

APERTURAS



LA APERTURA

DEFINICIÓN

Una partida de ajedrez consta de tres partes: apertura, medio juego y final, cada una de ellas con características y objetivos diferentes, pero muy enlazadas entre sí. Hoy en día existen aperturas que se han estudiado y revisado hasta límites insospechados en la que la apertura está estrechamente relacionada con el medio juego e incluso con el final.

Se denomina apertura a la fase inicial del juego, en la que se procede a *desarrollar* las piezas desde sus posiciones iniciales. No hay un número exacto de jugadas en el que podamos hacer un corte y decir que se ha terminado la apertura y empezado el medio juego, ya que esto puede variar dependiendo de la posición de las piezas. Pero como regla general podemos decir que la apertura acaba cuando las piezas menores y la dama han abandonado sus casillas iniciales y las torres se encuentren conectadas y defendidas entre sí.

REGLAS GENERALES

En la fase de la apertura nos podemos guiar por las siguientes reglas generales:

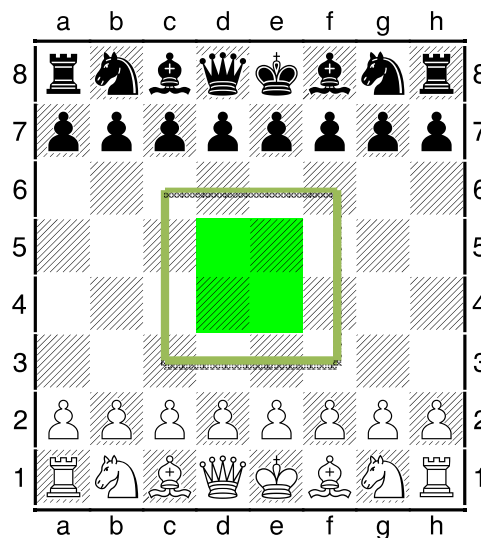
- 1. Dominar el centro**
- 2. Desarrollo**
- 3. Seguridad del rey**
- 4. Tiempos y espacio**

Estas cuatro son las más importantes pero tampoco podemos olvidarnos de las siguientes:

- 5. No mover innecesariamente peones**
- 6. No mover la misma pieza dos veces**
- 7. No desarrollar la dama prematuramente**
- 8. No realizar un ataque si no hemos terminado la apertura**

Dominar el centro

Se llama centro a las casillas d4, e4, d5 y e5. Si incluimos las casillas adyacentes a estas hablamos de centro ampliado.

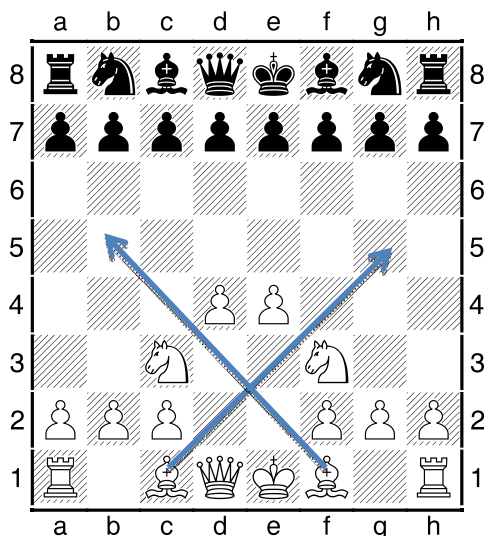


El centro reducido son las 4 casillas más importantes, ya que quien domine el centro podrá desplazar sus piezas a cualquier sector del tablero con gran velocidad, si hablamos de cada pieza por separado, podemos decir que alcanzan mayor fuerza mientras más centralizadas estén, ya que controlan y dominan mayor número de casillas.

Según la escuela moderna de ajedrez (cuyos máximos exponentes fueron Steinitz y Tarrash), se deben desarrollar las piezas sin pérdidas de tiempo y el centro debe ser ocupado con los peones. La escuela hipermoderna (fundada por Reti, entre otros maestros) se basa en que una pieza que está ubicada en una determinada casilla, jamás controla esa casilla, por lo que promueve el control del centro a distancia utilizando los alfiles en fianchetto, y no avanzando mucho los peones propios, ya que suelen ser puntos de ataque para el rival.

