CAPÍTULO I

LAS REGLAS

*Si he podido ver más lejos que mis contemporáneos,*

*ha sido porque estaba encaramado sobre los hombros de gigantes.*

***Sir Isaac Newton.***

**Enfoques de la partida de ajedrez**

Convencionalmente, se suele dividir la partida de ajedrez en tres etapas: La **apertura**, el **medio juego** y el **final**. En la primera de ellas, objeto de este libro, los dos bandos pugnan por poner sus piezas en actividad rápidamente. Recuérdese que para ganar hay que dar mate, para dar mate hay que llegar hasta el rey adversario y para llegar hasta el rey adversario hay que atravesar las fuerzas defensoras atacando sus posiciones, de modo que se hace indispensable tener fuerzas disponibles. Ese es uno de los objetivos primarios de la apertura: Poner nuestras fuerzas en disponibilidad, tarea que llamaremos, en lo sucesivo, desarrollar las fuerzas.

El otro objetivo básico de esta etapa del juego es dominar el centro del tablero. Entendemos por centro del tablero el cuadrilátero formado por las casillas d4-e4-d5-e5. ¿Que por qué es importante dominar el centro? Pues, porque quien lo domine podrá montar rápidamente un ataque en cualquier lugar del tablero.

Así pues, la apertura tiene por objeto disponer las fuerzas para el combate lo más rápidamente posible apuntando al centro del tablero. Además de estos dos objetivos primarios podríamos hablar también de que en la apertura se debe tratar de lograr una buena configuración de peones. Pero, de este con-cepto nos ocuparemos más adelante.

Luego de esta disposición inicial de las pie-zas viene el combate en si mismo, los bandos se precipitan uno sobre el otro tratando de obtener alguna ventaja que les permita ganar la partida. Es en esta etapa, llamada el medio juego, donde se producen los choques de fuerzas, los cambios, los ataques, las defensa, etc.

Finalmente, el fragor de la batalla se aplaca y emerge una posición que puede ser nivelada (si los bandos no se sacaron ventaja), o desnivelada a favor de uno de ellos. Allí, con las fuerzas restantes sobre el tablero (que suelen ya ser pocas), empieza la tercera etapa, el final, en la que el bando que posee ventaja tratará de imponerla para obtener los laureles de la victoria.

Desde luego, la partida de ajedrez es una sola pero, es útil establecer esta división pues cada etapa tiene sus particularidades que hacen oportuno su estudio por separado.

Ahora bien, así como se usa la división en las tres etapas que hemos visto, también se suele decir que la partida de ajedrez es una lucha donde se busca obtener ventaja en cualquiera de los siguientes tres aspectos, o combinaciones de ellos: **Espacio, material** y **tiempo.** ¿Qué se quiere significar con cada uno de ellos? Pues, los dos primero conceptos son evidentes, tiene ventaja de espacio quien domina mayor cantidad de casillas del tablero y tiene ventaja de material quien tiene piezas de más o bien piezas de mayor valor pero, ¿Qué es tener ventaja de tiempo? El concepto del tiempo es de la mayor importancia en el ajedrez, se trata de lo que el lenguaje común recoge con el refrán: *El que pega primero, pega dos veces.* Es decir, tiene ventaja de tiempo quién se desarrolló primero, porque ese podrá atacar primero; el que atacó primero, pues ese lleva ventaja en llegar hasta el rey rival y así siguiendo. De quien tiene ventaja de tiempo se dice que ostenta la **iniciativa.** Este concepto es tan fundamental que se podría decir que una partida de ajedrez se resume en la lucha por la iniciativa. Yendo a nuestro tema de la apertura, decimos entonces que no basta con sacar las piezas y apuntar al centro, también se debe ser el primero que amenace cosas, de modo de preocupar al rival y no dejarlo jugar libremente. Esto es ostentar la iniciativa.

