

ÍNDICE



o ¿Qué es un plan?	1
o Un plan de medio juego	2
o El dominio del centro	4
o Casillas fuertes, casillas débiles	6
o La importancia de la séptima fila	8
o El caballo y su base de operaciones..	10
o Las columnas abiertas.....	12
o Los alfiles y sus diagonales	14
o Los peones débiles	16
o El desarrollo de las piezas.....	18
o La clavada	20
o La pieza encerrada	22
o Mate en la última fila	24
o Partidas de la época romántica	26
o Soluciones	28

“Un mal plan es mejor que no tener ningún plan.”

Gran maestro Frank Marshall

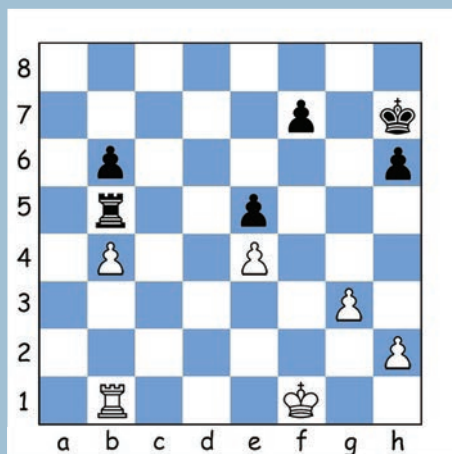
¿QUÉ ES UN PLAN?

Para jugar al ajedrez es importante contar con un plan. Los principales factores estratégicos para ese plan son:

- el control del centro
- la buena ubicación de nuestras piezas
- el dominio de casillas importantes, del centro, de las columnas y de las diagonales

Debemos encontrar una idea clara de nuestro juego, basada en estos factores. Esta idea se llama plan de juego.

Juegan las blancas



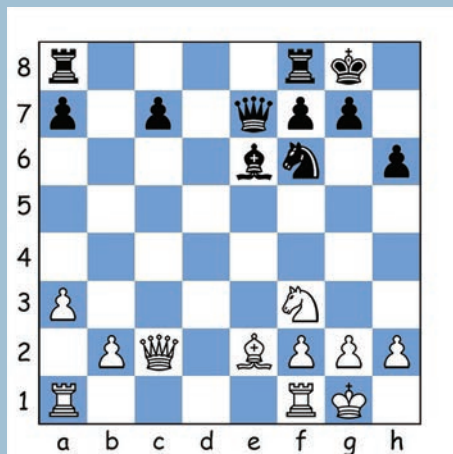
En esta posición la torre negra no tiene jugadas útiles. ¿Pero cómo aprovecharnos de esto? Un plan es ir con el rey hasta **c4** (Re2, Rd3 y Rc4), y capturarla.

Si jugaran las negras, podrían hacer la jugada 1...f5, oponiéndose a los planes de las blancas, porque si el peón de **e4** desaparece, la torre negra queda libre para moverse. Siempre hay que buscar la forma de oponerse a los planes del rival.

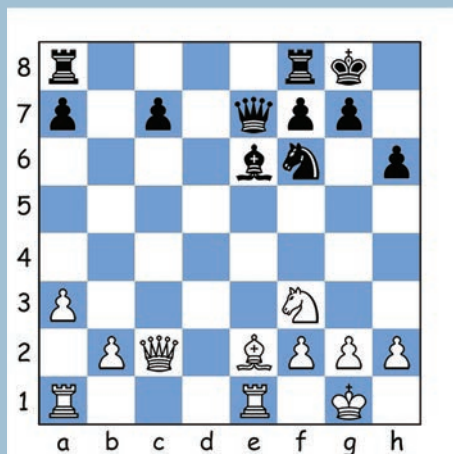


Nunca juegues una partida jugada a jugada. Busca siempre una idea que guíe tus próximos movimientos. Jugar así es jugar con un plan. Y si un plan se estropea por cualquier motivo, ¡busca otro!

UN PLAN DE MEDIO JUEGO



1.Tfe1



Las blancas eligen molestar a la dama negra indirectamente.

¿Qué deberíamos hacer con piezas blancas?

- 1) Mover la torre dama: 1.Tac1. Así se ataca al peón **c7** dos veces.
- 2) Mover la otra torre (1.Tfd1), ocupando la columna abierta **d**.
- 3) Mover 1.Tfe1, para seguir con 2.Ac4, aprovechando que la dama negra está en la misma columna.