Desarrollo

El desarrollo es la movilización de las piezas desde su posición inicial hasta las casillas donde tengan mayor actividad y dominen más casillas centrales. Los movimientos de peón no se consideran jugadas de desarrollo, aunque en la apertura es necesario mover algún peón para dominar el centro y permitir la salida de los alfiles.



Cuando hablamos de desarrollo, tenemos que intentar colocar las piezas en los lugares más adecuados, los caballos lo más cerca posible del centro, que controlen las máximas casillas centrales. Los alfiles se suelen desarrollar por las diagonales centrales, por ello es conveniente avanzar los peones centrales dos pasos.

Una vez completado tu desarrollo, tu tarea será comprobar si tus piezas se han desarrollado a los lugares óptimos. Muchas veces no lo están, porque tu rival en ese momento lo impidió, pero durante la partida la reagrupación de la ubicación de las piezas son siempre posibles.

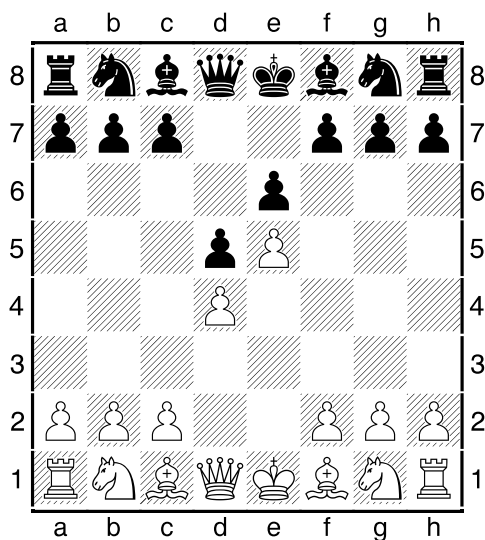
Seguridad del rey

En la apertura las primeras líneas que se suelen abrir son en el centro, por ese motivo el rey en su casilla inicial se encuentra inseguro y lo más aconsejable es apartar al rey de esas líneas abiertas, y eso se consigue normalmente mediante el enroque.

De los dos enroques que dispone el rey, el más seguro es el enroque corto, ya que el rey queda más cerca de la esquina y no se sitúa en una diagonal abierta como si ocurre en el enroque largo.

Tiempos y espacio

Cada jugada en la apertura se denomina tiempo. Nuestro objetivo es aprovechar cada tiempo para desarrollar nuestras piezas, controlar el centro y ganareespacio. El espacio es la cantidad de casillas que domina cada bando, quien domina un mayor número de casillas tendrá ventaja de espacio y le será más fácil maniobra con sus piezas y crear amenazas en diferentes sectores del tablero.



En el diagrama podemos observar que el peón “e” blanco ha avanzado a la quinta fila, para ello se ha movido dos vez, pero no ha sido una pérdida de tiempo ya que las blancas han ganado espacio. Detrás de los peones centrales blancos han quedado tres filas por donde sus piezas pueden maniobrar con gran libertad, por el contrario, la posición negra está mucho más restringida al tener poco espacio para la movilidad de sus piezas.

No mover innecesariamente peones

Ya hemos comentado que los movimientos de peones no son jugadas de desarrollo y hay que hacer las mínimas imprescindibles para desarrollar nuestras piezas.

No mover la misma pieza dos veces

Salvo que sea por un motivo mayor, el mover la misma pieza dos veces es una pérdida de tiempo. En la apertura podemos hablar de una carrera de tiempos, y si uno de los dos contrincantes se retrasa en esa carrera, puede caer en una posición muy inferior, e incluso en una posición perdida.

No desarrollar la dama prematuramente

La dama es la pieza más potente de la que disponemos, y un error típico de los principiantes es desarrollar la pieza más valiosa de la que disponen para crear amenazas rápidamente. Esto es un error ya que el rival puede completar su desarrollo a costa de ir atacando la dama.

Esta pieza de tanto valor, al igual que las torres, tendrán su momento de entrar en acción cuando el tablero este más despejado, en el caso de las torres cuando existan columnas abiertas, y en el caso de la dama cuando en el tablero empiece a ver espacios para que esta pieza de tanta movilidad puede desplegar todo su juego.

