

ESTRATEGIA



ESTRATEGIA

DEFINICION

En una partida de ajedrez existen dos fundamentos: Táctica y estrategia. En este temario hablaremos de la estrategia.

El plan a seguir durante la partida se llama plan estratégico y el modo como sea ejecutado así como el conjunto de principios que seguimos para llevarlo a cabo, se conoce como estrategia.

Puede decirse que la meta estratégica en cada partida es dar mate al rey contrario; y en verdad, éste era el único concepto que prevaleció hasta mediados del siglo XIX. En ese momento apareció en escena Wilhelm Steinitz, que revolucionó el ajedrez con sus nuevas ideas. La tesis básica de Steinitz dice así: “Todo plan que se elabore ha de ser congruente con el carácter de la posición”. Para elaborar dicho plan, Steinitz definió una lista de elementos para evaluar una posición y poder trazar un plan que siguen siendo válidos a día de hoy:

- Estructura de peones
- Casillas débiles
- Columnas y diagonales abiertas
- Disposición de las piezas
- Dominio del centro

ESTRUCTURA Y CADENA DE PEONES

La disposición de los peones, tanto los propios como los del adversario, se define como estructuras de peones, también llamada formación de peones o esqueleto de peones. Como decía François-André Danican Philidor ya en el siglo XVIII “los peones son el alma de la posición” y su buena o mala ubicación ejercerá una influencia de gran relevancia sobre el desarrollo y la planificación de la partida.

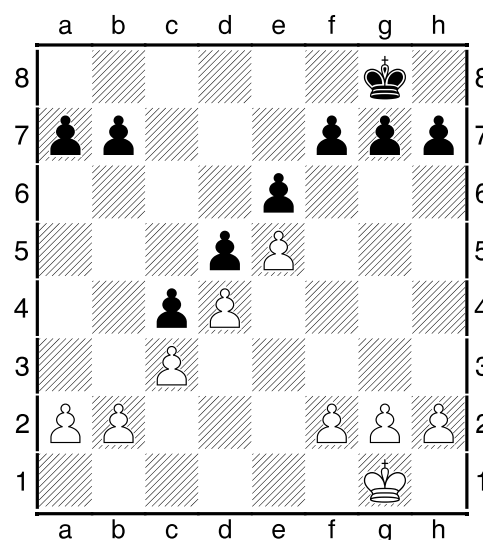
En general, la mejor estructura de peones es cuando los peones están en su posición inicial, aunque para poder mover las piezas es necesario mover algunos de ellos, especialmente los centrales.

Dependiendo del número de peones, así como de su disposición o despliegue, las posiciones pueden dividirse en abiertas, semiabiertas o cerradas (estos términos se aplican también para clasificar las aperturas, como hemos visto).

Si la estructura de peones no está configurada (los peones no están bloqueados con los del otro bando) y si en el centro hay una o dos columnas libres de peones, tal posición es considerada abierta.

En posiciones abiertas, como en las aperturas abiertas, el factor tiempo se vuelve de importancia primordial: la movilización de las fuerzas y su coordinación en la zona de ataque (o de defensa). De ahí que antes de hacer un rompimiento de peones, o de abrir la posición de alguna forma, es necesario responder a la pregunta: ¿Quién tendrá las piezas más activamente colocadas? Una regla general puede establecerse: la apertura de líneas favorece al bando que está mejor desarrollado.

Otro tema de gran importancia son las cadenas de peones, hilera de peones que se defienden entre sí. En el siguiente diagrama, las blancas tienen una cadena de peones comprendida entre b2 y e5, y las negras su cadena de peones va desde f7 hasta c4



Cuando las cadenas de peones están bloqueadas en el centro, como en el caso del diagrama, los planes estratégicos para ambos bandos están muy definidos; las blancas atacarán en el flanco de rey y las negras harán lo mismo en el de dama. Como regla podemos decir que cada bando ataca donde tiene más espacio detrás de sus peones.

