

Publicado en:		
		
https://www.chess.com/es	Por: Fernández Siles, Luís	

5 Claves para construir tu repertorio de aperturas

9 may. 2017

¿Te has preguntado por qué determinados jugadores prefieren unas aperturas a otras? ¿Cuál es el proceso que siguen los grandes ajedrecistas para crear su repertorio? ¿Son mejores unas aperturas a otras? Y lo más importante si estás leyendo este artículo: ¿Cómo debes crear TÚ un buen repertorio? Trato de poner un poco de luz sobre todo esto, así que sigue leyendo

Clave 1. Necesitas un repertorio consecuente con tu nivel

Todos queremos jugar aperturas muy buenas que nos aseguren ventaja en muy pocas jugadas. Eso no existe, lo lamento. En realidad no lo lamento, el ajedrez perdería su sentido si conociendo determinada apertura un jugador pudiera conseguir, con toda seguridad, una magnífica posición.

Es fundamental estudiar de manera consecuente con nuestro nivel de juego. Un principiante no va conseguir ganar muchas partidas solo por estudiar profundamente muchas aperturas. Igualmente, un jugador de nivel avanzado no puede conformarse con tener algunas ideas superficiales de las aperturas que juega, confiando en llegar a un medio juego en el que sacar la partida adelante.

A.- Esquemas para principiantes.

Mi consejo para los principiantes es que estudien esquemas. Los esquemas son planteamientos de apertura en donde se busca llegar siempre a la misma estructura de peones y a una disposición de piezas similar. Los planes que se buscan, además, suelen ser siempre muy parecidos. Está claro que no existe un esquema que podamos emplear juego como juego mi rival. Pero sí es cierto que existen algunos, como la **Siciliana Cerrada** con blancas, el **Ataque Indio de Rey** o el [Muro de Piedra](#), que se pueden emplear ante diferentes órdenes de jugadas del rival.



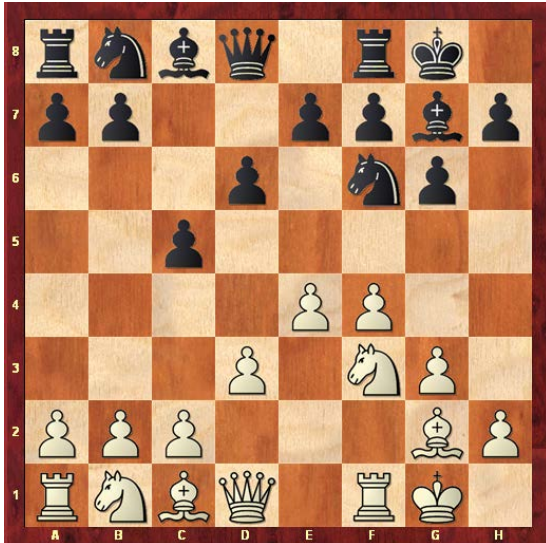
Publicado en:



<https://www.chess.com/es>

Por: Fernández Siles, Luís

Ejemplo de Siciliana Cerrada.



1.e4 c5 2. Nc3. Estrictamente hablando esta es la jugada que plantea la Siciliana Cerrada, aunque te voy a mostrar un esquema competo típico. (2... Nf6 (2... d6 3. d4) (2... e6 3. d4) 3. d4, son las jugadas habituales que nos llevan a las líneas principales de la Siciliana.) 2... Nc6 3. g3 El desarrollo del alfil por fianchetto caracteriza también nuestro esquema. 3... g6 4. Bg2 Bg7 5. d3 d6 6. f4 Nf6 (6... e6 7. Nf3 Nge7 8. O-O O-O es también muy habitual.) 7. Nf3 O-O 8. O-O. El esquema queda definido. Las blancas, normalmente, jugarán en el flanco de rey, que es el sector del tablero donde tienen la ventaja de espacio. las negras, por su parte, lo harán en el ala de dama, ya que están más avanzadas en ese flanco.

Ejemplo de Ataque Indio de Rey



1.e4 e6 2. d3 d5 3. Nd2 Evitando un posible cambio de damas que podría producirse tras el cambio de peones en e4. 3... Nf6 4. Ngf3 c5 5. g3 Este esquema debe su nombre a que es similar a la Defensa India de Rey con negras. Las blancas buscan una estructura de peones y disposición de piezas similar. La ventaja es que, como las negras han jugado e6, no tienen tanto control del centro como ocurre en la India de Rey cuando las blancas han jugado e4. 5... Nc6 6. Bg2 Be7 7. O-O O-O También en este esquema las blancas juegan en el ala de rey y las negras en el de dama. Cada bando juega donde tiene la ventaja de espacio. Hay excepciones a esta regla, pero suele ser útil tenerla en cuenta.



