

Ideas generales sobre la apertura

Conceptos generales

Tipos de amenazas

Tipos de juego

El juego abierto

El juego cerrado

Aperturas universales

Aperturas con blancas

Aperturas con negras



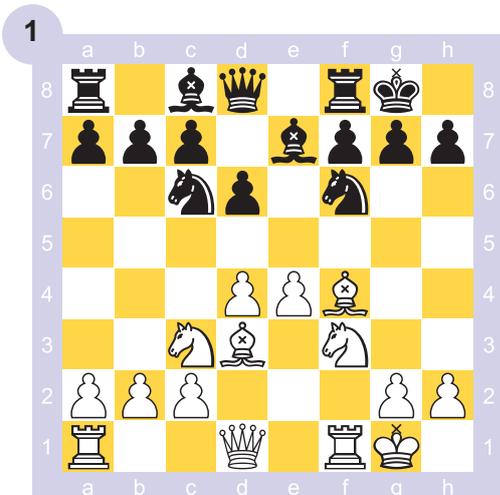


Conceptos generales

Se han explicado anteriormente los cuatro principios de la apertura: desarrollo rápido de piezas, control del centro, seguridad del rey y la iniciativa (unidad 1 y 2 del Intermedio 2).

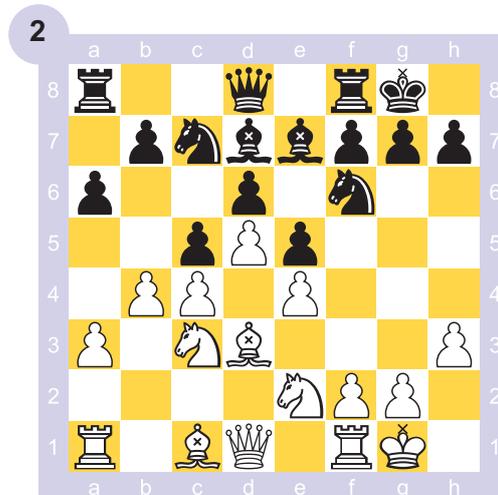
También se introdujeron los conceptos del espacio y el principio de armonía para conseguir una buena estructura de peones y coordinación de las piezas (unidad 1 del Intermedio 1 y unidad 4 del Intermedio 2).

Ejemplos

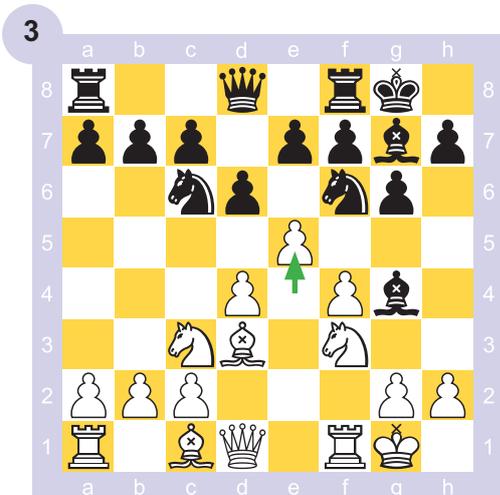


Las blancas dominan las casillas del centro y tienen un desarrollo de piezas muy armónico.

La torre en f1 está activa en la columna semiabierta f.

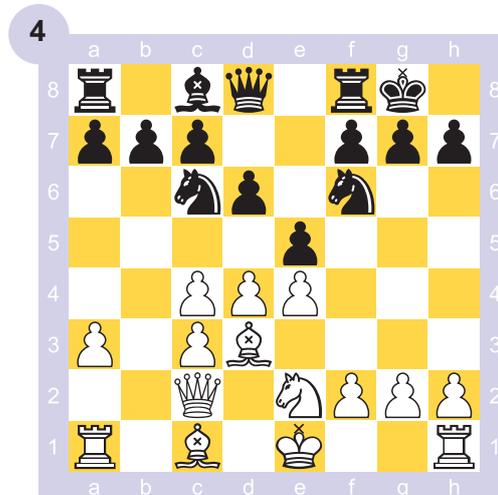


Las blancas tienen ventaja de espacio por estar más adelantados sus peones centrales y del flanco de dama. Por ello sus piezas tienen más posibilidades de maniobrar y coordinarse que las del adversario.



Las blancas consiguen la iniciativa con 8.e5.

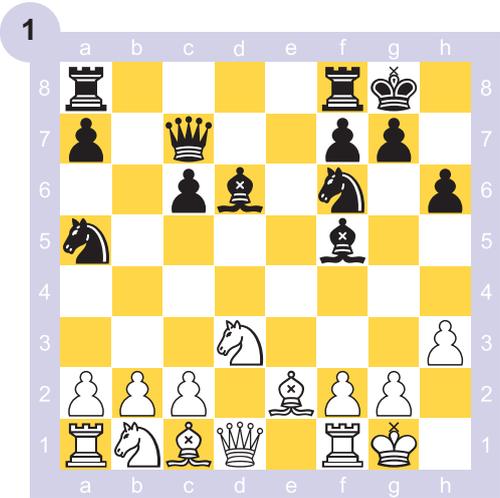
Si hubieran jugado 8.Ae3, las negras hubieran contraatacado con 8... e5.



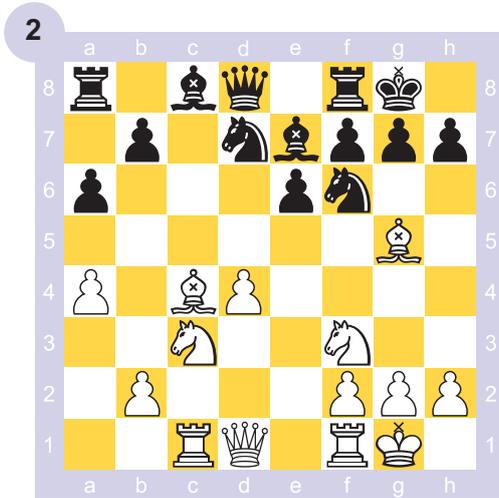
Las blancas tienen cierta ventaja de espacio en el centro y además poseen la pareja de alfiles. Sin embargo tienen peones doblados en c3 y c4, lo cual equilibra la posición.

1

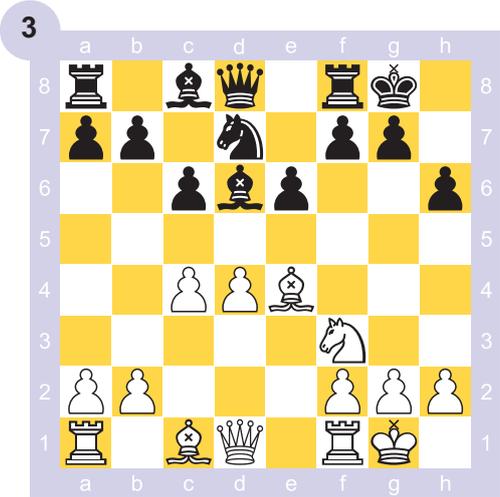
Valora cada factor señalando si algún bando tiene superioridad en ese elemento específico. Después de valorar todos los aspectos, señala que bando tiene ventaja.



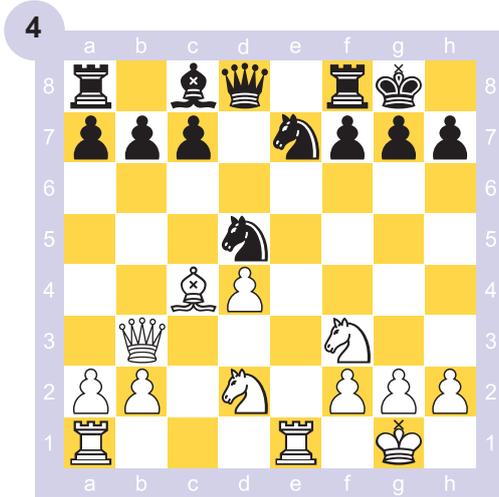
	B	N
Desarrollo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control del centro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Espacio.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seguridad del rey	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Iniciativa.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estructura de peones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coordinación de piezas.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ventaja material.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valoración global.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



	B	N
Desarrollo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control del centro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Espacio.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seguridad del rey	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Iniciativa.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estructura de peones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coordinación de piezas.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ventaja material.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valoración global.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



	B	N
Desarrollo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control del centro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Espacio.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seguridad del rey	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Iniciativa.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estructura de peones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coordinación de piezas.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ventaja material.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valoración global.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



	B	N
Desarrollo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Control del centro	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Espacio.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seguridad del rey	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Iniciativa.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Estructura de peones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coordinación de piezas.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ventaja material.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Valoración global.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Tipo de amenazas

Como las blancas juegan primero, tienen la oportunidad de crear amenazas (tácticas, posicionales y ocultas) para mantener o conseguir la iniciativa en la apertura.

Pero las negras tienen que prevenir las amenazas de las blancas, sin dejar el dominio del centro ni perder la lucha por el desarrollo.

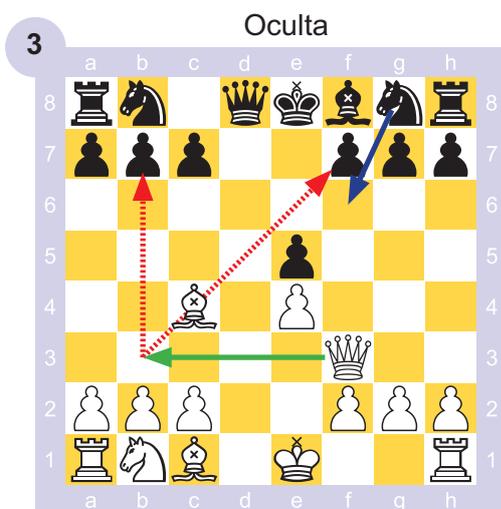
Ejemplos



Las blancas con su última jugada Ab5-d3 han puesto el alfil en mejor posición, creando la amenaza táctica de Axh7+ seguido de Cg5+.



Con su última jugada d7-d6, las negras defienden su peón de e5; ahora tienen la amenaza posicional de jugar Ca5 y cambiar el caballo por el alfil de b3, obteniendo la pareja de alfiles.



