

Lección

1

LOS ORÍGENES

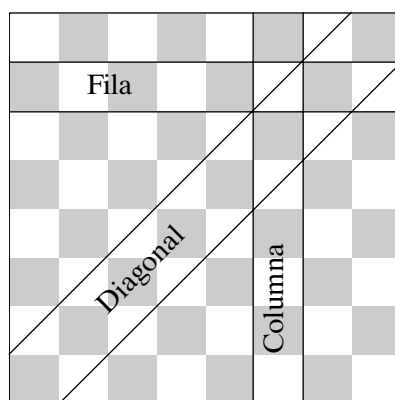
La gente ha jugado al ajedrez durante siglos. Lo jugaban los antiguos reyes y caballeros incluso antes de la Edad Media. Cuando surgió, sus reglas eran diferentes de las actuales. Sin embargo, ha sufrido sólo pequeños cambios a lo largo de los últimos quinientos años. Cuando Colón embarcó en busca de un camino más corto para llegar a Oriente, la gente jugaba al ajedrez igual que hoy.

Nadie conoce exactamente la antigüedad del ajedrez, ni dónde fue inventado. Una leyenda dice que un rey de la India quería un juego que requiriese habilidad y en el que los jugadores condujeran una batalla entre ejércitos, por lo que ofreció una recompensa a quien lo inventara.

Un sabio creó el juego del ajedrez y se lo presentó al rey, a quien le encantó. Al principio el sabio rechazó la recompensa del rey, diciendo que con complacerle era suficiente, pero el rey insistió en que aceptara el premio que se merecía.

El sabio pidió que colocaran un grano de arroz en la primera casilla del tablero, dos granos en la segunda, cuatro en la tercera, y que en cada una de las siguientes casillas el número de granos fuera el doble que en la anterior. Al principio no parecía mucho, pero la cantidad fue creciendo enormemente: más de un millón de granos de arroz para la vigésima casilla, y más de dos millones para la siguiente. ¡Y hay sesenta y cuatro casillas! ¡En el momento en que se alcanzó la trigésima casilla, ya se había empleado todo el arroz de la India! El creador del juego sabía que ni el mundo entero podría aportar suficiente arroz para cumplir su petición.

■ LOS ORÍGENES ■



Una fila, una columna y una diagonal

Los jugadores mueven las piezas sobre el tablero por turnos, pero las blancas siempre comienzan la partida. Cada bando tiene al principio dieciséis piezas divididas en seis clases distintas. Cada tipo de pieza mueve de una manera diferente. Todas las piezas juntas se llaman «material». Verás que empleamos esta palabra más adelante.

Aquí puedes ver los nombres de las piezas, con el símbolo utilizado para cada una:

Peón blanco		Peón negro	
Caballo blanco		Caballo negro	
Alfil blanco		Alfil negro	
Torre blanca		Torre negra	
Dama blanca		Dama negra	
Rey blanco		Rey negro	

Cada bando comienza el juego con ocho peones, dos caballos, dos alfiles, dos torres, una dama y un rey.

Cualquier pieza captura una pieza enemiga moviendo a la casilla ocupada por ella. La única excepción es la captura «al paso» que explicaremos más adelante. Sólo se puede capturar una pieza enemiga en cada movimiento.

Durante la partida intentarás cambiar tus piezas más débiles y menos valiosas por otras enemigas más fuertes. Cada pieza tiene un determina-

Lección

2

LAS PIEZAS, UNA A UNA, Y CÓMO MUEVEN

EL PEÓN

El peón es el soldado de infantería de tu ejército. Mueve lentamente, comparado con el resto de la tropa. Al comienzo de la partida el peón es la pieza más débil y de menos valor. Más tarde, sin embargo, puede ser muy valioso.

No lames «pelón» al peón. No hay ninguna letra «l» en medio de la palabra. Recuerda que un peón es una pieza del ajedrez y un pelón es una persona que no tiene pelo.

El peón tiene el valor de un punto. Hacen falta como mínimo tres peones para igualar el valor de la pieza inmediatamente superior en lo que a poder se refiere.

Los peones sólo mueven hacia adelante. De hecho, el peón es la única pieza que no puede retroceder. En su primer movimiento el peón puede avanzar una o dos casillas. En el diagrama 3 el peón blanco aún no ha movido y tiene la posibilidad de avanzar una o dos casillas.