No realizar un ataque si no hemos terminado la apertura

Cuando empezamos un ataque tenemos que hacerlo con todas las armas disponibles y con el rey en un sitio seguro para evitar posibles contraataques.

Como menciona el Campeón del mundo José Raúl Capablanca en su libro Fundamentos del Ajedrez: "Los ataques directos y violentos contra el rey deben llevarse con la totalidad de las fuerzas disponibles para asegurar el éxito, el ataque no puede quebrarse, pues, en todos los casos, esto traerá consigo la derrota"

GAMBITOS Y CELADAS

Un gambito es una entrega voluntaria de material, normalmente de un peón para conseguir alguna ventaja a cambio del material entregado. Un gambito jugado en respuesta a otro gambito a menudo se llama contragambito.

Hay tres métodos generales en que un gambito puede ayudar a una posición:

- **Ganancia de tiempo:** el jugador que acepta el gambito tiene que gastar tiempo para aceptar el material y posiblemente debe usar un tiempo más para reorganizar sus piezas después de que el material ha sido ganado.
- **Iniciativa y actividad:** a menudo, un jugador que acepta un gambito descentralizará sus piezas y el jugador que realiza el gambito colocará sus piezas en casillas que de otra manera serían inaccesibles. Además, los alfiles y las torres pueden llegar a ser más activos simplemente porque la pérdida de peones a menudo proporciona más columnas y diagonales abiertas. El Campeón del mundo Mikhail Tal, uno de los jugadores de ataque más extraordinarios de la historia, una vez dijo que él había sacrificado un peón sólo porque "estaba en su camino".

- **Generación de debilidades posicionales:** Finalmente, al aceptar un gambito se puede llegar a una estructura de peones comprometida, agujeros u otras deficiencias posicionales.

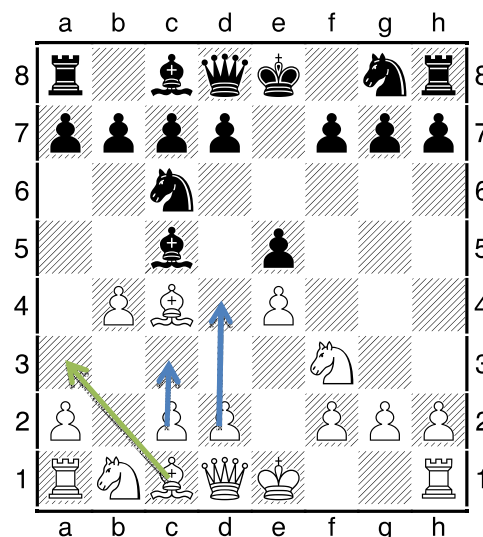
Ante el planteamiento de un gambito existen diversas actitudes. Steinitz consideraba que la mejor replica era su aceptación, ya que en caso contrario el rival suele obtener una buena posición y además ha ganado una pequeña ventaja psicológica. Lasker, en cambio, no solía aceptarlos y dejaba jugar a sus contrarios, lo que encaja perfectamente en su estilo de juego psicológico (hacer la jugada que más moleste al rival) ya que, si te han planteado un gambito, lo lógico es que estén deseando que se acepte.

Como ejemplo veremos una partida de las más famosas de la historia del ajedrez, en la que se utiliza un gambito:

LA SIEMPREVIVA [C52]

Berlín, 1852

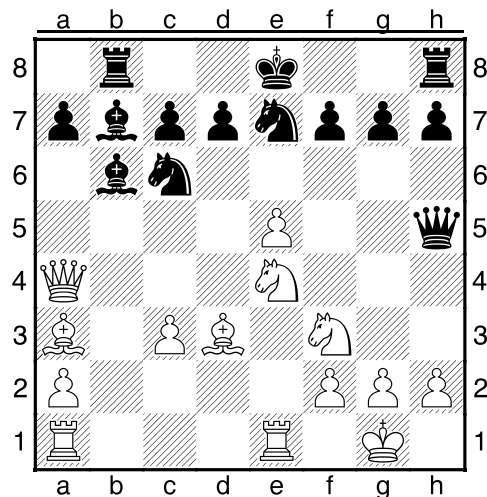
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 el gambito Evans



