

VALOR NOMINAL
Y RELATIVO
DE LAS PIEZAS

MATERIAL PARA
EL PROFESORADO
PARTICIPANTE

CURSO 2017 - 2018

 aulaDjaque

DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN

SERVICIO DE PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS



JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN



Introducción.

En los recursos anteriores hemos conocido la historia del ajedrez, el tablero, el movimiento de las piezas y el objetivo final del juego: el jaque mate. Por tanto, conocemos el territorio y el destino final de nuestro viaje. Pero la región es ignota: necesitamos algunos puntos de orientación que nos lleven desde la posición inicial al jaque mate.

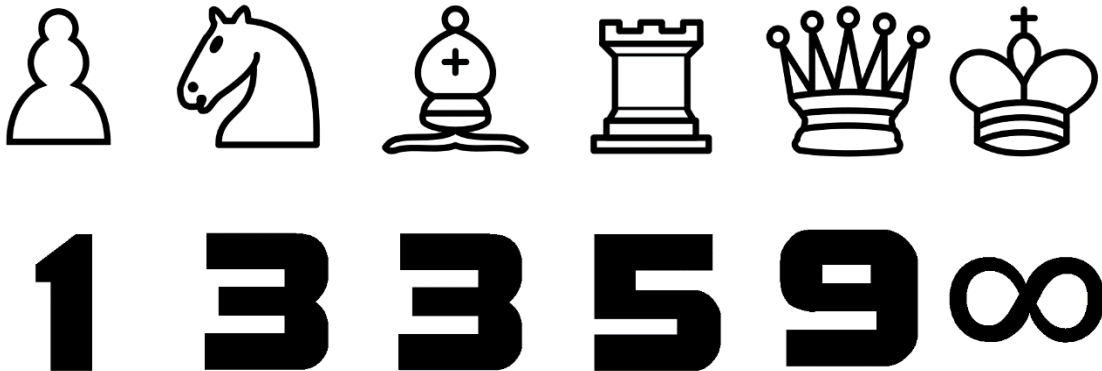
El primer punto de orientación que veremos es el valor nominal y relativo de las piezas.



El valor nominal de las piezas.

Asignamos a cada pieza de ajedrez los siguientes valores nominales:

- Peón: 1.
- Caballo: 3.
- Alfil 3.
- Torre: 5.
- Dama: 9.
- Rey: Infinito.



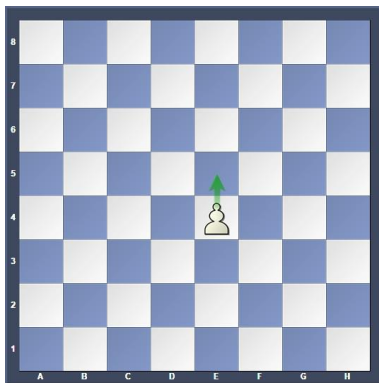
Estos valores se basan en la experiencia de cientos de miles de partidas, pero, aunque no son arbitrarios, no son universales. Algunos autores usan diferentes valores, como 3'5 para los alfiles o 10 para la dama. En el siguiente punto te explicamos más sobre el valor nominal de las piezas.

El valor nominal de las piezas está relacionado con su **movilidad potencial** sobre el tablero.



Consideraciones básicas sobre el valor nominal de las piezas.

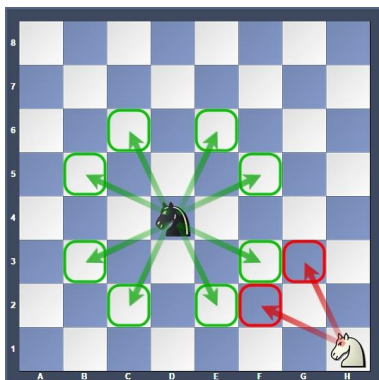
El valor nominal de las piezas está relacionado con su movilidad potencial, es decir, con la capacidad máxima de movimiento que tiene cada pieza sobre el tablero. Para examinar dicha capacidad situaremos cada pieza en el centro de un tablero vacío – donde generalmente alcanzan su máxima capacidad de movimiento – y en una esquina del mismo – donde generalmente poseen su mínima capacidad de movimiento –.



