



AJEDREZ: LA PARTIDA Y EL VALOR DE SUS PIEZAS

La partida de ajedrez

Una partida de ajedrez se disputa entre dos jugadores cada uno posee 16 piezas siendo las de un jugador de color llamadas blancas y las de su oponente de color oscuro, llamadas negras las piezas se mueven sobre un tablero de ajedrez cuadrado de 8x8 es ca queso casillas también alterando colores caro y oscuro (32 y 32) las piezas de cada jugador al principio de la partida son :

Un rey

Una dama, también llamada como reina

Dos alfiles

Dos caballos

Dos torres

Ocho peones

Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente lo que determina su potencia y su importancia en el desarrollo del juego.

Normalmente una partida de ajedrez se gana bien por jaque mate, bien porque el contrario sepa que va a recibir inexorablemente jaque mate y, por ello, abandona.

Sin embargo, ganar una partida muchas veces no implica intentar dar mate al rey enemigo. Entre jugadores fuertes, basta en muchas ocasiones con pequeñas consideraciones inapreciables para un aficionado para estar seguros de la victoria. Se consideran posiciones ganadoras aquéllas en las que se puede demostrar que un bando gana con juego perfecto. Muchas de estas posiciones distan mucho del mate. Un ejemplo muy simple sería el siguiente: si eliminamos la dama (o cualquier otra pieza) de uno de los jugadores antes de empezar la partida, es seguro que con juego perfecto el bando que tiene la pieza extra tiene posición ganadora. Llevar la partida hasta jaque mate, sin embargo, puede requerir decenas de jugadas.

Por tanto, podemos concluir que el objetivo de un jugador, mucho antes que dar jaque mate, es alcanzar una posición ganadora. Esto puede conseguirse de muchos modos. Los más frecuentes pueden englobarse en unas cuantas clases, caracterizadas por el tipo de ventaja que posee el bando fuerte:

- Ganar material sin compensación (de largo el más habitual).
- Conseguir un ataque directo contra el rey.
- Conseguir ventajas posicionales sustanciales como la destrucción de la coordinación de los peones o piezas enemigos, debilitación de la posición del rey contrario, dejar al contrario con piezas muy limitadas en movilidad, etc. Estas ventajas se deberán convertir más adelante en alguna de las dos ventajas anteriores.

Entre jugadores novatos, las ventajas surgen espontáneamente por graves errores, tales como colocar una pieza en una casilla en donde puede ser capturado, o llevar el rey a una posición fácilmente atacable. Pero entre jugadores más avanzados, las ventajas sólo pueden conseguirse de forma mucho más sutil. Los procedimientos que se han ido desarrollando para conseguir ventaja se han englobado en dos grandes tipos: procedimientos tácticos y procedimientos estratégicos.

VALOR DE CADA PIEZA

En una partida de ajedrez, las piezas suelen tener un valor dependiendo de una situación determinada. En primer lugar, las piezas tienen un valor estático fijado por su movilidad, es decir la cantidad de casillas a las que puede mover sin tener en cuenta la presencia de otras piezas en el tablero. La movilidad de las piezas suele ser mayor mientras más cerca estén del centro del tablero, y menor si están en los bordes o las esquinas. Por ejemplo, un caballo en una esquina puede moverse a un máximo de dos casillas y en un borde puede ir a tres o cinco, mientras que su movilidad máxima es de ocho casillas, cuando está lejos de los bordes del tablero.

Ya en la partida, las piezas tienen un valor dinámico de acuerdo con la situación de una posición en particular: la presencia de piezas propias y contrarias, las casillas controladas por piezas del oponente, las líneas controladas u ocupadas, y la posibilidad de llevar a cabo planes estratégicos o posicionales. Por ejemplo, un alfil casi siempre es más importante que un caballo, excepto en las posiciones en que haya peones inmóviles del mismo bando del alfil que ocupen las casillas que este controla, limitando su movilidad; por lo cual el caballo, al poder saltar por encima de los peones, es superior en estos casos.

El valor material de las piezas es una guía para evaluar una posición; el caballo y el alfil suelen denominarse piezas menores por su limitado alcance sobre el tablero (un alfil sólo puede ir a las diagonales de casillas blancas y el otro a las diagonales de casillas negras, mientras que el caballo tiene que ir a una casilla de distinto color cada vez que mueve). La torre y la dama se conocen como piezas mayores por su movilidad superior respecto del caballo y el alfil. El rey tiene un valor absoluto: si se pierde el rey, se pierde la partida; aunque con respecto a su movilidad se le asigna un valor intermedio entre el del caballo y el alfil.

La forma más usual de determinar el valor material de las piezas es tomando el valor del peón como unidad. Así, el valor de las piezas se expresa en peones: el caballo y el alfil valen 3 peones, la torre 5 y la dama 9. Con esto se puede decir, por ejemplo, que dos torres valen más que una dama, o que sacrificar un caballo por tres peones es un cambio aceptable, desde el punto de vista del material. Generalmente se acepta, que la pareja de alfiles es más fuerte que la pareja de caballos.



[This Photo](#) by Unknown Author is licensed under [CC BY-NC](#)