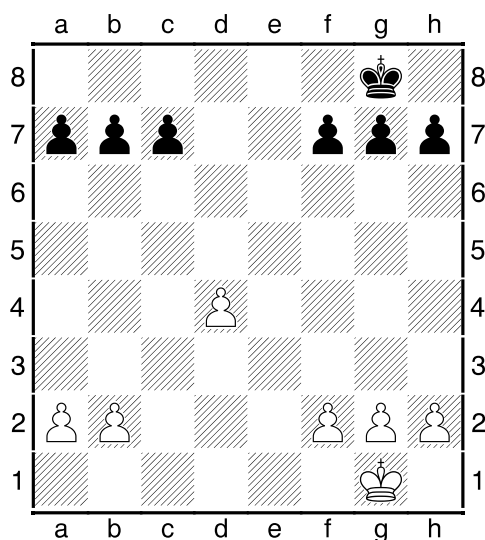
Otro aspecto a destacar de las estructuras de peones son los peones débiles, aquellos que no pueden ser defendidos por otro peón y por tanto tienen que ser defendidos por piezas.

Peón aislado

Es aquel que no tiene peones en las columnas adyacentes. Al no poder ser defendido por peones, debe ser protegido por las piezas, con el inconveniente que representa dedicar piezas de valor mayor a tareas defensivas. Mientras menos piezas existan en el tablero la fragilidad del peón será mayor.

Cuando el peón aislado es central existen también factores favorables, por ejemplo, cuando hay muchas piezas sobre el tablero el peón aislado puede ser fuerte y puede ser aprovechado ventajosamente.

Si hablamos de un peón central nos referimos a una posición con el peón aislado en la cuarta casilla, como muestra el siguiente diagrama.

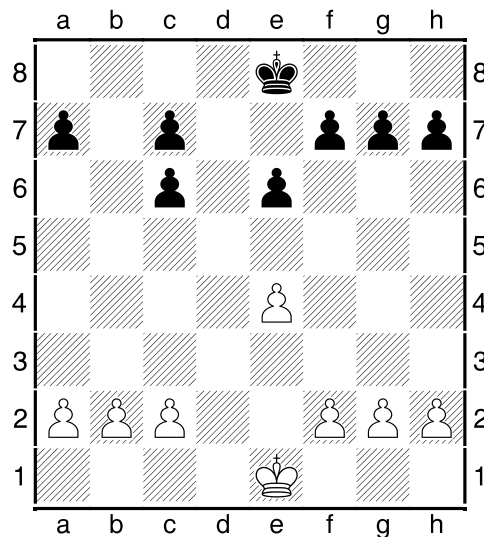


El peón aislado es débil en el final, pero fuerte en la apertura y medio juego. Controla importantes casillas centrales, especialmente la de "e5", pudiendo ser aprovechada por un caballo como una importante base de operaciones para un futuro ataque en el flanco de rey. El plan de las blancas es evitar las simplificaciones y montar un ataque sobre el enroque adversario.

El plan de las negras es controlar la casilla de bloqueo en "d5", preferiblemente por un caballo, y provocar simplificaciones a fin de llegar a un final favorable.

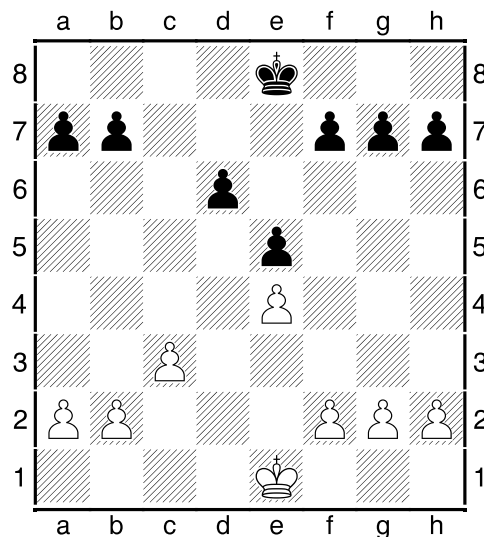
Peones doblados

Son peones de igual color situados en una misma columna. Casi siempre son una debilidad, sobre todo si están aislados aunque a veces cerca del centro apoyados por otros peones no son una desventaja.



