

# La apertura

Fases de una partida

Dominio del centro

Normas básicas de la apertura





# Fases de una partida

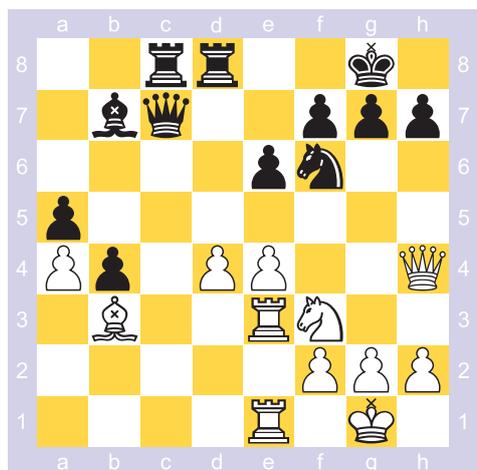
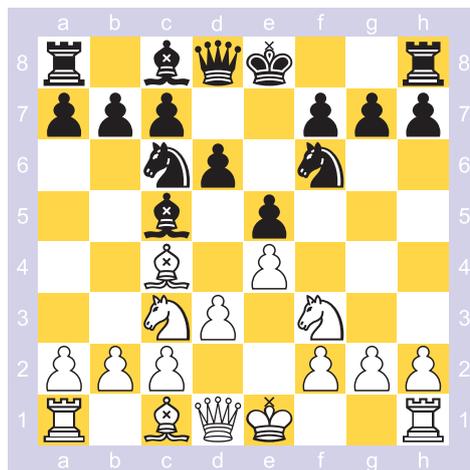
En una partida de ajedrez distinguimos tres fases: la apertura, el medio juego y el final.

## La apertura

Las primeras jugadas de la partida constituyen la apertura. Su finalidad es el dominio del centro y el despliegue de las piezas.

Las primeras jugadas determinarán las futuras estrategias de ataque y defensa. Así, es importante no cometer errores graves al inicio de la partida.

No se deben mover piezas sin tener un plan preconcebido.



## El medio juego

El medio juego empieza cuando se termina la apertura.

En el medio juego las jugadas intentan:

- La captura de las piezas del adversario.
- La preparación del ataque al rey adversario.
- La defensa de nuestro rey.

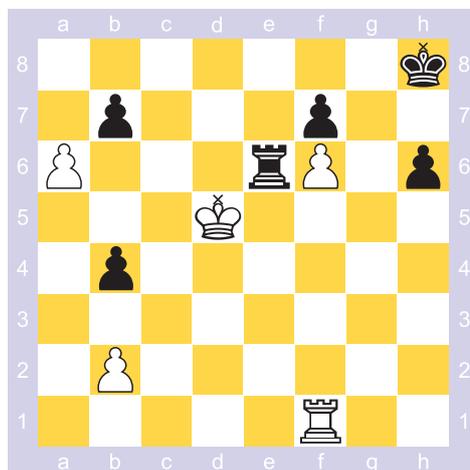
Se debe combinar la máxima cantidad de piezas para conseguir la mejor posición, la máxima presión sobre el adversario y una buena ventaja de material.

## El final

Después del medio juego llega el final de la partida, en que hay pocas piezas a consecuencia del intercambio y captura de las mismas.

En esta fase se debe conseguir dar jaque mate al rey adversario a partir de las ventajas obtenidas en el medio juego.

Los finales de partida se deben jugar bien a fin de no perder partidas claramente ganadas. Un error en esta fase suele implicar perder la partida.

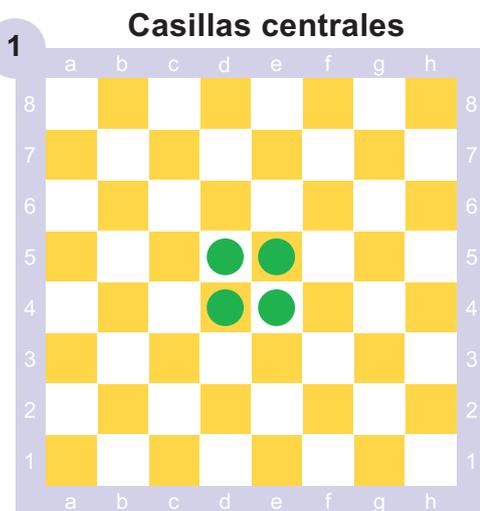




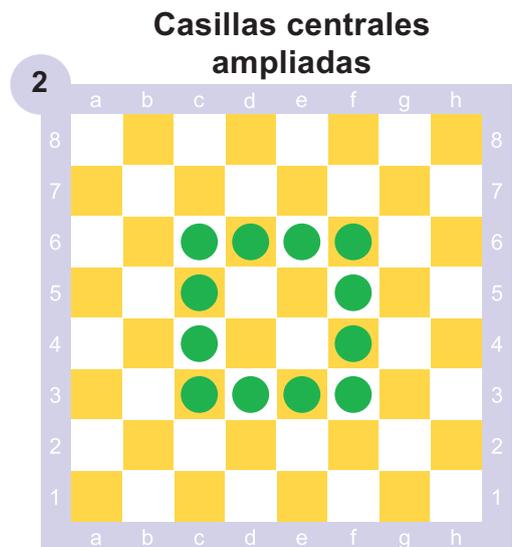
# Dominio del centro

Uno de los objetivos principales de la apertura es dominar las casillas centrales mediante peones y piezas menores.

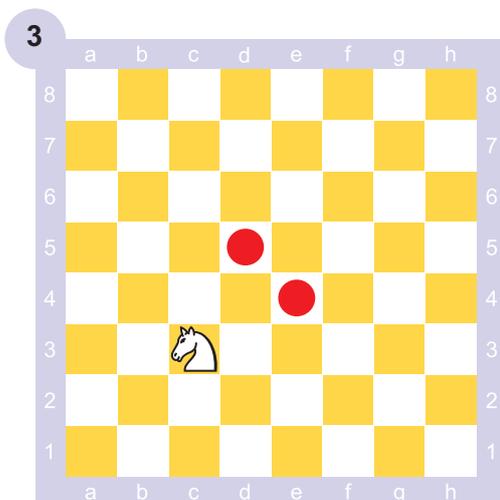
Recuerda que una casilla está dominada por una pieza si ésta puede capturar una pieza adversaria que se mueva a dicha casilla.



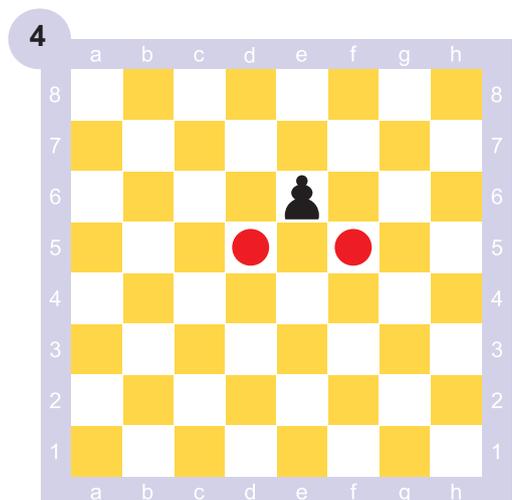
Estas cuatro casillas forman la parte central del tablero.



Pueden denominarse a estas doce también casillas centrales.