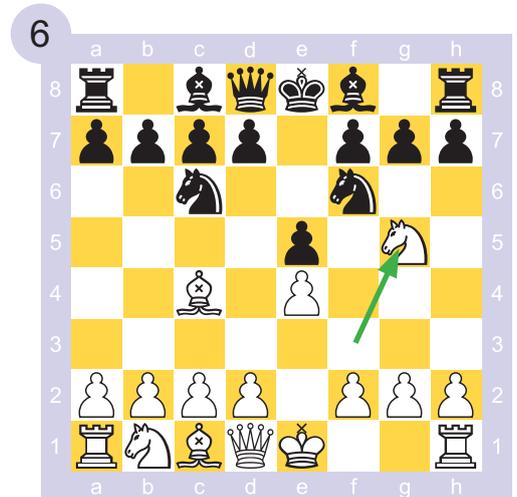
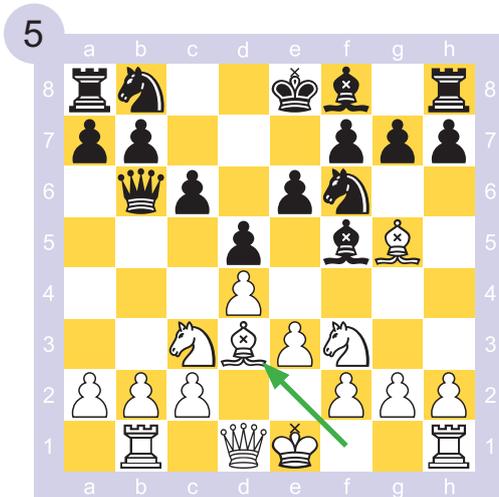
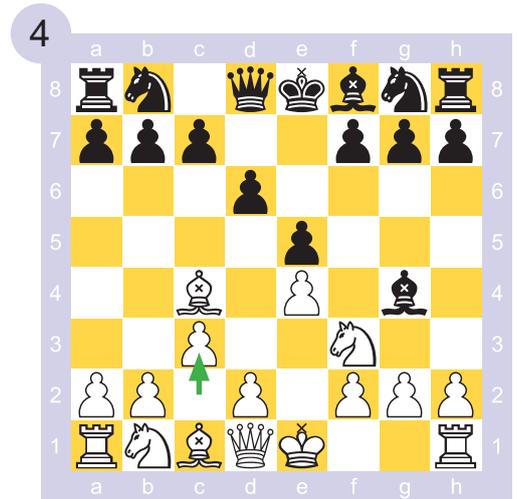
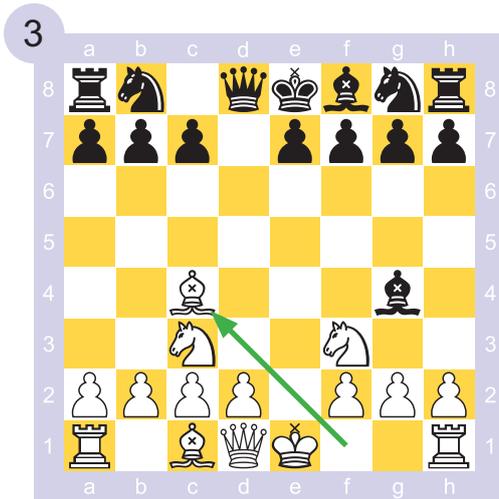
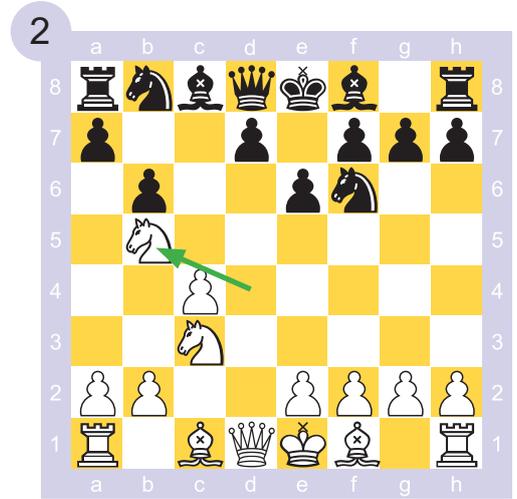
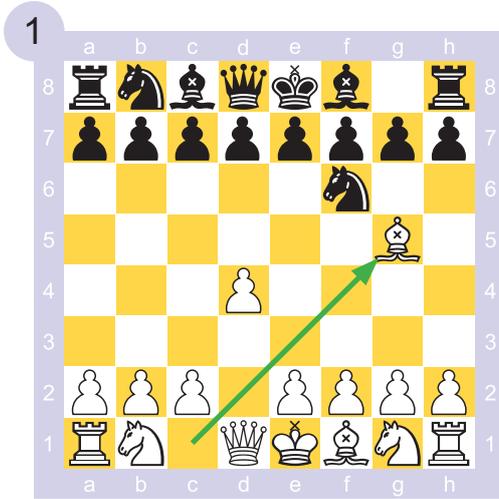
Las negras se defienden de la amenaza de mate en f7 con 1...Cf6. Pero al hacerlo no han previsto la amenaza oculta 2.Db3!, con doble ataque sobre f7 y b7.



Las blancas acaban de jugar a2-a4. Crea la amenaza táctica de ganar un peón con axb5, y tiene además la idea posicional de crear debilidades a las negras en el flanco de dama (amenaza combinada).

2

Escribe el tipo de amenaza creada al realizar la jugada indicada con la flecha y explica en qué consiste.





Tipos de juego

En dependencia de la forma en que los adversarios jueguen sus peones centrales en la apertura, se producen básicamente dos tipos de juego: abierto o cerrado (Unidad 2 del Intermedio 2).

Cada ajedrecista debe elegir el tipo de juego que más se adapte a su preferencia y comprensión.

Algunos principiantes intentan ganar rápidamente la partida usando celadas en la apertura. Éstas deben conocerse, para evitar caer en la trampa y sacar provecho en caso de que el adversario las plantee.

Ejemplos



En esta posición abierta las blancas tienen mejor desarrollo de piezas y la torre de e1 ocupa la columna abierta.



En esta posición con el centro cerrado, se jugará por los flancos intentando abrir líneas para las torres.



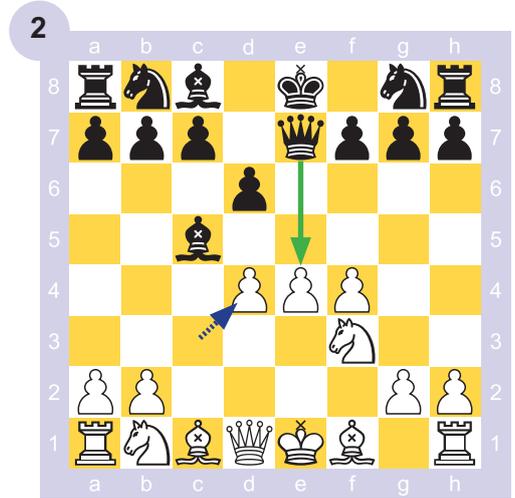
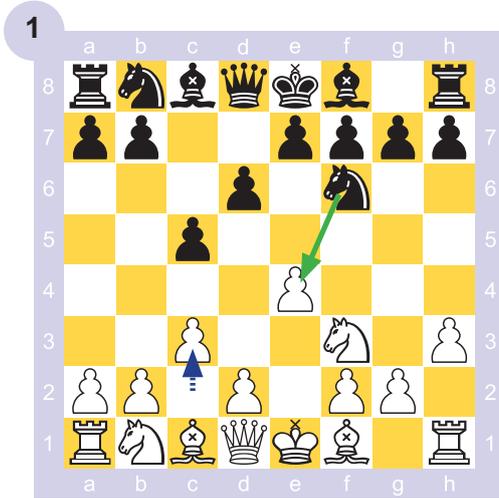
En una posición semiabierta, las piezas pueden entrar en choque más pronto que en posiciones cerradas



1.f5 es una celada porque si se responde 1...Cf2? sigue 2.Dh5! (amenaza mate) 0-0 3.Cf3! Cxh1 4.Cg5! con ataque decisivo. Las negras deben responder 1...h5! con buen juego.

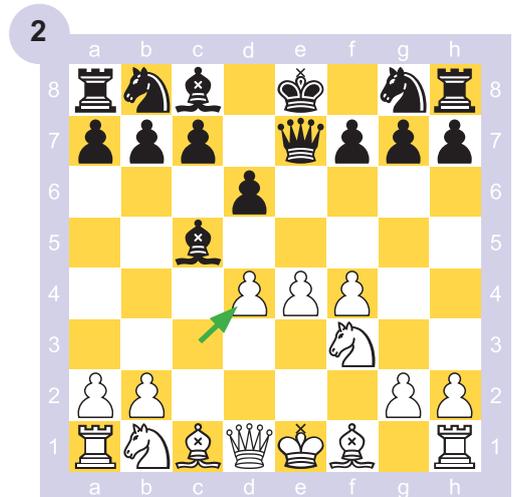
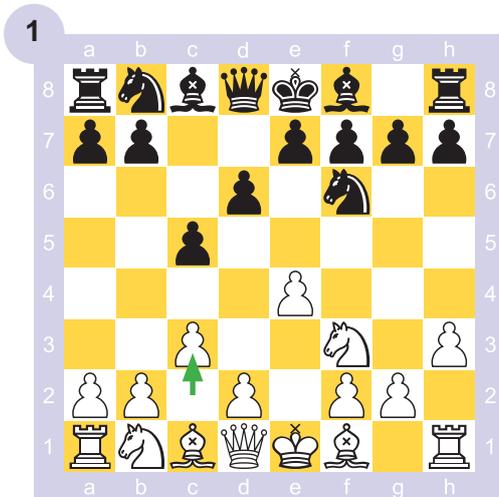
3

La jugada indicada con la flecha azul es una celada. Anota las jugadas en el caso que el adversario cae en la trampa (jugada en verde).



4

La jugada indicada con la flecha es una celada. Anota las jugadas en el caso que el adversario evita la trampa.