La idea de este Gambito es sacrificar el peón de b en b4 para atraer allí al alfil negro, y tras c3 se gana un tiempo para formar un poderoso centro móvil, con d4, para atacar el flanco de rey. Además, con la desaparición del peón de b el alfil de casillas negras tiene una vía de ataque en la diagonal a3-f8. **Axb4 5.c3 Aa5 6.d4 exd4 7.0-0 d3** Las negras tratan de estorbar el desarrollo blanco, pero en realidad lo único que consiguen es perder un tiempo

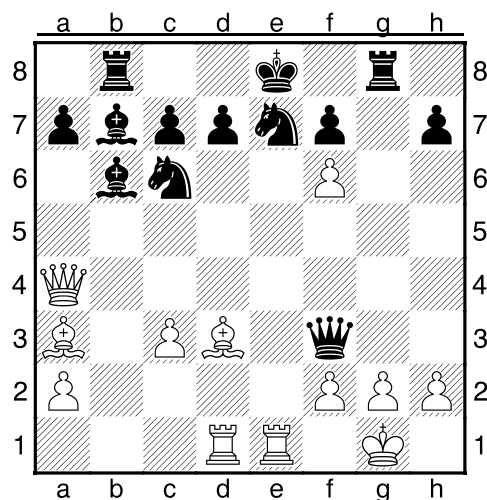
8.Db3 Las blancas prefieren presionar en f7 en vez de capturar el peón de d3 **8...Df6 9.e5 Dg6 10.Te1 Cge7 11.Aa3** El blanco juega de acuerdo con la época romántica del ajedrez en la cual el material no era lo importante, tienen dos peones de menos a cambio de mayor movilidad de sus piezas **11...b5** Un "contragambito" el negro entrega material con el objetivo de mejorar el deficiente desarrollo de su flanco de dama **12.Dxb5 Tb8 13.Da4 Ab6 14.Cbd2**

Ab7 15.Ce4 Las piezas blancas se hallan preparadas para mostrar todo su potencial
15...Df5 16.Axd3 Dh5



17.Cf6+gxf6 18.exf6 Tg8

19.Tad1! Una jugada espectacular y propia de esta época romántica. Un jugador moderno hubiera jugado 19. Ae4 **19...Dxf3?**



20.Txe7+! Cxe7!? Las blancas se encuentran bajo la amenaza Dxd7#. Por ello sus jugadas deben ser amenazas directas sobre el rey negro
21.Dxd7+!! Rxd7 22.Af5+ Re8 23.Ad7+ Rf8 24.Axe7#

una celada es la trampa que se le plantea al adversario al ofrecerle material a cambio de una compensación mayor, como puede ser hacer jaque mate u obtener una ganancia de material que compense el otorgado.

Generalmente, si no se cae en este tipo de trampa, el bando atacado no sufre ningún tipo de pérdida y puede incluso obtener mejor posición.

Veamos algunos ejemplos:

Celada 1 - Gambito de Dama [D51]

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Cbd7 5.cxd5 exd5 6.Cxd5?? en apariencia gana un peón pero...

6...Cxd5 7.Axd8 Ab4+ 8.Dd2 Axd2+ 9.Rxd2 Rxd8--+Quedándose con pieza de más.

Celada 2 - Defensa Philidor [C41]

El famoso mate de Legal, se puede realizar de diversas maneras, esta es una de ellas

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 Ag4 4.Cc3 g6? 5.Cxe5! Axd1 6.Axf7+ Re7 7.Cd5#

Celada 3 - Apertura del Alfil [C42]

1.e4 e5 2.Ac4 Cf6 3.Cf3 Cxe4 4.Cc3 Cxc3 5.dxc3 d6 6.0-0 Ag4? 7.Cxe5 Axd1 8.Axf7+ Re7 9.Ag5#

Celada 4 - Defensa Holandesa [A80]

1.d4 f5 2.Ag5 h6 3.Ah4 g5 4.Ag3 f4 5.e3! h5 6.Ad3 Th6 7.Dxh5+! Txh5 8.Ag6#

Celada 5 – Gambito Budapest [A52]

1.d4 Cf6 2.c4 e5 3.dxe5 Cg4 4.Af4 Ab4+ 5.Cd2 Cc6 6.Cgf3 De7 7.a3 Ccxe5 8.axb4 Cd3#

CLASIFICACION DE LAS APERTURAS

Aperturas Abiertas

Comprende el grupo de aperturas que comienzan con 1.e4,e5

De 1.e4,e5 se derivan las aperturas más antiguas en ajedrez. Bobby Fischer calificó a 1.e4 como la "mejor jugada para empezar la partida".

