

FRANCISCO FERNÁNDEZ LOZANO

¡Aprende Ajedrez y Diviértete!

NIVEL MEDIO II



EDITORIAL
PAIDOTRIBO

¡Aprende ajedrez y diviértete!

NIVEL MEDIO II



Francisco Fernández Lozano

Director de la escuela de ajedrez Jaquememory



Diseño cubierta: Rafael Soria
© 2014, Francisco Fernández Lozano

Editorial Paidotribo
Les Guixeres
C/ de la Energía, 19-21
08915 Badalona (España)
Tel.: 93 323 33 11 – Fax: 93 453 50 33
<http://www.paidotribo.com>
E-mail: paidotribo@paidotribo.com

Primera edición:
ISBN:978-84-9910-426-3
ISBN EPUB:978-84-9910-592-5
BIC: WDMG1

Fotocomposición: Editor Service, S.L.
Diagonal, 299 – 08013 Barcelona

ÍNDICE

Prólogo

Capítulo 1. No lo entiendo, sigo sin saber qué hacer

Introducción

No muevas dos veces la misma pieza en la apertura

Ataque coincidente

No te olvides de lo que pasó hace pocas jugadas

Imagina cómo quieres ganar

El jaque que te salvó

Simplifica para ganar

Cuándo cambiar las damas

Gana espacio

Ejercicios

Soluciones

Capítulo 2. Táctica elemental

El ataque doble

Introducción

Con el peón

Con el caballo

Con el alfil

Con la torre

Con la dama

Partidas ejemplares

Ejercicios

Soluciones

La clavada

Introducción

Con el alfil
Con la torre
Con la dama
El ataque en línea
Partidas ejemplares
Ejercicios
Soluciones

Ataque a la descubierta
Introducción
Moviendo el peón
Moviendo el caballo
Moviendo el alfil
Moviendo la torre
Moviendo la dama
Moviendo el rey
Partidas ejemplares
Ejercicios
Soluciones

Capítulo 3. Técnica básica en los finales

Introducción
La oposición
La regla del cuadrado
Rey y peón contra rey
Rey y torre contra rey
Rey y torre contra rey y peón
Rey y dama contra rey
Rey y dama contra rey y peón
Rey y dos alfiles contra rey
Rey, alfil y peón de torre contra rey
Ejercicios
Soluciones

PRÓLOGO

¡Aprende ajedrez y diviértete! NIVEL MEDIO (segunda parte) es un libro pensado para niños y jóvenes que ya dominan los aspectos fundamentales del juego, como son: algunos mates elementales y las cualidades principales de las piezas.

Esta segunda parte del NIVEL MEDIO está dividida en tres capítulos:

-  En primer lugar, al igual que hicimos en el primer libro, te vamos a seguir dando pautas para que aprendas a pensar y a decidir qué jugada debes elegir.
-  La segunda parte del libro está dedicada a temas tácticos elementales: el ataque doble, la clavada y el ataque a la descubierta.
-  El tercer capítulo está enfocado a que aprendas algunos de los finales elementales que más habitualmente se producen entre jóvenes ajedrecistas.

El temario del libro es ideal para que padres y monitores de ajedrez puedan utilizarlo como guía de enseñanza.

¡Aprende ajedrez y diviértete!

Francisco Fernández Lozano
Director de la escuela de ajedrez Jaquememory

CAPÍTULO 1



*No lo entiendo,
sigo sin saber
qué hacer*

Introducción

Incluso habiendo aprendido todas las enseñanzas que te mostramos en el primer libro del NIVEL MEDIO, sigue habiendo momentos de tus partidas en los que vuelves a quedarte frente al tablero sin saber qué es lo mejor que puedes hacer, y lo que es peor, pierdes y no entiendes porqué.

Es habitual, y no sólo entre jugadores jóvenes, que llegues a una posición en la que no sepas qué pieza mover. Por ello, en este segundo libro del NIVEL MEDIO, vamos a seguir dándote pautas, de fácil comprensión, para que puedas seguir mejorando tu capacidad de decisión.