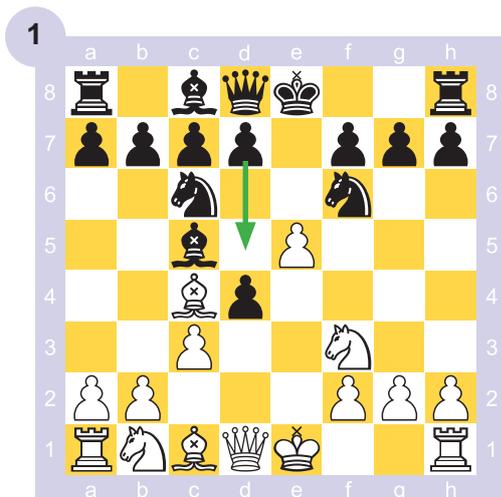


Juego abierto

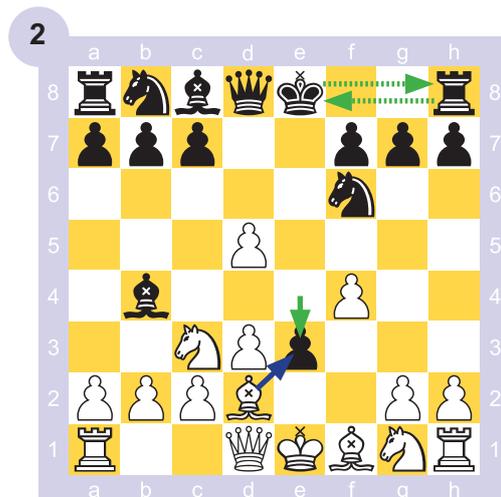
La gran cantidad de líneas abiertas hace que el juego se desarrolle de forma dinámica. Cada jugada tiene gran importancia.

Es importante mantener o conseguir la iniciativa para atacar al adversario y obligarle a defenderse.

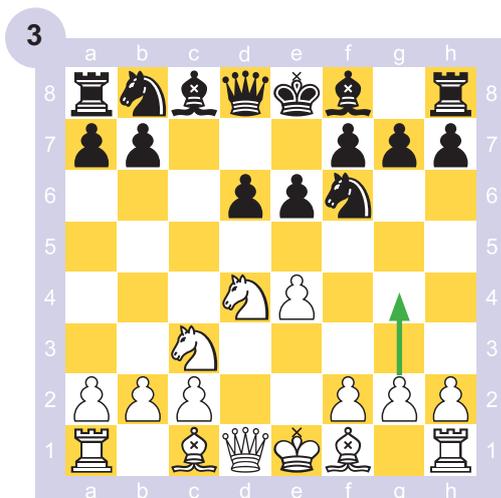
Ejemplos



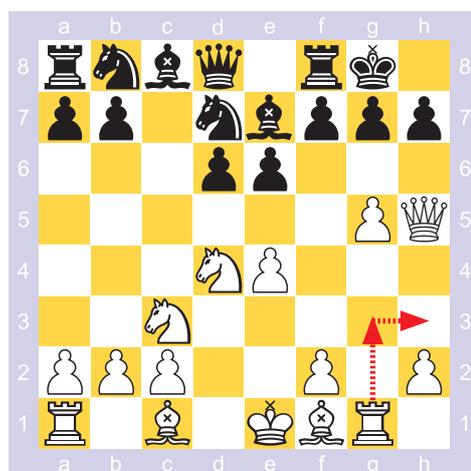
Es prioritario desarrollar las piezas rápidamente. Las negras, al avanzar el peón **d**, abren la diagonal a su alfil de dama y ocupan el centro, amenazan el alfil adversario y crean un posible apoyo a su caballo en e4.



Enrocar lo antes posible para evitar que el rey sea atacado en el centro. El sacrificio de un segundo peón negro permite abrir la columna **e** con ganancia de tiempo para atacar al rey blanco: 6...e3! 7.Axe3 0-0



Las blancas avanzan agresivamente su peón **g** buscando desalojar el caballo negro de f6, ganar espacio, y tomar la iniciativa en el flanco de rey. 6.g4 Ae7 7.g5 Cfd7 8.Dh5 0-0 9.Tg1



Las blancas tienen un fuerte ataque sobre el enroque negro. La amenaza directa es Tg3 seguido de Th3 con amenaza sobre h7. El rey blanco suele enrocar largo, después de un oportuno Ae3.



Generalmente un fallo en la apertura comporta la pérdida rápida de la partida. Los jugadores agresivos y muy tácticos prefieren el juego abierto.

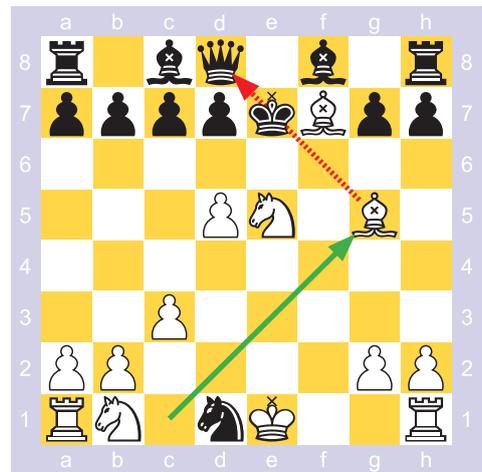
Es conveniente estudiar y memorizar las principales variantes de la apertura, para economizar tiempo de reflexión y estar familiarizado con las amenazas típicas del adversario.

Con juego abierto las partidas suelen durar menos jugadas que con juego cerrado.

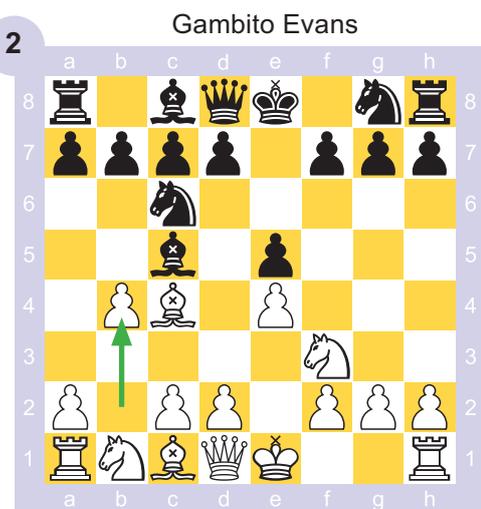
Ejemplos



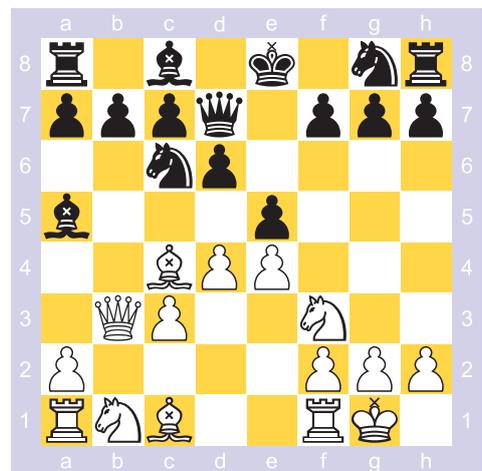
Las negras piensan que pueden ganar un peón mediante 1...Cxf2 2.Rxf2 Cxe5. Pero tras 1...Cxf2 reciben la sorpresa 2.Axg6! y después de 2...Cxd1 3.Axf7+ Re7 4.Ag5+!



Las blancas se imponen fácilmente; tras 4...Rd6 5.Cc4+ Rc5 6.Axd8 las blancas ganan una pieza con posición victoriosa.



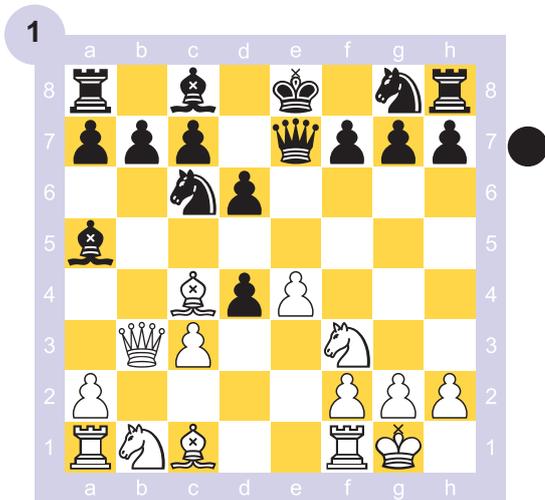
Se entrega el peón **b** para ganar un tiempo extra para construir el centro con c3 y d4.
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4!?



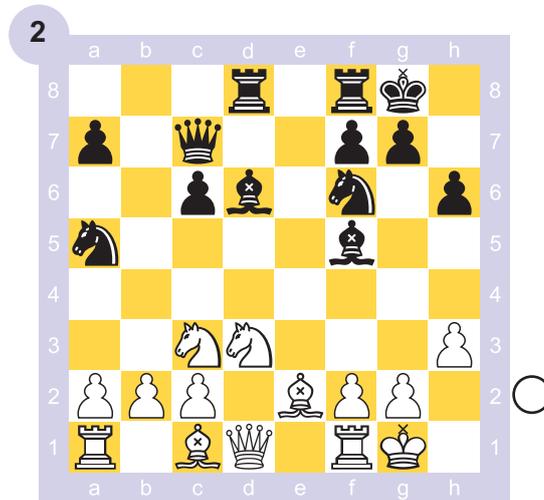
4... Axb4 5.c3 Aa5 6.d4 d6 7.Db3 Dd7 6.0-0
Las blancas tienen una gran ventaja de desarrollo por el peón entregado. Las negras tienen que defenderse muy bien.

5

A pie de cada tablero aparecen tres opciones de valoración. Rodea con un círculo el número de la valoración correcta. Juega el bando indicado por una redonda a la derecha del tablero.



