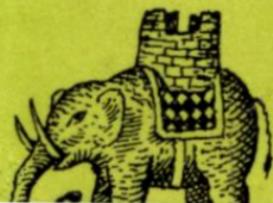




Yu. Averbaj
M. Beilin



**VIAGE
AL
REINO
DEL
AJE-
DREZ**



**VIAGE
AL
REINO
DEL
AJEZ
DREZ**

Ю. Авербах
М. Бейлин

**ИЗУЧЕ-
ШЕСТВУЮ
В ШАХ-
МАТНОЕ
КОРОЛЕВ-
СТВО**

Москва

Yu. Averbaj
M. Beilin

**VIAJE
AL
REINO
DEL
AJE-
DREZ**



Editorial Progreso

Moscú

Traducido del ruso por M. GUIZATULIN y J. RODRÍGUEZ

Presentación de E. DORON y V. KOROLKOV



Yu. Averbaj, conocido Gran Maestro, es ganador de numerosos torneos internacionales. Tiene ya 50 años de los que cerca de 40 juega al ajedrez. Es autor de muchos libros y artículos consagrados a este juego-ciencia: importantes estudios, ensayos populares y varios bosquejos. Es director de la revista "El ajedrez en la URSS".

M. Beilin, Maestro de ajedrez, es coetáneo de Yu. Averbaj. Hace 40 años que practica este juego. De la pluma de M. Beilin, conocido periodista ajedrecístico y hombre de letras, han salido muchos ensayos, algunos de carácter satírico, y varios libros de temática ajedrecística. Actualmente, es vicedirector del semanario "64".

Ю. АВЕРБАХ, М. БЕЙЛИН

ПУТЕШЕСТВИЕ В ШАХМАТНОЕ КОРОЛЕВСТВО

На испанском языке

© Traducción al español
Editorial Progreso, 1979

Impreso en la URSS

A $\frac{60904-695}{014(01)-79}$ 340-79

420200000

Sumario

	Un reino insólito y antiguo	11
Capítulo primero.	Rígidas leyes del reino ajedrecístico	14
	Lenguaje de ajedrez	
	Ejercicios	
	Normas del movimiento de las piezas	
	Ejercicios	
	Sobreviven los reyes	
	Reglas algo raras	
	Se mira, pero no se toca	
Capítulo segundo.	El rey sin su séquito	40
	Dos torres contra rey	
	Ejercicios	
	Dama contra rey	
	Ejercicios	
	Ejercicios	
	Torre contra rey.	
	Ejercicios	
	Dos alfiles contra rey	
	Ejercicios	
	Caballo y alfil contra rey	
	Ejercicios	
	El soldado asciende a general	
	Ejercicios	
	Poco pero bueno	
	Ejercicios	
	El afán puesto en la búsqueda	
Capítulo tercero.	La guardia defiende al rey	70
	Sin guardaespaldas	
	Asalto al castillo real	

	Caballos de Troya	
	Armas para todos los casos	
	Así nacen los relámpagos	
	Buscar para encontrar	
Capítulo cuarto.	ABC del estratega	106
	El alma del ajedrez	
	Escaques hechizados	
	Los fuertes huyen de los débiles	
	Los caminos de la victoria	
	Lo que está bien	
Capítulo quinto.	Reflexiones en vísperas de la batalla. 132	
	Salida desafortunada	
	Las tres “ballenas” que sustentan la apertura	
Capítulo sexto.	Geografía del ajedrez	148
	Aperturas abiertas	
	Apertura escocesa	
	Apertura italiana	
	Defensa de los dos caballos	
	Defensa rusa	
	Apertura de los cuatro caballos	
	Apertura española	
	Gambito de rey	
	Aperturas semiabiertas	
	Defensa escandinava	
	Defensa francesa	
	Defensa Caro-Kann	
	Defensa Alekhine	
	Defensa siciliana	
	Aperturas cerradas	
	Gambito de dama aceptado	
	Gambito de dama rehusado	
	Defensa ortodoxa	
	Defensa eslava	

	Otras aperturas cerradas	
	Antigua defensa india	
	Defensa Grünfeld	
	Defensa Nimtsóvich	
Capítulo séptimo.	No es el número, sino la habilidad lo que decide todo	228
	El más débil contra la más fuerte	
	La torre lanza reto a la dama	
	Pérdida de una pieza menor	
	Duelo contra la torre	
	Tres "pilares" del final	
Capítulo octavo.	Acervo del reino del ajedrez . . .	242
	Inmortal	
	A los acordes de la música de Rossini	
	Como fue el rey a la guerra	
	El cazador cazado	
	Castigo del devorador de peones	
	El peón apresado	
	Persecución	
	Aventajando al tiempo	
	Una dama ligera	
	Problemas y miniaturas	
	Cuento de hadas	
	Mirada de águila	
	Abriendo camino a los alfiles	
	La última pincelada	
	La dama "se pone rabiosa"	
	El domeñador de tormentas	
	Esforzarse y buscar	
Capítulo noveno.	El ajedrez del siglo cósmico . . .	284
	Cosmos — Tierra	
	La máquina aprende a jugar	
	Palabras de despedida	303
	Soluciones de problemas	309

Este libro me traslada a mi infancia. Yo y los autores de este libro somos coetáneos y viejos amigos. Asimilábamos el abecé del ajedrez primero en casa y luego en la escuela. Atesorábamos conocimientos y hábitos por migajas aprendiendo uno de otro. Nuestra experiencia a la sazón fue accidental, poseíamos conocimientos poco sistemáticos, pues tanto nosotros como nuestros contrarios no éramos duchos en la materia. Sólo más tarde, en el Club del Ajedrez de Pioneros, conocimos a los verdaderos ases de este juego y nos pusimos a estudiar como es debido el ajedrez.

Desde el principio mismo, así como posteriormente, nos hacía muchísima falta un buen manual que nos sugiriera el brevísimo camino del éxito, ayudara a dominar las leyes del juego escaqueado, previniera contra numerosos errores y extravíos, y, lo esencial, facilitara percibir toda la belleza y la riqueza de este juego. Han transcurrido años y años a partir de entonces. He conocido una gran cantidad de obras en dicha materia, sabias y útiles a la vez, pero muy complicadas en su mayoría.

Resulta que es un gran arte escribir libros accesibles y seductivos: poca gente la que puede hacerlo. Por lo tanto, fue un placer para mí leer esta obra salida de la pluma de Yu. Averbaj y M. Beilin. Con un libro así soñábamos durante nuestra infancia. Los autores lograron escribir un manual sui generis que ayuda a orientarse en el intrincado laberinto del ajedrez, además, empleando un lenguaje metafórico e imágenes graciosos y divertidos.

Podrán utilizar con igual éxito este manual, tanto los niños

de siete abriles como los profundos ancianos. Del mar infinito de información ajedrecística, los autores supieron elegir lo más imprescindible e interesante. Enseñan a gozar de la “música de ajedrez”, comenzando por melodías más elementales para abrir luego ante el lector, paso a paso, un mundo de concepciones bellas y profundas, el mundo del arte ajedrecístico. En una palabra, el “Viaje al reino del ajedrez”, le causará, estimado lector, un verdadero placer. ¡Viento en popa!

Vasili Smyslov, ex campeón del mundo

Un REINO INSÓLITO Y ANTI- GUO

*Por cuanto el ajedrez es el juego más noble
y exige el máximo virtuosismo, en comparación
con otros juegos, del ajedrez hablaremos en
primer lugar.*

*Del „Libro de juegos“ escrito el año 1283, en Sevilla
por el Rey Alfonso el Sabio.*

Es imposible encontrar este reino en los mapas. Como ya lo habrá adivinado, está ubicado en el tablero ajedrecístico: treinta y dos sencillas figuras sitas en un cuadrado con 64 casillas. Así es este reino del ajedrez, un país que durante 15 siglos mantiene su poderío sin que haya indicio alguno de que pueda perderlo. Intrépidos guerreros combaten sin desmayo multiplicando las riquezas del próspero país. Todos sus habitantes acatan leyes rigurosas y observan antiguas costumbres. Sólo la persona que las domine a la perfección y las respete estrictamente puede convertirse en auténtico caudillo.

Le invitamos, querido lector, a realizar un viaje al famoso reino del ajedrez. Sí, viajar, con todas las aventuras y dificultades que ello implica, ya que cualquier viaje de

verdad entraña multitud de aventuras. Estas acechan al caminante a cada paso también en el reino del ajedrez, obligándolo a vencer los obstáculos. Pero sin ellos y sin las victorias, el viaje dejaría de ser sugestivo.

Los antiguos solían decir que los viajes amplían los horizontes y estimulan la fantasía. Si nuestro viaje resulta afortunado, usted desentrañará los secretos del juego más impresionante conocido por el ser humano, mientras que las piezas de madera le permitirán echar un vistazo a un mundo excepcional, plebético de arte, luchas y alegrías, de inesperados descubrimientos. Así trabará amistades para siempre con los súbditos de este asombroso reino.

El ajedrez tiene numerosos amigos en todos los confines de la Tierra. Independiente-

mente de su edad, profesión, idioma y raza, hombres diversos pasan sus horas de asueto junto al tablero de ajedrez. Eso significa que en nuestro mundo, complicado y contradictorio, el ajedrez aproxima a la gente.

Este viaje —sui generis— por el reino del ajedrez le ayudará a aprender el sencillo lenguaje de las figuras de madera, a reproducir cualquier batalla ajedrecística entablada en otro confín del globo y reconstruir las li-

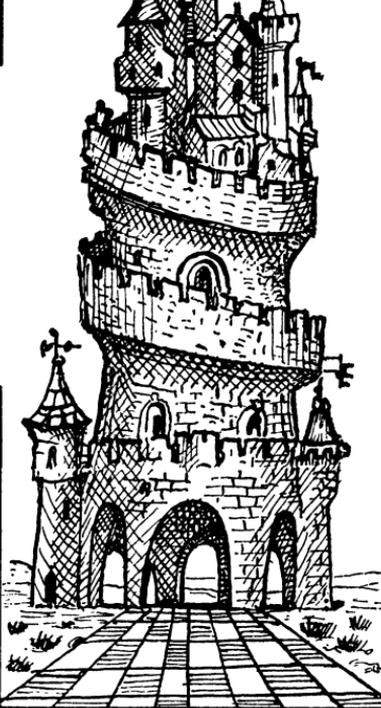
bradas otrora. Para el aficionado a este juego-ciencia, un libro sobre ajedrez significa lo mismo que las partituras para un músico.

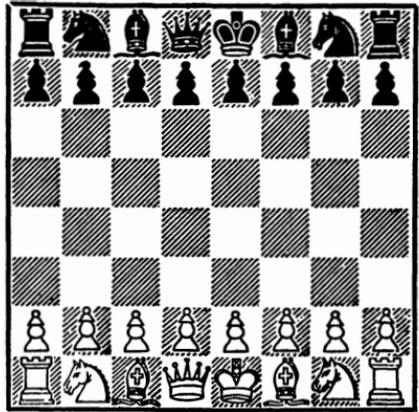
Muchos emprenden viajes al país del ajedrez sin un guía experimentado que los conduzca y desprovistos de literatura especial. Y el camino allí es difícil y complicado. Así, a veces ocurre que el viajero errante se despista y, desilusionado, decide retornar sin desentrañar siquiera los enigmas ajedrecísticos.

RIGI- DAS LEYES DEL REINO AJEDRE- CISTE- CO

El piso del salón cubierto por una enorme alfombra de terciopelo parecía un tablero ajedrecístico... Entraron en la sala treinta y dos infantes de ambos sexos participantes del baile, dieciséis de los cuales vestían brocado de oro: ocho ninfas del séquito de la Diosa Diana luciendo atuendos antiguos, el Rey con la Reina acompañados de dos guardias de torre, dos caballeros y dos arqueros. Formados igualmente entraron también otros dieciséis partícipes vestidos de brocado de plata.

**F. Rabelais, "Gargantúa y Pantagruel".
Libro quinto**





1

El territorio del reino ajedrecístico tiene forma cuadrada (tablero dividido en casillas iguales: 32 negras y 32 blancas).

Coloque el tablero delante suyo. Fíjese en el color de la casilla en la esquina a su izquierda, en la línea más cercana a usted. Si es blanco, la posición del tablero es incorrecta. He aquí la ley número 1: la casilla del ángulo a la izquierda de cada jugador debe ser negra. Ponga el tablero de modo correcto. Las figuras, esos intrépidos soldados del país ajedrecístico, se mueven por todas las casillas del tablero. Acatan al pie de la letra cualquier orden del jefe, es decir, las órdenes que usted les dé. Sin embargo, las prescripciones han de corresponder a leyes. De modo que mandar es prematuro.

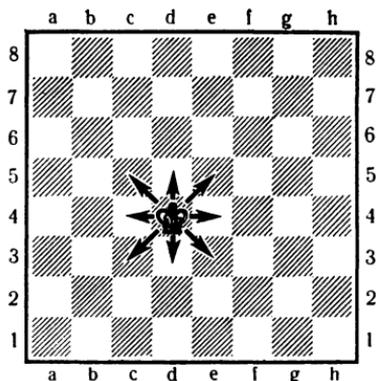
La lucha tiene que ser ho-

nesta, por lo que las posibilidades de dos contrincantes al iniciarse la partida son iguales.

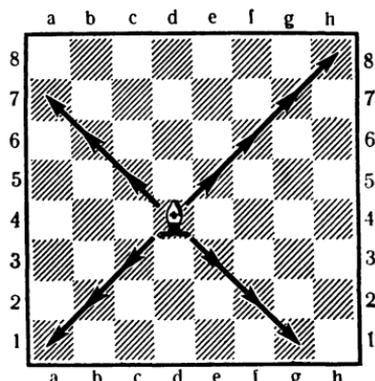
Nº 1. Antes de empezar la batalla, los dos bandos siempre se alinean tal como se muestra en el diagrama. Uno frente al otro: el rey blanco frente al negro y todos sus guerreros ocupando casillas opuestas a las de sus adversarios.

Por delante de las piezas, en primera línea, protegiéndolas, forman los peones. En los ángulos se colocan las piezas llamadas torres por su forma. Es fácil reconocer a los caballos.

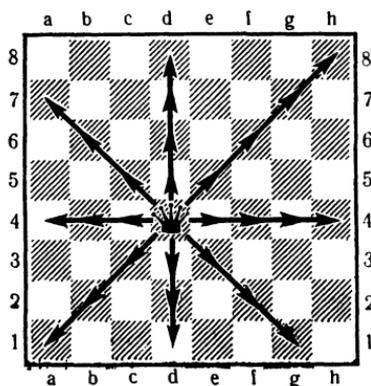
Al lado de éstos se encuentran los alfiles. En el centro del tablero se yerguen dos figuras más altas: el rey y su dama, con la particularidad de que la dama blanca ocupa la casilla del mismo color mientras que su opositora,



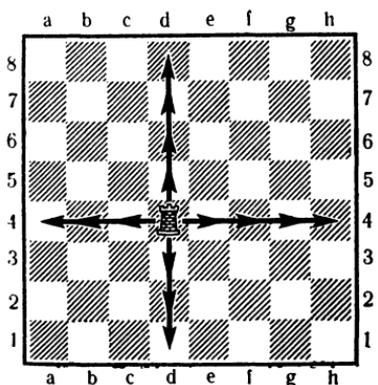
2



5



3



4

la negra. Para evitar confusiones, retenga en su memoria: "En la posición inicial, cada dama ocupa la casilla de su color".

La partida siempre la comienzan las blancas. En cada jugada sólo se puede mover una pieza (exceptuando en los enroques de los que hablaremos más adelante). Cada bando realiza sus movimientos en forma alterna.

Veamos ahora qué tropas integran el ejército ajedrecístico. El rey es la figura esencial. En caso de perecer se pierde la partida. El objetivo del juego consiste en acorralar al rey en una situación sin salida o, como suele decirse, en dar mate (palabra persa, que significa muerto).

№ 2. El rey puede pasar a cualquier casilla vecina. En el diagrama correspondiente las flechas indican su "radio de acción".

¿Cuántas jugadas necesitará el rey para cruzar todo el tablero? En total son siete: es bastante.

Nº 3. La dama es la segunda figura en el país del ajedrez, pero es la más potente. Tiene amplísima zona de acción.

Ante la dama están abiertos todos los caminos: verticales, horizontales y diagonales. Mediante un solo movimiento puede llegar de un lado a otro del tablero. Empero, no está obligada a desplazarse siempre en esa forma: puede detenerse en cualquier escaque a lo largo de su camino.

Nº 4. La torre, pieza potente en fuerza sólo superada por la dama. Se desplaza en línea recta: hacia adelante y hacia atrás, a la izquierda y a la derecha (ver el diagrama).

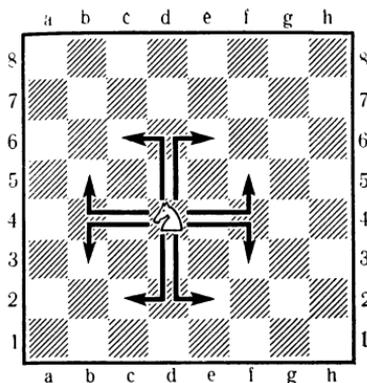
La dama y la torre se denominan piezas mayores. Ahora, veamos cómo se mueven las

piezas menores: el caballo y el alfil.

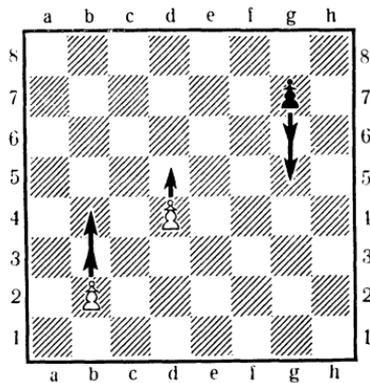
Nº 5. El alfil se desplaza sólo por las diagonales: hacia adelante y hacia atrás. Fíjese en la formación inicial de los dos bandos. Cada uno dispone de dos alfines: uno se mueve por las diagonales blancas y el otro por las negras. Nunca tropiezan en su camino: cada uno controla una mitad del tablero.

Nº 6. El caballo es una pieza muy especial. Mientras que el rey, la dama, la torre y el alfil se desplazan en línea recta, el caballo lo hace dos casillas adelante o atrás y una al costado o bien dos escaques al costado y uno adelante o atrás. Sus saltos deben ser completos. ¿Algo extravagante, verdad? En vez de desplazarse, parece que galopa. No en vano se dice: "el salto del caballo".

Ahora, llevemos el caballo



6



7

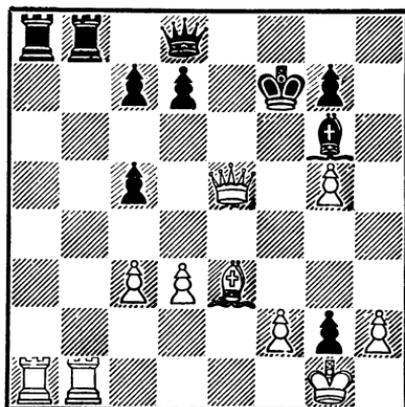
desde una esquina hacia los restantes ángulos. ¿Cuántas jugadas requerirá? Si usted se ingenia para lograrlo en veinte jugadas, será magnífico. Probablemente usted advirtió que el caballo salta de un escaque blanco a otro negro y a la inversa.

N.º 7. El peón es el guerrero más débil de la tropa ajedrecística. Tiene prohibido dar marcha atrás, sólo avanza una casilla por vez. Pero desde su posición inicial, cuando aún no se le ha movido, tiene derecho de avanzar dos casillas. Para alcanzar la última línea del tablero se requieren cinco jugadas. Pero, desgraciadamente, su camino es muy espinoso. Le cierran el paso los peones enemigos, generalmente es hostigado por piezas contrarias.

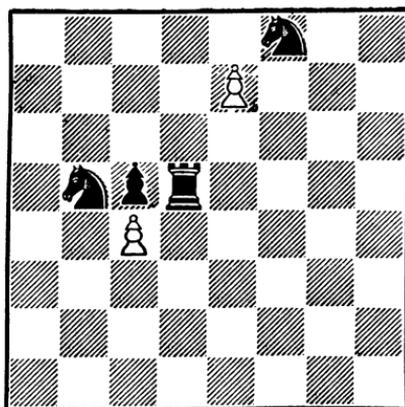
Si tiene fortuna de llegar a la meta, logra gran recompensa. En el acto se trans-

forma en pieza. Puede convertirse en la temible dama o bien en otra pieza: depende de la opción del jugador y no importa, digamos, que en el tablero haya ya una dama: a su lado pueden aparecer la segunda, la tercera... Pero el peón no puede convertirse en rey. Desde el comienzo de la lucha hasta su fin, únicamente puede haber dos reyes en el tablero: uno blanco y otro negro.

Conocemos ya cómo se mueven las piezas por los caminos libres. Ahora bien, ¿qué ocurre si el paso está cerrado? En caso de encontrar en su camino otra pieza o un peón del mismo bando, se considera bloqueado el paso. Si se trata de piezas contrarias, se las puede capturar: se quita de la casilla la pieza del bando adversario colocando en su sitio la pieza propia. Todo esto se hace en una mis-



8



9

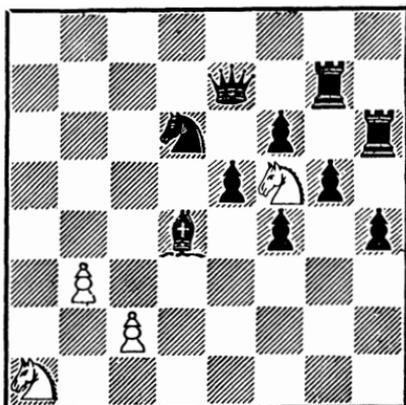
ma jugada. Pero, no es del todo obligatorio capturar la pieza contrincante, a diferencia de lo que ocurre en el juego de damas, donde eso es una ley.

Nº 8. ¿Qué piezas negras pueden ser capturadas en caso de jugar las blancas? (Ver el diagrama.) El rey puede tomar el peón negro. La dama ataca simultáneamente a tres peones del bando opuesto, uno de los cuales está indefenso. ¿Cuál? El segundo peón negro está protegido por su rey y el tercero por su dama. Cualquiera de las torres blancas puede capturar a su contrincante. Finalmente, el alfil puede aniquilar un peón negro. Veamos ahora qué pasaría si jugase el bando negro. ¿Qué piezas blancas pueden ser capturadas?

Nº 9. El peón marcha sólo adelante, en línea recta, pero captura a las piezas enemigas

en diagonal (hacia la derecha o la izquierda), pero solamente delante de sí, nunca hacia atrás.

En el diagrama 9, un peón blanco está bloqueado por el peón contrincante, lo que no le impide, empero, capturar la torre o el caballo del bando opuesto. Una vez hecho eso, el peón pasa a la columna vecina y sólo puede avanzar por ésta excepto si captura otra pieza adversaria. Entretanto, otro peón blanco sito en la séptima línea (horizontal) puede promoverse transformándose en cualquier pieza o bien liquidar al caballo contrario, con el mismo efecto. Hasta ahora hablamos de todas las piezas sin mencionar al caballo. No es casual. Esta figura es capaz de hacer lo que no pueden otros súbditos de los reyes ajedrecísticos, ni tampoco los mismos reyes: saltar por en-



10

cima de las piezas, tanto de las de su color como de las enemigas. Lo esencial es que las figuras de su propio bando no ocupen la casilla a la que quiere llegar. En caso contrario, la jugada del caballo es imposible. Si se trata de una pieza enemiga, la puede capturar y ocupar ese sitio.

Nº 10. En el diagrama se ve que el caballo blanco situado en la esquina izquierda del tablero no puede moverse mientras que su colega, a primera vista perdido entre numerosas piezas negras, se siente a mil maravillas: puede tomar a su antojo una de las seis piezas adversarias o saltar a casillas libres.

LENGUAJE DE AJEDREZ

Para describir el movimiento de piezas por el tablero, se emplea una anotación espe-

cial, un lenguaje ajedrecístico muy peculiar. Es sencillo y, además, para dominarlo no se precisan dotes de lingüista. Su conocimiento es imprescindible para leer la literatura ajedrecística. Estimado lector, le daremos a conocer la *anotación algebraica* empleada en la URSS.

Nº 11. Vea el diagrama. A cada columna (vertical) le corresponde una letra latina (a, b, c, d, e, f, g, h) y a cada línea (horizontal), una cifra (de 1 a 8). La numeración empieza de la esquina izquierda del bando blanco. Cada una de las 64 casillas tiene su "nombre" y "apellido", o sea, letra y cifra respectivas. Por ejemplo, a1, c2, d4, f6, d8. Las piezas pasan de una casilla a otra. En el caso de usarse la *anotación completa*, se indica tanto el "punto de salida" como el

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

11

“punto de llegada”. Se emplea asimismo la *anotación abreviada*, cuando se señala sólo el “punto de llegada”. Al principio, vamos a utilizar la anotación completa. Las piezas se designan del modo siguiente:

Rey — R		
Dama — D		
Torre — T		
Alfil — A		
Caballo — C		

Los peones, por lo común, no tienen signo literal especial.

  De modo que usted ya conoce el primer secreto: dominando el “lenguaje”, puede descifrar cualquier partida anotada. Comencemos, pues... (posición inicial)

1. e2—e4 . . .

La cifra indica el turno de la jugada y la abreviatura e2—e4 muestra que el peón e2 pasó a la casilla e4.

1. . . . e7—e5

Los puntos suspensivos sig-

nifican que esta jugada corresponde a las negras. El peón de rey negro avanzó desde el punto e7 al e5.

2. Dd1—h5 Cb8—c6

La dama blanca pasó de la casilla d1 al punto h5 mientras que el caballo negro b8 saltó al escaque c6.

3. Af1—c4 Cg8—f6

El alfil blanco f1 pasó a la casilla c4 mientras que las negras ponen en juego a su caballo g8 avanzándolo al punto f6.

4. Dh5 : f7.

Este no es un simple movimiento de la dama. Desde la posición h5 ataca y captura al peón f7. La captura se marca con dos puntos.

Ejercicios

Ahora conocemos ya lo suficiente como para jugar una partida. Empero, para dominar mejor el sistema de ano-

tación, conviene entrenarse un poco.

1. Ofrecemos para su análisis dos breves partidas.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | c7—c6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Cb1—c3 | d5 : e4 |
| 4. Cc3 : e4 | Cb8—d7 |
| 5. Dd1—e2 | Cg8—f6 |
| 6. Ce4—d6. | |

* * *

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. Af1—c4 | Cc6—d4 |
| 4. Cf3 : e5 | Dd8—g5 |
| 5. Cg5 : f7 | Dg5 : g2 |
| 6. Th1—f1 | Dg2 : e4 |
| 7. Ac4—e2 | Cd4—f3 |

2. Pase con su rey de la casilla e1 a la h8 atravesando el escaque f5. Haga la anotación correspondiente.

3. Haga lo mismo con la dama d1 pasando por la casilla b7 para llegar a la g8. Anote ese trayecto.

4. Recorra con la torre a1 todas las casillas del tablero

y vuelva a la posición inicial. Cumpliendo este ejercicio procure que la torre no se coloque en una misma casilla dos veces. Anote su "viaje".

5. Pase el alfil c1 a través del punto g7 a la casilla b8. Anote ese recorrido.

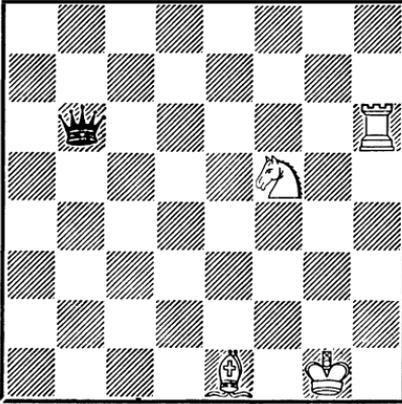
6. Pruebe que el caballo b1 galope por todas las casillas del tablero. Anote su itinerario.

7. Intente pasar el caballo g1 a la posición f1. ¿Cuántas jugadas necesitará para ello? Anote ese camino.

8. Vea el diagrama 9 y anote todos los posibles movimientos de los peones blancos.

NORMAS DEL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Durante la partida, las piezas se desplazan por el tablero, atacan unas a otras y abandonan el campo de batalla. Sólo una pieza, el rey,



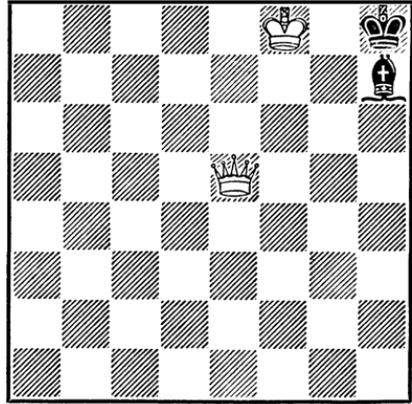
12

no puede ser capturada. El rey no tiene derecho a ocupar la casilla cubierta por pieza enemiga ni a tomar una pieza protegida. En otros tiempos, cuando se agredía al rey, se solía decir “jaque”, como una advertencia: “tenga cuidado”. Ahora, eso no se practica en los torneos. Pero, al anotar la partida, el ataque al rey se señala con el signo +. Si el rey está amenazado, hace falta ponerlo a salvo. Hay tres procedimientos para conseguirlo.

1. Huir del peligro (el rey abandona la casilla atacada).
2. Protegerlo (una de las piezas propias le defiende de la agresión).
3. Aniquilar al insolente agresor (el rey u otra pieza capturan al atacante).

№ 12. Estas tres variantes se expresan en el diagrama. Analícelas y anótelas.

¿Qué pasa si el rey no tiene



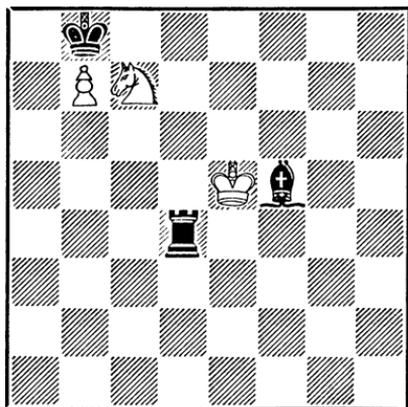
13

dónde refugiarse, ni puede ser protegido ni hay quien pueda aniquilar al ofensor? № 13. Eso quiere decir que el rey recibe mate. *El mate es un jaque del que no hay salvación.* Si uno logra matar al rey enemigo obtiene la victoria y la partida ha terminado. El mate se anota con el signo ×.

