

Los Principios de la Apertura

- TEORÍA
- PARTIDA
- PRÁCTICA Problemas
- PRÁCTICA Soluciones

TEORÍA

La apertura la fase inicial en donde nos debemos dedicar a desarrollar las piezas lo más rápidamente posible, tomando como punto de referencia el centro del tablero y trasladamos generalmente el rey a uno de los flancos para sacarlo del centro de operaciones, colocándolo mediante el enroque, en una posición más segura. Se dice que un jugador ha finalizado esta etapa de la partida cuando las torres están comunicadas.

En este diagrama, podemos ver que los dos han hecho un desarrollo de piezas, bastante coherente, pero las blancas ya han comunicado sus torres mientras las negras, todavía tienen dificultades para lograrlo, por lo que ya podemos hablar de una ventaja de desarrollo por parte de las blancas.

[Partidas elementales](#)

[Una diagonal peligrosa](#)

[El Desarrollo](#)

[El Centro](#)

Partidas elementales

Partida 1

1. e4



Con este primer movimiento las blancas desarrollan un peón central, dando salida al alfil y eventualmente a la dama, quiere decir que cumplen con la ocupación del centro y además con la facilidad para continuar desarrollando las piezas.

1...f6



Esta jugada no beneficia nada a las negras, su jugada no ocupa el centro del tablero, aunque en cierto modo controla la casilla "e5", no facilita el desarrollo de ninguna de sus piezas, y si miramos más detenidamente se han comenzado a abrir huecos en la ubicación del rey.

2. d4



Las blancas con su jugada, siguen ocupando el centro, y permiten que el otro alfil tenga también posibilidades de salir.

2...g5



Las negras cometen otro error, este ya gravísimo, persistiendo en la falta de ocupación del centro y abriendo aun mas la posición de su ya algo debilitado rey. El castigo ya será inmediato.

3. Dh5++



Castigando de manera contundente el pasillo abierto sobre el rey. En esta primera partida no tuvimos inconvenientes y nos pudimos centrar en lo que nosotros queríamos y aprovechar el gran error cometido por nuestro adversario. En esta segunda partida, nuestro adversario podremos ver que juega mejor pero comete otro error muy típico especialmente en los primeros niveles.

Partida 2

1. e4 e5

Nuestro rival ha aprendido la importancia de controlar el centro y las ventajas que tiene esto para el desarrollo de las piezas en las primeras jugadas.}

2. Ac4



Normalmente es mejor desarrollar los caballos primero o especialmente el caballo de rey, que nos permite crear una amenaza directa sobre el peón central de las negras y por otra parte Cf3 sería la mejor casilla para el caballo, ya que desde ésta posición el caballo domina muchas casillas, es siempre importante tener los caballos centralizados. Igualmente la jugada de la partida no puede considerarse para nada un error, creando una solitaria amenaza sobre el peón de f7 de nuestro rival.

2...Cc6

Jugada buena y normal el caballo se desarrolla controlando el centro del tablero.

3. Df3



Esta jugada no es buena, en la apertura las jugadas de dama no son consideradas jugadas de desarrollo, y por otra parte, quita la casilla de desarrollo natural al caballo, pero esconde una celada, si vemos la posición ahora la dama se junta con el alfil en casilla "f7" y son dos piezas que amenazan y solo el rey defendiendo.

3...d6 ??

El error típico, las negras continúan como si no tuvieran oponente, no piensan que es lo que quiere luego de su jugada 3 el blanco y comete un error decisivo.

4. Dxf7++



Las blancas a pesar de su jugada no muy correcta anterior, han logrado vencer con jaque mate. Las conclusiones que nos deja esta partida es que siempre debemos hacernos las preguntas básicas. 1- **?Qué hizo?** 2- **?Qué me amenaza?** 3- **?Qué puedo hacer?**

Si perdemos un mínimo de tiempo en responderlas después de cada jugada de nuestro rival, difícilmente caeremos en este tipo de errores.

Partida 3

1. e4 e5 2. Cf3 d6

En esta partida las negras defienden con el peón el peón central amenazado.

3.Ac4



Las blancas, no ocupan el centro rápidamente con su jugada 3. d4, que en principio es mas agresiva pero hacen una lógica jugada de desarrollo de su alfil amenazando nuevamente como en la partida anterior el punto "f7" de las negras.

3...g6

Demasiados movimientos de peón, que sin ser errores decisivos, pueden permitir al primer jugador, hacerse con la ventaja, normalmente abriendo la partida gracias a su mejor desarrollo.