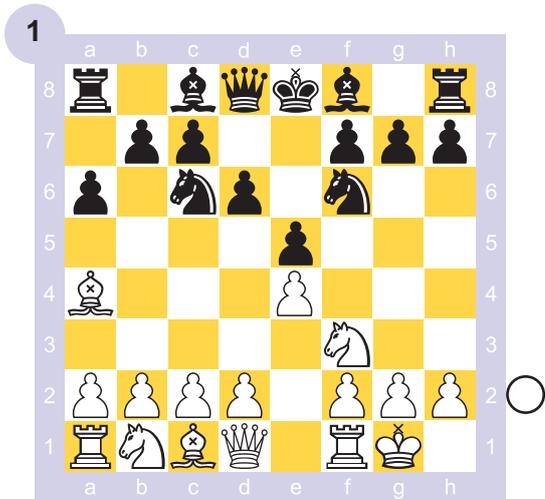
1. Las blancas tienen un ataque fuerte.
2. Las negras tienen la iniciativa
3. La posición está equilibrada



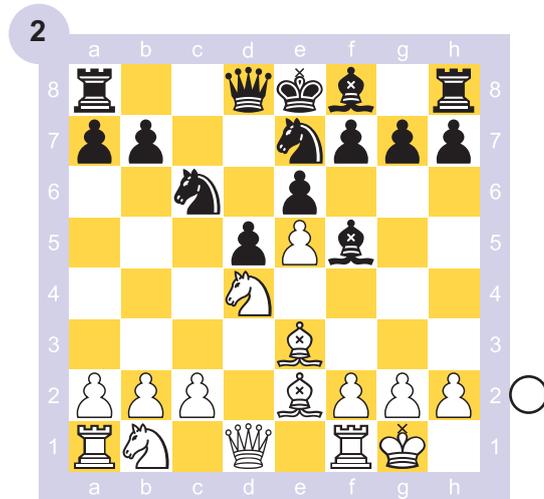
1. Las blancas tienen un ataque fuerte.
2. Las negras tienen la iniciativa a cambio de un peón.
3. La posición está equilibrada.

6

Indica cuál de las tres opciones es más conveniente si se quiere conducir la partida hacia un juego abierto. Justifica la respuesta.



- d3 c3 Axc6+
seguido de d4



- c4 Ab5 f4

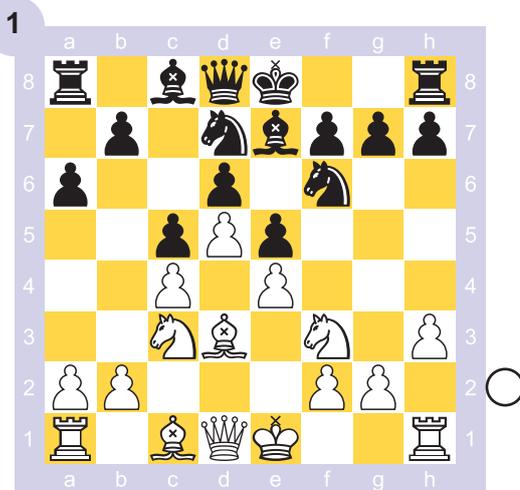


Juego cerrado

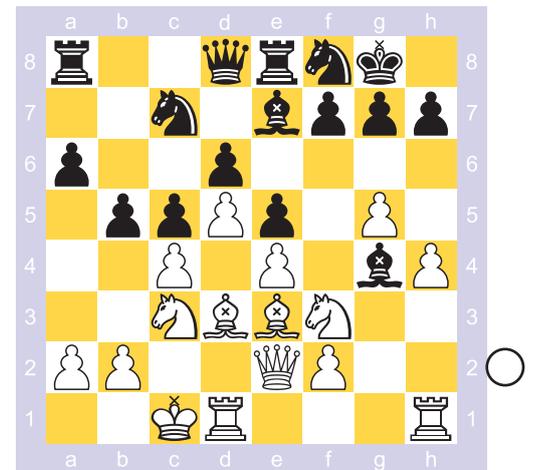
El juego se construye lenta y gradualmente. De forma que se pueda acumular ventajas pequeñas progresivamente.

En este tipo de juego la iniciativa y los tiempos de desarrollo son menos importantes que en el juego abierto. Generalmente se producen pocos intercambios de pieza en la apertura.

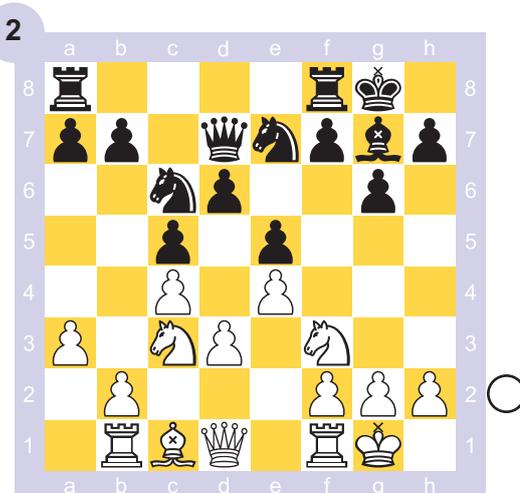
Ejemplos



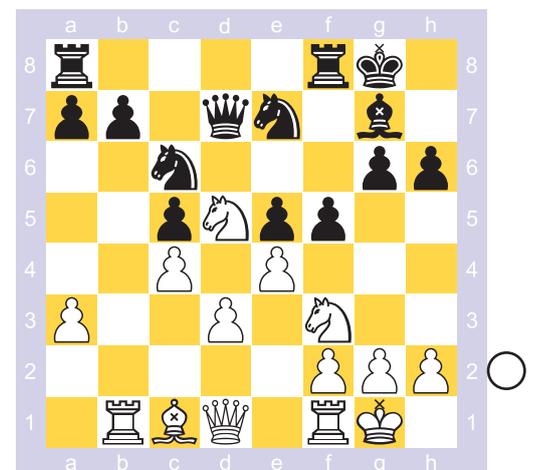
No se ha producido ningún cambio de piezas y el contacto entre peones o piezas se pospone para el medio juego.



Ambos adversarios enrocaron en flancos opuestos. En el medio juego las blancas intentarán atacar en el flanco de rey, mientras las negras tratan de hacerlo en el flanco de dama.



El juego se desarrollará de forma estratégica y posicional. Las blancas buscarán ganar espacio y abrir líneas en el flanco de dama avanzando el peón **b**, mientras las negras intentarán el contrajuego en el flanco de rey avanzando su peón **f**.



Ambos bandos desarrollan su estrategia de forma gradual. Solo ya en el medio juego han aparecido los primeros cambios de peones y se han semiabierto las primeras columnas.

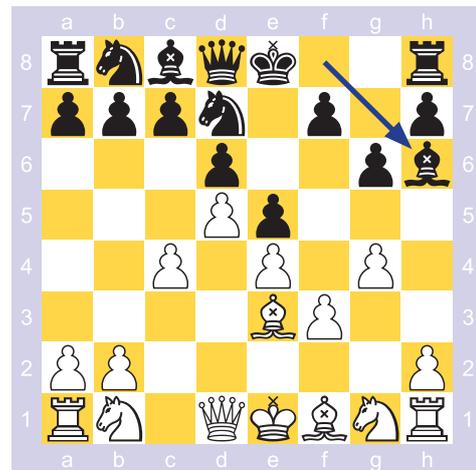


Generalmente un fallo en la apertura no tiene consecuencias fatales. Los jugadores tranquilos, de corte estratégico, prefieren las posiciones cerradas. Como la estrategia y los esquemas prevalecen sobre la táctica, no es necesario memorizar las jugadas exactas en la apertura. Usualmente las partidas duran más que con juego abierto, porque se realizan maniobras lentas.

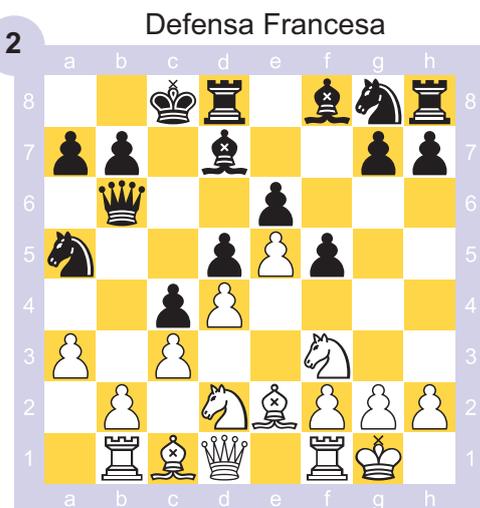
Ejemplos



Jugar 7.g4 es un error posicional porque debilita mucho las casillas negras y las negras pueden aprovecharlo de inmediato.



Con 7...Ah6! se intenta cambiar el alfil bueno de las blancas. Si 8.Axh6 Dh4+ seguido de Dxh6, y si 8.Af2 el alfil en h6 ejerce gran presión en la diagonal h6-c1. Este error solamente da a las negras una posición prometedora.



1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Cc6
5.Cf3 Db6 6.a3 c4 7.Cbd2 Ca5 8.Ae2
Ad7 9.0-0 f5 10.Tb1 0-0-0

Las blancas intentarán abrir líneas en el flanco de dama para atacar al rey negro, con b2-b3 o b2-b4.

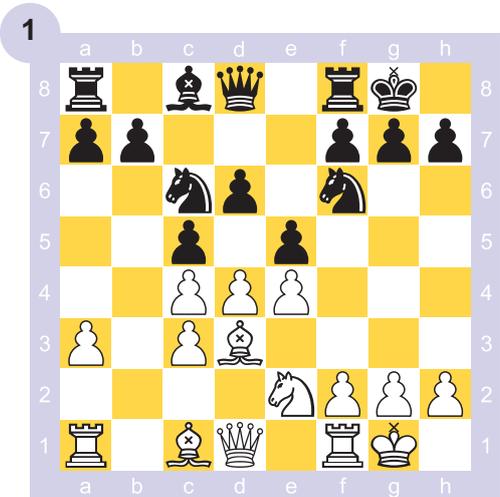


1.Cf3 Cf6 2.c4 c5 3.g3 b6 4.Ag2 Ab7
5.0-0 e6 6.Cc3 d6 7.Te1 Ae7 8.e4
e5 9.d3 0-0 10.Ch4 Cc6 11.f4 Cd4
12.Cf3 Cd7 13.f5 a6

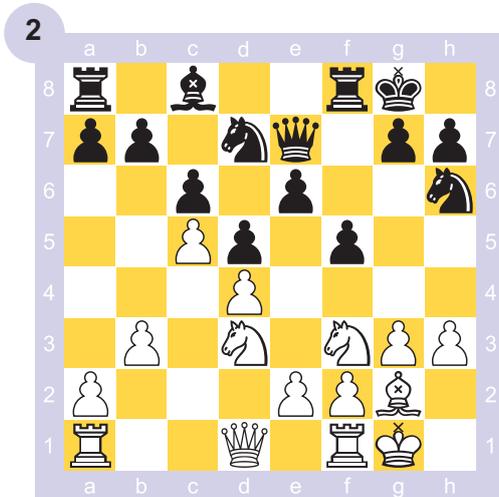
Las blancas atacarán en el flanco de rey y las negras el flanco de dama.