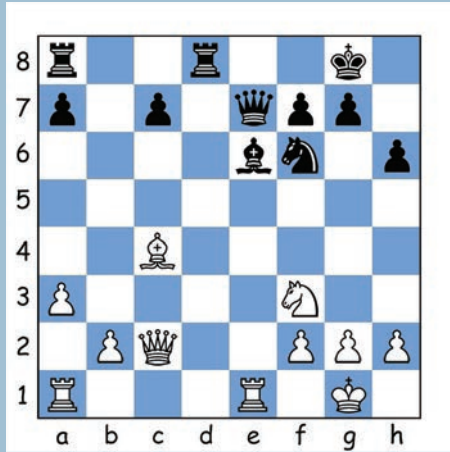
¿Qué pueden responder las negras a las ideas de las blancas?

- 1) Defender el peón **c7**, con 1...Cfd5, o contraatacar con 1...Tfb8, para comer en **b2** en caso de que las blancas coman en **c7**.
- 2) Ocupar la columna **d**, con 1...Tfd8, para disputar la columna a las blancas.
- 3) Quitar la dama, con 1...Dd6, para salir de la columna **e**.



¡Las torres deben ir a las columnas que no tienen piezas!

1...Tfd8 2.Ac4!



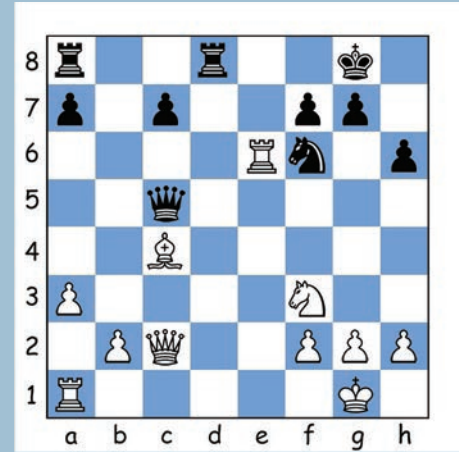
Excelente jugada. El alfil de e6 es intocable, porque sino se perdería la dama de e7.

2...Dc5??

Grave error, aunque parezca buena jugada. La dama blanca está indefensa y las negras atacan dos veces al alfil, ipero la dama negra también esta indefensa!



3.Txe6!!

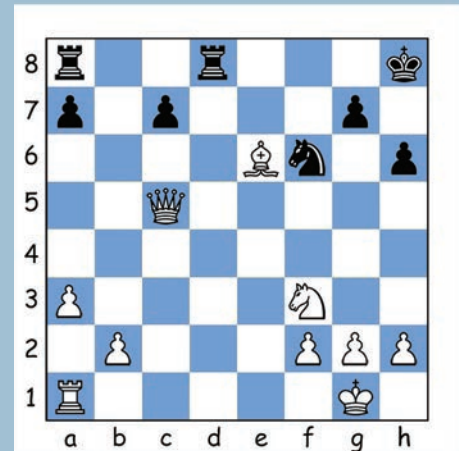


Fantástica jugada.

3...fxe6?

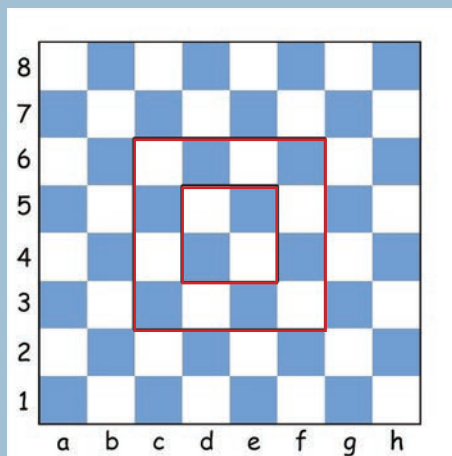
Tras este último error, las negras pierden su valiosa dama.

4.Axe6+ Rh8 5.Dxc5



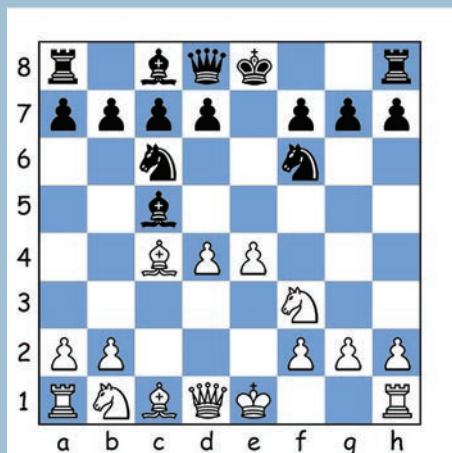
EL DOMINIO DEL CENTRO

El centro del tablero está formado por las casillas **d4**, **e4**, **d5** y **e5**, y el centro ampliado lo forman además las casillas que las rodean. El control del centro es un factor muy importante en la estrategia del ajedrez. El poder de las piezas es, en general, mayor si están centralizadas, y tener peones en el centro nos permite disponer de más espacio.



Antes de emprender un ataque en un flanco (rey o dama) asegúrate de que controlas el centro, y cuando tu rival te haga un ataque en el flanco, procura contra-atacar en el centro.