Cualquier pieza, menos el rey propio, puede dar mate. El rey sólo puede limitar el radio de acción de su adversario pero no tiene derecho a colocarse a su lado.

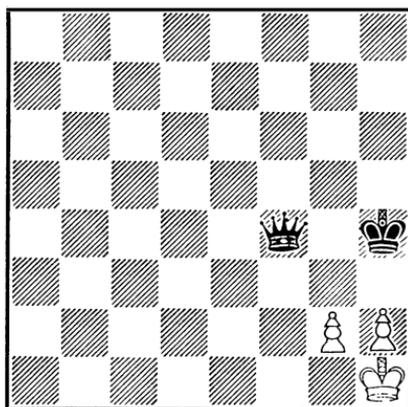
El rey jamás puede agredir a la dama por la simple razón de que ésta bate todas las casillas en torno suyo. Contra las piezas restantes el rey puede entablar lucha “cuerpo a cuerpo”.

№ 14. En el diagrama, el rey blanco agredió a la torre y al alfil mientras que el rey negro amenaza al caballo y



14

al peón del bando blanco. *De todas las piezas, el peón es la más débil.* No lo podemos comparar con las piezas menores, sin hablar ya de las mayores. Avanza con lentitud, no tiene derecho al repliegue y está indefenso por la retaguardia, se lo puede agredir por los flancos y por el frente sin correr, por lo común, el menor riesgo. Pero esta debilidad puede devenir en intrepidez. El peón no teme sacrificarse si es capaz de aniquilar a una pieza del campo adversario. Tiene en su arsenal como recurso bien eficiente la llamada *combinación tenedor*, o sea, puede agredir a la vez dos piezas enemigas. En este caso, sucumbe ineludiblemente una de ellas. **Nº 15.** Al adelantar el peón una casilla más, se puede realizar la citada combinación: atacar simultáneamente al rey y su dama.



15

Si varios peones avanzan ligados, “en cadena”, pueden acosar exitosamente a las piezas contrincantes.

Ejercicios

Nº 16. ¡Usted debe dar mate al rey negro!

Nº 17. Inmovilice el alfil negro

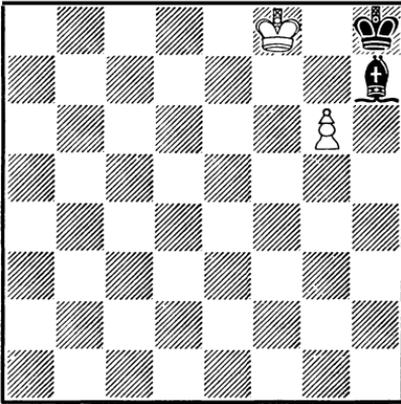
Nº 18. Bloquee la dama negra

Nº 19. Realice la combinación tenedor

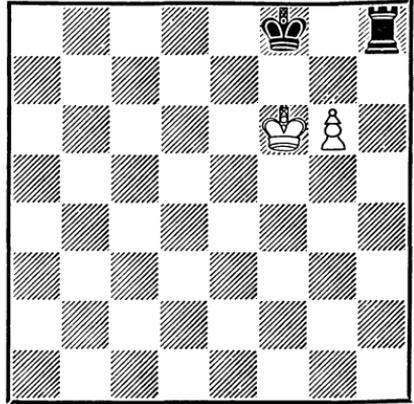
El alfil, aproximadamente, equivale a tres peones. Es una pieza de gran radio de acción. A distancia puede detener el avance de los peones.

Nº 20. El alfil intercepta la fila de peones.

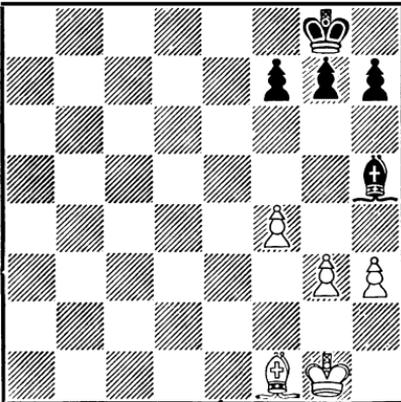
Nº 21. El alfil, desde lejos, da mate al rey contrario. El número de casillas expuestas al fuego del alfil depende de su posición. Sitúe el alfil en el centro del tablero: en este



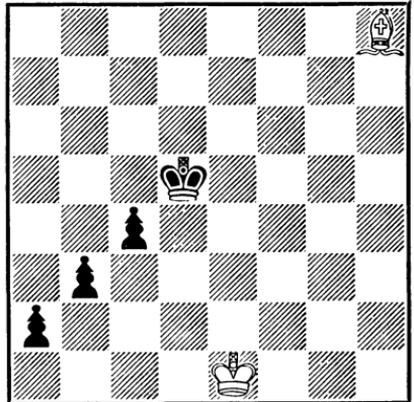
16



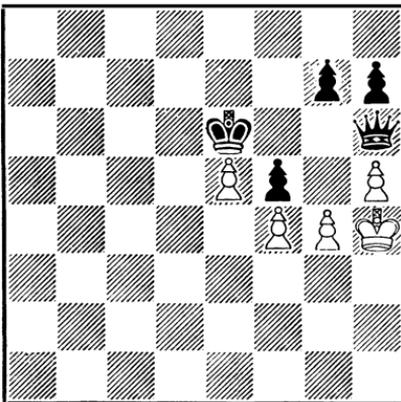
19



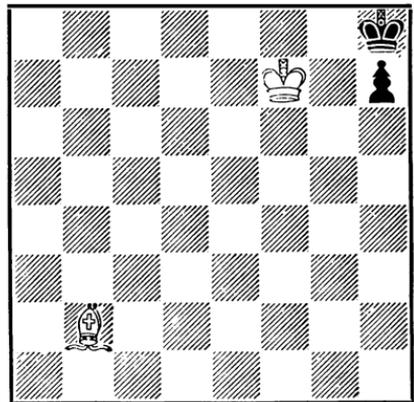
17



20

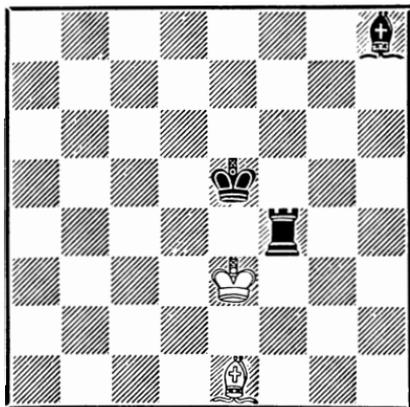


18



21

26



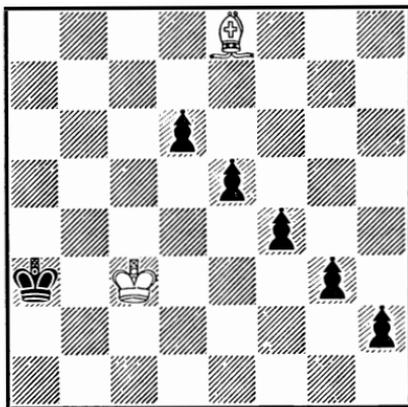
22

caso, controla trece escaques. Ahora, trasládalo a una de las esquinas: tiene bajo su puntería sólo siete.

Una valiosa cualidad del alfil es su capacidad de inmovilizar las piezas adversarias en una misma diagonal. La dama y la torre del bando opuesto corren mucho riesgo al encontrarse en la diagonal controlada por el alfil. El caballo atacado por el alfil no puede causar ningún daño a éste.

Nº 22. Con la jugada 1. Ae1—g3, las blancas inmovilizan a la torre porque detrás de ella está su rey. Las blancas pueden asestar el doble golpe en la diagonal, jugando 1.Ae1—c3+, atacan al rey negro y al alfil h8. El rey debe huir, lo que conduce a la captura del alfil negro.

El gran defecto del alfil es que sólo controla la mitad del tablero.



23

Ejercicios

Nº 23. Intercepte el avance de peones negros

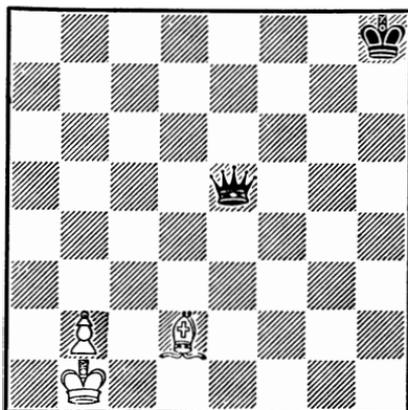
Nº 24. ¿Cómo se puede inmovilizar a la dama?

Nº 25. Aseste el golpe doble a las negras

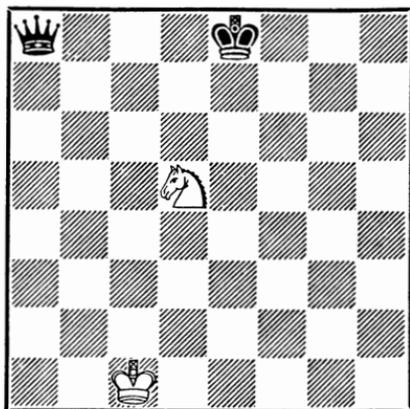
Nº 26. Dé mate

Por su fuerza, el caballo es más o menos igual que el alfil, aunque se distingue mucho de éste. A distancia, el caballo es incapaz de detener al peón adversario. Traslade el caballo del punto g1 a la casilla e3. El rey lo hace en dos jugadas, el alfil en una sola, mientras que el caballo necesita para ello cuatro jugadas. Se ve que el caballo no es tan maniobrable como el alfil.

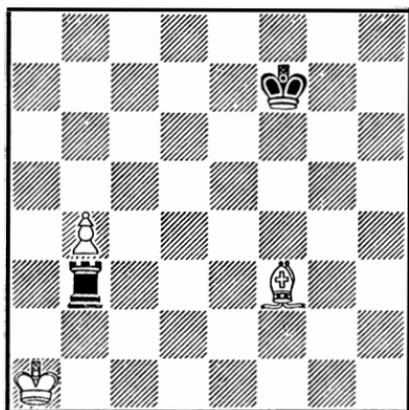
Si el caballo está en el centro del tablero, controla ocho casillas. En cambio, su posición en una de las esquinas le permite tener bajo su pun-



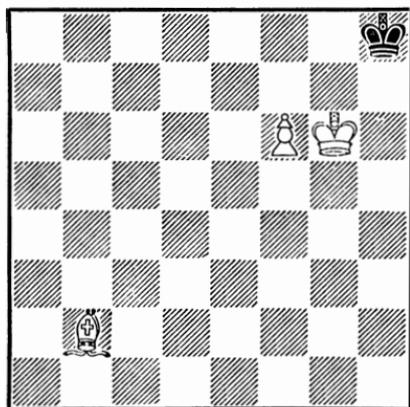
24



27



25



26

28

tería sólo dos. De aquí se desprende que esta pieza surte mayor efecto en el centro. *El principiante tiene que prestar mucha atención cuando juegan los caballos. ¡Tenga cuidado con los caballos!* Estamos enterados ya de la combinación tenedor que realiza el peón, pero la misma combinación efectuada por un caballo resulta más peligrosa. Es muy difícil advertirla a tiempo. N^o 27. Con el movimiento 1. Cd5—c7+, las blancas hostigan simultáneamente al rey y a la dama del bando opuesto. El rey, obligado a huir, debe sacrificar su dama.

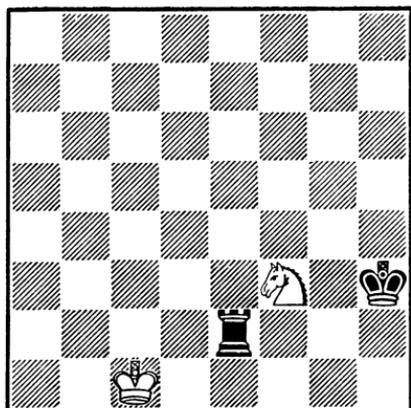
Ejercicios

N 28. Lleve a efecto la combinación tenedor

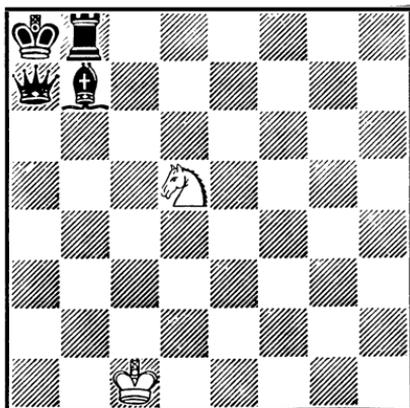
N 29. Haga la misma combinación

N 30. Mate en una jugada

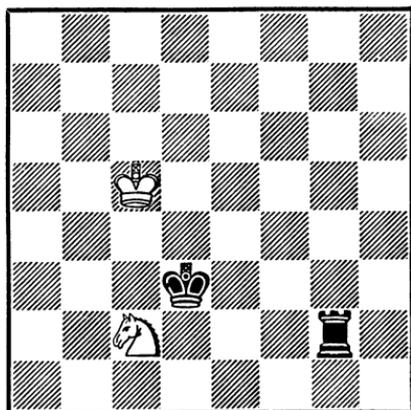
N 31. Mate en una sola jugada
La torre es pieza potente. Por



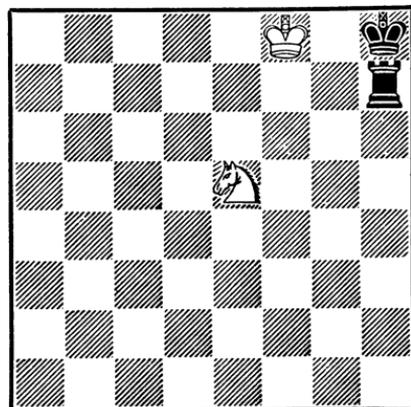
28



31



29

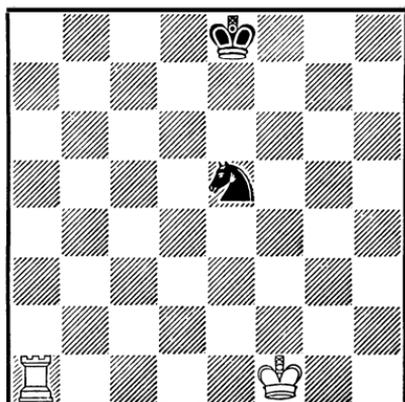


30

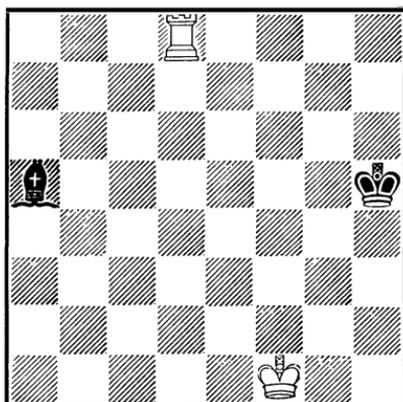
su fuerza aventaja tanto al alfil como al caballo. *Su valor equivale al de cinco peones, aproximadamente.* Es una pieza veloz y de gran radio de acción. Puede desplazarse de un lado del tablero al otro y asestar golpes a distancia. La torre posee una cualidad curiosa. Independientemente de su posición siempre tiene bajo su fuego 14 casillas. Usted mismo puede comprobarlo. La torre es capaz de interceptar el avance de las piezas contrarias tanto por las columnas como por las líneas. Ofrecemos a continuación un caso análogo.

N.º 32. Con la jugada 1. Ta1—e1 el caballo negro queda inmovilizado, ya que no puede moverse por encontrarse detrás suyo su rey y éste, a la vez, no está en condiciones de acudir en ayuda de aquél. De modo que el caballo está condenado a muerte.

29



32



33

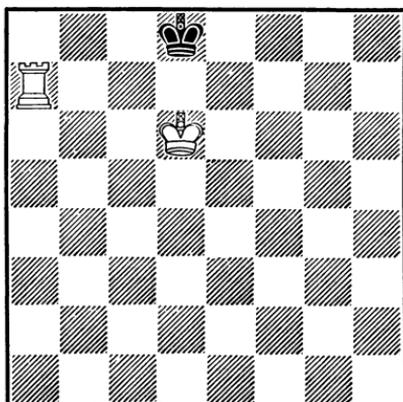
Procure componer usted mismo varias posiciones en que la torre inmoviliza a figuras enemigas en la columna. No cuesta trabajo imaginarse la misma situación en sentido horizontal.

En el diagrama traslademos el rey del punto e8 a la casilla h5. En este caso, las blancas ganan al caballo jugando 1. Ta1—a5. Se trata del golpe doble horizontal.

Componga usted mismo varias posiciones en que la torre inmovilice piezas contrarias, en la horizontal.

№ 33. Jugando 1. Td8—d5+, la torre agrade al rey y al alfil adversarios. El primero tiene que huir, sucumbiendo el alfil.

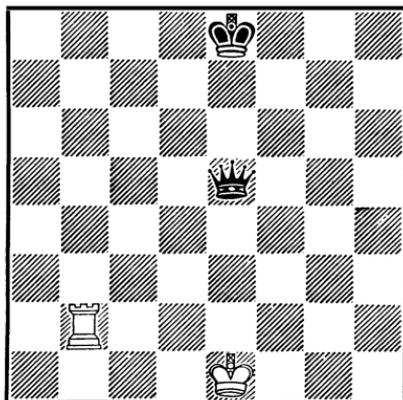
34



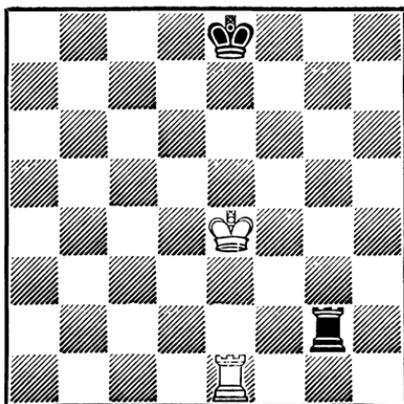
Ejercicios

№ 34. Mate en una jugada

№ 35. Juegan las blancas. ¿Qué haría usted en este caso?



35

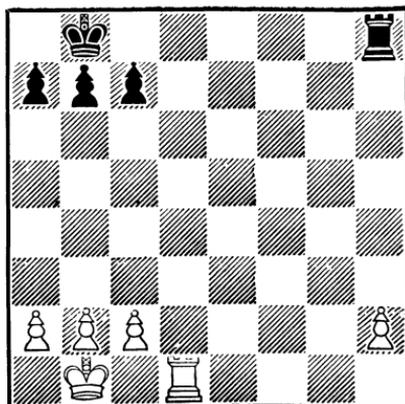


36

Nº 36. ¿Cómo jugaría usted con las blancas?

Nº 37. Juegan las negras. ¿Pueden capturar el peón h2?

Como es sabido, la dama es la figura más potente del ejército ajedrecístico. Todo el destacamento de peones vale menos que la dama. Cual una tormenta hace estragos en el tablero. “Dispone de llaves” para todas las piezas enemigas, aprovechando sus puntos débiles: puede inmovilizar a la torre en la diagonal y al alfil en la horizontal o en la vertical. La dama vale más que la torre y el alfil juntos. Con mayor frecuencia que otras piezas descarga golpes dobles contra las piezas enemigas lo que surte mayor efecto si las fuerzas del bando contrario están dispersas. La dama es la figura más apropiada para dar mate, por lo cual es la figura más temida



37

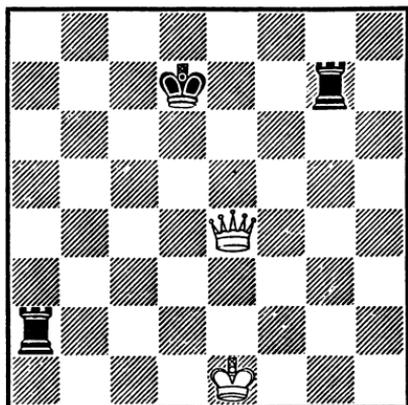
por el rey opositor. Debe ser cuidada como las niñas de los ojos.

Veamos dos ejemplos.

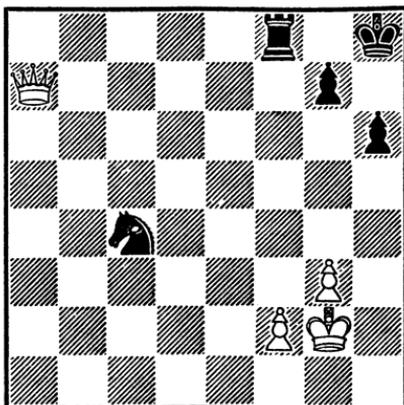
Nº 38. Juegan las blancas que pueden eliminar a cualquiera de las dos torres negras: 1. De4—d5+, sucumbiendo la torre a2. O bien con 1. De4—d4+ capturando la torre g7.

Nº 39. El que inicia pone fuera de combate a la dama contrincante (1. Da1—g7+; 1... Db7—h1+). Ambos bandos desplazan sus damas en un santiamén y de inmediato asesantan golpes.

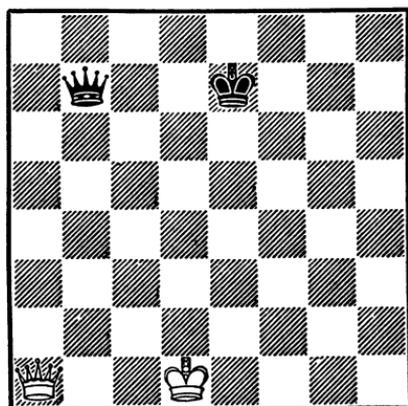
Puede decirse que la dama es el auténtico centro delantero de la avanzada ajedrecística. Inicia ataques llegando vertiginosamente al sector preciso del frente, ayuda con su fuerza, actúa como organizador de sus piezas en ofensiva y remata perfectamente los ataques, cayendo sobre el rey rival.



38



41



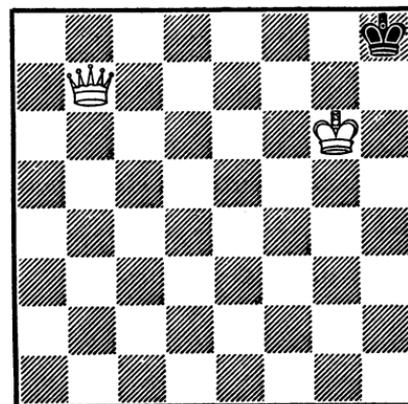
39

Es poco probable que se necesite citar ejemplos de sus actos afortunados. Usted mismo será testigo de su valentía en muchas ocasiones.

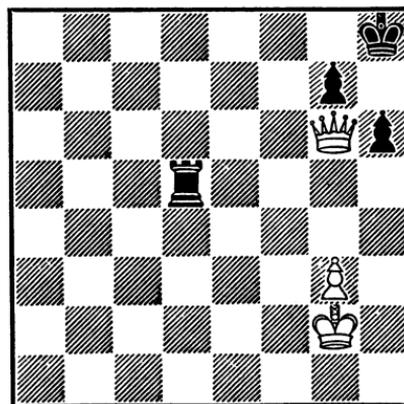
Ejercicios

Nº 40. ¿Cuántas variantes de mate en una sola jugada encierra esta posición?

Nº 41. Aseste golpe doble

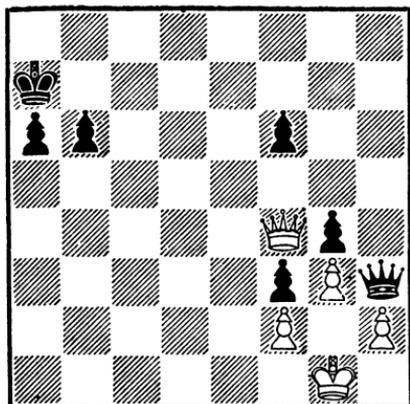


40



42

32



43

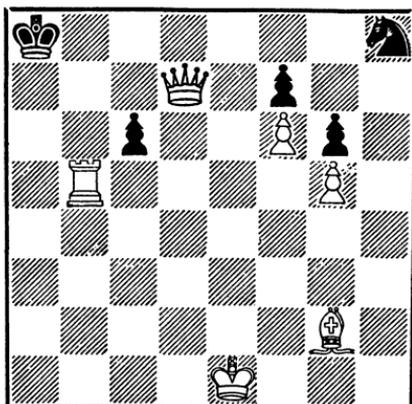
Nº 42. ¿Cómo se abate a la torre en dos jugadas?

El famoso matemático Gauss estableció que hay 92 variantes de distribución de ocho damas en el tablero de modo que ninguna de ellas amenace a otras. Procure encontrar unas cuantas de ellas.

SOBREVIVEN LOS REYES

No siempre la partida termina con la victoria de uno de los bandos. A veces, se dan posiciones en que no hay posibilidades, por mucho empeño que se ponga, para triunfar. El ejemplo más sencillo, es cuando en el tablero sólo quedan los dos reyes. En este caso, no se puede dar mate y la partida termina en tablas. Lo único que queda a los rivales es estrecharse las manos.

Ahora le ofrecemos otro tipo de tablas.



44

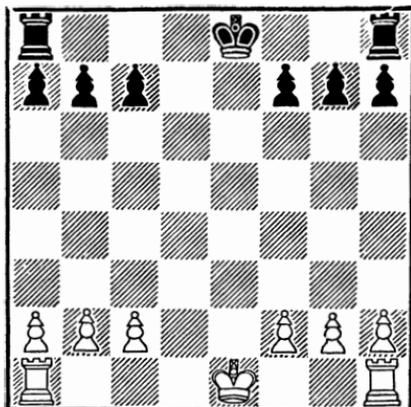
Nº 43. Juegan las blancas. Su posición es difícil por cuanto les amenaza el mate 1... Dh3—g2× y no se ve defensa contra él. Pero, hay una salida de la situación. Sin cesar las blancas atacan al rey negro.

1. Df4—c7+ Ra7—a8
2. Dc7—c8+ Ra8—a7
3. Dc8—c7+ Ra7—a8
4. Dc7—c8+ y así sucesivamente.

Este ataque permanente contra el rey se denomina *jaque perpetuo* y la partida termina en tablas.

Un caso asombroso de empate nos ofrece el siguiente diagrama.

Nº 44. El bando blanco lleva enorme superioridad de material. Queda por dar sólo el último paso para acabar con el rey negro. Sin embargo, no se puede hacerlo ya que son las negras las que en este caso



45

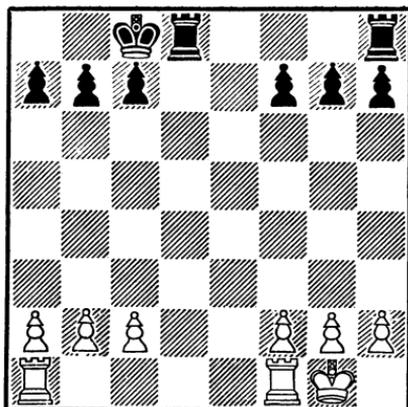
mueven, pero no tienen adónde hacerlo y con qué jugar. No se puede exponer el rey al fuego mientras que el camino del caballo está obstruido por los propios peones bloqueados, a su vez, por los peones contrincantes. Tampoco el peón c6 puede moverse de su sitio o matar la torre blanca: está inmovilizado por el alfil blanco. Y en esta situación desesperada, en virtud de que las negras no pueden jugar, se produce tablas.

A primera vista, no hay diferencia ninguna entre el mate y esta posición de rey ahogado. En ambos casos el rey no tiene adónde moverse. Pero sin jaque no hay mate. Procure dar mate, porque siempre significa la victoria, mientras que la posición de rey ahogado sólo conduce a tablas, es el último recurso del bando que sucumbe.

REGLAS ALGO RARAS

Nos queda por conocer sólo dos reglas, más exactamente, dos excepciones. Luego podremos jugar varias partidas.

Usted ya sabe que durante la jugada puede moverse una pieza, nada más. Una sola vez, tanto las blancas como las negras tienen derecho de realizar *el enroque*, una jugada doble, es decir, el movimiento simultáneo de dos piezas, concretamente el rey y la torre. El enroque no es otra cosa que la evacuación del rey a la profunda retaguardia. Cómo se hace esto se ve en el ejemplo siguiente. № 45. Los dos bandos pueden enrocar hacia ambos lados, o sea, efectuar el enroque corto o el largo; el corto a la derecha y el largo a la izquierda. Para ello la torre se coloca en la casilla vecina al rey y éste salta por encima de ella situándose a su lado (en los



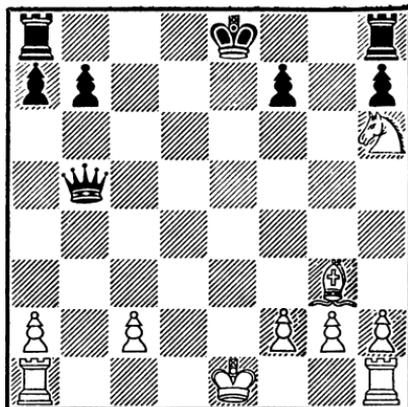
46

torneos oficiales se procede del modo siguiente: la primera figura en moverse es el rey, sólo después le toca el turno a la torre, sin tener esto, empero, importancia alguna).

№ 46. En este diagrama vemos la posición surgida después del enroque. El rey blanco enrocó corto mientras que el negro, largo. Pero pudo ocurrir todo lo contrario. El enroque corto se anota así: 0—0 y el largo, 0—0—0.

Está prohibido enrocar:

1. Si el rey o la torre se movieron ya, aunque sólo haya sido una vez.
2. Si el rey está en jaque. No se puede escapar del jaque mediante el enroque.
3. Si, después del enroque, el rey y la torre resultan hostigados.
4. El rey no tiene derecho a enrocar si ha de cruzar una casilla batida por una pieza enemiga (mientras que la torre



47

si puede hacerlo). En el diagrama 47, las blancas pueden enrocar largo, pero carecen de posibilidad para efectuar el enroque corto.

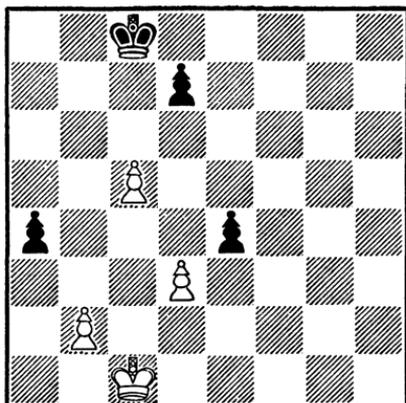
Compruebe usted mismo en qué medida dominó las reglas del enroque cumpliendo los siguientes ejercicios.