7

A pie de cada tablero aparecen tres opciones de valoración. Rodea con un círculo el número de la valoración correcta. Juega el bando indicado por una redonda a la derecha del tablero.



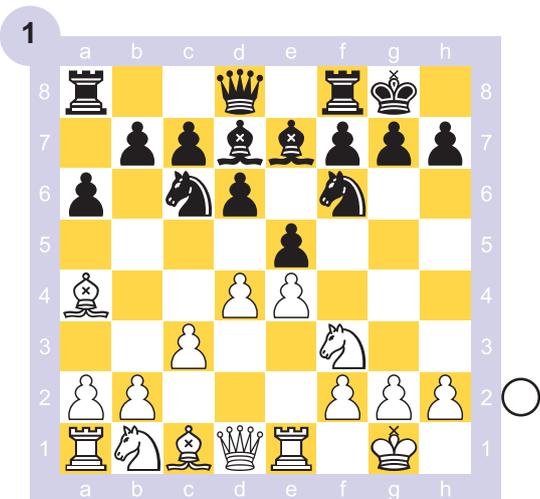
1. Las blancas tienen mejor estructura de peones.
2. Las negras tienen más control del centro.
3. Posición con posibilidades para ambos bandos.



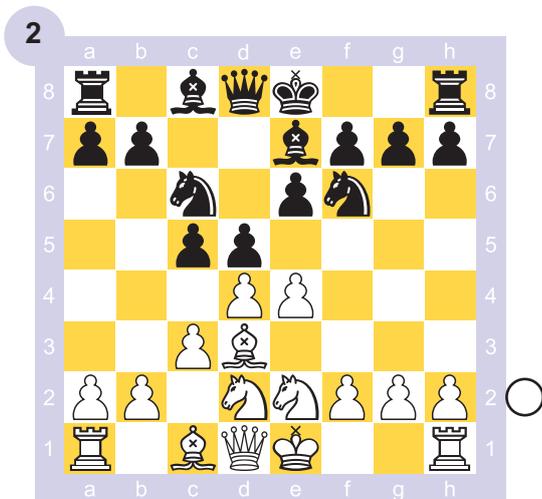
1. Las negras tienen ventaja por sus posibilidades de ataque sobre el enroque blanco.
2. Las blancas tienen ventaja por su control de mayor espacio y su alfil superior al alfil negro.
3. La posición es igualada.

8

Indica cuál de las tres opciones es más conveniente si se quiere conducir la partida hacia un juego cerrado. Justifica la respuesta.



d5 dxex5 Cbd2



e5 exd5 O-O



Aperturas universales

Se suele calificar a una apertura como universal, cuando se colocan los peones y las piezas de acuerdo a un esquema determinado, con gran independencia de la forma en que el adversario sitúe sus piezas.

Tienen la ventaja de que no es necesario memorizar muchas variantes, sino sólo el esquema general de colocación de piezas y peones. Obsérvalo en los siguientes ejemplos de posiciones características de este tipo de aperturas.

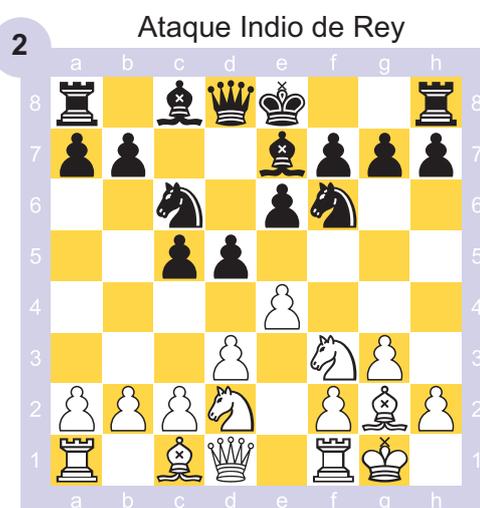
Es necesario decir que, aunque estos esquemas son casi invariables, siempre debemos tomar en cuenta las jugadas específicas del adversario.

Ejemplos

○



1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3 e6 4.Ad3 c5
5.c3 Cc6 6.Cbd2 Ad6 7.0-0



1.Cf3 d5 2.g3 Cf6 3.Bg2 e6 4.d3 c5
5.Cbd2 Cc6 6.e4 Ae7 7.0-0

●



1.d4 g6 2.e4 Ag7 3.Cf3 d6 4.c4 Cd7
5.Cc3 e6 6.Ae2 b6 7.0-0 Ab7 8.Ae3
Ce7



1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 Cbd7 4.Cf3 e5
5.Ac4 Ae7 6.0-0

Observa también el orden de las jugadas negras.

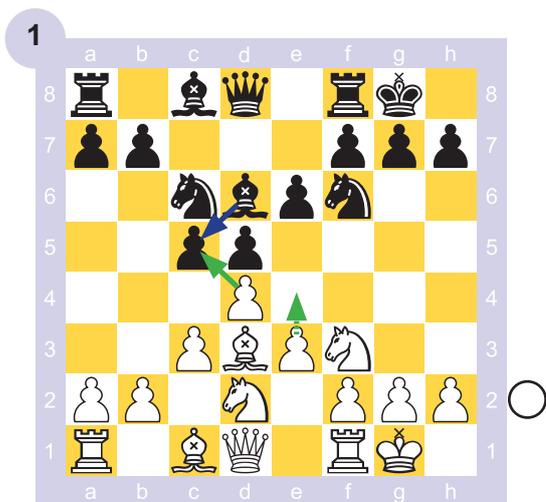


Aperturas con blancas

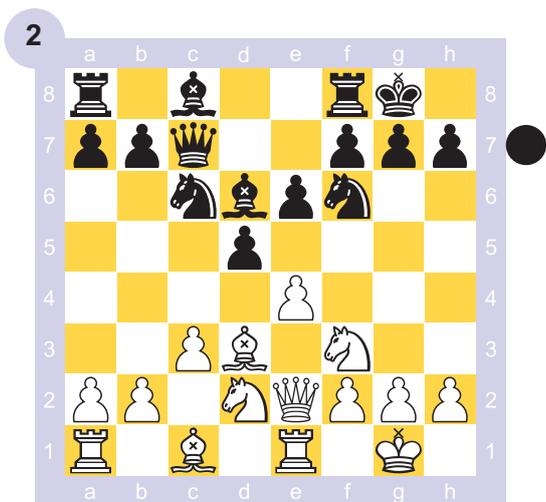
1. Sistema Colle

El Sistema Colle se caracteriza por los peones colocados en c3, d4 y e3, y las piezas Cf3, Cbd2 y Ad3. Además las blancas enrocan corto y su dama suele ser desarrollada a e2.

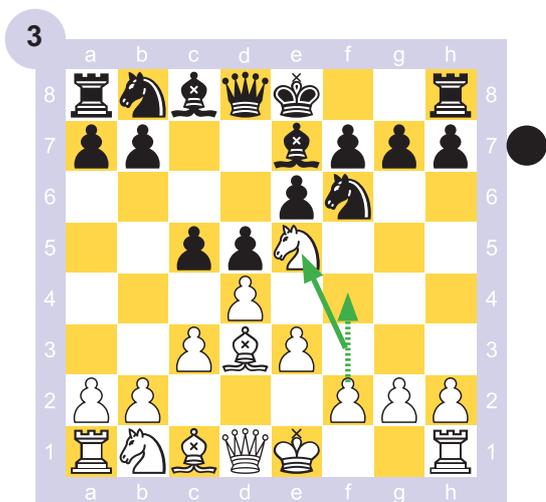
Ejemplos



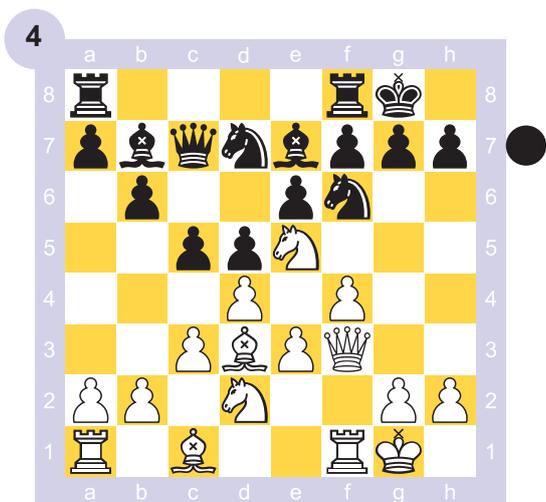
El plan de las blancas está basado en el avance e3-e4. La mejor forma de realizarlo es 8.dxc5 Axc5 9.e4. Se amenaza e4-e5 con ataque en el flanco de rey, y tras 9...Dc7 10.De2 Ad6 11.Te1 es posible avanzar e4-e5.



Las blancas tienen la iniciativa en el centro. En algunos casos avanzarán e4-e5, en otros cambiarán e4xd5 para aislar un peón a las negras tras e6xd5. Si las negras cambian 11...dxe4 tras 12.Cxe4 las blancas tienen ventaja.



Otro plan típico en algunas variantes del Sistema Colle: 1.d4 Cf6 2.Cf3 d5 3.e3 e6 4.Ad3 c5 5.c3 Ae7 6.Ce5 Las blancas planean fortalecer el caballo blanco con f2-f4 y atacar en el flanco de rey.