4. Cc3

No es la jugada más incisiva, 4. d4 pone en mas aprietos a las negras, pero tampoco tomamos como un error el intentar poner todas sus piezas en juego.

4...Ag4



Esto ya si es un error, las negras juegan sin coherencia, si movieron su peón g sin duda fue para poner su alfil en g7, la jugada del texto, crea una situación muy instructiva, que será muy bien aprovechada.

5. Cxe5! Axd1

Era mejor no aceptar la dama, y conformarse con la pérdida del peón con 5. ...dxe4.

6. Axf7+ Re7 7. Cd5++



Bonito e instructivo mate. En esta partida podemos ver que si hubiera tenido el negro un caballo en f6 o en c6, este tema no hubiera podido producirse.

Partida 4

1. e4 e5 2. Cf3 f6



Aquí podemos observar otro de los errores típicos, las negras defienden su peón central con el peón de flanco y de esta manera, dejan espacios abiertos al lado del rey, podemos distinguir, la diagonal a2-g8, y la diagonal, h5-e8, ahora veremos de que manera se puede intentar aprovechar esta situación.

3. Cxe5! fxe5 4. Dh5+ Re7

Tampoco era buena 4...g6 5. Dxe5+ De7 6. Dxh8 con pérdida de material



5. Dxe5+ Rf7 6. Ac4+

6...Rg6

La siguiente es una opción que debemos tener en cuenta 6... d5 7. Axd5+ Rg6 8. h4! Ad6 9. h5+ Rh6 10. d4+ g5 11. hxg6+ Rxg6 12. Dh5+ Kf6 13. Df7++ Variante que ya viene comentada en el Handbuch de 1916

7. Df5+ Rh6 8. d4+



Ahora también empieza a participar el alfil de casillas negras.

8...g5 9. h4

Con esta jugada además del peón también entrará en juego la torre de h1.

9...d5 10. Df7 dxc4 11. hxg5++



Una diagonal peligrosa



Sin duda la diagonal más peligrosa cuando tenemos el rey en el centro es la diagonal h5-e8 con ataque sobre el rey negro como muestra el diagrama de arriba a la izquierda, esta posición deriva del llamado mate del loco empezando con 1.e4 f6?! 2.d4 g5?? 3. Dh5 jaque mate. También sucede lo mismo sobre la diagonal h4-e1 cuando se ataca el rey blanco como muestra el diagrama de arriba a la derecha. Ambos casos son posiciones de jaque mate.

También es bueno observar que al jugador que le han dado jaque mate ha avanzado prematuramente su peón de la columna g quitándose la posibilidad de tapan el jaque en caso que dicho peón esté ubicado en su casilla original. Veamos las siguientes partidas y luego podrás resolver una batería de problemas sobre este tema.

5 Teed - Delmar 1-0



Las blancas definen la partida con **7.Dxh5+! Txh5 8.Ag6++**

6 Greco - Amateur 1-0



El blanco da jaque mate tras **7.gxh7+! Cxh5 8.Ag6++**

7 Palau - Nollman 1-0



Las negras acaban de tomar en f3 con **10...Axf3??** jugando en forma mecánica, las negras piensan que el contrario responderá recuperando la pieza, pero después de **11.Dg6+! hxg6** reciben mate con **12.Ag6++**

8 Palau - Nollman 1-0

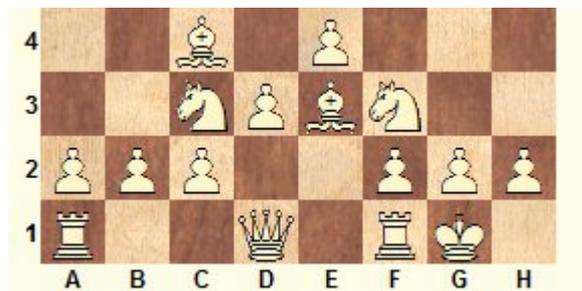


Aquí las blancas definen con **11. Dxc6+!!** Un ataque mortal sobre el rey negro
11...hxg6 12. Axc6+ Re7 13. Ac5++ El ataque de los dos alfiles han
 atravesado al rey como dos sables.

El Desarrollo

En este capítulo veremos la importancia de desenvolver el juego, realizando el movimiento de las piezas en forma armoniosa: Intentar mover cada pieza una sola vez, dominar el centro con piezas y peones, enrocar rápidamente (especialmente si vamos de negras) para proteger nuestro rey, etc.