№ 47. Convengamos, primero, que tanto los reyes como las torres no se movieron. Supongamos que juegan las blancas. ¿Pueden enrocar corto? ¿Y largo?

Conteste a las mismas preguntas, respecto a las negras. Nos queda aún por conocer la última regla "extraña", es decir la captura del peón "al paso".

№ 48. En esta posición inicial, el peón blanco b2 puede avanzar dos casillas: 1. b2—b4 . . .

El peón hizo el doble paso: cruzó sin detenerse la casilla b3 batida por el peón negro a4. Pero para el peón blanco



48

es peligroso atravesar la casilla batida pues las negras pueden capturarlo, es decir, quitarlo del tablero y situar su peón a4 en el punto b3 como si el peón blanco se hubiese movido una sola casilla. En este caso la aniquilación del peón se anota así: a4 : b3.

Recuérdese bien que al producirse un caso análogo, sólo el peón puede capturar al peón adversario y, además, sin demora. ¡Ahora o nunca! Es como si el peón blanco atravesara el campo que tiene bajo fuego la infantería adversaria.

Decidiendo capturar o no, el ajedrecista cumple una tarea de responsabilidad. Pero no hay motivo alguno para excitarse. Cualquier jugada implica responsabilidad y puede resultar fatal para usted. De modo que debe aquilatar con sangre fría la posibilidad ofrecida.

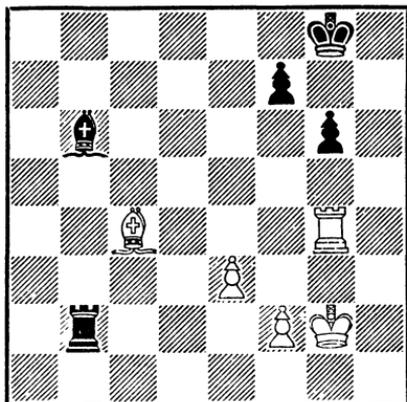
Pero, volvamos al diagrama 48. Si el peón blanco juega 1. d3—d4, huyendo de la casilla hostigada, no se lo puede capturar porque escapa de la casilla expuesta al fuego y no la cruza como ocurrió en el caso analizado anteriormente.

SE MIRA, PERO NO SE TOCA

Recuerde otra regla muy importante. Si una pieza o un peón protege a su rey contra el ataque, a semejanza de un guardia, no tiene derecho de abandonar su puesto.

La pieza o el peón inmovilizado así parecen contemplar la pieza contrincante como diciendo: te comería con gusto, pero no puedo dejar indefenso a mi propio rey. Resulta como en el dicho: "se mira, pero no se toca".

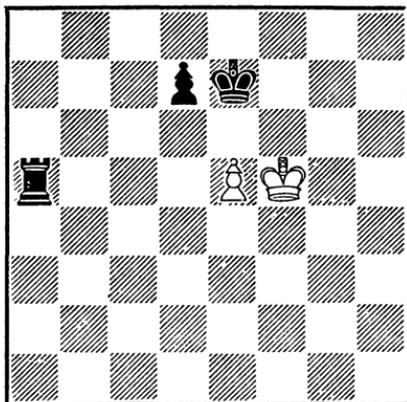
Analícemos ahora los siguientes tres ejemplos, donde la inmovilización cumple el principal papel. Estamos a punto de cerrar el primer capítulo.



49

Unos esfuerzos más y conocerá usted todas las reglas fundamentales. Todas ellas son necesarias. Pero la inmovilización debe estudiarse con máxima atención (se denominan piezas inmovilizadas las que no pueden abandonar su puesto). No se trata ya de una regla propiamente dicha, sino de una peculiaridad del combate, peculiaridad muy frecuente no sólo en el juego de novatos, sino también en el de los grandes maestros. Por tanto, este aspecto del combate debemos dominarlo a la perfección.

Nº 49. El peón e3 está defendido por el peón f2, pero las negras jugando 1. . . Ab6:e3 pueden capturarlo sin correr el menor riesgo. En este caso el peón f2 no puede tomar al alfil negro pues dejaría a su rey desguarnecido del ataque de torre. Está inmovilizado y debe permanecer en su sitio. Veamos la misma posición



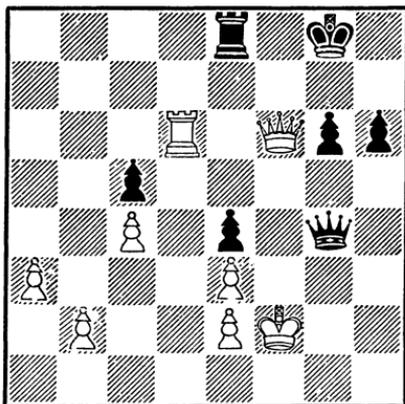
50

para el caso de jugar el bando blanco. El peón negro g6 está protegido por el peón f7, pero éste defiende al rey contra el ataque del alfil blanco. Por tanto, después de 1. Tg4 : g6+ la jugada f7 : g6 es imposible ya que quedaría al descubierto el rey negro. **Nº 50.** En esta posición las negras juegan 1. . . d7—d5. ¿Pueden las blancas capturar el peón al paso según la regla analizada recientemente? No. Es imposible: en caso de jugar 2. e5 : d6 el rey blanco quedaría bajo el fuego de la torre enemiga.

Analícemos ahora finales de la partida entre maestros donde los rivales inmovilizan por turno a las figuras contrincentes.

Nº 51. El rey y la dama del bando blanco están en la misma columna y las negras, lo aprovechan e inmovilizan a la dama rival.

1. . . Te8—f8



51

Las blancas, a su vez, paralizan la torre enemiga con la jugada

2. Td6—d8

El bando blanco cifra todas sus esperanzas en esta jugada ya que la torre negra no puede capturar a la dama blanca por que desguarnecería a su rey. Empero, ello lleva a un final inesperado:

2. . . . Dg4—h4+!

Nº 52. Examine atentamente esta posición. La dama negra ocupa una casilla cubierta por la dama blanca. Pero eso no es más que un espejismo, ya que la dama blanca no puede abandonar la columna "f". Ciertamente es que la torre negra también está paralizada, pero, de todos modos, si la dama se retirara quedaría el rey blanco en jaque. Por consiguiente, el rey blanco tiene que huir y así sucumbe su dama.

Ahora está usted listo para jugar su primera partida.

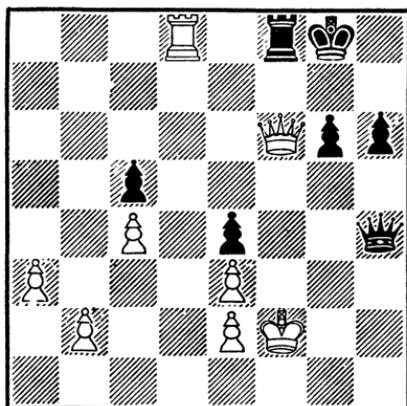
Acuérdese bien: la práctica es la mejor escuela para pulir su maestría. Sin embargo, no se apresure por enfrentar a un rival ducho. Al principio será mejor que las fuerzas de su rival equivalgan a las suyas.

Otros consejos imprescindibles:

No haga ninguna jugada por más sencilla y lógica que parezca en principio sin meditar previamente.

No toque la pieza antes de optar por la jugada. Una de las leyes más rígidas de este juego reza así: pieza tocada, pieza que debe ser movida. Sea exigente consigo y con su rival. El cumplimiento de la regla citada es una norma de conducta obligatoria para ambos contrincantes. Si la pieza está colocada incorrectamente, hay que advertir primero al adversario y sólo después ponerla como es debido.

Antes de pasar al análisis



52

del segundo capítulo, le recomendamos que juegue una decena de partidas, por lo menos. Sólo así es como usted va a dominar bien las reglas del juego. No cabe duda de ello. En lo sucesivo, leyendo este libro siempre chocará con la anotación ajedrecística. Hay que aprenderla de memoria. No es seductor, pero es imprescindible.

Por lo tanto, al jugar sus primeras partidas, póngase de acuerdo con su rival para anotarlas. ¡No se ayude uno al otro! Al finalizar la partida, pueden cotejar sus anotaciones.

Para su mayor comodidad le recordamos cómo hay que anotar.

Rey — R

Dama — D

Torre — T

Alfil — A

Caballo — C

Los peones no llevan signo alguno

La jugada se denomina con — (guión)

La captura, con : (dos puntos)

Enroque corto, con 0—0

Enroque largo, con 0—0—0

Jaque, con + (más)

Jaque doble, con ++

Mate, con ×

En los comentarios de las partidas, el signo de admiración (!) significa jugada fuerte; dos signos de admiración (!!), muy fuerte; un signo de interrogación (?) señala jugada débil mientras que dos (??), muy débil. Señalemos a propósito que la victoria se anota con la cifra 1; la derrota, con 0; el empate, con 1/2. Si por el libro o el periódico se entera usted que un maestro ganó seis partidas, perdió tres y empató tres, el resultado final del match será 7 1/2 por 4 1/2. En otra forma se anota así: +6—3=3 (la victoria es +, la derrota —, y el empate=).

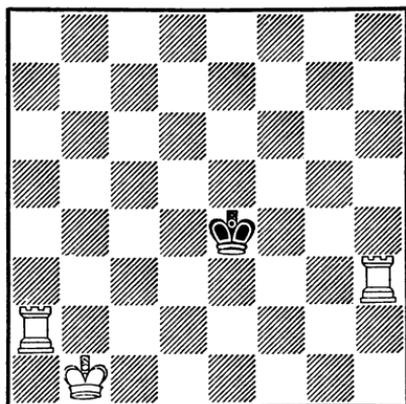
Capítulo segundo

**EL
REY
SIN SU
SÉQUI-
LO**

*El Sha miró en torno suyo y vio abatida a
todas sus huestes...*

A. Firdusi. "El Sha-Namé" (Siglo X)





53

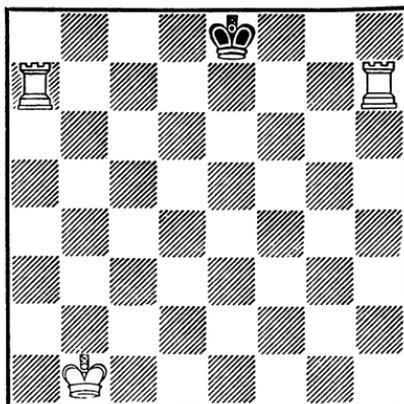
A su rival le suceden reveses, ha perdido toda su tropa, sólo le queda su rey en el tablero. Pero es temprano para cantar victoria. Hay que acorralar al rey, ponerlo en una situación que no le permita escapar de los golpes mortales, en una palabra, hay que darle mate.

DOS TORRES CONTRA REY

Nº 53. Primero, hay que trazar un plan de "caza". ¿Con dos torres se puede dar mate al rey situado en el centro del tablero? ¿Vano intento? No se desanime: incluso el campeón mundial es incapaz de cumplir esta tarea, porque las ocho casillas a que puede replegarse el rey no se pueden cubrir con dos torres. Otra cosa distinta es cuando el rey está arrinconado.

Nº 54.

1. Ta7—a8×



54

Como ve todo resulta muy sencillo. Una torre impide que el rey huya mientras la segunda lo ataca. De este diagrama se desprende que con la segunda torre también se puede dar mate.

Ahora volvamos al diagrama 53.

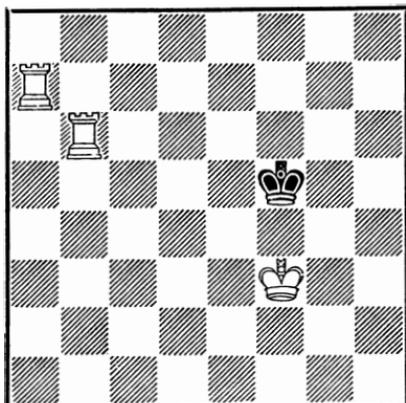
1. Ta2—a4+ Re4—f5
2. Th3—h5+ Rf5—g6

Jaqueando por turno con las dos torres, obligamos al rey contrario a desplazarse hacia el extremo del tablero, pero, de pronto, se produce una situación imprevista: para salvar su propia vida, el rey ataca al cazador. ¡Tenga cuidado!

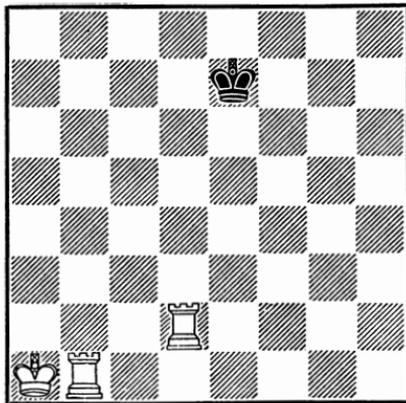
3. Th5—b5 . . .

Y la torre se ha fugado fácilmente del agresor. El mecanismo de jaques alternativos vuelve a funcionar.

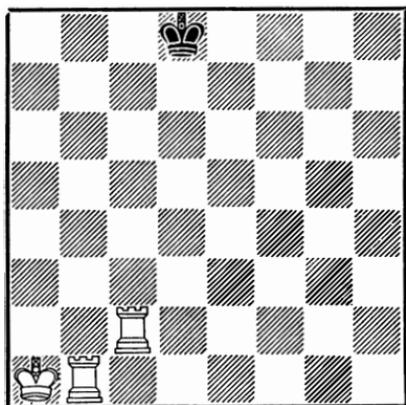
3. . . . Rg6—f6
4. Ta4—a6+ Rf6—e7
5. Tb5—b7+ Re7—d8



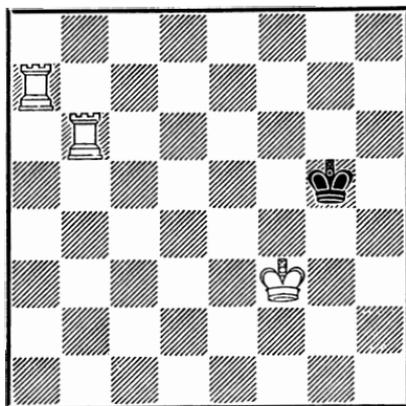
55



58



56



57

El rey está arrinconado, sólo queda descargar el golpe mortal.

6. Ta6—a8×

Las dos torres cumplieron fácilmente su función sin recurrir a la ayuda de su rey, que tranquilamente podía “dormir sobre sus laureles” confiando plenamente en que aquellas dos potentes piezas llevaran a cabo la fase final de esta operación.

Ejercicios

№ 55. Mate en una jugada

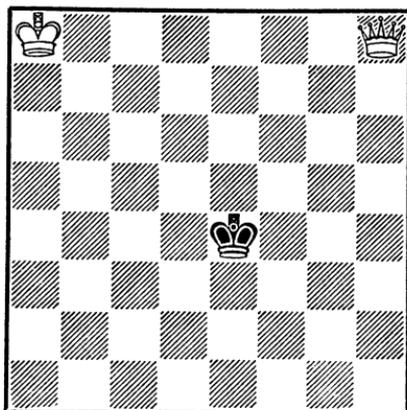
№ 56. Mate en dos jugadas

№ 57. Mate en dos jugadas (dos variantes)

№ 58. Mate en cuatro jugadas (dos variantes)

DAMA CONTRA REY

Poseemos ya cierta experiencia: para matar al rey hay que arrinconarlo. Por ser una



59

figura muy fuerte, la dama cumple esta tarea con gran facilidad.

№ 59.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Dh8—f6 | Re4—d5 |
| 2. Df6—e7 | Rd5—d4 |
| 3. De7—e6 | ... |

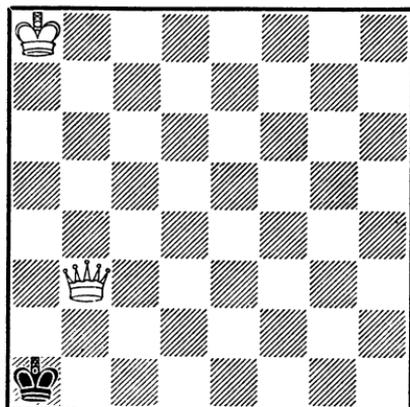
Fíjese bien en lo siguiente: la dama siempre se sitúa a salto de caballo respecto al rey perseguido.

Este último no puede agredir a la dama, replegándose sin oponer resistencia, pero lo hace con mucho desgano.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. ... | Rd4—c5 |
| 4. De6—d7 | Rc5—c4 |
| 5. Dd7—d6 | Rc4—b5 |
| 6. Dd6—c7 | Rb5—b4 |
| 7. Dc7—c6 | Rb4—b3 |
| 8. Dc6—c5 | Rb3—b2 |
| 9. Dc5—c4 | ... |

¡La meta ansiada ya está cerca! Un paso, otro...

- | | |
|--------------|--------|
| 9. ... | Rb2—b1 |
| 10. Dc4—c3 | Rb1—a2 |
| 11. Dc3—b4 | Ra2—a1 |
| 12. Db4—b3?? | |

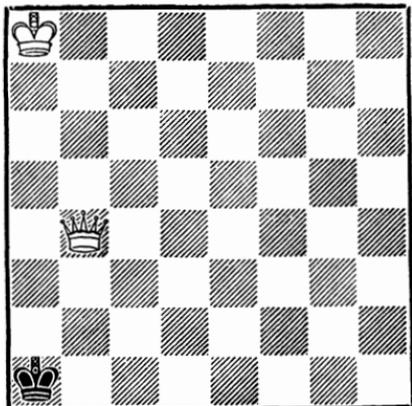


60

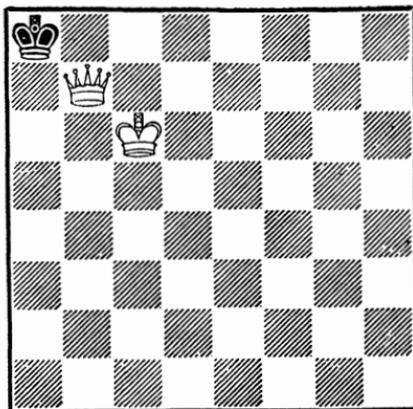
№ 60. El rey negro no tiene casilla donde ir, pero sin jaque no puede haber mate. Como resultado, la posición es de rey ahogado y, según las reglas, se produce tablas. Puede imaginarse el júbilo de su adversario, cuando logra empatar esta partida ya perdida... La última jugada de las blancas es un craso error que suelen cometer los principiantes. Reproducimos esta posición intencionalmente. Procure arrinconar sin temor alguno al rey contrario, pero hágalo con sangre fría. Todo tiene sus límites.

№ 61. Aun la dama, por sí sola, es incapaz de dar mate. Al producirse la posición "crítica" (ver el diagrama), el rey tiene que acudir en ayuda de su dama.

- | | |
|------------|--------|
| 12. Ra8—b7 | Ra1—a2 |
| 13. Rb7—c6 | Ra2—a1 |
| 14. Rc6—c5 | Ra1—a2 |
| 15. Rc5—c4 | Ra2—a1 |



61



62

16. Rc4—c3 Ra1—a2

17. Db4—b2×

Protegida por el rey la dama da mate.

Ofrecemos otras posiciones análogas en las que la dama asesta golpes por diversos lados.

Ejercicios

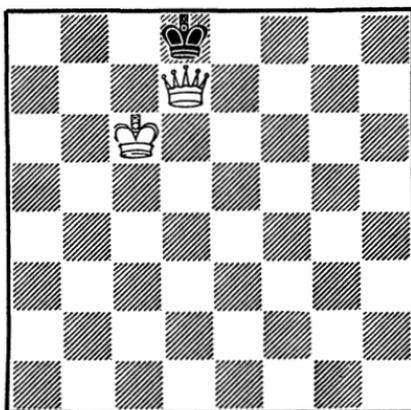
Nº 62. La dama protegida por el rey ha dado mate

Nº 63. Con el concurso del rey la dama dio mate

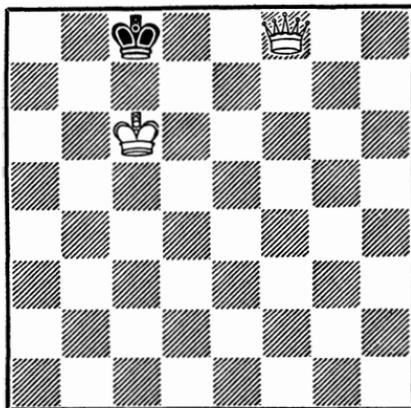
Nº 64. La dama asesta el golpe mortal mientras que el rey corta los caminos de huida

Nº 65. La dama dio mate mientras el rey bloqueaba los caminos de fuga.

¿Cuál de las variantes ofrecidas es la mejor? La que más le guste. En el caso anterior, sólo la dama perseguía al rey contrincante. En el caso de sumarse a la caza el rey

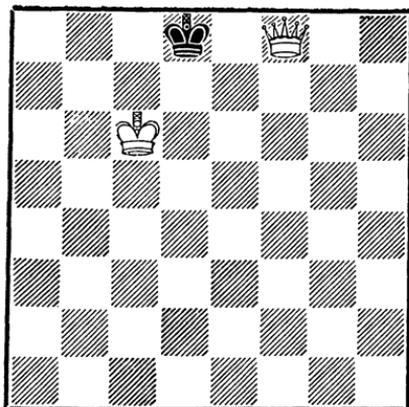


63

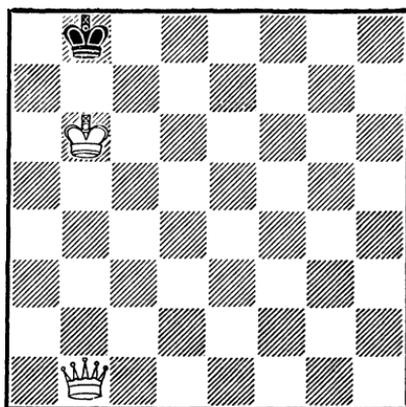


64

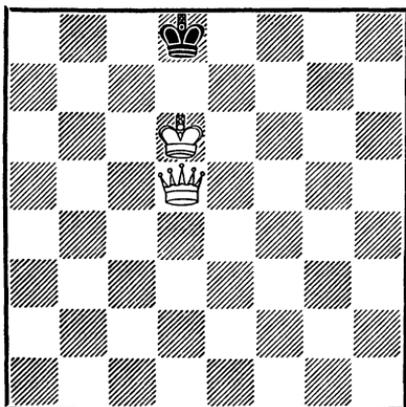
45



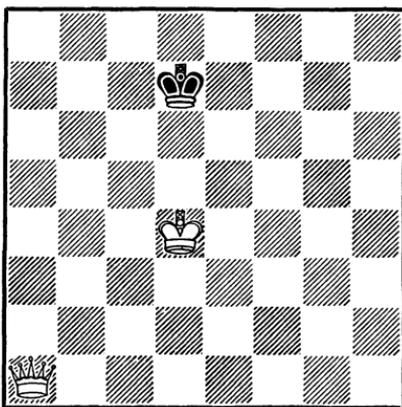
65



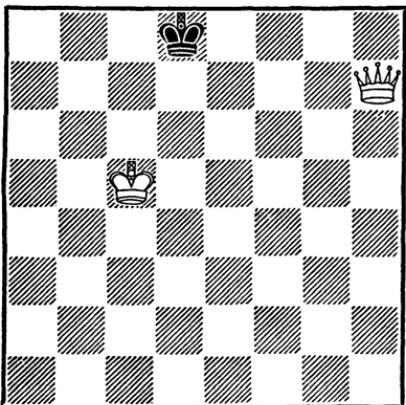
68



66



69



67

desde el principio, el mate se logra más rápidamente. Pruebe hacerlo usted mismo. ¡Pero tenga bien presente la posición del rey ahogado!

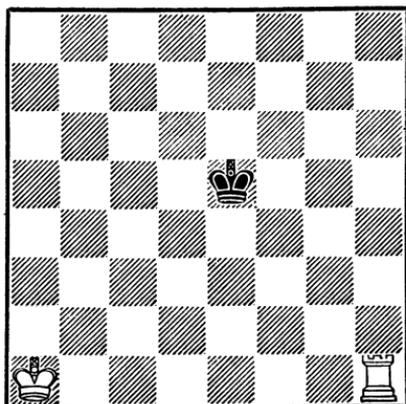
Ejercicios

№ 66. Mate en una sola jugada (¿Cuántas variantes?)

№ 67. Mate en dos jugadas (¿Cuántas variantes?)

№ 68. Mate en dos jugadas (¿Cuántas variantes?)

№ 69. Mate en cuatro jugadas



70

TORRE CONTRA REY

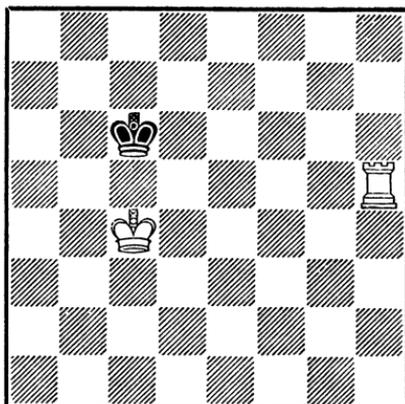
Nº 70. El plan para imponerse es clarísimo: primero hay que arrinconar al rey adversario. Pruebe usted a hacerlo empleando una sola torre.

1. Th1—h4 Re5—d5
2. Th4—f4 Rd5—e5
3. Tf4—c4 Re5—d5
4. Tc4—f4 Rd5—e5

Vano intento. El rey no quiere abandonar el centro del tablero. Así es imposible hacerle retroceder. Ahora bien, vuelva a intentarlo con ayuda del rey.

1. Ra1—b2 Re5—d5
2. Rb2—c3 Rd5—e5
3. Rc3—d3 Re5—d5
4. Th1—h5+ . . .

¡Una jugada estupenda! *Cuando dos reyes se encuentran uno frente a otro, el jaque con la torre siempre obliga al rey contrario a replegarse a otra línea.* Le aconsejamos prestar atención a este procedi-



71

miento: va a repetirse muchas veces en su práctica.

4. . . . Rd5—d6
5. Rd3—e4 Rd6—c6

Las negras procuran recurrir a una artimaña, ya que en el caso de 5. . .Re6, volvemos a declarar el jaque expulsando al rey adversario a otra fila.

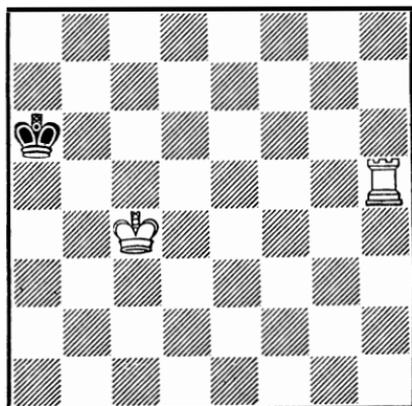
6. Re4—d4 Rc6—b6
7. Rd4—c4 Rb6—c6

Nº 71. ¡Magnífico! A pesar de todo, hemos obligado al rey negro a situarse frente a nuestro rey; en otro caso, después de 7. . .Ra6 8. Tb5, aquél resultaría arrinconado.

8. Th5—h6 + Rc6—d7
9. Rc4—c5 Rd7—e7
10. Rc5—d5 Re7—f7
11. Rd5—e5 Rf7—e7

El rey negro casi no tiene ninguna opción: o bien quedarse encerrado en la esquina después de 11. . .Rg7 12. Tf6, o bien permitir que su rival

47



72

repite la maniobra de rigor para la expulsión.

12. Th6—h7+ Re7—d8

13. Re5—e6 Rd8—c8

Tras 13. . . Re8 nos queda sólo dar mate jugando 14.

Th8×.

14. Re6—d6 Rc8—b8

15. Rd6—c6 Rb8—a8

16. Rc6—b6 Ra8—b8

El plan de las blancas triunfa. Por mucha resistencia que oponga, el rey negro tiene que colocarse frente al rey blanco y “mirarle en los ojos” antes de la muerte.

17. Th7—h8×.

Dicho método de expulsión y mate no es de los más cortos, pero resulta más sencillo.

№ 72. Esta posición podría surgir después de la séptima jugada si las negras tratasen de evitar la confrontación de los reyes.

El rey negro queda situado en la columna extrema. Con

la jugada Th5—b5! le arrinconamos para dar mate después.

8. . . . Ra6—a7

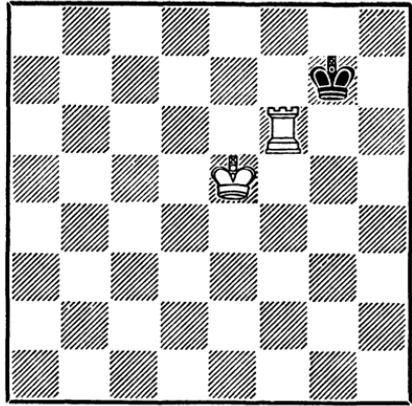
9. Rc4—c5 Ra7—a6

10. Rc5—c6 Ra6—a7

11. Rc6—c7 Ra7—a6

El rey agrade a la torre. Nuestra misión es impedir que el rey negro escape de la esquina y obligarle a colocarse frente a su opositor, ahora en las horizontales, lo que se consigue con cualquier movimiento expectativo de la torre a lo largo de la quinta línea (repetimos, sólo a lo largo de esta línea), desde el punto c5 hasta el h5. En caso de 12. . . Ra7, se juega 13. Ta5×.

Es preciso ya conocer la anotación abreviada que, a diferencia de la completa, señala sólo la casilla de llegada sin indicar el punto de partida. Pero se dan excepciones en que a una misma casilla



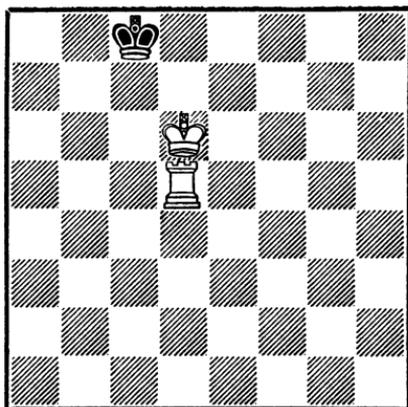
pueden moverse dos piezas a la vez, anotándose en este caso también el escaque de partida. Por ejemplo, una torre está emplazada en la casilla "a1" y otra en la "e1". La jugada Tac1 significa, conforme a la anotación abreviada, que la torre abandonó la casilla "a1" para colocarse en la "c1", mientras que el movimiento Tec1 quiere decir que la torre emplazada en la casilla "e1" se trasladó al escaque "c1". Otro ejemplo: una torre está ubicada en "a1" y otra, en "a7". En este caso la jugada T1a4 significa que se movió la torre de la casilla "a1" mientras que el movimiento T7a4 se refiere a la torre "a7".

