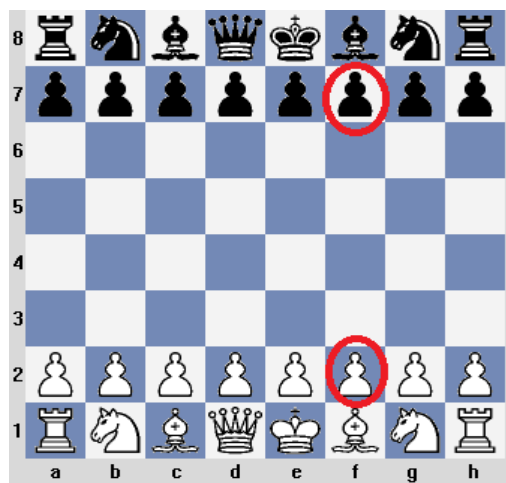


La Apertura (parte 1).

La apertura es la fase inicial del juego. Se caracteriza porque cada bando desarrolla sus piezas menores (alfiles y caballos) y hace enroque para proteger el rey y conectar las torres. La mayoría de los tipos de aperturas que existen intentan dominar el centro, puesto que en el centro, las piezas tienen mayor movilidad, tanto en ataque como en defensa.

Después de preocuparse de desarrollar las piezas, se debe preocupar de que no le den jaque mate al principio. Muchos niños intentan dar el jaque mate pastor que se hace en 4 jugadas o variantes de él. Entonces, debemos preocuparnos de defendernos de ese mate.



Las negras tienen la casilla débil en f7 y las blancas en f3, puesto que solo está defendida por el rey.

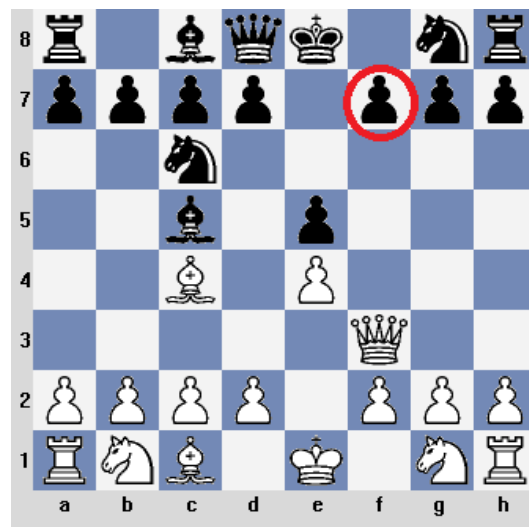
Las blancas parten con peón de rey (en e2) para sacar el alfil y la dama. A continuación un ejemplo:

No.	Blancas	Negras
1.-	e4 (el peón blanco se mueve a e4)	e5
2.-	Ac4 (alfil blanco se mueve a c4)	Cc6
3.-	Df3 (Dama blanca a f3)	Ac5??

La jugada 3 de las negras, Ac5, está con signos de interrogación porque es muy mala. En adelante, la notación de las partidas no se hará en una tabla. Una notación real es :

1. e4, e5
2. Ac4, Cc6
3. Df3, Ac5??

Después de tres jugadas la posición es la siguiente:

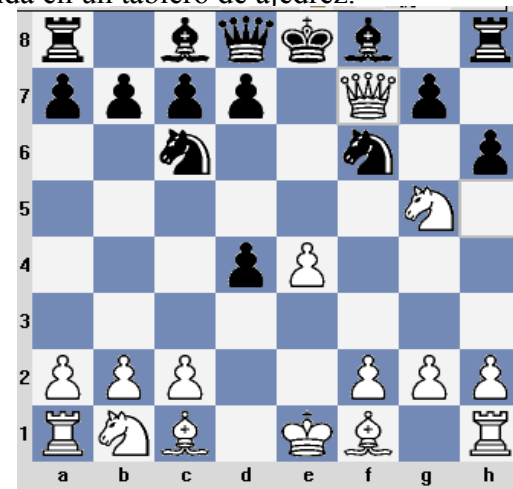


Le toca a las blancas, y apuntan con el alfil y la dama al peón de alfil de rey débil. La jugada para dar jaque mate es: _____

Las negras en lugar de mover 3..., Ac5??, debieron defender su peón de f7. Una de las típicas jugadas para defenderse es jugar la dama a f6, de forma que si el blanco toma la dama, las negras capturan la dama blanca con caballo y obtienen dos piezas desarrolladas.

A continuación se expone una pequeña partida donde se ataca el peón débil de alfil de rey. Sigue la partida en un tablero de ajedrez.