Cuando se desarrollan las piezas y los peones se tiene en cuenta como se moverán las piezas en forma conjunta. Veamos algunas formas típicas de plantear la apertura:



Aquí se han movido los peones centrales, los caballos hacia el centro, los alfiles no han quedado encerrados por sus propios peones y, por último, el rey protegido por el enroque corto.



Los mismos conceptos que en el diagrama de arriba.



En este caso vemos desarrollos con las piezas negras, en la posición del diagrama las negras han desarrollado sus piezas menores y se han enrocado.



En el diagrama de arriba el negro desarrolló sus piezas y los peones centrales junto al enroque corto. La diferencia con otras posiciones es que su alfil de casillas negras se ha quedado encerrado al ubicar los peones en casillas negras. Esto es algo que puede suceder con negras debido a la necesidad de enrocarse pronto.

9 Nimzovich,A - Alapin,S 1-0



Posición después de **12.0-0-0!**, Nimzovich sacrifica pieza teniendo gran ventaja en el desarrollo.

10 Fink - Alekhine 0-1



Las negras acaban de jugar **10...0-0** Es el momento de realizar una evaluación de la posición: Las blancas tienen un peón de ventaja pero todavía no han movido tres de sus piezas menores, por el contrario, las negras tienen un peón en el centro, todas sus piezas menores desarrolladas y ya se han enrocado. Se puede decir que el peón de menos está ampliamente compensado.

11 Delchev,A - Borges Mateos,J 1-0



Posición después de **18.Ce5**. Mientras el caballo f3 se ubica en un punto fuerte del centro permite, al mismo tiempo, el pasaje de la torre al flanco rey. La acumulación de piezas sobre el rey negro debe dar sus frutos.

12 Steinitz - Walsh 1-0



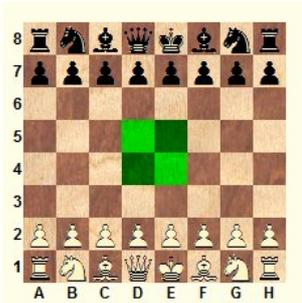
Las negras han jugado **3...h6**, una pérdida de tiempo que no está justificada, las negras han perdido un valioso tiempo en el desarrollo. Steinitz aprovecha para abrir el juego.

13 Shirov,A - Lapinski,J 1-0



7.e5!? Una partida "romántica" en tiempos actuales. Shirov apuesta por el juego de piezas a cambio del material.

El Centro



Podemos dar una definición muy simple de lo que es el centro, y no es más que las casillas, **e4, d4, e5, d5**, pero esta definición tan elemental, tiene una enorme importancia en el desarrollo de la lucha, ya que el que logre dominar primero dos casillas mínimo centrales (aunque normalmente se necesitarán tres) podrá ser el primero en iniciar las acciones de ataque sobre el campo enemigo. Estos son principios básicos del desarrollo y del razonamiento ajedrecístico.

La mejor forma de comprender es con ejemplos simples para que vayamos viendo de que manera se puede comprender la partida y el desarrollo de las piezas.

14 Hoppensack,M - Troeger,R 1-0



Las blancas acaban de jugar **10.d5** La ventaja de espacio va en aumento, haciendo que las piezas negras tengan que descentralizarse.

15 Tarrasch - Charousek 1-0



Las negras no pueden abrir la posición, esto hace que el blanco pueda levantar todos sus peones para romper las defensas del rey negro, sin que exista riesgo de contra juego.

16 Sadler,M - Mestel,A 1-0



9.e5 Sadler expulsa al caballo negro con el avance central, después de esto podrá lanzar un ataque por la columna h con h2-h4-h5.

17 Taimanov,M - Savon,V 1-0



15.Txh6! Las negras no pueden abrir la posición, esto hace que el blanco pueda levantar todos sus peones, para romper las defensas del rey negro, sin que exista riesgo de contra juego.

PARTIDA

Nimzovich,Aaron - Alapin,Simon
RUS-ch Vilnius, 1912

Temas Central:

Tiempo contra Material

Temas Complementarios:

- 1) El ataque sobre el rey en el centro.
- 2) La apertura de columnas centrales.
- 3) Tema táctico: Despeje, Clavada, Desviación.
- 4) El mate de Morphy.

1.e4 c5 2.Cf3 Cf6

Dentro de la Defensa Siciliana Simon Alapin juega, precisamente la Vte. Nimzovich empezando con 2...♟f6.

3.Cc3 d5 4.exd5 Cxd5 5.d4 e6 6.Cxd5 Dxd5 7.Ae3 cxd4 8.Cxd4 a6?!

Con sus piezas menores sin desarrollar las negras no deben perder tiempos.No había que temer al salto del caballo blanco debido a que después de 8...Cc6 9.Cb5 se puede defenderse con 9...De5.