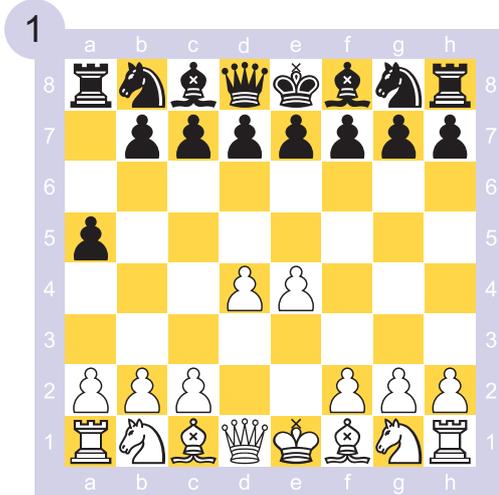
El caballo domina las casillas centrales marcadas con círculos rojos.



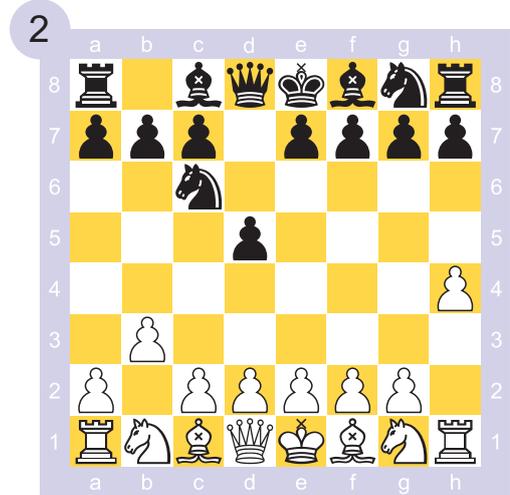
El peón domina las casillas centrales marcadas con círculos rojos.

# 1

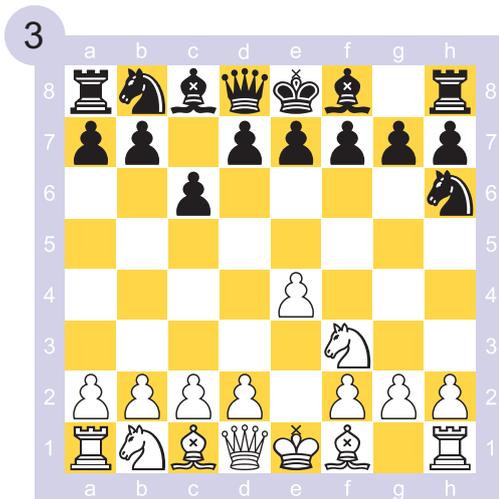
Marca con una cruz las casillas del centro o centro ampliado que dominan las blancas y con un círculo las que dominan las negras. Rodea con un círculo qué jugador domina más casillas centrales.



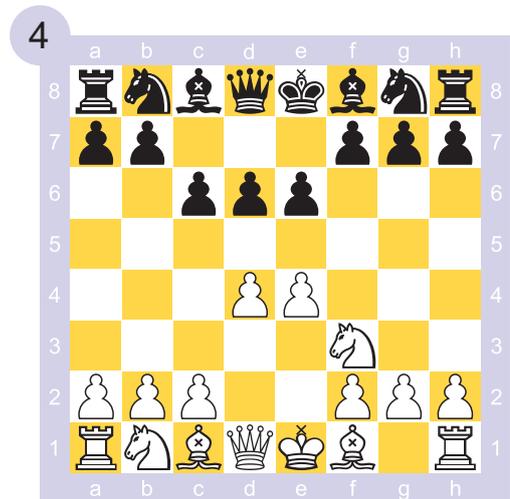
Blancas                      Negras



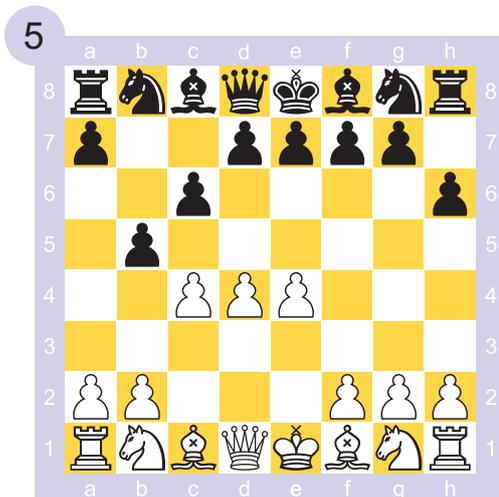
Blancas                      Negras



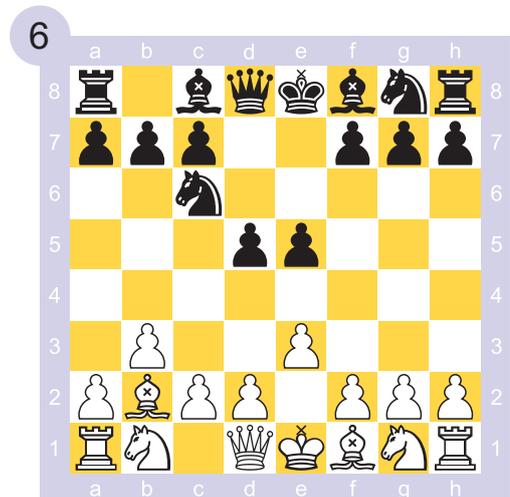
Blancas                      Negras



Blancas                      Negras



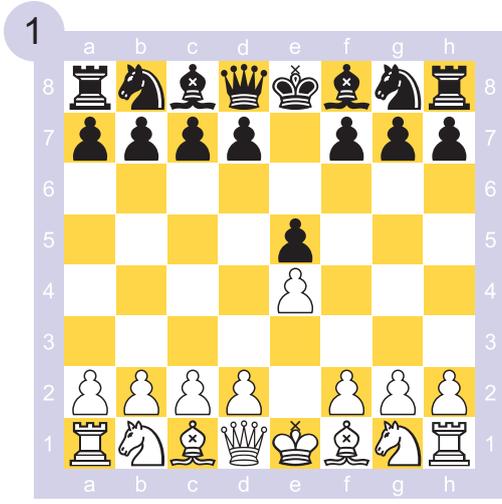
Blancas                      Negras



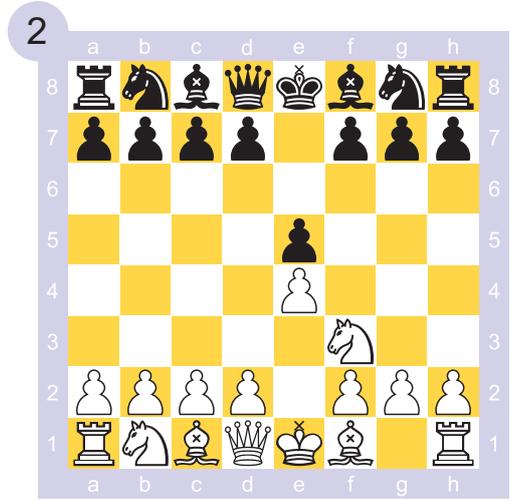
Blancas                      Negras

2

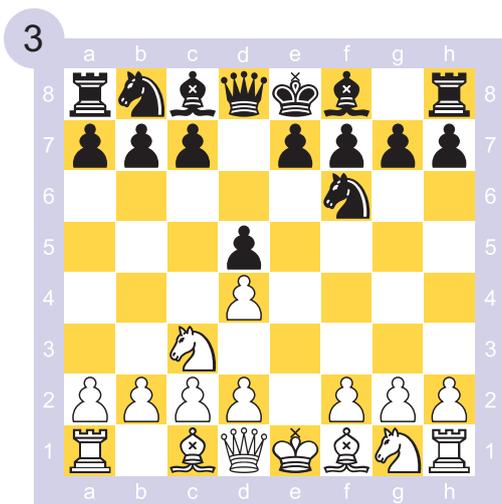
Rodea con un círculo las jugadas que permiten dominar casillas del centro (no ampliado).



