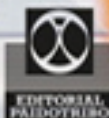


¡Aprende Ajedrez y Diviértete!

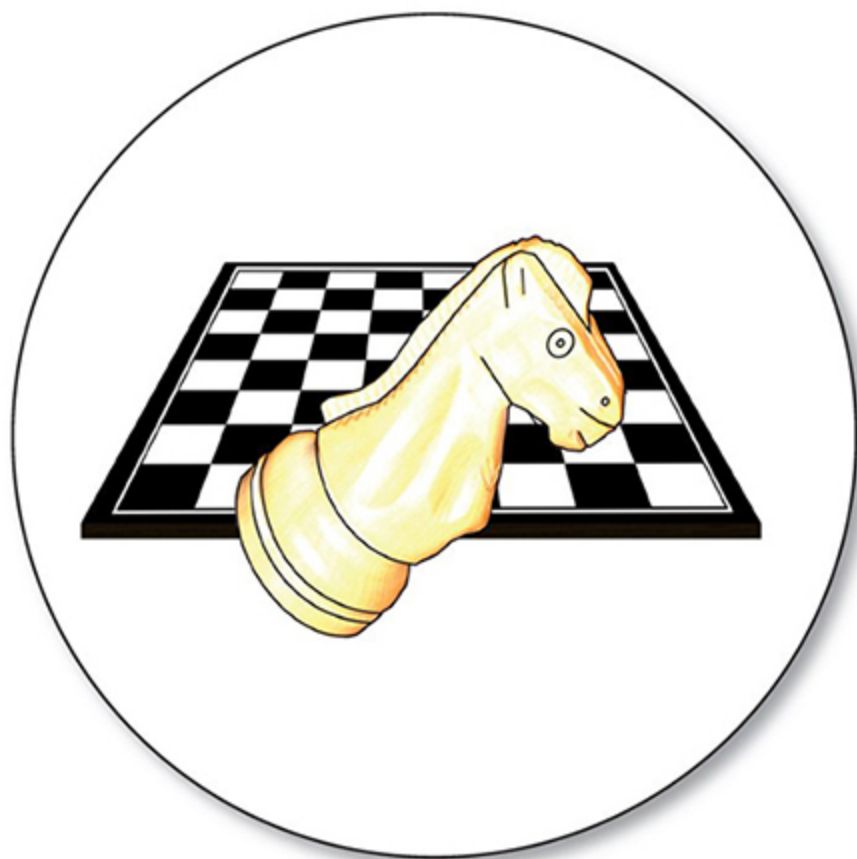
NIVEL MEDIO I

FRANCISCO FERNÁNDEZ LOZANO



¡Aprende ajedrez y diviértete!

NIVEL MEDIO I



Francisco Fernández Lozano

Director de la Escuela de Ajedrez Jaquememory



Imagen cubierta: © brongkie-Fotolia.com

Diseño cubierta: Rafael Soria

© 2013, 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: 978-84-9910-183-5
ISBN EPUB: 978-84-9910-472-0
BIC: WDMG1

Fotocomposición: Editor Service, S.L.
Diagonal, 299 - 08013 Barcelona
creadisseny@editorservice.net

ÍNDICE

Prólogo

Capítulo 1. Aprende a pensar

Introducción

Las buenas preguntas nos abren los ojos

¿Es hoy mi cumpleaños?

¿Y ahora qué hago?

Partidas ejemplares

Ejercicios

Soluciones

Capítulo 2. Propiedades de las piezas

El peón es mágico

Introducción

Centro de peones

Centro cerrado

Centro abierto

La estructura de peones

Partidas ejemplares

Casillas fuertes y casillas débiles

Ejercicios

Soluciones

El caballo saltarín

Introducción

El caballo saltarín

El ataque doble

El caballo y el jaque mate de la coz

Partidas ejemplares

Ejercicios

Soluciones

Los alfiles correcaminos

Introducción

Alfil bueno y alfil malo

La pareja de alfiles

Alfiles de distinto color

Alfiles del mismo color

Partidas ejemplares

Ejercicios

Soluciones

Las torres son un cañón en las columnas abiertas

Las torres son un cañón en las columnas abiertas

Las torres son un cañón en las columnas semiabiertas

Partidas ejemplares

Ejercicios

Soluciones

Las torres son un cañón en la séptima fila

Las torres son un cañón en la séptima fila

Partidas ejemplares

Ejercicios

Soluciones

Las torres son un cañón en la octava fila

Las torres son un cañón en la octava fila

Partidas ejemplares

Ejercicios

Soluciones

La dama es la mejor arma de ataque

La dama es la mejor arma de ataque

El jaque mate pastor y el jaque mate trotón

La dama y su gran movilidad

Partidas ejemplares

La dama comilona se empacha

La dama cazada

Mil y un mates con la dama

Ejercicios

Soluciones

El rey siempre a salvo

Introducción
El peligro del rey en el centro
Partidas ejemplares
Ataques al enroque
Ataques a h2 ó h7
Ataques a g2 ó g7
Ataques a f2 ó f7
Ejercicios
Soluciones