Después de su primer movimiento, el peón sólo puede avanzar una casilla cada vez que mueve. En el diagrama 4 el peón blanco ya ha realizado su primer movimiento y de ahora en adelante sólo podrá avanzar una casilla.

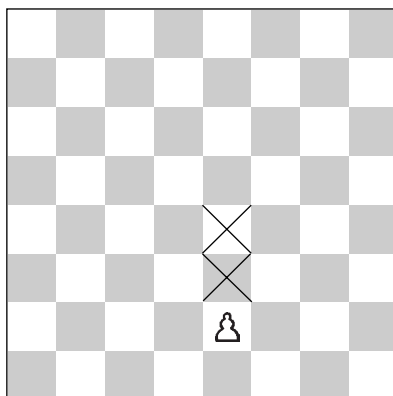
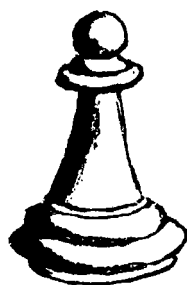


Diagrama 3. Primer movimiento: el peón puede mover a cualquier casilla marcada con una «X».



El peón

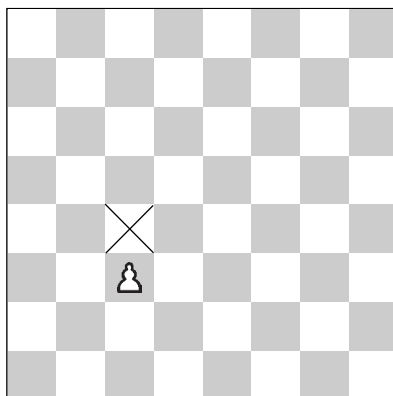


Diagrama 4. El peón puede mover a la casilla marcada con «X».

Lección

3

EL JAQUE

Una pieza es «atacada» cuando está a punto de ser capturada por una pieza enemiga. Cuando se ataca un rey, está «en jaque».

Siempre que una pieza enemiga ponga tu rey en jaque, debes realizar un movimiento para apartarlo del jaque.

Nunca puedes hacer un movimiento que deje tu rey en jaque. En el diagrama 32 el alfil negro da jaque al rey blanco.

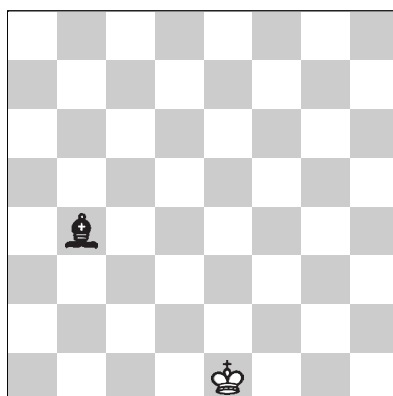


Diagrama 32. El alfil negro da jaque al rey blanco.

jaque. Por tanto, a veces tienes que decirlo para evitar que tu adversario realice un movimiento ilegal. Dejar al rey en jaque es ilegal.

Asimismo, a ti tampoco se te permitirá hacer un movimiento que deje tu rey en jaque: no puedes ponerlo bajo el ataque de una pieza enemiga ni moverlo a una casilla contigua al rey enemigo, porque sería ilegal. Si, accidentalmente, pones tu rey en jaque, debes rectificar el movimiento y hacer uno que no lo haga.

En una presentación de ajedrez en un colegio, pregunté a la clase: «¿Qué se debe hacer si efectuamos un movimiento ilegal?». Uno de los estudiantes contestó: «Yo sé lo que significa “ilegal”; un ilegal es una persona que está fuera de la ley».

Un movimiento ilegal es cualquier movimiento no permitido por las reglas. Si descubres que se ha realizado un movimiento no legal durante la partida, debes retroceder hasta llegar a él, rectificarlo y continuar con otro que sí lo sea.

Quizá no puedas recordar todos los movimientos de una partida. Sin embargo, si los anotas, contarás con un medio para tenerla registrada. Más adelante explicaremos cómo leer y escribir movimientos de ajedrez (en la lección cinco, pero no te saltes capítulos ahora).