Por ejemplo, en esta posición juegan las negras.

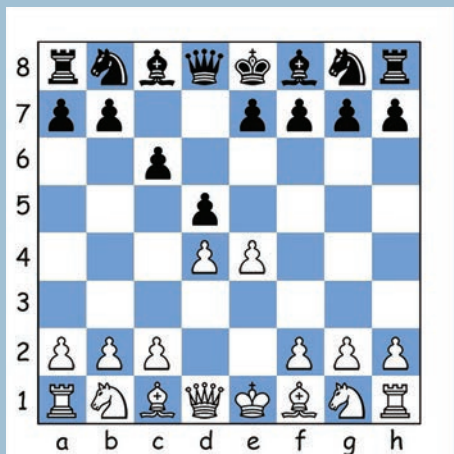


El centro se puede controlar con peones o con piezas. Pero si se tienen peones en el centro, ¡hay que asegurarse de no perderlos!

Las blancas, que acaban de jugar el peón a **d4**, tienen dos peones en el centro y atacan al alfil de **c5**. Las blancas controlan el centro. Pero las cosas no son tan simples en ajedrez. Aquí las negras podría hacer 1... **Ab4+**, para luego capturar el peón de **e4** con el caballo de **f6**.

Algunas veces los peones no se intercambian enseguida en el centro. Se mantienen amenazantes unos sobre otros. De esta manera se dice que hay **tensión en el centro**. Un ejemplo lo tenemos al comienzo de la Defensa Caro Kann, una de las más utilizadas y que empieza así:

1.e4 c6 2.d4 d5



Aquí la tensión central la crean las negras al atacar al peón de **e4**, que no está defendido. Las blancas pueden defender este peón, cambiarlo por el de **d5** o avanzarlo, ganando espacio.

3.e5

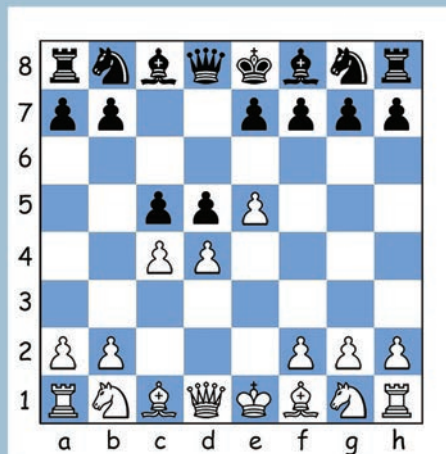
Las blancas se deciden por lo último y ganar espacio. ¿Qué pueden hacer las negras?

3...c5

Nuevamente generar tensión central, molestando al peón de **d4**, que es el que sostiene al peón de **e5**.

4.c4

Las blancas, sin temor, provocan más tensión central, y la partida se complica para ambos.

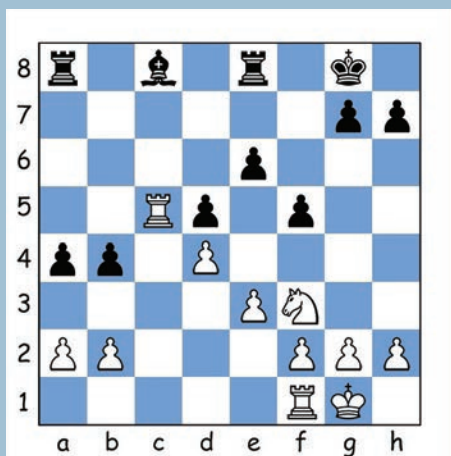


Se han hecho pocas jugadas en la partida, y sin embargo hay varios frentes abiertos.

CASILLAS FUERTES, CASILLAS DÉBILES

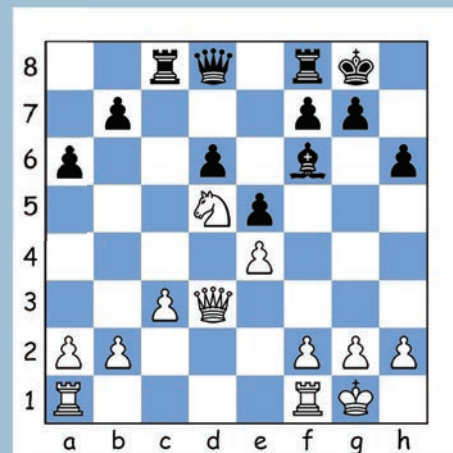
Una casilla que es fácil de controlar por nosotros es un punto fuerte a nuestro favor, pero esa misma casilla sería una debilidad si la controlara nuestro rival.

La siguiente posición es de una partida de Alexander Alekhine, contra el maestro inglés Frederick Yates disputada en Londres 1922.



¡Aquí estoy en un sitio perfecto!