El juego en estas aperturas suele ser bastante directo e implica un cierto riesgo para los reyes por el motivo de mover el peón situado en la misma columna que se encuentra el rey.

Las principales aperturas abiertas son:

- **1.e4 e5 2.f4**Gambito de rey
- **1.e4 e5 2.f4 d5**Contragambito Falkbeer
- **1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3**Gambito danés
- **1.e4 e5 2.Ab5**Apertura portuguesa
- **1.e4 e5 2.Ac4**Apertura de alfil
- **1.e4 e5 2.Cc3**Apertura vienesa
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cf6**Defensa Petrov o Defensa rusa
- **1.e4 e5 2.Cf3 d6**Defensa Philidor
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5**Apertura española o Apertura Ruy López
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4**Apertura escocesa
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Ac4**Gambito escocés
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6**Defensa de los cuatro caballos
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4**Apertura italiana
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5**Giuoco piano
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4**Gambito Evans
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6**Defensa de los dos caballos
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ae7**Defensa húngara
- **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.c3**Apertura Ponziani

Aperturas semiabiertas

Se llaman aperturas semiabiertas aquéllas en las que el jugador blanco juega 1.e4 y las negras contestan con un movimiento distinto de 1...e5.

Las aperturas semiabiertas se han hecho más populares en este siglo. Esta preferencia es dedicada gran parte a que sus estrategias, por lo común, transcurren posicionalmente, y los duros choques combinatorios empiezan más tarde que en las aperturas de tipo abierto. Los principios en que se basan favorecen la variedad de sus sistemas defensivos.

Las principales aperturas semiabiertas son:

- **1.e4 c5** Defensa Siciliana
- **1.e4 e6** Defensa Francesa
- **1.e4 c6** Defensa Caro-Kann
- **1.e4 Cf6** Defensa Alekine
- **1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6** Defensa Pirc
- **1.e4 d5** Defensa Escandinava

Aperturas cerradas

Las aperturas clasificadas como cerradas empiezan con 1.d4 d5

El movimiento 1.d4 ofrece los mismos beneficios para el desarrollo y control del centro que 1.e4, pero a diferencia de las aperturas de peón de rey donde el peón e4 no está defendido después del primer movimiento, el peón de d4 está protegido por la dama blanca. Esta ligera diferencia tiene un tremendo efecto en la apertura. Por ejemplo, mientras que el Gambito de rey se juega raramente hoy en día a los más altos niveles, el Gambito de dama continúa siendo un arma popular en todos los niveles de juego.

Las principales aperturas cerradas son:

- **1.d4 d5 2.c4** Gambito de dama
- **1.d4 d5 2.c4 dxc4** Gambito de dama aceptado
- **1.d4 d5 2.c4 c5** Defensa simétrica
- **1.d4 d5 2.c4 c6** Defensa eslava
- **1.d4 d5 2.c4 Cc6** Defensa Chigorin
- **1.d4 d5 2.c4 e5** Contragambito Albin
- **1.d4 d5 2.c4 e6** Defensa ortodoxa
- **1.d4 d5 2.c4 Cf6** Defensa Marshall
- **1.d4 d5 2.e4** Gambito Blackmar
- **1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3** Sistema Colle

Aperturas semicerradas

Las aperturas semicerradas empiezan con 1.d4 a lo que les sigue una respuesta del negro distinta a d5.

Antiguamente clasificadas dentro de las aperturas cerradas, los hallazgos de la escuela hipermoderna a principios del siglo XX y la sistematización que hicieron estrategias soviéticos en la década de los 1950 y 1960 demostrando que son sistemas válidos y ventajosos, han popularizado estas aperturas hasta hacerlas merecedoras de una clasificación propia, y en la actualidad son más populares que las estrictamente cerradas.