Desde el centro de un tablero vacío el peón solo puede desplazarse a 1 casilla.

El peón no puede reglamentariamente ocupar una esquina del tablero, por lo que no tiene sentido comprobar su movilidad en una esquina. Desde su casilla inicial, puede desplazarse a 2 casillas.

El peón tiene la menor movilidad potencial de todas las piezas, de ahí que lo tomemos como unidad de medida, y le asignamos el valor nominal 1.

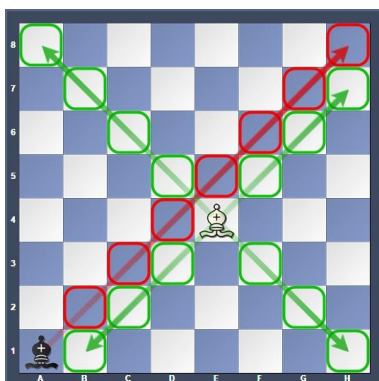


Desde el centro de un tablero vacío el caballo puede desplazarse a 8 casillas.

Desde una esquina de un tablero vacío el caballo puede desplazarse a 2 casillas.

El caballo es la pieza cuya movilidad potencial se ve más afectada por la posición en el tablero.

Al caballo le asignamos el valor nominal 3.



Desde el centro de un tablero vacío el alfil puede desplazarse a 13 casillas.

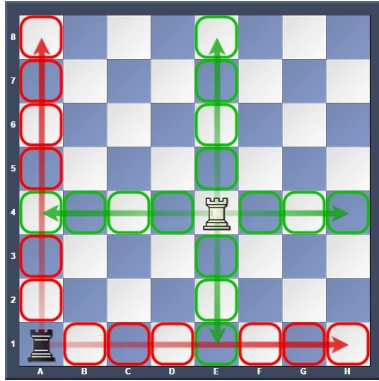
Desde una esquina de un tablero vacío el alfil puede desplazarse a 7 casillas.

La movilidad potencial del alfil también se ve muy afectada por su posición en el tablero, pero no tanto como la del caballo.

Al alfil le asignamos el valor nominal 3.



Observa que el alfil puede desplazarse a muchas más casillas que el caballo y, sin embargo, sus valores nominales son iguales. Aprenderás otras faltas de sentido aparentes en el valor nominal de las piezas. Las razones que las explican son muy sencillas como veremos en la siguiente sección.

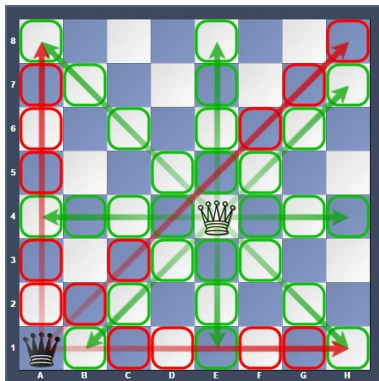


Desde el centro de un tablero vacío la torre puede desplazarse a 14 casillas.

Desde una esquina de un tablero vacío la torre también puede desplazarse a 14 casillas.

La movilidad potencial de la torre no se ve afectada por su posición en el tablero.

A la torre le asignamos el valor nominal **5**.

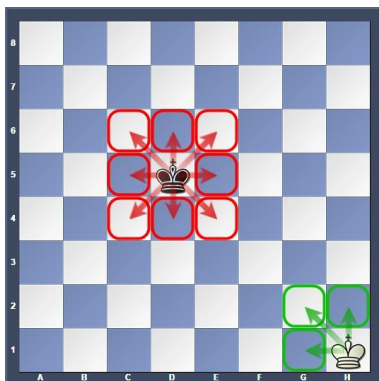


Desde el centro de un tablero vacío la dama puede desplazarse a 27 casillas.