PRÓLOGO

¡Aprende ajedrez y diviértete! NIVEL MEDIO (Primera parte) es un libro pensado para niños y jóvenes que ya conocen el movimiento de las piezas de ajedrez, saben apuntar y leer partidas en sistema algebraico y han jugado ya sus primeras partidas.

Con el primer libro de la colección ¡Aprende ajedrez y diviértete! NIVEL INICIAL enseñamos cómo se movían las piezas, algunos mates elementales y el ahogado. Sin embargo, para aquellos que ya han disputado sus primeras partidas y han dado y recibido sus primeros mates, es necesario adquirir más conocimientos.

En esta primera parte del NIVEL MEDIO te vamos a enseñar:

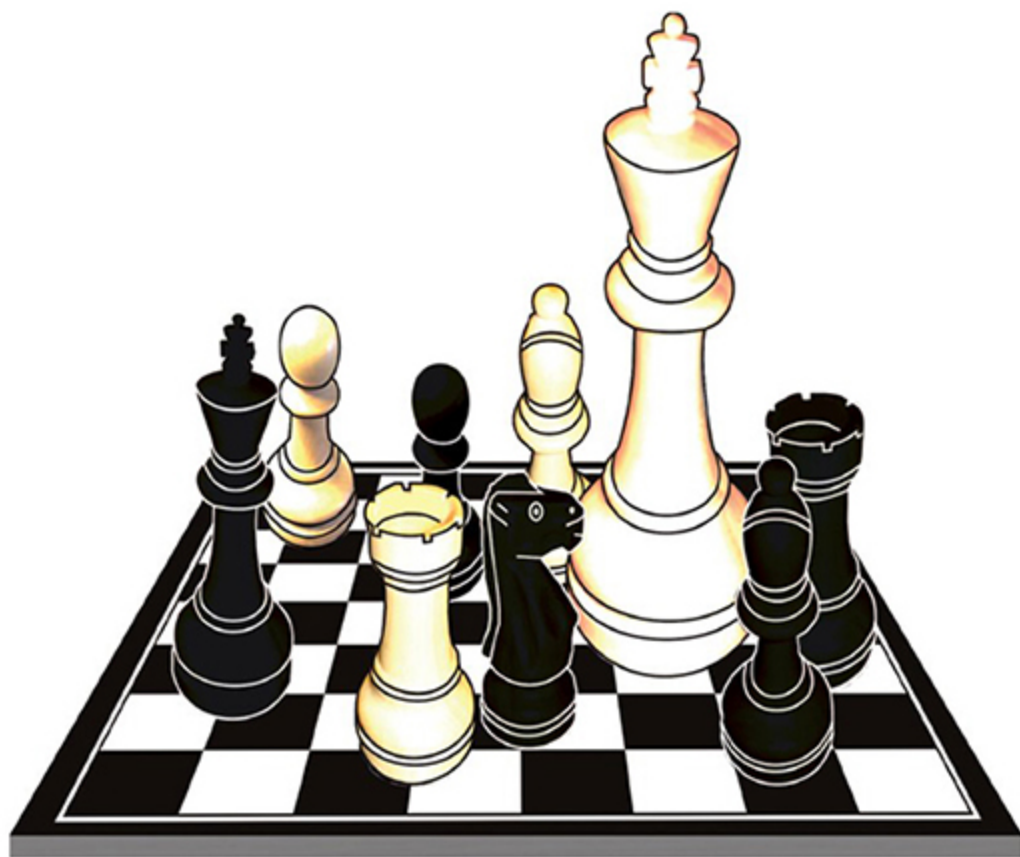
- 👤 A que empieces a pensar como lo hace un ajedrecista; para ello te enseñaremos algunas preguntas que debes hacerte siempre antes de elegir tu jugada.
- 👤 Cuáles son las cualidades de las piezas y en qué situaciones se desenvuelven mejor.

