f3 ♘e4! 9.0-0?



Tomar el alfil sería poco menos que suicida: 9.fxg4 ♙h4+ 10.g3 (no 10.♙e2?? ♙f2+ 11.♙d3 ♘c5++) 10...♘xg3 11.hxg3 ♙xh1+ 12.♙e2 ♙g2+ 13.♙e1 (13.♙d3?? ♙e4++) 13...♙xg3+ 14.♙f1 d3!, con ventaja decisiva.

La única alternativa parece ser 9.g3, y si 9...♙h5, entonces 10.d3.

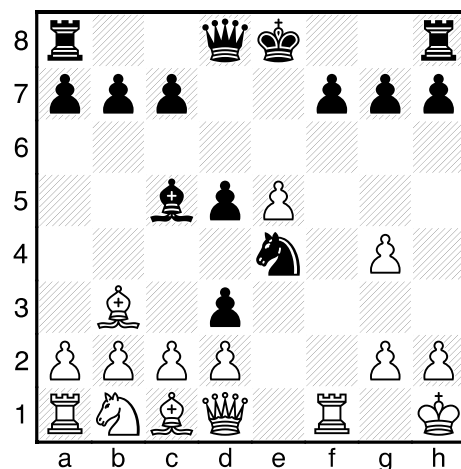
9...d3!

Un excelente sacrificio táctico de peón, que paraliza la posición blanca.

10.fxg4

Después de esto, el amigo Fritz sigue dando clara ventaja a las blancas, y aunque tras un considerable tiempo de análisis "ve" las jugadas inmediatas, apenas vislumbra que las blancas puedan estar peor.

10...♙c5+ 11.♙h1



11...♘g3+!!

Una jugada no sólo espectacular, sino también eficaz y decisiva.

12.hxg3 ♙g5

Amenaza 13...♙h6++.

13.♙f5

No hay otra forma de taponar el jaque en la columna "h", ni tampoco se puede neutralizar la letal acción del alfil.

Ver el diagrama siguiente

Aquí Fritz ya ve mate en nueve.

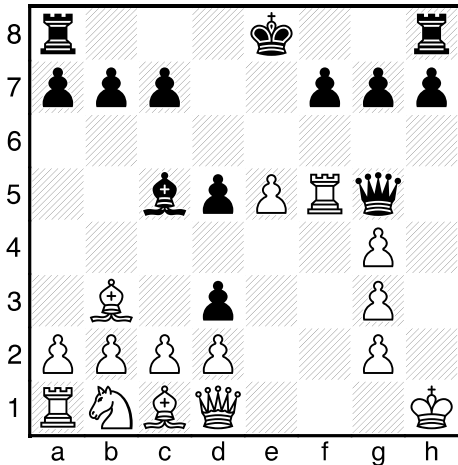
13...h5!! 14.gxh5

Si 14.♙xg5??, 14.hxg4+ y mate a la siguiente.

14...♙xf5 15.g4 ♙xh5+

Esto es innecesario. Ganaba más rápidamente (un movimiento antes) la sencilla

15...♖f2!, en cuyo caso, a 16.g3 (que parece única), seguiría 16...♗xg3 17.♖f1 ♗h4+ 18.♔g2 ♗xg4+ y mate en dos.
16.gxh5



Con dos piezas menos, y dama y alfil por todo potencial, las negras pretenden seguir acosando al rey blanco. La cuestión es ¿cómo seguir haciéndolo?

16...♗e4! 17.♖f3 ♗h4+ 18.♖h3 ♗e1+

Y las blancas abandonaron, en vista del evidente mate en tres que seguiría a 19.♔h2: 19...♔g1+ 20.♔h1 ♔f2+ 21.♔h2 ♗g1++.

Cierto que las negras atacaron con economía de medios, pero vale la pena observar el paupérrimo desarrollo de las blancas, con todas las piezas de su flanco de dama inéditas. ¡Parece increíble que el gran Anderssen –por entonces campeón mundial oficioso– perdiese de manera tan escandalosa! Avatares de la lucha sin cuartel y del desprecio a la posición.

¿Son estas partidas demasiado polvorientas, residuos del pasado?

Bien, veamos una reciente que tiene, además, cierto valor histórico, y que podría incluirse también en la sección 5, Aventuras de dama.

Kariakin-Malinin
 Sudak 2002
 Apertura Escocesa

1.e4 ♘c6

La Defensa Nimzovich, aunque, por inversión de movimientos, revertirá a una Apertura Escocesa.