Desde una esquina de un tablero vacío la dama puede desplazarse a 21 casillas.

La movilidad potencial de la dama solo se ve ligeramente afectada por su posición en el tablero.

A la dama le asignamos el valor nominal **9**.



Desde el centro de un tablero vacío el rey puede desplazarse a 8 casillas.

Desde una esquina de un tablero vacío el rey puede desplazarse a 3 casillas.

La movilidad potencial del rey se ve afectada por su posición en el tablero.

Al rey le asignamos el valor nominal **infinito**.



A continuación te presentamos una tabla-resumen del valor nominal de las piezas.

Adjuntaremos la tabla-resumen en blanco para que puedas utilizarla con tu alumnado.



Tabla-resumen sobre el valor nominal de las piezas.

		PIEZA	MOVILIDAD EN CENTRO DEL TABLERO VACÍO	MOVILIDAD EN ESQUINA DEL TABLERO VACÍO	VALOR NOMINAL
PEONES			1	X	1
P I E Z A S	PIEZAS MENORES		8	2	3
			13	7	3
			14	14	5
	PIEZAS MAYORES		27	21	9
			8	3	∞



Aprendamos algunos conceptos nuevos: en ajedrez distinguimos entre **peones** y **piezas**. Los **peones no son piezas** en sentido estricto. Además, hablamos de **piezas menores** (caballos y alfiles) y **piezas mayores** (torres y damas). Las *piezas mayores* reciben esa denominación porque **pueden dar jaque mate** (con la ayuda de su rey, que nunca desaparece del tablero) al rey rival; mientras que las *piezas menores* requieren de la ayuda de al menos otra pieza menor para dar jaque mate al rey rival.

En ajedrez distinguimos entre peones y piezas, que, a su vez, pueden ser piezas menores (caballos y alfiles) y piezas mayores (torres y damas).



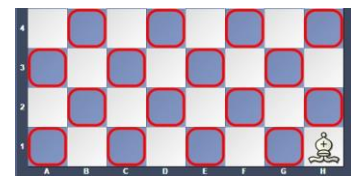
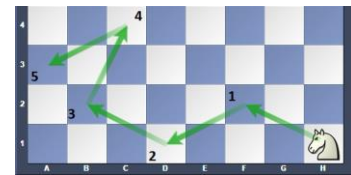
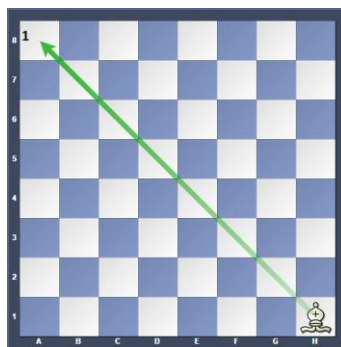
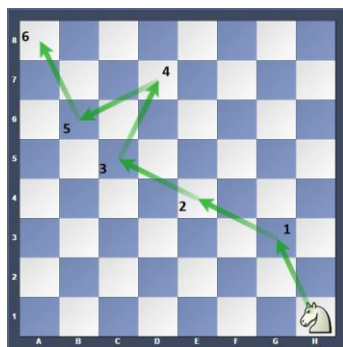
La palabra “pieza” tiene varios significados en ajedrez. “Recoged las piezas, por favor” alude al conjunto de piezas y peones. “He ganado una pieza” significa que tengo un caballo o alfil de ventaja. “En la apertura debemos desarrollar las piezas” alude al sentido literal que excluye a los peones.



Consideraciones avanzadas sobre el valor nominal de las piezas.

El caballo recibe el valor nominal de 3 porque su influencia en el juego se aproxima a la de 3 peones.

El alfil es mucho más móvil que el caballo pero su valor nominal es también de 3. Veamos la razón a la que obedece dicha similitud:



Un caballo situado en la casilla **h1** necesita 6 movimientos para llegar hasta **a8**. Un alfil solo necesita un movimiento para realizar el mismo desplazamiento.