Será normal que veamos partidas donde un jugador entrega material para ganar tiempo (iniciativa), o entrega material para ganar es-pacio, o gana material cediendo tiempos (lue-go hay que defenderse, ¡claro!), etc. Es decir, cada jugador posee, en cada momento de la partida, un cierto capital en espacio, en tiem-po y en material; la ciencia está en saber có-mo negociarlos para hacerse con la victoria. A lo largo de nuestro curso conoceremos ju-gadores que, por su estilo agresivo, no tienen ningún problema en ceder material para ganar tiempo; así también veremos otros que no van tan desesperadamente por el tiempo y aceptan gustosamente el material que se les ofrece como desafiando al que lo hace a que de-muestre la utilidad del sacrificio. Veremos también jugadores que necesitan mucho espa-cio para jugar y otros que lo hacen en espa-cios reducidos. Sin duda que descubriremos, también en el campo del ajedrez, que ***el estilo es el hombre.***

Sin embargo, nos atrevemos a decir que la lucha por la iniciativa sea quizás la verdadera esencia del juego de apertura.

Bien, introduciremos ahora dos conceptos más de mucho uso e importancia: **Estrategia** y **táctica.** El primero de ellos hace referencia al plan general de lucha, *qué es lo que se va a hacer, en qué lugar del tablero.* Por ejemplo, un jugador puede pensar: “Atacaré en el flanco dama porque allí tengo mayoría de fuerzas, la presión de mis piezas allí me asegurará una ganancia de material”. Obsérvese que el jugador no ha pensado aún cómo va a realizar dicho plan. Ese cómo lo responde la táctica, es decir, de qué manera concreta vamos a realizar el plan. *Qué pieza moveremos primero, que cambio provocaremos, por qué línea penetraremos al campo rival, etc*. Sin-téticamente, entonces, la estrategia nos dice ***qué hacer*** y la táctica se ocupa de ***cómo lograrlo***.

Es verdad que hay jugadores que, por su estilo de juego, se encuentran más inclinados a pensar en términos estratégicos, mientras que otros se encuentran más inclinados a pensar en términos tácticos. De los primeros, se dice que son *jugadores posicionales,* de los segundos, que son *jugadores tácticos.* También se dice de los jugadores tácticos que son *jugadores de combinación,* lo que nos lleva a la necesidad de definir este otro concepto ajedrecístico.

Si bien hay cierta discusión acerca de qué es una **combinación** nosotros adoptaremos el punto vista del sexto Campeón Mundial de Ajedrez, Mikhaíl Moiséiovich Botvinnik, quien la definía diciendo: *Una combinación es una variante forzada con un sacrificio.* Se comprende entonces que si la combinación involucra una variante forzada y un sacrificio, hay que ser un buen táctico para calcular sus consecuencias correctamente. De ahí que se asocie el juego táctico con el juego de combinación.

Sin embargo, ambos aspectos del juego, el táctico y el estratégico, son fundamentales y quien desee progresar en ajedrez deberá aprenderlos por igual. De hecho, hay momentos de la partida en que hay que tomar decisiones de corte estratégico (qué hacer) pero, ni bien se ha dado este paso, es necesario to-mar decisiones tácticas (cómo hacerlo). A mayor abundamiento, digamos que no sirve elaborar magníficos planes de juego si no se es capaz de llevarlos a cabo y que tampoco sirve ser un magnífico ejecutor de planes, si no se es capaz de concebirlos. Ambos aspec-tos deberán ser pulidos concienzudamente por el jugador bisoño.

**Principios generales de la apertura**

Iniciaremos, entonces, el estudio sobre la apertura estableciendo algunos principios ge-nerales cuya obediencia nos asegure un buen desempeño en esta etapa de la partida, aún cuando no conozcamos específicamente la apertura que se esté desarrollando. Pero, para no caer en el error de reinventar la rueda, cre-emos oportuno resumir lo que ya han dicho los teóricos del ajedrez de distintas épocas. Se trata de opiniones y conceptos que han supe-rado la prueba del tiempo, por lo que se han establecido como verdades que no se puede desconocer si uno quiere adquirir la maestría en el noble juego. Comencemos por Aarón Nimzowitsch, jugador de principios del siglo XX que escribió un libro llamado ***Mi Sistema,*** del cual tomamos las siguientes reglas fundamentales de la apertura.