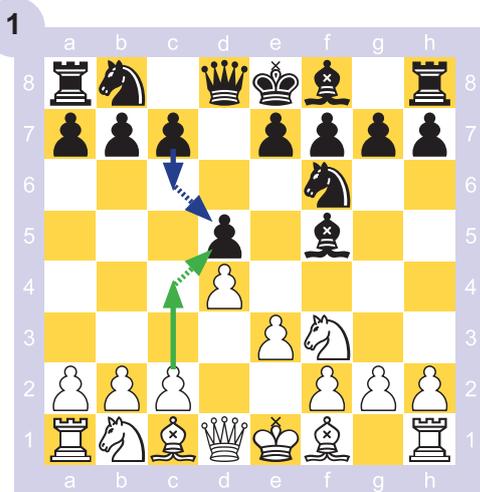
6... 0-0 7.0-0 b6 (para cambiar alfiles mediante Aa6) 8.De2 (evitando el cambio) 8...Ab7 9.Cd2 Cbd7 10.f4 Dc7 11.Df3 Las blancas controlan e4 para evitar Ce4 de las negras, y amenazan atacar en el flanco de rey con g2-g4-g5.



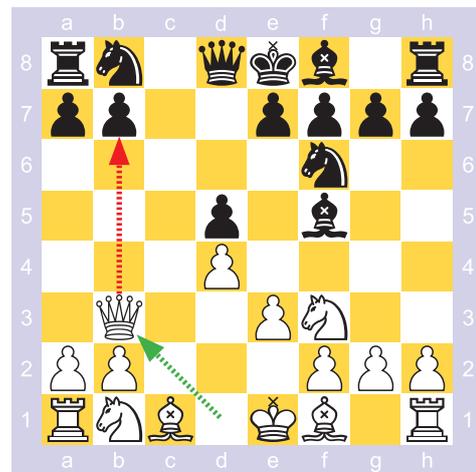
Las negras pueden responder de otras maneras, tratando de oponerse al plan general de las blancas.

Una de esas formas es desarrollar el alfil de dama a f5, por fuera de la cadena de peones, para luchar por el control de la diagonal b1-h7. Otra es jugar g6 y Ag7; el peón en g6 limita mucho la acción del alfil blanco en la diagonal b1-h7.

Ejemplos

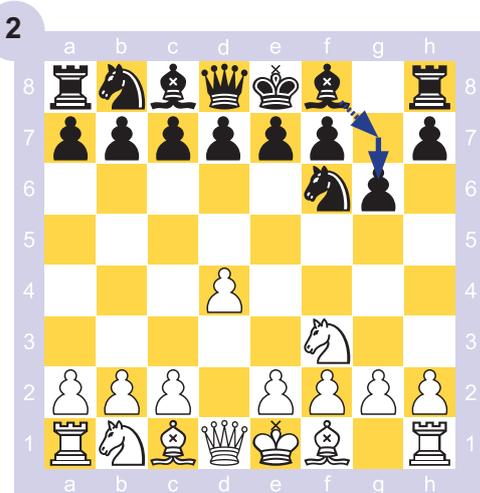


1.d4 Cf6 2.Cf3 d5 3.e3 Af5 (diagrama)
Si 4.Ad3 Axd3 5.Dxd3 c6 las negras consiguen una sólida posición.
Para intentar tener ventaja es mejor 4.c4 c6 5.cxd5 cxd5 6.Db3



Se ataca el peón de b7 que quedó indefenso tras salir el alfil.

Las blancas tienen posibilidades de obtener ventaja en la apertura.



1.d4 Cf6 2.Cf3 g6
Si el plan de las negras es Ag7 para jugar d7-d6 y preparar e7-e5, el esquema de desarrollo del Colle no es efectivo porque el alfil en d3 no estaría bien situado.



En este caso es mejor 3.Ag5, Ag7 4.Cbd2 (diagrama). Las blancas intentan e2-e4, Af1-e2, c2-c3 y 0-0. Si las negras evitan 5.e4 con 4...d5, entonces 5.e3 con la misma idea de Af1-e2, c2-c3 y 0-0.



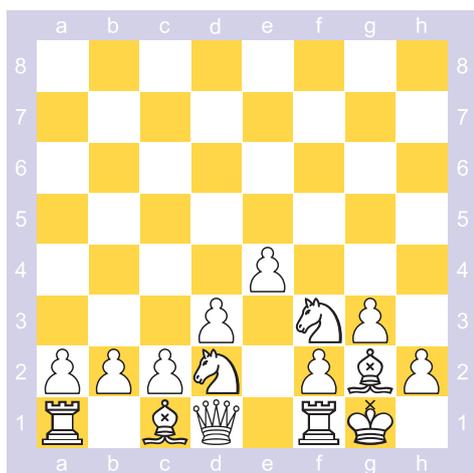
2. Ataque Indio del Rey

El ataque Indio del Rey es otra apertura universal.

Las blancas colocan sus piezas y peones según un esquema predeterminado, casi con total independencia de como jueguen las negras.

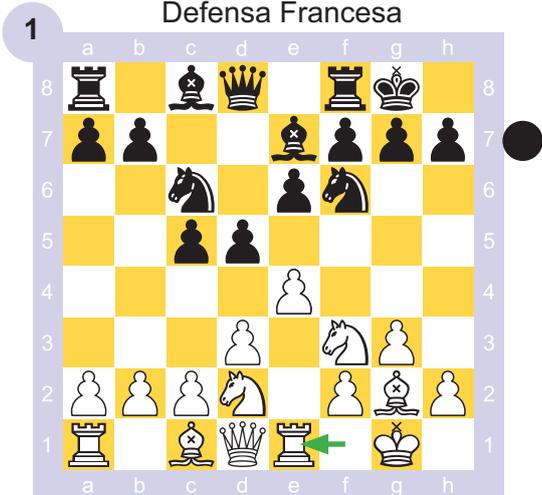
Ejemplo

Esquema fundamental



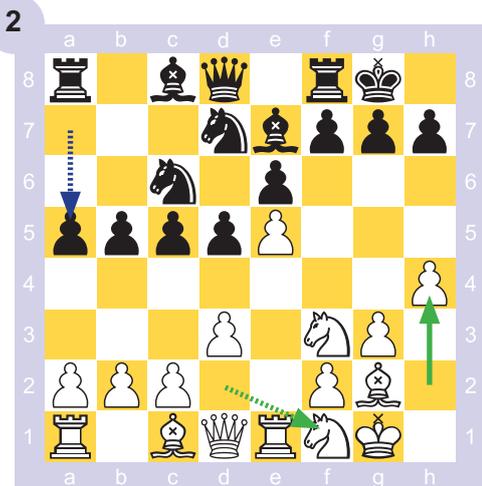
Los planes que las blancas realicen posteriormente dependerán de la forma en que jueguen las piezas negras.

Contra la Defensa Francesa



1.e4 e6 2.d3 d5 3.Cd2 c5 4.Cgf3 Cc6 5.g3 Cf6 6.Ag2 Ae7 7.0-0 0-0 8.Te1

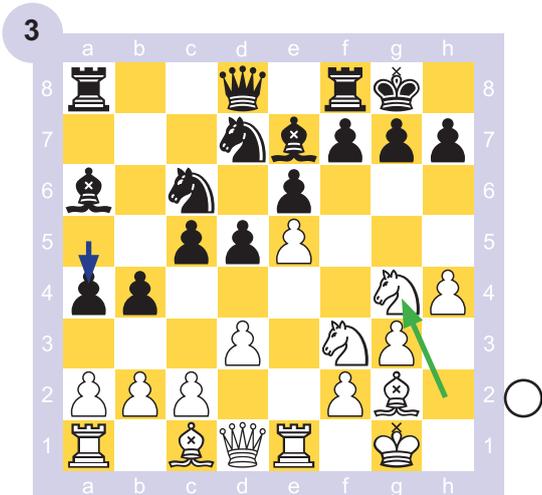
La jugada 8.Te1 prepara el avance e4-e5, para ganar espacio en el centro y desalojar el caballo de f6.



8...b5 9.e5 Cd7 10.Cf1 a5 11.h4

Las negras y las blancas avanzan y ganan espacio en los flancos de dama y rey, respectivamente.

Con h2-h4 se da un punto de apoyo en g5 a las piezas blancas y habilita la casilla h2 para que el caballo de f1 avance vía h2-g4.



11...b4 12.C1h2 Aa6 13.Cg4 a4

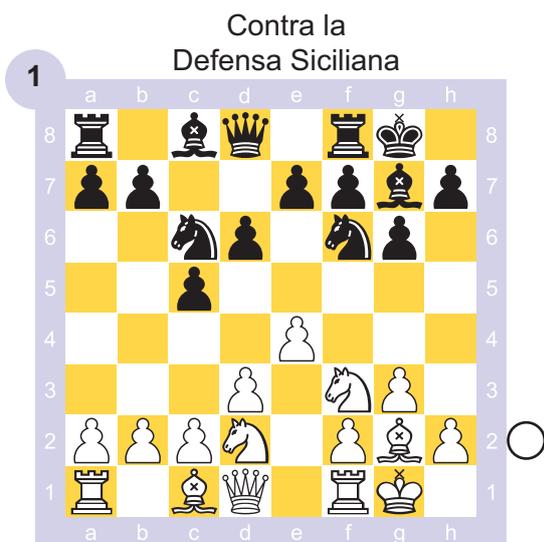
Las blancas atacan en el flanco de rey, mientras las negras lo hacen en el flanco de dama. La posición es aguda, con peligro para el rey negro.



En la lección anterior se mostró una posición de Ataque Indio de Rey que se originó a partir de una Defensa Francesa (1.e4 e6).

