

CHESS STRATEGY

FOR

KIDS



**Featuring 50
Smart Strategies**

Thomas Engqvist

Tabla de Contenidos

Tabla de Contenidos.....	2
Thomas Engqvist.....	8
Índice	9
Introducción	12
Notación Algebraica	13
¿Cómo se debe Estudiar Estrategia?.....	15
Paso Uno: Aprender las Disposiciones Estratégicas Básicas	17
Paso Dos: Reconocer los Patrones Estratégicos Típicos.....	17
Paso Tres: Incorporar la Idea Estratégica en la Elaboración de un Plan más Amplio	19
Control del Centro	21
Gane el Centro y Controlará el Tablero... ..	21
Desarrolle sus Piezas.....	23
Ponga más piezas en juego que su oponente y ¡No olvide su torre de dama!	23
El Centro Clásico	25
La formación central más fuerte	25
El Pequeño Centro.....	27
Libertad de Maniobra para las Piezas.....	27
Otros Tipos de Centros de Peones.....	29
Conozca otras Estructuras Centrales	29
Tensión en el Centro.....	31
Obligue a su oponente a liberar la tensión.....	31
Control del Centro con Piezas	33
Amplíe su arsenal jugando ajedrez a la manera de los Hipermodernos.....	33
Neutralización del Centro	35
Consiga que el centro de su oponente luzca menos impresionante	35
Centralización de las Piezas	37
El plan más sólido en la historia del ajedrez	37
Ventaja de Espacio	39
Cuando tenga ventaja de espacio evite el cambio de piezas	39
United Pawns.....	41
Advance the pawns in a phalanx.....	41

The Pawn-Chain	43
When you cannot hold the phalanx, create a pawn-chain!	43
The Passed Pawn	45
The pawn has a lust to expand.....	45
The Backward Pawn.....	47
The square in front of the pawn is the true weakness.....	47
Doubled Pawns	49
Doubled pawns mean open lines for the rooks!	49
The Isolated Pawn	51
Either a weakness or a strength – or both!.....	51
The Isolated Pawn Couple and Hanging Pawns	53
The family tree	53
Pawn-Islands	55
Exchange pieces and reach an endgame with fewer pawn-islands	55
Dominant knights	57
knights are short-range pieces that need outposts.....	57
Creating an Outpost for a knight.....	59
Play clever with the pawns!.....	59
Dominating the knight.....	61
Restrict the knight with your pawns or pieces	61
The Superfluous knight.....	63
When you have a good square for a piece, but two pieces that want it... ..	63
bishop against knight.....	65
The bishop likes an open board; the knight prefers blocked play with outposts..	65
Open Diagonals.....	67
Like a rapid-transit system for a bishop straight into the enemy position	67
Good and Bad bishops	69
Exchange the bad bishop for the opponent's good one!	69
Opposite-Coloured bishops.....	71
Both players are a piece up and a piece down!	71
Restricting the bishop with the Pawns.....	73
Place your pawns to limit your opponent's bishop.....	73
The Advantage of the bishop-Pair	75

If you have the two bishops, seek an open position	75
Open Files and Half-Open Files.....	77
rooks are great at exerting pressure along files	77
Play on the Ranks.....	79
Remember that rooks also move horizontally	79
The rook-Lift.....	81
Bring the rook into the attack in front of your pawns	81
Handling the Major Pieces	83
The queen and rooks require special treatment.....	83
An Exposed king.....	85
The king needs continuous protection	85
The king's Fortress.....	87
There are different ways of protecting the king.....	87
The Active king	89
The king is stronger than a minor piece!	89
Exchanging Material.....	91
Make exchanges only when they are in your favour	91
Weak and Strong Squares	93
Seek out the holes and force new ones too.....	93
Piece-Activity.....	95
The most important of all smart strategies	95
Harmony and Coordination.....	97
The value of the pieces increases when they are working together in harmony ..	97
Positional Pawn Sacrifices	99
The most common type of sacrifice	99
Positional Exchange Sacrifices.....	101
Do not be afraid to give up a rook for a minor piece!.....	101
Pawn-Breaks.....	103
Strive to have more pawn-breaks than your opponent!.....	103
Overprotection.....	105
Overprotecting key points gives your pieces freedom to move	105
Play on the Wings	107
Concentrate your pieces on one wing.....	107

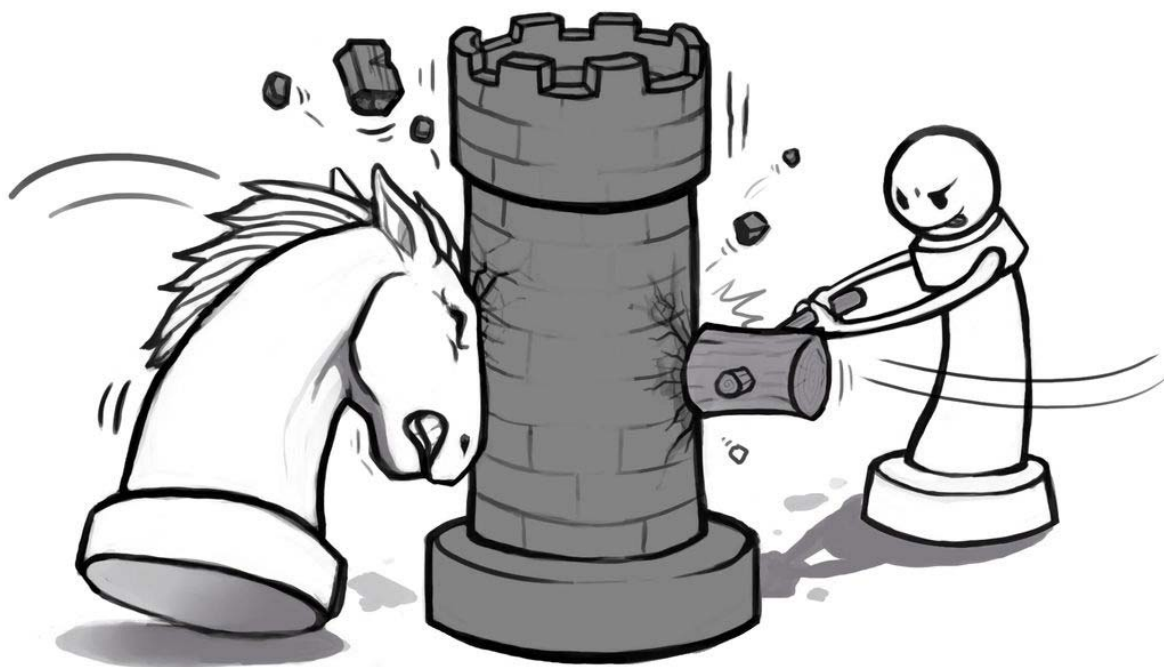
Pawn-Majorities	109
Create a passed pawn out of the majority.....	109
Further Advanced Pawns.....	111
It is not the number of pawns that counts but how much of a threat they pose..	111
The Minority Attack.....	113
The plan is to create a weakness in the enemy pawn-structure	113
Flank Attack with a Secure Centre	115
An attack on the flank is much more effective with a solid centre.....	115
The Principle of Two Weaknesses.....	117
When the opponent already has one weakness, create another one!.....	117
Connecting Opening, Middlegame and Endgame	119
Think of the different phases of the game as only one phase.....	119
Name the Strategic Concept.....	121
Strategic Skills Exercises	124
Target Scores	124
Solutions to Test Positions	127
Name the Strategic Concept.....	127
Strategic Skills Exercises	137
Glossary of Strategic Terms	141
Great Chess Strategists.....	145
Suggestions for Further Study.....	146
Copyright Information.....	148
About the Author	149
About Gambit Publications.....	150
About Gambit Chess Studio	151
Other Gambit Titles on Chess Studio and Kindle	153
Books for Kids and Beginners	153
Books for Improvers and General Works.....	154
Opening Books: General.....	154
Opening Books: Specific and Repertoire	155
Tactics, Exercises and Puzzles	156
Strategy and Training	157
Game Collections.....	158

Endgames, Studies and Problems.....	158
Complete List.....	159

Estrategia Ajedrecística para Niños

Thomas Engqvist

Presentando 50 Estrategias Inteligentes



EL PRINCIPIO DE LAS DOS DEBILIDADES

GAMBIT

Índice

[Introducción](#)

[Notación Algebraica](#)

[Cómo Estudiar Estrategia](#)

El Centro, El Desarrollo y el Espacio

[1\) Control del Centro](#)

[2\) Desarrolle sus Piezas](#)

[3\) El Centro Clásico](#)

[4\) El Pequeño Centro](#)

[5\) Otros Tipos de Centros de Peones](#)

[6\) Tensión en el Centro](#)

[7\) Control de Piezas en el Centro](#)

[8\) Neutralización del Centro](#)

[9\) Centralización de Piezas](#)

[10\) Ventaja de Espacio](#)

Pawns

[11\) United Pawns](#)

[12\) The Pawn-Chain](#)

[13\) The Passed Pawn](#)

[14\) The Backward Pawn](#)

[15\) Doubled Pawns](#)

[16\) The Isolated Pawn](#)

[17\) The Isolated Pawn Couple and Hanging Pawns](#)

[18\) Pawn-Islands](#)

Minor Pieces

- [19\) Dominant knights](#)
- [20\) Creating an Outpost for a knight](#)
- [21\) Dominating the knight](#)
- [22\) The Superfluous knight](#)
- [23\) bishop against knight](#)
- [24\) Open Diagonals](#)
- [25\) Good and Bad bishops](#)
- [26\) Opposite-Coloured bishops](#)
- [27\) Restricting the bishop with the Pawns](#)
- [28\) The Advantage of the bishop-Pair](#)

Major Pieces

- [29\) Open Files and Half-Open Files](#)
- [30\) Play on the Ranks](#)
- [31\) The rook-Lift](#)
- [32\) Handling the Major Pieces](#)
- [33\) An Exposed king](#)
- [34\) The king's Fortress](#)
- [35\) The Active king](#)

General Strategy

- [36\) Exchanging Material](#)
- [37\) Weak and Strong Squares](#)
- [38\) Piece-Activity](#)
- [39\) Harmony and Coordination](#)
- [40\) Positional Pawn Sacrifices](#)
- [41\) Positional Exchange Sacrifices](#)
- [42\) Pawn-Breaks](#)
- [43\) Overprotection](#)
- [44\) Play on the Wings](#)
- [45\) Pawn-Majorities](#)

- [46\) Further Advanced Pawns](#)
- [47\) The Minority Attack](#)
- [48\) Flank Attack with a Secure Centre](#)
- [49\) The Principle of Two Weaknesses](#)
- [50\) Connecting Opening, Middlegame and Endgame](#)

[Name the Strategic Concept](#)

[Strategic Skills Exercises](#)

[Solutions to Test Positions](#)

[Glossary of Strategic Terms](#)

[Great Chess Strategists](#)

[Suggestions for Further Study](#)

[Copyright Information](#)

[About the Author](#)

[About Gambit Publications](#)

[About Gambit Chess Studio](#)

[Other Gambit Titles on Chess Studio and Kindle](#)

Introducción

Esta colección de 50 Estrategias Inteligentes abarcan ideas estratégicas durante todas las fases del juego, están escritas y pueden ser leídas como un complemento o secuela del libro *Chess Tactics for Kids* (Tácticas de Ajedrez para Niños), el cual cubre temas tácticos. La estrategia y la táctica están estrechamente entrelazadas, puesto que la primera trata el tema: “¿Qué debo hacer?” y la segunda “¿Cómo debo hacerlo?”

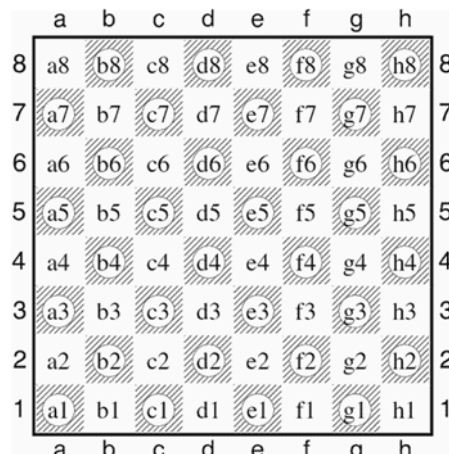
Esas son las principales preguntas que debemos hacernos a nosotros mismos cada vez que es nuestro turno de mover. En otras palabras, la estrategia está basada en esquemas (Pequeños planes, llamados mini-planos y planes de largo alcance), mientras que la táctica es la ejecución de estos esquemas mediante el examen de los movimientos y las variantes.