De acuerdo con la anotación abreviada la captura de un peón por otro se escribe así: 1. ab. Esto quiere decir que el peón sito en la columna "a" capturó el peón contrincante

emplazado en la columna "b". También aquí podemos tener excepciones. Imagínese usted que el peón blanco está colocado en el escaque b2 mientras que sus rivales negros ocupan las casillas c5 y c4. En caso de jugar las blancas 1. b2—b4, las negras pueden tomar este peón de dos modos: 1) con el peón c5 (1. . . cb4) o bien 2) con el peón c4, "al paso" (1. . . cb3). En ambos casos citados la anotación abreviada resulta un poco más detallada. Más adelante, habrá ejemplos de ambas anotaciones sin que haya entre ellas diferencia cardinal. Empero, le recomendamos practicarse, al principio, con la anotación completa.

Nº 73. He aquí otra posición más que podría surgir después de la 11 jugada.

El rey está casi encerrado en la esquina. Se percibe ya el final de la batalla.



74

12. . . . Rg7—h7
13. Re5—e6 Rh7—g7
14. Re6—e7 Rg7—h8
15. Re7—f7 Rh8—h7
16. Cualquier jugada con la torre desde el punto g6 hasta el punto a6 Rh7—h8
17. Th6×.

Ejercicios

Nº 74. Mate en dos jugadas

Nº 75. Mate en dos jugadas

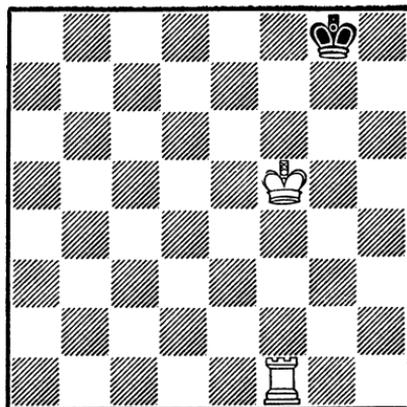
Nº 76. Mate en tres jugadas

Nº 77. Mate en cuatro jugadas

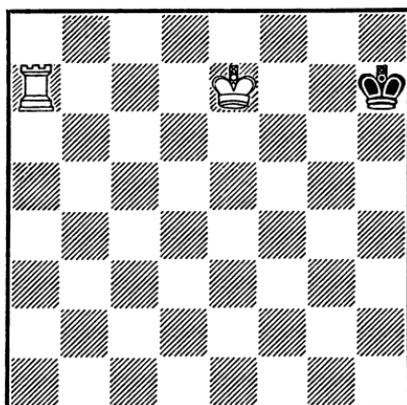
DOS ALFILES CONTRA REY

Al rey no le cuesta ningún trabajo fugarse del alfil solitario. Pongamos por caso que éste se desplaza por las casillas negras mientras que el rey por las blancas sin preocuparse de nada. Empero, dos alfiles controlan todos los

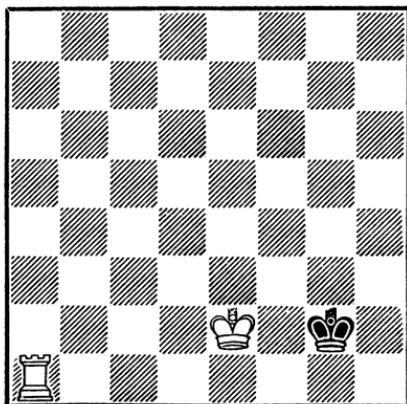
50



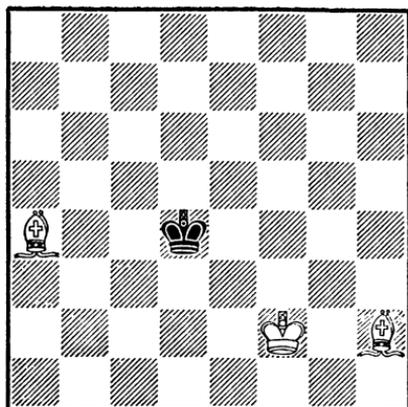
75



76



77



78

escaques del tablero y el rey en este caso pasa grandes apuros.

Nº 78. Apenas las blancas mueven al alfil 1. Aa4—c6, con eso queda inaccesible para el rey la mitad del tablero. Las diagonales h2—b8 y h1—a8, que caen bajo el fuego de los alfiles, cortan el tablero como profunda fosa. El plan de las blancas es estereotipado: arrinconar al rey contrincante. Es una condición imprescindible. ¿Qué rincón? Puede ser cualquiera. En la caza toman parte todos los efectivos del bando blanco.

1. . . . Rd4—c5

Un procedimiento ya conocido: la víctima se abalanza sobre el cazador. Pero, este arrojó no surte efecto alguno.

2. Ac6—f3 Rc5—d4

3. Ah2—d6 Rd4—d3

4. Ad6—c5 . . .

Ya contamos con la primera conquista: el espacio vital

del rey negro se ha reducido. Es ya hora de acorralarlo.

4. . . . Rd3—c4

5. Ac5—e3 Rc4—d3

6. Af3—d5 Rd3—c3

7. Rf2—e2 Rc3—b4

8. Re2—d3 Rb4—b5

9. Rd3—c3 Rb5—a6

Las negras cifran esperanza en la posición de rey ahogado si las blancas juegan 10. Rc3—b4. Pero esta artimaña es bien conocida y, por tanto, no surte el efecto apetecido.

10. Rc3—c4! . . .

Como recordará usted, con el signo de admiración se anota en los comentarios la buena jugada.

10. . . . Ra6—a5

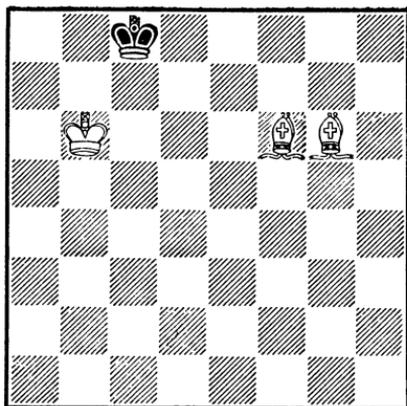
11. Ad5—b7 Ra5—a4

12. Ae3—d2 Ra4—a3

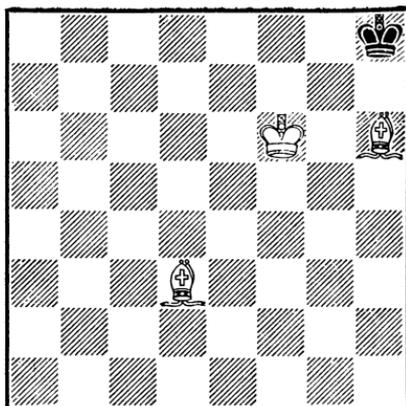
Hostigado por dos alfiles, el rey se dirige al ángulo del tablero.

13. Ab7—f3 Ra3—a4

14. Af3—d1+ . . .



79



80

Ante el rey volvió a aparecer otra fosa infranqueable.

14. . . . Ra4—a3

15. Rc4—c3 Ra3—a2

16. Ad2—c1 . . .

El rey sólo tiene tres casillas para el refugio. Es la última fosa infranqueable.

16. . . . Ra2—b1

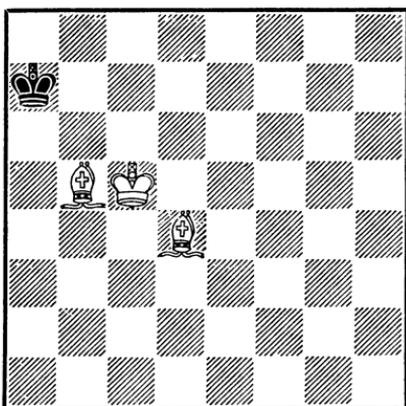
17. Rc3—d2 Rb1—a2

18. Rd2—c2 Ra2—a1

19. Ad1—e2 Ra1—a2

20. Ae2—c4+ Ra2—a1

21. Ac1—b2×



81

Como ve usted, es fácil dar mate con dos alfiles. La principal premisa del éxito son las acciones mancomunadas de las tres piezas blancas.

Es el primer ejemplo donde vemos las bien coordinadas acciones de tres figuras.

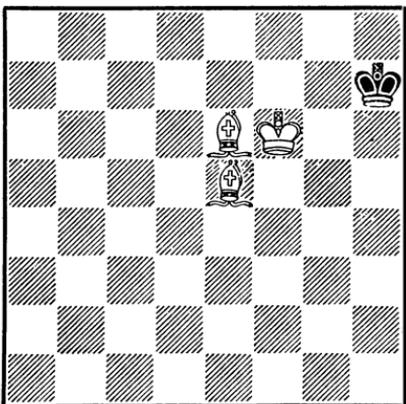
Ejercicios

№ 79. Mate en tres jugadas

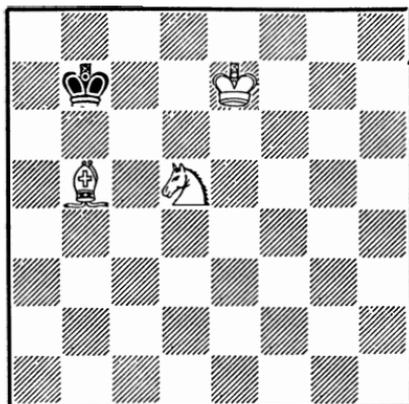
№ 80. Mate en tres jugadas

№ 81. Mate en cinco jugadas

№ 82. Mate en cuatro jugadas



82



83

CABALLO Y ALFIL CONTRA REY

Cuesta gran trabajo dar mate con el caballo y el alfil. Dos caballos nunca lo consiguen. Cuando usted tiene a su disposición solamente el caballo y el alfil, tiene que vencer grandes dificultades. Aunque por su fuerza el caballo es igual que el alfil, resulta más cómodo manejar dos alfiles que un caballo y un alfil. Veamos ahora, cómo se da mate. Supongamos que el rey ya está en un ángulo del tablero. Juegan las blancas.

Nº 83.

1. Re7—d7 Rb7—b8

2. Ab5—a6 . . .

Ya sabemos cómo se maneja el alfil. Junto con el rey restringe el campo de acción del rey adversario.

2. . . . Rb8—a7

3. Aa6—c8 Ra7—b8

4. Cd5—e7 . . .

El caballo está preparado para dar el salto decisivo. Con el mismo objetivo, es posible 4. Cb4.

4. . . . Rb8—a7

5. Rd7—c7 Rb7—a8

6. Ac8—b7+ Ra8—a7 y

luego, a su gusto:

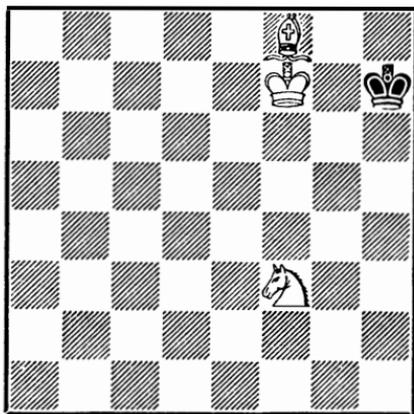
7. Ce7—c6 × o bien

7. Ce7—c8 ×.

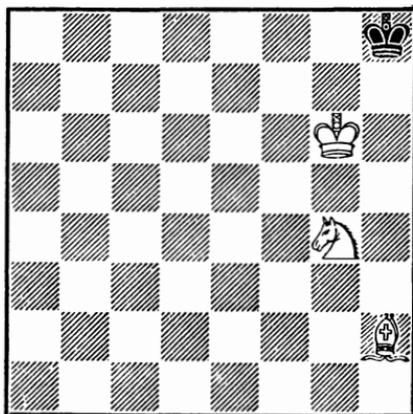
El mate en este caso es similar al mate dado con dos alfiles. Acuérdesse bien que sólo se da mate en la esquina accesible al alfil. Es allí hacia donde hay que conducir al rey contrincante.

Cabe señalar que finales en los que actúan el caballo y el alfil contra el rey, muy raras veces se dan. Por consiguiente, usted no tiene por que apresurarse en tratar de dominar la técnica de mate en esta variante dejando el análisis del tema para más ade-

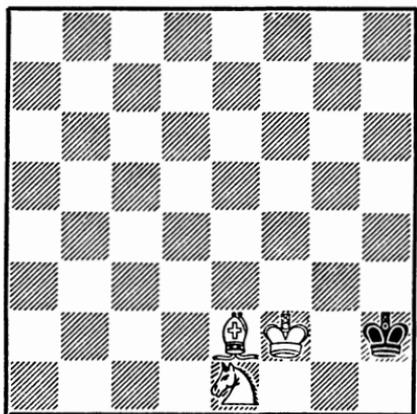
53



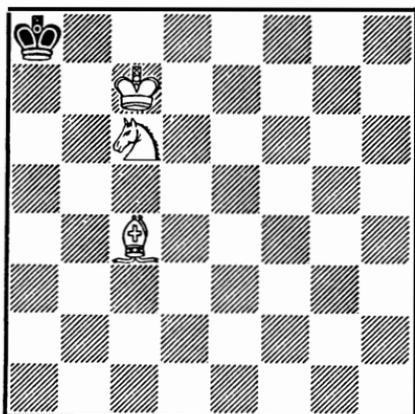
84



86



85



87

lante y por su propia cuenta, tras adquirir alguna experiencia.

Ejercicios

№ 84. Mate en dos jugadas

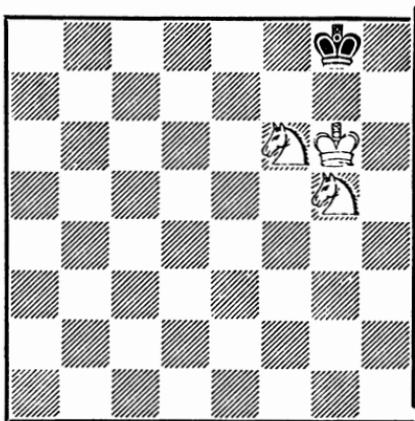
№ 85. Mate en tres jugadas

№ 86. Mate en tres jugadas

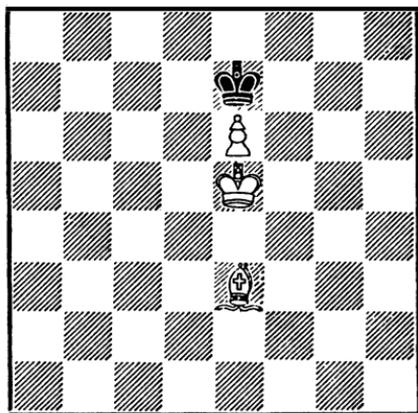
№ 87. Mate en tres jugadas

Dos caballos no dan mate al rey solitario, si éste es defendido correctamente.

№ 88. Juegan las negras. Por



88



89

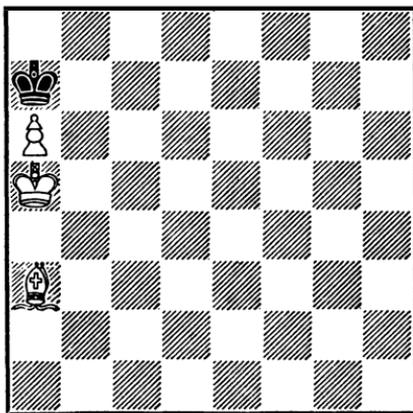
estar jaqueado su rey, si se mueve al rincón el mate es inminente después de la jugada de las blancas 2. Cg5—f7×. Luego de 2... Rg8—f8!, el rey negro se salva.

EL SOLDADO ASCIENDE A GENERAL

Es muy fácil comprobar que una sola pieza menor no basta para rematar al rey contrincante. Otra cosa es cuando en el tablero hay un peón de ventaja.

Suelen decir que es malo el soldado que no sueña con ascender a general. En el ejército ajedrecístico cualquier peón puede conseguirlo, o sea convertirse en dama si tiene la fortuna de llegar a la tan anhelada octava fila.

№ 89. Para imponerse es preciso que el peón alcance la



90

promoción, pero por el momento el rey contrincante se opone a ello. Es necesario entonces hacer que el rey abandone la casilla que ocupa.

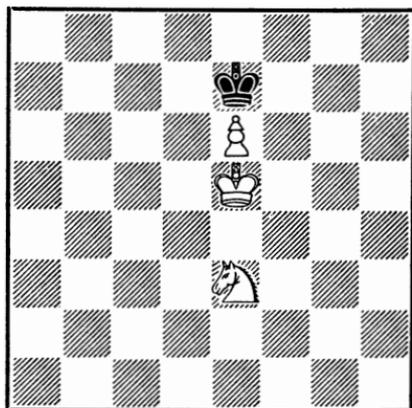
1. Ae3—c5+ Re7—e8
2. e6—e7 Re8—d7
3. Re5—f6 Rd7—e8

El rey negro tiene una sola casilla hacia donde desplazarse, la d7, por eso sería absurdo jugar 4. Re6. Cualquier jugada de expectativa del alfil conduce a la victoria.

4. Ac5—a3 Re8—d7

Al replegar su alfil, las blancas no pierden tiempo en vano, como podría parecer a primera vista. Obligan al rey negro a efectuar una jugada que le es desventajosa.

Las leyes ajedrecísticas son muy estrictas: cuando llega el turno, es obligatorio mover la pieza aunque eso no convenga. El rey negro se ve forzado a abandonar la ca-



91

silla e8 que en seguida cae bajo control del rey blanco.

5. Rf6—f7 Rd7—c7

6. e7—e8D . . .

Las fuerzas blancas se han multiplicado y con ayuda de la dama usted dará mate con gran facilidad.

En un caso únicamente el peón no puede ayudar al alfil. Es cuando el peón se mueve por una de las columnas extremas y la casilla de promoción es inaccesible al alfil.

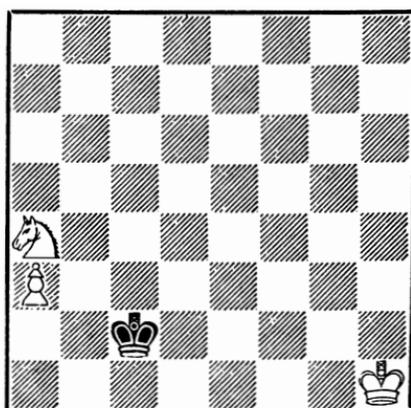
Nº 90. Probemos a expulsar al rey negro de la casilla de promoción siguiendo la misma línea.

1. Aa3—c5+ Ra7—a8

2. a6—a7 Ra8—b7

3. Ra5—b5 Rb7—a8

Presenciamos una situación interesante. El rey negro no tiene el menor propósito de abandonar su rincón salvador, siendo imposible echarle de allí. Pero, tal vez nos he-



92

mos apresurado en avanzar el peón. En lugar de 2. a7 jugaremos 2. Ra5—b6 ...

¿Qué sucede entonces?

2. . . . Ra8—b8

3. Ac5—d6+ Rb8—a8

El rey solitario se metió en el ángulo sin proponerse abandonarlo. Allí está a salvo, ya que la posición de rey ahogado conviene a las negras más que a las blancas. El caballo puede ayudar la promoción del peón igual que el alfil.

Nº 91.

1. Ce3—d5+ Re7—e8

2. Re5—d6 Re8—d8

3. e6—e7+ Rd8—e8

4. Cd5—c7+ Re8—f7

5. e7—e8D+

En este caso el caballo desempeñó su papel incluso mejor que el alfil, al expulsar al rey de la casilla de promoción con un jaque.

Nº 92. Juegan las blancas. Las negras amenazan con 1. . .

Rb3, atacando al peón para eliminarlo. Quiere decir que hay que replegar el caballo. Pero, ¿adónde?
 Analicemos las continuaciones posibles:

I

1. Ca4—b6 Rc2—b3
2. a3—a4 . . .

El peón está protegido por el caballo.

2. . . . Rb3—b4
3. Rh1—g2 Rb4—a5

El caballo está expuesto al golpe y si se retira de su sitio, sucumbe el peón. Tablas.

II

1. Ca4—c5 . . .

Esta jugada parece mejor pues el rey ya no puede atacar en seguida al peón.

1. . . . Rc2—c3
2. Rh1—g2 . . .

Si 2. a4, sigue 2. . . Rb4 y el peón está perdido.

2. . . . Rc3—c4

El caballo tiene que desplazarse y entonces las negras después de 3. . . Rc4—b3 capturan al peón.

En estas variantes las blancas no consiguen su objetivo. Pero hay también una tercera probabilidad.

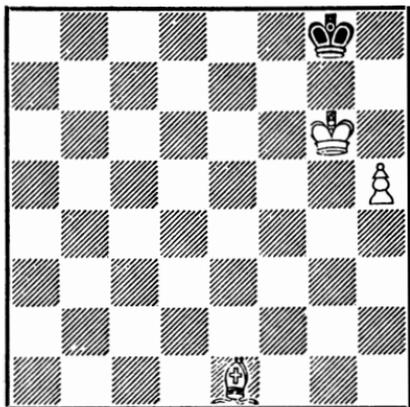
III

1. Ca4—b2! . . .

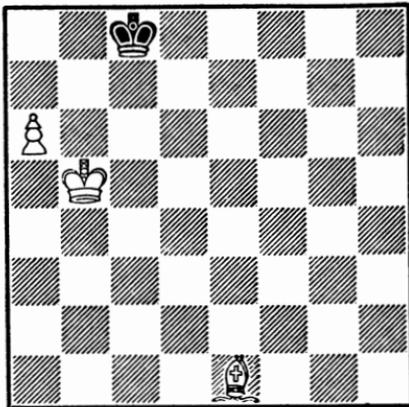
Las blancas sacrifican el caballo. ¿Un absurdo? No, se trata de una jugada muy ingeniosa. En el caso de eliminar al caballo el rey negro queda detrás del peón que se fuga de él proclamándose dama. El rey se lanza adelante.

1. . . . Rc2—b3
2. a3—a4 . . .

En esta posición, con tanta más razón, no se puede capturar el caballo. Las negras



93

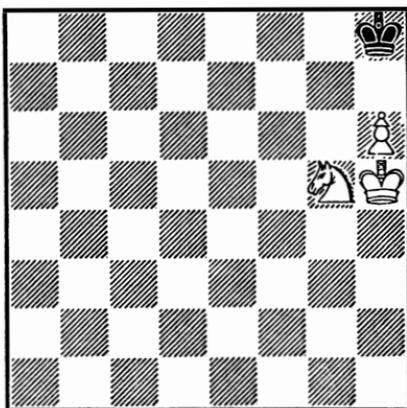


94

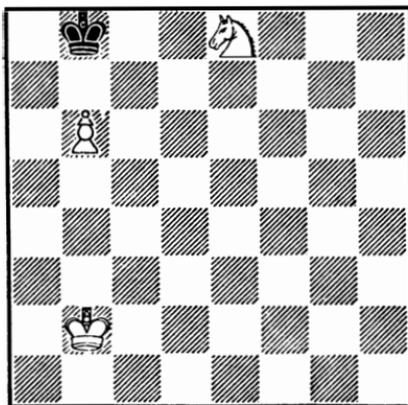
no tienen opción alguna mientras que el rey blanco se acerca con toda tranquilidad al peón, garantizando la victoria.

En el ejemplo citado, las blancas sacrifican el caballo (pieza poderosa) por un débil peón sin lamentarse mucho de la muerte puesto que el peón está a un paso de convertirse en dama que permite dar mate. En realidad, en esta posición el valor del peón era superior al del caballo.

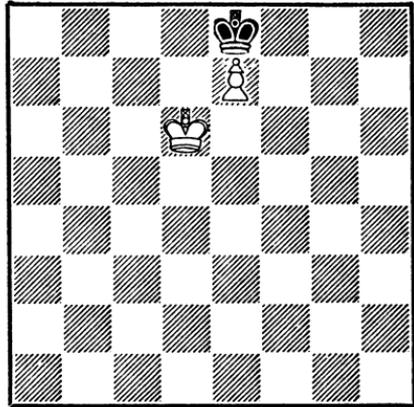
Aquí nos enfrentamos con uno de los enigmas ajedrecísticos más sugestivos y difíciles de desentrañar. El valor de la pieza no es inmutable, sino que varía según su posición en el tablero. En cierto momento, no da pena alguna sacrificar la pieza fuerte para conservar una más débil como en el caso anterior... Será usted testigo de ello en mu-



95



96



chísimas ocasiones. Es probable que esto constituya lo principal en el arte ajedrecístico: lo importante no es el número sino la habilidad con que se emplean las fuerzas.

Ejercicios

- Nº 93.** Las blancas consiguen promover su peón y vencen
Nº 94. ¿Pueden ganar las blancas?
Nº 95. El peón blanco alcanza la promoción
Nº 96. Las blancas ganan

POCO PERO BUENO

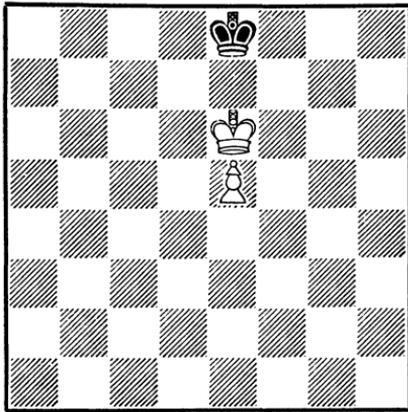
Supongamos que en el fragor del combate fueron destrozadas todas las piezas quedando en el tablero sólo los reyes y un peón blanco. ¿Qué suerte espera a este peón? ¿Alcanzará la promoción o no?

— Depende —contestará us-

ted si tiene experiencia de jugar semejantes posiciones. —Unas veces sí, otras no. No se sabe por qué ocurre eso. Pero la teoría ajedrecística contesta afirmativamente a estas interrogantes y ofrece soluciones simples. Hay que conocer sólo unas cuantas posiciones que llevan a la victoria y tratar de conducir el juego hacia una de tales posiciones. Por ejemplo, la siguiente.

Nº 97.

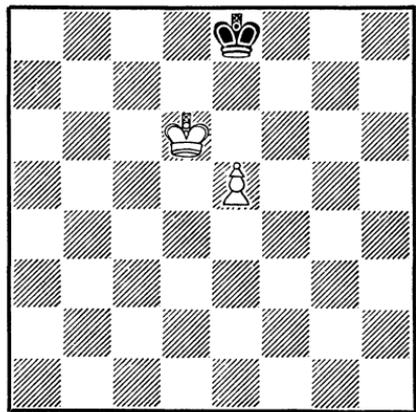
Esta posición puede denominarse *crítica*. El rey negro por el momento obstaculiza la promoción del peón blanco pero no tiene adonde replegarse. Si juegan las negras, el rey no tiene otra posibilidad que jugar 1. . .Re8—f7 y la casilla de promoción queda libre. Las blancas, naturalmente, contestan 2. Rd6—d7. En el movimiento inmediato el peón se convier-



98

te triunfalmente en dama y las blancas ganan. Si en esta posición del diagrama la jugada toca a las blancas, para no perder el peón, deben jugar 1. Rd6—e6 quedando el rey negro sin movimiento posible, ahogado. El bando blanco sólo puede evitar esta posición con el sacrificio del peón y se producen tablas de todas maneras. Vemos, pues, que en este caso *el derecho a jugar en primer lugar es desventajoso para ambos bandos*. Al avanzar su peón, las blancas deben procurar llegar a la posición crítica cuando corresponda jugar a las negras; las negras, por su parte, “con toda cortesía”, se empeñan en ceder el turno a su adversario. Orientándose hacia la posición crítica, se puede valorar con rapidez otras variantes distintas cuando el peón no está muy alejado de su rey.

60



99

№ 98. Si juegan las negras, la tarea de las blancas es bien simple. En caso de 1. . . Re8—d8 juegan 2. Re6—f7, tomando bajo su control la casilla e8 y el peón, a marcha triunfal, alcanza la promoción. Lo mismo ocurre después de 1. . . Re8—f8 a lo que las blancas continúan 2. Re6—d7. Analicemos ahora qué ocurre si juegan las blancas.

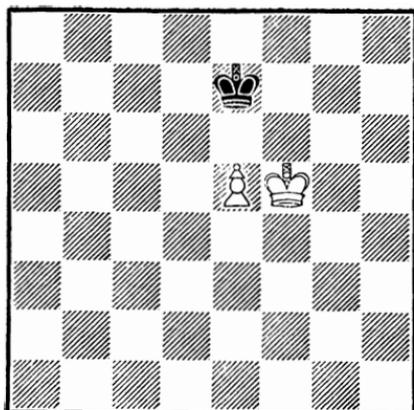
1. Re6—d6 Re8—d8!
Las negras no permiten por el momento al rey blanco tomar bajo su control la casilla de promoción.

2. e5—e6 Rd8—e8

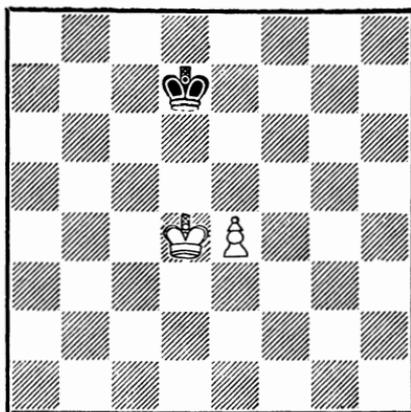
3. e6—e7 . . .

Tenemos una posición crítica en que corresponde jugar a las negras, quiere decir que el peón alcanza la promoción. Al analizar la siguiente posición, usted podrá encontrar la jugada correcta con facilidad.

№ 99. Jugando 1. Rd6—e6,



100



101

las blancas logran imponerse (caso que acabamos de analizar). Después del movimiento irreflexivo del peón 1. e5—e6 Re8—d8 2. e6—e7+ Rd8—e8, surge una posición crítica, pero toca jugar a las blancas y por tanto se producen tablas.

Ahora podemos sacar una importante conclusión: *cuando el peón traspasa la línea central que divide el tablero, las blancas ganan en caso de lograr colocar su rey delante del peón.* (Cierto es que hay excepciones, pero de ellas trataremos más adelante.)

Examinemos otra posición.