JAQUE MATE

Cuando se ataca el rey con una pieza enemiga y no hay manera de escapar en la siguiente jugada, se dice que le han dado «jaque mate». El ja-

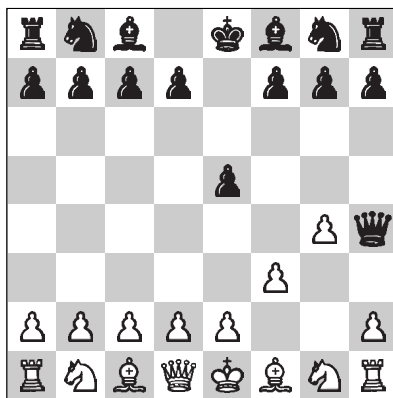


Diagrama 37. El rey blanco no puede escapar del ataque de la dama negra: ha recibido mate.

Lección

4

LA PARTIDA TABLAS

El resultado final de una partida de ajedrez puede ser una victoria, una derrota o unas tablas. Unas tablas en ajedrez es lo mismo que un empate en la mayoría de los otros deportes. Cuando la partida es tablas, no hay ganador ni perdedor.

En un torneo de ajedrez a un jugador se le concede un punto por una victoria, medio por unas tablas y ninguno por una derrota. Normalmente, al final del torneo, el que ha acumulado más puntos queda en primera posición. Por tanto puedes considerar las tablas como media victoria y como media derrota.

Sin embargo, que una partida termine en tablas no significa que los dos bandos tengan el mismo material (piezas) ni el mismo tipo de piezas. Muchas partidas terminan en tablas cuando un bando está mucho mejor que el otro.

Hay cinco formas en que una partida puede terminar en tablas:

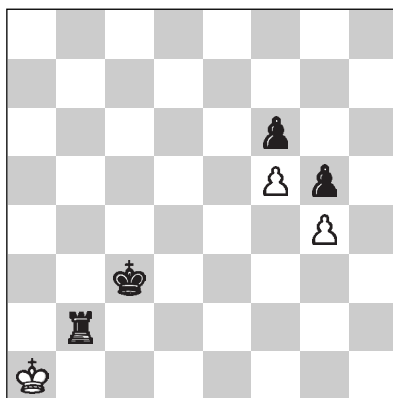
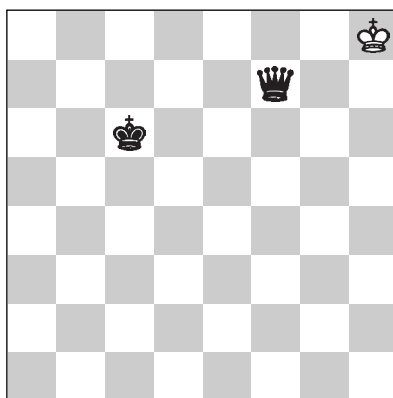
1. Rey ahogado.
2. Material insuficiente para dar mate (no hay suficiente material sobre el tablero para que ninguno de los bandos dé mate al rival).
3. La misma posición se ha repetido en tres ocasiones.
4. La regla de las cincuenta jugadas.
5. Los dos jugadores acuerdan tablas.

Quizá no las conozcas, así que las explicaré una a una.

REY AHOGADO

Una partida termina en ahogado cuando el jugador al que toca mover no está en jaque, pero no puede efectuar ningún movimiento legal. Una situación de ahogado implica que la partida termina en tablas.

En los diagramas 50 y 51 es el turno de las blancas. No pueden hacer ningún movimiento legal y el rey no está en jaque.



Diagramas 50-51. Las blancas no tienen movimientos legales y no están en jaque. Su rey está ahogado en los dos diagramas.

Lección

5

NOTACIÓN: LEER Y ESCRIBIR MOVIMIENTOS DE AJEDREZ

Puesto que estás aprendiendo a jugar al ajedrez, necesitas saber leer los movimientos. La «notación» es el código que describe los movimientos y las posiciones de este juego.

Si comienzas a jugar torneos, tendrás que anotar tus movimientos. Así siempre podrás recordar cómo fue la partida. Esto te ayudará a:

1. Resolver los problemas y las discusiones que puedan surgir durante la partida.
2. Mejorar tu nivel de juego, puesto que podrás revisar las partidas.