Yo espero que este libro cumpla con la misión fundamental de presentar las ideas estratégicas de una forma correcta, divertida y amena para los jugadores de tempranas edades y para jugadores con el nivel de club.

Finalmente, debo agradecer sinceramente a Graham Burgess y a la Editorial Gambit por darme la oportunidad de escribir un libro acerca de mi tema favorito en ajedrez: ¡La Estrategia!



Notación Algebraica



En este libro usaremos notación algebraica debido a su sencillez. La notación algebraica es la más usada en todo el mundo y puede ser aprendida en pocos minutos.

Como se puede ver en el anterior diagrama, las columnas son nombradas de acuerdo a las letras entre la a y la h (es decir, a, b, c, d, e, f, g, h) de izquierda a derecha y las filas son nombradas con los números del 1 al 8, desde la posición de las blancas hacia la posición de las negras (las blancas siempre aparecerán en la parte de debajo de los diagramas). En cada casilla individual se entrelazará una columna con una fila, y teniendo en cuenta que tanto columnas como filas tienen nombres, cada casilla entonces tendrá el nombre de la columna seguido del número de la fila. Por ejemplo la casilla e3 es la casilla que está dos pasos adelante de la posición inicial del rey blanco. b7 es la casilla que se encuentra un paso delante de la posición inicial del caballo de la dama negro.

Las piezas se nombran como se describe a continuación:

Caballo=C

Alfil =A

Torre =T

Dama =D

Rey =R

Los peones no tienen símbolo. Cuando un peón se mueve, simplemente se coloca el nombre de la casilla de destino. Por ejemplo: 1.e4 significa que el primer movimiento de las blancas es con el peón que está delante de la posición inicial del rey moviendo dos pasos hacia adelante, desde la casilla e2 donde se encuentra, hasta la casilla e4

También se utilizarán otros símbolos adicionales

Jaque

=+

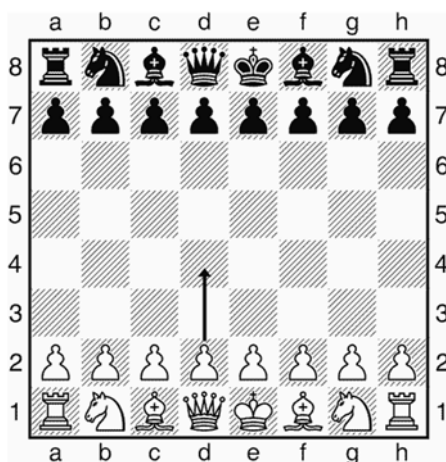
Jaque Doble

=++

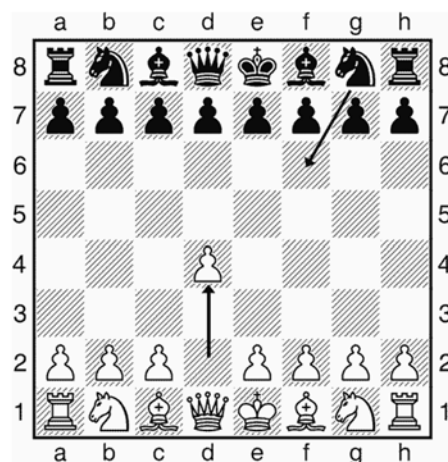
Jaque Mate

=#

Captura	=x
Enroque Corto	=0-0
Enroque Largo	=0-0-0
Véase Diagrama 2 (etc.)	=(2)
Buen Movimiento	=!
Mal Movimiento	=?
Idea o Movimiento Interesante	=!?
Idea o Movimiento Dudoso	=?!
Movimiento Brillante o Excelente	=!!
Movimiento Desastroso o Error Garrafal	=??
Campeonato	=Ch



En el diagrama de arriba, las blancas realizan el movimiento **1.d4**. El **1** indica el número del movimiento (la primera jugada, en este caso), y **d4** la casilla de destino del peón blanco.



En este diagrama, el movimiento **1.d4** por parte de las blancas ya está realizado. Ahora el negro replica con **2...Cf6** (desplazando el caballo a la casilla **f6** en el primer movimiento).

Cuando un peón promueve (o corona), la pieza elegida se escribe inmediatamente después del nombre de la casilla donde el peón ha coronado. Por ejemplo: e8=D significa que el peón se ha movido hasta e8 y ha promocionado (o coronado) dama.

En este libro hay algunas referencias a partidas, la mayoría de ellas famosas y bien conocidos. Cuando esto sucede se hará referencia a la partida de una forma abreviada para que se permita conocer quienes jugaron la partida, cuándo se jugó y en qué lugar se realizó. Por ejemplo: Fischer-Spassky, Reykjavik 1972., significa que fue una partida en que Fischer llevaba las blancas y Spassky las negras, la cual se jugó en Reykjavik en el año de 1972



SOBREPROTECCIÓN

¿Cómo se debe Estudiar Estrategia?

Es muy probable que usted sepa como jugar ajedrez y haya estudiado táctica, así como algunas aperturas y finales. Armado con este conocimiento, usted comienza a jugar con sus compañeros, colegas, o incluso se haya aventurado en el mundo de las competencias por internet. Pero misteriosamente, en sus partidas no puede aplicar todos los conocimientos que de manera tan ardua y dedicada ha obtenido. El problema está en saber qué hacer cuando usted se enfrenta a una posición que no le es familiar o que no tiene patrones que usted conozca.

En este momento es en el que usted debe utilizar la estrategia. La estrategia es el pegamento de todo lo demás, es decir, en la estrategia se junta todo lo que usted ha estudiado (finales, aperturas, combinaciones, etc.) y adquiere sentido. Con la estrategia, se pueden delinear los propósitos y metas a conseguir en una posición donde usted debe aplicar los conocimientos adquiridos. Sin estrategia, el ajedrez simplemente es un juego donde la gente realiza movimientos sin propósito, a la espera de que se presente un truco táctico o de que

nuestro rival cometa un error, como por ejemplo dejar abandonada una piza. Sin la estrategia el ajedrez no hubiera fascinado a generaciones de ajedrecistas y no sería probablemente el juego de tablero más popular de los últimos siglos.

Pero, ¿Qué es eso a lo que llamamos estrategia? La estrategia es el medio por el cual analizamos posiciones ajedrecísticas y las convertimos en elementos familiares con los cuales encontramos las maniobras y los movimientos individuales que nos permiten sacar provecho de una determinada posición. Por ello, no se podría jugar bien al ajedrez si solamente calculamos secuencias interminables de movimientos y no miramos la posición de forma esquemática, para determinar lo que debemos hacer.

Mucho de nuestro entendimiento estratégico nos viene del estudio de las partidas de grandes maestros y grandes mentes de la historia. Dichos maestros y mentes brillantes han creado, deducido e ideado las reglas básicas para manejar ciertas situaciones que se presentan ante el tablero.

Cuando se piensa estratégicamente, el objetivo nuestro es mejorar nuestra posición paso a paso. Al reforzar su estructura de peones, centralizar las piezas o realizar cualquier otra maniobra estratégica de las que veremos más adelante, un Gran Maestro no necesariamente tiene que haber visto la toda una secuencia específica de movimientos que lo beneficien directamente, pero si sabe que las acciones que determine realizar, al menos, mejorarán su posición en el juego y lo llevarán a conseguir mejores oportunidades e incluso una ventaja tangible.

Pasando por alto algunos detalles específicos, yo creo que existen tres pasos principales mediante los cuales podemos mejorar nuestras habilidades estratégicas:

- [1](#)) Aprender las disposiciones estratégicas básicas (tales como desarrollo y espacio, por ejemplo).
- [2](#)) Reconocer patrones típicos donde ocurren los temas estratégicos.
- [3](#)) Incorporar la idea estratégica en la elaboración de un plan más amplio.



EL REY ACTIVO

Paso Uno: Aprender las Disposiciones Estratégicas Básicas

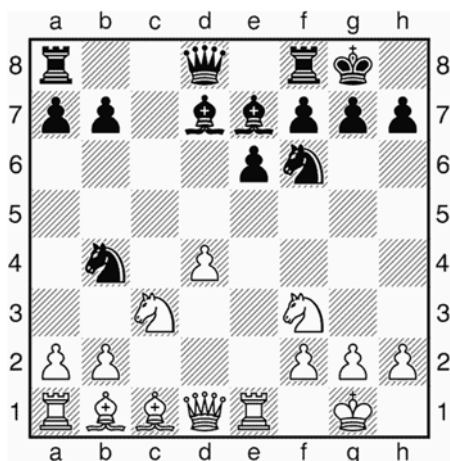
En este libro cubriremos los motivos estratégicos más importantes en el ajedrez. Usted podrá encontrar una lista bastante amplia en la página del [Índice](#), pero estas son algunas de las principales:

- Desarrollo
- Centralización
- Espacio
- Estructura de Peones
- Puestos Avanzados
- La Pareja de Alfiles
- Columnas Abiertas y Semiabiertas
- Casillas Débiles
- Actividad de las Piezas
- Coordinación de las Piezas
- Sacrificios Posicionales
- Rupturas de Peones
- Mayoría de Peones en un Flanco
- Ataque de Minorías

Familiarizándose con estos motivos estratégicos le ayudará a determinar el plan correcto a seguir. Algunos de estos temas son bastante fáciles de aprender, otros serán un poco más difíciles (tal como los sacrificios posicionales). Cada uno de estos temas se explicará con detalle más adelante y serán clasificados como una “**Estrategia Inteligente**” en el libro.

Paso Dos: Reconocer los Patrones Estratégicos Típicos

Los jugadores fuertes saben que ciertas formaciones de peones tienen ideas estratégicas particulares, muchas de las cuales son comunes. Aquí damos como ejemplo ilustrativo la forma en que se debe trabajar en dichas posiciones (y no se preocupe si usted no entiende ni asimila todo de una vez - ¡Mire la nota al final de cada ejemplo!):



1a) Mueven las Blancas

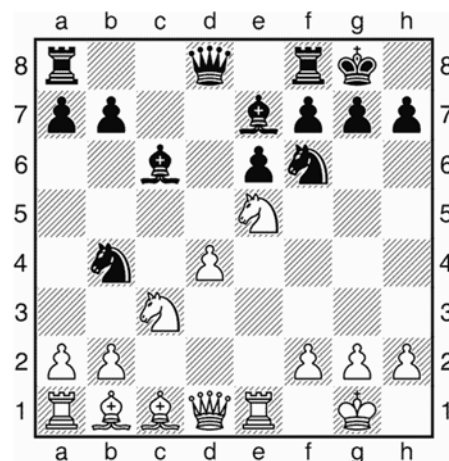
Jugadores expertos instantáneamente detectarían varias ideas estratégicas (miniplanes) con solo mirar la estructura de peones.

El blanco tiene tres **Islas de Peones** contra dos del negro (Estrategia Inteligente 18) y por eso el negro deberá evitar el cambio de piezas, porque con piezas en el tablero es más fácil explotar la débil estructura de peones blanca.

El blanco tiene un **peón aislado en d4** (Estrategia Inteligente 16), el cual es fuerte en el medio juego pero débil en el final.

Una de las razones por las cuales el peón de d4 es fuerte en el medio juego, es debido a que el blanco puede **centralizar** (Estrategia Inteligente 9) un caballo en el **puesto avanzado** e5 (Estrategia Inteligente 19). Las negras también tienen un puesto avanzado muy fuerte en d5, donde querrán ubicar el caballo de b4.

En la partida, el blanco jugará el movimiento natural 13 Ce5 y el negro responderá con 13...Ac6 (1b), **sobreprotegiendo** (Estrategia Inteligente 43) la casilla d5, puesto que es la casilla más importante para la posición negra.



