

## TREINTA REGLAS DEL AJEDREZ

Por Mr. Richard Shorman. Una modificación ligera a la lista de Ruben Fine.

### 10 REGLAS DE LA APERTURA

- O1) **ABRE** con un **PEÓN CENTRAL**.
- O2) **DESARROLLA** con amenazas.
- O3) **CABALLOS** antes que **ALFILES**.
- O4) **NO** muevas la misma pieza dos veces.
- O5) Haz unas **POCAS MOVIDAS DE PEÓN** tanto como sea posible en la apertura.
- O6) **NO** saques tu **DAMA** al juego **TEMPRANAMENTE**.
- O7) **ENROCA** tan pronto como sea posible, preferiblemente sobre el **LADO REY**.
- O8) Siempre juega para ganar el control del centro.
- O9) Intenta mantener al menos **UN PEÓN** en el **CENTRO**.
- O10) **NO SACRIFIQUES** sin una clara y adecuada razón. Por un peón sacrificado tú debes:

Tu peón debe:

- a) **GANAR TRES TIEMPOS**, o
- b) **DESVIAR** a la **DAMA**, o
- c) **PREVENIR EL ENROQUE**, o
- d) **CONSTRUIR** un fuerte ataque.

## 10 REGLAS DEL MEDIO JUEGO

M1) **HTEN TODAS** tus **MOVIDAS** dentro de **PLANES** definidos.

Reglas de Planeamiento:

- a) Un plan **DEBE** ser sugerido por alguna característica en la posición.
- b) Un plan **DEBE** estar basado sobre **PRINCIPIOS ESTRATEGICOS**.
- c) Un plan **DEBE** ser **FLEXIBLE**,
- d) **CONCRETO** y,
- e) **CORTO**.

Evaluando una Posición:

- 1) **MATERIAL**
- 2) **ESTRUCTURA DE PEONES**
- 3) **MOBILIDAD DE LAS PIEZAS**
- 4) **SEGURIDAD DEL REY**
- 5) **AMENAZAS DEL ENEMIGO**

M2) Cuando tu estés materialmente arriba **ARRIBA**, **INTERCAMBIA** tantas piezas como sea posible,  
especialmente **DAMAS**.

M3) **EVITA** serias **DEBILIDADES DE PEONES**.

M4) En **POSICIONES CONSTREÑIDAS** libera a ti mismo **INTERCAMBIANDO**.

M5) **NO** lles a tu **REY** afuera con la **DAMA DEL Oponente** sobre el tablero.

M6) Todas las **COMBINACIONES** están basadas en **ATAQUES DOBLES**.

M7) Si tu oponente tiene **UNA** o **MAS** piezas **EXPUESTAS**, mira por una **COMBINACION**.

M8) **EN POSICIONES SUPERIORES**, para **ATACAR** al **REY ENEMIGO**, tu debes **OABRIR** una columna (o al menos una diagonal) para tus **PIEZAS PESADAS (DAMA y TORRES)**.

M9) **EN POSICIONES IGUALADAS**, **CENTRALIZA** la acción de **TODAS** tus **PIEZAS**.

M10) **EN POSICIONES INFERIORES**, la mejor **DEFENSA** es el **CONTRA-ATAQUE**, si es posible.

## **10 REGLAS DEL FINAL DE JUEGO**

- E1) Para ganar **SIN PEONES**, tu debes estar al menos una **TORRE** o **DOS PIEZAS MENORES** arriba (dos caballos excepto).
- E2) El **REY** debe estar **ACTIVO** en el **FINAL**.
- E3) **PEONES PASADOS** deben estar **EMPUJADOS (PPDEE)**.
- E4) Los finales **MAS FACILES** de ganar son los finales de **PURO PEÓN**.
- E5) Si estas **SOLO UN PEÓN** arriba, **INTERCAMBIA PIEZAS**, no peones.
- E6) **NO** coloques tus **PEONES** en los **ESCAQUES DEL MISMO COLOR** de tu **ALFIL**.
- E7) **ALFILES** son **MEJORES** que **CABALLOS** en todas las posiciones menos en posiciones **BLOQUEADAS**.
- E8) Es usualmente valioso **DAR UN PEÓN** para coger una **TORRE EN LA SETIMA FILA**.
- E9) **TORRES** están bien **DETRAS DE LOS PEONES PASADOS (TEBDPP)**.
- E10) **PEONES PASADOS BLOQUEALOS** con el **REY**.