**Reglas de Aarón Nimzowitsch**

1.- *Las fuerzas deben avanzar hacia la línea de choque siguiendo un plan estratégico y con el desarrollo completo de todas las piezas, no sólo de algunas de ellas.*

Con esta primera regla, Nimzowitsch nos exhorta a que nuestras jugadas respondan a un plan estratégico y no que sean jugadas sin ton ni son. Además, acentúa la importancia de no emprender acciones con sólo algunas piezas, sino que debemos desarrollarlas todas.

Desde luego que, para poder establecer el citado plan estratégico, hay que conocer cuá-les son los aspectos importantes del juego de apertura. Cosa que estamos comenzando a ver.

2.- *Los movimientos de peones no son, estrictamente, movimientos de desarrollo, sino que son movimientos de apoyo ya que su fuerza atacante es pequeña comparada con la de las piezas. Esto significa que el desarrollo de esta últimas es de mayor importancia que los movimientos de peones.*

*Los peones que necesariamente hay que mover para poder sacar las piezas deben construir un centro de peones que ayude el desarrollo y apoye la fuerza atacante de las piezas, a la vez que sirva de impedimento al desarrollo del adversario.*

En esta regla, Nimzowitsh condena lo que suele ser común en los aficionados, es decir, comenzar la partida moviendo indiscrimina-damente los peones. De esta regla también se puede inferir que un movimiento como 1.e4 es preferible a, por ejemplo, 1.h4, porque el primero ocupa el centro, mientras que h4, no. 1.a4 o 1.h4 son jugadas rarísimamente vistas en la práctica de los maestros, mientras que son comunes en las partidas de los jugadores bisoños.

3.- *La ventaja en el desarrollo debe ser un objetivo prioritario de cualquier apertura, por eso, ésta debe convertirse en una autén-tica carrera para lograrlo.*

Recordemos que “el que pega primero, pe-ga dos veces”, de modo que, para poder pegar primero hay que desarrollarse primero. Esta es una regla de vital importancia que el afi-cionado debe tener siempre en mente, aún cuando desconozca los detalles de la apertura que esté jugando.

4.- *Respecto de los cambios de piezas en la apertura, un buen criterio para saber si hay que hacerlo o no es el siguiente: Si con el cambio se ganan tiempos, sí, si no, no. Por ejemplo, en la llamada Defensa Escandinava, 1.e4 d5 2.ed5 Dd5 3.Cc3 se ha efectuado el cambio ed5 porque con la siguiente jugada Cc3 se gana un tiempo, ya que el segundo jugador debe volver a mover su dama que se encuentra atacada. Otro ejemplo, 1.d4 d5 2. c4 Cf6 3.cd5 Cd5 4.e4 donde, si bien el blanco no realiza una jugada de desarrollo (4.e4) deja listo el desarrollo de su alfil rey gratis pues el negro debe volver a mover su caballo.*

5.- La siguiente regla, llamada de liquidación de material (es decir, de cambio de piezas que abandonarán así la escena del tablero), es original del propio Nimzowitch y establece que la liquidación de material es muy útil si se realiza con un desarrollo consecuente. Dice Nimzowitch:

*Así, en el Gambito Danés, ocurre que: 1. e4 e5 2. d4 ed4 3. c3 dc3 4. Ac4 cb2 5. Ab2 d5 6. Ad5 Cf6 7. Af7 Rf7 8. Dd8 Ab4+ 9. Dd2 Ad2. Aunque el blanco tiene una ligera ventaja, esta línea es jugable.*

*Hay que devolver el material en el momen-to adecuado, recuperando los tiempos perdi-dos anteriormente, como en la jugada quinta del negro vista antes, 5...d5.*