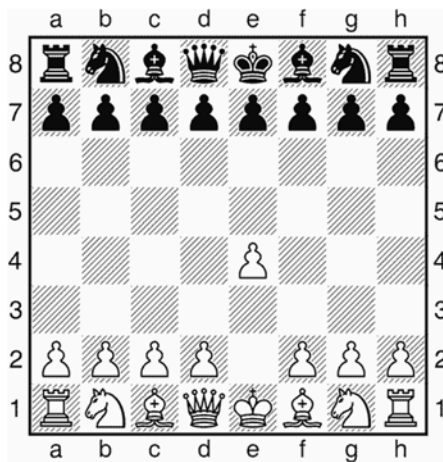
1b) Mueven las Blancas

El blanco continuará con 14 a3, forzando 14...Cbd5, donde las piezas menores en f6 y c6 serán **superfluas** (Estrategia Inteligente 22), creando una pequeña **desarmonía** (Estrategia Inteligente 39) en la posición negra, puesto que las negras también quiere dominar la bella casilla d5. Después de 15.Dd3, aumentando la presión sobre la **diagonal abierta** b1-h7 (Estrategia Inteligente 24), el blanco amenaza 16 Ag5, un famoso plan inventado por el Cuarto Campeón Mundial, Alexander Alekhine (Estrategia Inteligente 16).

No se preocupe si usted no está familiarizado con estos conceptos, después de todo, ¡Todavía usted no ha leído el libro! Todos estos temas serán estudiados con detalle y usted pronto tendrá la capacidad de usarlos en sus juegos. El propósito en este momento es solamente mostrar que también en la estrategia (como en la táctica) existen motivos comunes y patrones para analizar las posiciones, lo que significa que siempre habrá ideas que pueda utilizar para manejar una posición y jugar con un propósito siempre.

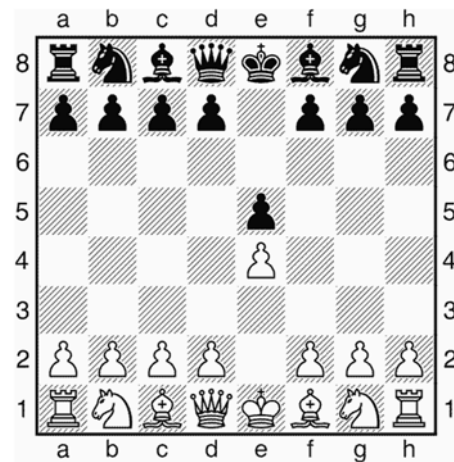
Paso Tres: Incorporar la Idea Estratégica en la Elaboración de un Plan más Amplio

Para poder derrotar a un buen ajedrecista se requiere un plan amplio y flexible. La clave es combinar varios motivos estratégicos diferentes en un solo plan. En realidad, como ya hemos visto, la mayoría de las ideas estratégicas, inclusive las más simples, ya cuenta con más de un tema. Echemos un vistazo al principio del juego para ver como esto podría funcionar en un contexto más familiar.



2a) Mueven las Negras

El blanco ha jugado 1 e4, controlando las casillas claras d5 y f5 en el territorio enemigo. El plan amplio para el blanco en esta etapa debe ser prepararse para enrocar corto. Otro plan es usar las casillas del centro estratégicamente, puesto que el blanco ya tiene colocado un peón que domina las casillas claras. El blanco buscará colocar sus caballos en puestos avanzados d5 y/o f5 en el futuro.



2b) Mueven las Blancas

Las negras tienen los mismos planes que el blanco, pero es el turno del blanco. En esta posición el blanco puede apuntar hacia e5 y preparar una ruptura mediante d4 o f4. El blanco podría adaptarse a tal situación y cambiar su estrategia sobre de tratar de dominar las casillas blancas y luchar por las casillas negras. Si el blanco desea posponer o evitar la estrategia sobre las casillas negras, podría realizar movimientos tales como 2 Cc3 o 2 Ac4 (en lugar de 2.Cf3) y seguir fieles a su estrategia contra las casillas claras. Sin embargo, en el ajedrez tiene sentido modificar los planes de acuerdo con las reacciones del oponente.

Nótese que en la Estrategia Inteligente [1](#), los dos diagramas aparecerán juntos de nuevo, pero esto no es un error sino que lo discutiremos desde un diferente punto de vista.

Espero que esta breve introducción sirva de escenario para las discusiones estratégicas que se van a seguir. Tenga en cuenta que, como hemos visto, la planificación exitosa a menudo implica una amplia gama de temas, por lo que para obtener el beneficio total, se debe leer todo el libro. Entonces usted será capaz de utilizar todos los temas, en lugar de emplear sólo unos pocos, que sería similar a tocar una guitarra a la que le falten algunas cuerdas. Una vez que se haya estudiado la estrategia por un tiempo suficiente, algo en nuestra mente hará "clic" y de repente se verá que una amplia gama de posiciones de ajedrez tiene sentido y podrá sentir lo que se requiere hacer en determinadas posiciones. ¡Usted sentirá una gran sensación cuando ello ocurra!

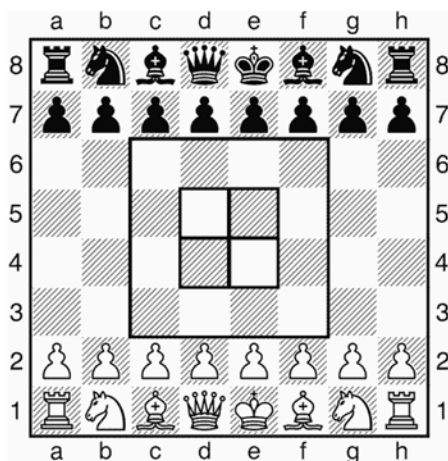
Antes de empezar a leer las 50 Estrategias Inteligentes, quiero agregar que cada posición en el libro, con pocas excepciones, vienen de partidas reales (incluyendo las tratadas en los [Tests](#) al final de este libro), tanto de partidas clásicas como de eventos recientes.

Control del Centro

Gane el Centro y Controlará el Tablero...

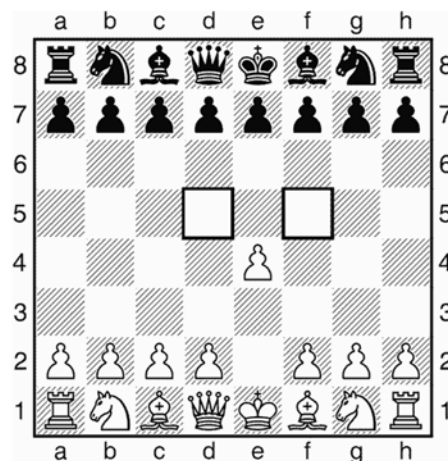
Las casillas más importantes del tablero son las cuatro centrales. Esta área se llama "el centro" y debe ser el foco principal de nuestra atención, especialmente al principio del juego. Debemos apuntar a controlar el centro, y colocar nuestras piezas en el centro, ya que desde allí irradian poder en todas direcciones. Para que un ataque tenga éxito, normalmente necesitamos controlar al menos dos de estas cuatro casillas - ¡Y si podemos controlar las cuatro, podemos esperar dominar el tablero! El siguiente paso en nuestra comprensión del centro es pensar en el "centro extendido" que consiste en los dieciséis cuadrados c3-c6-f6-f3 (ver el primer diagrama abajo). Estos cuadrados tienen un fuerte impacto en el centro mismo, y también tienden a ser excelentes cuadrados para ubicar las piezas.

Debemos tener en cuenta que es generalmente una ventaja estratégica tener más peones en las casillas centrales que el oponente. Esto se llama una mayoría central, y es un tema que encontraremos muchas veces a lo largo de este libro.



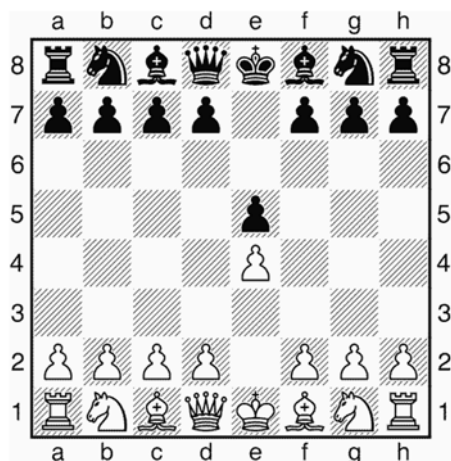
1a) Mueven las Blancas

Nuestro primer movimiento en una partida debería dominar alguna de las casillas centrales. Los movimientos 1 e4, 1 d4, 1 c4 y 1 Cf3 tienen sentido porque controlan casillas centrales del oponente en su media parte del tablero: e5 o d5.



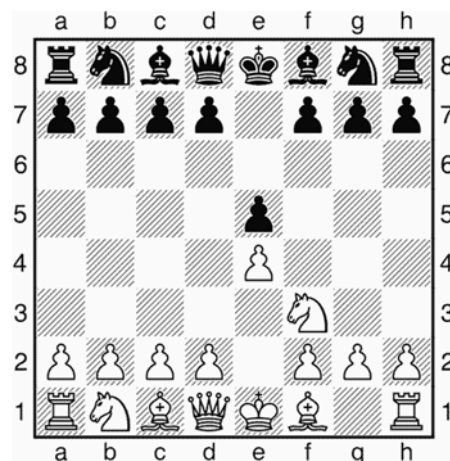
1b) Mueven las Negras

Con 1 e4 el blanco ha controlado una de las casillas centrales (d5) y una casilla del centro extendido (f5). Este es un movimiento excelente, puesto que también le abre paso al alfil que está en f1.



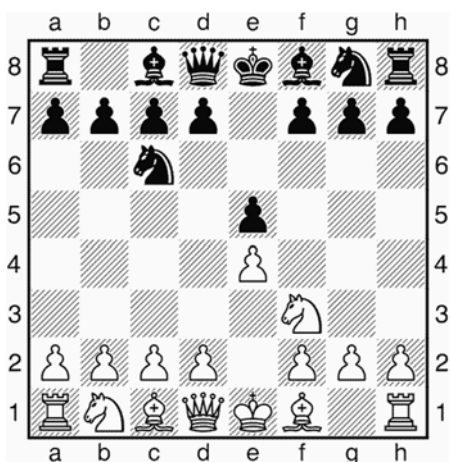
1c) Mueven las Blancas

Las negras han realizado una réplica simétrica 1...e5, que tiene todas las mismas cualidades que la jugada de apertura realizada por su oponente, puesto que el negro está luchando por el control del centro y reclaman la casilla d4.



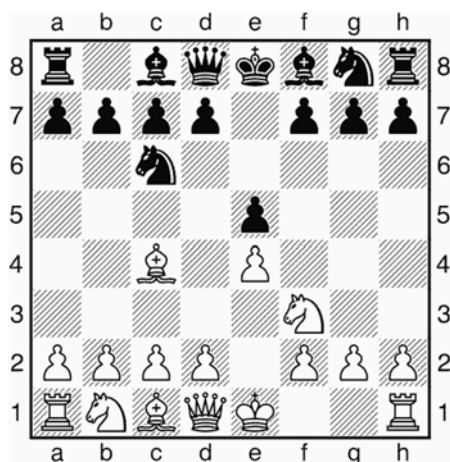
1d) Mueven las Negras

Aquí el caballo se ha movido a 2 Cf3 amenazando el peón de e5, mientras que le disputa también el dominio sobre la casilla d4. De igual forma, el blanco comienza a preparar el enroque corto mediante el desarrollo de sus piezas menores de ese lado



1e) Mueven las Blancas

Las negras defienden su peón de e5 con 2...Cc6, mientras que luchan una vez más por el control de d4 – una casilla central muy importante en la mitad del tablero blanco. Sin embargo, el desarrollo del flanco de rey negro es lento. Fíjese que el alfil en f8 y el caballo en g8 permanecen en sus sitios impidiendo y demorando el enroque corto.



1f) Mueven las Negras

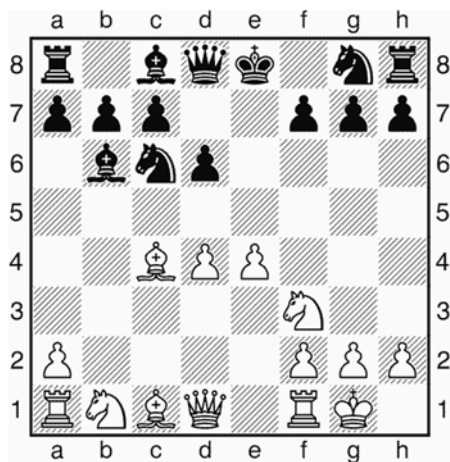
Mediante 3.Ac4, el blanco controla la casilla d5 en tanto que tiene en la mira el punto más vulnerable negro que es el peón de f7. De esta forma, el blanco se está desarrollando al tiempo en que se promueven los planes de ataque y limita las opciones del negro.

Desarrolle sus Piezas

Ponga más piezas en juego que su oponente y ¡No olvide su torre de dama!

