

## IV. EL MEDIO JUEGO: ESTRATEGIA Y TÁCTICA.

### *IV.a Estrategia: Valorar la Posición y Elegir un Plan. Concepto de Iniciativa.*

Inicio de Partida: Equilibrio Absoluto  
Medio Juego y Final: *Equilibrio Relativo*

Desde la 5ª-6ª jugada, tenemos que hacer la primera valoración de la posición, elaborar un **Plan de Juego**. Una vez finalizada la apertura, la siguiente valoración ha de coincidir con la primera, así como el Plan. Para decidir la mejor jugada, debemos ser capaces de analizar de manera correcta, y también calcular variantes que pueden o no llegar a darse sobre el tablero. El Análisis y Cálculo de variantes han de estar de acuerdo con la Posición y el Plan.

La Estrategia trata de la habilidad y la capacidad del jugador para valorar una posición determinada, y establecer el Plan de Juego correcto. Para conseguir esto, nos tendremos que ayudar de una buena capacidad para calcular Variantes.

**Posición del ♔.**  
**Estructura de Peones.**  
**Casillas/Peones Débiles.**  
**Desarrollo de Piezas.**  
**Lucha por el Centro. Ventaja de espacio.**  
**Coordinación de Piezas.**  
**La Séptima y Octava Fila.**  
**Dominio de Columnas y Diagonales.**

### **REGLAS DE STEINITZ**

1. *El bando dominante debe atacar. Si no lo hace, corre el riesgo de perder la ventaja. Atacará el punto más débil de la posición adversaria.*

2. *El bando que se encuentra a la defensiva ha de querer defenderse y hacer concesiones.*

3. *En una posición equilibrada, ambos bandos maniobrarán para inclinar el equilibrio a su favor.*

4. *La ventaja puede consistir en una grande e indivisible, o en un conjunto de pequeñas ventajas. El bando predominante debe acumular pequeñas ventajas y transformar las variables en constantes.*

### *VENTAJAS CONSTANTES:*

- a. Superioridad material.**
- b. Posición deficiente del ♔ enemigo.**
- c. Presencia de un peón pasado.**
- d. Peones débiles.**
- e. Casillas débiles.**
- f. Debilidad en la periferia.**
- g. Islotes de peones.**
- h. Centro de peones sólido.**
- i. Ventaja de la pareja de alfiles.**
- j. Poseer una columna (semi)abierta.**
- k. Dominar una diagonal.**
- l. Controlar una horizontal.**

### *VENTAJAS VARIABLES:*

- A. Posición deficiente de una pieza.**
- B. Falta de armonía de piezas.**
- C. Superioridad de desarrollo.**
- D. Presión en el Centro.**
- E. Ventaja de espacio.**

**Cuando Se Valora una Posición** has de tener en cuenta:

- 1. Casillas y peones débiles.
- 2. Columnas y Diagonales abiertas.
- 3. Centro y Espacio.
- 4. Desarrollo y coordinación de piezas.

\* \* \*

En una partida de competición, se ha de valorar la posición cuando está en marcha el Reloj de nuestro oponente. Si nuestro reloj está en marcha, nos olvidamos de consideraciones generales, y nos dedicaremos a calcular variantes

concretas. Los apuros de tiempo nunca son recomendables. Evítalos. Juega partidas rápidas con reloj. No importa la calidad de la partida, pero sí el resultado.

El proceso mental de un jugador de ajedrez ANTES de efectuar una jugada ha de ser el siguiente, tanto si la partida es de carácter posicional como si no lo es.

VALORACIÓN DE LA POSICIÓN =  
**MOTIVOS**

+ CÁLCULO DE VARIANTES =  
**MEDIOS**

+ ( COMBINACIÓN = )  
**( TEMA )**

La Combinación sólo será posible si se dan los motivos adecuados sobre el tablero, y si somos capaces de encontrar la línea ganadora, o lo que es lo mismo, la mejor jugada.

\* \* \*

Después de un largo análisis, nos decidimos por una jugada concreta. Para evitar errores graves, aquí tienes la **Regla de Blumenfeld**:

a. Anota la Jugada de manera clara y el tiempo que has consumido.

b. Vuelve a la posición. ¿Estoy amenazado de mate en una? ¿En dos? ¿Tengo alguna pieza "**en prise**"? ¿He calculado bien los tiempos de peón? etc. Considera la posición como si fueras un principiante.

c. Efectúa la jugada.

d. Pulsa el Reloj.