Nº 100. Para impedir que el peón se promueva, las negras tienen que defenderse con pulcritud. Primero, deben jugar 1. . . Re7—f7 obstruyendo el avance del rey blanco. Empero, después de 2. e5—e6+ Rf7—e7 3. Rf5—e5, el rey negro tiene que

replegarse. Pero ¿adónde? Tiene que elegir entre las casillas f8, e8 y d8. Está forzado a retirarse al punto e8 porque 4. Re5—f6 Re8—f8 5. e6—e7+ Rf8—e8 lleva a la posición crítica en que toca jugar a las blancas y la partida termina tablas.

Si las negras hubieran jugado 3. . . Re7—d8, entonces, después de 4. Re5—d6 Rd8—e8 5. e6—e7, en la posición crítica es su turno de jugar, por lo cual perderían.

¿Qué ocurre en caso de encontrarse el peón en su territorio sin haber cruzado aún la línea central del tablero?

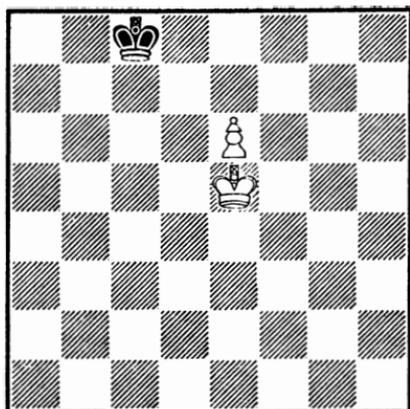
Nº 101. Todo depende del turno de jugada. Si corresponde a las negras, juegan 1. . . Rd7—d6 (o 1. . . Re6) y, después de

2. e4—e5+ Rd6—e6

3. Rd4—e4 Re6—e7

4. Re4—f5 . . .

presenciamos la posición co-



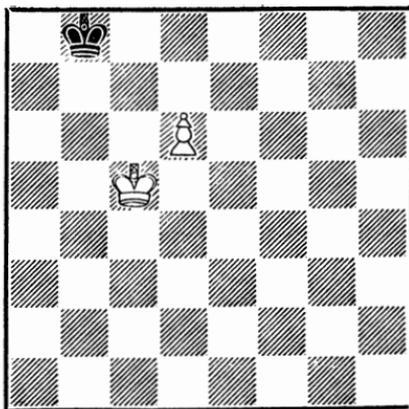
102

nocida, donde las negras empatan. ¿Qué ocurre si juegan las blancas?

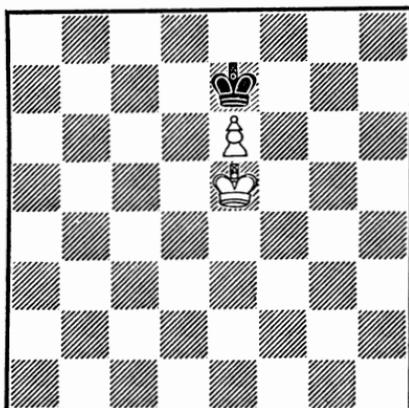
1. Rd4—d5! Rd7—e7
2. Rd5—e5! Re7—d7
3. Re5—f6!

Las blancas ganan ya que su rey logró colocarse delante del peón. Otra jugada lleva solamente a tablas: 1. Rd4—e5. Porejemplo, 1. . . Rd7—e7! 2. Re5—d5 Re7—d7 (o bien 2. Rf5 Rf7) y fracasa el rey blanco en su intento de situarse delante del peón en cuanto éste traspase la línea central del tablero.

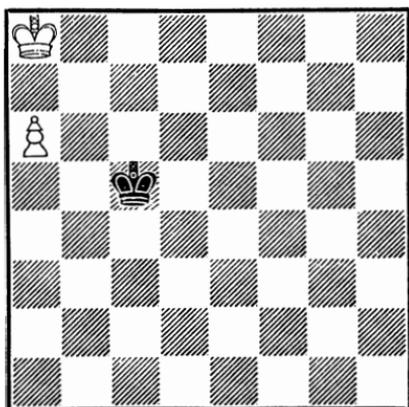
Vimos cómo alcanza la promoción uno de los peones centrales. Más o menos lo mismo ocurre con otros peones, excepto con los que se mueven por las columnas extremas. Apenas si el rey negro logra colocarse en la casilla de promoción no hay fuerza alguna capaz de echarlo de allí. En caso de que el peón contrin-



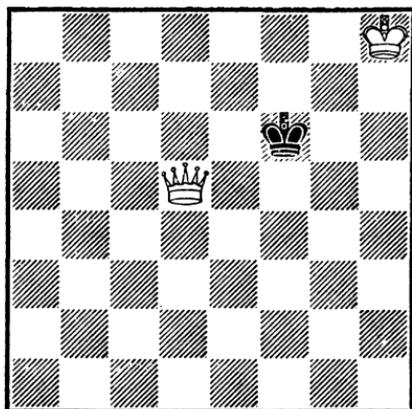
103



104



105



106

cante se acerque de lleno al rey, éste queda ahogado. Puede usted comprobarlo.

Ejercicios

Nº 102. Las blancas juegan y ganan

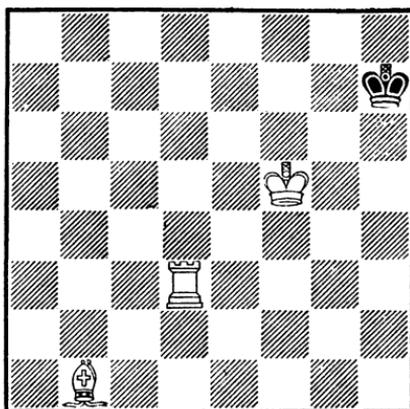
Nº 103. Las blancas juegan y ganan

Nº 104. Juegan las negras. Tablas

Nº 105. Juegan las negras. Tablas

EL AFAN PUESTO EN LA BUSQUEDA

Los procedimientos que empleamos para dar mate al rey solitario o promover al peón son lógicos y bien simples. No cuesta trabajo alguno aprenderlos y emplearlos, sobre todo después de practicarse un poco. Sin embargo, para utilizarlos a la perfección en la práctica, sin comprobar cada vez la exactitud de los cálculos, se pre-

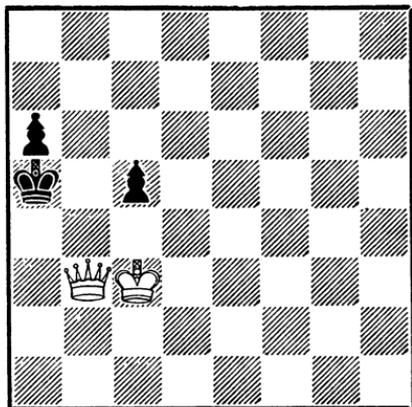


107

cisan hábitos bien arraigados, casi el automatismo, lo que se consigue a través del entrenamiento. Ofrecemos varias posiciones. Su solución le ayudará a adquirir los hábitos necesarios. En todas ellas comienzan las blancas. Los ejemplos son bastante dificultosos. Pruebe encontrar las soluciones por sus propios medios, pero no se desanime por no conseguirlos. Vea la respuesta inserta al final del libro y analice la solución. Luego emprenda una segunda tentativa.

Nº 106. ¿Cuántas jugadas se necesitan para dar mate? ¿Cuántas variantes hay?

Nº 107. Las blancas se imponen en dos jugadas. Es más fácil dar mate en el ángulo del tablero, donde el rey contrincante, por encontrarse en una zona crítica, está restringido en sus maniobras. Queda por asestar el golpe decisivo.



108

Nº 108. Mate en dos jugadas.

Nº 109. Mate en dos jugadas.

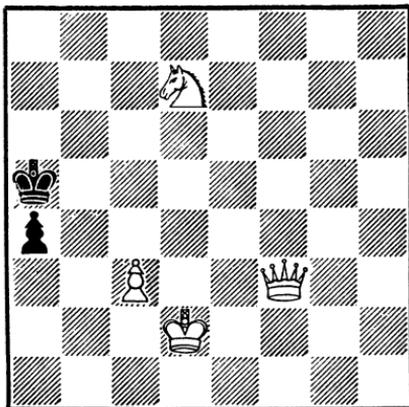
A primera vista, parece ser suficiente que la dama logre situarse en la casilla b6 y la cosa está hecha. Es fácil conseguirlo en dos jugadas. Sin embargo, tras el primer movimiento, sigue la jugada de las negras y éstas pueden ensanchar el campo de maniobras para su rey. Por lo tanto, hay que crear otras posiciones que lleven al mate.

Nº 110. Mate en dos jugadas.

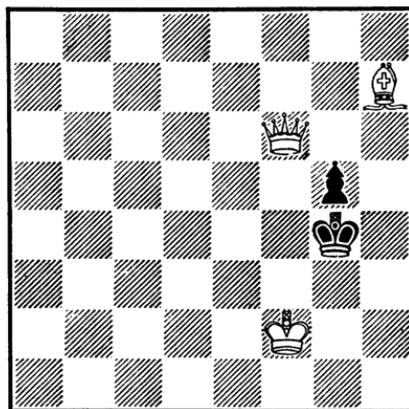
Al resolver el problema, usted se familiarizará con un procedimiento táctico muy interesante denominado "celada".

Nº 111. El mate es una tarea bien simple en esta posición. Tiene que encontrar la vía más corta, en dos jugadas.

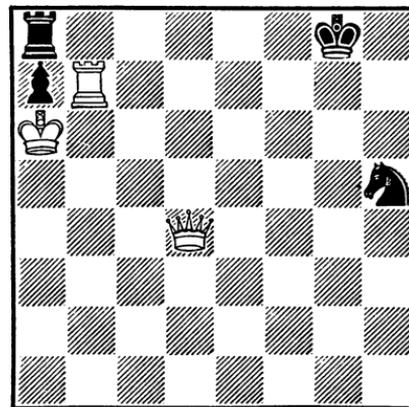
Nº 112. Mate en dos jugadas. No cuesta trabajo alguno a las blancas imponerse en tres jugadas, pero conseguirlo con una jugada menos le hará



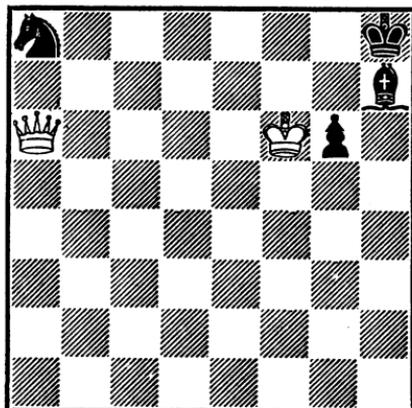
109



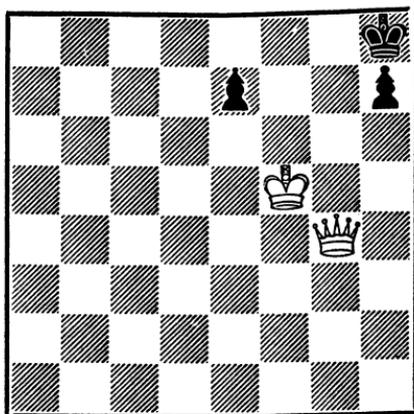
110



111



112



113

cavilar un poco (recurra para ello a una "celada").

Usted ya sabe que es posible hacer algo así como esconder la figura, que entre en acción por sorpresa y aseste el golpe definitivo.

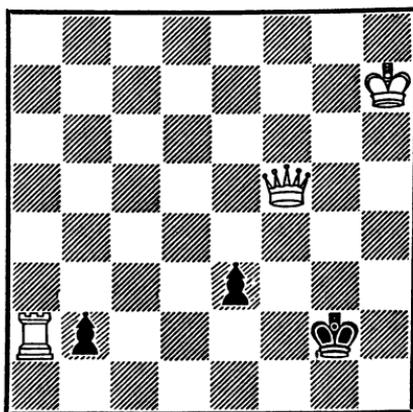
Nº 113. Mate en tres jugadas. Por el momento, los peones negros obstaculizan la penetración del rey blanco a los puntos f6 y g6. El plan del bando blanco consiste en obligar al enemigo a exponerse.

Nº 114. Mate en tres jugadas. Las blancas cuentan con enorme superioridad de fuerzas. Su misión es dar mate empleando el mínimo de jugadas.

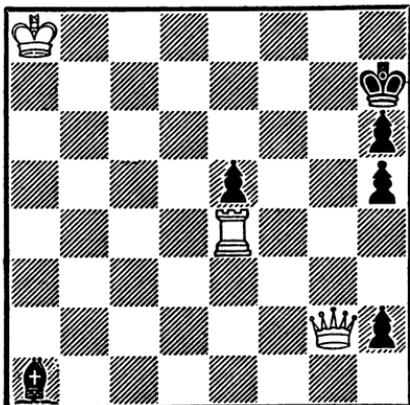
Nº 115. Mate en tres jugadas. La solución de este problema se asemeja a la anterior, pero es más complicada.

Nº 116. Mate en tres jugadas. El rey negro se escondió tras el peón blanco. La misión es obligarlo a abandonar su refugio.

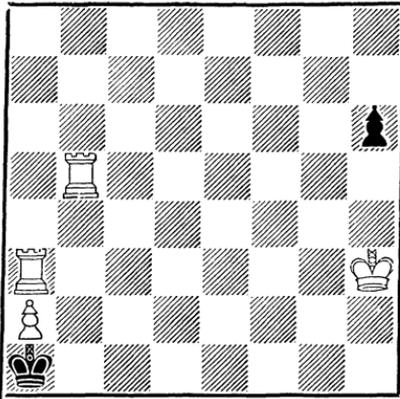
Nº 117. Mate en tres jugadas.



114



115



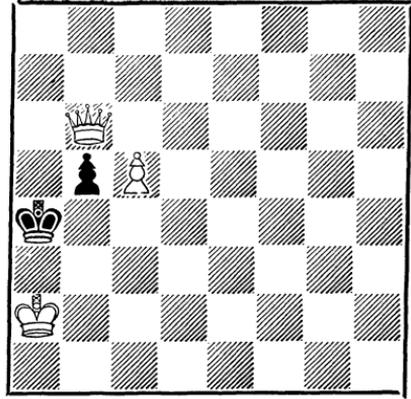
116

Es un problema nada fácil. Una maniobra ingeniosa de la dama consigue el objetivo. **Nº 118.** Mate en tres jugadas. El ataque directo del rey blanco conduce a la victoria en cuatro jugadas, pero hay una maniobra sutil que permite conseguirla en tres.

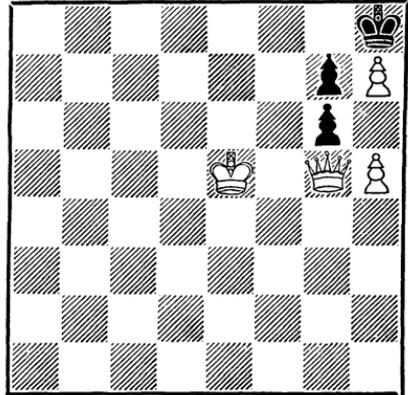
Nº 119. Mate en tres jugadas. Lo mismo que en el diagrama 113, la tarea de las blancas consiste en obligar al rey negro a descubrirse. Pero no se olvide de la posición de rey ahogado.

Nº 120. Mate en tres jugadas. En la variante fundamental todos los efectivos blancos toman parte en la caza, pero el rey ni siquiera se mueve de su sitio.

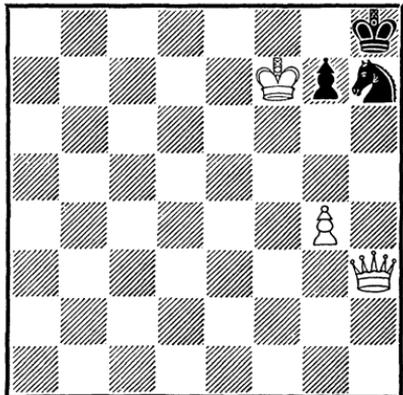
Nº 121. Mate en tres jugadas. El peón c5 estorba la creación de la red de mate. Claro está que puede ser eliminado, pero no es más que el primer paso en la solución del problema.



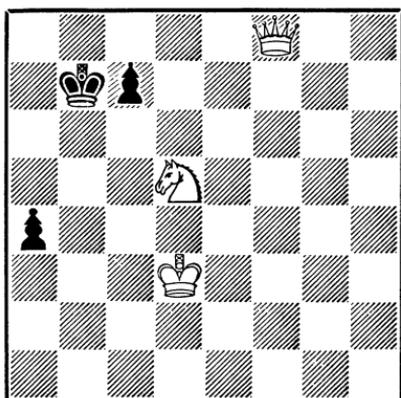
117



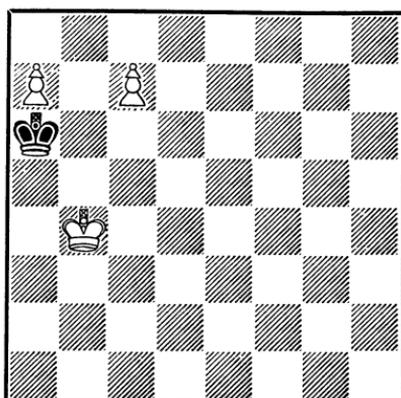
118



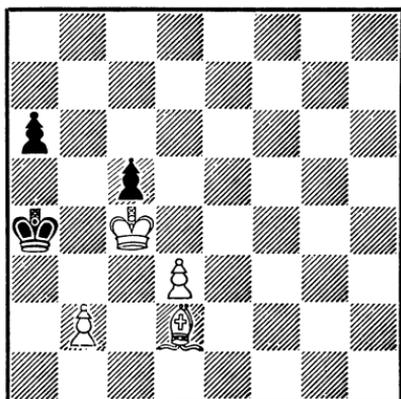
119



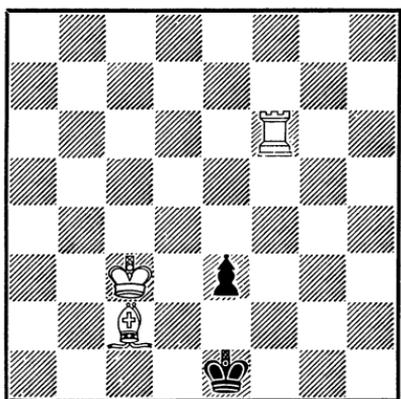
120



123



121



122

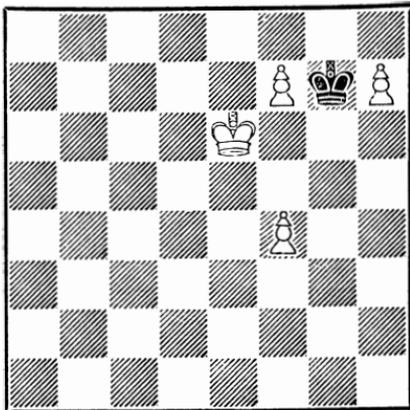
№ 122. Mate en tres jugadas. Las blancas se imponen mediante una maniobra refinada del alfil. El mate se consigue tras bloquear al peón contrincante.

№ 123. Mate en tres jugadas. El peón alcanza la última línea. El primer deseo es promoverlo a dama, pero no siempre es la mejor solución.

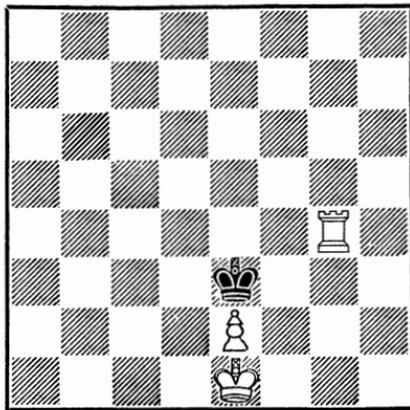
№ 124. Mate en tres jugadas. La promoción del peón a cualquier pieza no es ninguna novedad para nosotros. Aunque esta posición se asemeja a la anterior, esta miniatura tiene solución completamente distinta.

№ 125. Mate en tres jugadas. Dos caballos no consiguen dar mate al rey solitario. No obstante, cuando el contrincante cuenta aún con otras piezas o peones, es posible rematar al rey negro. En el diagrama, el rey está arrinconado. Pruebe a dar mate.

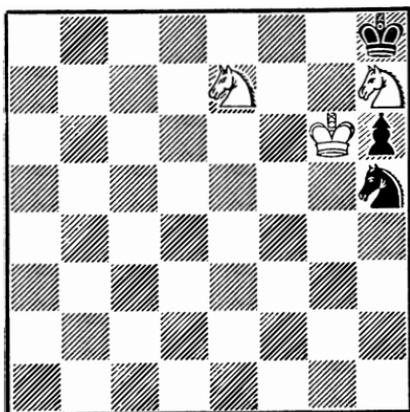
№ 126. Mate en cuatro ju-



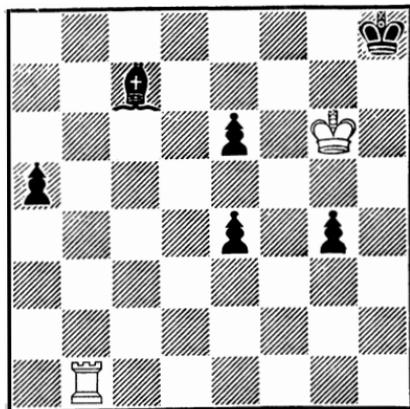
124



127



125



126

gadas. El rey está protegido por el alfil. Con una maniobra muy sutil se puede distraer al alfil para neutralizarlo luego. № 127. Mate en cuatro jugadas. El plan de las blancas se reduce a cambiar de lugares a los reyes.

№ 128. Mate en cinco jugadas. A primera vista, el problema puede suscitar sorpresa ya que el alfil puede llegar al punto g7 en cuatro movimientos. Pero no se apresure en sacar conclusiones.

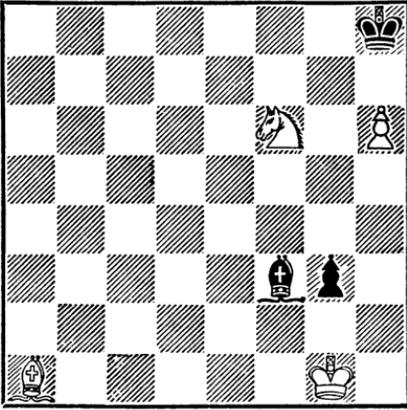
№ 129. Mate en cinco jugadas. La posición parece muy sencilla. Pero se trata de una sencillez engañosa.

№ 130. Mate en cuatro jugadas. El caballo defiende al rey. Procure que no ayude al rey sino que más bien restrinja sus movimientos.

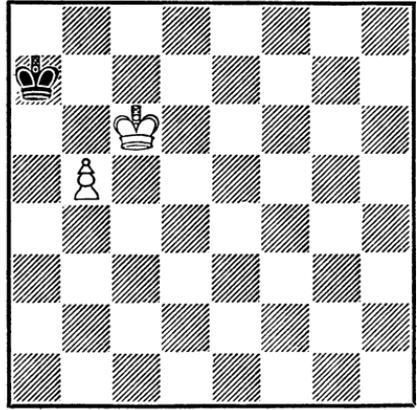
№ 131. ¿Se puede ganar? ¿De qué manera?

№ 132. ¿Pueden las blancas materializar su ventaja?

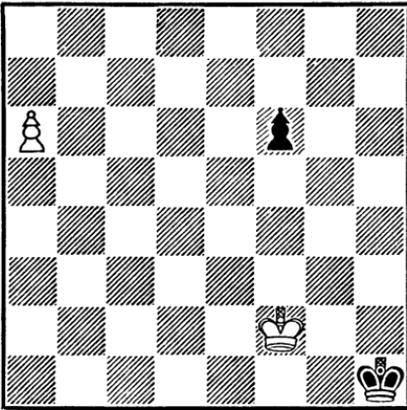
№ 133. ¿Cómo terminará la partida?



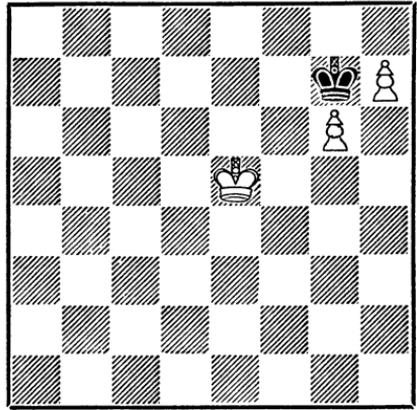
128



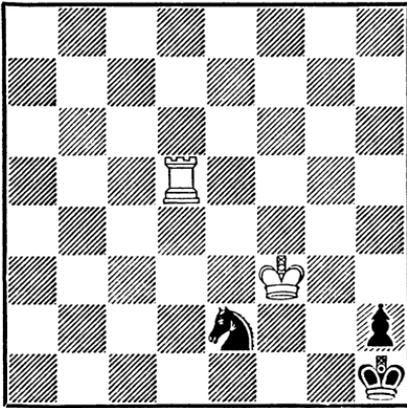
131



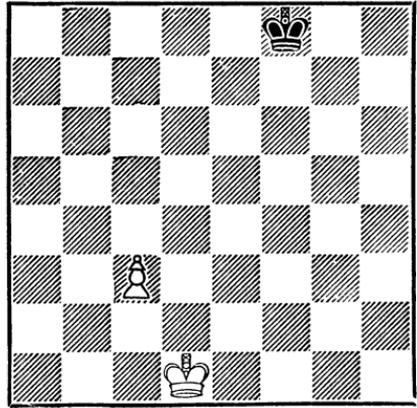
129



132



130



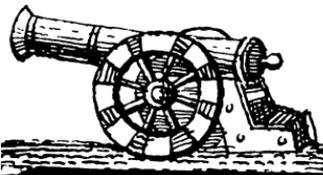
133

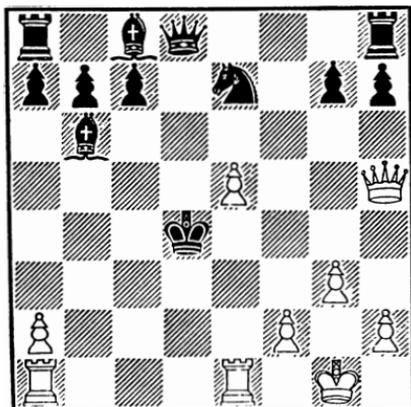
Capítulo tercero

LA GUAR- DIA DEFIENDE AL REY

*La tropa de peones corre,
Cediendo campo al corcel,
Y se refugia tras la torre
Su Majestad el Rey.*

V. Inber





En la posición inicial, el rey, al igual que las demás piezas, está protegido por una línea de peones. En la apertura se suele adelantar los peones centrales para abrir camino de salida a las piezas, descubriendo a la vez al rey. Debemos advertir, sin embargo, que el deseo de mantener al rey a toda costa cubierto es la táctica del avestruz: de todos modos, la protección formada por los peones no es de hormigón armado y el contrincante siempre puede destruirla. No obstante, en caso de abundar las piezas en el tablero, cuando el rey siempre corre gran riesgo de ser atacado, no tiene sentido el marchar a la cabeza de la infantería.

SIN GUARDAESPALDAS

Rematar al rey enemigo desprovisto de la protección de

peones y piezas no es cosa difícil.

Cuesta más trabajo crear una situación en que el rey enemigo se vea forzado a arriesgarse y colocarse a la cabeza de sus huestes. Para conseguirlo, se suele sacrificar piezas y peones porque, normalmente, el rey nunca abandona por su propia voluntad el refugio privándose del respaldo de su fiel guardia. A título de ejemplo, examinemos una partida jugada en cierta ocasión.

Nº 134. El rey negro solo, sin su séquito, se encuentra en el centro del tablero. Certo es que esto no se ha producido por su voluntad. Las blancas sacrificaron tres figuras para obligarlo a “emerger” en el centro del tablero y ahora le ajustan cuentas rápidamente.

1. Ta1—c1! . . .
A disposición del desdichado

rey queda una franja muy estrecha del tablero que muy pronto se convierte en su tumba. Amenaza con mate la jugada 2. Dd1. Si el rey intenta huir

1. . . . Rd4—d5,
sigue

2. e5—e6+ Ce7—f5
Si 2. . . Rd6 adviene mate en el acto con la jugada

3. De5×.

3. Dh5 : f5+ Rd5—d6

4. Te1—d1+ Rd6—e7

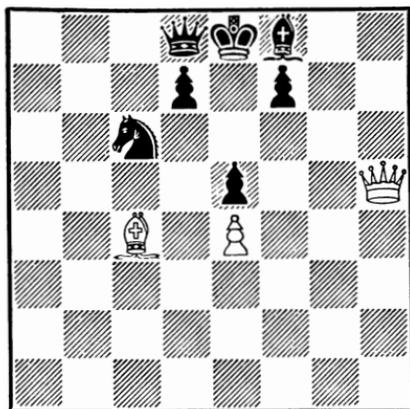
5. Df5—f7×.

Tampoco ayuda 1. . . Ac8—f5 debido a 2. Dh5—h4+ Rd4—d5 3. Dh4—c4×. De modo que al rey no le conviene ponerse a la cabeza de sus huestes. Supongamos que no se logra cautivarlo “con dar un paseo por el centro del tablero”. En este caso hay que procurar abrirse paso hacia él.

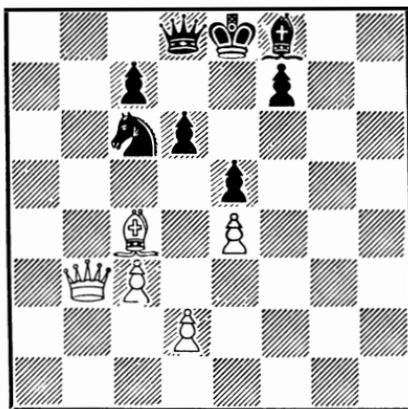
Veamos la posición inicial en que los reyes se esconden

tras una barrera de peones. ¿Está garantizada la seguridad de sus majestades? Hagamos primero la exploración de los accesos al reducto defensivo del rey. Ante el rey negro forman tres peones d7, e7 y f7. El primer peón es defendido por el caballo b8, el alfil f8, la dama y el rey en persona, es decir cuatro piezas. Será muy difícil abrir la brecha allí. Al segundo peón le protegen el caballo g8, el alfil f8, la dama y el rey: en total también cuatro defensores. *En cambio, el peón f7 está protegido sólo por el rey. Se trata, pues, del punto más vulnerable de la defensa negra. Lo mismo ocurre en el bando opuesto: el punto f2 es el más débil.*

Una vez efectuada la exploración del objetivo para el ataque contra el dispositivo enemigo, conviene calcular



135



136

cuántas fuerzas pueden emplearse para atacarlo. En caso de jugar con las blancas y planear el ataque, ¿de qué reservas próximas disponemos para dirigir el golpe contra el punto f7? El alfil f1, en un movimiento se coloca en la "línea de ataque", la casilla c4. El caballo g1, a través del punto f3, puede ser trasladado a e5 o g5, es decir necesita dos jugadas para poder atacar el punto f7. Finalmente, la dama blanca podrá hostigar el punto f7 desde h5, f3 y b3.

