

INTRODUCCIÓN

Usted no encontrará explicaciones elementales en *El Auto instructor*. Se supone que esta familiarizado con los principios posicionales fundamentales del ajedrez. Estas explicaciones de forma detallada, ya fueron dadas en el libro del mismo autor (en ruso) *Manual de Ajedrez*, Moscú, 1996 (*Escuela de Ajedrez*, Rostov, 1999). Sin embargo, vale la pena recordar al lector, que las posiciones aquí expuestas deben ser resueltas, y que el jugador debe juzgar, o evaluar las posición y elegir un plan de juego que debe tener en cuenta muchos factores posicionales. La fuerza magnética del ajedrez está en el hecho que la relación de estos factores en varias posiciones no es la misma. La maestría de un jugador se revela en su capacidad de entender qué particularidad posicional es la que predomina en la presente posición, y cuál de las teoricas reglas de la ubicación de las piezas, así como el valor relativo de las piezas y peones puede ser y debería ser violado para la adquisición de ventajas posicionales que resulten ser más importantes, en determinadas situaciones.

Los factores más importantes que nos ayudan a juzgar una posición, son las siguientes:

1. La relación material de fuerzas (piezas y peones).

2. La relación de fuerzas implicadas realmente en la lucha.

Completamente a menudo (y es sobre todo es verdadero en principiantes) las fuerzas envueltas en el combate son menos perceptiblemente que todo el ejército entero sobre el tablero de ajedrez.

El proceso de mover los piezas de sus posiciones iniciales es llamado desarrollo o movilización de piezas. El desarrollo de las piezas, tiene como fin la coordinación de acciones que vaya unido al plan estratégico característico de la posición o por acciones tácticas determinadas. Si el carácter de la posición cambia el plan estratégico y los objetivos de las piezas debe ser replanteado, cada vez que sea necesario.

3. Ventaja espacial.

Esta permite la libertad de maniobra y la reagrupación rápida de las fuerzas a fin de atacar los puntos débiles del adversario, mientras las piezas enemigas obstaculizadas, se trardan en entrar en la lucha a tiempo.

La ventaja de espacios de crucial importancia en el centro, cuando esta es ganada por peones que están muy avanzados y protegidos por las demás piezas (centralización de piezas).

4. Control de columnas y diagonales abiertas.

La obtención de columnas y diagonales abiertas son muy importantes para que las piezas puedan maniobrar, defender y atacar.

5. Casillas débiles y fuertes. Control de puntos estratégicos.

Una casilla débil en la posición de uno de los jugadores es una casilla que no puede ser protegida por sus peones (no hay peones sobre la columna vecina o ellos han avanzado). Ya que las casillas débiles no pueden ser protegidas por peones, esto hace que sea más fácil para el rival, acaparlas con sus piezas. Por eso se piensa que una casilla débil de uno de los jugadores es una casilla fuerte de su adversario si éste puede ocuparlo con una pieza. Según M. Euwe ***"una de las reglas estratégicas cruciales debe ser el de crear casillas fuertes y luego ocuparlas"***. Si una casilla débil es de vital importancia para considerar en la posición y elegir un plan estratégico, este es llamado un punto estratégico. Los puntos estratégicos por lo general estratégicos son casillas centrales (o estos cerca del centro) que puede ser usado como bases firmes. Un puesto avanzado sobre una base firme (especialmente cuando la ocupa un caballo en el centro y cerca al rey contrario) desempeña un papel muy importante en el ataque y en la limitación de las piezas enemigas.

Hay que tener en cuenta que si usted sede un punto estratégico a su adversario usted probablemente perderá el juego sin cualquier otro error aparente. Entonces la protección de tales puntos debería ser la principal preocupación de un jugador. Esto tiene una importancia vital en los puntos estratégicamente significativos, los cuales deberían ser protegidos por los piezas.

Esto fue lo que A. Nimzovich escribió sobre uno de los principales métodos del juego posicional: ***"los puntos estratégicos deben ser protegidos en extremo"***.

6. El Rey malo.

debilitar la defensa del Rey adversario es ganar una significativa ventaja posicional. El material o cualquier ganancia posicional no valen nada si el adversario nos da mate o consigue un jaque perpetuo. Por conseguir debilitar al Rey adversario se puede sacrificar una peon, una pieza o mas si es necesario.

7. Valor actual de los piezas. (piezas buenas y malas).

Indudablemente jugar al ajedrez sólo lo haran bien aquellos quiénes aprendan a decidir que piezas son buenas y cuales las malas y guiados por esto sepan que piezas cambiar y cuales conservar para las maniobras posteriores. Por otra parte, esto también nos da la posibilidad de observar cuales son las mejores piezas del adversario y cambiarselas, dejandolo con las malas.

Un buena pieza es aquella que puede desplegar en gran medida todo su poder (esta es activa, puede atacar, y no esta solo en defensa, es libre de maniobrar, limitar el contrajuego del adversario y crear amenazas el Rey enemigo, piezas y peones.

Pasiva, destinada en un espacio de piezas con poca movilidad, guardada lejos de la fuerza principal es por tanto ineficaz, éstos son ejemplos de piezas malas. Otro ejemplo del pieza mala es el alfil bloqueado entre sus propios peones.

En ***Manual de Ajedrez*** escribimos el principal lema de un fuerte ajedrecista (para principiantes así como para jugadores avanzados): ***"mejore la posición de sus piezas e impida que su adversario las ubique bien"***. En el nivel de maestría, una pieza mala de un jugador en muchos casos da a su adversario muchas más posibilidades de ganar el juego.

8. Cooperación de fuerzas.

Las piezas deben trabajar en cooperación como un equipo de baloncesto. En este caso el poder que adquieren juntas siempre va en aumento.

J. R. Capablanca acentuó este punto a la hora de evaluar una posición *"es necesario tener en cuenta, el número de piezas, su cooperación y su libertad de maniobra"*.

9. Demolición de la estructura de peones.

Los peones unidos se consideran la mejor formación de peones. La demolición de una cadena de peones del adversario es a menudo una ventaja posicional significativa. Tal demolición es por lo general hecha con el objetivo de:

- a) debilitar al Rey;
- b) crear un peon pasado;
- c) o transición hacia un final ventajoso (con debilidad en los peones del adversario).

10. Peones pasados.

La creación y avance de un peon pasado es un importante factor posicional, este es a menudo la base de un plan estratégico sobre todo en el final, y algunas veces también en el mediojuego.

11. Tener la iniciativa.

J. R. Capablanca: *"es una ventaja tener la iniciativa, y una vez que usted la tiene debe mantenerla. Si su adversario la tiene y la abandona por algún motivo, usted debe tomarla. Esta es una muy buena cualidad para un jugador fuerte, ser pasivo y dejar que el otro jugador lo ataque, pensando que él va en cualquier momento va a realizar un mal movimiento, pero esto es fatal para el principiante o jugador medio, estos jugadores deben ser agresivos. Él debe atacar, porque sólo de esa manera podrá desarrollar su imaginación que es muy importante"*.

El Moderno Auto instructor de Ajedrez incluye los principales juegos entre MIs y GMs así como los mejores estudios de ajedrez.

De este modo, el lector es invitado a valorar cada posición, a descubrir sus características más importantes y a ofrecer el subsiguiente plan de juego. Aquí es cuando usted, comparará sus propios análisis con los de los mejores jugadores del mundo y demás compositores de estudios.

¡Adelante, amigos del ajedrez!

<http://www.gratisweb.com/icclab/indice.html>