Es también posible construir el mismo esquema frente a la Defensa Siciliana y la Defensa Caro-Kan. Además es muy frecuente que este esquema del Ataque Indio del Rey se construya empezando la partida con 1.Cf3

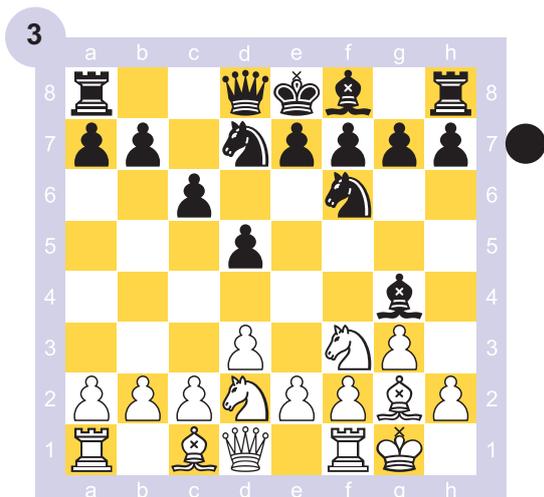
Ejemplos



1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d3 g6 4.g3 Ag7
5.Ag2 d6 6.0-0 Cf6 7.Cbd2 0-0

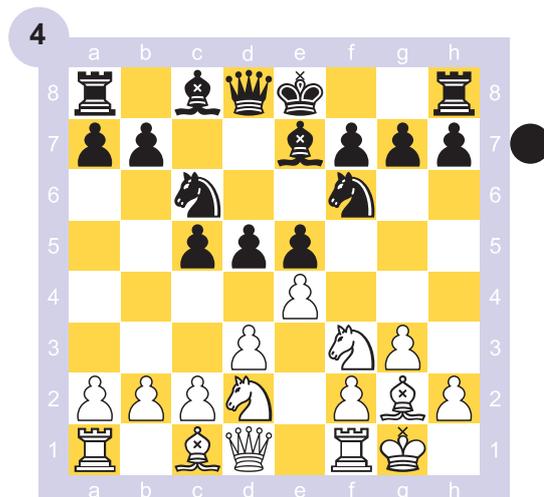


1.e4 c6 2.d3 d5 3.Cd2 e5 4.Cgf3 Ad6
5.g3 Cf6 6.Ag2 0-0 7.0-0



Las blancas inician con 1.Cf3
1.Cf3 d5 2.g3 Cf6 3.Ag2 c6 4.0-0 Ag4
5.d3 Cbd7 6.Cbd2

Si las negras prefieren sacar el alfil de dama a g4, en vez de dejarlo dentro de su cadena de peones, entonces las blancas suelen jugar e2-e4 posteriormente.

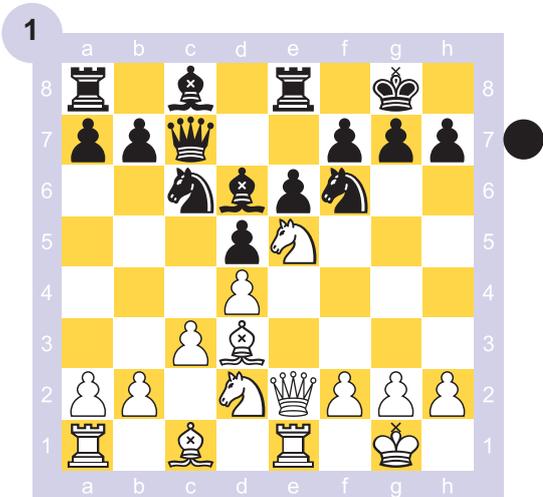


Las blancas inician con 1.Cf3
1.Cf3 d5 2.g3 c5 3.Ag2 Cc6 4.0-0 e5
5.d3 Cf6 6.Cbd2 Ae7 7.e4

En este caso, las blancas parecen jugar una Defensa India del Rey, pero con un tiempo de ventaja.

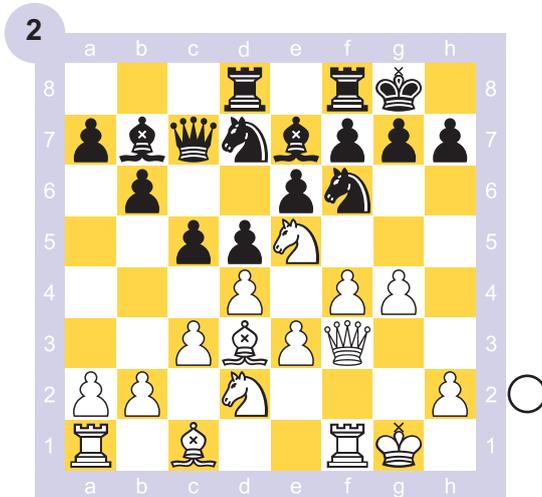
9

A partir de la explicación, di cuál de las tres valoraciones siguientes es la correcta. Justifica la respuesta.



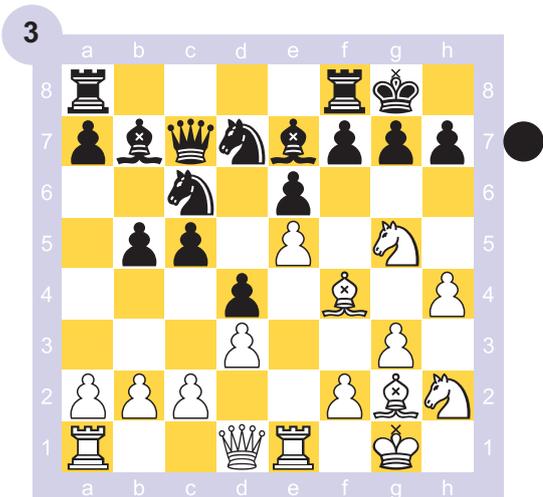
Las negras, preocupadas por la fuerte posición del caballo blanco en e5, juegan 1...Cd7 intentando simplificar.

1. Las blancas deben cambiar su caballo por uno de los caballos negros, produciéndose una posición de igualdad.
2. Las blancas refuerzan su caballo de e5 con 1.Cdf3, obteniendo una posición ligeramente mejor.
3. Las blancas sacrifican 1.Axh7+ y obtienen ventaja ganadora.

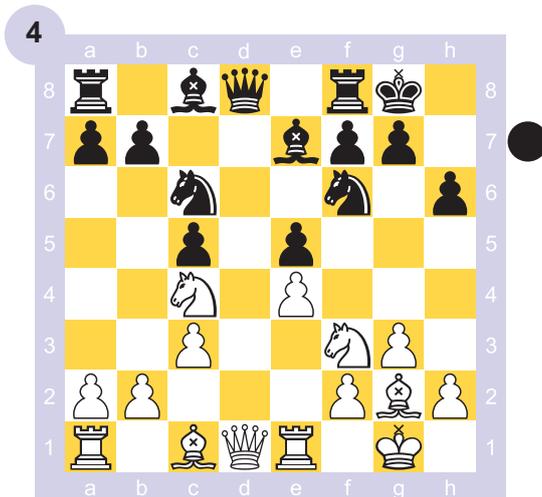


Las blancas juegan 1.g5 y se continúa con 1...Cxe5 2.fxe5.

1. Las negras igualan jugando 2...Ce8 con la idea de hacer g7-g6 y Cg7.
2. La mejor jugada de las negras es 2...Cd7 e intentar romper con f7-f6.
3. La mejor jugada de las negras es 2...Ce4 buscando simplificaciones.



1. Las negras están mejor porque capturan el peón de e5 con 1...Cdx5
2. Las blancas están mejor porque tienen un fuerte ataque sobre el enroque.
3. La posición está igualada porque la iniciativa negras en el flanco de dama es tan fuerte como el ataque blanco sobre el enroque.



Las negras juegan 1...Dxd1 2.Txd1 Cxe4 y se continúa 3.Cfx5 Cxe5 4.Cxe5.

1. La posición es de igualdad completa.
2. Las blancas están mejor por la mayor actividad de sus piezas, en particular el alfil de g2.
3. Las negras están mejor porque tienen mayor espacio en el flanco de dama.



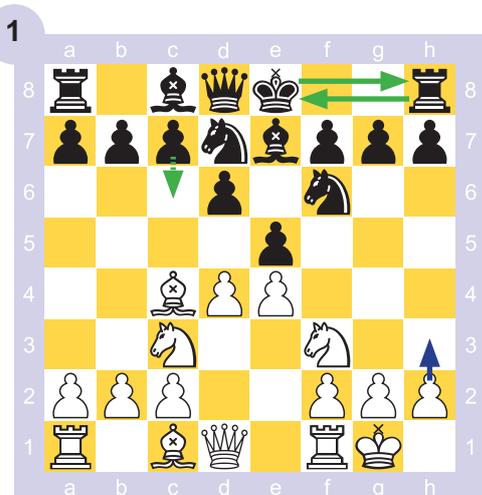
Aperturas con negras

1. Sistema León

Existe un esquema de juego para las negras que consiste en: peones en e5 y d6, Cf6, Cbd7 y Ae7. Algunos especialistas denominan este esquema como "El León".

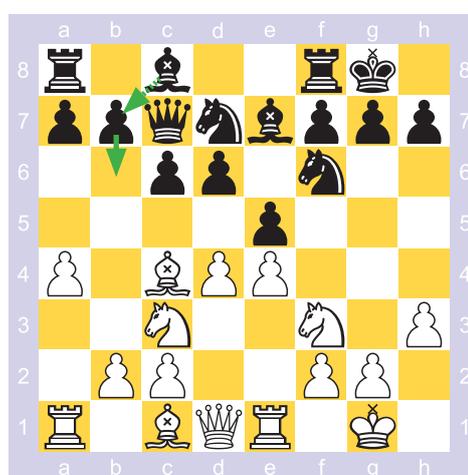
Esa colocación es común a la Variante Hanham de la Defensa Filidor (vs. 1.e4) y a la Defensa India Antigua (vs. 1.d4).

Ejemplos

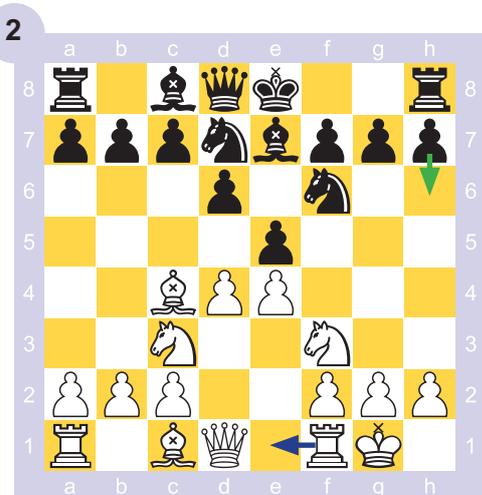


El plan más simple es enrocar corto y seguir después con c7-c6 y Dc7, desplegando la dama y sobredefendiendo el peón de e5.