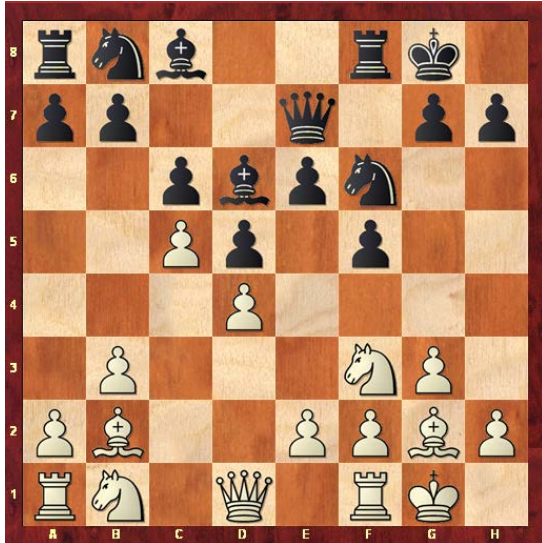
Publicado en:



<https://www.chess.com/es>

Por: **Fernández Siles, Luís**

Ejemplo de Muro de Piedra.



1. d4 e6 2. c4 f5 3. g3 Nf6 4. Bg2 c6 5. Nf3 d5 Llegando a la estructura de peones que define el Muro, también conocido como Stonewall. **6. O-O Bd6 7. b3** Para cambiar alfiles en a3. **7... De7** Casilla natural para la dama, donde de paso se impide **Aa3**. **8. Bb2 O-O** Como hemos estudiado anteriormente en estos artículos, el Muro presenta una posición sólida, pero con cierta facilidad para iniciar acciones ofensivas en el flanco de rey. las blancas suelen jugar en el centro o ala de dama, y especialmente tratar de sacar partido a la casilla débil de e5. Las negras tienen más opciones y, a veces juegan en el flanco de dama con **b6 + Ab7** y **c5**, y a veces inician un ataque en el flanco de rey pasando piezas a ese sector y avanzando sus peones del enroque.

Lo bueno de jugar por esquemas es que aprendemos estructuras de peones, sus planes asociados, los patrones importantes, y eso facilita el proceso de aprendizaje. Como te explico más adelante, tratar de memorizar no es buena idea. Pues bien, si entendemos estas estructuras y toda la estrategia que las rodea podremos jugar esas posiciones con colores cambiados. Por ejemplo, si aprendo a jugar el Muro de Piedra, que al fin y al cabo es un esquema muy concreto, podría llegar a posiciones similares pero con colores cambiados, es decir, donde son las blancas las que plantean la estructura del Muro de Piedra. (Te recomiendo que si te interesa este esquema veas el artículo sobre [el Muro de Piedra en 15 minutos](#).) ¿No me crees? Mira la siguiente partida...



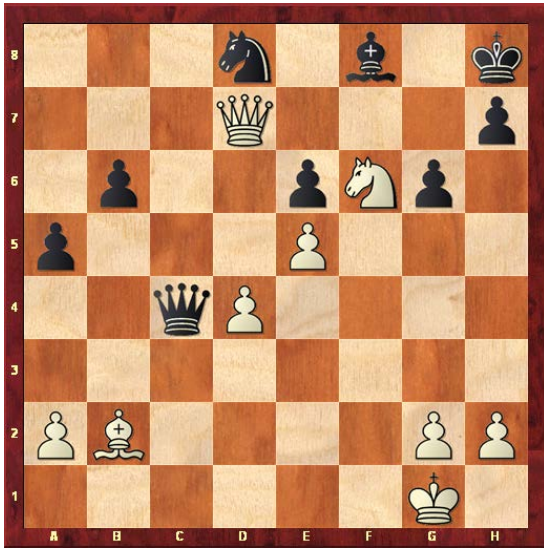
Publicado en:



<https://www.chess.com/es>

Por: Fernández Siles, Luís

Danielsen, Henrik (2520) vs. Halldorsson, Bragi (2236)
Reykjavik op | Reykjavik | Round 1 | 7 Mar 2002 | ECO: A03 | 1-0



1.f4 d5 2. Nf3 g6 3. e3 Bg7 4. d4 Nf6 5. Bd3 O-O 6. O-O c5 7. c3 ¡Pues ya tenemos un Muro de Piedra con colores cambiados! **7... b6** Vemos que la negras recurren al típico plan de cambiar su alfil de c8 por el alfil bueno de las blancas, tratando de jugar **Aa6. 8. De2** Pero las blancas lo impiden. **8... a5 9. Nbd2 e6 10. b3 Ba6 11. Bb2** El desarrollo de este alfil por fianchetto es temático. Si más adelante se avanza el peón c, la acción de esta pieza se verá liberada. **11... Bxd3 12. Dxd3 Nfd7 13. c4 Nc6 14. Rad1 Dc7 15. Ne5** La casilla favorita del caballo. **15... Rfd8 16. Ndf3 cxd4 17. exd4 Rac8 18. Ng5** Las blancas se adueñan rápidamente de la iniciativa, creando problemas en f7. **18... Ndxe5 19. fxe5 De7 20. Nxf7 dxc4 21. Dh3 Rf8 22. Nd6** ¡Magnífica casilla para el caballo, en el corazón de la posición negra. **22... Rxf1+ 23. Rxf1 Rf8 24. bxc4 Rxf1+ 25. Kxf1 Nd8 26. Df3 Dc7 27. Db3 Bf8 28. Ne8** El caballo encuentra otra gran casilla a la que ir: f6. **28... Dc6 29. Nf6+ Kh8 30. Db5 Dc7** Con peón de menos las negras no quieren entrar en el final. **31. Dd7 Dxc4+ 32. Kg1 (32... Bg7 para impedir el mate en h7 33. De8+ Bf8 34. Dxf8#)**