Sin embargo, el caballo puede desplazarse a todas las casillas del tablero, aunque le lleve muchos movimientos, ya que cada vez que se mueve cambia el color de la casilla que ocupa; mientras que un alfil situado en **h1** (y, por tanto, de casillas claras) no puede desplazarse nunca a la casilla **a3**, ni a ninguna de las 32 casillas oscuras del tablero. Análogamente, un alfil de casillas oscuras no puede desplazarse a ninguna de las 32 casillas claras del tablero.

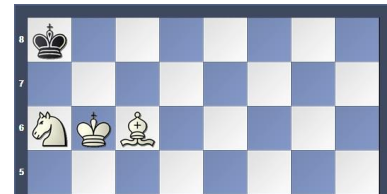
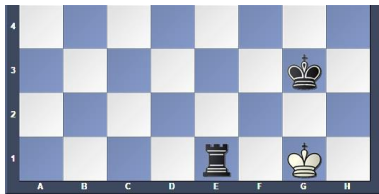


El caballo puede desplazarse a todas las casillas del tablero, aunque necesite muchos movimientos. El alfil puede desplazarse más rápidamente (en menos movimientos), pero solo a la mitad de las casillas del tablero.

Esta es la razón de que los valores nominales de alfil y caballo sean similares.

Hemos comentado también que algunos autores otorgan un valor nominal de 3'5 al alfil. La razón se encuentra en que, en la mayoría de las posiciones, el bando que conserva la pareja de alfiles frente a los dos caballos o caballo y alfil del rival tiene ventaja. Pero dar el valor nominal de 3'5 al alfil puede inducir al error de creer que no se debe cambiar un alfil propio por un caballo rival, cuando en muchas posiciones este cambio es perfectamente equivalente.

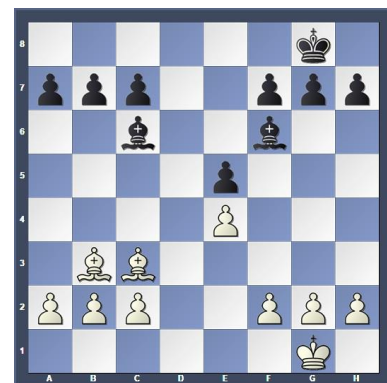
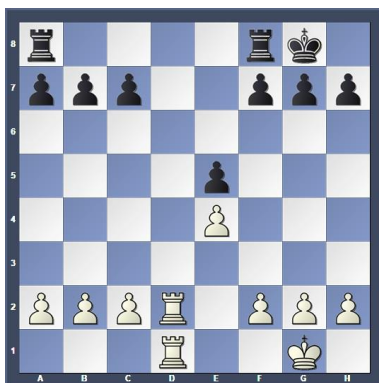
Comparemos ahora la torre con el alfil: la torre puede desplazarse a más casillas que el alfil, tanto claras como oscuras. Además, la torre puede dar jaque mate al rey rival, con la ayuda de su rey (por eso es una pieza mayor); el alfil necesita la ayuda de su rey y al menos un caballo para dar mate al rey rival (por eso es una pieza menor).



En el diagrama de la izquierda observamos una posición de jaque mate al rey blanco en la que solo intervienen la torre negra y el rey negro.

En el diagrama de la derecha observamos una posición de jaque mate al rey negro en la que intervienen el alfil blanco, el caballo blanco y el rey blanco. Comprueba cómo, sin la ayuda del caballo blanco, que impide que el rey negro escape por la casilla **b8**, el alfil no podría situar en jaque mate al rey negro.

Las dos torres de un mismo bando pueden también apoyarse (defenderse) entre ellas, lo que las hace aún más fuertes; los dos alfiles de un mismo bando no pueden hacer lo mismo porque se mueven por casillas de distinto color.