La forma más común y fácil de anotar es el sistema «algebraico». Yo utilizo este sistema en este libro. Los libros de ajedrez más antiguos usan el sistema «descriptivo». (Trataré brevemente el sistema descriptivo al final de la última lección del libro.)

Cada casilla tiene su propio nombre en el sistema algebraico. Veamos cómo se denominan las casillas.

Cada fila (las hileras de casillas horizontales, situadas de izquierda a derecha) tiene un nombre. Están numeradas desde la primera hasta la octava fila. La primera está en la «parte de debajo» del tablero, donde colocamos las piezas blancas al comienzo de la partida. Siempre situamos las piezas blancas en la primera y segunda filas, y las negras en la séptima y octava filas. Puedes ver los nombres de las filas en el diagrama 53.

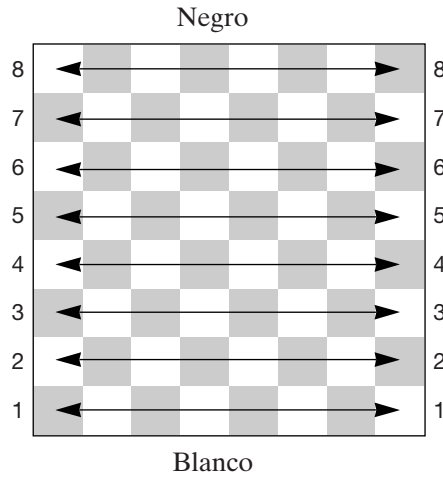


Diagrama 53. Las filas están numeradas desde la primera hasta la octava.

Cada columna (las filas verticales de casillas, de arriba abajo) tiene un nombre. Tienen asignada una letra, desde la 'a' hasta la 'h'. La columna 'a' está a la izquierda de las blancas. Puedes ver los nombres de las columnas en el diagrama 54.

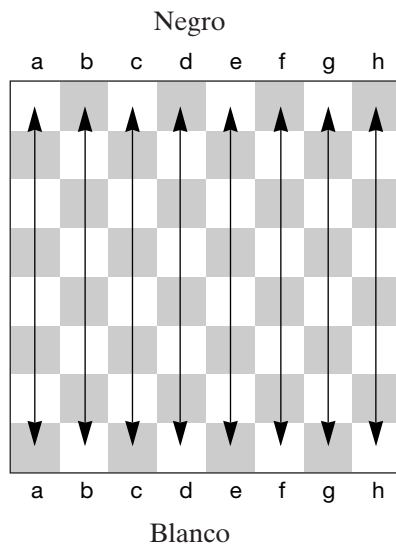


Diagrama 54. Las columnas tienen asignadas letras, desde la 'a' hasta la 'h'.

Lección

6

INTRODUCCIÓN A LA ESTRATEGIA BÁSICA

Ahora conoces las reglas básicas del ajedrez. Es el momento de empezar a aprender estrategia. Para jugar una buena partida de ajedrez, necesitas tener un objetivo en mente y buenas razones para cada movimiento que realices.

En la primera lección aprendiste que el objetivo final en ajedrez es dar mate al rey enemigo, pero no creas que lo conseguirás rápidamente. Como en una batalla real, primero debes debilitar al ejército del rival, y esto puede llevar su tiempo. Después de que hayas debilitado al adversario, puedes pensar en dar el golpe final.

El método más común para debilitar al ejército enemigo consiste en capturar sus piezas. Debes estar dispuesto a sacrificar tus piezas más débiles para capturar las más fuertes del rival. El jugador que dispone de más material normalmente tiene ventaja y debe ganar la partida.

Puesto que hay que planear la batalla, tienes que aprender la estrategia del ajedrez. Un jugador bien preparado es difícil de batir. Tómate el tiempo que necesites y piensa bien tus movimientos antes de realizarlos. ¡Hinca los codos! Muchas partidas se pierden porque un jugador actúa con prisa y efectúa un movimiento descuidado.

Los primeros movimientos de una partida se llaman «apertura». Al principio tu ejército está atrapado tras una muralla de peones, así que es importante aprender a poner tus piezas en juego. Pero también debes mantener tu rey en lugar seguro.