El temario del libro es también 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



Aprende a pensar

Introducción

Ya has jugado muchas partidas con tus amigos y les has hecho infinidad de jaques mates pastor, y ellos a tí también... Perfecto, ya has madurado lo suficiente como para necesitar aprender cosas nuevas que consigan motivarte para seguir mejorando tus conocimientos sobre el ajedrez.

Pregunta

¿No te ha ocurrido que en algún momento de tus partidas te has quedado en blanco, sin saber qué hacer? O bien, ¿no te ha ocurrido que cuando creías que ya tenías ganada la partida tu rival te ha vencido de una forma inesperada? Y encima, para empeorar la derrota, no has llegado a entender por qué te ha ocurrido.

Pues bien, lo que ha pasado es que no te has hecho las preguntas adecuadas antes de realizar tu jugada. Ahora te enseñaremos cuáles son las preguntas fundamentales que debes hacerte a tí mismo antes de tomar cualquier pieza para moverla.

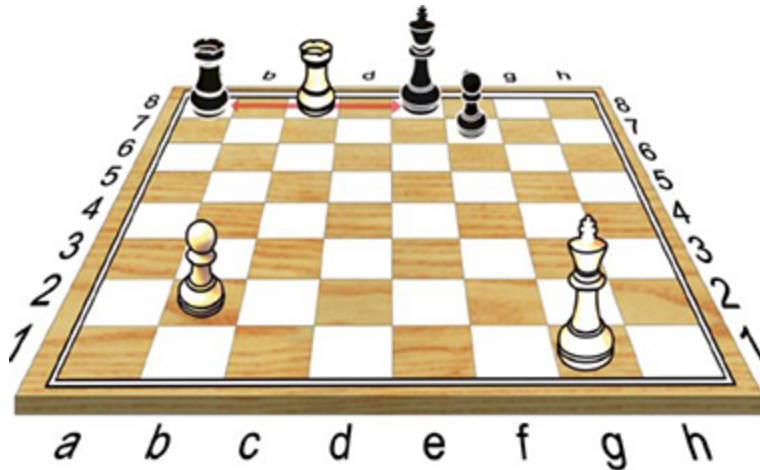


Las preguntas sobre las que vamos a desarrollar este capítulo de introducción al NIVEL MEDIO (Primera parte) son las siguientes:

- ♟️ ¿Qué amenaza mi rival con su jugada?
- ♟️ ¿Puedo tomar la pieza que acaba de mover?
- ♟️ Si la tomo, ¿no perderé, no?
- ♟️ ¿Y ahora qué hago?

Y hay muchas más preguntas que deberás aprender a hacerte, pero las reservamos para los libros NIVEL MEDIO (Segunda parte) y NIVEL SUPERIOR.

Las buenas preguntas nos abren los ojos



Vamos a empezar este segundo libro con una posición sencilla y un pequeño relato. Observa el tablero superior.

Las blancas acaban de jugar su torre a la casilla c8... Y las negras se preguntaron: **¿qué amenaza mi rival con esa jugada de torre?**

Las negras se asustaron inmediatamente, ya que al contestarse a sí mismas a la pregunta se respondieron:

Nota

“¡OHHHHH, la torre blanca me amenaza el rey (con jaque) y a la vez también amenaza mi torre! Menudo jaque doble me acaban de hacer.

Entonces moveré el rey, ya que me están dando jaque y he de huir, ya que mi rey vale más que ninguna pieza y no puede estar en jaque...”

Entonces las negras movieron su rey a e7, fuera del alcance de la torre blanca y se resignaron a perder la torre. Las blancas no tardaron ni un segundo en capturar la torre negra de a8 con la suya y poco después ganaron la partida.

Nota

¿Y dónde he fallado?, se preguntaba el negro, *¡con lo bien que he jugado todo el rato!*

Su error fue no hacerse la siguiente pregunta antes de mover... **¿puedo capturar la pieza que acaba de mover mi rival?**

Pues, si se hubiera hecho la pregunta, habría perdido el miedo y habría visto que podía capturar la torre blanca de c8 con su torre, y entonces la partida la hubieran ganado las negras...

¿Es hoy mi cumpleaños?