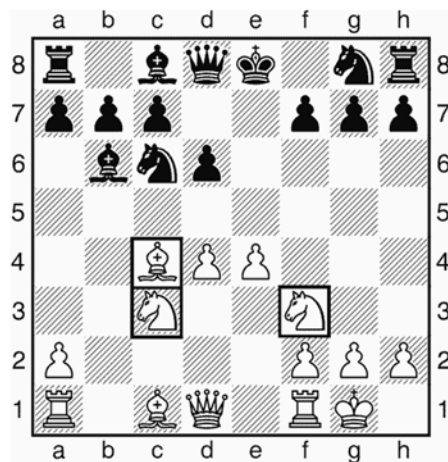
Desarrollarse significa que sus piezas deben salir de sus casillas iniciales y colocarse en lugares donde hagan alguna función útil. Las partidas del genio norteamericano Paul [Morphy](#) en la década de 1850 mostraron al mundo ajedrecístico que es más importante desarrollarse que buscar un ataque inmediato. Una vez que todas las piezas se han desarrollado, las oportunidades para atacar aparecerán de forma natural, en especial si las piezas del oponente no están bien desarrolladas. Estos principios tienen aún mayor Fuerza si la posición es *abierta* – (lo que ocurre cuando hay pocos peones en el centro). Inclusive si el centro no está completamente abierta, puesto que es posible explotar las líneas abiertas mediante sacrificios de peón, como en la famosa partida Schulten-Morphy, New York 1857 (ver diagrama [2a](#)). Recuerde que el desarrollo está completo hasta cuando las dos torres entren en juego.

Sin embargo, el desarrollo es mucho más que sacar las piezas: debe haber un plan detrás de sus movimientos. Las piezas únicamente están *bien desarrolladas* cuando pueden cooperar juntas entre ellas para conseguir un objetivo común.



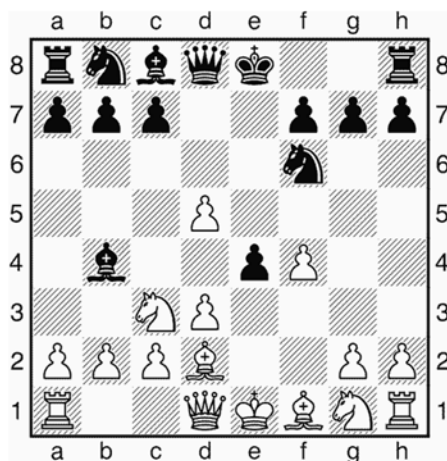
1a) Mueven las Blancas

Aquí es tentador realizar el movimiento agresivo 9.d5 pero un desarrollo calmado es mejor. Morphy prefirió 9.Cc3 ([1b](#)), donde el blanco tiene tres piezas en juego y ya está enrocado.



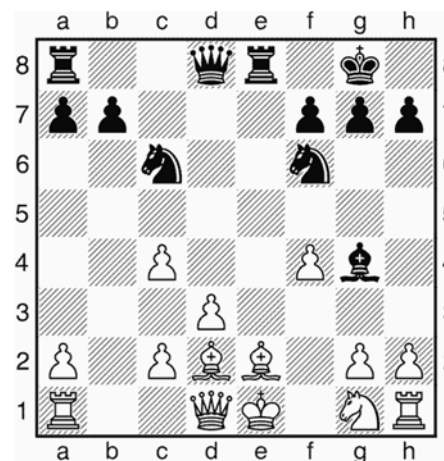
1b) Mueven las Negras

Las negras pueden acosar al alfil blanco mediante 9...Ca5 y después de 10.Ad3 desarrollarse rápidamente con 10...Ce7 seguido de 11...0-0. Normalmente es mejor desarrollar primero los caballos y luego los alfiles.



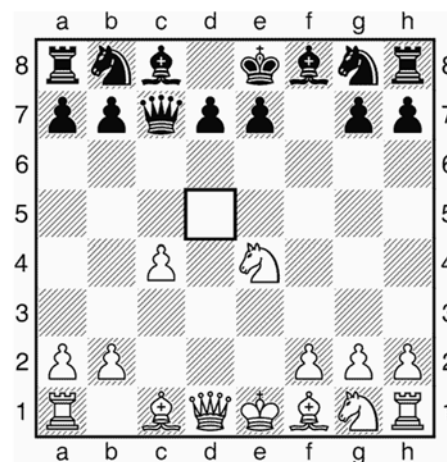
2a) Mueven las Negras

6...e3! es un sacrificio típico de peón que explota la ventaja de desarrollo. Después de 7.Axe3 0-0 8.Ad2 Axc3 9.bxc3 Te8+ 10.Ae2 Ag4 las negras han activado sus piezas y el blanco debe ser cuidadoso.



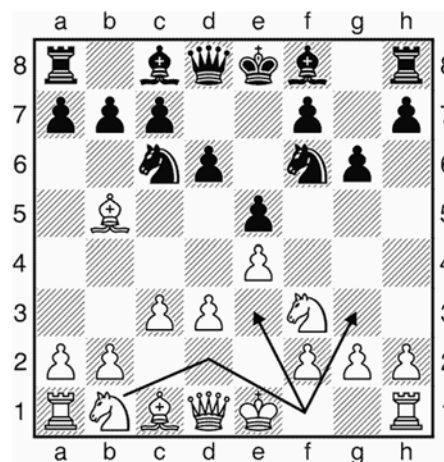
2b) Mueven las Blancas

Esta es la posición unos movimientos después. El blanco tiene dos peones de más pero está atrasado en el desarrollo y su rey está expuesto en la columna e. 13...Cd4 es la jugada que realizará el negro ahora y aumentará la presión hasta niveles que el blanco no podrá soportar.



3) Mueven las Blancas

Usualmente, el desarrollo es más importante que el material. Un movimiento lógico en esta posición es 7.Ce2!, planeando C2c3-d5. El blanco no puede ser detenido por 7...Dxc4? 8.C2c3, puesto que aquí tendría una gran ventaja de desarrollo.



4) Mueven las Blancas

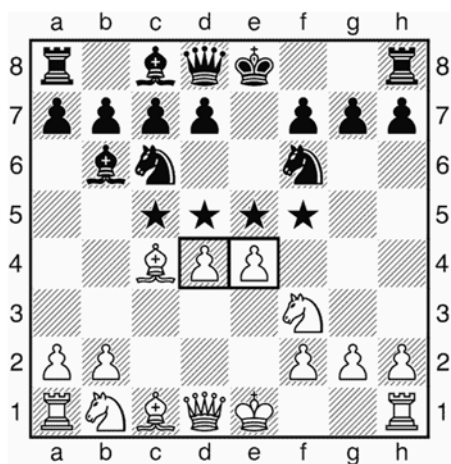
En posiciones cerradas, ubicar a las piezas en las mejores casillas tiene prioridad sobre la velocidad del desarrollo. Después de 6.Cbd2 Ag7 7 Cf1 0-0 8.Ce3, el caballo blanco queda bien centralizado controlando la casilla d5.

El Centro Clásico

La formación central más fuerte

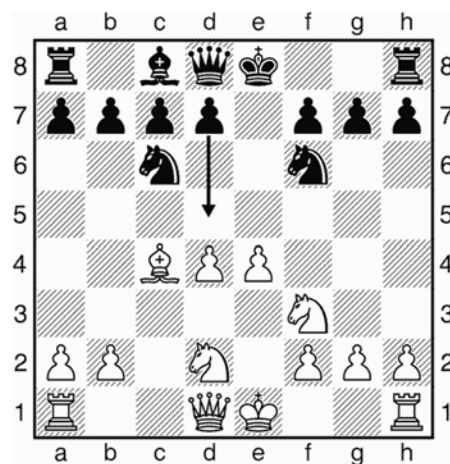
Uno de los objetivos estratégicos básicos del blanco es establecer sus peones centrales en d4 y e4. Esta es una meta que podría tratar de lograrse desde los primeros movimientos, o bien hacerlo más tarde en el medio juego, después de una mayor preparación. Esta configuración se llama el **Centro Clásico**. ¿Por qué se considera fuerte? Estos peones controlan las cuatro casillas c5, d5, e5 y f5, y a menos que el negro pueda romper el dominio del blanco, será muy difícil para él colocar sus piezas en buenas casillas o desafiar el dominio del blanco en la posición.

Esta es probablemente la formación central más poderosa, **siempre y cuando** se pueda mantener y explotar. Pero ese “**siempre y cuando**” tiene muchas implicaciones, porque si el negro ha desarrollado sus piezas mientras el blanco solamente ha movido sus peones, el segundo jugador puede ser capaz de responder mediante con sus piezas desarrolladas o realizar una ruptura de peones (véase el diagrama 2). Sin embargo, si las negras han desperdiciado sus oportunidades, los peones se pueden convertir en una aplanadora imparable (véase el diagrama 1).



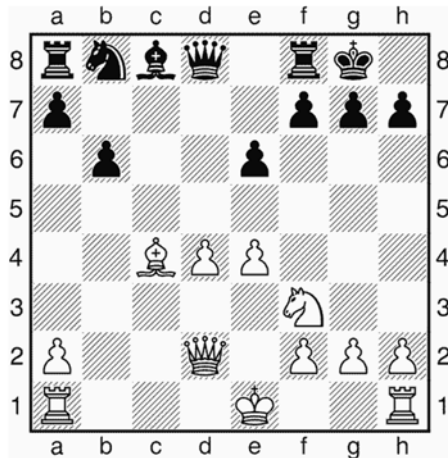
1) Mueven las Blancas

Las negras han jugado el Giuoco Piano de forma temerosa. Ahora 7.d5! Ce7 8.e5! llevará a los caballos negros a malas casillas mientras el blanco se apodera de espacio y crea las condiciones para un ataque exitoso.



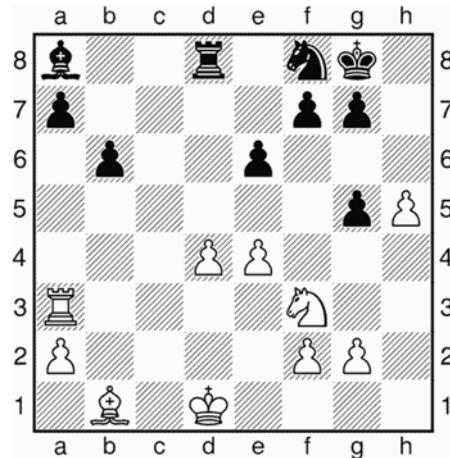
2) Mueven las Negras

Otra posición de la misma apertura, pero aquí el negro rompe el centro mediante 8...d5!. Y después de 9.exd5 Cxd5 el blanco solamente tiene un peón en el centro y el negro ha desarrollado sus piezas confortablemente.



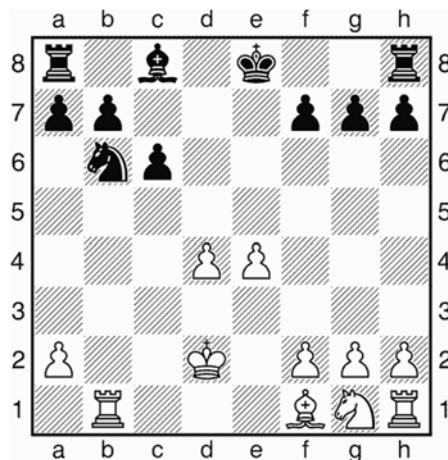
3) Mueven las Blancas

Si una vez constituido el centro clásico, se queda con una mayoría de peones central, puede ser usado para crear un peón pasado. En esta posición se puede mover 12.d5 Aa6 13.Axa6 Cxa6 14.d6, con un influyente peón pasado en d6.



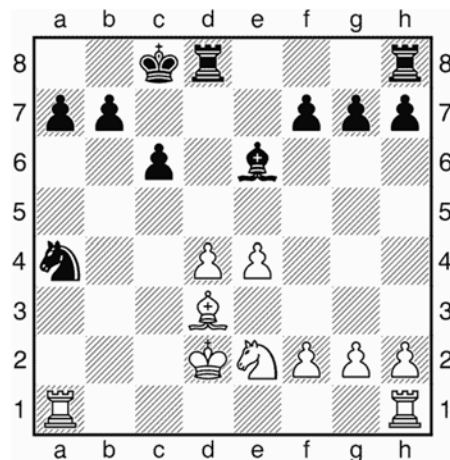
4) Mueven las Negras

Cuando se está peleando contra un centro clásico, una de las buenas ideas es cambiar algunas piezas. Los rompimientos centrales son inclusive mejores: aquí las negras juegan 26...g4 27.Cd2 Txd4 28.Txa7 Ac6, con un intercambio rentable de peones.



