



## Curso de aperturas: El desarrollo de las piezas

presente y no tienen tanta libertad para maniobrar a su gusto. Esta apertura es la que actualmente goza de mayores preferencias entre los buenos jugadores.

Debemos comentar además **3.d4** llamada "Apertura Escocesa" pues nos plantea un problema al compararla con lo que dijimos anteriormente respecto a la jugada 2.d4.

Imaginemos que las negras continúan **3...exd4 4.♘xd4 ♗xd4 5.♙xd4** llegando a la siguiente posición:



Las blancas han tenido que mover su dama, pero eso no tiene ahora ningún inconveniente al no poder las negras ganar ningún tiempo de desarrollo atacándola. Hay que hacer notar que la jugada **5...c5** no es una jugada de desarrollo y en realidad perjudica bastante a su bando, estropeando la estructura de peones, un concepto que trataremos más adelante. Para las negras sería mejor renunciar al cambio de caballos y jugar, por ejemplo **4...♗f6** ó **4...♙c5** siguiendo el desarrollo.

### 3...♙d6?

Una mala jugada, que ponemos como ejemplo para ilustrar los defectos de un desarrollo desacertado. Aunque las negras desarrollan una pieza, en esta casilla el alfil es un estorbo para el desarrollo del resto de las piezas, cosa que ya hemos comentado anteriormente.

### 4.d3

Una vez que las blancas han desarrollado su alfil, mover el peón a esta casilla ya no tiene ningún inconveniente.

C	N	J	X	Z	U	Z	D
A	B	O	Q	L	E	J	E
S	K	P	E	R	S	V	U
I	C	J	D	P	B	T	Q
L	O	E	C	L	D	M	O
L	J	A	Q	U	E	O	R
A	L	K	M	C	N	D	N
O	D	A	G	O	H	A	E

En esta sopa de letras, busca seis palabras relacionadas con el ajedrez

### En futuras entregas de este curso:

- \* La importancia del centro.
- \* El adelanto en el desarrollo.
- \* La ganancia de material a costa del tiempo.
- \* Consejos generales en la apertura.

Pero también era muy bueno avanzar el peón dos pasos o mover el caballo a c3, así como enrocarse. **El enroque es una jugada que sirve para varias cosas, pone en seguridad el rey, apartándole del centro que es la zona peligrosa y además permite el juego de las torres.** Por lo tanto resulta muy útil y no hay que dudar en hacerla lo antes posible.

### 4...h6?

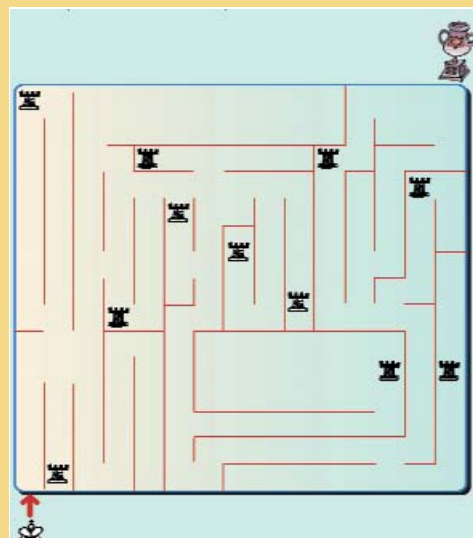
Otro error, aunque instructivo pues lo cometen muchos principiantes. Esta jugada, que no desarrolla nada y solo sirve para evitar la clavada del caballo cuando salga a f6 es una pérdida de tiempo y hay que evitarla.

### 5.0-0 b6

Como el alfil de casillas blancas no puede salir (consecuencia del error de la jugada **3...♙d6**) las negras buscan este desarrollo. Pero cuesta dos tiempos y además el alfil queda con poca actividad.

### 6.♗c3 ♙b7

Aunque la apertura todavía no ha terminado, puede verse la diferencia entre el desarrollo de ambos bandos. El de las blancas es muy superior pues tienen más piezas en juego y en mejor posición.



Ayuda al rey blanco a coger el trofeo, pero sin pasar por ningún pasillo donde esté una torre enemiga