De modo que la dama, el caballo y el alfil de rey son el primer escalón para atacar el punto f7. No es casual que en esta relación no figuren ambas torres blancas. No es tan fácil reforzar con ellas el ataque contra esta casilla. Usted mismo va a persuadirse en más de una ocasión de que, para llevar

las torres a apuntar con sus cañones el escaque f7, debe sudarse la gota gorda. He aquí varios esquemas de golpes afortunados contra la casilla f7.

Nº 135. 1. Dh5 : f7 ×.

Nº 136. 1. Ac4 : f7 + Re8—d7
2. Db3—e6 ×.

En este caso concreto, la caída del punto f7 permite a la dama irrumpir en el dispositivo de las negras.

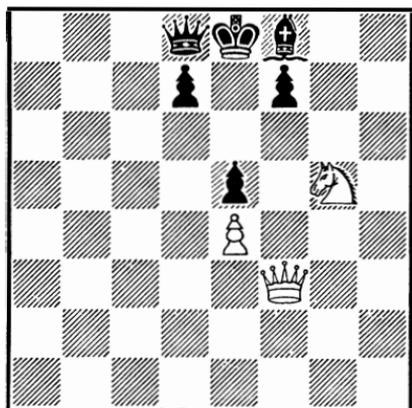
Nº 137. 1. Df3 : f7 ×.

Nº 138.

1. Cg5 : f7

En los ejemplos anteriores, el aniquilamiento del peón f7 significaba un impacto directo contra el rey. Esta vez, el caballo ataca simultáneamente a la dama y a la torre, o sea, hace una combinación tenedor.

Vemos, pues, que el ataque exitoso contra la casilla f7 sólo puede llevarse a cabo con dos piezas. Por tanto,



137

la debilidad de este punto entraña peligros para el rey situado en el centro.

Analicemos una partida en que las blancas, valiéndose de los errores del contrincante, realizan un ataque relámpago contra el punto f7.

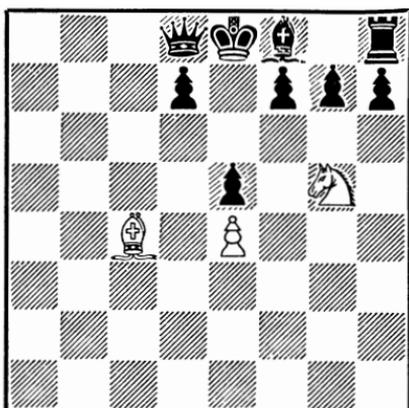
1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 d7—d6
3. d2—d4 Cb8—d7
4. Af1—c4 Af8—e7?

Temiendo la jugada 5. Cg5, las blancas decidieron desplegar el alfil. Sin embargo, esta jugada es errónea.

5. d4 : e5! d6 : e5??
6. Dd1—d5 . . .

Nº 139. Es el segundo y decisivo golpe contra el punto f7. Ninguna defensa surte efecto ahora: si 6. . . Ch6 sigue 7. A : h6 y las blancas eliminan al caballo.

Ahora, volvamos a la quinta jugada de las negras. Podrían mover 5. . . Cd7 : e5, contestando las blancas 6. Cf3:e5



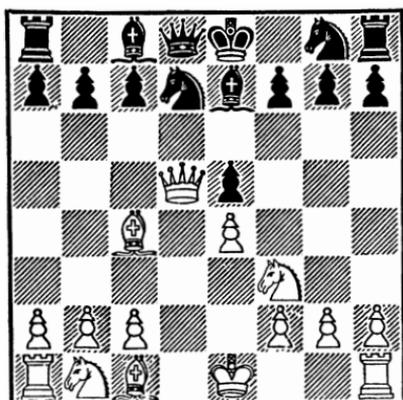
138

d6 : e5 7. Dd1—h5 y, para defender el punto f7, las negras tienen que sacrificar el peón con la jugada 7. . . g7—g6 8. Dh5 : e5. Con mayor frecuencia, mientras en el tablero actúa la mayoría de las piezas, se trata de esconder al rey tras el seguro reducto formado por los peones, a alguna distancia de los principales acontecimientos que se desarrollan en el tablero, recurriendo para ello al enroque.

Tenga bien firme en la memoria: el enroque facilita la defensa sin garantizar refugio seguro a su rey. Aun protegido por peones y piezas, puede estar expuesto a ataques.

ASALTO AL CASTILLO REAL

La posición del rey que enroca corto es muy común y la conocemos bien. No se han hecho estadísticas especiales, pero se puede afirmar



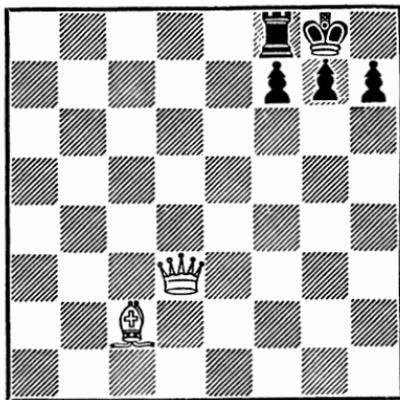
139

sin entrar en detalles que en la mayoría de los casos los reyes suelen optar por este camino.

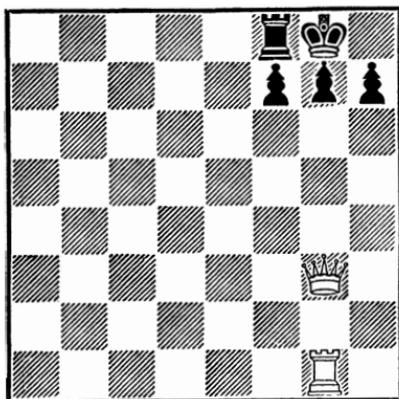
No es una casualidad ni se debe a pereza del rey. Simplemente, la posición del rey resulta más compacta y sólida, en este caso.

Ahora analicemos los esquemas de ataque contra los enroques. En los diagramas no aparecen el rey blanco ni las figuras que no cooperan en el ataque. Por lo tanto, son diagramas esquemáticos. Se muestran sólo las figuras que dan el golpe de gracia y mate al rey contrincante. Después de dominar el mecanismo de acción de las figuras atacantes podrá usted distinguirlas posteriormente sin dificultad alguna en el ajedrez de cualquier posición que pueda producirse en la práctica.

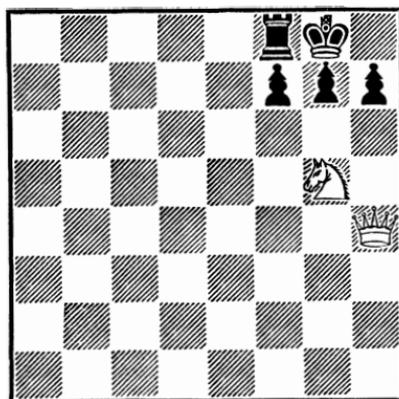
N.º N.º 140—143.



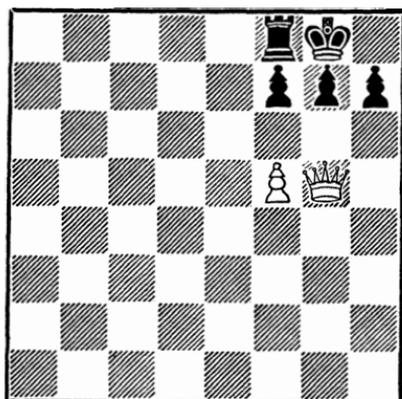
140



141



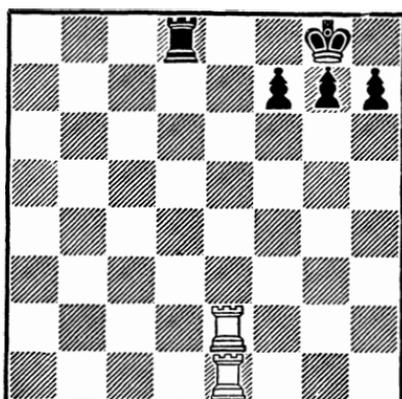
142



143

En todos estos esquemas se muestra el golpe simultáneo de dos figuras contra el punto protegido sólo por el rey. Dos golpes contra uno siempre conducen al éxito. La dama apoyada por la pieza cooperante rompe la defensa, irrumpe en el reducto real sin dejar posibilidades al rey adversario.

Nº 140. Conduce a la victoria 1. Dd3 : h7×. El ataque del punto h7 por la dama puede efectuarse tanto por la diagonal (ver el esquema) como por la columna h, desde la casilla h3. Si toca jugar a las negras, ellas neutralizan sin dificultad la amenaza mediante 1. . . g7—g6 o bien 1. . . f7—f5, cerrando el camino a la dama blanca hacia tan anhelado punto h7. Al encontrarse la dama en el punto h3, defienden contra el mate las respuestas 1. . . g7—g6, 1. . . h7—h6, 1. . . f7—f5.



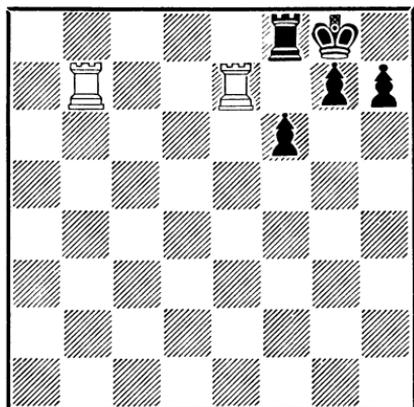
144

Cualquiera de estos movimientos desarticula el doble ataque de las piezas blancas contra el punto h7.

Nº 141. Conduce al mate 1. Dg3 : g7. Defiende contra ello la jugada 1. . . g7—g6.

Nº 142. Conduce al mate 1. Dh4 : h7 y repele la amenaza la jugada 1. . . h7—h6.

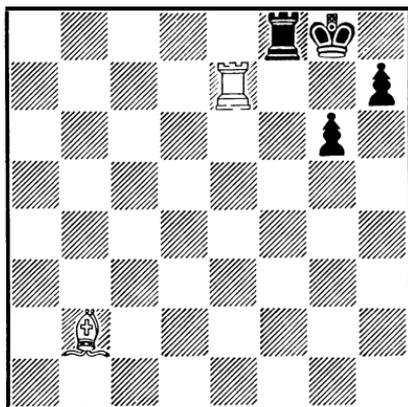
Nº 143. El diagrama muestra el ataque conjunto de la dama y el peón. Las blancas juegan 1. f5—f6. El peón g7 es atacado por dos piezas, amenazando 2. Dg5 : g7×! No hay opción: no se puede eliminar al peón porque se dejaría descubierto al rey. En contra de su voluntad, las negras tienen que contestar 1. . . g7—g6, abriendo las puertas, a lo que sigue 2. Dg5—h6! De repente, el reducto se transforma en cárcel para el rey. No puede huir a ningún lado y recibe el mate en la



145

siguiente jugada: 3. Dh6—g7×.

Nº 144. El presente diagrama nos muestra otro caso de asalto exitoso al castillo real, pero, esta vez, el golpe se asesta por el flanco: 1. Te2—e8+ Td8 : e8. Uno de los atacantes sucumbe, vengando el otro esa muerte: 2. Te1:e8×. De nuevo el castillo se transforma en prisión para el rey: sus propios peones le cortaron el camino de retirada. Si corresponde jugar a las negras, basta con avanzar cualquier peón para que su rey respire con mayor holgura: no se producirá el mate en la última línea. Se suele llamar a tal movimiento del peón: “*abrir la ventanilla*”. Cabe preguntar: ¿no sería mejor “abrir la ventanilla” de antemano con el fin de evitar el mate en la última línea? Pero no debe olvidarse que cualquier desplazamiento de



146

peones debilita el reducto real.

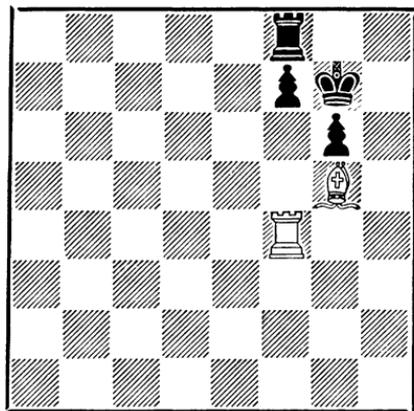
Nº 145. Las negras no acertaron en esta empresa jugando 1. . . f7—f6, lo que posibilita a las torres blancas llevar a cabo un ataque de mate por el flanco.

1. Te7 : g7+ Rg8—h8
2. Tg7 : h7+ Rh8—g8
3. Tb7—g7×.

Las torres, actuando al unísono, se convierten en fuerza temible, sobre todo si irrumpen en la *penúltima línea* donde quedan emplazados los peones enemigos. Ofrecemos otros ejemplos del ataque mortal contra el reducto debilitado. La torre y el alfil están en acción.

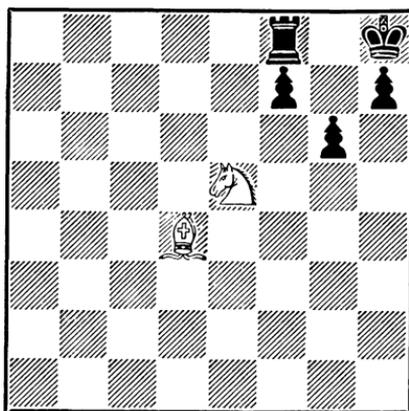
- Nº 146.** 1. Te7—g7+ Rg8—h8
2. Tg7 : g6+ Tf8—f6
3. Ab2 : f6×.

Fíjese bien en el procedimiento que emplea el alfil para amenazar al rey negro. Por lo común, con el fin de ata-



147

car, se mueve la figura de modo que tome bajo su puntería la casilla necesaria. En este caso, el alfil permanece en su sitio, pero la torre blanca que restringe su radio de acción por la diagonal se aparta dejando abierta, podríamos decir, la brecha. Semillante agresión al rey adversario se denomina jaque descubierto y es un arma peligrosísima. En nuestro caso concreto no sólo se trata de jaque, sino también de mate. En el diagrama puede retirar el peón h7 y colocar cualquier número de peones en la séptima línea. La torre blanca elimina a todos ellos, valiéndose del jaque descubierto. Puede comprobarlo usted mismo: 1. Te7—g7+ Rg8—h8 2. Tg7 : d7+ Rh8—g8 3. Td7—g7+ Rg8—h8 4. Tg7 : c7 + Rh8—g8 5. Tc7—g7+ Rg8—h8 6. Th7 : b7 + Rh8—g8 7. Tb7—g7+ Rg8—



148

h8 8. Tg7 : a7+ Rh8—g8 9. Ta7—g7+ Rg8—h8 10. Tg7 : g6+.

Nº 147. 1. Ag5—f6+ Rg7—g8 (el rey negro no puede fugarse de la celada. En caso de 1...Rg7—h6 sigue 2. Tf4—h4×) 2. Tf4—h4 y las negras no tienen salvación después de la jugada 3. Th4—h8×.

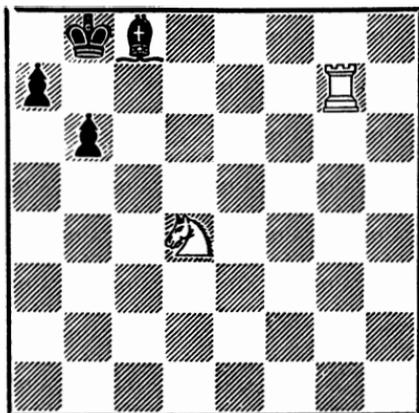
Nº 148. Un ejemplo de *jaque doble descubierto* con el caballo y el alfil. El caballo, que abre la diagonal para el golpe del alfil, al mismo tiempo ataca al rey. Las blancas consiguen dar mate en dos jugadas:

1. Ce5 : g6++ Rh8—g8 2. Cg6—e7×.

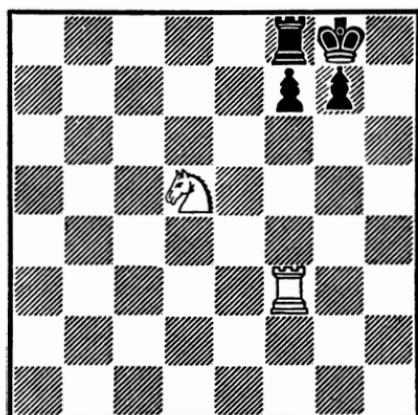
Se trata de una forma de mate; intente encontrar la segunda. Siguen ejemplos de ataques definitivos donde la torre coopera con el caballo.

Nº 149. 1. Cd4—c6+ Rb8—a8 2. Tg7 : a7×.

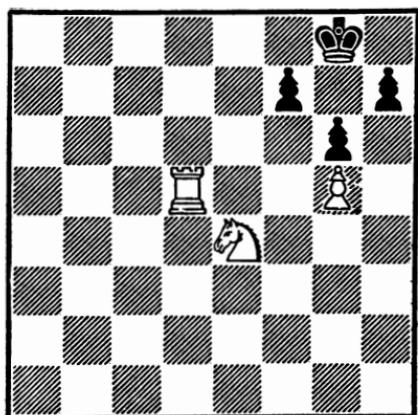
79



149



150

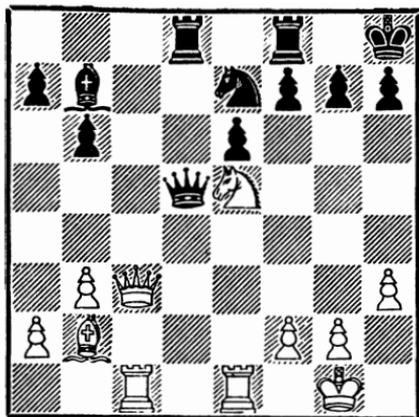


151

Nº 150. 1. Cd5—e7+ Rg8—h7
2. Tf3—h3×

Nº 151. Esta posición es un poco más complicada. Jugando 1. Td5—d8+, las blancas acorralan al rey negro en la trampa, luego lo recluyen allí con la jugada Ce4—f6 sin dejar ninguna posibilidad para su salvación, por cuanto sigue 3. Td8—g8.

No estaría mal grabar en la memoria esta gama de finales. En sus partidas, así como al estudiar las disputadas entre los grandes maestros de este juego, va a encontrar en más de una ocasión estas posiciones. Le servirá de guía fiel en cuanto emprenda su viaje, a través del reino del ajedrez. No importa que el número de piezas en el tablero sea mayor que en los casos analizados. El arte reside precisamente en discernir aquéllas que han de asesnar el golpe decisivo, y para



152

ello le ayudarán los esquemas que acabamos de analizar.

CABALLOS DE TROYA

Nº 152. La dama y el alfil de las negras apuntan contra el punto g2, lo que entraña el mate. Pero toca jugar a las blancas. Ya tienen cargado el "revólver", mas el propio caballo situado en la casilla e5 les estorba para asestar el golpe mortal.

Las blancas pueden defenderse del mate con replegar su caballo a la casilla f3. Crean así amenaza de mate con el movimiento hacia el punto g7. Pero las negras, al utilizar su turno de juego, adelantan el peón 1...f7—f6 y con esto protegen a su rey. De pronto surge la idea, ¿puede saltar el caballo de modo que las negras no dispongan

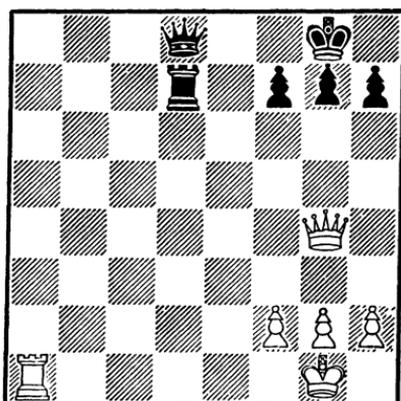
de tiempo para defenderse del mate? Hay que buscar caminos para realizar el jaque con ayuda del caballo. En este caso hay dos caminos para salvarse de este peligro: huir o destruir el caballo.

Comprobamos ante todo 1. Ce5 : f7+? Entonces sigue 1...Tf8 : f7 que conduce a la eliminación del caballo, a la vez que la torre protege el punto g7. Eso no sirve...

1. Ce5—g6+! . . .

Ahora son las negras las que deben defenderse del jaque. Se puede capturar al caballo blanco mediante tres procedimientos pero ninguno de ellos ayuda ya; el mate sigue siendo inminente 2. Dc3:g7×. Fue posible eliminar el jaque pero no se podía evitar el mate.

Usted advirtió, seguramente, que las blancas *sacrificaron* el caballo en la primera ju-

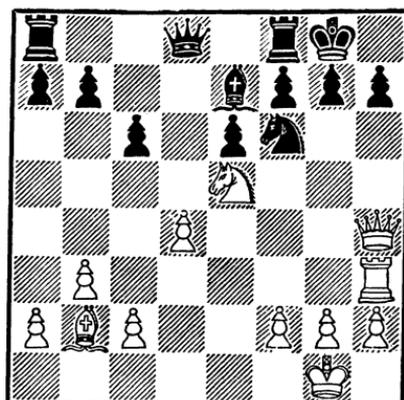


153

gada. Pero, decía Virgilio, “temo a los griegos, aun si hacen ofrendas”. Ya con la segunda jugada se pone claro que el sacrificio del caballo perseguía fines concretos. Este tipo de sacrificios, necesarios para lograr determinadas ventajas, en el idioma ajedrecístico se denominan *combinaciones*. Está clarísimo que, para imponerse, no da lástima sacrificar cualquier figura, incluso la dama. Vea un ejemplo concreto:

Nº 153. La dama negra cumple dos misiones a la vez: protege a su torre y controla la octava fila. En caso de abandonarla, irrumpirían allí la dama y la torre de las blancas, produciendo mate en la última horizontal por no “estar abierta la ventanilla” para el rey negro.

La dama negra procura acomodarse en dos sillas al mismo tiempo, cosa que nunca



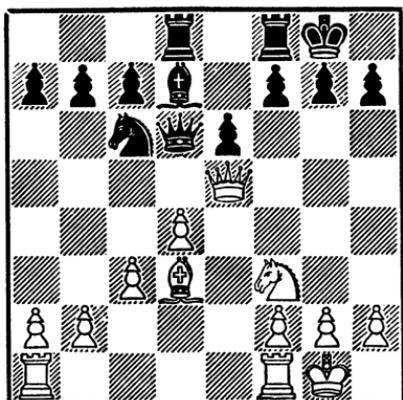
154

reporta nada bueno. Las blancas, jugando 1. Dg4 : d7!, sacrifican la dama. Su objetivo es distraer a la dama negra de la defensa de la última fila.

En el caso 1. . . Df8 : d7 sigue 2. Ta1—a8+ logrando las negras sólo aplazar el mate en una jugada.

Las negras se salvan del mate inmediato huyendo con su dama que debe elegir entre las casillas b8 y f8. ¡Una situación difícil! Se ha perdido la torre y en la siguiente jugada la torre blanca puede trasladarse a c1 o e1 con captura de la dama negra. El diagrama siguiente nos muestra un ejemplo más complicado de ataque que culmina con sacrificios.

Nº 154. Sólo el caballo, situado en f6, protege a las negras contra el mate en el punto h7, por lo que las blancas juegan 1. Ce5—g4, tra-



155

tando de distraer al caballo contrincante. ¿Cómo deben defenderse las negras? No se puede capturar al caballo ni tampoco replegarse con el propio. A primera vista puede parecer que surge buen resultado la respuesta 1. . . h7—h6 que suelta riendas al caballo. Pero no es sino una apariencia ya que las blancas disponen de la jugada 2. Cg4 : h6+ para destrozarse el reducto real. Después de 2. . . g7 : h6 3. Dh4 : h6 el rey negro debe enfrentar a la dama y la torre de las blancas sin poder fugarse. Recibe mate: 4. Dh6—h8×. ¿Y qué ocurrirá si intenta huir sacrificando para ello el peón h7? Si las negras juegan 1. . . Tf8—e8, seguirá 2. Cg4 : f6+ Ae7 : f6 3. Dh4 : h7+ Rg8—f8. El rey negro está a punto de fugarse, pero para su desgracia sigue el golpe de gracia, 4. Ab2—a3+1. Hay que

protegerse del jaque y bloquear el camino hacia el rey — 4. . . Te8—e7. Y ahora, naturalmente, 5. Dh7—h8×.

№ 155. En esta posición las blancas llevan a cabo un ataque decisivo con sacrificio del alfil.

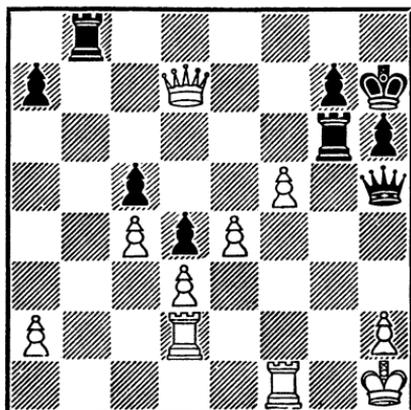
1. Ad3 : h7+ Rg8 : h7
2. De5—h5+ . . .

Se jugaría igual en el caso de 1. . . Rh8.

2. . . Rh7—g8
3. Cf3—g5 . . .

Surgió el mecanismo de ataque análogo al que se reprodujo en el diagrama №142; la única posibilidad de evitar la jugada 4. Dh7, con mate, es replegarse con la torre para que el rey huya.

Así el punto f7 queda privado de la protección de la torre y sólo lo protege el propio rey negro mientras que contra él apuntan la



156

dama y el caballo de las blancas. Claro que ese movimiento no cambia para nada la situación de las negras, pero no hay otra opción.

3. . . . Tf8—e8

4. Dh5 : f7+ . . .

Una acción demasiado directa no alcanzaba el objetivo:

4. Dh7+ Rf8 5. Dh8+ Re7

6. D : g7, puesto que con 6. . .

Tf8, las negras protegían el punto f7. Por lo tanto

hay que aniquilar el peón f7.

4. . . . Rg8—h8

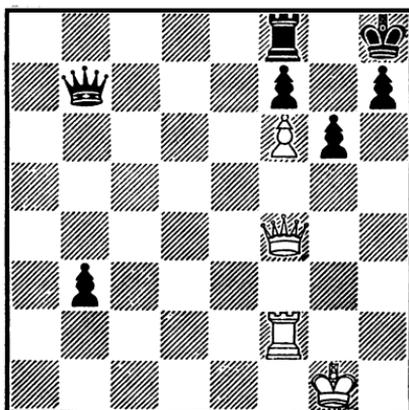
5. Df7—h5+ Rh8—g8

6. Df5—h7+ Rg8—f8

7. Dh7—h8+ Rf8—e7

8. Dh8 : g7×

En el curso de su ataque, las blancas, después de sacrificar el alfil, destruyeron tres peones contrarios y restablecieron el equilibrio material. Desde luego, en el ejemplo analizado, lo fundamental consiste en que el rey negro



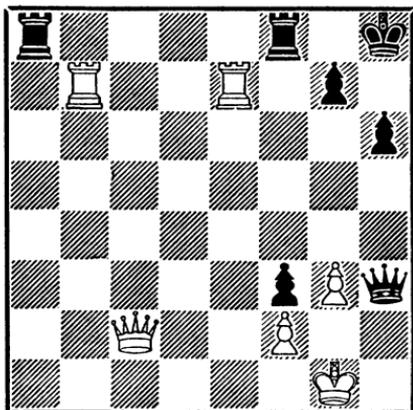
157

fue expuesto al golpe y rematado. Se dan, sin embargo, no pocas combinaciones en las que el rey logra huir del mate, aunque a costa de alto precio.

Nº 156. Esta posición fue tomada de una partida jugada entre maestros. A primera vista, las blancas, teniendo ventaja de un peón, se sienten perfectamente. Atacaron a la torre y se proponen adelantar el peón "f".

Fíjese en un detalle interesante: la torre f1 cumple dos funciones importantes: defiende la primera línea contra la incursión de la torre negra b8 y no permite a la dama negra dar jaque en el punto f3. Sabiendo que dicha torre es incapaz de cumplir dos funciones a la vez, las negras pueden efectuar una combinación miniatura pero afiligranada.

1. . . . Dh5—f3+



158

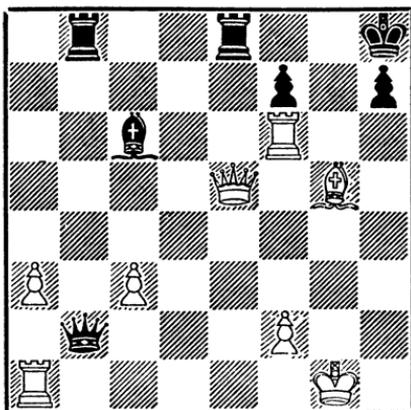
2. Tf1 : f3 Tb8—b1+
3. f3—f1 Tb1 : f1×

Nº 157. Si se calcula el material disponible, las perspectivas de las blancas no parecen ser muy halagüeñas. Pero les salva la posibilidad de lanzarse al ataque.

1. Df4—h6 Tf8—g8
2. Df6 : h7+!! Rh8 : h7
3. Tf2—h2×

Defendiéndose contra el mate, las negras se vieron obligadas a encerrar a su rey, lo que fue motivado, por la combinación acompañada de sacrificio de la dama.

N 158. Cuesta trabajo imaginarse una situación de las blancas más desesperada que ésta. ¿Queda algún recurso antes de rendirse? No se apesadumbe, busque la salvación. Recuerde lo que decíamos acerca de los principales ejecutores de la combinación. Las torres blancas ocupan una posición magnífica. En caso

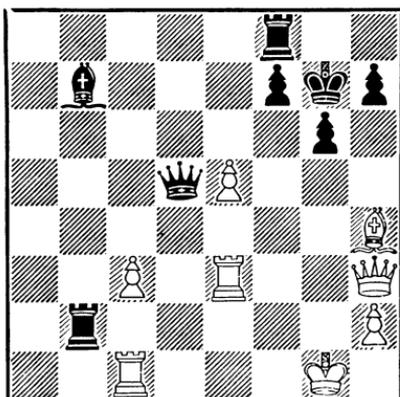


159

de encontrarse el rey negro en la casilla g8, las torres darían mate, valiéndose del procedimiento conocido, cosa que puede conseguirse también en esta posición. ¿No adivina cómo? En aras de ello las blancas sacrifican generosamente la dama.