Los temas que trataremos son recurrentes y la mayoría de los ejemplos proceden de partidas disputadas en campeonatos escolares. Son los siguientes:

-  **No muevas dos veces la misma pieza en la apertura,** ya que lo que debes hacer es sacar todas tus piezas lo más rápido posible.
-  **Ataque coincidente.** Para detectar si hay un peligro inmediato hay que ver si dos o más piezas de nuestro rival apuntan a una misma casilla de nuestro territorio.
-  **No te olvides de lo que pasó hace pocas jugadas.** O lo que es lo mismo, antes de mover, observa todas las piezas que hay amenazadas en el tablero, tanto las tuyas como las del rival.
-  **Imagina cómo quieres ganar,** dado que al pensar en cómo darle el mate a tu rival puedes encontrar la combinación ganadora.
-  **El jaque que te salvó.** En muchas ocasiones hay un jaque a tu disposición que puede ayudarte a ganar o a salvar la partida.
-  **Simplifica para ganar,** es decir, si vas ganando, puede interesarte cambiar todas las piezas de tu rival para ganar fácilmente.
-  **Cuándo cambiar las damas y cuándo no.** Lo que dependerá de si vas ganando o no, y de la debilidad del rey rival.
-  **Gana espacio.** Si puedes ocupar con peones y piezas casillas situadas en el campo del rival, controlando

mayor número de casillas, conseguirás que las piezas contrarias tengan dificultades para moverse y ello será una ventaja para ti.

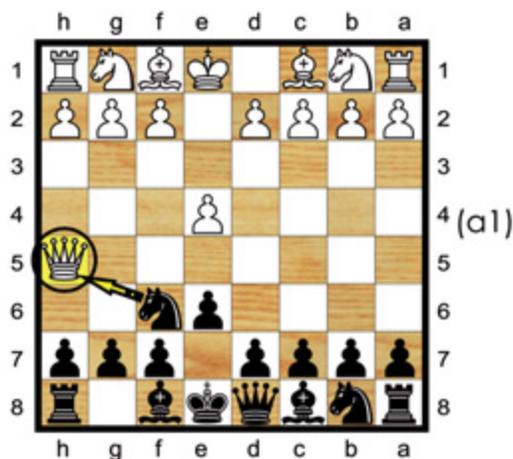
No muevas dos veces la misma pieza en la apertura

Concepto

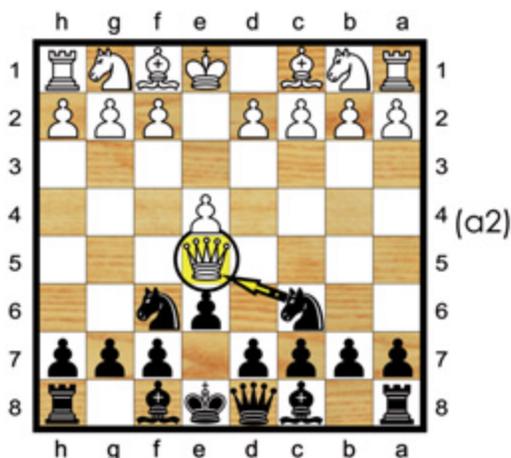
Es un error mover varias veces la misma pieza en la apertura, pues se está privando de entrar en juego a otras piezas, se retrasa el enroque y puede ocurrir que el rey quede en el centro expuesto a un ataque.

Las primeras jugadas que realizamos y que consisten en sacar las piezas es lo que llamamos apertura. En esta fase inicial del juego, y tal como te enseñaremos en el NIVEL SUPERIOR, es preciso desarrollar lo más rápidamente todas tus piezas (desarrollo) y enrocar tu rey para ponerlo a salvo.