5a) Mueven las Blancas

Después del cambio de damas, el centro clásico puede ser usado como escudo para que el rey pueda activarse pensando en el final. Nótese como el rey está seguro después de 15.Ad3 Ae6 16 a4 0-0-0 17 Ce2 Cxa4 18 Ta1 ([5b](#)).



5b) Mueven las Negras

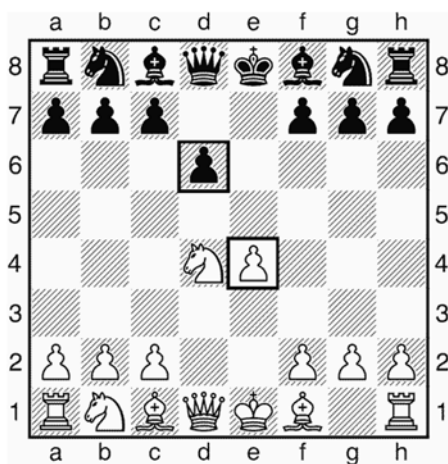
Después de 18...Cb2 19.Txa7 Rb8 20.Tha1 Ac4 21.Axc4 Cxc4+ 22.Rd3 el rey blanco ha quedado bien centralizado tras sus peones. Ahora puede esperar el final del juego y avanzar con confianza.

El Pequeño Centro

Libertad de Maniobra para las Piezas

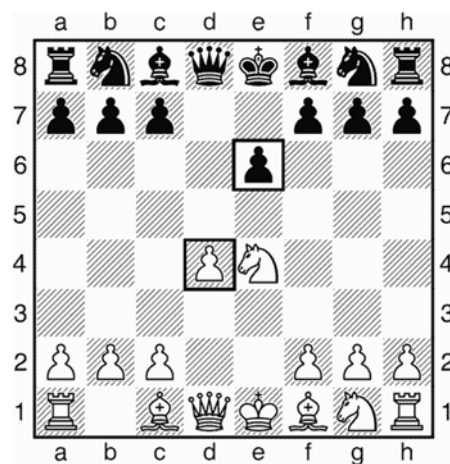
Esta estructura surge después de un cambio de un par de peones centrales que dejan a uno de los dos contendientes con un peón en una casilla central. Los primeros dos diagramas de abajo muestran los casos típicos. El hecho de que haya tenido lugar un intercambio de peones (...exd4 o ...dxe4) significa que no es una posición cerrada, pero tampoco una posición totalmente abierta. Esta posición se podría denominar semi-abierta (o semi-cerrada) respecto a su formación de peones. Un rápido desarrollo es importante, pero también se deben asegurar buenos puntos de apoyo para las piezas.

El pequeño centro le da una ventaja a su poseedor. En tal tipo de estructura la regla general es evitar el cambio de piezas debido a que el defensor tiene menos espacio para maniobrar con sus propias piezas. El defensor puede buscar una ruptura liberadora (la cual dejará el centro completamente abierto) o buscar maniobras que permitan cambios que le beneficien.



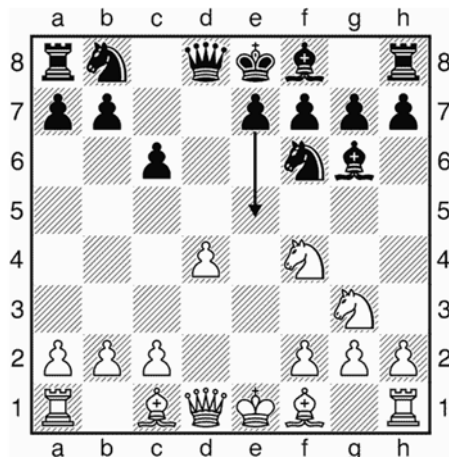
1a) Mueven las Negras

Esta posición surge luego de 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 exd4 4.Cxd4. El caballo tiene fuertes casillas potenciales en f5 y d5, pero el negro tiene puntos avanzados en c5 y e5.



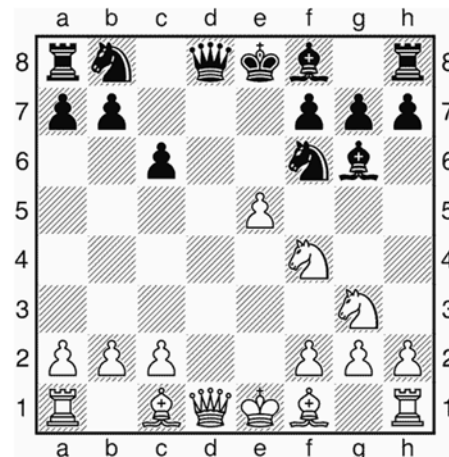
1b) Mueven las Negras

Esta posición luce algo similar y resulta luego de 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4. El blanco ha ocupado la cuarta fila y el negro la tercera, mientras que la quinta fila es tierra de nadie y está libre para la ocupación.



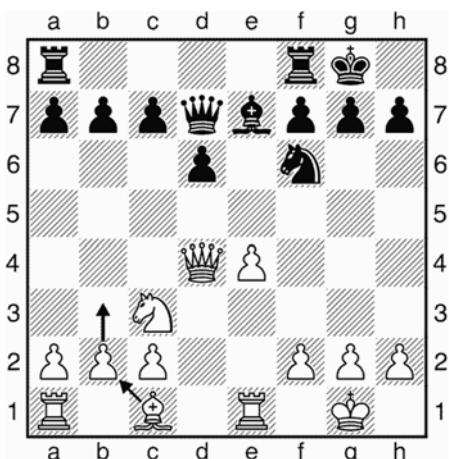
2a) Mueven las Negras

El defensor no debe adoptar un rol pasivo. Algunas veces se puede destruir el pequeño centro con movimientos tales como 7...e5!. El blanco está obligado a aceptar el cambio 8 dxe5 ([2b](#)).



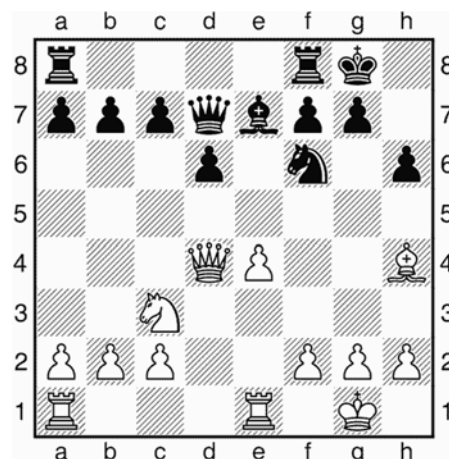
2b) Mueven las Negras

Después de 8...Dxd1+ 9.Rxd1 Cg4 las negras recuperan su peón, en tanto que 8...Da5+ 9.c3 Dxe5+ 10.De2 Cbd7 transforma el pequeño centro en una posición abierta donde las negras no tienen problemas.



3a) Mueven las Blancas

Cuando se tiene ventaja de espacio es importante mantener las piezas en su totalidad en el tablero. 11 b3 seguido por 12.Ab2 pondrá presión en la diagonal a1-h8 haciendo difícil que las negras puedan cambiar los alfiles.



3b) Mueven las Negras

Las negras liberan su juego mediante 12...Cg4, prácticamente forzando el cambio 13.Axe7 Dxe7. La agresiva 14.Cd5 es respondida con 14...De5, que asegura el cambio de damas.

Otros Tipos de Centros de Peones

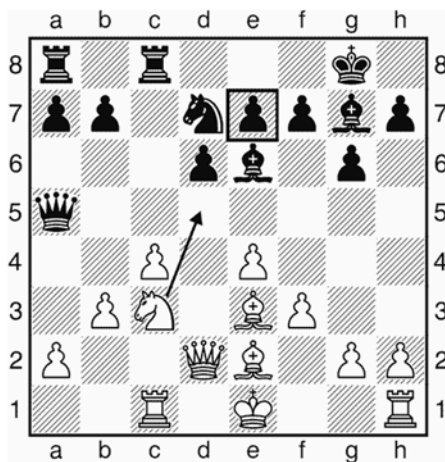
Conozca otras Estructuras Centrales

Hay muchas otras configuraciones centrales de peones diferentes, y aquí echaremos un vistazo a tres de las más notables, por las cuales el blanco puede conseguir una ventaja espacial. En todos estos casos es importante conocer las ideas típicas tanto para el atacante como para el defensor.

La primera es la Formación o el Muro de Maroczy Bind (diagramas [1](#) y [2](#)), donde los peones blancos en c4 y e4 ejercen un fuerte agarre de la posición. Aunque el negro tiene más peones en las columnas centrales, le cuesta avanzar.

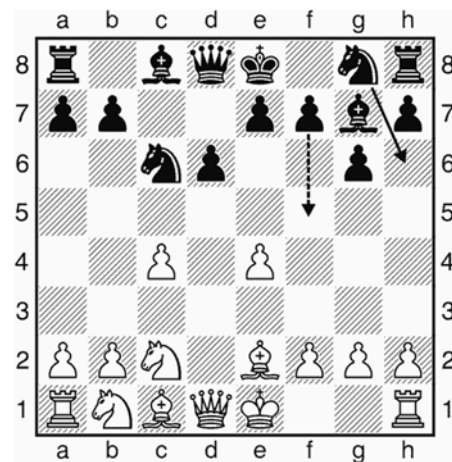
Nuestras dos estructuras restantes cuentan con una o dos columnas abiertas, pero los peones blancos están más avanzados, reclamando una ventaja espacial de manera más directa.

Como regla general en todas estas estructuras, es una buena idea para el defensor intercambiar piezas, ya que tiene menos espacio. Otra estrategia es transformar el centro de peones en uno que dé a sus piezas más libertad. El atacante prefiere mantener intacta la estructura central evitando intercambios de piezas. La tarea principal consiste entonces en crear debilidades en la posición enemiga.



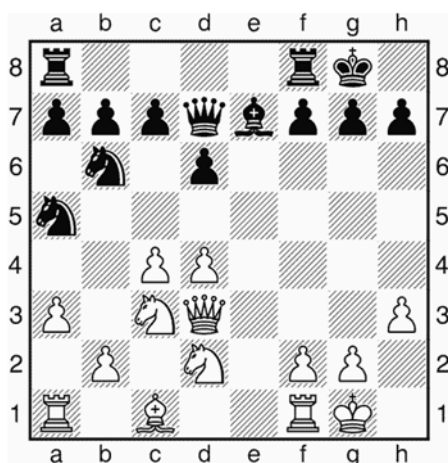
1) Mueven las Blancas

Esta estructura de peones es llamada el Muro de Maroczy. 14.Cd5! Coloca presión sobre el peón débil de e7. Después de 14...Dxd2+ 15.Rxd2 Axd5 16.cxd5 el blanco tiene más espacio y la *pareja de alfiles* (véase Estrategia Inteligente [28](#)).



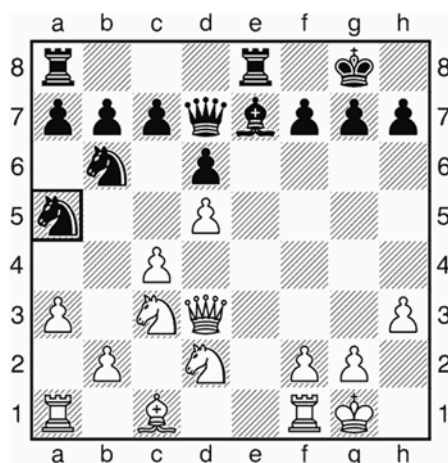
2) Mueven las Negras

Una forma de lucha es atacar el peón de e4 con 7...Ch6 8.0-0 f5. El blanco no puede defender su peón central de forma conveniente y tampoco mantener el statu quo. Las negras han rodo el "Muro" y comenzará una gran batalla.