*De esta forma, si... 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 ed4 4. c3, (Es peligroso aceptar) d5! 5. ed5 Dd5 6. cd4 Ag4 7. Ae2 Ab4 8. Cc3 Af3 (Con contrajuego negro) 9. Af3 2c4! con posición igualada.*

6.- *El centro de peones debe ser móvil. En la Defensa Alekhine tenemos: 1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. c4 Cb6 4. d4 d6 y el centro ya no es móvil, ni los peones están en línea como aconse­jaba Capablanca. Estas razones justifican la idea de Alekhine,* (de provocar el avance de los peones blancos) *pues e5 está expuesto al ataque y a los cambios.*

¿Por qué debe ser móvil el centro de peones? Pues, porque de su movilidad surgirán múlti-ples posibilidades de juego; su inmovilidad, en cambio, limita lo que puede hacerse con ellos.

7.- *No hay tiempo para capturar peones en el transcurso de la apertura, exceptuando los centrales, que son de gran poder.*

El por qué de esta regla debería ser visible para el lector atento. Hemos dicho que el obje-tivo fundamental de la apertura es desarrollar nuestras fuerzas de modo de ponerlas en dis-posición de atacar a nuestro adversario. Si nos distraemos comiendo peones, retardaremos el desarrollo y permitiremos que sea nuestro rival quien quede en posición de golpear primero.

Hay, naturalmente, algunas excepciones que confirman la regla, como la Variante del Peón Envenenado en la Defensa Siciliana, Variante Najdorf (donde, como veremos más adelante, la dama negra sale de su campo para comer el peón blanco de b2), que aporta un buen con-trajuego. Sin embargo, no comenzaremos por las excepciones, sino por la regla.

**Lo que decía Alexei Suetin**

Repasaremos ahora las reglas establecidas por el teórico soviético y gran maestro, Alexei Suetin, autor de varios libros y monografías so-bre la apertura. Suetin aportó cuatro reglas y trece recomendaciones. Veamos primero las re-glas:

1.- *La apertura es una lucha por el control de las casillas centrales.*

2.- *Hay que esforzarse por ejecutar un rá-pido y activo desarrollo.*

Como vemos, Suetin coincide plenamente con Nimzowitch.

3.- *Se debe crear las condiciones apropiadas para un temprano enroque, lo que resulta muy favorable, aunque en la práctica se encuentran muchas excepciones.*

Esta regla se basa en el hecho de que el rey en el centro del tablero es un fácil objetivo de ataque para las piezas rivales (puesto que el ataque puede llegar desde cualquier lado), en cambio, una vez enrocado se encuentra más protegido.

4.- *Hay que formar una estructura de peones que sea sólida y favorable.*

Esta cuarta regla de Suetin, de la que ya ha-bíamos hablado algo, involucra el tema de la estructura de peones que es de tan vastas pro-porciones e importancia que lo trataremos en detalle en un tomo posterior de esta obra.

Y en cuanto a las trece recomendaciones, son las siguientes:

1.- *Cada tiempo debe usarse de la mejor forma. Las pie­zas de mayor valor, como la da-ma y las torres, hay que ponerlas en juego más tarde en la partida para evitar que sean ata-cadas por las de menor valor del adversario, con las consiguientes pérdidas de tiempo y el retraso en el desarrollo que produ­cen.*

2.- *Los movimientos de peones deben estar bien pla­neados.*

¡Muy cierto! Esto se ve muy claro cuando se piensa que: ¡No tienen vuelta atrás!

3.- *El comienzo del juego debe hacerse con un peón central, desarrollando las piezas me-nores de tal forma que presionen en el centro.*

Existen otras posibilidades, pero esta reco-mendación de Suetin es conveniente para cuando un jugador está en sus comienzos.

4.- *Mantener un desarrollo flexible.*

Esto quiere decir que no es conveniente atar-se prematuramente a una idea estratégica o tác-tica que si luego no funciona deje nuestras piezas mal paradas en el tablero. Por el contrario, debe buscarse un desarrollo armónico que otor-gue las mejores oportunidades para el medio juego.