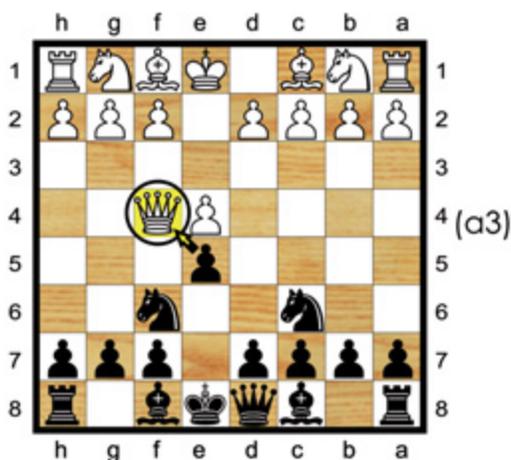
El caso más habitual entre principiantes se da cuando uno de ellos utiliza demasiado pronto su dama y el otro aprovecha su turno de juego para sacar sus piezas a la vez que amenazan a la dama contraria.



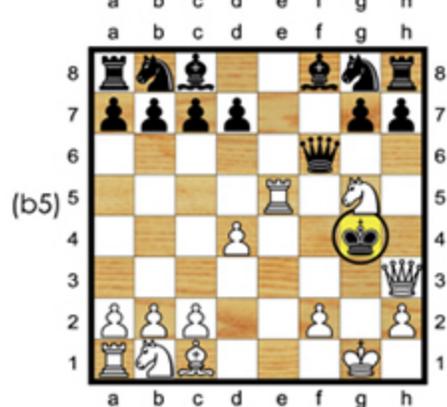
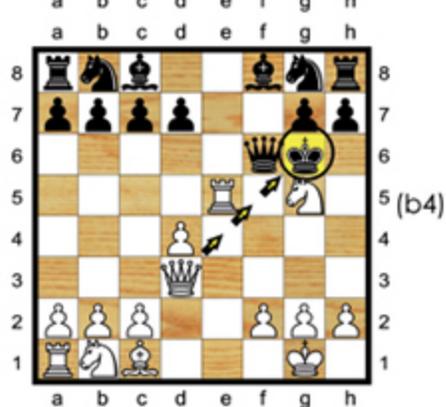
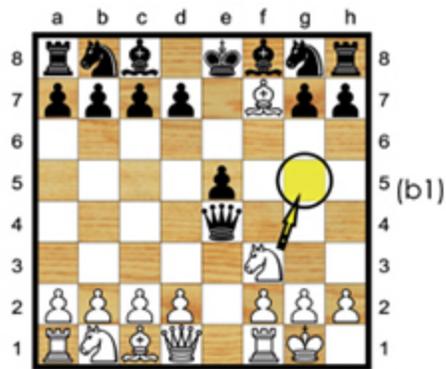
1.e4 e6 2.♖h5 ♜f6 (ver diagrama a1). Las negras desarrollan un caballo y a la vez la dama blanca es atacada y deberá volver a moverse para no ser capturada.



3.♗e5 ♞c6 (ver diagrama a2). Nuevamente las negras desarrollan un caballo y la dama debe moverse ya que está amenazada.



4.♗f4 e5 (ver diagrama a3). Por tercera vez la dama deberá moverse.



1.e4 e5 2.Nf3 Qf6 3.Bc4 Kg6 4.O-O Qxe4 5.Bxf7+
 (diagrama b1). Amenazando 6.Bg5+, caso de 5...Qxf7. **5...
 Qe7 6.Bg5** (diagrama b2) **6...Qf4 7.Qxe5+ Qxf7 8.d4**
 (diagrama b3) **8...Qf6 9.Bg5+ Kg6 10.Qd3+** (diagrama
 b4) **10...Qh5 11.g4+ Qxg4 12.Qh3++** (diagrama b5).

Ataque coincidente

Como ya aprendiste con el primer libro del NIVEL MEDIO, hay que valorar si podemos capturar la pieza que nuestro rival acaba de mover, y también qué nos está amenazando esa jugada.

Lo normal es que mires si te pueden dar un jaque mate, un jaque doble, o si te van a capturar una pieza, pero no es suficiente.