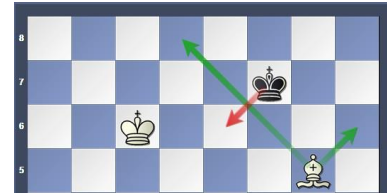
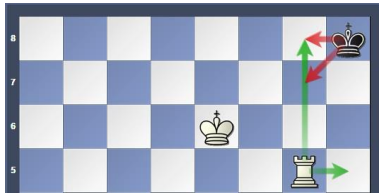
En el diagrama de la izquierda ambas torres blancas se apoyan o defienden en la misma columna, lo que se conoce como torres dobladas. Gracias a sus torres dobladas, las blancas tienen ventaja en esta posición.

Gracias a ello dominan la columna **d**, y podrían ir a **d7** desde donde atacarían varios peones negros.

Las torres negras no pueden oponerse a las torres blancas. Si alguna torre negra trata de oponerse a las torres blancas en **d8**, las blancas simplemente la capturarán, ganando una torre.

En el diagrama de la derecha podemos ver que los alfiles blancos de **b3** y **c3** no pueden hacer lo mismo, porque sus líneas de acción no coinciden.

Por último, otra razón por la que la torre vale más que el alfil es su capacidad para *cortar* al rey rival:



En el diagrama de la izquierda la torre blanca establece una barrera en la columna g que el rey negro no puede atravesar. A esta acción se le llama *cortar* al rey rival. Si el rey negro se acercara a la torre blanca, ésta puede alejarse en la misma columna, manteniendo el corte.

En el diagrama de la derecha observamos cómo el alfil blanco no puede cortar al rey negro, que siempre podrá moverse por las casillas del color opuesto a las del alfil.

Examinemos ahora el valor nominal de la dama. Hemos establecido que dicho valor nominal es 9. Sabemos que la dama se mueve como una torre y un alfil, y por tanto podría parecer que su valor nominal debería ser de $5 + 3 = 8$. Pero, de nuevo, la dama puede controlar casillas de ambos colores, a diferencia del alfil, y puede cambiar de diagonales claras a diagonales oscuras y viceversa en un solo movimiento. Por esa razón vale un poco más que la suma de torre y alfil.

De nuevo consideramos más apropiado otorgar a la dama un valor nominal de 9, en lugar de 10. La razón es que, generalmente, es ventajoso cambiar la dama por las dos torres del oponente y si damos valor 10 a la dama, este cambio aparentaría ser equivalente.

Por último, consideremos el valor nominal del rey. Hemos dicho que éste tiene un valor nominal infinito, pues la amenaza irresoluble de su captura (el jaque mate) termina la partida.

Pero, dejando al margen su importancia capital en el desenlace de la partida y considerado como una pieza más, el rey tiene un valor aproximado de 4, lo que supone un valor superior al de una pieza menor y casi tan alto como el de una torre.



El rey también puede capturar piezas y peones, como una pieza más. Si bien normalmente permanece a refugio durante buena parte de la partida, cuando quedan pocas piezas y existe poco riesgo de que reciba jaque mate, el rey se activa y puede ser una pieza muy fuerte.



Aplicación del valor nominal de las piezas.

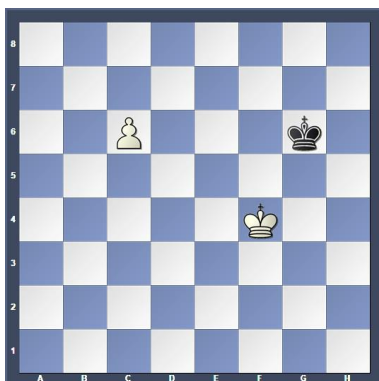
Para ganar la partida hay que dar jaque mate al rey rival. Pero el jaque mate puede alcanzarse por dos vías: mediante *ataque directo* y mediante *debilitación*. Veamos sendos ejemplos:



En este diagrama las negras tienen una dama de ventaja, pero han recibido jaque mate. Las blancas han efectuado un ataque directo (mediante una combinación que veremos en la sección de táctica) y ganan la partida aunque tengan menos material.