5.- *E1 desarrollo debe ser también armó-nico, jugan­do en ambos flancos.*

Desde luego, esto no siempre es posible, pero representa un ideal a seguir.

6.- *No efectuar movimientos sin propósito. Cada ju­gada debe ser parte de un plan defi-nitivo.*

Desde luego, esto también es un ideal mu-chas veces difícil de seguir (recordemos que en la silla de enfrente hay un rival dispuesto a obstaculizarnos las cosas), pero debemos esforzar-nos en su consecución.

7.- *Jugar sin demasiado entusiasmo por ga-nar material. La lucha por el tiempo es mucho más importante, especialmente, en posiciones abiertas.*

Esta es una recomendación muy importante y no es ni más ni menos que la lucha por la iniciativa, por pegar primero.

Pero, antes de seguir, detengámonos breve-mente a definir qué entendemos por posiciones abiertas y por posiciones cerradas. Ambos conceptos forman parte del tema general: Estructura de peones, con lo que algo lo iremos conociendo.

Llamamos posiciones cerradas a aquellas en las que existen cadenas de peones de ambos bandos trabadas, lo cual impide el fácil acceso a la posición adversaria. Por el contrario, en las posiciones abiertas no existe la tal trabazón y las piezas pueden moverse por el tablero con entera libertad.

Obsérvese que la estructura de los peones determina el tipo de posición que se presenta en el tablero y, por lo tanto, el tipo de estrategia a utilizar. La lucha en una posición cerrada tiende a ser una lucha maniobrera donde las piezas vienen y van amenazando romper la ca-dena de peones aquí o allá. No importa tanto aquí perder algún tiempo porque el rival no tiene un fácil acceso a nuestra posición para poder aprovecharlo. En cambio, en las posiciones abiertas, donde las piezas juegan “a todo gas”, es fundamental no perder tiempos y atacar lo antes posible.

8.- *Sólo se puede admitir un debilitamiento de la estructura de peones si se obtiene como com­pensación una mayor actividad de las piezas.*

De nuevo aclaramos que este es un tema que desarrollaremos más adelante.

9.- *Con la ayuda de los peones se debe tratar de restringir el espacio enemigo y, al mismo tiempo, se debe tratar de ampliar el propio.*

Esta regla contempla el factor espacio que, como ya dijimos, es una de las tres variables de la ecuación ajedrecística: Espacio, tiempo, ma-terial.

10.- *No* *obstruir nunca el paso de los peones acumulando piezas delante de ellos.*

Obsérvese que esta recomendación tiene su contrapartida en la teoría de la guerra, donde los arqueros, por ejemplo, “piezas” peligrosas y de largo alcance, no se colocaban delante de los “peones” representados por los infantes, sino detrás. Del mismo modo, en el ajedrez, los peones (infantes) abren el camino por donde penetrarán las piezas después.

11.- *En las primeras jugadas de la partida, es conveniente prestar especial atención a las casillas f2 y f7 que son las más vulnerables del tablero.*

Es interesante preguntarse por qué las casi-llas f2 y f7 son las más vulnerables del tablero. Esto es así porque son casillas sólo protegidas por el rey que es una pieza muy delicada y, por lo tanto, mal protector. Este aspecto es de tan vasto alcance que hay aperturas completas ba-sadas en el ataque a f2 y f7, como veremos.

12. *La mala colocación de una pieza des-truye la bue­na armonía de las demás.*

La disposición de las piezas es otro tema de fundamental importancia que trataremos en el segundo volumen de esta obra.

13. *Con las blancas se debe aprovechar la ventaja de la pri­mera jugada para mantener la iniciativa. Con las negras, se debe buscar siempre el contrajuego.*

Estas recomendaciones constituyen un rece-tario de “buenas costumbres” en la apertura y en los ejemplos que veremos más adelante las iremos desmenuzando.

**Reglas y recomendaciones de José Raúl Capablanca**