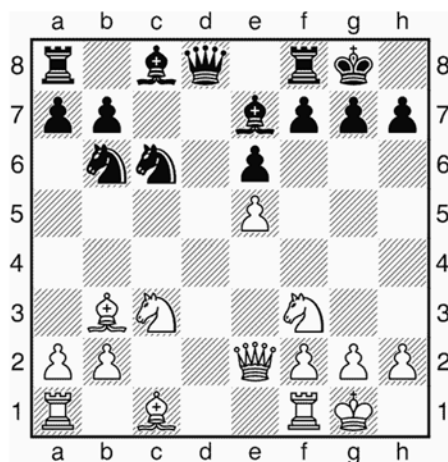
3a) Mueven las Negras

13...d5 detiene la intención blanca de jugar d5, pero después de 14.c5 Cbc4 15.Cf3 el blanco quedará con ventaja en flanco de dama y evitará los cambios. Por lo anterior, el negro debe preferir una simplificación con 13...De6 y 14...Dg6.



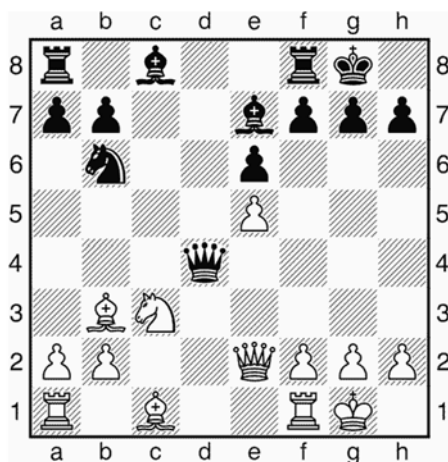
3b) Mueven las Negras

Aquí el negro inesperadamente jugó 13...Tfe8?, y el blanco reclamará su ventaja de espacio con 14 d5!, dejando fuera de juego al caballo negro de a5 y amenazando capturarlo con b4.



4a) Mueven las Negras

El peón blanco en e5 permite dar a las piezas blancas mayores posibilidades de atacar al rey negro y hace que las piezas negras no puedan llegar fácilmente en su ayuda. La casilla e4 puede ser usada por el caballo o la dama.



4b) Mueven las Blancas

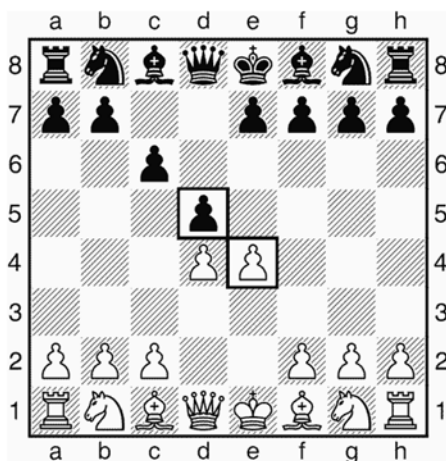
Aquí las negras optaron por cambiar los caballos con 12...Cd4? 13.Cxd4 Dxd4. Después de 14.Td1 Dh4, la maniobra del "Elevador con la Torre" 15.Td3, amenazando 16.Th3, le da al blanco excelentes oportunidades.

Tensión en el Centro

Oblique a su oponente a liberar la tensión

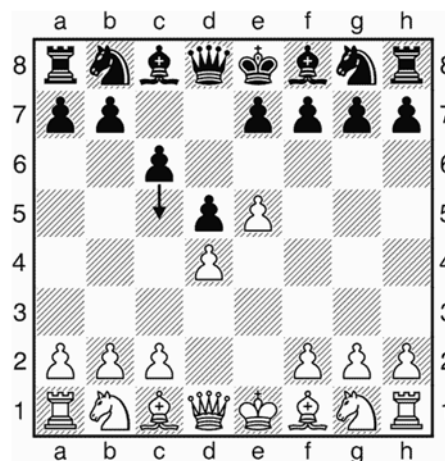
La “Tensión de Peones” es una situación en la cual un peón negro y un peón blanco está ubicados diagonalmente uno frente al otro, del tal forma que cada uno de ellos puede ser capturado. Un ejemplo se podría presentar con el peón blanco en e4 y el negro en d5 como se muestra abajo en el primer diagrama. Mantener la tensión (es decir, dejar los peones como están) o liberar la tensión (mediante el cambio o el avance de nuestro peón) es, en la mayoría de las ocasiones, una decisión estratégica crucial. Es posible también aumentar la tensión mediante la presión o la defensa a uno de los peones atacados. En ajedrez generalmente se debe tomar una de estas decisiones en el medio juego o en la apertura.

La regla general es que *“quien libere la tensión (avanzando el peón o intercambiando el peón) está haciendo una concesión”*. El punto aquí es que mientras la tensión exista, el oponente debe estar preparado para diferentes posibilidades y, una vez que esta es liberada, es más fácil adoptar un plan estratégico. Por ello cada posición debe ser evaluada debido a sus propios méritos y si usted ve una forma de resolver la tensión a su favor, tiene todo el sentido del mundo hacerlo.



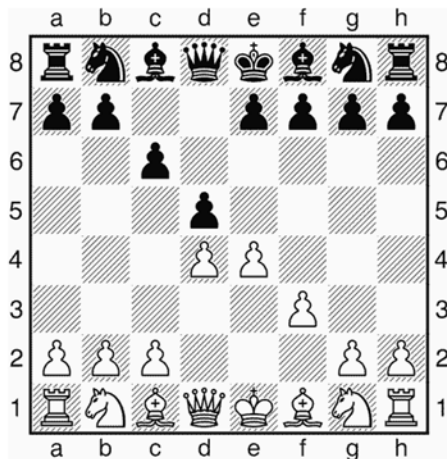
1a) Mueven las Blancas

En algunas aperturas la tensión surge desde el segundo movimiento. El último movimiento del negro fue 2...d5, creando tensión a la cual el blanco debe reaccionar. El blanco puede liberar la tensión inmediatamente mediante el cambio 3.exd5 o el avance 3.e5 ([1b](#)).



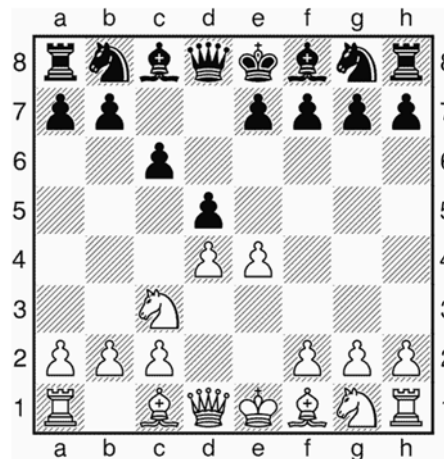
1b) Mueven las Negras

El blanco ha ganado espacio pero ha dejado abiertas dos posibilidades al negro ...Af5 o crear nuevamente tensión mediante 3...c5, donde el blanco puede elegir entre liberar la tensión mediante 4.dxc5 o mantenerla, mediante 4.c3 e incluso incrementarla mediante 4.c4.



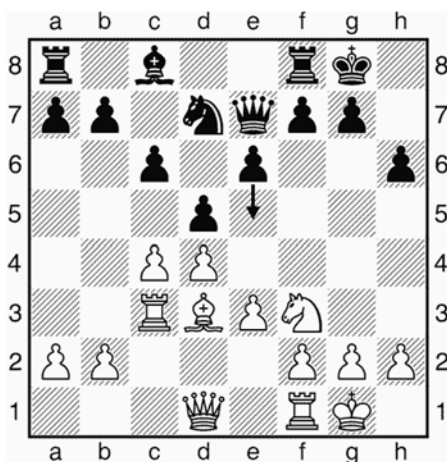
1c) Mueven las Negras

El blanco ha movido 3.f3, manteniendo la tensión y buscando tener un centro clásico después de 3...dxe4 4.fxe4. El negro puede llevar la tensión al máximo mediante 3...e5!?, con un juego complicado tipo gambito después de 4 dxe5 Ac5.



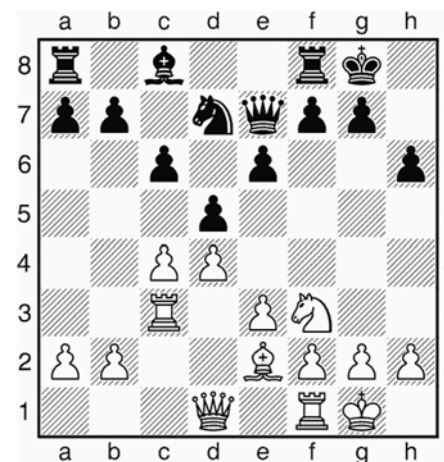
1d) Mueven las Negras

El blanco elige 3 Cc3, la cual es la vía natural para mantener la tensión. Es difícil para el negro encontrar un mejor movimiento que 3...dxe4, donde 4.Cxe4 deja al blanco con un “pequeños centro” – véase Estrategia Inteligente [4](#).



2a) Mueven las Negras

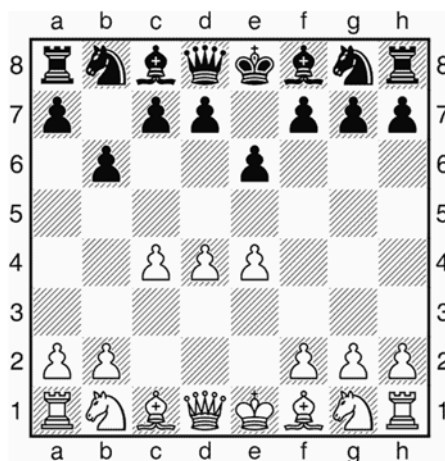
Las negras necesitan encontrar una forma de desarrollar su alfil y mueven 12...e5!. con la amenaza de...e4 por lo que el blanco debe liberar la tensión con: 13.dxe5 dxc4! 14.Axc4 Cxe5 15 Cxe5 Dxe5 y el alfil de c8 está libre.



2b) Mueven las Negras

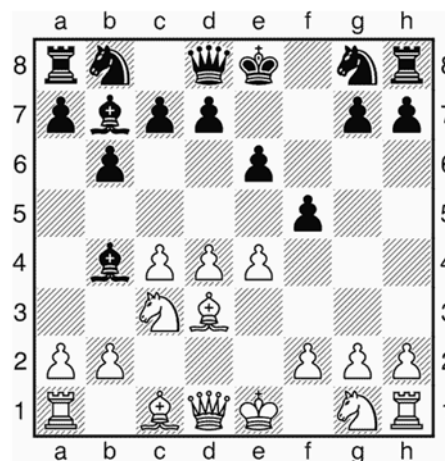
Cuando existe un alfil en e2, crear tensión con 12...e5? no sirve debido a 13.dxe5 dxc4 14.Dd6! con lo que el blanco queda en muy buena posición. Es mejor si el negro realiza 12...dxc4! 13.Axc4 b6 seguido de ...Ab7 y ...c5.

Aquí presentamos la Defensa India de Dama. El blanco controla la casilla e4 con sus piezas. 4...Ab7 es el movimiento más obvio, pero también es posible 4...Aa6, presentando inconvenientes al blanco atacando el peón c4, antes o después de jugar ...Ab7.



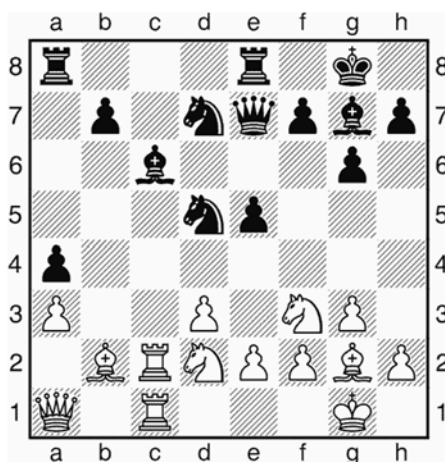
3a) Mueven las Negras

Aquí vemos un ejemplo más extremo de ajedrez hipermoderno: el negro ha permitido la ocupación de todo el centro. Ahora el negro lo golpeará con 3...Ab7 4.Cc3 Ab4 5.Ad3 f5 ([3b](#)).



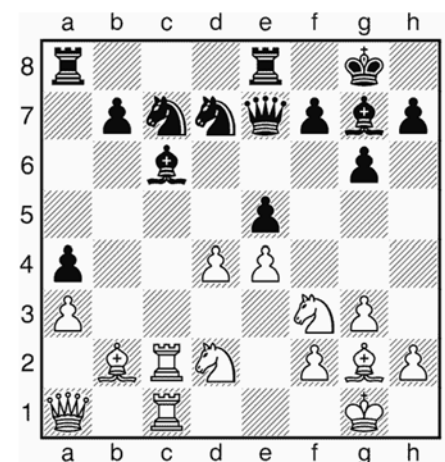
3b) Mueven las Blancas

El negro ha empleado todos sus recursos para asaltar el centro de peones blanco. Aunque ambos bandos deben tener mucho cuidado debido a la posibilidad de sorpresas tácticas y sacrificios de peón que puedan llevar a una posición salvaje.