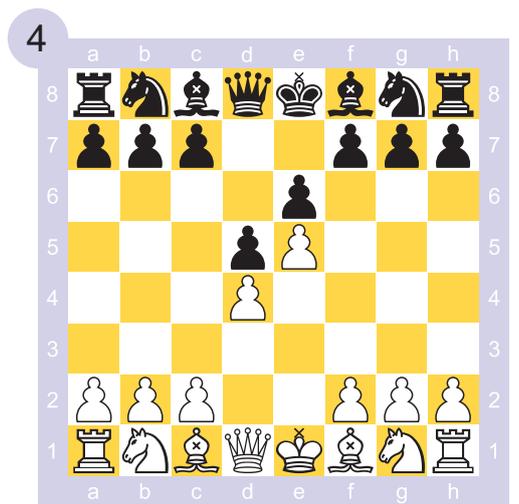
○ Cf3      a3      Cc3



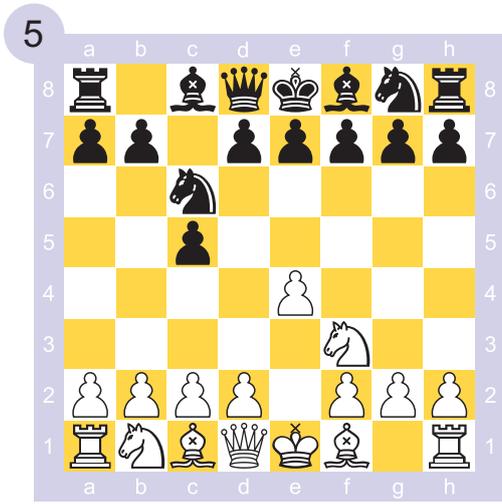
● Cf6      d6      h5



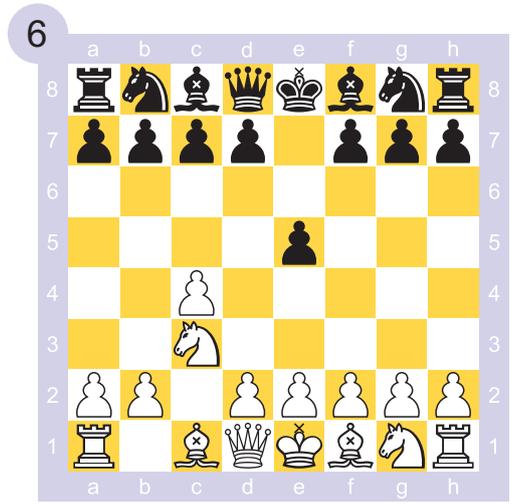
○ Cf3      Ch3      e3



● Cc6      c5      Ad7



○ Cc3      d4      b3



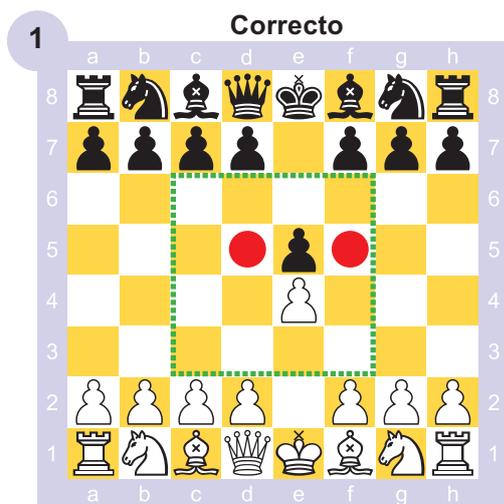
● Cf6      Ca6      h6



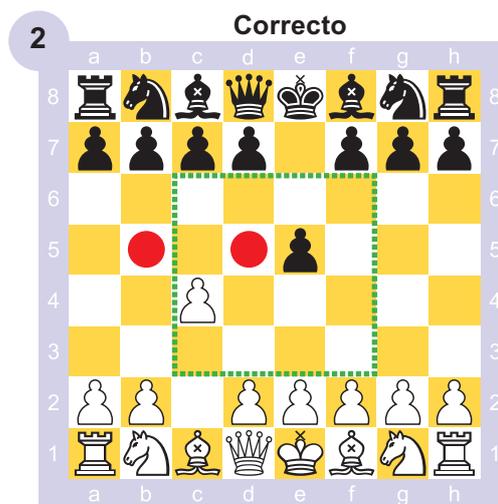
# Normas básicas de la apertura

Al iniciar una partida se deben seguir básicamente unas normas, que tienen que ser una guía para los jugadores principiantes. Así, se pueden evitar graves errores.

## 1. Avanzar peones para dominar el centro



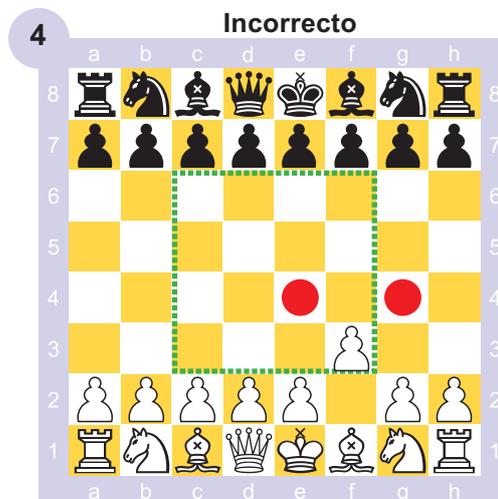
El primer peón que se avanza es, generalmente, el del rey o el de la dama (dos casillas). Los círculos indican las casillas que el peón blanco está amenazando.



También se puede avanzar el peón del alfil del flanco de la dama, pero para ello deberían tenerse algunos conocimientos de teoría de aperturas.



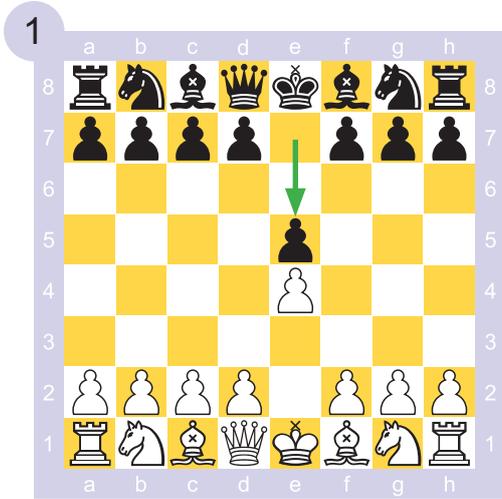
Al principio no se avanzan los peones de las torres porque no contribuyen a la salida de los alfiles. Tampoco es recomendable avanzar los peones de los caballos en las primeras jugadas.