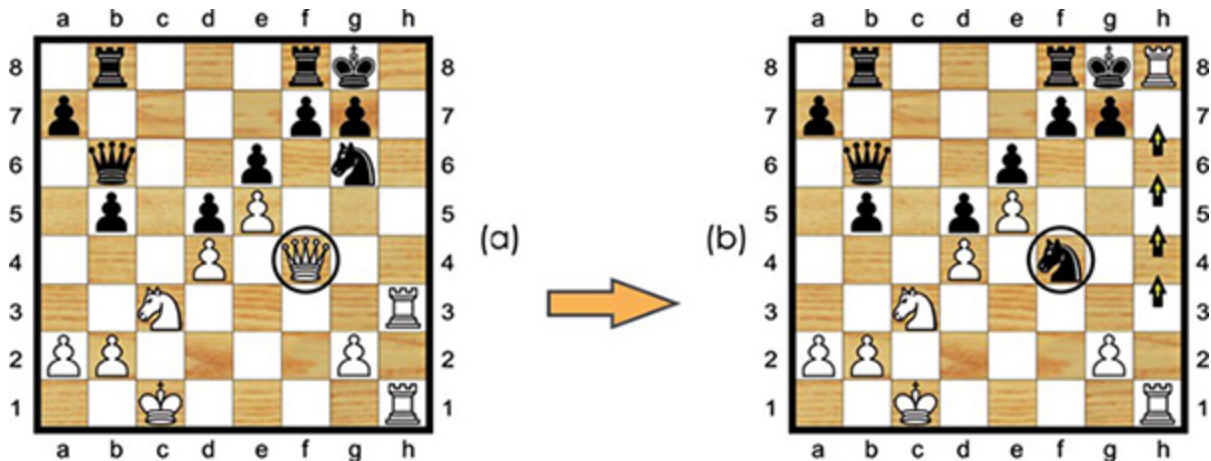
Observa el **diagrama (a)**.

Las blancas acaban de jugar su dama a f4, con lo que defienden su peón de d4, que estaba amenazado por la dama negra.

Nota

Las negras, que aprendieron una buena lección en el ejemplo anterior, se dieron cuenta de que la primera pregunta podía ser perfectamente **¿puedo capturar la pieza que acaba de mover mi rival?**

“¡VIVA, las blancas se han dejado la dama limpiamente, la capturaré con mi caballo de g6 y ni siquiera podrán capturar mi caballo!...” Y tomaron la dama con gran alegría y satisfacción.



Observa el **diagrama (b)**.

Las negras están muy contentas, pero se conformaron con contestarse a sí mismas una sola pregunta... Pero cuando te hacen un regalo, y nada menos que un regalo de dama, ¿no crees que debes preguntarte: **es hoy mi cumpleaños?**

Nota

Las negras olvidaron preguntarse: **¿qué amenaza mi rival con su jugada?** Demasiados olvidos no son un buen presagio...Las blancas jugaron torre a h8 y dieron jaque mate al negro! (ver diagrama (b).

De nuevo al negro se le quedó cara de tonto. **“¡AHHHH, mi caballo de g6 protegía la casilla h8 y al comer la dama blanca dejó de hacerlo!** Había olvidado que no era su cumpleaños, y ni siquiera había visto la amenaza de las blancas...Pero se dijo a sí mismo:

A partir de ahora siempre me preguntaré: ¿qué amenaza mi rival con su jugada?, ¿puedo capturar la pieza que acaba de mover?, y en caso de que pueda capturarla me preguntaré ¿es hoy mi cumpleaños?

¿Y ahora qué hago?

Qué rabia, no me amenazan nada,
no puedo tomar la pieza
que mi rival acaba de mover y
encima no es mi cumpleaños...
¿Y ahora qué hago? !!!



Nota

Lo más habitual es que si tu rival juega normalmente, la respuesta a las preguntas básicas no te lleven a ninguna parte. Sin embargo, si llegas a preguntarte: **¿y ahora qué hago?**, querrá decir que antes te has hecho las preguntas, y la respuesta ha sido: ***o mi rival no me amenaza nada o no veo qué me amenaza, y encima no puedo tomar la pieza que acaba de mover...*** Sin embargo, ello es en sí mismo un gran triunfo en tu etapa de aprendizaje del ajedrez.

Para responder a **¿y ahora qué hago?**, corta y a su vez trascendental pregunta, vas a necesitar muchos conocimientos ajedrecísticos, los cuales te orientarán en tu decisión.

Por ello, en los siguientes capítulos te vamos a dar un montón de conocimientos que te van a permitir, en primera instancia, poder responder a las preguntas. Para ello te vamos a mostrar dónde se siente más feliz cada pieza, y dónde es más útil, y por ello, una vez conozcas sus gustos,

te será más fácil complacerlas colocándolas allí donde ellas están más contentas.