1. Dc2—h7+!! Rh8 : h7
2. Te7 : g7+ Rh7—h8, siguiendo luego la ruta ya trillada:
3. Tg7—h7+ Rh8—g8
4. Tb7—g7×

Nº 159. La dama y torre blancas están a punto de sucumbir. La posibilidad de dar jaque descubierto, cosa que salta a la vista, es lo único que las salva. Sin embargo, la jugada 1. Te6+ no surte ningún efecto por cuanto sigue 1. . . Rg8. 2. T : e8+ T : e8. De nuevo la dama y la torre de las blancas caen bajo el golpe: las



160

pérdidas materiales son inevitables. Tampoco puede salvar a las blancas la continuación 2. Ah6 D : a1+ 3. Rh2 Dh1+ 4. Rg3 Dg2+ y 5... fe. En la variante analizada no actuaba el alfil blanco que, a propósito, puede asestar terrible golpe.

1. Tf6—g6+! Te8 : e5

2. Ag5—f6×.

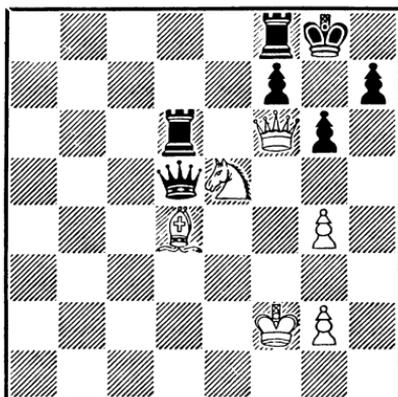
Sencillo y convincente.

Nº 160. Únicamente una combinación puede salvar a las blancas.

Probemos a encontrarla.

1. Ah4—f6+ Rg7—g8

Las blancas, jugando ahora 2. Dh6, crean, al parecer, peligro de mate incontestable amenazando con ocupar el punto g7, pero las negras también tienen la posibilidad de dar mate en g2 o h1. Es necesario ganar tiempo (término profusamente empleado por los ajedrecistas), hace falta una sola jugada



161

2. Dh3 : h7+! . . .
¡Precisamente así!

2. . . . Rg8 : h7

3. Te3—h3+ Rh7—g8

4. Th3—h8×.

En este caso la torre desempeñó el papel decisivo.

Nº 161. 1. Df6—h8+!!

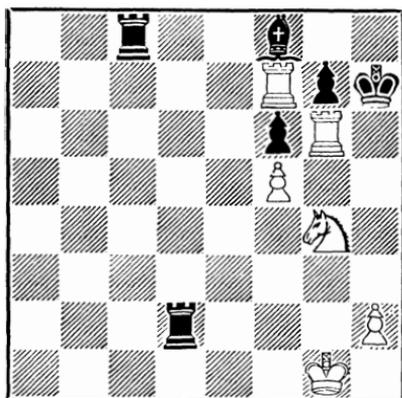
¡Algo inverosímil! Las blancas tienen escaso material, pero con generosidad caballeresca ofrecen lo último que tienen.

1. . . . Rg8 : h8

2. Ce5 : g6++ . . .

Las negras pierden la vista: pueden tomar con su dama el alfil y su torre puede eliminar al caballo, pero la ley del ajedrez es muy rígida: en una jugada sólo se puede eliminar una pieza. En este caso resulta que dos piezas efectúan jaque simultáneamente. Por eso las negras tienen que protegerse contra el jaque. . .

2. . . . Rh8—g8



162

y pierden debido al mate

3. Cg6—e7×.

¿Es válida la jugada 2. C : f7+, que, a primera vista, conduce también al mate?

Nº 162. Las blancas rompen con éxito el reducto defensivo, aparentemente sólido, del rey negro.

1. Cg4 : f6+ Rh7—h8

2. Tg6—h6+ g7 : h6

3. Tf7—h7×.

El mismo final que hemos estudiado en el diagrama Nº 149.

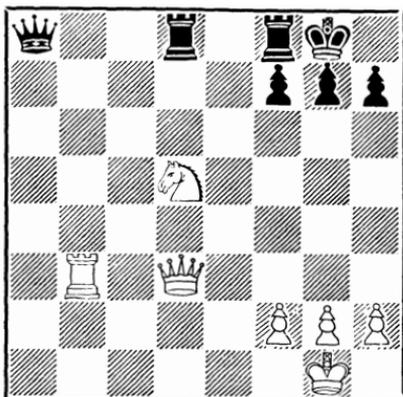
Nº 163. Otro argumento más para emprender una combinación. Recuérdesse el caso del diagrama Nº 150. Ahora pruebe encontrarla en esta posición. Es, naturalmente, la siguiente:

1. Cd5—c7+ Rg8—h8

2. Dd3 : h7+ Rh8 : h7

3. Tb3—h3×.

Una vez conocida esta combinación, parece muy simple.



163

El adversario queda sorprendido por ella, recibe la sensación de que explota una bomba. En efecto es impresionante. En el curso de la combinación, parece cambiar radicalmente el valor de las piezas blancas. La primera idea que viene a la mente es sacrificar la figura débil y dar mate con la potente dama. Pero, en este caso concreto, es todo lo contrario.

Nº 164. Quienes rigen el destino del rey negro son la torre y el caballo de las blancas. Pero, antes que nada, hay que realizar maniobras preparatorias.

1. Tc8—g8!! Rg7 : g8

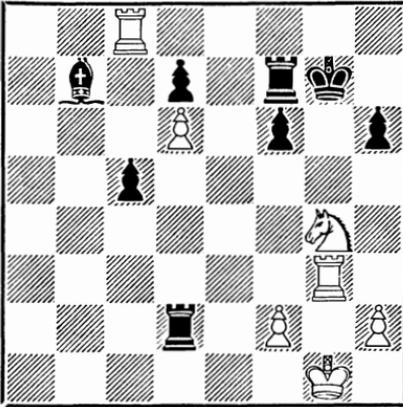
2. Cg4 : f6++ . . .

¿Cómo puede evitar el rey el jaque doble? Si se mueve a la derecha, recibe mate.

2. . . . Rg8—h8

3. Tg3—g8×.

Lo mismo resulta en caso de moverse a la izquierda. El



164

jaque doble, arma temible, tampoco falla en este caso. Volvamos a la posición inicial. Renunciar a aceptar el sacrificio de la torre 1. .Rh7, también conducía al mate:

2. C : f6 +! T : f6 3. T3g7 ×.

Hemos analizado doce finales de mate. Se trata de posiciones importantes, pero ellas no agotan, desde luego, todo el contenido de las combinaciones. No es más que un mínimo indispensable.

ARMAS PARA TODOS LOS CASOS

Probablemente usted se fijó en que al desplegar el ataque final por lo común las blancas sacrificaban la dama. El sacrificio de la dama es siempre impresionante, porque se suele ofrendar en el altar de la victoria a piezas menos importantes. A ve-

ces, un bando se impone al otro por vía incruenta.

Durante el juego, las combinaciones que conducen al mate no son tan frecuentes. En la mayoría de los casos, la combinación tiene por finalidad un objetivo más modesto: ganar una pieza, un peón o conseguir superioridad en posición. A veces, se recurre a la combinación para salvarse. De modo que las combinaciones persiguen objetivos variados.

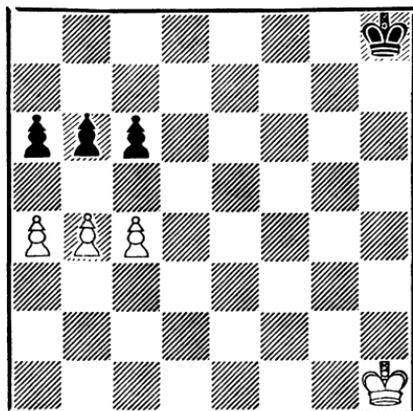
He aquí un ejemplo clásico de combinación cuyo fin es alcanzar la promoción del peón.

Nº 165. Los peones están situados unos frente a otros, cerrando mutuamente el paso. ¿Cómo abrirse camino? Resulta que es posible.

1. b4—b5 a6 : b5

2. c4—c5! b5 : a4

No es mejor 2. .bc debido a 3. a5, etc.



165

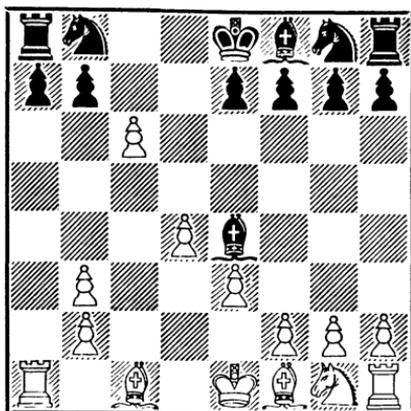
3. c5 : b6 a4—a3
4. b6—b7 a3—a2
5. b7—b8D+, y las blancas ganan.

Volvamos a la posición inicial. Nada cambiaba 1. . . c6 : b5 debido a 2. a4—a5! con variantes análogas. Compruébelas usted mismo.

Ahora analicemos una pequeña partida donde las blancas, ya en el comienzo del juego, realizan la combinación con la promoción del peón en dama.

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 c7—c6
3. e2—e3 Ac8—f5
4. Dd1—b3 Dd8—b6
5. c4 : d5 Db6 : b3
6. a2 : b3 Af5 : b1?

A las negras no les gusta que en el caso de 6. . .cd 7. Cc3 Cf6 las blancas puedan saltar con el caballo al escaque b5, por lo cual deciden liquidar esta pieza. Sin embargo, les acecha una sorpresa



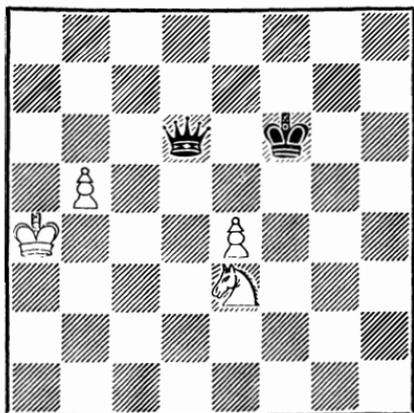
166

7. d5 : c6 Ab1—e4
 № 166. De modo que las negras, que confían en conservar la superioridad material, no previeron una bella combinación de las blancas

8. Ta1 : a7!! Ta8 : a7
9. c6—c7

¡Una posición fantástica! Han transcurrido nueve jugadas, nada más, desde el comienzo del juego, pero el peón blanco está a punto de promoverse a dama y no existen fuerzas para detenerlo, por cuanto la torre negra fue alejada oportunamente de la octava línea.

La situación del peón que ataca al caballo en la séptima horizontal hay que recordarla bien, ya que le permite optar entre dos casillas de promoción. En este caso el caballo negro actúa como si ayudara al peón a convertirse en fuerza aún más temible.



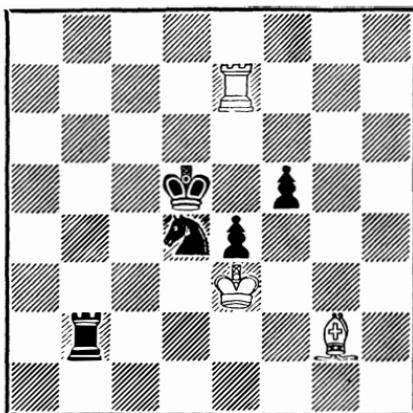
167

Nº 167. Las negras poseen gran ventaja material: la dama contra el caballo. Por adelantado se sienten victoriosas. Les queda sólo deshacer el resto enemigo para que, como suele decirse, el mate sea inminente. Pero toca jugar a las blancas y pueden realizar una combinación que varía por completo y en su favor el cuadro de la batalla:

1. e4—e5+! Dd6 : e5
2. Ce3—g4+

Una combinación tenedor, la dama sucumbe, y las blancas ganan. Si el rey juega e5, después de 2. Cc4+ seguiría la combinación análoga por el otro flanco. El objetivo de esta combinación es liquidar la dama.

Dicha combinación consta de dos jugadas. Es curioso que la primera jugada pone en acción al peón mientras que la segunda, al caballo.



168

Examinemos una combinación cuyo objetivo es salvarse recurriendo a tablas.

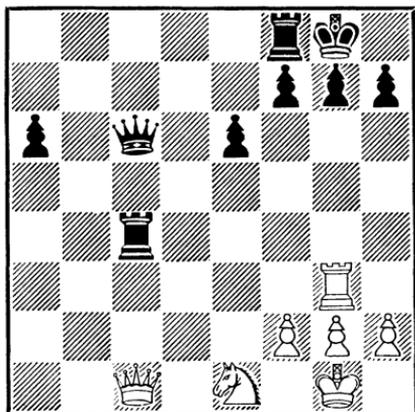
Nº 168. El bando negro cuenta con ventaja de dos peones y al parecer las cosas para las blancas están muy mal. Empero. . .

1. Ag2 : e4+!! f5 : e4
2. Te7—e5+.

La eliminación de la torre blanca conduce en este caso a ahogar al rey. Las negras están obligadas a jugar 2. . . Rd5—d6 y, como respuesta, las blancas capturan el último peón negro, produciéndose tablas.

Nº 169. A las blancas también las salva una combinación.

1. Tg3 : g7+ Rg8—h8!
- Si las negras aceptan el sacrificio, sigue 1
2. Dg5+ Rh8
 3. Df6+ Rg8
 4. Dg5+ y el jaque perpetuo es inevitable.
 2. Dc1—h6 Dc6—e4



169

Las negras cifran todas sus esperanzas en esta jugada: la dama apunta contra "e1" y defiende el punto h7. Pero las blancas tienen un plan de mayor alcance.

3. Tg7 : h7+! De4 : h7

4. Dh6 : f8+ Dh7—g8

5. Df8—h6+

con jaque perpetuo.

La combinación en el ajedrez es un arma universal. Es factible tanto en el ataque como en la defensa. Sólo hace falta saber encontrarla.

Ahora examinemos una antigua combinación.

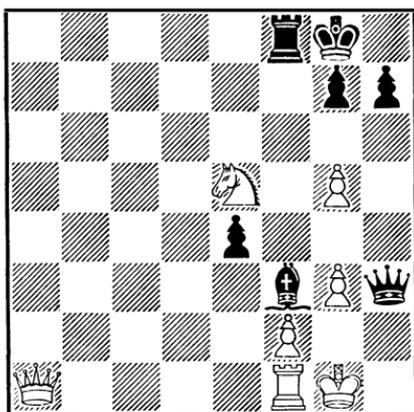
Nº 170. Toca jugar a las blancas. A primera vista su posición es desastrosa; pero logran imponerse.

1. Da1—a2+ Rg8—h8

2. Cg5—f7+ Rh8—g8

La torre no puede tomar el caballo ya que 3. Da8 conduce al mate en la última línea.

3. Cf7—h6++ Rg8—h8.



170

Las negras se conforman ahora con el empate, pero esto no entra en los planes de las blancas.

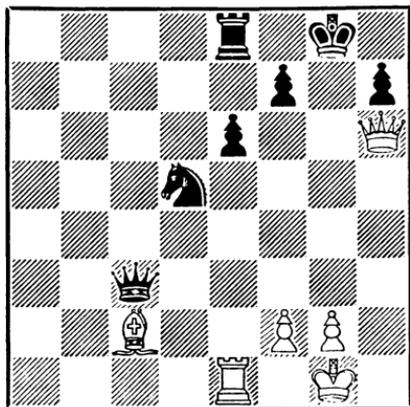
4. Da2—g8+!! Tf8 : g8

5. Ch6—f7×.

Un cuadro impresionante ¿no es cierto? Parece que el rey negro se ahogó. El mate de este tipo se denomina precisamente "mate por ahogo". La combinación, cuyo objetivo es el mate, es conocida de antaño y la podemos presenciar en partidas jugadas tanto por aficionados como por ases del ajedrez. No cabe duda que usted también se encontrará con ella en su práctica.

Como conclusión, otro procedimiento combinatorio muy difundido.

Nº 171. Juegan las blancas. No les cuesta trabajo alguno imponer jaque perpetuo. Pero la cuestión se plantea aquí



171

del modo siguiente: ¿se puede conseguir algo más?

1. Ac2 : h7++ Rg8—h8
2. Ah7—g6+ . . .

De nuevo el jaque descubierto, empleado aquí para atacar al punto f7.

2. . . . Rh8—g8
3. Dh6—7h+ . . .

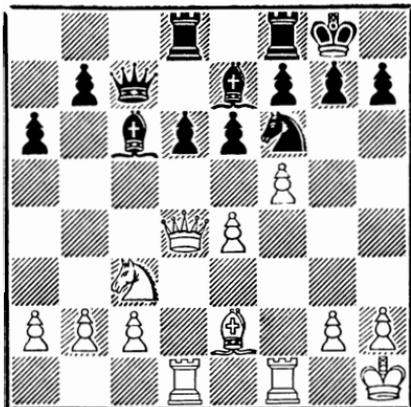
Ahora el punto f7 es atacado por dos piezas.

3. . . . Rg8—f8
4. Dh7 : f7 ×.

Llamaremos a este procedimiento “*traslado del fuego*”. Recuérdelo bien. En ajedrez hay multitud de combinaciones. Tratar de recordarlas todas está por encima de todas las posibilidades, incluso para una computadora electrónica. Además, no es necesario. *Para llegar a ser un fuerte ajedrecista hace falta saber intuir la situación combinatoria, saber encontrar entre muchas piezas aquellas que han de cumplir el papel decisivo.*

ASI NACEN LOS RELAMPAGOS

En la “bolsa” ajedrecística funciona determinada correlación entre el valor de las distintas piezas. La dama, por ejemplo, vale más que la torre, mientras que esta última es más valiosa que el caballo o el alfil por separado. Es el abecé del ajedrecista. Sin embargo, esta correlación no es invariable. En el tablero, a veces surgen situaciones que en un instante hacen que todos estos conceptos tan habituales para nosotros se vengán abajo produciéndose una revalorización de las piezas. Cual un huracán, una combinación hace estragos en el tablero envolviendo a todas las piezas en el torbellino de acontecimientos y eliminándolas. Si la combinación culmina con el mate, naturalmente



172

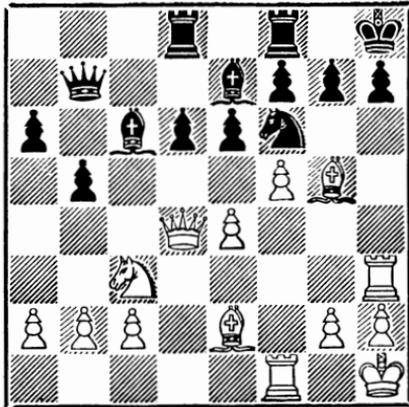
termina todo. Pero, como sabemos, las combinaciones pueden perseguir también otros objetivos. Entonces el juego continúa y en el tablero se restablece la correlación normal y habitual de valores entre las distintas piezas.

Surge de inmediato la pregunta: ¿cómo prever el nacimiento de una combinación? ¿cómo preparar una situación preñada de combinación?

Nº 172. Esta posición surgió en una partida jugada entre **Averbaj** y **Fridshtein** en el campeonato de las repúblicas federadas soviéticas del Báltico (1946).

1. Td1—d3 . . .

Las blancas se proponen trasladar la torre a g3 o h3 para atacar al rey contrario. A las negras les conviene oponerse con energía a este plan con la jugada 1. . . e5, ataque a la



173

dama que la obliga a retroceder a la casilla e3 para cerrar la tercera línea.

1. . . . b7—b5

Las negras procuran, sin embargo, desplegar su ataque en el flanco de la dama.

2. Td3—g3 . . .

Las blancas amenazan con 3. A : f6 A : f6 4. D : f6, ya que el peón g7 cubre al rey y no puede moverse a f6. Para defenderse de esa amenaza

2. . . . Rg8—h8

3. Tg3—h3! . . .

Las blancas han escogido otro objetivo para su ataque: el punto h7. Por cuanto su protector, el caballo f6, es atacado por el alfil g5, para las blancas es suficiente hostigar el punto h7 con otra pieza más. En caso de hacer las negras cualquier jugada neutral, se produce la pequeña combinación por parte de las blancas con el sacrificio

del peón 4. e5 de 5. Dh4, y las negras pierden.

Nº 173. 3. . . . Dc7—b7

Las negras neutralizan la amenaza con el doble ataque de alfil y dama contra el punto g2. Ahora, en caso de 4. e5, sigue 4. . . A : g2+ 5. Rg1 A : h3.

La situación se ha puesto difícil y en el ámbito del juego se presiente ya la lucha combinatoria. Las blancas refuerzan el ataque lanzando al combate su segunda torre

4. Tf1—f4! . . .

Puede parecer que las blancas buscan deliberadamente complicaciones por cuanto las negras pueden reaccionar con 4. . . e5. Pero, en tal caso, las blancas responderían con una combinación 5. Tfh4!, y en el caso de 5. . . ed seguiría 6. A : f6, después de lo cual, usted mismo podrá convencerse de ello, el ataque contra

el punto h7 lleva a las negras a la catástrofe.

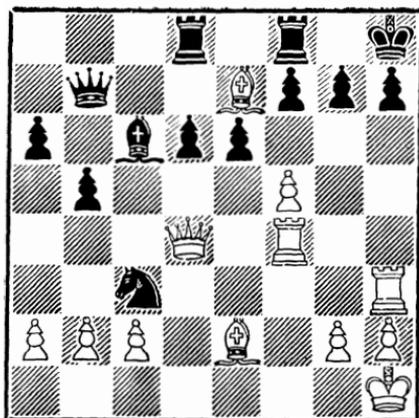
¿Qué queda por hacer a las negras para prevenir el traslado de la segunda torre a la columna "h"?

Una posición algo dispersa de las blancas sugirió a las negras efectuar una contracombinación:

4. . . . Cf6 : e4

Esta continuación inesperada plantea ante las blancas la necesidad de cumplir difíciles tareas. En caso de 5. C : e4, las negras se proponen jugar 5. A : e4, atacando al punto g2 y ganando un tiempo: en caso de 6. A : e7 sigue 6. . . A : g2+ 7. Rg1 A : h3, liquidando las negras la peligrosa torre y amenazando con el mate en g2.

En el caso de 5. A : e7, las negras, jugarían 5. . . C : c3 para, después de 6. . . A : g2+ 7. Rg1, ganar la dama blanca con la jugada 7. . . C : e2+.



174

Pese a todo, las blancas afrontan con audacia los designios del enemigo.

5. Ag5 : e7 Ce4 : c3

№ 174. En sus cálculos preliminares, las blancas llegaron a esta posición y vieron en ella una bonita posibilidad de terminar el juego sin darle largas.

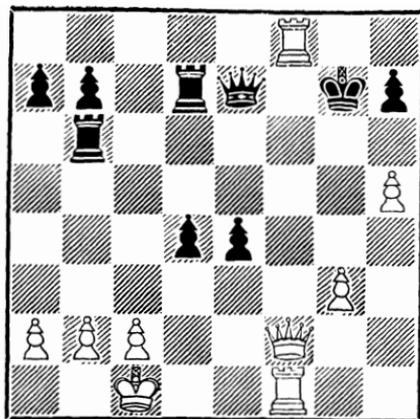
Analice atentamente la posición. El rey negro está protegido sólo por peones, mientras que lo pueden atacar cuatro piezas blancas (dama, dos torres y alfil.) La tarea consiste en destruir el reducto real por cuanto el rey solitario no podrá resistir la embestida de fuerzas adversarias superiores. Para lograrlo, no da lástima ningún sacrificio. Procure encontrar esta línea combinatoria.

Es precisamente ésta:

6. Dd4 : g7+! Rh8 : g7

7. Tf4—g4+ Rg7—h8

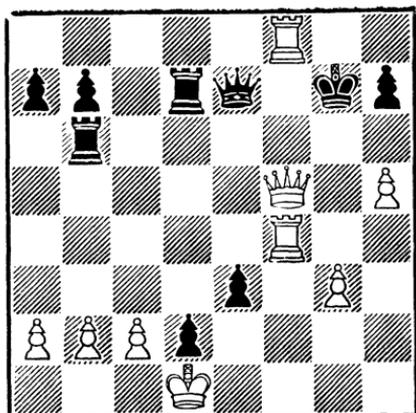
8. Ae7—f6×.



175

Es probable que esta partida le parezca muy complicada. Pero no hay que desanimarse si por ahora no comprende todas las variantes. Al comienzo, cuando uno se inicia en el conocimiento de un juego complejo basta con tener una idea general de los principales recursos de la lucha. Luego, hay que volver a analizar el curso de la partida otra vez. En el ajedrez la repetición es la madre de la enseñanza.

№ 175. Esta posición surgió en la partida jugada entre Averbaj y Zita en 1950 durante el torneo internacional de Sczawno-Zdrui (Polonia). La situación en extremo complicada. El rey negro está descubierto, aunque no se ve cómo atacarlo: lo protegen la dama y la torre. El rey blanco se encuentra en relativa seguridad, pero el bando negro dispone de dos peones fuertes



176

en el centro, que procuran avanzar. Ambas partes cuentan con posibilidades. La cuestión es ¿quién creará amenazas reales con mayor rapidez?

1. Df2—f5 d4—d3

¿Qué continuación deben elegir las blancas? La liquidación del atrevido peón descubre al rey blanco, mientras que los peones negros amenazan con su ofensiva. . .

En situaciones semejantes hay que seguir muy atentamente las mínimas modificaciones en la posición ya que son posibles las más inesperadas combinaciones.

Las blancas, simplemente, hacen caso omiso de la amenaza del adversario e incorporan la torre al ataque:

2. Tf1—f4 d3—d2+

3. Rc1—d1 e4—e3

Nº 176. El rey blanco corre peligro mortal: amenaza e3—e2 y no hay defensa contra

esto. Por ejemplo, después de 4. Te4 sigue 4. . . e2+ 5. T : e2 D : e2+! 6. R : e2 d1D+, y ganan las negras. Y para 4. Tg4+ las negras idean una respuesta eficiente: 4. . . Tg6, y si 5. T : g6+ hg 6. D : g6+, entonces 6. . . R : f8, quedando las negras con ventaja de una torre.

¿Por qué las blancas aceptan una continuación tan desventajosa para ellas? Pues porque han encontrado una contramedida para esa combinación:

4. Tf4—g4+ Tb6—g6

5. h5—h6+! . . .

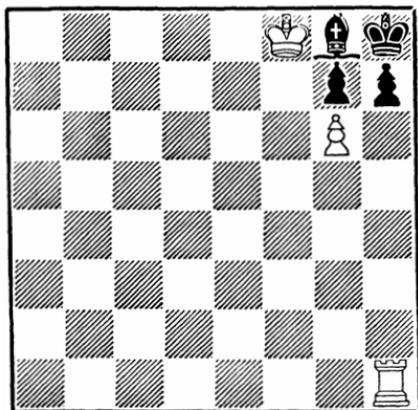
Esta jugada cambia de raíz la situación. Las negras tienen una única respuesta:

5. . . . Rg7 : h6

6. Tg4 : g6+ h7 : g6

7. Df5—h3+! . . .

Todo queda claro. Tanto después de 7. . . Rg5 8. Dh4, como luego de 7. . . Rg7 8.



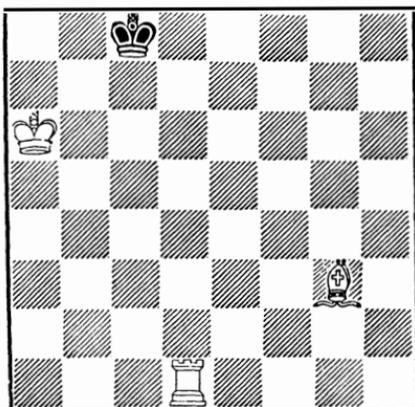
177

Dh8 el resultado es el mismo: el rey negro recibe mate.

Como se ve, la combinación en las partidas jugadas entre maestros es fruto del enfrentamiento de diseños de los beligerantes. Ambos, desde muy lejos, van hacia la misma posición, pero uno la enfoca más a fondo y ve como rechazar la idea del rival.

Las situaciones combinatorias requieren gran profundidad de penetración en la posición, la aptitud de encontrar no sólo las jugadas simples, sino a la vez las difíciles, igual que este movimiento del peón.

El ajedrecista aprende durante todo el tiempo el arte de combinar: cuando juega él mismo, cuando analiza sus partidas después de terminarlas o cuando analiza las partidas publicadas en la prensa ajedrecística.

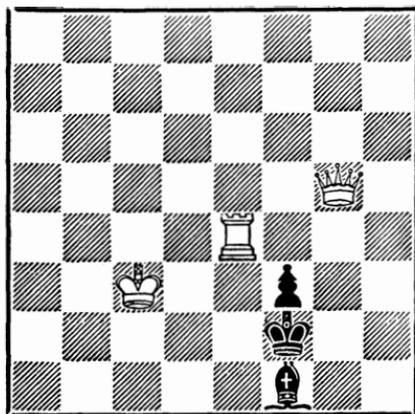


178

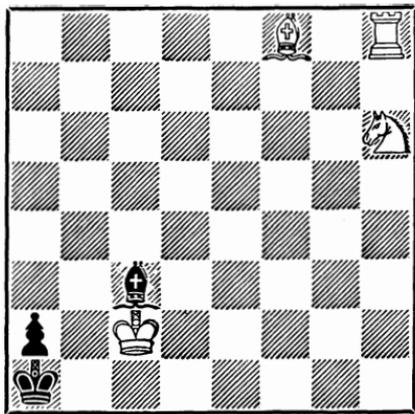
BUSCAR PARA ENCONTRAR

Cada una de las siguientes posiciones encierra una combinación. Debe adivinarla. Todos estos ejemplos son interesantes y entretenidos. Al resolver los problemas o analizar la solución se sentirá muy satisfecho.