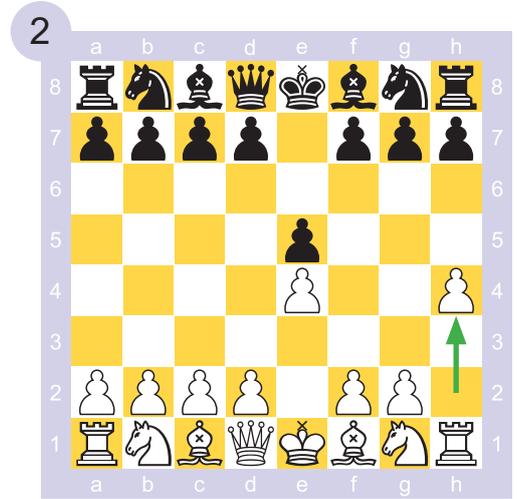
Si se avanzan los peones del alfil, se debe evitar obstaculizar la salida del caballo. En este ejemplo, no se puede mover ningún alfil ni tampoco el caballo del rey a f3.

3

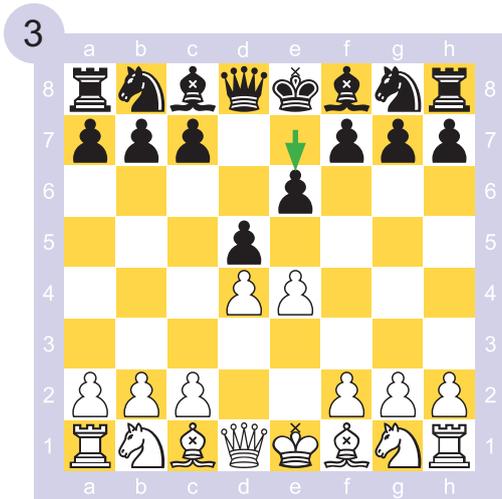
Valora la jugada indicada y rodea con un círculo la respuesta correcta. Traza un círculo en las casillas centrales que el peón jugado domina.



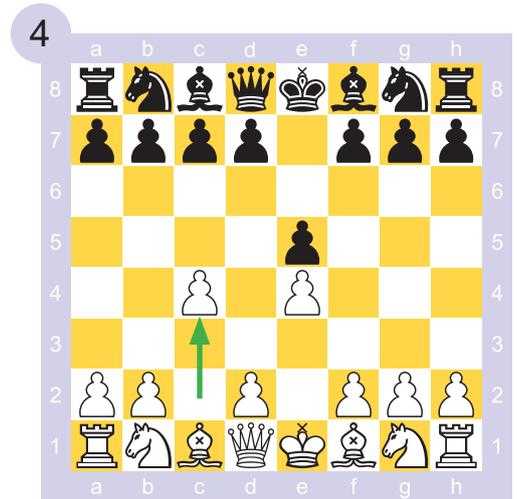
Correcto      Incorrecto



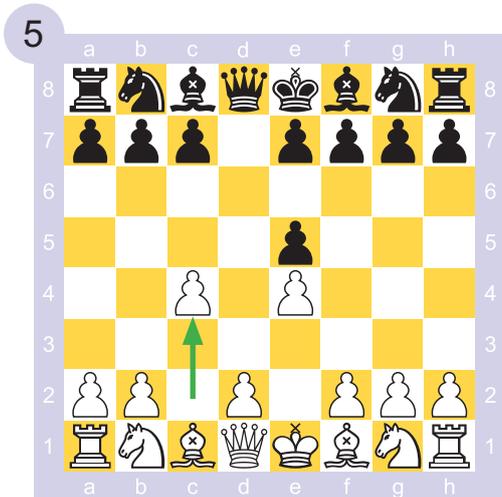
Correcto      Incorrecto



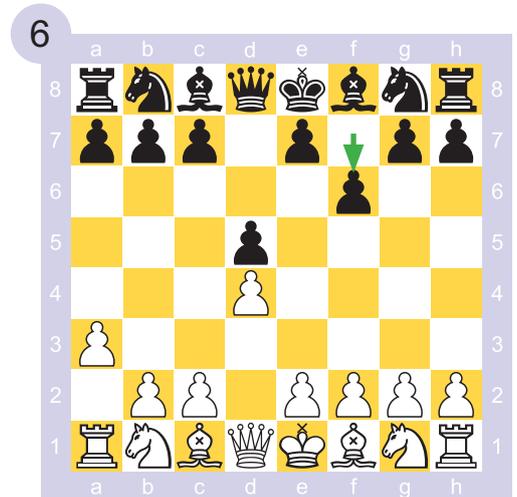
Correcto      Incorrecto



Correcto      Incorrecto



Correcto      Incorrecto



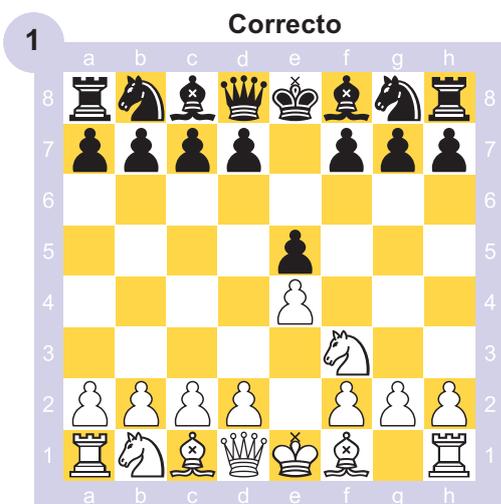
Correcto      Incorrecto



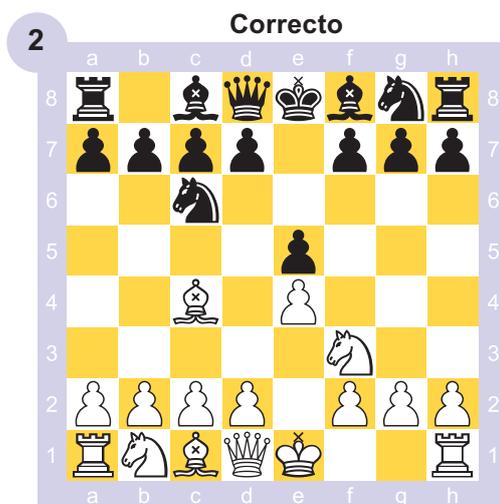
## 2. Desarrollar los caballos y los alfiles cuanto antes mejor

El movimiento de los peones centrales facilita que los alfiles puedan entrar en juego. Las casillas ocupadas por estos peones no deberían obstaculizar el desarrollo de los caballos ni el de los alfiles.

En la apertura se intenta desarrollar las piezas menores y después las mayores con el mínimo de jugadas posible



Al desarrollar el caballo, vale la pena aprovechar para amenazar a piezas del adversario o para defender a las nuestras.



Al jugar el caballo negro, se desarrolla una pieza menor y, a la vez, se defiende al peón negro amenazado. Después las blancas colocan el alfil en c4.