9.Ae2! Diagrama



Con idea de seguir con Af3 Nimzovich apuesta por aumentar su ventaja en el desarrollo (atacando la dama) aunque sea al precio de entregar un peón (TIEMPO contra MATERIAL).

9...Dxg2 Las negras aceptan la entrega del peón pero ahora las piezas blancas se activan con gran fuerza.

10.Af3 Dg6 11.Dd2

Es el momento de comunicar las torres, Nimzovich planea el enroque largo con vistas a dar mate en la casilla d8.

11...e5? Diagrama



Después de este error la posición del rey negro en el centro se derrumbará. Era necesario desarrollar alguna pieza menor.

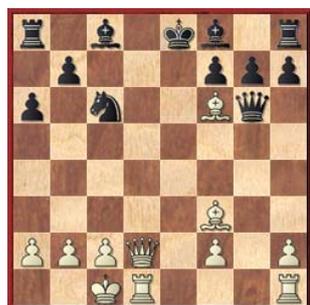
12.0-0-0!

Cuando hay tanta ventaja en el desarrollo es lógico que se produzca un sacrificio para acelerar las acciones.

12...exd4 13.Axd4 Cc6

Finalmente las negras se deciden a mover una de sus piezas menores, aunque demasiado tarde, las blancas tienen una jugada que aprovecha inmediatamente la situación del rey negro en el centro.

14.Af6!! Diagrama



Segundo sacrificio de pieza. Se despeja la columna d para que la dama, en su momento, pueda llegar hasta d8 dando un mate al estilo de la figura del mate de Morphy. Las negras no tienen defensa.

14...Dxf6

O 14...Ae7 15.Axc6+ bxc6 16.Dd8+! Axd8 17.Txd8# dando el mencionado mate de Morphy.

15.The1+

La jugada natural, todas las piezas blancas en acción.

15...Ae7

En caso de tapar con el otro alfil 15...Ae6 se daba mate con 16.Dd7# debido a que el ♗e6 está clavado.

16.Axc6+ Rf8

Otras variantes también llevaban al mate, veamos: 16...Ad7 17.Dxd7+ Rf8 18.Dd8+! Txd8 19.Txd8+ Axd8 20.Te8#; 16...bxc6 17.Dd8# Entrega de dama para que, una vez desviado el alfil de e7, la torre de e1 pueda llegar a e8 dando jaque mate.

17.Dd8+! Axd8 18.Te8#

Jaque mate.

1-0

PRÁCTICA Problemas

1



Juegan las blancas

2



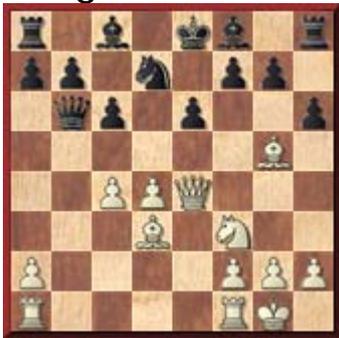
Juegan las negras

3



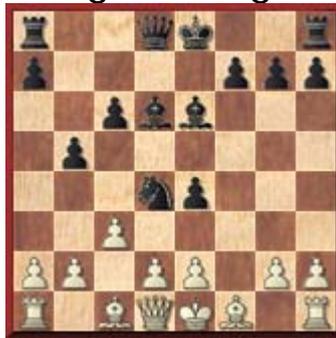
Juegan las blancas

4



Juegan las blancas

5



Juegan las negras

6



Juegan las blancas

7



Juegan las blancas

8



Juegan las blancas

9



Juegan las blancas

PRÁCTICA Soluciones

- 1 1.Dh5 + Rf8 2.Df7 + +
- 2 1...Ce3 -+
- 3 1.e6 fxe6 2.Dh5 + g6 3.Dxg6 + hxg6 4.Axg6 + +
- 4 1.Dxe6 + fxe6 2.Ag6 + +
- 5 1...Dh4 + 2.g3 Dxg3 + 3.hxg3 Axg3 + +
- 6 1.Df3 f6 2.Dh5 + g6 3.Cxg6 hxg6 4.Dxg6 + +
- 7 1.Txe6 + fxe6 2.Dg6 + hxg6 3.Axg6 + +
- 8 1.Dh5 + Re7 2.Axf6 + Rxf6 3.Dh4 + Rf7 4.Dxd8 +-
- 9 1.Dh5 + g6 2.Cxg6 Cf6 3.Cxe5 + Cxh5 4.Af7 + +