Peones retrasados

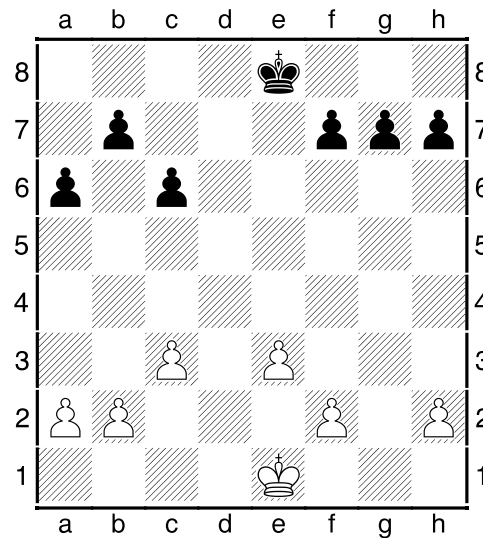
Es un peón que ha quedado atrás con respecto a sus compañeros, teniendo los mismos problemas que el peón aislado porque no tiene ningún compañero que lo pueda defender. Es siempre una desventaja para el bando que lo posee.



En el diagrama tenemos un peón retrasado en d6, está ubicado en una columna semiabierta, lo que quiere decir que las blancas pueden disponer todas sus armas contra la debilidad de las negras, el peón débil de d6.

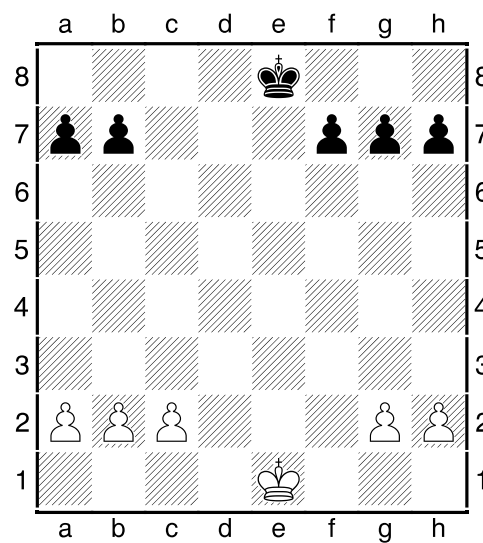
Islas de peones

Son los grupos de peones (al menos uno), separados por columnas sin peones propios. Con los demás elementos en igualdad de condiciones, el bando con menos islas de peones tiene ventaja porque los peones se defienden unos a otros, mientras los extremos de las cadenas de peones pueden estar indefensos.



En el diagrama las negras tienen dos islas de peones, mientras que las blancas tienen tres islas, en palabras de Capablanca "Quien tenga una estructura de peones más compacta tendrá mejores opciones en la partida".

Mayoría de peones



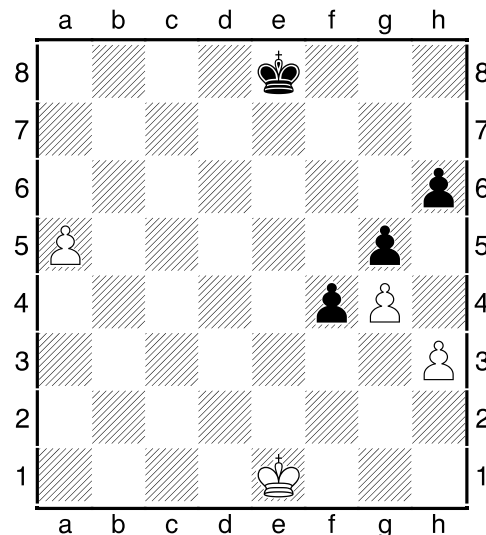
Como vemos en el diagrama, el blanco tiene mayoría de peones en el flanco de dama mientras el negro la tiene en el de rey. Como dijo Steinitz, "se está

obligado a atacar por el flanco en el que se es superior”, así que cada bando tiene que movilizar su mayoría lo más rápido posible para crear un peón pasado

Peón pasado

Unpeón pasado es un peón que no tiene la oposición de peones contrarios enfrente ni en las columnas laterales al mismo. Estos peones son muy fuertes cuando se trata de peones pasados y bien defendidos o cuando son peones pasados y alejados del rey rival.

En el diagrama tenemos un peón pasado porbando, el de las negras es un peón pasado y apoyado, el de las blancas es un peón pasado y alejado.