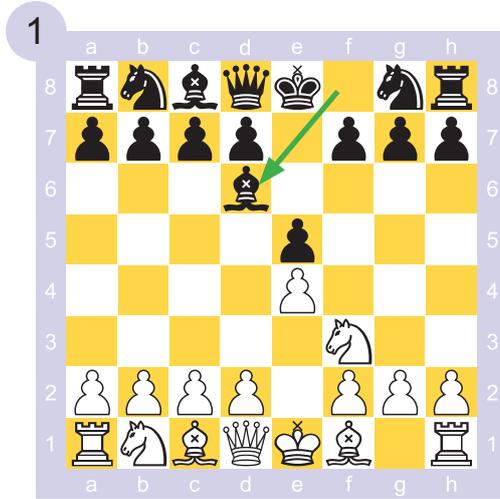
El caballo blanco impide jugar al alfil y a la dama blancos porque bloquea sus diagonales.  
El caballo negro de la columna de la torre no domina el centro.



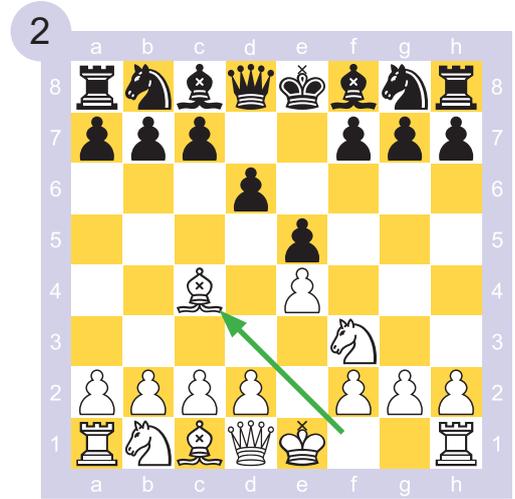
El alfil blanco impide el avance del peón de la dama y dificulta el desarrollo del alfil negro de las blancas.

4

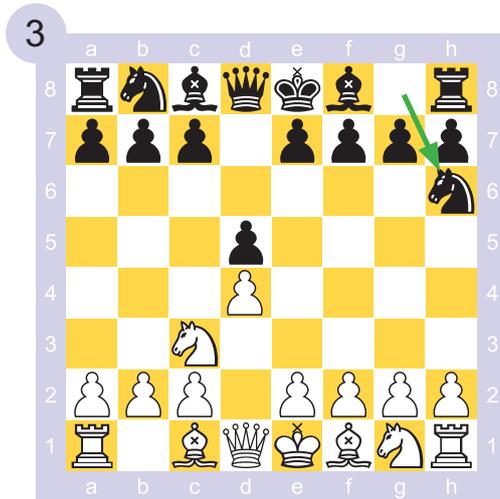
Valora la jugada que se indica y marca la respuesta correcta. Traza un círculo en las casillas centrales que la pieza menor domina.



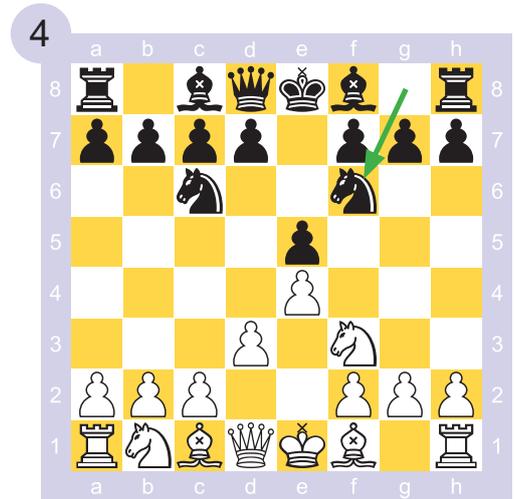
Correcto      Incorrecto



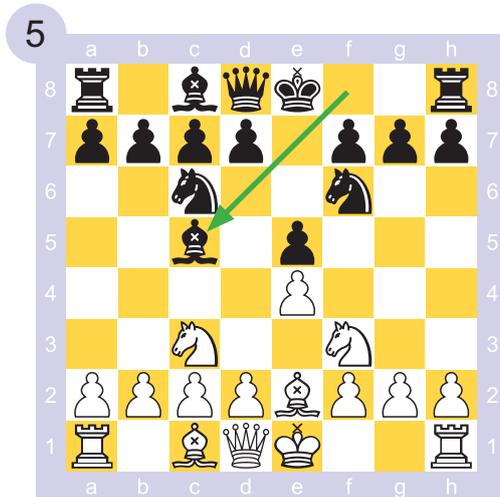
Correcto      Incorrecto



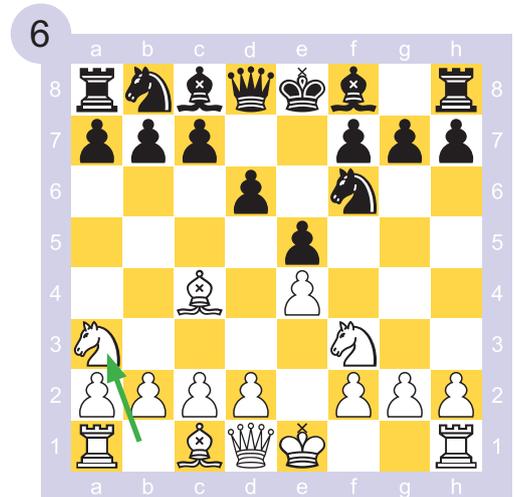
Correcto      Incorrecto



Correcto      Incorrecto



Correcto      Incorrecto

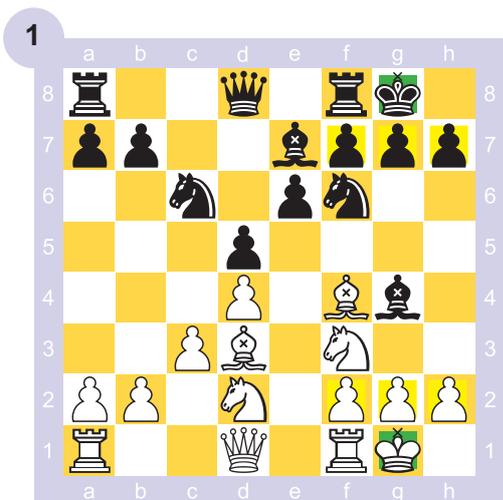


Correcto      Incorrecto

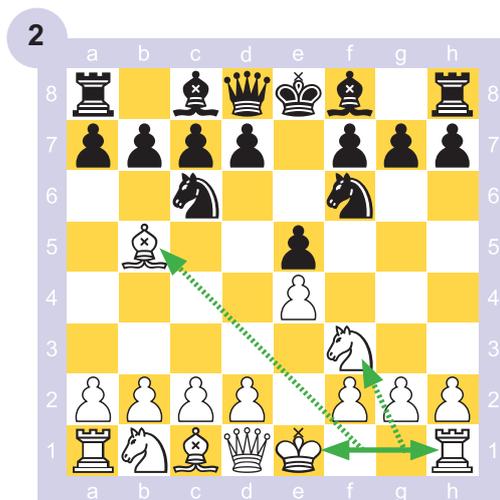


### 3. Enrócate cuanto antes mejor

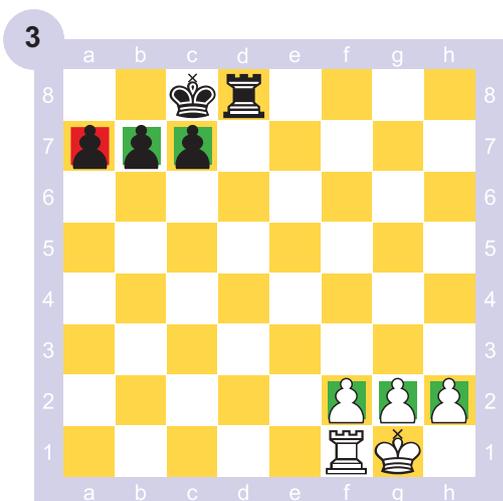
Con el enroque se facilita la defensa del rey, ya que éste se encuentra en un rincón del tablero y, además, queda protegido por los peones de delante. También permite comunicar la torre con las demás piezas.