Consejo

En cualquier caso, una vez decidas qué pieza mover, deberás preguntarte también: **¿puede mi rival capturar la pieza que voy a mover?**

En el futuro próximo, conforme vayas mejorando tu nivel como ajedrecista, para encontrar la mejor jugada en cada momento te van a hacer falta otras preguntas complementarias a las anteriores. Sin embargo, esos nuevos conocimientos nos los hemos reservado para los libros Aprende ajedrez y diviértete NIVEL MEDIO (Segunda parte), NIVEL SUPERIOR y NIVEL AVANZADO.

Partidas ejemplares

A continuación te vamos a mostrar diferentes posiciones que se dieron en partidas de jugadores de 8-10 años en el campeonato escolar de Cataluña en 2011.

Diagrama (a)

Las blancas acaban de jugar su torre a e2, con idea de eliminar la molesta torre negra situada en c2.

Las negras se preguntaron: **¿puedo capturar la pieza que acaban de mover las blancas?**

Si, se contestaron... la puedo capturar con la torre de c2 y con el alfil de a6. Por tanto, tengo dos piezas apuntando a la torre de e2 y las blancas sólo la dama defendiendo... Es un

bonito regalo de torre... y jugaron **1...♖xe2** ganando una torre limpiamente.

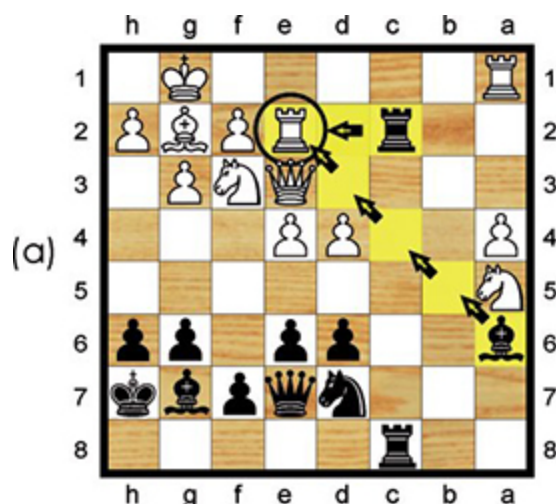


Diagrama (b)

Las negras han tomado el peón de d3 con su caballo y amenazan la torre blanca de f2. Por ello las blancas jugaron rápidamente **1. ♖f1**.

Sin embargo, si las blancas se hubiesen hecho la pregunta **¿puedo capturar la pieza que acaba de mover mi rival?**, se hubieran dado cuenta de que podían haber jugado **1. ♖xd3** y habrían ganado un caballo.

Si hubiesen pensado un poco más, podrían haberse preguntado si el regalo tenía alguna trampa escondida... Pero habrían visto que tras **1...♖xf2**

2. ♖xf2, y seguirían teniendo el caballo de ventaja; por tanto, no había ninguna trampa en el regalo de caballo.

En cualquier caso, al no hacerse la pregunta, perdieron la oportunidad de ganar un caballo.

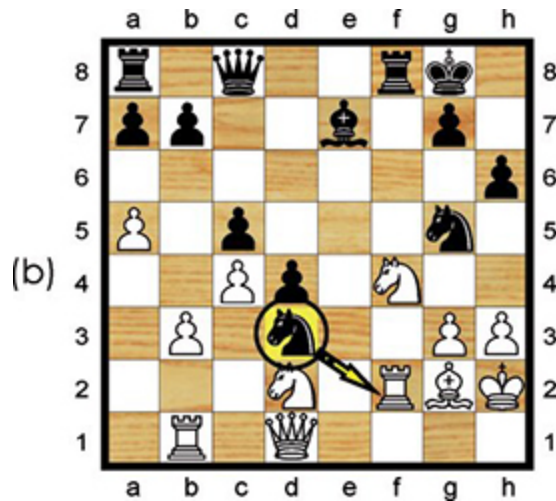


Diagrama (c)

Las blancas acaban de jugar su rey de g3 a h4, ya que la dama de g1 le estaba haciendo jaque.

Las negras se preguntaron **¿puedo capturar la pieza que acaban de mover las blancas?** Lógicamente la respuesta fue no.

Pero siguieron preguntándose... **¿hay alguna pieza “regalo” sobre el tablero que pueda capturar?**

Y rápidamente se dieron cuenta de que el rey había abandonado a la torre blanca de f2 y ahora nadie la protegía... por lo que jugaron **1...♛xf2+** ganando la torre.