4a) Mueven las Blancas

Este es un típico medio juego que resulta de una apertura Hipermoderna. El blanco tiene tres de sus piezas atacando el peón central de e5. Ahora, con 19.e4! Cc7 20.d4! ([4b](#)) emplea sus peones centrales en el asalto.



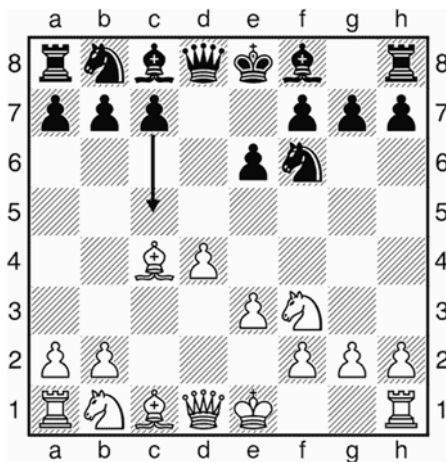
4b) Mueven las Negras

Después de 20...exd4 21.Cxd4 es el blanco quien ocupa el centro. En el ajedrez hipermoderno, la ocupación del centro se *retrasa* hasta que se pueda mantener un verdadero control sobre él, pero no se evita para siempre.

Neutralización del Centro

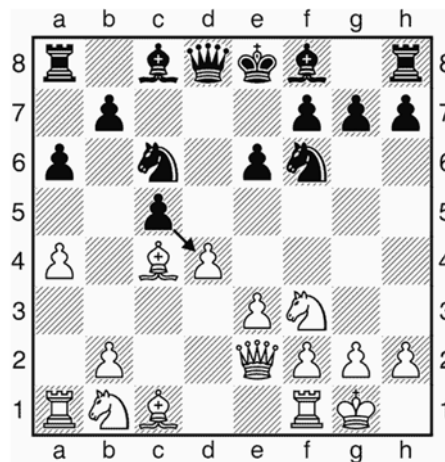
Consiga que el centro de su oponente luzca menos impresionante

Ya hemos visto algunas ideas para luchar contra el centro de peones del oponente, pero a menudo es preferible evitar en primer lugar su creación. Un método estándar es hacer un intercambio de peones en el centro y luego crear tensión atacando el centro con otro peón (no es tan complicado como suena - ver el primer diagrama a continuación que es un ejemplo muy claro). Si el oponente libera la tensión, puede que no quede mucho de su centro de peones. Pero si mantiene la tensión, debe, a cada turno, tener en cuenta la posibilidad de un intercambio de peones. También puede ser eficaz atacar el peón central restante de nuestro oponente con nuestras piezas. El punto es forzarlo a que guarde su precioso punto de apoyo central, y así evitar una mayor expansión. Un ejemplo simple ocurre después de 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 c5. Aunque el blanco tiene dos peones contra uno en las columnas centrales, será difícil para él avanzar su e-peón a e4 sin permitir un intercambio de peones en d4.



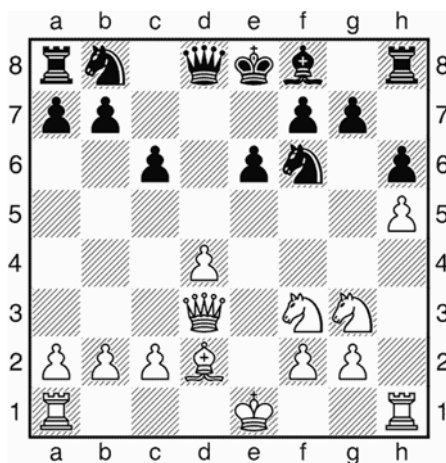
1a) Mueven las Negras

Las negras ya han cambiado su peón d por el peón c del blanco. Ahora mueven 5...c5. El plan negro es cambiar el peón de d4 en el momento correcto. Después de 6.0-0 a6 7.a4 Cc6 8.De2 tenemos el diagrama [1b](#).



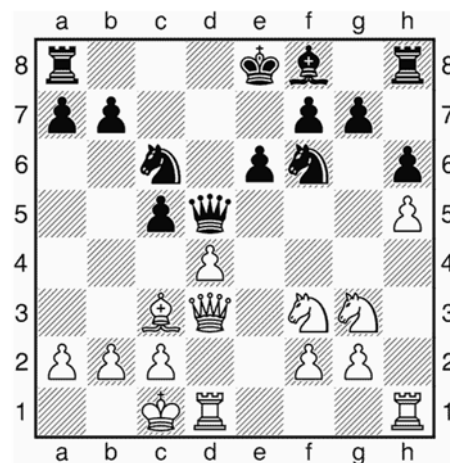
1b) Mueven las Negras

Mediante el cambio 8...cxd4, las negras igualan la cantidad de peones en el centro. Después de 9.Td1 Ae7 la mejor opción del blanco es 10.exd4, creándose un *peón aislado de dama* (véase Estrategia Inteligente [16](#)).



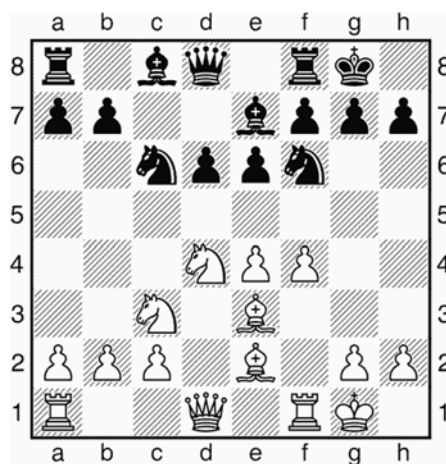
2a) Mueven las Negras

A pesar de que el blanco no tiene mayoría de peones en las columnas centrales, tiene sentido atacar el peón de d4 mediante 11...c5. De otra forma c4 y d5 podría convertirse en un fuerte plan para el blanco. 12 0-0-0 Cc6 13 Ac3 Dd5 (2b) puede seguir.



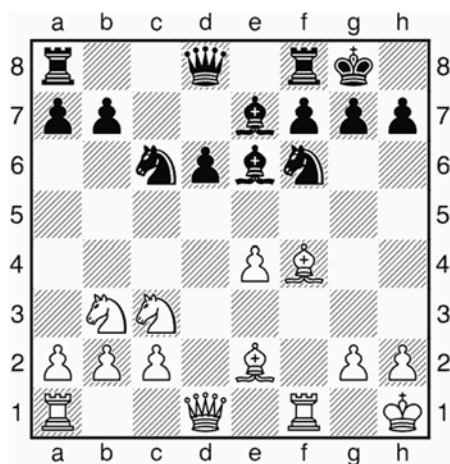
2b) Mueven las Blancas

Las blancas liberan la tensión mediante 14.dxc5 debido a la idea negra de ...Dxa2 y ...c4. La secuencia de cambio con 14...Dxd3 15 Txd3 Axc5 16 Axf6 gxf6 17 Ce4 Ae7 deja la posición equilibrada.



3a) Mueven las Negras

Esta apertura se denomina la Scheveningen Moderna, es una línea de la Defensa Siciliana. Con 9...e5 el negro intenta cambiar su peón de e5 por el peón f del blanco. El blanco puede replicar con 10.Cb3 exf4 11.Axf4 Ae6 12.Rh1 (3b).



3b) Mueven las Negras

12...d5 pondrá dificultades a la presión central ejercida por el blanco. El blanco puede mover 13.exd5 Cxd5 con un centro abierto o 13.e5 Ce4 con chances para ambos bandos puesto que ambos tienen un fuerte peón central.

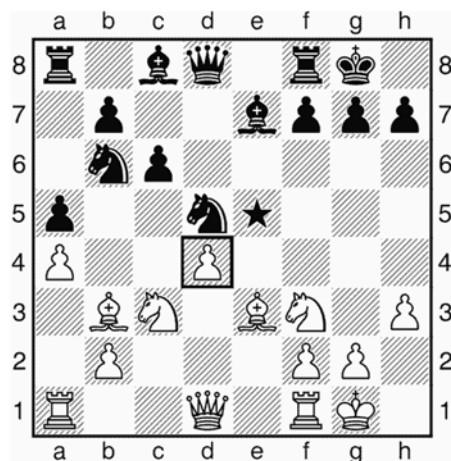
Centralización de las Piezas

El plan más sólido en la historia del ajedrez

Ya hemos hablado mucho sobre ocupar o no ocupar el centro con los peones. Pero el objetivo general de controlar el centro, sin embargo se logra cuando conseguimos establecer piezas en el centro. Una pieza centralizada irradia energía en todas las direcciones y controla una serie de casillas importantes, ayudando a nuestros propios planes y obstaculizando las ideas del oponente.

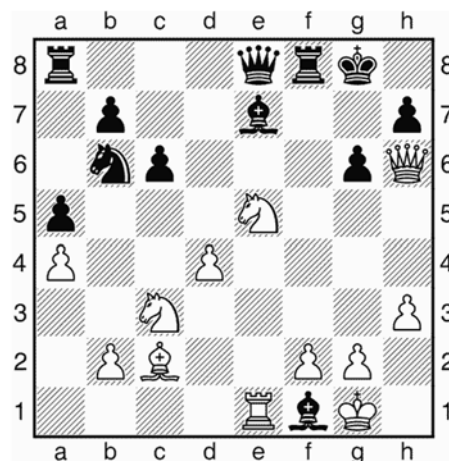
En la primera parte de la partida, una vez que tenemos un punto de apoyo en el centro y hemos desarrollado la mayoría de nuestras piezas, podemos tener una buena oportunidad para colocar un caballo en una plaza central, apoyado por un peón. El segundo campeón del mundo, Emanuel Lasker, incluso describió esto como "*El plan más sólido en la historia del ajedrez!*" y realmente es ¡Muy recomendable! Como el caballo es una pieza de corto alcance, se beneficia aún más si se consigue para él una ubicación central. Incluso esto es mejor para el caballo que para el alfil, la torre o la dama, que pueden resultar muchas veces eficaces desde casillas retiradas del centro, cosa que no ocurre con el caballo.

Un punto que se debe tener en cuenta es que una pieza no controla la casilla en la que se encuentra, por lo que la ocupación de una casilla central podría no ser una gran idea si hay una batalla a gran escala en curso por el control de esa casilla en cuestión.



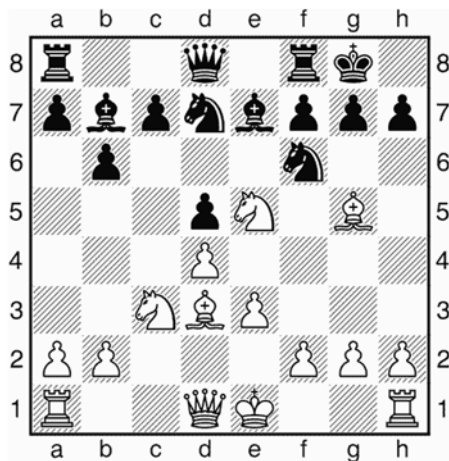
1a) Mueven las Blancas

Esta posición surgió en una de las partidas de De La Bourdonnais-McDonnell jugadas en 1834. 13.Ce5 coloca el caballo en territorio enemigo, incrementa la presión sobre f7 y permite a la dama blanca entrar en el ataque.



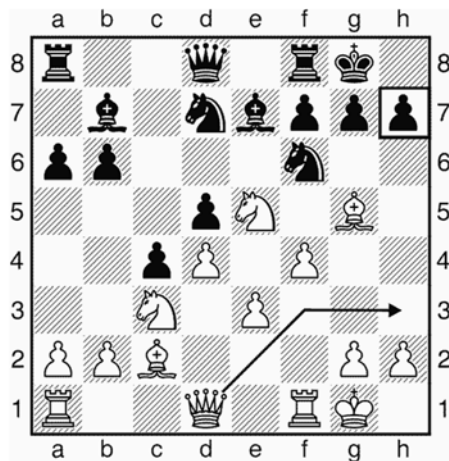
1b) Mueven las Blancas

Esta es una posición de la misma partida unos pocos movimientos después. El sacrificio 22.Axg6! sirve debido a que el caballo blanco está centralizado en e5. Después de 22...hxg6 23.Cxg6 Cc8 24.Dh8+ Rf7 25.Dh7+ Rf6 26.Cf4! y el caballo crea una red de mate.