6...0-0 7.h3 c6 8.a4 Dc7 9.Te1

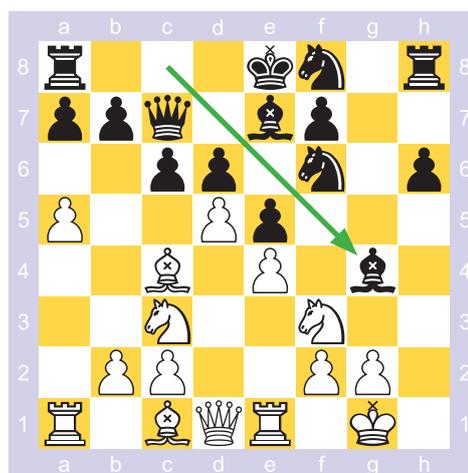


Para continuar el desarrollo, las negras suelen continuar 9...b6 seguido de Ab7. Según cómo jueguen las blancas, las negras intentarán expandirse en el ala de dama con a7-a6 y b6-b5.



Otro plan es demorar el enroque, con 6...h6 para controlar la casilla g5 y atacar en el ala de rey con g7-g5 en un momento propicio.

6...h6 7.Te1 c6 8.a4 Dc7 9.a5 Cf8 10.h3 g5 11.d5 g4 12.hxg4 Axc4



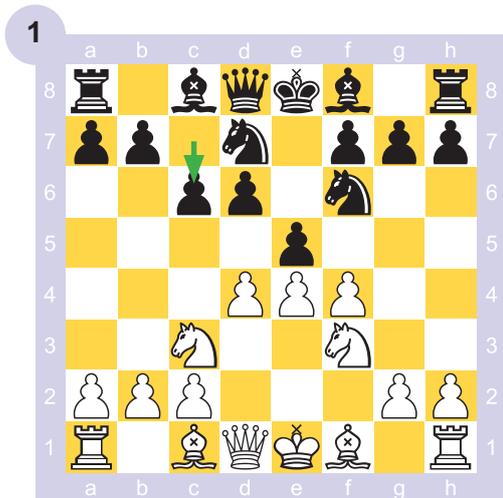
Las negras tienen posibilidades de ataque sobre el enroque blanco (Cg6, h6-h5, etc.). Pero el rey negro está algo inseguro en el centro del tablero. La posición ofrece oportunidades a ambos bandos.



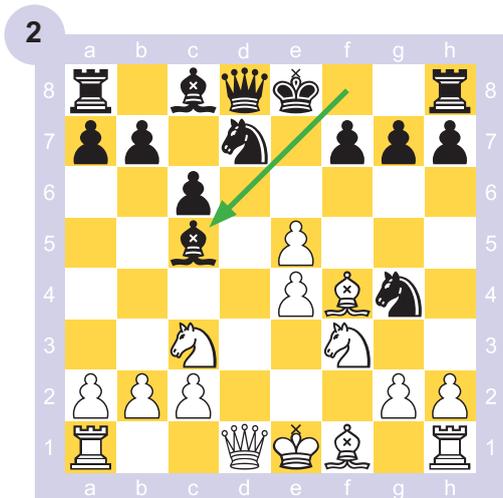
En los ejemplos de la página anterior las blancas jugaban e4 y d4, y desarrollaban los caballos a c3 y f3.

Las blancas también pueden adoptar otros esquemas, como por ejemplo, jugar los peones **d**, **e** y **f** a 4ta línea, o jugar los peones **c**, **d** y **e** a cuarta línea.

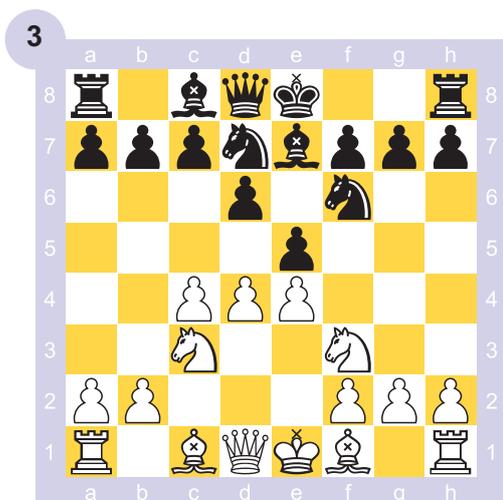
Ejemplos



1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 Cbd7 4.f4 e5
5.Cf3 c6 (diagrama; si 5...Ae7 6.dxe5
dxe5 7.fxex5 Cg4 8.Af4 da ventaja
a las blancas). La jugada 5...c6 da
salida a la dama. Si ahora 6.dxe5
dxe5 7.fxex5 Cg4 8.Af4 Ac5!

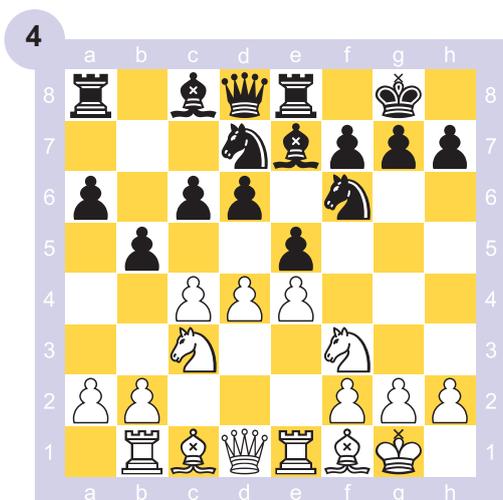


Las negras obtienen buen
contrajuego. La amenaza más directa
es Cf2.



1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cc3 Cbd7 4.e4 e5
5.Cf3 Ae7

Esta es una posición principal
de la Defensa India Antigua. Las
ideas principales de las negras son
parecidas a las que se producen
cuando las blancas no juegan c2-c4.

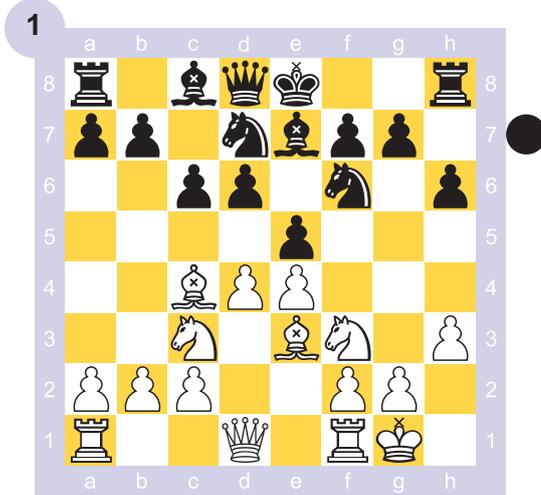


7.0-0 0-0 8.Te1 a6 9.Af1 Te8 10.Tb1
b5

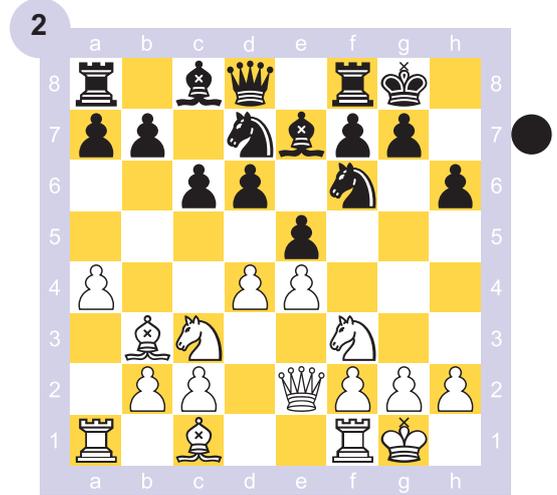
La posición ofrece oportunidades a
ambos adversarios. Generalmente la
dama negra se despliega a c7 y el alfil
de dama a b7 (en dependencia de la
forma en que jueguen las blancas).

10

Rodea con un círculo la jugada con su correspondiente justificación que esté más acorde con las ideas básicas de las negras en este sistema.



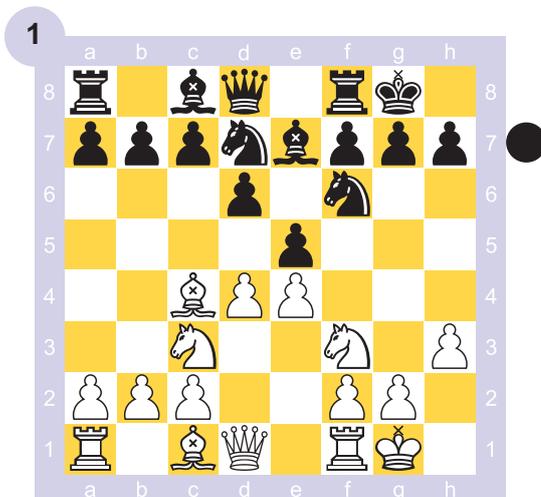
1. 1...Cb6 ganando un tiempo y abriendo la diagonal c8-h3 a su alfil.
2. 1...b5 ganando espacio en el flanco de dama y preparando un eventual desarrollo del alfil a b7 (con ganancia de tiempo pues el alfil blanco debe mover)
3. 1...Da5 sobredefendiendo el punto e5 con la dama y colocándola en una activa posición.



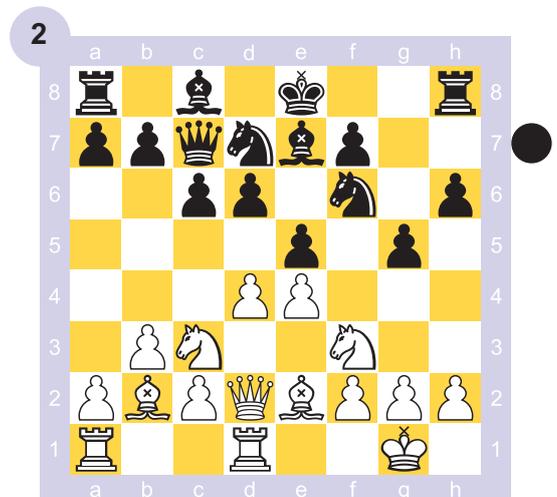
1. 1...Dc7 desarrollando la dama y sobreprotegiendo el peón central de e5.
2. 1...g5 iniciando acciones de ataque en el flanco de rey.
3. 1...a6 preparando condiciones para avanzar b7-b5 en el momento propicio.

11

Responde la pregunta formulada al pie de cada tablero.



Explica por qué en esta posición las negras no pueden jugar 1...Te8.



Analiza por qué en esta posición es incorrecto jugar 1...Cf8 por parte de las negras.