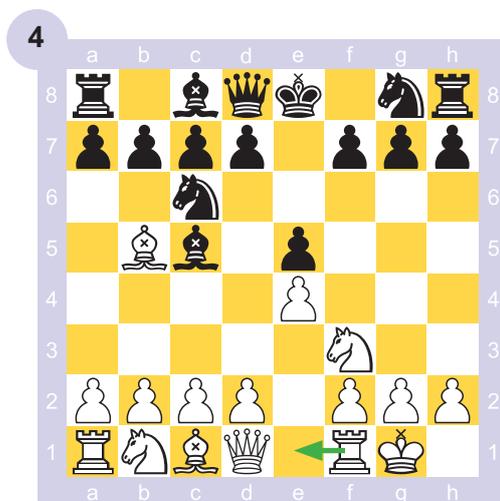
Los dos reyes se han enrocado. De esta forma se protegen con sus respectivos peones, marcados de amarillo.



Para poder hacer el enroque antes se han desplegado las piezas menores que se hallaban entre el rey y la torre.



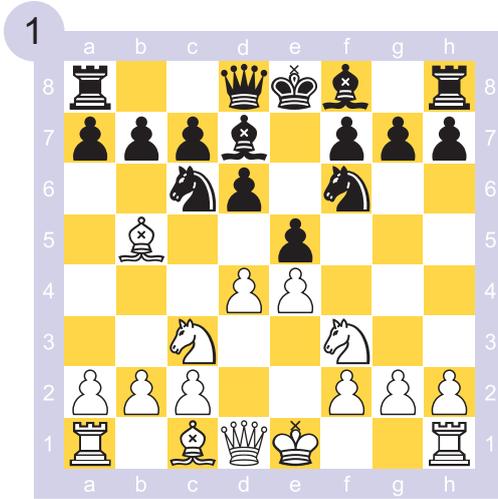
En el enroque largo, el rey no está tan protegido y, además, es necesario mover una pieza más (la dama). El peón de la torre no está defendido por su rey.



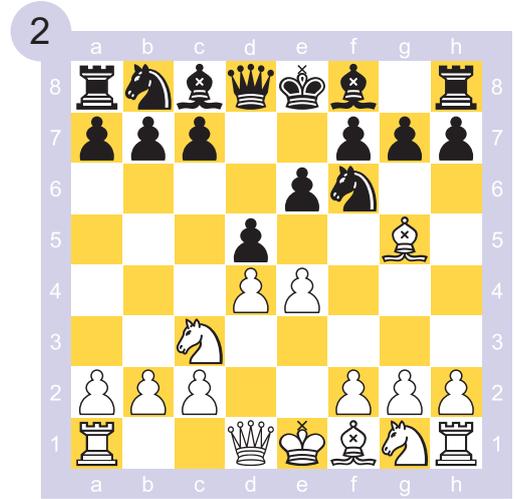
El enroque permite mover la torre hacia el centro y, así, coordinar mejor otras acciones con las piezas restantes.

5

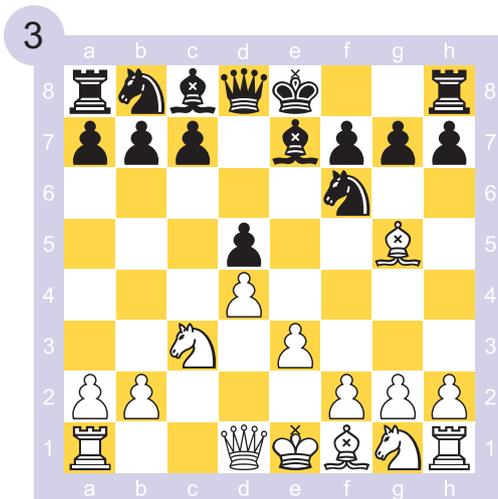
Rodea con un círculo las jugadas que permiten al rey enrocarse cuanto antes mejor.