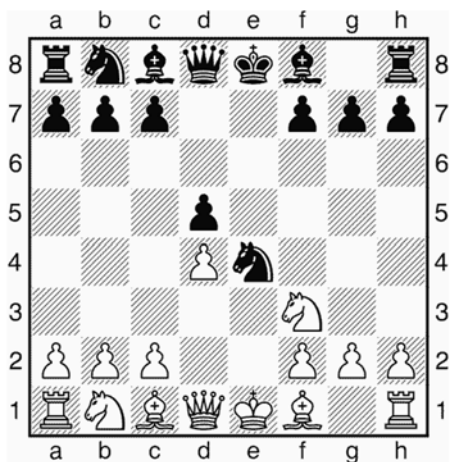
2a) Mueven las Blancas

10.f4 asegura el caballo en el centro y prepara el terreno para un ataque. Ahora 10...c5 11.0-0 c4?! 12.Ac2 a6? (2b) (12...h6! 13.Ah4 Ce8 es más seguro) permite un muy fuerte ataque blanco.



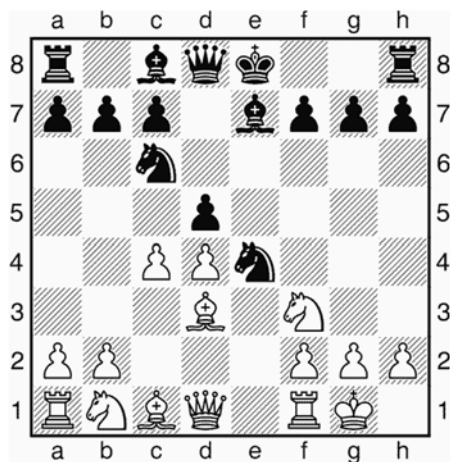
2b) Mueven las Blancas

13.Df3 (la dama controla la casilla e4 y amenaza 14.Cxc4, explotando la clavada del peón d5) 13...b5 14.Dh3 (el plan real) 14...g6 15.f5! rompiendo y abriendo más líneas de ataque. Variante de la partida Pillsbury-Marco, Paris 1900.



3a) Mueven las Blancas

Esta posición es de una apertura llamada La Defensa Petroff (o Apertura Rusa). El plan del blanco se basa en el ataque al caballo de e4, por ejemplo: 6.Ad3 Cc6 7.0-0 Ae7 8.c4 (3b), minando el peón que apoya el caballo.



3b) Mueven las Negras

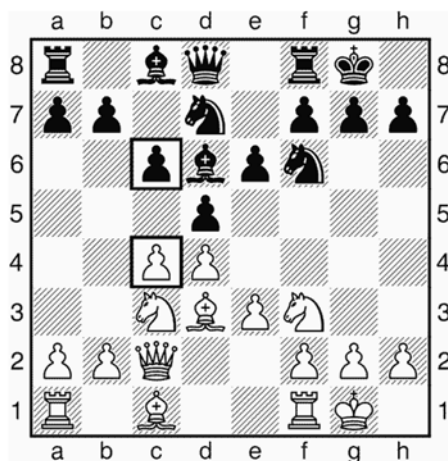
Una forma en que el negro puede mantener la posición es realizando en este momento 8...Cf6, pero se puede notar que ha perdido un tiempo con el caballo. Aquí el caballo había ocupado una casilla central pero no se había establecido un control sobre el sostenimiento del caballo.

Ventaja de Espacio

Cuando tenga ventaja de espacio evite el cambio de piezas

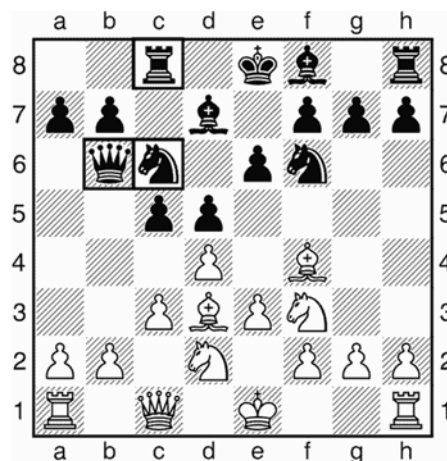
Ya hemos abordado el tema de la ventaja espacial cuando hablamos del pequeño centro en la Estrategia Inteligente [4](#). Normalmente tener más espacio que el oponente una ventaja, puesto que si nuestro oponente tiene menos espacio sus piezas tienden a entrar en el camino de las otras, estorbándose. Pero hay posiciones en las que la ventaja de espacio ofrece poco beneficio o incluso puede ser un problema. Todo depende de la fuerza de juego de nuestro oponente. Las rupturas de peones (véase Estrategia Inteligente [42](#)) son una manera de liberar una posición restringida, y hay casos en los que se puede maniobrar con las piezas sin ningún problema dentro de un campo aparentemente restringido. Si no llegamos a poder controlar nuestro espacio, entonces las piezas enemigas podrían irrumpir en las casillas que hay detrás de nuestro peones y empezar a causar estragos.

Cuando tenemos ventaja del espacio normalmente tratamos de evitar intercambios de piezas siempre que sea posible. Esto hace más difícil para nuestro oponente encontrar el espacio necesario para sus piezas. Cuando ese trabajo está hecho, podemos utilizar nuestra ventaja en el espacio para iniciar algún tipo de ataque en uno de los flancos.



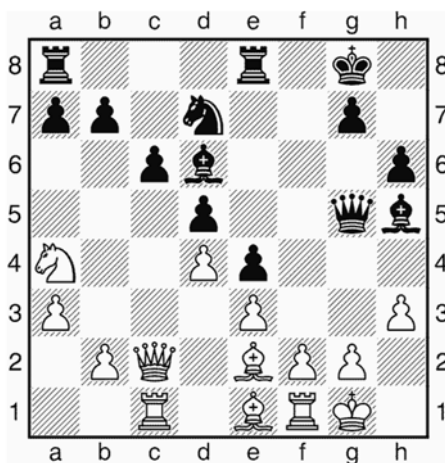
1a) Mueven las Negras

La ventaja de espacio nos da opciones. El peón de c4 coloca presión en el centro, en tanto que el peón c6 solo defiende. El blanco podría realizar cxd5 o c5, ganando espacio en el flanco de dama. La única opción negra es jugar con el peón de c6 hasta ...c5.



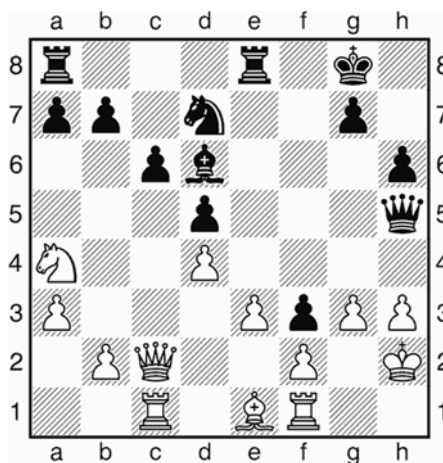
1b) Mueven las Blancas

Aquí el negro goza del tipo de ventaja de espacio que el blanco normalmente tiene. El negro tiene un poco más de libertad para sus piezas: observe la dama, la torre, el caballo y los peones activos en el flanco de dama.



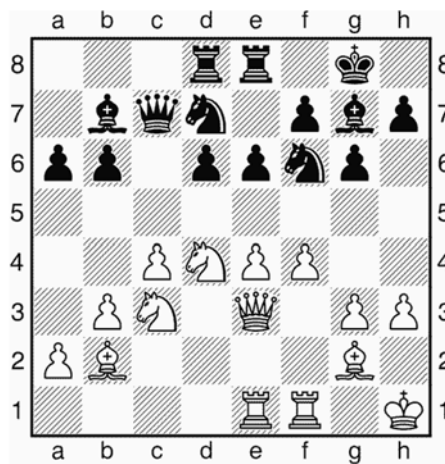
2a) Mueven las Negras

Las negras astutamente evitan el cambio de piezas en e2 y en cambio usan su fuerte peón de e4 para atacar el rey enemigo con la excelente 19...Af3! Después de 20.Axf3 exf3 21.g3 Dh5 22.Rh2 (2b) las negras tienen un ataque ganador.



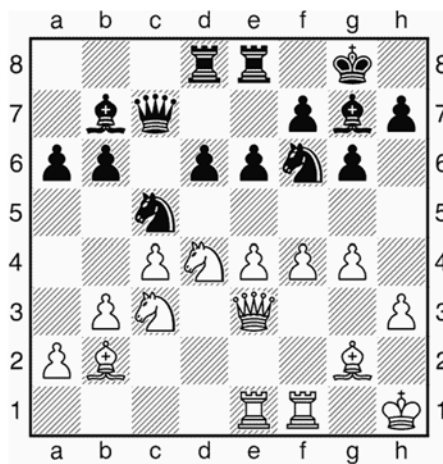
2b) Mueven las Negras

El peón negro ha sido transferido del centro al flanco de rey y parte en dos la posición del blanco con una fuerte cuña en f3. Algunas veces un peón de este tipo vale más que una pieza.



3a) Mueven las Blancas

El blanco tiene más espacio y parece listo para comenzar un ataque en el flanco de rey, pero carece de un plan real para mejorar su posición. Después de la aparentemente natural 18.g4?! Cc5 (3b) las fuerzas bien organizadas del negro toman la iniciativa del juego.



3b) Mueven las Blancas

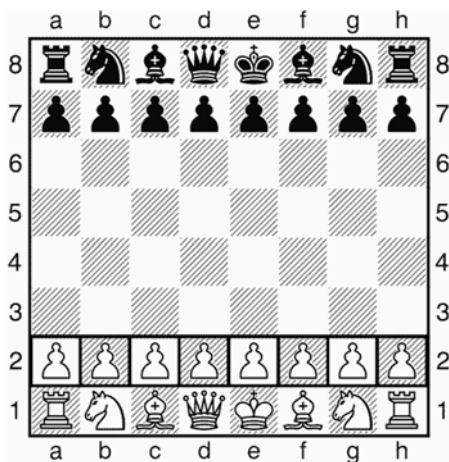
Las negras están preparadas para hacer la fuerte ruptura de peón ...e5 y 19.g5? Es respondida inmediatamente con 19...Ch5, donde todas las piezas negras serán liberadas mediante ...e5. El peón blanco avanzado ha dejado una irreparable debilidad en el flanco de rey.

United Pawns

Advance the pawns in a phalanx

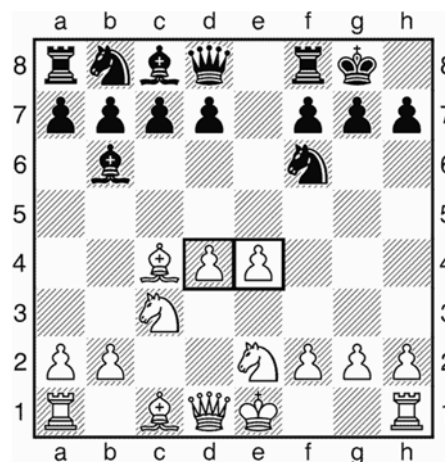
Pawns are strong and flexible when they stand side-by-side. Each one protects the square in front of its neighbour. If one of the pawns advances, it will be protected by the other pawn. In the initial position, all the pawns are united, but naturally we must advance some of them to allow the pieces to develop. The ideal then is to advance the pawns in a phalanx (side-by-side), supported by the pieces. Of course our opponent will do his best to destroy our dreams of a strong phalanx, sweeping everything from their path. When our phalanx comes under attack, our back-up plan may be to construct a chain of pawns, which brings us to the next theme – see Estrategia Inteligente [12](#).

We have already touched on centralized and united pawns on d4 and e4 in Estrategia Inteligente [3](#) when we discussed the classical centre. In [2a -2c](#) we examine ways to attack and maintain this pawn duo, while our [final two](#) diagrams are from a game Keres-Petrosian in the 1959 Candidates tournament. Petrosian (World Champion 1963-9) advances his pawns flexibly and in unison to drive back the enemy pieces and gain the initiative.



1) Mueven las Blancas

In the initial position all white and black pawns are united and weakness-free. The challenge is to develop the pieces while keeping a sound structure.



2a) Mueven las Negras

white has a two-abreast pawn-centre. However, black can break them up with 7...Cxe4!, based on the pawn fork 8 Cxe4 d5. Tactics often serve strategic purposes.