Lección

7

INTRODUCCIÓN A LOS TEMAS DE LA PIEZA INDEFENSA, EL DOBLE Y LA CLAVADA

Como mencioné antes, uno de los objetivos más importantes es capturar material del adversario. Tienes que intentar ganar piezas enemigas y estar dispuesto a cambiar tus piezas más débiles a cambio de las más fuertes del rival. Hay algunos esquemas muy frecuentes (tipos similares de movimientos) que pueden utilizarse para ganar material. Echemos un vistazo a algunos métodos comunes para ganar material.

LA PIEZA INDEFENSA

Cuando dos principiantes se sientan para jugar su primera partida de ajedrez, suelen hacer movimientos que dejan sus piezas sin protección ante el ataque de las enemigas. La situación en que tu rival puede capturar una pieza tuya no protegida, sin perder nada a cambio, se llama «pieza indefensa».

Tendrás que jugar mucho para aprender a no dar piezas gratis. Y no creas que tu rival te va a regalar piezas y dejarse ganar.

Intenta descubrir, en los diagramas 82 y 83, la pieza negra indefensa.

Lección

8

INTRODUCCIÓN A LOS FINALES

Llegamos al final, cuando quedan pocas piezas sobre el tablero. En esta fase hay que utilizar una estrategia distinta a la de la apertura y del medio juego.

En las primeras fases de la partida el rey necesita estar bien protegido. En el final se convierte en una pieza que participa activamente en la lucha. En este momento el peligro de recibir mate es menor, ya que no hay mucho material sobre el tablero.

Los peones también desempeñan un papel muy importante en el final, porque el principal objetivo, en la mayoría de las ocasiones, consiste en coronar un peón. Suele ganar la partida el primero en llevar un peón a la octava fila. Quien tiene dama de ventaja casi siempre puede dar mate rápidamente al adversario. Por eso tener un peón más en el final puede marcar la diferencia.

Cuando estudiamos el final tenemos que aprender en primer lugar las posiciones más básicas. Saber dar mate a un rey solo (sin ninguna otra pieza de su ejército) con una o dos piezas nuestras es el mejor punto de salida.

Antes mencioné que si un jugador tiene sólo un rey más un alfil o un caballo, y el otro sólo el rey, la partida termina en tablas. Debemos tener como mínimo rey y torre, o rey, alfil y caballo, para poder dar mate a un rey solo.

Un consejo importante: es más fácil dar mate al rey en una esquina o en el borde del tablero. El diagrama 101 muestra a cuántas casillas (mar-

Lección

9

APRENDIENDO UN SISTEMA DE APERTURA

Es importante estudiar la apertura y preparar algún sistema. Si no sobrevives a esta fase de la partida, nunca llegarás al medio juego ni al final.

Hay muchas aperturas y muy distintas. Para ser un buen ajedrecista no necesitas conocerlas todas. Intentar estudiar muchas aperturas simultáneamente puede resultar confuso y sólo te hará perder un tiempo muy valioso. Deberías comenzar aprendiendo sólo unas pocas; ¡pero apréndelas bien! Preparar un repertorio de aperturas implica estudiar un pequeño número de ellas que probablemente podrás utilizar.

Limitate a las aperturas de este libro. Cuando las conozcas podrás ampliar tu repertorio. En cuanto aprendas las que te enseñaré aquí, estarás en el buen camino para contar con un repertorio completo.

Cuando estudies una apertura, no te limites a memorizar movimientos. Es muy importante que entiendas por qué se hace cada movimiento. Y debes estar seguro de si la apertura que explicamos es mejor para las blancas o para las negras. ¡Una buena para las blancas no puede ser la mejor elección para las negras!

INTRODUCCIÓN A LA APERTURA ESPAÑOLA

La Española es una de las aperturas más famosas. También se le llama «Ruy López» en memoria de un clérigo español que así se llamaba y

Lección

10

POSICIONES BÁSICAS DE MATE

Algunos tipos de mate son tan frecuentes que tienen nombres para que podamos identificarlos. Aprender los patrones empleados en estos mates nos permitirá ser mejores ajedrecistas. Echemos un vistazo a algunos de ellos.

EL MATE DEL LOCO

Es posible ganar una partida en sólo dos jugadas. Aquí tenemos cómo. Hagamos estos movimientos:

1 f3? e5
2 g4??