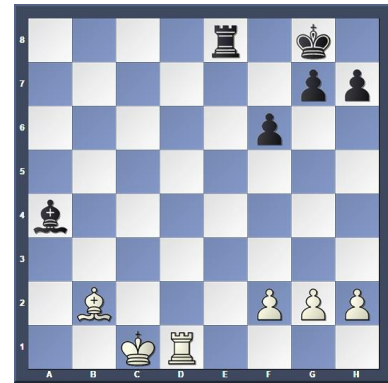
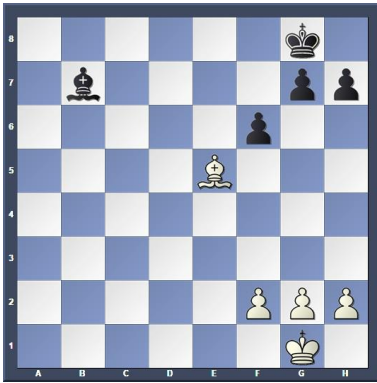


En este diagrama las blancas tienen un caballo más que las negras. Para ganar la partida, podrían buscar el jaque mate, pero también podrían emplear el debilitamiento: cambiar piezas con las negras (dama por dama, torre por torre...). Cuando solo quede su caballo de más, las blancas pueden capturar algún peón rival, llegando al diagrama inferior.



En este diagrama las blancas han seguido la técnica de debilitamiento y tienen solo un peón más que las negras. Pero este peón es suficiente para ganar la partida, ya que basta avanzar el peón dos movimientos para alcanzar la casilla de coronación. El peón se transformará en una dama y las blancas darán jaque mate al rey negro con su rey y dama.

Portanto, conocer el valor nominal de las piezas nos sirve como orientación para tratar de ganar – y de no perder – *material* (piezas y peones). Si hemos ganado material tenemos muchas opciones para ganar la partida, y de la misma manera si lo hemos perdido tenemos muchas opciones para perder la partida.



En el diagrama de la izquierda es el turno de las blancas. El peón negro de **f6** está atacando al alfil blanco de **e5**, y gracias al valor nominal de las piezas sabemos que el alfil vale 3. Por lo tanto, debemos moverlo a una casilla en la que no esté atacado, o las negras lo capturarán.

En el diagrama de la también derecha es el turno de las blancas. El alfil negro de **a4** ataca a la torre blanca de **d1**, que está defendida por el rey blanco desde **c1**. Podríamos pensar que las blancas no necesitan mover la torre, puesto que está defendida. Pero sabemos que la torre vale 5 y el alfil vale 3, por lo que si las blancas no mueven la torre, el alfil negro la capturará y, aunque el rey blanco capture después el alfil en **d1**, las negras ganarán 2 (5-3).



Los valores nominales de las piezas nos ayudan a tomar decisiones (y tienen muchas aplicaciones educativas, que pronto comenzaremos a trabajar) durante la partida. Pero en ajedrez, como veremos en la siguiente sección, el valor nominal de las piezas no es una guía estratégica absoluta puesto que un bando puede entregar voluntariamente material para ganar la partida.

Llamamos **sacrificio** a la *entrega voluntaria de material* (que puede o no ser aceptada por el rival) para obtener alguna ventaja.



A este respecto, es interesante seguir el consejo del Gran Maestro polaco Tartakower (1887 – 1956) quien, con su ironía única, señalaba:

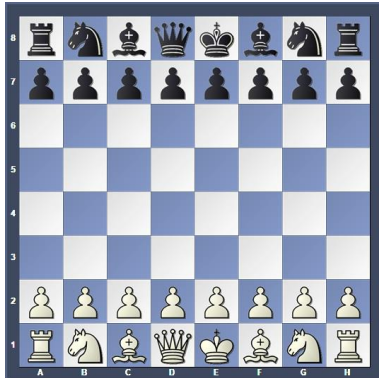
“Siempre es mejor sacrificar las fuerzas de tu oponente”.



El valor relativo de las piezas.

Una vez visto el valor nominal de las piezas, terminaremos el tema examinando el valor relativo de las piezas.