Consejo

A partir de ahora también tendrás que mirar si hay dos o más piezas de nuestro rival apuntando sobre una misma casilla ya que podemos estar en peligro, y si sólo miramos las amenazas de la pieza que se acaba de mover, sin mirar el resto de piezas enemigas, podemos perder material o la partida.

Veamos algunos ejemplos.

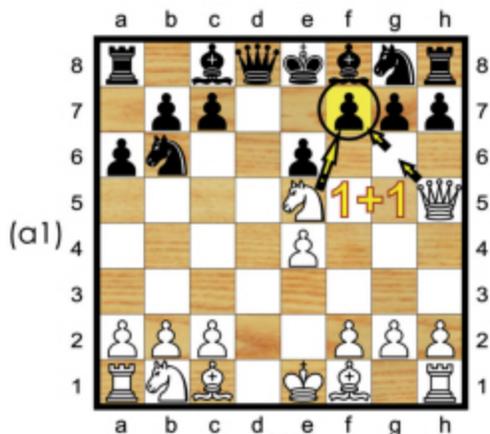
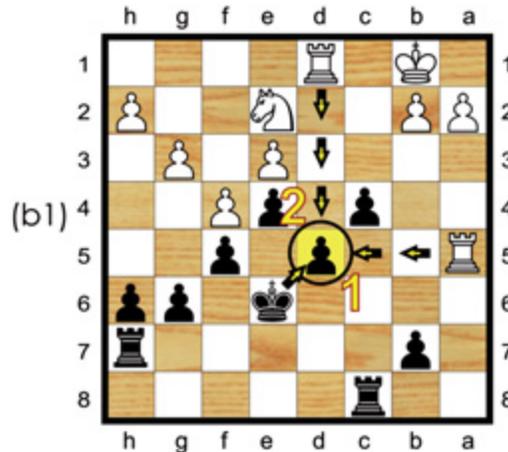


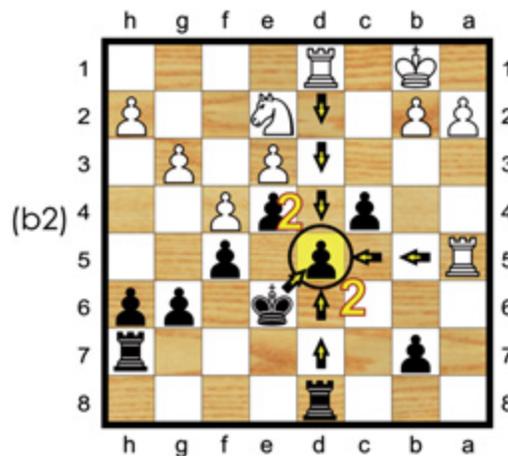
Diagrama a1. Las blancas acaban de jugar **1.♖h5**.

Si las negras pensasen qué amenaza la dama blanca, verían que podría tomar el peón de f7, y que no pasa nada ya que la casilla f7 está defendida por su rey. Pero la cuestión es

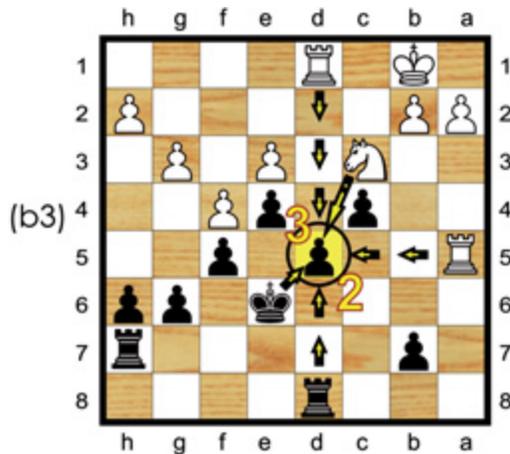
Diagrama b1. Las blancas han jugado **1.♖d1** atacando el peón de d5 negro con 2 piezas. El peón está defendido por sólo 1 pieza y por ello puede ser capturado.