2.d4 e5 3.♘f3 exd4 4.♘xd4 ♗h4

La Variante Steinitz, una prematura excursión de dama.

5.♘c3

Las blancas optan por el desarrollo, una nueva interpretación de la variante. Antes se jugaba 5.♘b5.

5...♔b4 6.♔e2

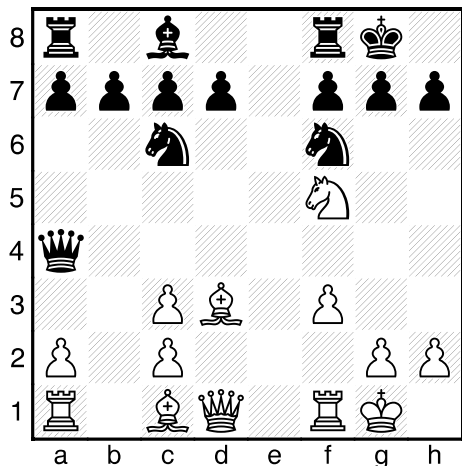
Despreciando el ataque al peón de "e4".

6...♘f6 7.0-0 ♔xc3 8.♘f5! ♗xe4 9.♔d3

♗g4 10.f3 ♗a4

La dama negra ha jugado ya cuatro veces y, a cambio de un simple peón, las negras se han retrasado mucho en desarrollo.

11.bxc3 0-0



12.♘xg7! ♔xg7 13.♔h6+!

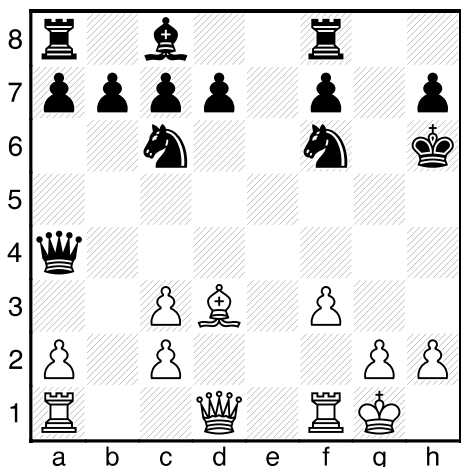
Dos sacrificios encadenados, prácticamente resolutivos.

13...♔xh6

Las alternativas son:

a) 13...♔h8 14.♙xf8, Vukovic-Mozetic, Banja Vrucica, 1991.

b) 13...♔g8 14.♚d2 ♚h4 (si 14...♚a5, 15.♙xf8 ♔xf8 16.♚h6+ ♔g8 17.♗fe1!, con ventaja decisiva del blanco) 15.♙g5 ♚h5 16.♙xf6, y las blancas ganan.



14. ♚d2+ ♔h5

O 14...♔g7 15.♚g5+ ♔h8 16.♚xf6+ ♔g8 17.♚g5+ ♔h8 18.♚h6, amenazando un doble mate en "f8" y "h7".

15.g4+ ♔xg4 16.fxg4+ ♚xg4+ 17.♔h1

Ya no hay defensa. El GM Kasimdzhanov publicó un extenso análisis sobre esta variante, llegando a la conclusión de que las negras están perdidas.

Ver el diagrama siguiente

17...d6 18.♗f6

Amenaza mate en "h6".

18...♚g5 19.♙e2+ ♙g4 20.♙xg4+

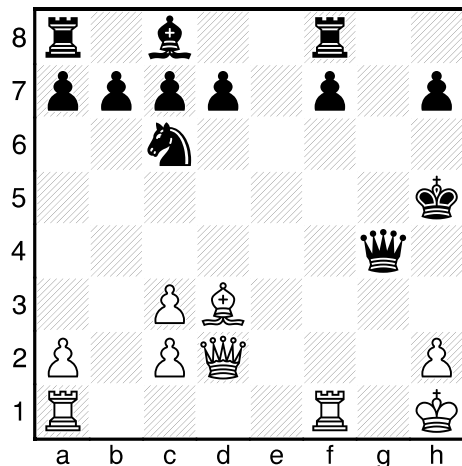
Las negras se rindieron, pues las tres posibles respuestas son perdedoras:

a) 20...♚xg4?? 21.♗h6++.

b) 20...♔xg4 21.♗g1+, etc.

c) 20...♔h4 21.♚f2+ ♔xg4 22.♗g1+ ♔h3 (22...♔h5 23.♚f3+ ♔h4 24.♗h6+

♚xh6 25.♚g4++) 23.♗h6+ ♚xh6 24.♚g3++.