1. e4, e5
2. Cf3, Cc6
3. d4, exd4 (el peón de e5 captura el peón de d4)
4. Cg5, h6
5. Dh5 (Si el negro captura el caballo, la dama blanca captura la torre), Cf6 ?? (tratando de echar a la dama blanca)
6. Dxf7 jaque mate.



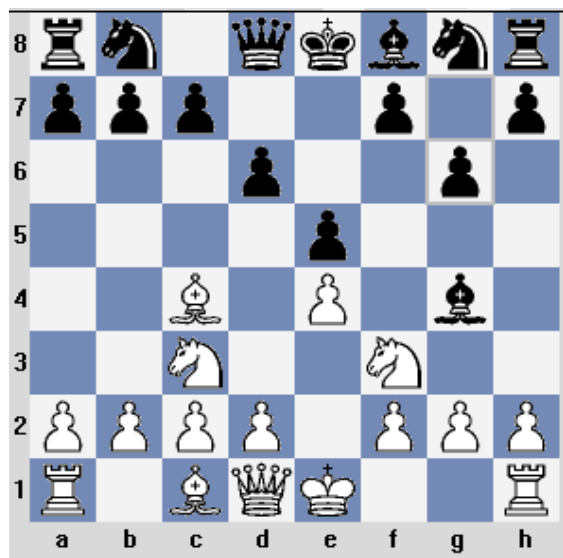
En la siguiente partida, se mostrará un gran error.

- 1.- e4, e5
- 2.- Dh5, g6
- 3.- Dxe5, De7

Indica la jugada que fue un gran error: _____

Indica la jugada que deben hacer las blancas en la jugada 4. para ganar material: _____

La siguiente posición se alcanzó después de 4 jugadas.



Las jugadas fueron:

- 1.- e4, e5
- 2.- Cf3, d6
- 3.- Ac4, Ag4
- 4.- Cc3, g6

Ahora las blancas hacen una jugada sorprendente. Las negras tienen clavado el caballo con el alfil. Si las blancas mueven el caballo de f3, las negras pueden capturar la dama.

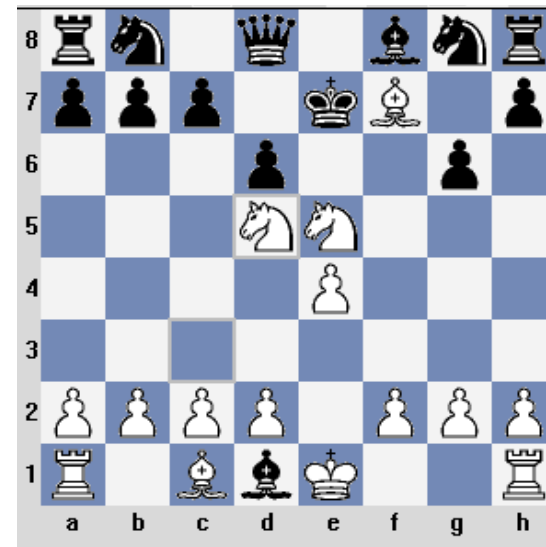
5.- Cxe5! Esto es espectacular. Las blancas regalan la dama. Si las negras contestan 5.- ..., Axd1

El juego sigue:

- 6.- Axf7 jaque, Re7
- 7.- Cd5 jaque mate.

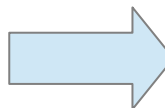
Esto se ha llamado el “jaque mate legal”, porque lo dio por primera vez un jugador de apellido Legal.

Finalmente, el mate queda como muestra el diagrama siguiente.

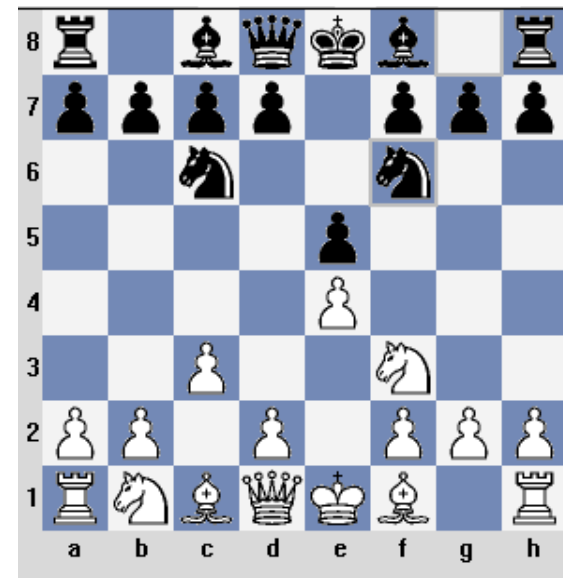


Se deben estudiar los errores que se cometen en la apertura para no caer en ellos. Ahora veremos una partida con la apertura Ponziani. Hasta la tercera jugada, la partida no conlleva ningún peligro:

- 1.- e4, e5
- 2.- Cf3, Cc6
- 3.- c3, Cf6

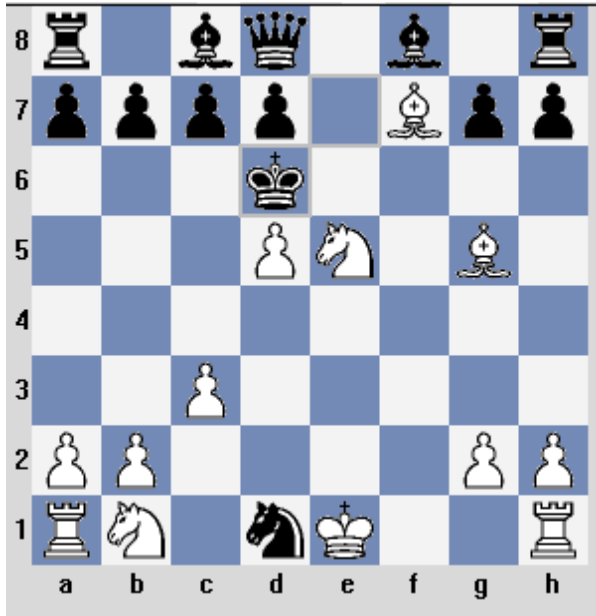


- 4.- d4, Cxe5
- 5.- d5, Ce7
- 6.- Cxe5, Cg6
- 7.- Ad3, Cxf2



Jugada de las negras sorprendente. Pareciera que las blancas están obligadas a tomar el caballo con el rey, porque el caballo está en ataque doble a la dama y a la torre. Pero las blancas realizan un formidable sacrificio de dama.

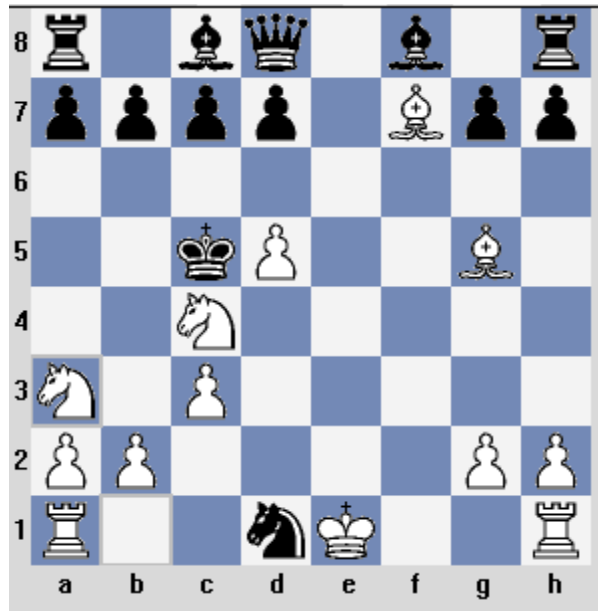
- 8.- Axc6, Cxd1
- 9.- Axf7 jaque (de nuevo atacando a f7), Re7
- 10.- Ag5 jaque, Rd6



Las blancas podrían tomar la dama, pero no hay que precipitarse.

- 11.- Cc4 jaque, Rc5
- 12.- Cb-a3 (El caballo que está en la fila b)

El diagrama final es el siguiente:



Las negras abandonan porque las blancas amenazan mate con la jugada

Para evitar ese mate, las negras tienen solo la jugada

Pero si se da 13.- ..., a5 14. Axd8, y las negras quedan con el caballo atrapado y el rey muy mal situado. Un programa de ajedrez, el SCID, indica que la mejor jugada para el negro es Cxc3, pero igual

CONCLUSIÓN

En la apertura hay que pensar mucho para no caer en celadas. Es fácil, porque hay muchas piezas.

Recuerda que debes:

- Mover los peones del centro para dar paso a los alfiles
- Desarrollar los caballos y los alfiles
- Hacer enroque
- Comunicar las torres
- No mover más de una vez las piezas
- No sacar la dama y las torres, porque las amenazan y pierdes jugadas
- Toda jugada que hagas debe atender a la siguiente jugada
- Si mueves una pieza, debes cuidar que donde llegue no esté en peligro y que no desproteja otra donde estaba.