Veamos una posición que ya conocemos: la posición inicial.



En la posición inicial los caballos ya pueden mover y están defendidos. Las torres, por su parte, están indefensas, no pueden mover y tardarán varias jugadas en poder realizar algún movimiento útil. En esta posición, por tanto, un caballo vale tanto o más que una torre.

Pero conforme avance la partida, se despejarán líneas y las torres podrán desplegar todo su potencial. Será entonces cuando las torres valgan 5 y los caballos, 3.

Un peón central como el peón **e** puede controlar dos casillas del centro del tablero. Un peón lateral, como el peón **a**, solo puede controlar una casilla en la columna **b**. Por tanto, durante gran parte de la partida un peón central vale más que un peón lateral, aunque ambos tengan el mismo valor nominal.



En este diagrama es el turno de las blancas. Las negras tienen un peón más, pero ahora las blancas realizan un movimiento aparentemente ilógico. Mueven su dama en diagonal y capturan el peón negro de **h7** (ver diagrama siguiente).



Continúa desde el diagrama anterior.

Tras capturar el peón negro de h7, la dama blanca está dando jaque al rey negro. Pero ¡el rey negro puede capturar a la dama! De hecho, es la única jugada legal que pueden hacer las negras, ya que están en jaque y deben apartarse, bloquear o capturar (A, B o C). No pueden apartarse ni bloquear por lo que tienen que capturar a la dama blanca (ver diagrama siguiente).



Continúa desde el diagrama anterior.

El rey negro captura a la dama blanca en **h7**. Dado que era la única jugada que podían hacer las negras, las blancas sabían que las negras iban a hacer esta jugada. Las blancas han entregado voluntariamente—han sacrificado—su dama, que vale 9, por un peón rival, que vale 1, lo que sería una muy mala decisión en muchas circunstancias. Pero en este caso, lo han hecho para poder realizar la siguiente jugada (ver diagrama siguiente):



Las blancas mueven su torre a la casilla **h3**, desde donde dan jaque mate al rey negro, ya que este no puede apartarse a **g6** ni a **g8** porque están controladas por el caballo blanco de **e7**, a **h6** ni **h8** porque están atacadas por la torre blanca de **h3**, ni pueden bloquear el jaque ni capturar la torre. Por lo tanto es jaque mate y ganan las blancas.

Las blancas sacrificaron su dama por el peón negro de **h7** porque calcularon que alcanzarían una posición de jaque mate tras su siguiente movimiento.

Por lo tanto, en el primer diagrama de esta serie entregar la dama (valor nominal 9) a cambio del peón negro de **h7** (valor nominal 1) no solo no era una mala decisión sino que era la mejor decisión de la que disponían las blancas.



El valor relativo de las piezas depende varios factores: la movilidad real de la pieza, la función que está realizando en el tablero y la existencia de objetivos. Una pieza encerrada e inmóvil tiene un valor inferior a su valor nominal, aunque si podemos ponerla en juego y hacer que alcance su máxima capacidad de movimiento y contribuya al plan general de su bando alcanzará su valor nominal.

Una pieza que no colabora al esfuerzo general del resto de piezas de su bando tampoco alcanza su valor nominal, como tampoco una pieza muy móvil que carezca de objetivos.

En ocasiones podremos sacrificar alguna o algunas piezas de gran valor para alcanzar un objetivo importante — como por ejemplo, el jaque mate —.

Dominar el valor relativo de las piezas es un arte que requiere experiencia. **Para comenzar y para muchas actividades y dinámicas de ajedrez educativo es suficiente con conocer el valor nominal de las piezas.**



Anexo: tabla-resumen sobre el valor nominal de las piezas.

		PIEZA	MOVILIDAD EN CENTRO DEL TABLERO VACÍO	MOVILIDAD EN ESQUINA DEL TABLERO VACÍO	VALOR NOMINAL
PEONES					
P I E Z A S	PIEZAS MENORES				
					
	PIEZAS MAYORES				
					
					