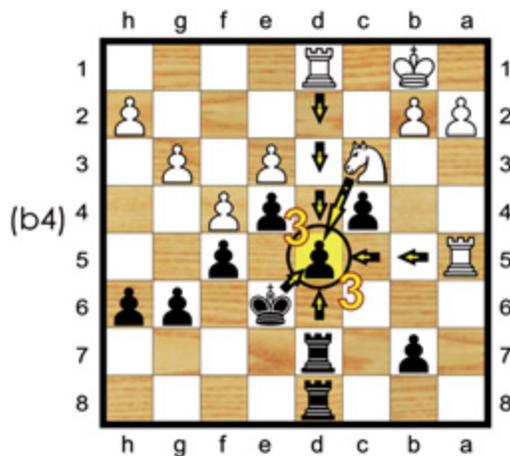
Si las negras sólo se preocupan de pensar qué amenaza la torre de d1, perderán el peón de d5, ya que la otra torre blanca ya estaba apuntando a d5 antes de realizar la jugada 1.♖d1.



Por tanto, las negras vieron el ataque coincidente de las 2 torres blancas sobre d5 y se dieron cuenta de que sólo 1 pieza negra lo defendía. Por ello jugaron **1...♖d8** (ver diagrama b2). Y ahora el marcador estaba empatado: 2 atacantes y 2 defensores.



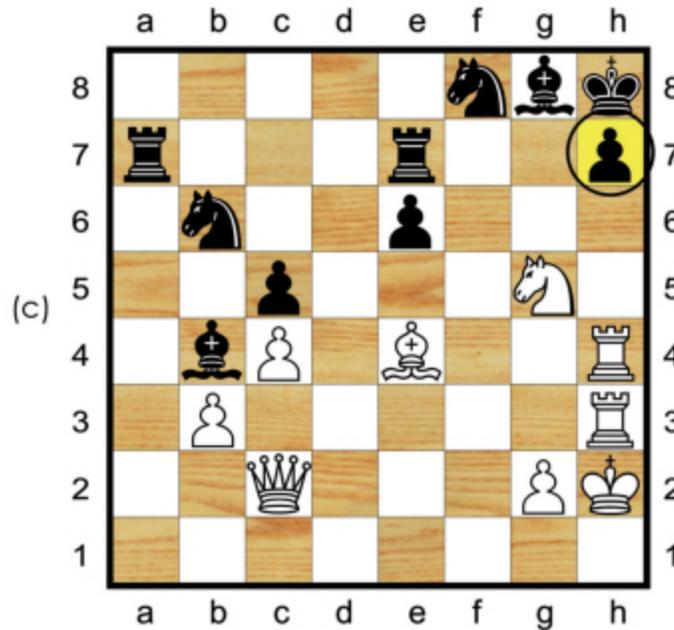
Nuevamente las blancas volvieron a atacar d5 con una tercera pieza, en esta ocasión jugando **2. ♖c3** (ver diagrama b3).



Las negras vieron que el caballo, junto con las dos torres blancas sumaban 3 piezas atacando, y por ello jugaron **2... ♜hd7** (ver diagrama b4). Con ello las negras consiguieron 3 piezas defensoras, y salvaron al peón de d5.

Si ahora las blancas toman en d5, perderán material.

Diagrama c. Observa la posición y valora si las blancas pueden ganar el peón de h7 tomándolo con alguna de sus piezas.



Piezas defensoras: ♖a7, ♜e7, ♟f8, ♞g8, ♚h8 = 5 defensores.

Piezas atacantes: ♛c2, ♙e4, ♟g5, ♜h4, ♜h3 = 5 defensores.

Por tanto, $5=5$, y por ello, si las blancas capturan el peón de h7, perderán. Veamos la secuencia:

1. ♟xh7 ♟xh7 2. ♙xh7 ♙xh7 3. ♜xh7+ ♜xh7 4. ♜xh7+ ♜xh7 5. ♛xh7+ ♚xh7, y las blancas han perdido material.

Ajedrez y matemáticas

Cuando el número de defensores es igual o superior al número de atacantes, el que ataca no puede ganar, y si lanza un ataque, perderá material.