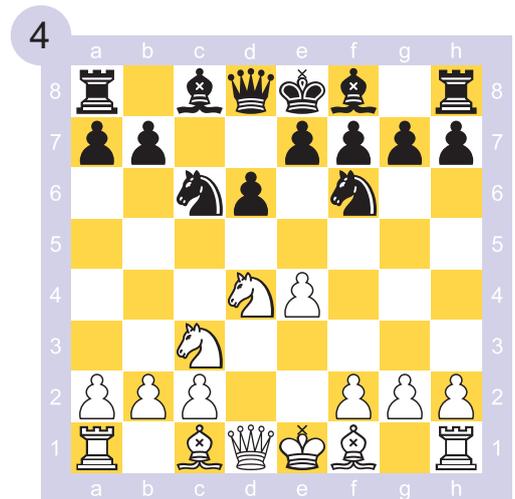
○ O-O h3 Tb1



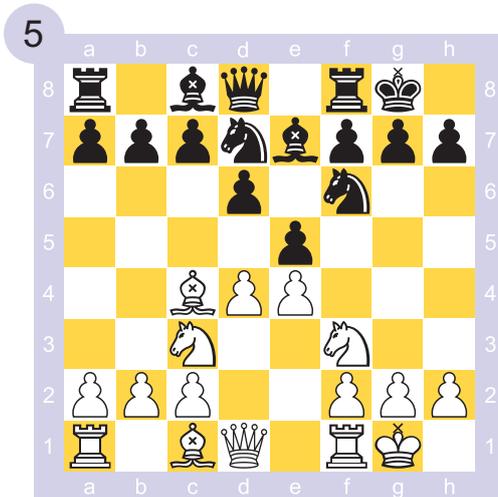
● Cc6 Ae7 c6



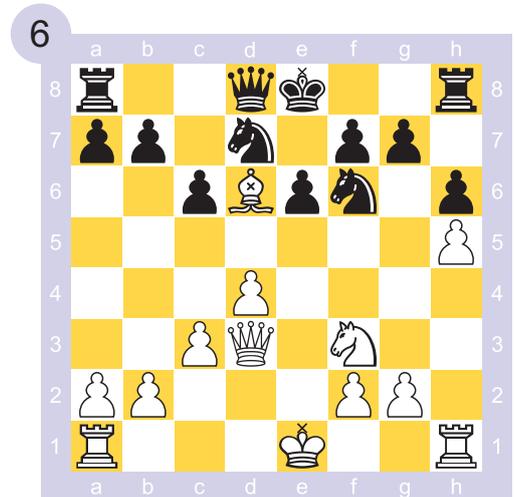
● Ca6 h6 O-O



○ Ae3 a3 Ae2



○ De2 Ninguna dxe5



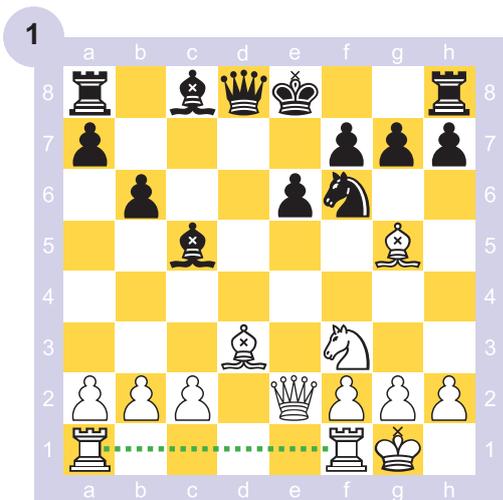
● O-O Da5 Cb6



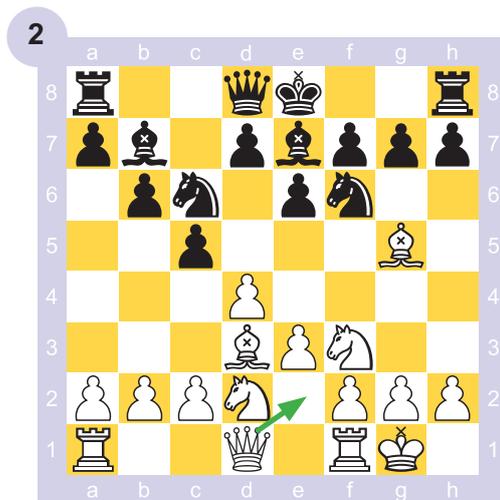
## 4. Comunicación de las torres

Al desarrollar las piezas menores y la dama, y enrocarse el rey, las torres quedan comunicadas y se defienden mutuamente.

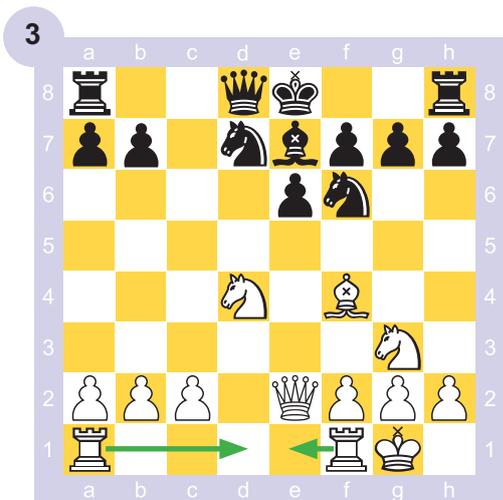
Estas reglas ayudan a entender la filosofía de la apertura. Sin embargo, el orden con que estas jugadas se ejecuten puede variar por motivos defensivos o para aprovechar errores del adversario.



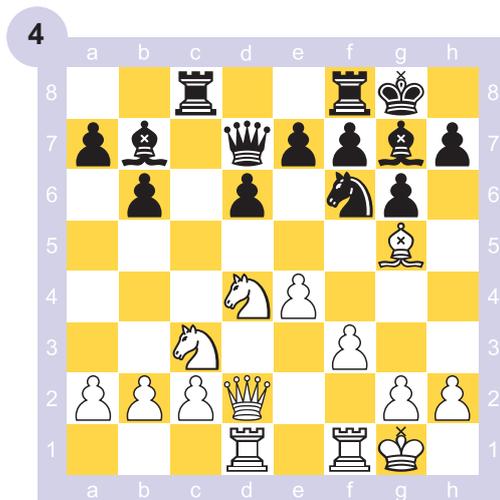
Se observa que en la primera fila las torres están comunicadas porque no hay ninguna pieza entre ellas.



Para comunicar las torres cuanto antes, es necesario que el rey se enroque y, además, que la dama y las piezas menores se desarrollen.



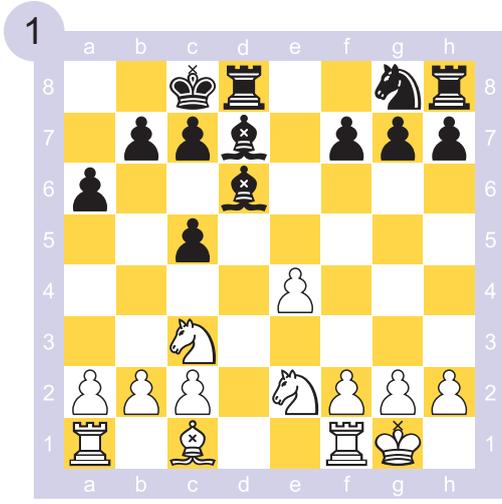
Las torres, después de ser comunicadas, pueden ocupar rápidamente las columnas centrales.



A medida que se van desplegando piezas, se intenta controlar el centro, se prepara la defensa del rey y se planifica la estrategia de ataque a las piezas adversarias.

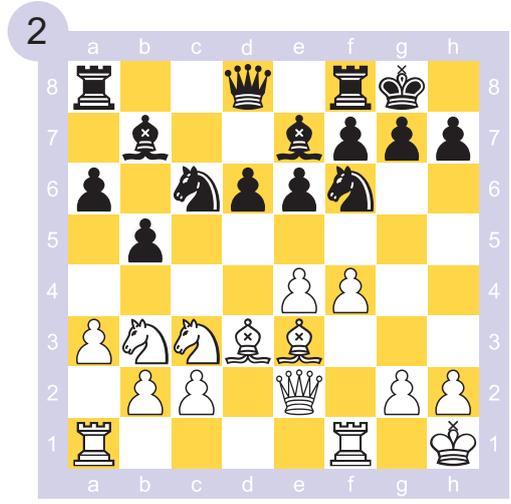
6

Rodea con un círculo las jugadas que permiten comunicar las torres.