¿Puedes encontrar el mate para las negras en una sola jugada en el diagrama 116?

Si encontraste **2 ... Dh4++**, entonces has dado el Mate del Loco. Se llama así porque sólo un loco haría los movimientos que las blancas realizaron en esta partida. No es probable que ningún rival haga exactamente estos movimientos en una partida. No obstante, este tipo de ataque de la dama contra el rey es común:

1. En la diagonal 'h5'-'e8', para la dama blanca.
2. En la diagonal 'h4'-'e1', para la dama negra.

Lección

11

LA VARIANTE ABIERTA DE LA APERTURA ESPAÑOLA

Los cinco primeros movimientos de las blancas son los mismos que en la variante principal. (¿Los recuerdas? Hablé sobre ellos en la lección 9). Ahora, sin embargo, en la quinta jugada las negras capturan el peón de 'e' que está sin protección. Puede parecer que el peón es gratuito, pero las blancas cuentan con un contrataque fuerte que les permitirá recuperarlo al final.

No recomiendo la Variante Abierta para las negras. La estudiaremos desde el punto de vista de las blancas. Echemos un vistazo a los movimientos que conducen a ella.

1 e4 e5

2 Cf3 Cc6

3 Ab5 a6

4 Aa4 Cf6

5 0-0 Cxe4

Las negras capturan el peón de 'e' blanco y entran en la Variante Abierta de la Apertura Española. Si juegas esta apertura con negras, es mejor que muevas 5 ... ♗e7. (Te enseñaré más sobre esta variante en la lección siguiente.)

Lección

12

EL FINAL DE REY Y PEÓN

Antes de estudiar finales más complicados, debes aprender a jugar los de rey y peón, porque a veces una partida se gana por un solo peón de ventaja. El objetivo principal del peón suele ser alcanzar la otra parte del tablero y convertirse en dama, si bien el rey tiene que proteger su avance en muchas ocasiones.

Hay un método muy simple para saber si el rey enemigo puede o no alcanzar a un peón antes de que corone. Se llama «la regla del cuadrado».

Traza un cuadrado alrededor del peón, como el del diagrama 152. Si el rey enemigo está dentro del cuadrado, o bien entra en él en esa jugada, entonces puede capturarlo a tiempo.

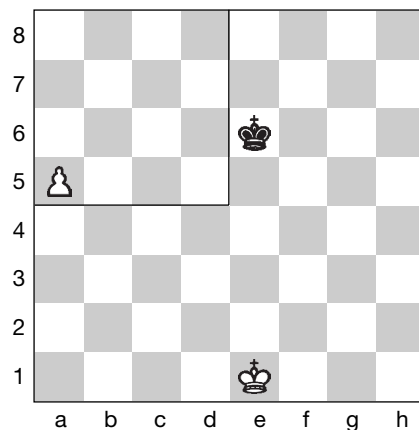


Diagrama 152. Si el rey enemigo entra en el cuadrado, puede alcanzar al peón.

Lección

13

MÁS TEMAS TÁCTICOS

Es el momento de ampliar tus conocimientos sobre los temas tácticos que comenzamos en la lección 11.

LA CELADA DEL ARCA DE NOÉ

Una de las celadas más conocidas que aparecen en la Apertura Española es la del «Arca de Noé». Un estudiante me preguntó por qué se llama así, y yo le contesté que porque es muy vieja, igual que el Arca de Noé.

En esta celada las blancas juegan los primeros siete movimientos de la variante principal de la Apertura Española (la traté por primera vez en la lección 9, pero hablé más sobre ella en la lección 12). Veamos los movimientos que llevan a esta celada.

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ab5 a6 4 Aa4 Cf6 5 0-0 Ae7 6 Te1 b5 7 Ab3 d6 8 d4?

Las blancas cometen el error de atacar el centro demasiado pronto con el peón de 'd'. Deberían mover antes 8 c3 para apoyar el peón.