#### *IV.b El Cálculo de Variantes.*

##### **Entrenamiento:**

a. Partidas Comentadas. Analiza sin tocar las piezas y anota los análisis. Luego se comparan. **Con Tablero y piezas.**

b. Partidas del tipo "**Adivina su Próximo Movimiento**". Con tablero y piezas delante, pero **SIN** tocar las piezas.

c. Diagramas "**Blancas Juegan y Ganan**"  
etc. **SIN TABLERO**

Durante la fase final de la partida, nuestro cálculo de variantes ha de tener en cuenta las características propias del final de partida: Posición activa del ♔, el concepto de Oposición, Regla del Cuadrado, Zugzwang, maniobras de triangulación, etc.

#### IV.c Temas Tácticos. Concepto de Amenaza. Sacrificio y Combinación.

Ataque Descubierto.  
 Bloqueo.  
 Clavada.  
 Cuña de Peón.  
 Desviación.  
 El Rey en el Centro.  
 Jaque Descubierto.  
 Jugadas Defensivas.  
 La última fila.  
 Peones Débiles.

Ataque Doble.  
 Atrapamientos.  
 Columnas.  
 Despeje de líneas.  
 Diagonales.  
 Extracción.  
 Jaque Doble.  
 Jugada "tranquila".  
 Mate Ahogado.  
 Rayos X.

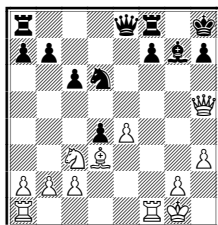
Atracción.  
 Casillas Débiles.  
 Cortocircuito.  
 Destrucción.  
 Distracción.  
 Falange de Peones.  
 Jugada Intermedia.  
 La 7ª horizontal.  
 Peón Pasado.  
 Sobrecarga.

**Una combinación es una variante forzada con un sacrificio. (Botvinnik) O, en una versión más amplia, una variante forzada mediante la cual su iniciador alcanza el objetivo propuesto. (Bondarevski)**

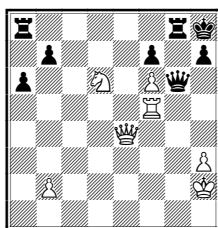
#### IV.d Ejercicios.

A. Asigna a cada uno de los siguientes diagramas el tema combinatorio que lo caracteriza. Si aparece más de un Tema durante la Combinación, elige el más adecuado según la posición. Hay tantos diagramas como Temas.

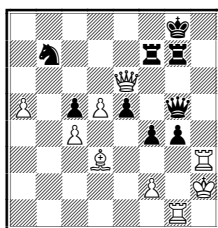
1 1. ♖f6!



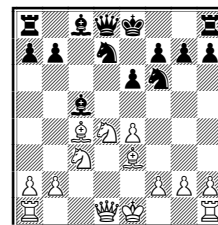
2 1. ♖g5!



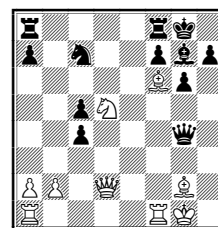
3 1. ♖g4!



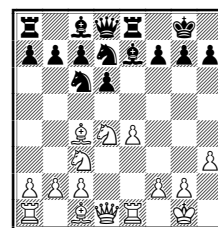
4 1. ♙e6!



5 1. ♚h6!!

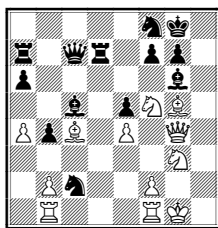


6 1. ♙f7+!

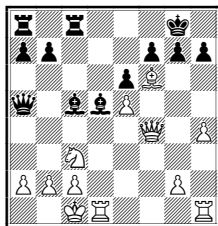




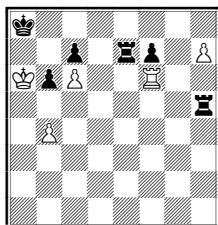
19 1. ♖g7!!