Interpretada en su más moderna versión, resulta que la Variante Steinitz es rebatida en toda regla por los mismos métodos clásicos (¡y aún más expeditivos!), que castigan el subdesarrollo en las partidas abiertas.

En ese torneo consiguió su tercera norma de GM el joven Sergei Kariakin ("un auténtico genio táctico", según el campeón mundial FIDE, Ponomarev). Eso sucedía el 12 de agosto de 2002, cuando Kariakin tenía 12 años y 7 meses, proclamándose así el gran maestro más joven de la historia, con lo que batía ampliamente el récord del chino Bu Xiangzhi, que lo había logrado a los 13 años, 10 meses y 13 días. De ahí la significación histórica de las partidas de Kariakin en esa competición.

Por cierto, su rival de turno, Vasily Malinin, tenía el nada despreciable Elo de 2430.

4. Aventuras de dama

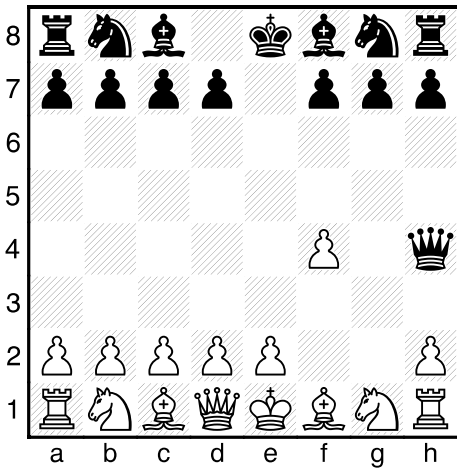
Los principios generales establecen que no debe jugarse la dama en la apertura, con peregrinos propósitos de ataque. Lo nor-

mal es que las tempranas excursiones o aventuras de dama suelen acabar en absoluto fracaso.

Aquí, como siempre, no nos cansaremos de repetir que los principios tienen una validez contrastada en la mayoría de los casos, pero hay numerosas excepciones que obligan a mantener una estricta vigilancia al aplicarlos.

Aunque el lector de este libro no necesita ser aleccionado con el ejemplo que sigue, considérelolo una broma del autor.

Las excepciones pueden ser numerosas. En una partida imaginaria, después de **1.f4 e5 2.g3 exf4 3.gxf4**, a nadie se le ocurriría criticar la "prematura" salida de dama, **3...♖h4++**, que pone fin a la lucha.



Naturalmente, éste es un caso exagerado, pero podrían ejemplificarse situaciones mucho más realistas.

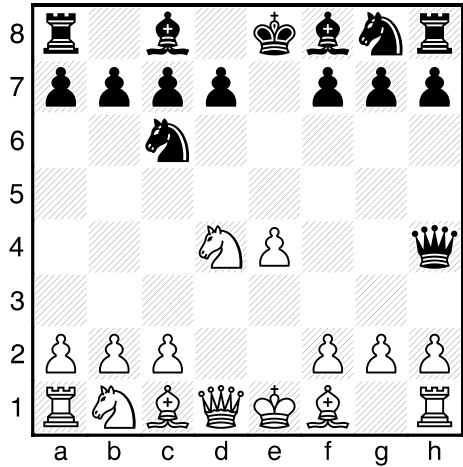
Veamos otros casos.

• Apertura Escocesa

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4 ♖h4?!

La Variante Steinitz, a primera vista interesante, si las blancas asumen una acti-

tud pasiva, cuya primera refutación fue **5.♘b5**, entregando el peón de "e4".



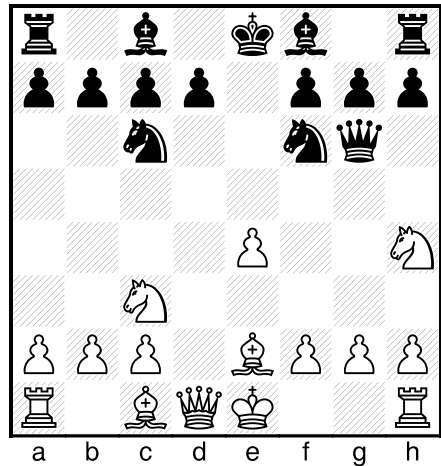
5.♘c3 ♘f6?

Hay que jugar **5...♗b4**.

6.♘f5 ♖h5 7.♗e2

Las piezas menores blancas hostigan sin cesar a la dama aventurera.

7...♖g6 8.♘h4



La dama negra ha sido cazada, con una aventura de corta duración: ¡exactamente tres jugadas!