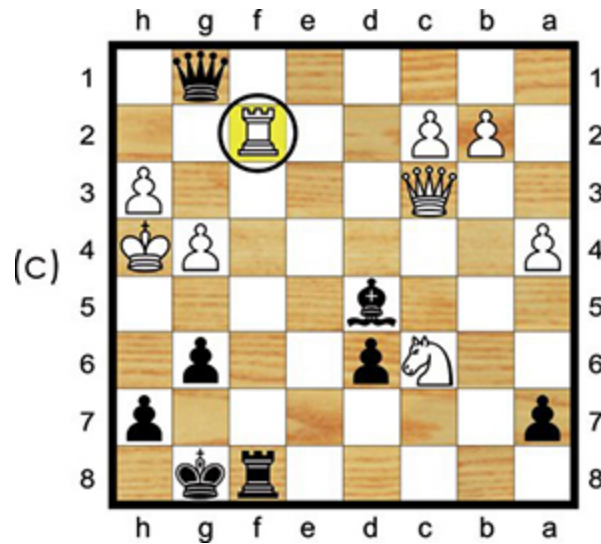


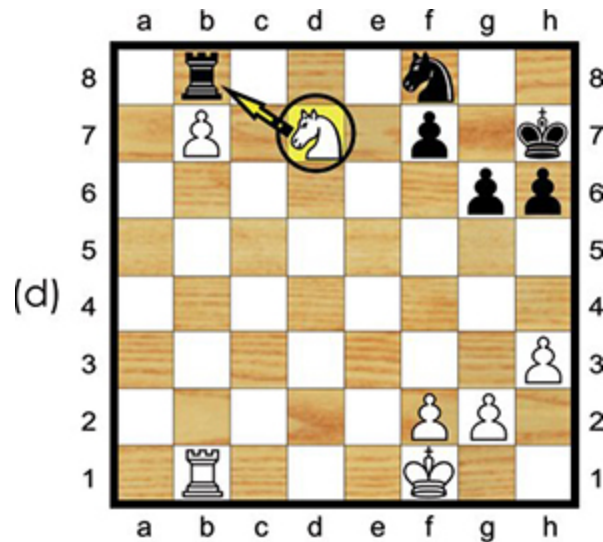
Diagrama (d)

Las blancas han jugado su caballo a d7 con idea de amenazar la torre de b8, y si ésta se marcha de esa casilla, coronar el peón.

Las negras se hicieron la pregunta **¿puedo tomar la pieza que acaba de mover mi rival?**

Sí, se contestaron, pero antes de tomarla, y como ya habían perdido alguna partida por tomar un regalo envenenado, se preguntaron **¿amenaza algo mi rival?**

Y al ver que las blancas no amenazaban nada y que el regalo no tenía ninguna trampa escondida jugaron **1. ♖xd7** y quedaron con un caballo de ventaja.

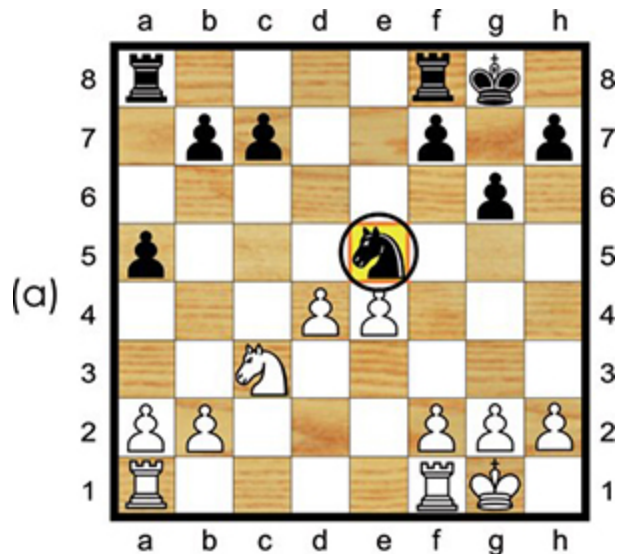


Ejercicios

JUEGAN BLANCAS

Responde a las siguientes preguntas.

Las negras acaban de jugar **1...Nc5**. Dado que las negras no amenazan nada, ¿qué pregunta te harías?



Las negras han jugado **1...Nc5**. ¿Cuál crees que es la pregunta que deben hacerse las blancas?