

AJEDREZ

Aperturas.—La apertura comprende el primer período de toda partida de ajedrez, y la forman las jugadas indispensables para el desarrollo total de las piezas, esto es el colocarlas en las casillas más convenientes para las mismas, con miras a obtener una mejor situación que el contrario para cuando se intensifique la lucha, que por regla general tiene lugar en el siguiente período, o sea el Medio. Las aperturas comprenden, casi siempre de la 8.^a a la 15.^a jugada, después de la cual se considera ésta terminada, pues ya estén en la mayoría de los casos todas las piezas en juego. Si los dos bandos han jugado correctamente, después de este primer período, se encuentran casi siempre en igualdad de posición. Hemos de tener siempre presente que una jugada mala, o solamente débil, efectuada en este primer período, nos deja en inferioridad de posición ante nuestro contrincante, si él ha jugado como debía, lo cual nos produce serios trastornos en el período siguiente, y termina, casi siempre, por ocasionarnos la pérdida de la partida.

Dada la importancia que tiene la apertura, hemos de reconocer que es en donde más nos interesa estudiar su teoría, esto es conocer las experiencias de los grandes maestros en esta fase del juego de ajedrez.

La teoría de las aperturas se caracteriza por la escasez de leyes fundamentales exactas o precisas, y es muy comprensible, si consideramos que los teóricos y grandes jugadores del ajedrez están en continua actividad buscando nuevas soluciones a las jugadas conocidas, de lo que resulta que es en el período del juego en el que existe más inestabilidad, toda vez que se van produciendo descubrimientos de nuevas jugadas o quedan por lo mismo descartadas otras consideradas antes por buenas.

No obstante todo ello, cada vez más se acentúa la diferencia de cada apertura, y se consiguen resultados exactos, con lo cual se está constituyendo la partida verdaderamente científica de la teoría de las aperturas.

Lasker, el gran maestro del ajedrez, nos da las siguientes reglas de desarrollo de piezas en la apertura, reglas que han sido sacadas de su propia experiencia:

Al empezar la partida no jugar otros peones que el del Rey y el de Dama.

En la apertura no mováis dos veces la misma pieza, sino colocarla inmediatamente en la casilla precisa.

Hacer salir los Caballos antes que los Alfiles, en especial el Alfil de Dama.

No intercluyáis el Caballo de Rey antes que nuestro adversario haya enrocado.

Poner en acción el mayor número de piezas en el menor tiempo posible.

Situar las piezas en las casillas más convenientes, y en especial allí donde el adversario no pueda agredirlas impunemente, o sea, sin daño suyo o sin pérdida de tiempo.

Disponer las piezas de modo que se apoyen unas a otras, y que no se estorben los movimientos.

No efectuéis cambios. En especial no debe cambiarse una pieza desarrollada o en juego por otra que no lo esté.

Mate estudiante o del pastor. — Vamos a hacer un pequeño estudio sobre este tan conocido mate, para poder observar lo peligroso que es siempre una jugada débil en la apertura.

Blancas

P 4 R

A 4 A D

D 3 A R

D X P 8 A R (Jaque mate)

Negras

P 4 R

A 4 A D

C 3 A D (?)

La apertura de esta tan curiosa como corta partida se denomina de los dos Alfiles. Según nuestro modesto parecer la mejor respuesta que tienen las negras a la jugada A4AD de las blancas es C3AR, ya que constituye un contraataque que neutraliza la ventaja de salida que poseen las blancas. La jugada de las negras A4AD constituye la Defensa Clásica y fué muy jugada en otros tiempos. La jugada de las blancas 3.—D3AR, para buscar el mate, es una jugada que solamente puede tener éxito con jugadores muy débiles, en caso contrario es preferible no hacerla. La contestación que dan las negras a esta jugada 3.—CD3AD, denota un desconocimiento casi completo del juego de ajedrez, ya que con esta jugada pierden el tiempo indispensable para evitar el mate que ya tienen encima. La jugada indicada era:

C 3 A R (i) A nuestro entender la mejor, ya que con ella además de privar el mate, primordial necesidad, se preparan las negras para el enroque corto y ponen el CR en situación de ataque.)

D 2 R

P 3 A R

(Esta jugada tiene como elemento favorable el que queda defendido el Peón Rey y además el que este PAR no queda obstruido como le ocurre con la jugada C3AR.)

Y dejaremos para el próximo número de "El Montañero" el seguir hablando sobre este tan interesante tema de las Aperturas en el juego del Ajedrez.