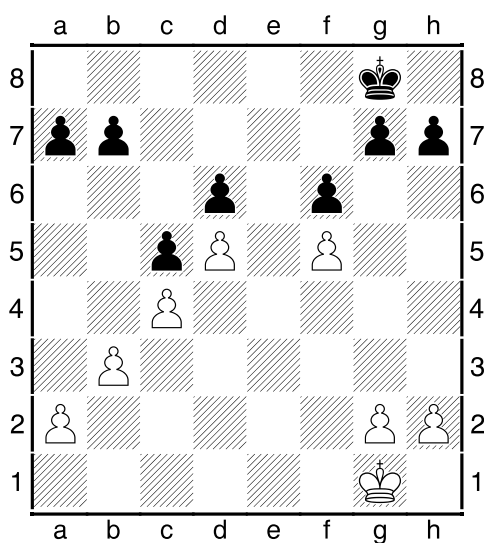


Casillas fuertes y casillas débiles

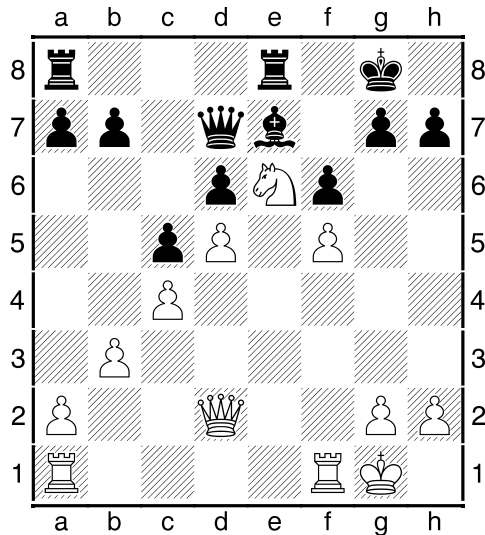
Cuando hablamos de casilla fuerte y débil nos estamos refiriendo a la misma casilla, es decir, si decimos que la casilla e5 es un punto fuerte para el blanco también podemos referirnos a esa casilla como un punto débil para el oponente.

Se llama casilla débil o punto débil aquella que puede ser ocupada por las piezas enemigas de manera estable. Una casilla débil solamente es fuerte para el adversario si este puede aprovechar tal debilidad de alguna manera; de lo contrario, esta debilidad carece de importancia práctica.

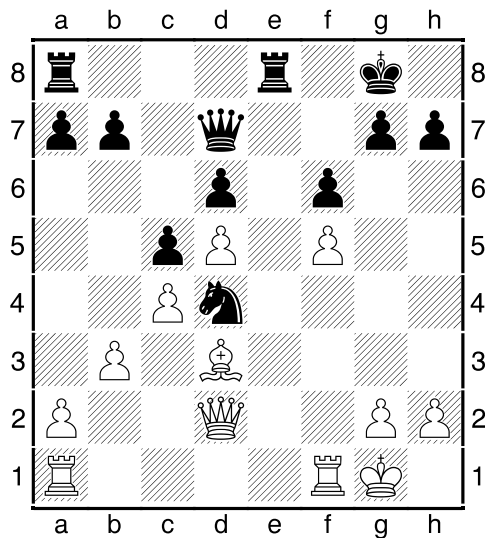
Como dijo el campeón del mundo Max Euwe: "Una casilla que se encuentra en campo propio es débil si el adversario tiene posibilidades de tomarla bajo control o incluso ocuparla tarde o temprano".



En el diagrama la estructura de peones está clara y suficientemente definida. Se puede observar las casillas más importantes: e6 es fuerte para el blanco y débil para el negro, lo mismo que d4 es una casilla fuerte para el negro y una débil para el blanco. Podría decirse que la casilla e5 no puede ser controlada por ningún peón blanco, por lo cual ¿sería una casilla fuerte para el negro? La respuesta es no, solo podemos hablar de casillas fuertes para las negras cuando estas se encuentren en campo rival.



En el mismo diagrama que hemos visto anteriormente, la disposición de piezas ideal para el blanco sería un caballo blanco en e6 y un alfil en e7 y varias piezas mayores, gracias a su poderoso caballo el blanco disfruta de una ventaja posicional significativa, que lo posibilitará a realizar un ataque en el flanco de rey.