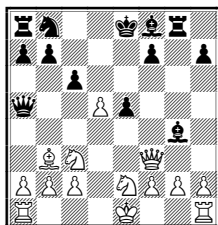
20 1. ♗g7!!



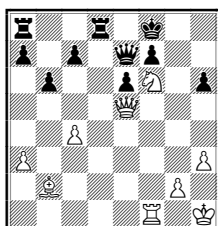
21 1. ♜h6! =



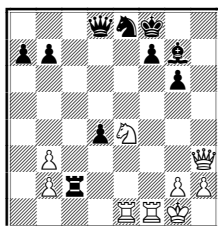
22 1. ♜f7+!!



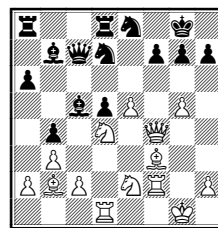
23 1. ♖d5!!



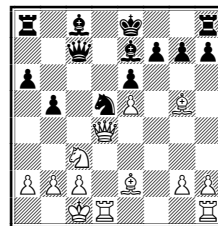
24 1. ♜f7+!



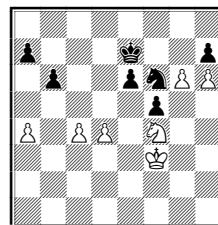
25 1. ♜f7+!



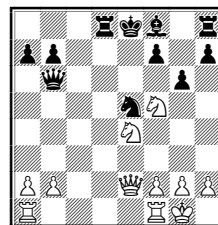
26 1. ♗e7 ...



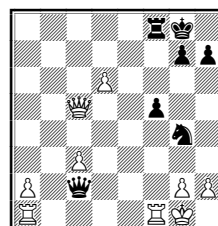
27 1. ♖h5!



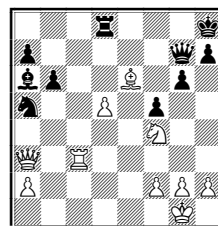
28 1. ♜b5+!



29 1. ♜c4+



30 1. ♜b2!!



B. Divide todas las partidas del capítulo sexto en las tres fases que las conforman: la Apertura, el Medio Juego y el Final. Expresa verbalmente (sin anotar variantes) el **Plan** a seguir por el bando que tenga la iniciativa.

C. Calcula las variantes derivadas de las jugadas acompañadas por un signo adicional ( ! - !! - ? - ?? - !? - ?! ). No incluyas la línea principal. Anota tantas jugadas como quieras.

## V. LA APERTURA.

### *V.a Principios Fundamentales.*

1. Avanzar los peones centrales: columnas d y e.
2. Desarrollar los Caballos antes que los Alfiles.
3. Combinar jugadas de desarrollo con una amenaza.
4. Jugar para ocupar/controlar el Centro: **d4, e4, d5, e5**.
5. Esforzarse por mantener al menos un peón en el Centro.
6. Enrocar pronto. Generalmente por el lado corto.
7. Comunicar las ♖ y que éstas ocupen columnas centrales o (semi)abiertas.
8. No mover en exceso una misma pieza.
9. No mover los peones laterales ( cols. **a b g h** ) sin motivo.

Otras:

10. No ofrecer un peón sin justificación:
  - a. Ventaja de desarrollo.
  - b. Alejar de la lucha a la ♔ contraria.
  - c. Impedir el Enroque. El ♔ queda en el centro.
  - d. [**Sacrificio de Pieza**] Preparar un fuerte ataque.
11. La Apertura comprende al menos 10 jugadas.
12. No capturar peones si se retrasa el desarrollo.
13. No realizar jugadas que obstruyan la acción de nuestras piezas.
14. Capturar con peón hacia el centro del tablero.

### *V.b Teoría de las Aperturas.*

#### CLASES DE APERTURAS:

- |                     |   |
|---------------------|---|
| Aperturas Abiertas: | 1. e4 e5  |
| Ap. Semiabiertas:   | 1. e4 Cualquier otra jugada.                                  |
| Ap. Cerradas:       | 1. d4 d5  |
| Ap. Semicerradas:   | 1. d4 Cualquier otra jugada.                                  |
| Ap. de Flanco:      | 1. b3 ... 1. Cc3 ... 1. g3 ... 1. Cf3 ... 1. c4 ... 1. f4 ... |