Es difícil para un principiante calcular lo suficiente para descubrir todo lo que encierran los movimientos. Así pues, con el fin de hacer la tarea más fácil, observemos la posición justo antes del final de la celada, y de esta forma sabrás qué tipo de posición tienes que conseguir. Intenta

Lección

14

LA DEFENSA SICILIANA Y OTRAS DEFENSAS CONTRA 1e4

Hay muchos movimientos para contestar a 1 e4 además de 1 ... e5. La Defensa Siciliana es una de las más frecuentes. Puede dar lugar a partidas muy complicadas, por lo que es una de las aperturas más analizadas. Te recomiendo que juegues 1 ... e5 contra 1 e4 cuando lleves las piezas negras. Estudiaremos la Defensa Siciliana desde el punto de vista de las blancas.

Echemos un vistazo a esta apertura.

1 e4 c5

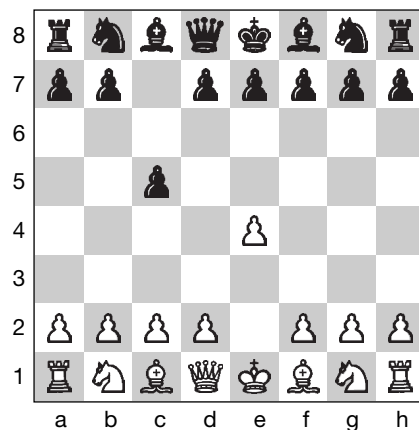


Diagrama 193. Posición tras 1 ... c5.

Lección

15

LA UTILIZACIÓN DE LAS TORRES

El uso de las torres durante la partida sigue algunas estrategias especiales. Veamos algunas de ellas con más detalle.

En la lección 6 expliqué que las torres no suelen utilizarse activamente en la apertura. No obstante, alguna vez habrás visto una torre en una columna abierta (una columna sin peón) en algunas posiciones. Una torre suele entrar en juego o emplearse para atacar a distancia en una columna abierta. Por regla general, debes colocar tus torres en las columnas abiertas.

En el diagrama 209 la torre blanca de 'e1' está situada en una columna abierta.

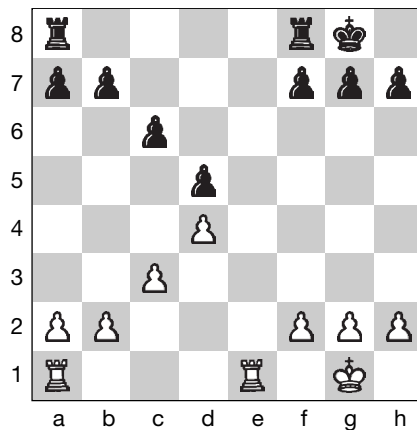


Diagrama 209. La torre blanca de 'e1' está en una columna abierta.

Lección

16

APERTURAS DE PEÓN DE DAMA

Hasta ahora hemos estudiado las aperturas que comienzan con 1 e4 (conocidas como «aperturas de peón de rey»). Debes tener una defensa para las partidas en que juegues con las piezas negras y las blancas comiencen con 1 d4 (conocidas como «aperturas de peón de dama»). Cuando juegues con blancas, te recomiendo que tu sistema de apertura sea 1 e4. Si llevas las negras y tu rival comienza con 1 d4, puedes desarrollar un excelente sistema utilizando la defensa «Nimzo-India» o la «India de Dama».

LA DEFENSA NIMZO-INDIA

La Nimzo-India es una defensa muy activa para las negras. Muchas otras defensas contra 1 d4 dejan a las negras con un juego restringido, con muy poco espacio para mover sus piezas.

1 d4

Esta apertura es la segunda más popular para las blancas. Sitúa un peón en el centro y abre la diagonal 'c1'-'h6' para el alfil de 'c1'.

1 ... Cf6

Lección

17

EL USO DE LOS PEONES

Francois André Danican, Philidor, uno de los mejores ajedrecistas del siglo XVIII, decía: «Los peones son el alma del ajedrez». Los peones conforman la estructura de tu ejército. Utilizarlos correctamente es una habilidad muy importante y deberían formar parte de tu plan a largo plazo en todas las partidas que juegues. En esta lección veremos algunos de los puntos débiles y fuertes de los peones.

PEONES DOBLADOS

Es una de las debilidades más comunes. Antes mencioné que los peones doblados son dos peones del mismo color situados en la misma columna. En el diagrama 234 tenemos un ejemplo de peones de 'f' doblados.