La casilla **e5** es muy débil para las negras. Desde allí, el caballo ejercerá una gran presión, y además jamás podrá ser desalojado de esa casilla, porque no hay ninguna pieza ni peón de las negras que lo impida.



En esta otra posición, la casilla **d5** es tan floja, que las negras estarán toda la partida soportando esta debilidad. Además las blancas harán Td1, para presionar al peón de **d6**, que está retrasado en la columna.

Esta es una partida muy breve, que jugaron Van der Wiel y Ligterink, en Nijmegen en 1983, donde las negras dejaron dos casillas débiles:

1.e4 c5

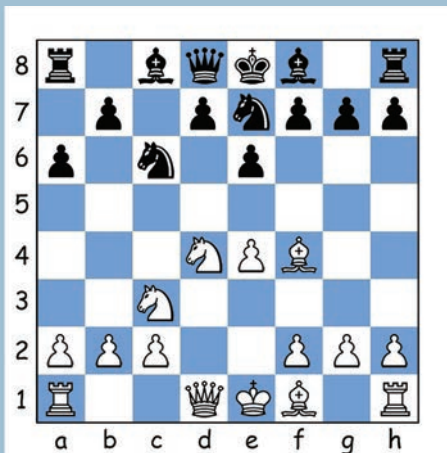
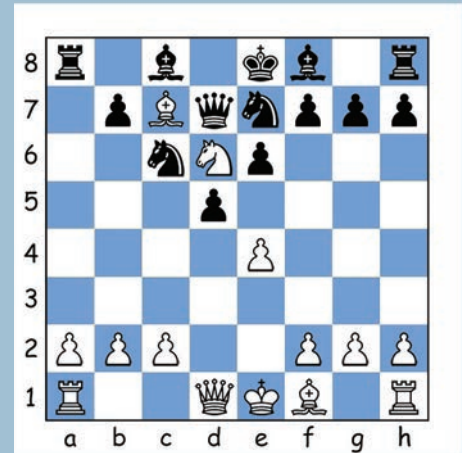
La Defensa Siciliana, la más utilizada en la actualidad.

2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 cc6 5.Cc3 a6

Hasta aquí todo es correcto. Las blancas desarrollarán su alfil a **f4**, donde tiene una buena diagonal.

6.Af4 Cge7?

Un error que pierde material. Las blancas lo aprovechan.



7.Cdb5!

Bonita entrega de caballo, que apunta junto al alfil a **c7** y **d6**, casillas muy débiles.

7...axb5 8.Cxb5 d5 9.Ac7! Dd7 10.Cd6+!

Las negras están obligadas a entregar la dama, y pierden pocas jugadas después.



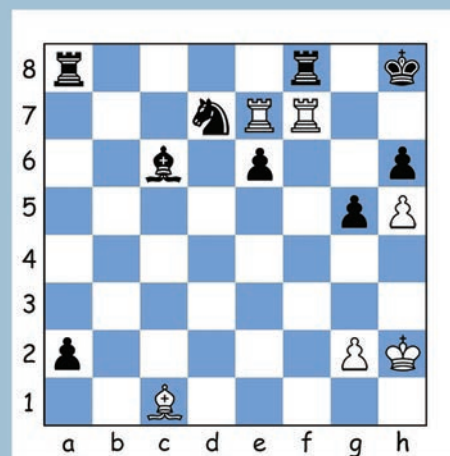
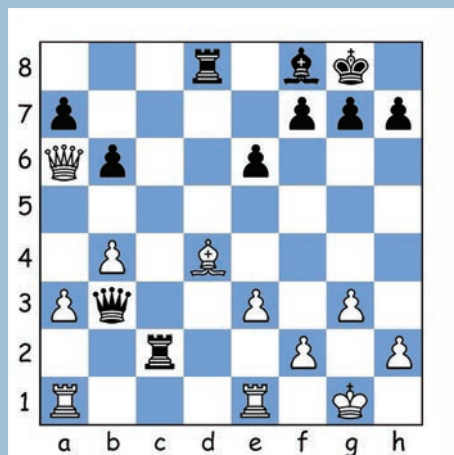
LA IMPORTANCIA DE LA SÉPTIMA FILA

Una forma muy natural de explotar el dominio de una columna abierta es entrar con las torres en campo enemigo poniéndolas en la fila séptima, o en la octava si es posible.

Esta es una partida clásica jugada en Nueva York por Nimzovich y el cubano Capablanca, en el año 1927.

En esta posición, el gran genio cubano hizo aquí: **1...e5!** Después de la obligada **2.Axe5**, las negras hicieron **2...Tdd2!**, iniciando un fuerte ataque contra el enroque de las blancas.

En la siguiente posición las blancas dan jaque mate gracias a las dos torres en la séptima fila.



1.Th7+, Rg8 2.Teg7++



¡Estas torres son tremendas!