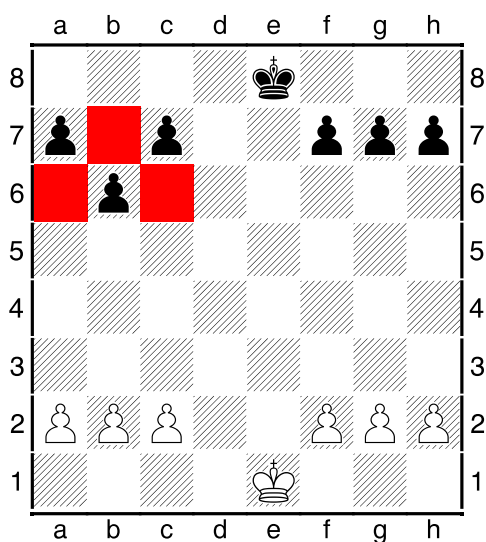
Si con la misma estructura de peones colocamos un alfil blanco en d3 y un caballo negro en la casilla fuerte d4, podríamos hablar de que las negras tienen una clara ventaja estratégica. Pero en este caso, la casilla fuerte no está tan profunda en la posición del oponente y la ventaja negra no es tan significativa como era la del blanco en la posición con el caballo en e6.

Conjuntos de casillas débiles

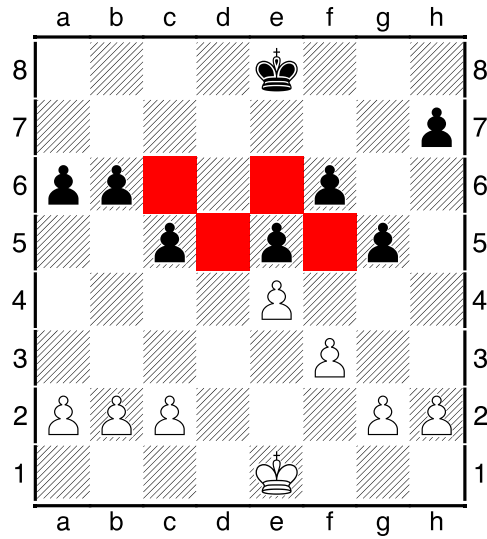
La casilla débil está relacionada con la debilidad de casillas de un mismo color, la diferencia radica que existen mayor número de casillas débiles de un mismo color formando una red de casillas debilitadas, esto es aprovechado generalmente por los alfiles porque las diagonales son las que sufren mayores consecuencias.

El tema que nos ocupa puede estar presente en posiciones tácticas como estratégicas, pudiendo ser utilizado en los tres sectores del tablero, flanco dama, centro y flanco rey; al igual que el asunto de la casilla débil, en cada uno tiene efectos diferentes.

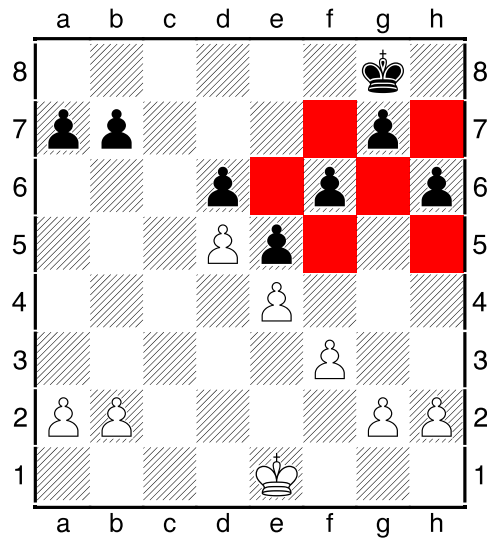
- a) Flanco dama: La debilidad de casillas en el flanco dama generalmente son estratégicas porque se utilizan para controlar una columna abierta, ubicar una pieza en una de las casillas débiles o restringir la movilidad de las piezas del rival.



- b) Centro: la red de casillas de un color en el centro son bastante peligrosas ya que una pieza que domina la debilidad puede tener acceso a los dos flancos y trasladarse sin obstáculos al flanco con mayor demanda de piezas.