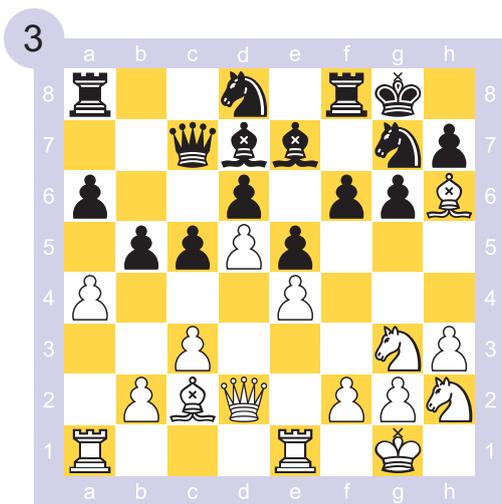
1

○ Cd5      h3      Ae3



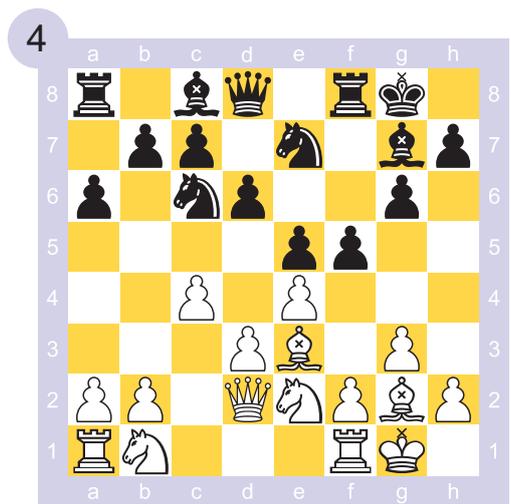
2

● g6      Cd7      Dc7



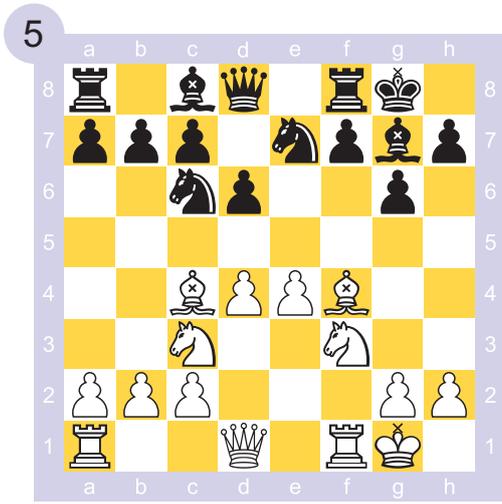
3

● c4      Tb8      Cf7



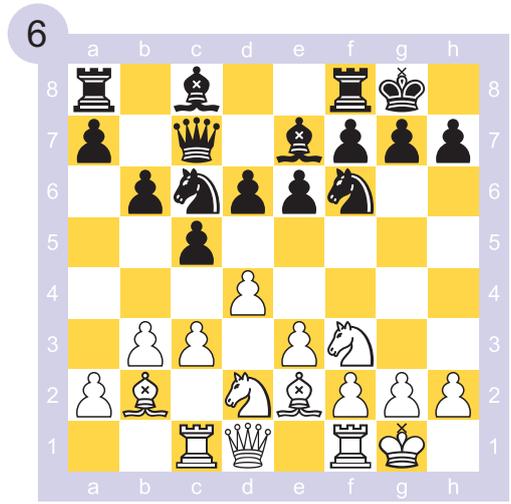
4

○ Cec3      Ah6      Cbc3



5

○ d5      Ninguna      Dd2

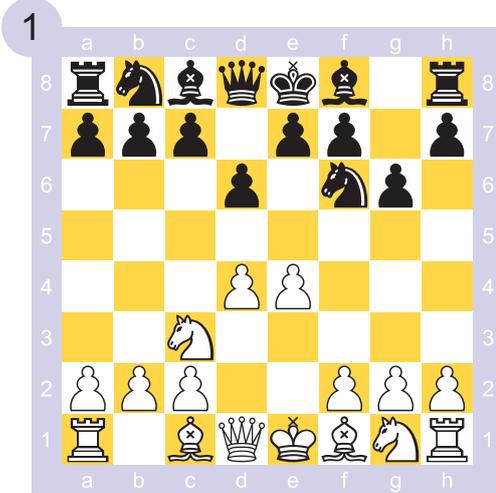


6

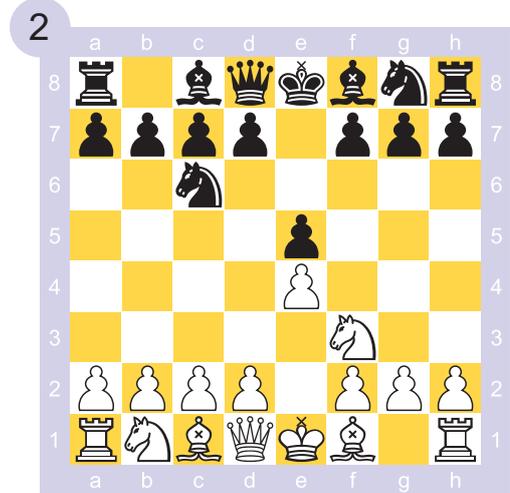
● Ab7      a5      Cd5

A

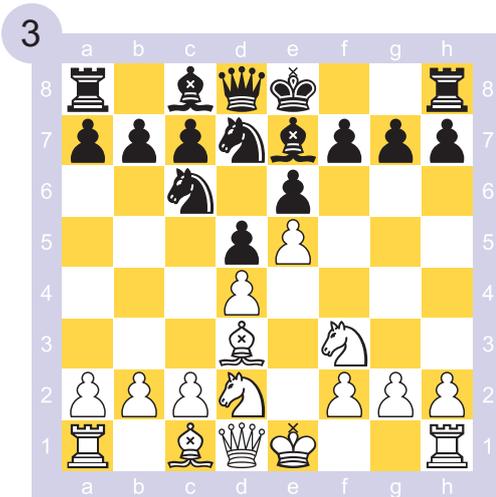
Rodea con un círculo la jugada más adecuada, teniendo en cuenta las normas básicas de la apertura. Puede haber más de una respuesta correcta.



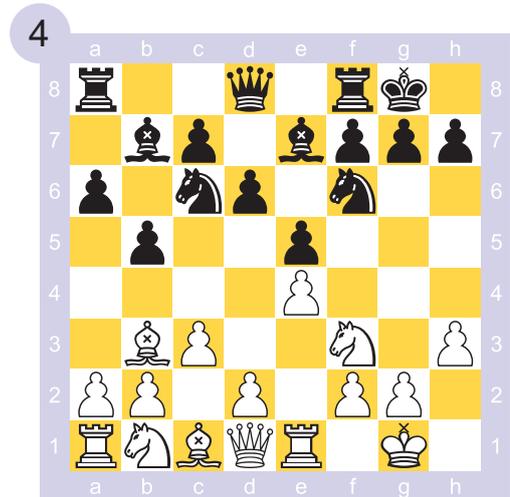
Dd2     a3     f4



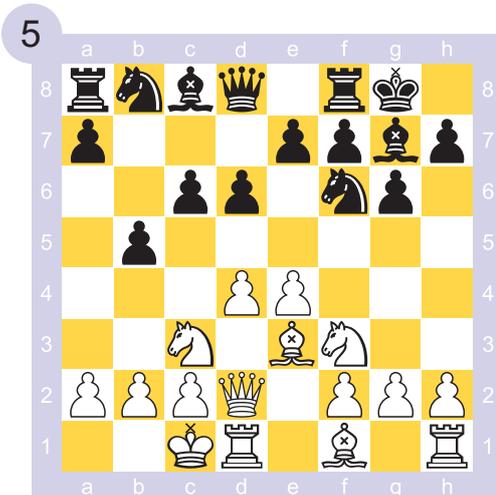
a4     Ad3     Ab5



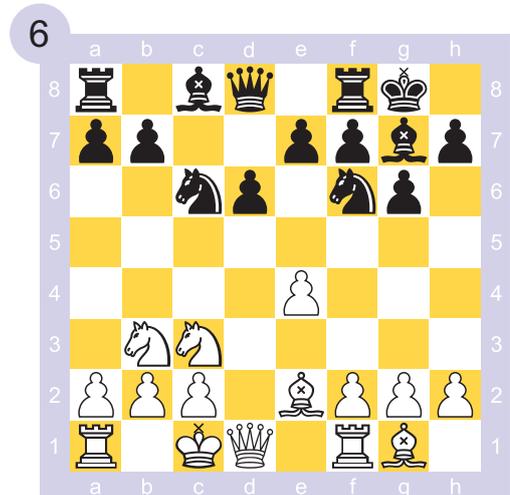
a4     g3     O - O



g4     Dc2     d4



Ad3     b3     De2



Ae3     Ag5     Dd2