En términos generales, los peones doblados son más difíciles de defender y menos móviles (capaces de mover) que los no doblados. Sólo doblamos los peones cuando realizamos una captura con alguno de ellos. Puesto que capturar piezas es importante, a veces resulta difícil evitar doblar peones a lo largo de la partida.

No obstante, doblar peones al principio de la partida conlleva algunas ventajas. En primer lugar, dará como resultado disponer de una columna abierta, que puede ser útil para una torre. En segundo lugar, si capturamos hacia el centro puede permitirnos tener un centro más fuerte. Recuerda que cuando realices una captura con un peón en una fase

Lección

18

LA DEFENSA DAMIANO

En esta lección y la siguiente veremos ejemplos de partidas famosas desde el principio hasta el final. Aprenderás a sacar ventaja de una apertura débil del rival empleando un juego táctico incisivo.

En estas partidas un maestro llevará las blancas. Intenta encontrar los mejores movimientos para las blancas antes de mirar las respuestas. (Si no has hecho nunca esto, utiliza un tablero para realizar los movimientos.) Sigue el análisis en tu tablero y comprueba después el diagrama. Asegúrate de que en tu tablero aparece la posición correcta.

En esta partida las negras juegan la Defensa Damiano, que rara vez aparece en la práctica magistral de nuestros días. Es muy débil para las negras.

Recuerda que el maestro juega con blancas y el aficionado con negras.

1 e4 e5 2 Cf3

Hasta ahora, los movimientos son los mismos de la lección 6, cuando estudiamos el Giuoco Piano.

2 ... f6?

Las negras intentan defender el peón de 'e5', pero debilitan las diagonales 'h5'-'e8' y 'a2'-'g8' e impiden situar un caballo en 'f6'. A veces los principiantes intentan defender el peón de 'e' con 2 ... Ad6?, pero esto

Lección

19

PAUL MORPHY CONTRA EL CONDE DE ISOUARD Y EL DUQUE DE BRUNSWICK

En esta partida tan famosa las negras juegan la Defensa Philidor. Igual que la Defensa Damiano, esta apertura raramente aparece en la práctica magistral de nuestros días y no es buena para las negras. El desarrollo rápido de las piezas en la apertura concede a las blancas un ataque poderoso.

En esta partida el famoso campeón americano de ajedrez, Paul Morphy, llevaba las blancas. Cuando era joven se le consideraba un genio. A la edad de 12 años ganó a los mejores jugadores de Nueva Orleans. A finales de la década de 1850 viajó a Europa y ganó todos sus encuentros contra los ajedrecistas más fuertes del mundo.

Esta partida fue disputada en París, Francia, en 1858. El Duque de Brunswick y el Conde de Isouard jugaban con negras contra Morphy: ¡dos contra uno!

1 e4 e5 2 Cf3 d6

Las negras defienden el peón de 'e5'. Sin embargo, el inconveniente de este movimiento es que el alfil de la diagonal 'f8'-'a3' queda bloqueado. La posición negra suele ser muy restringida en la Defensa Philidor.

3 d4

Lección

20

CONTINUAR MEJORANDO

Ésta es la lección final. Si has estudiado lo explicado hasta ahora, habrás aprendido las estrategias básicas del ajedrez. Pero aún puedes mejorar tu juego de varias formas.

Apúntate a algún club de ajedrez de tu localidad. Si tu escuela no tiene club de ajedrez, puedes fundar uno. Para obtener información sobre cómo fundar un club de ajedrez en tu escuela, llama o escribe a la federación de ajedrez de tu país o de tu región.

Internet es un medio popular para jugar al ajedrez y recibir lecciones. Incluso puedes participar en un torneo escolar en red. Para más información, puedes ponerte en contacto a través de:

Ajedrez para jóvenes
Att: Robert Snyder
2621 Silvercreek Dr.
Fort Collins, CO 80525
www.chessforjuniors.com

Si encuentras algún jugador experto o un profesor de ajedrez en tu localidad, comienza a dar clases con él. No hay nada mejor que tener un monitor de ajedrez para guiarte.

¡Lee más libros! Hay más libros sobre ajedrez que de todos los otros juegos juntos, así que aprovéchalos. Hay libros sobre aperturas, táctica