- c) Flanco rey: En este sector las consecuencias son graves, ya que el rey en muchos casos se encuentra enrocado corto y el debilitamiento en la mayoría de los casos termina en ataque de mate.



Cuando existen varias casillas débiles de un color los principales beneficiados son los alfiles y la dama, porque como se observa en un tablero casi siempre las casillas débiles de un color están formadas por diagonales.

A modo de conclusión, podemos afirmar que la formación de peones revela las casillas fuertes y débiles en las posiciones de los dos bandos, y este indicador nos tiene que ayudar a trazar los planes estratégicos y a saber en todo momento que piezas vamos a cambiar y cual pieza nos interesa tener para poder explotar las casillas débiles de nuestro rival.

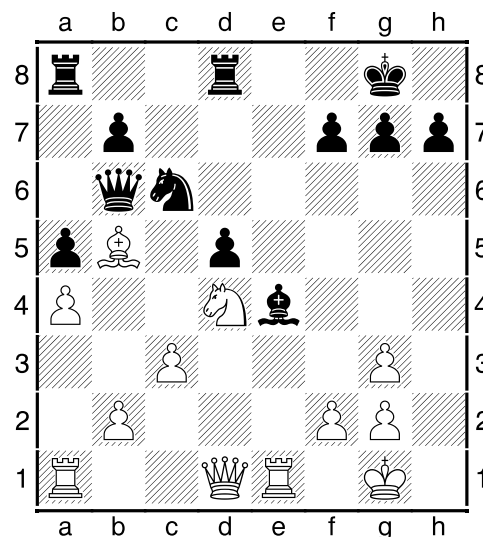
Columnas abiertas y semiabiertas

Se llama columna abierta aquella en la que no hay peones. Su dominio es muy importante ya que por ellas se realiza la invasión de las piezas pesadas en el campo enemigo. Las columnas semiabiertas son aquellas en las que solo hay un peón y benefician al bando que no posee al peón en dicha columna, y las columnas cerradas son aquellas en las que los dos bandos tienen peones.

Veamos un ejemplo de uno de los más grandes especialistas en el terreno de la estrategia

Francesa, Tarrasch - Columnas abiertas [C09]

21...Te8



22.g4!! El blanco ha decidido tomar de dama en d4 y pasar a un final en el que las blancas tienen la columna e y el negro la columna c. El negro no se puede oponer al blanco en la columna e debido a la acción del Ab5 y tampoco pueden bloquear la columna e con Ae4–f5–e6 ya que el peón de g4 impide esa maniobra, después de esta reflexión se llega a la conclusión de que las negras tienen que buscar contrajuego en la columna c, pero como se verá, hay

factores que determinan que la acción del blanco en la columna e es superior a la acción del negro en la columna c:

1– el blanco llegará antes a la séptima fila

2– el blanco va a plantear amenazas sobre f7

3– el negro va a tener dificultades en activar sus torres por las amenazas de mate en la octava

22...Cxd4 23.Dxd4 Dxd4 24.cxd4 Tac8 25.f3 Ag6 26.Te7 La torre penetra en séptima ganando un tiempo al tocar el peón de b7, estos pequeños detalles son los que dictaminan la validez o no de una línea **26...b6 27.Tae1** Cuando uno domina una columna con una torre en séptima, el siguiente paso es doblar torres en dicha fila **h6 28.Tb7 Td6 29.Tee7** y ahora se doblan torres pero en la séptima fila **h5 30.gxh5 Axx5 31.g4! Ag6 32.f4!** el peón de f7 está punto de quedarse sin defensa, tras ello todo caerá **32...Tc1+ 33.Rf2 Tc2+ 34.Re3 Ae4 35.Txf7 Tg6 36.g5! Rh7 37.Tfe7 Txb2 38.Ae8 Tb3+ 39.Re2 Tb2+ 40.Re1 Td6 41.Txg7+ Rh8 42.Tge7**

1–0 Karpov,A (2660)-Uhlmann,W (2560) Madrid 1973

Diagonales abiertas

La diferencia con las columnas, es que las torres siempre buscan penetrar por las columnas abiertas, mientras que los alfiles dominan y actúan en las diagonales a distancia.