Algunas de las aperturas semicerradas más conocidas son los sistemas indios, en los que el negro lo primero que mueve es un caballo (1.d4 Cf6). Los sistemas indios son defensas asimétricas contra 1.d4 que emplean estrategias de ajedrez hipermoderno. Son comunes los fianchettos en muchas de estas aperturas. Como en las aperturas cerradas, las trasposiciones son importantes y muchas de las defensas Indias se pueden alcanzar por varios órdenes de movimientos. Aunque las defensas indias fueron defendidas en los años 1920 por jugadores de la escuela hipermoderna, no se aceptaron completamente hasta que los jugadores soviéticos demostraron a finales de los años 1940 que estos sistemas son buenos para el negro. Desde entonces, las defensas Indias han sido las respuestas más populares contra 1.d4 porque ofrecen una partida desbalanceada con oportunidades para ambos bandos.

Las principales aperturas semicerradas son:

- **1.d4 f5** Defensa holandesa
- **1.d4 c5** Defensa Benoni Clásica
- **1.d4 e5** Gambito Englund
- **1.d4 e6 2.c4 Ab4+** Defensa Keres o Defensa canguro
- **1.d4 Cc6** Defensa del caballo de dama
- **1.d4 d6** Defensa Wade
- **1.d4 e6 2.c4 b6** Defensa inglesa
- **1.d4 Cf6 2.c4 c5** Defensa Benoni
- **1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5** Gambito Volga
- **1.d4 Cf6 2.c4 Cc6** Defensa Tango
- **1.d4 Cf6 2.c4 d6** Defensa india antigua
- **1.d4 Cf6 2.c4 e5** Defensa Budapest
- **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4** Defensa Nimzoindia
- **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Ab4+** Defensa Bogindia
- **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6** Defensa india de dama
- **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 c5 4.d5 b5** Contragambito Blumenfeld
- **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3** Apertura Catalana
- **1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5** Defensa Grünfeld
- **1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7** Defensa india de rey
- **1.d4 Cf6 2.Ag5** Ataque Trompowsky

Aperturas de flanco

Son aquellas en las que el blanco no juega ni e4 ni d4

Las aperturas de flanco son un grupo de aperturas del blanco caracterizadas por jugar en uno o ambos flancos. Las opciones válidas para el blanco son avanzar una casilla los peones b y g o avanzar dos posiciones los peones b, c y f o mover un caballo a su posición más central. El blanco juega con un estilo hipermoderno, atacando el centro desde los flancos con piezas más que ocupándolo con peones. Estas aperturas se juegan a menudo y 1.Cf3 y 1.c4 siguen la pista de 1.e4 y 1.d4 en popularidad como movimientos de apertura.

Principales aperturas de flanco:

- **1.b3** Apertura Larsen
- **1.b4** Apertura polaca
- **1.Cc3** Apertura Dunst
- **1.c4** Apertura inglesa
- **1.Cf3** Apertura Reti (generalmente seguida del fianchetto de uno o ambos alfiles).
- **1.Cf3, 2.g3, 3.Ag2, 4.0-0, 5.d3, 6.Cbd2, 7.e4** Ataque indio de rey
- **1.f4** Apertura Bird
- **1.g3** Apertura Benko

Aperturas irregulares

Antiguamente el término se refería a cualquier apertura que no avanzase inicialmente el peón de rey o de dama. Después de la sistematización de la teoría del ajedrez realizada durante el siglo XX, el término ha quedado restringido a las aperturas inusuales del blanco que no le aportan ventaja, por ejemplo:

- **1.a3** Apertura Anderssen
- **1.Ca3** Ataque Durkin
- **1.a4** Apertura Ware
- **1.c3** Apertura Zaragoza
- **1.d3** Apertura Mieses
- **1.e3** Apertura Vant Kruijs
- **1.f3** Apertura Gedult
- **1.g4** Ataque Grob
- **1.h3** Apertura Clemenz
- **1.Ch3** Apertura París
- **1.h4** Apertura Deprez