En el siguiente ejemplo vemos como la acción de los alfiles a distancia ejerce una gran presión.

Gutop - Roshal [B47]

Moscu, 1963

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Dc7 5.Cc3 e6 6.g3 a6 7.Ag2 b5 8.0–0 Ab7 9.Ae3 Cf6 10.Cxc6 Dxc6! 11.a3 La dama y el alfil ejercen una fuerte presión en la diagonal principal y junto con el caballo apuntan amenazantes al peón de e4. Para completar, las negras inician el avance del peón h, preparando la apertura de la columna para el ataque directo al rey **11...h5, 12.De2 h4 13.Ag5 13...hxg3 14.hxg3 Ac5 15.a4 b4 16.Cd5 Cxd5** [En caso de **16...exd5? 17.exd5+** y las negras pierden la dama] **17.exd5 Dd6 18.Af4?** Las blancas no se dan cuenta de la espectacular respuesta del contrario. **18...Dxd5!!** Y las blancas abandonaron.
[18...Dxd5 y después de 19.Axd5 Axd5 las blancas no escapan del mate.]

Centro

El tema del centro fue tocado por Philidor y un poco más extensamente por Emanuel Lásker en varios manuales: "Hay jugadas de peones que son eficaces; por ejemplo, las que sirven para apoderarse de puntos importantes en el centro del tablero...". Pero fue Aarón Nimzowitch el primero en intentar una teorización sobre el problema del centro y como un factor estratégico importante en la planificación del medio juego. Para ello dedica gran parte de su libro *Mi Sistema* en establecer dos conceptos claves en relación concreta con el centro: bloqueo de los peones y la profilaxis de sobreprotección de los puntos débiles.

Para los clásicos, antes de Capablanca el centro era un lugar que había que ocupar con las piezas y peones, asegurando una ventaja espacial y de movilidad. Según Capablanca: "El dominio del centro es de gran importancia, ningún ataque violento puede cristalizar si no se domina el centro". Esto es correcto sobre todo en las aperturas abiertas y semiabiertas, en donde el tiempo es un factor dinámico relacionado con la velocidad del ataque. Digo esencialmente porque si el rival no puede golpear en el centro cuando se ataque su rey es probable que pierda.

En los procesos de desarrollo más lentos como los que se produce en otros planteos, la importancia del centro tiene una directa relación, con la ventaja espacial duradera, con la posibilidad de restricción del espacio rival; entiéndase por espacio la cantidad de casillas que dominan las piezas de un bando. El objetivo puede ser común muchas veces, es decir, el pasaje de piezas al ataque, pero la forma es en donde difiere: en las estructuras abiertas la velocidad es esencial, en las estructuras cerradas la acumulación de material sobre un sector del frente es más lenta porque requiere dominar el contrajuego rival y suele suceder que no siempre el plan agreda al rey rival, siendo más importante conseguir una casilla o una columna. Las maniobras, entendidas como movimientos de piezas orientados a un fin determinado, o bien, como el simple traslado de piezas con un fin estratégico, tienen orientaciones diferentes: en las posiciones abiertas el objetivo directo es el rey contrario o la ganancia de material decisiva; esto fue referido en cierto modo por Kotov, cuando habla sobre los tipos de partidas con rápidos enfrentamientos y que luego entran en una fase lineal de cristalización de la ventaja obtenida. En las estructuras más cerradas el juego corre por senderos mucho más tranquilos hasta que concentradas las fuerzas sobre determinadas debilidades se produce los contactos y cambios de material.

El concepto de debilidad está entendido como un factor que perjudica al bando que lo posee y no tiene que ver con casilla débil; específicamente, casilla débil es una casilla no custodiada por peones, donde si coloca una pieza nuestro rival no podemos tomarla o cambiarla; esta facultad de cambio es inversamente proporcional a la pieza que custodia la casilla, por ello el rey es mal guarda y el alfil o caballo son mejores -y es también la definición del término, muy usado y poco explicado, "dominar"- . La debilidad en sí es entendida como un factor que determina un desequilibrio negativo para su bando; así, una pieza mal ubicada, un peón retrasado en una columna abierta, un rey expuesto en el centro, son debilidades, podríamos decir, genéricas.