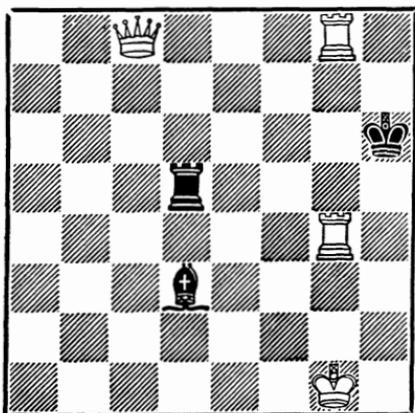
Unos cuantos consejos antes de que aborde la tarea. *Primero, coloque la posición en el tablero y procure encontrar la solución mentalmente, sin mover las piezas. Si esto le parece difícil, busque la solución desplazando las figuras. Sólo en caso extremo vea la solución al final del libro.* Si la combinación le presenta dificultades para su análisis, no se desanime. Analice la solución, luego descanse y compruebe si retiene en su memoria el camino que lleva a la victoria.



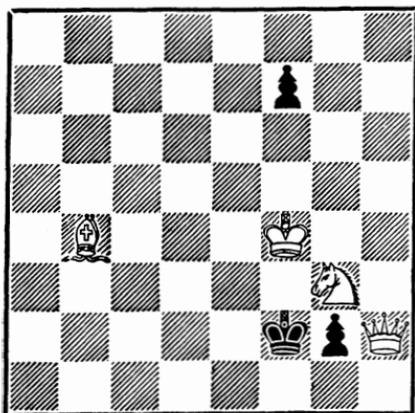
179



182



180



181

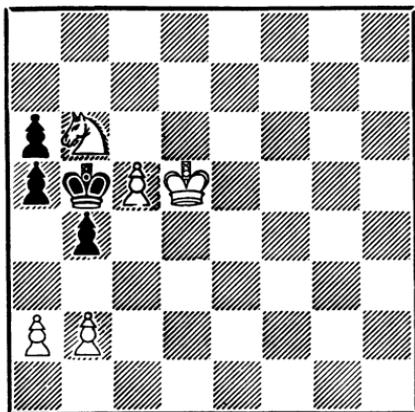
Nº 177. Mate en dos jugadas. El alfil negro no puede moverse en virtud del mate evidente, pero ¿cómo impedir la jugada 1. . .h7—h6? ¿Adivina?

Nº 178. Mate en tres jugadas. Si no fuera por el alfil, las blancas darían mate en dos jugadas mediante 1. Rb6. ¿Es cierto que en este caso el alfil es el que sobra y molesta?

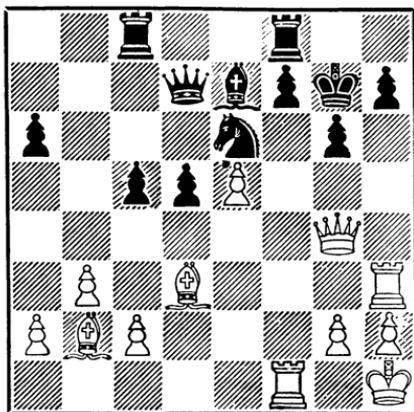
Nº 179. Mate en dos jugadas. Se trata de un problema muy embrollado. Es primordial encontrar la primera jugada.

Nº 180. Mate en dos jugadas. El rey negro está encerrado en una red fatal formada por las torres, pero por el momento hay defensa: contra 1. Th8+ la respuesta es: 1. . .Ah7; y contra 1. Th4+ la respuesta es 1. . .Th5.

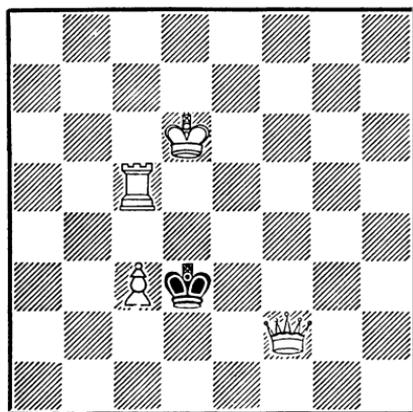
¿No se puede desbaratar este sistema de defensa?



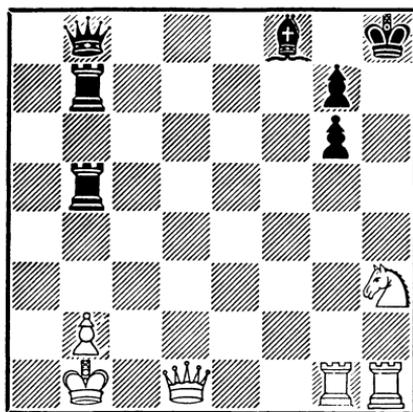
183



186



184



185

Nº 181

Mate en dos jugadas. La misión de las blancas es sumar la dama al ataque. Busque la solución.

Nº 182

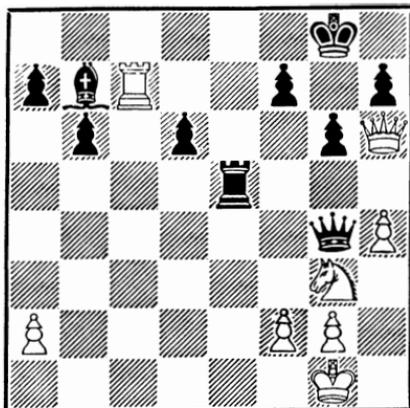
Mate en tres jugadas. No cuesta trabajo dar mate en cuatro jugadas pero la tarea consiste en encontrar el camino más corto.

Nº 183

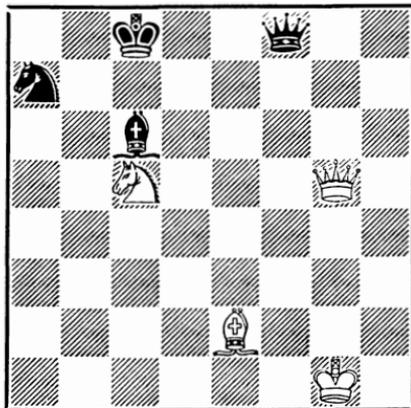
Mate en tres jugadas. Al determinar con acierto la primera jugada, las cosas se hacen muy sencillas.

Nº 184. Mate en tres jugadas. Este es el problema más difícil de los presentados. No se turbe si no lo soluciona. Para ayudarle diremos que el avance no siempre es el que conduce a la victoria. A veces son posibles otros caminos.

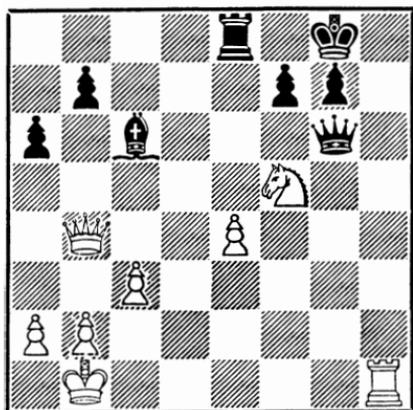
Nº 185. Reciben mate las negras. ¿En cuántas jugadas?



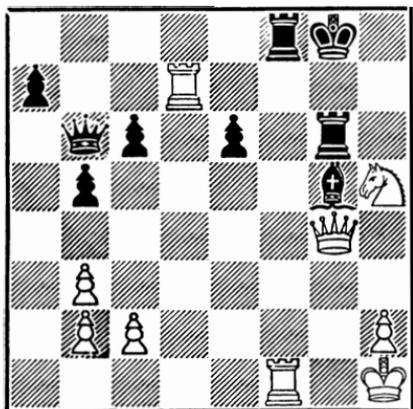
187



190



188



189

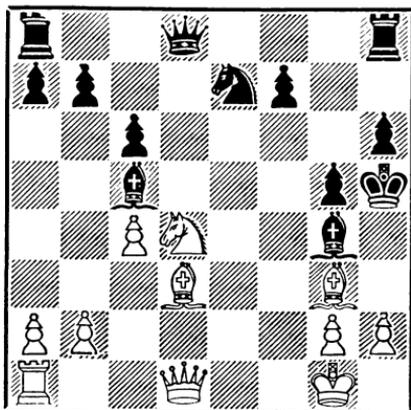
Nº 186. A primera vista parece que el rey negro está bien protegido por el reducto de peones. Pero, no es más que apariencia. Las blancas se imponen.

Nº 187. Las blancas acaban de jugar 1. Tc1—c7 sin considerar peligroso para sí 1... Te5—e1+. ¿Qué opina respecto de ello?

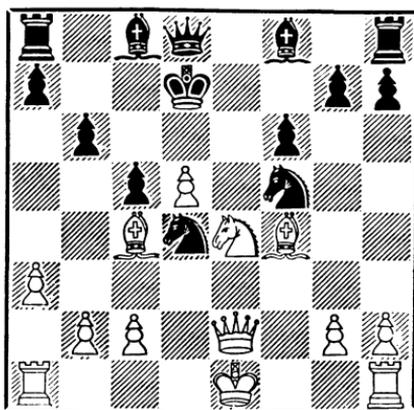
Nº 188. Mate en dos movimientos. A primera vista la tarea parece ser imposible. ¿No es cierto?

Nº 189. La torre g6 defiende la casilla g7 impidiendo el mate por la torre, protegiendo a la vez al peón e6 atacado por la dama. ¿No le parece que la torre está sobrecargada?

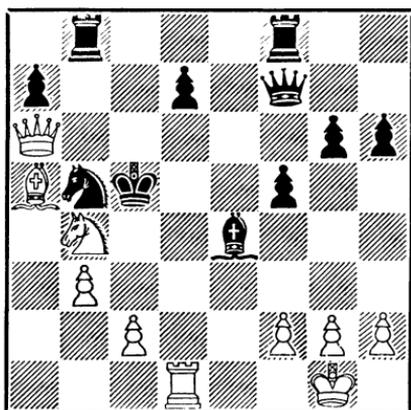
Nº 190. Después de 1. Ae2— a6+ Rc8—b8 2. Dg5—g3+ Rb8— a8 el rey negro está acorralado en el rincón. ¿Se puede aprovechar su apura-



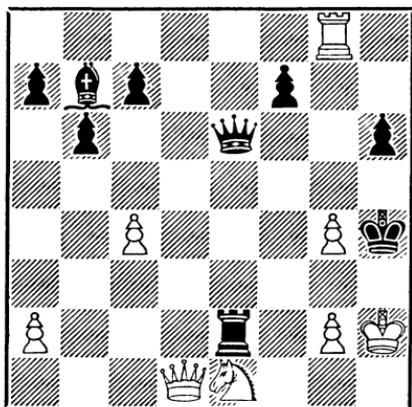
191



194



192



193

da situación? Acuérdesse del „mate por ahogo”.

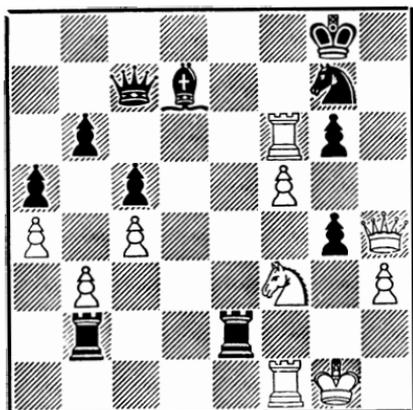
Nº 191. Las negras acaban de jugar 1. . . Ad7—g4, cubriéndose del jaque y atacando con dos piezas al caballo d4. Sin embargo, las blancas tienen a su disposición una contramedida muy eficiente contra el diseño de las negras.

Nº 192. El rey negro se encuentra en el centro del tablero y sin perder tiempo las blancas se ensañan con él.

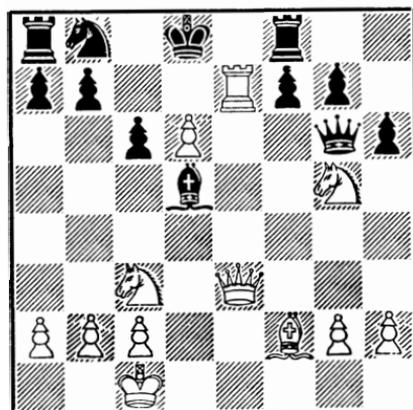
Nº 193. El rey negro corre peligro, pero por el momento no se ve cómo concretarlo, ya que el alfil negro controla f3, mientras que la torre tiene bajo su fuego al peón g2. . . Usted tiene que encontrar la posibilidad de frustrar a las piezas negras el cumplimiento de sus obligaciones.

Nº 194

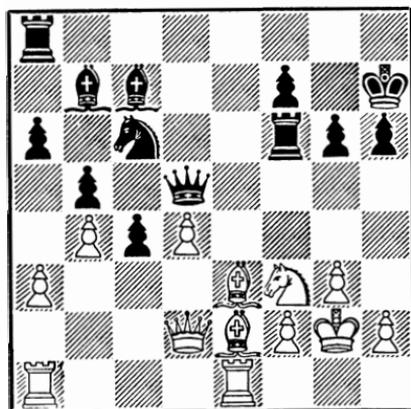
Las negras cifran todas sus



195



196

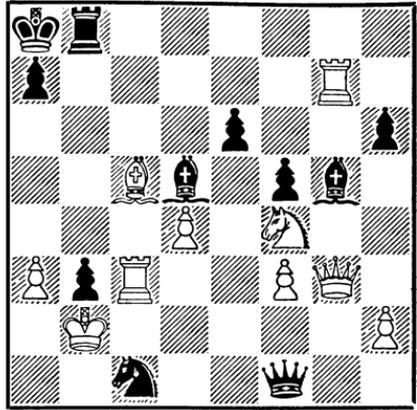


197

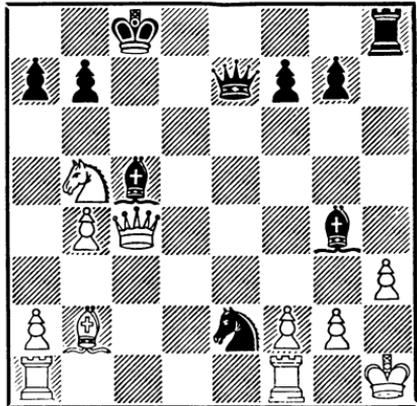
esperanzas en el caballo d4 que ataca a la dama blanca y controla las casillas b5 y e6. ¿No es una tarea muy abrumadora para un caballo?

Nº 195. Las negras amenazan con imponerse en tres movimientos. Pero, toca jugar a las blancas y ellas son las que dan mate al rey negro.

Nº 196. Esta posición es un magnífico ejemplo de cómo llevar a efecto una combinación forzada. Las blancas se imponen.



198



199

Nº197. Toca jugar a las negras.

Las blancas esperaban sólo

1... Cc6 : d4 2. Dd2 : d4

Tf6 : f3 3. Dd4 : d5 y después

4. Ae2 : f3.

Pero todo resultó al revés.

Nº 198. Toca jugar a las negras.

Las blancas tienen la sensación

de que el peón contrario

protege bien a su rey. Pero

este peón es el que asesta el

golpe decisivo.

Nº 199. Toca jugar a las

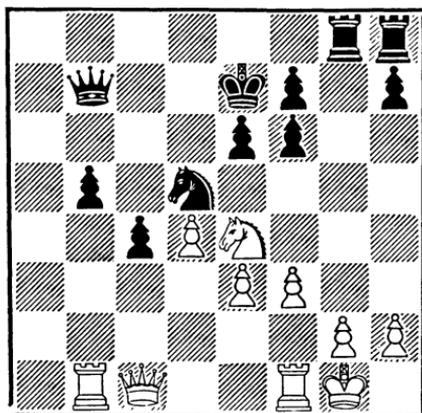
negras. Las blancas consideran

poco importante el sacrificio

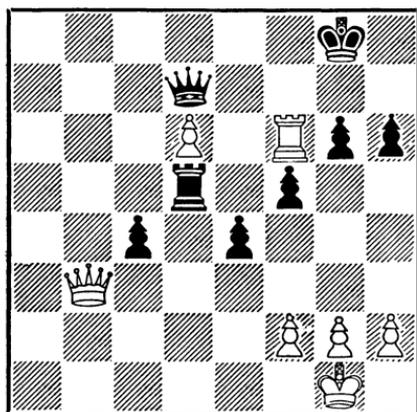
de la torre negra: 1. . .Th8 :

h3+ 2. g2 : h3 Ag4-f3+

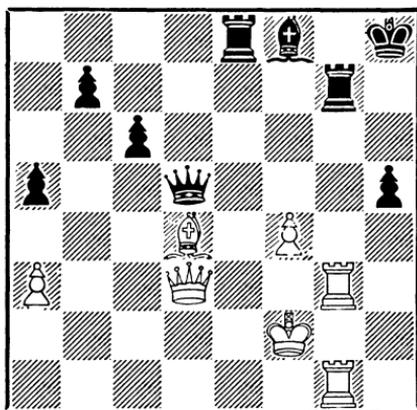
200



201



202



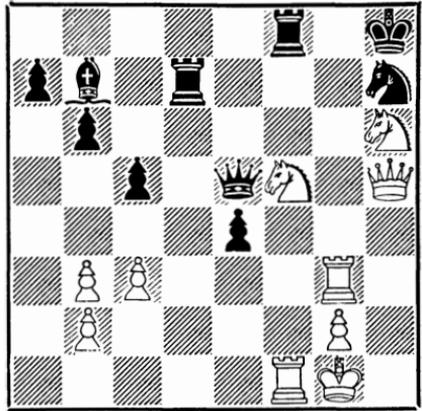
203

Rh1—h2, con lo que el alfil ligado es incapaz de ases-
tar el golpe decisivo. Pero
las negras logran desbara-
tar el diseño de las blan-
cas.

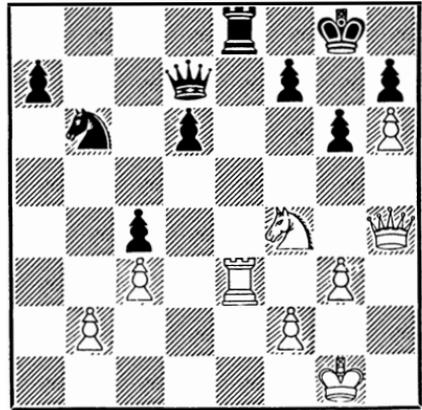
№ 200. Las blancas logran
llevar a cabo una combina-
ción eficiente, para cuyo final
puede servir el procedimien-
to conocido del “traslado del fue-
go”.

№ 201. ¿Pueden las blancas
tomar el peón c4?

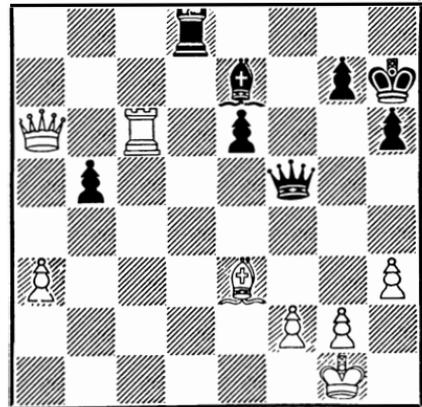
№ 202. En este caso las blan-
cas eliminaron al peón c4
sin siquiera dudar lo que fue



204



205



206

su craso error. Pruebe demostrarlo.

Nº 203. Toca jugar a las negras. Decidieron simplificar la partida, jugando 1. . . Af8—c5. ¿A qué llevó esto?

Nº 204. Las negras estiman que su rey está bien protegido, pero las blancas en el acto logran demostrar todo lo contrario.

Nº 205. Juegan las negras. Después de 1. . . Dd8 2. Df6!, las negras abandonan. Pienso: ¿podrían las negras jugar más fuerte?

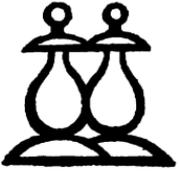
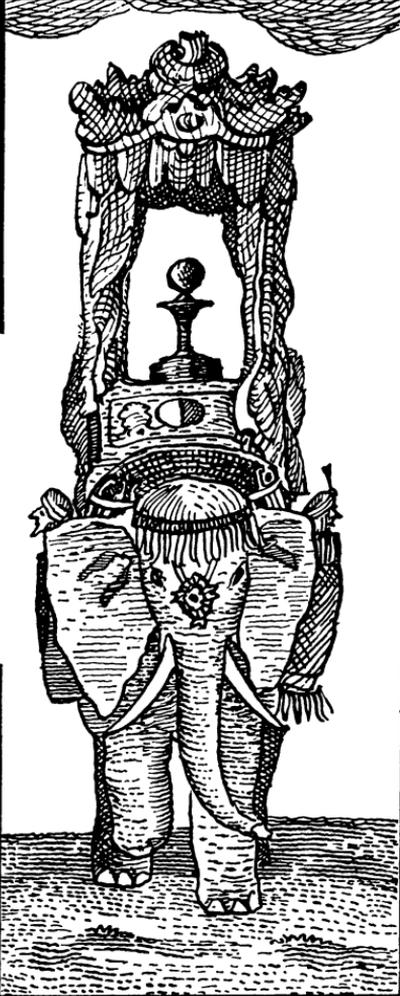
Nº 206. ¿Pueden las blancas jugar Tc6 : e6?

Capítulo cuarto

**ABC
DEL
ESERA-
TEGA**

*En una y otra formación cunde el desconcierto,
Y el combate arrecia en cierto momento.
Las torres lanzan nubes de flechas incesantemente,
El ataque de los alfiles es cruel y horripilante.*

Ya. Kojanovski. "Ajedrez"



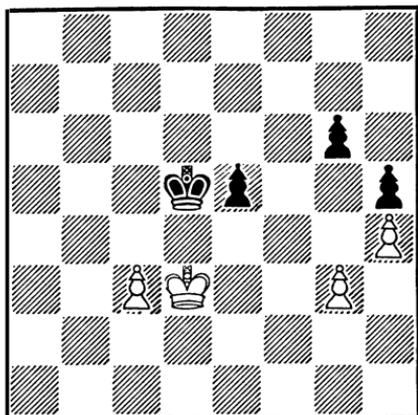
“El peon es el alma del ajedrez”. De manera tan poética definió el papel del peón Andrés Philidor, ajedrecista francés del siglo XVIII. En efecto las obligaciones de los más débiles del ejército ajedrecista —los soldados de filas— son grandes y variadas. En el comienzo y en medio de la partida protegen al rey y a otras figuras. En su ofensiva, los peones presionan sobre las piezas adversarias y conquistan su territorio, mientras que durante el asalto a la fortaleza enemiga abren brechas en ella.

EL ALMA DEL AJEDREZ

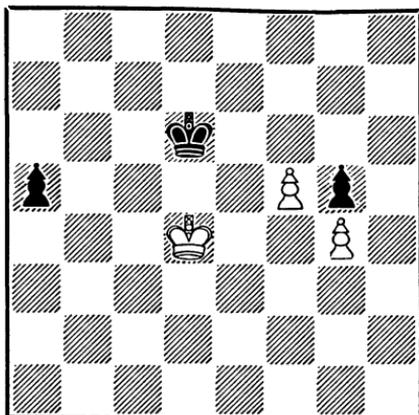
El papel de los peones aumenta sobre todo en los finales. Mientras que en medio del juego y en el comienzo tratan de lograr una ventaja material y desplegar el ata-

que de mate, en el final su tarea principal es alcanzar la promoción. En el final es difícil dar mate, esto sucede raramente; el camino de la victoria es el de obtener ventaja material, transformando la débil unidad en la más fuerte, en dama. La conversión del peón en dama es la idea principal del final. De lo dicho se desprende que las particularidades de la estructura de peones, insignificantes a primera vista, pueden ejercer enorme influencia en el curso de la lucha. Durante el juego los peones no están quietos: unos avanzan; otros quedan rezagados; otros más perecen desapareciendo del tablero. Surgen las más variadas formaciones de peones.

Aunque todos los peones son iguales, su valor es distinto. Analicemos las particularidades de la estructura de peo-



207



208

nes con ejemplos de *finales de peones* (es decir, cuando en el tablero sólo quedan los reyes y varios peones).

Nº 207. Los peones del flanco derecho están situados simétricamente. Ambos bandos tienen un *peón pasado*. Se le llama así porque delante no tiene peones adversarios, que podrían detener su movimiento.

Es bueno tener un peón pasado, sobre todo en el final. Sin embargo, también los peones pasados difieren por su importancia. En la posición del diagrama el peón c3 es un peón *pasado* pero *alejado*. Así se suele denominar al peón más distante del grupo fundamental de peones. El peón pasado alejado del bando blanco es mucho más peligroso que el peón negro e5. ¿Por qué? Pues si el rey negro captura al peón "c", quedará separado del resto de los

peones, mientras que el rey blanco al tomar el peón "e", estará cerca. Por lo tanto, el plan de las blancas es claro: obligar al rey negro a moverse hacia el peón "c", y con el propio correr hacia el peón "e".

1. c3—c4+ Rd5—c5
2. Rd3—e4 Rc5 : c4

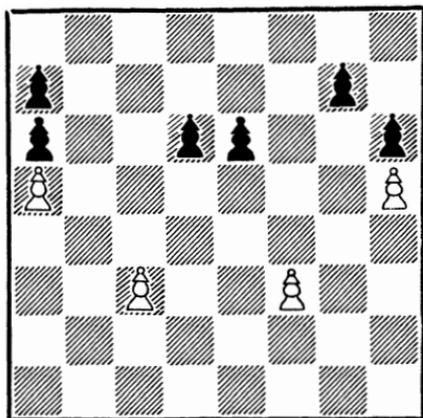
Las negras no pueden evitar el cambio de peones. Si 2. . . Rd6, entonces, 3. c5+ Re6 4. c6 obligando al rey negro a tomar el peón blanco.

3. Re4 : e5 Rc4—d3
4. Re5—f6 Rd3—e3
5. Rf5 :g6 Re3—f3
6. Rg6 : h5 Rf3 : g3
7. Rh5—g5,

y el peón blanco alcanza la promoción.

Nº 208. El peón pasado f5 está defendido por el peón g4. A este peón se le llama peón *pasado protegido* y es una gran fuerza. El rey blanco no tiene

109

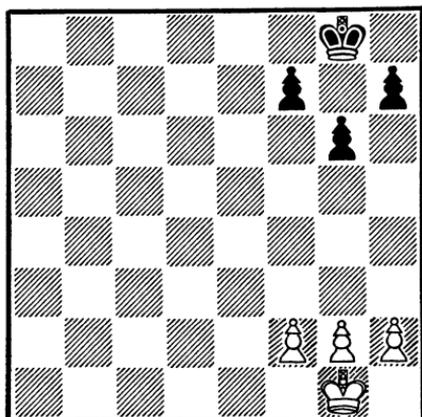


209

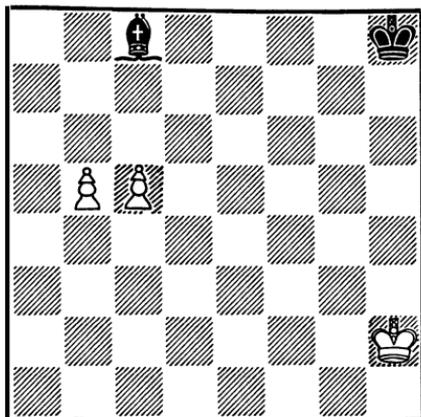
que preocuparse por su defensa. Puede dirigirse tranquilamente hacia el peón a5 y aniquilarlo. Mientras tanto, el rey negro tiene que cerrar el paso al peón f5 para impedir su promoción a dama.

N.º 209. Conozca las particularidades de la estructura de peones. Los peones a7 y a6 están *doblados*. Se llaman así los peones de un mismo color, situados en una misma columna. Los detiene el peón blanco a5. Los peones doblados, como regla, son defectos de posición. En el flanco derecho el peón h5 detiene también a dos peones de las negras. Logra esto porque el peón g7 está *rezagado* (el término no precisa ninguna explicación). Los peones negros e6 y d6 están *ligados*: pueden ayudar uno a otro. Cada uno de los cuatro peones blancos está *aislado*. Se les llama así por faltar peones vecinos. En la

literatura podrá encontrar usted expresiones como peón de torre, de caballo, de alfil, etc. Esto quiere decir que el peón está situado en la misma columna que la pieza citada. *Al lanzar su infantería a la ofensiva no se olvide de las ventajas y deficiencias de la estructura de peones. Procure lograr un peón pasado sin ofrecer tal oportunidad a su adversario. Evite la debilitación de su cadena de peones, que queden sus peones aislados y rezagados.* Se sobrentiende que todo eso dependerá de la situación concreta. En el apogeo de la batalla hay que resignarse a la aparición de peones débiles. Frecuentemente los peones son débiles no por su culpa, sino debido a su imposibilidad para impedir la infiltración de las piezas enemigas en su campo. Pero de esto trataremos en el apartado siguiente.



210



211

ESCAQUES HECHIZADOS

Nº 210. El diagrama muestra las posiciones de los enroques. Los peones blancos están en formación cerrada, mantienen bajo su puntería las casillas de la tercera línea, desde el punto e3 hasta el h3. Aquí las piezas adversarias no tienen sitio para "refugiarse".

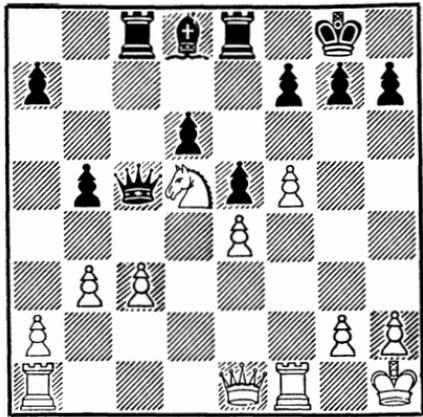
Mire ahora a los peones negros. A primera vista, la diferencia no es tan grande: está adelantado sólo un peón, pero los escaques f6 y h6 no están bajo control. Allí puede irrumpir un caballo, penetrar un peón, además, está abierta la diagonal h8 a1. Si las blancas logran situar en ella el alfil con la dama delante, surgirá peligro de mate. Claro está que todo depende de la situación concreta, pero no cabe duda de que cualquier avance de los peones puede

debilitar la posición y acarrear grandes males.

En el capítulo anterior, analizando los finales de mate, hemos visto en más de una ocasión que la debilidad en la estructura de peones posibilita la exitosa irrupción de las piezas del enemigo en el campo negro.

El gran ajedrecista Wilhelm Steinitz metafóricamente llamó "agujeros" a los escaques entre los peones por los que pueden infiltrarse las piezas del contrincante. Durante el avance de los peones es inevitable la formación de agujeros, pero esto no siempre es debilidad.

Nº 211. Las blancas tienen dos peones pasados ligados contra un alfil negro. ¿Cómo hacer avanzar los peones? ¿Cuál de los infantiles mover primero, el "c" o el "b"? Si 1. c6, se forma un agujero en b6, y si 1. b6, el agujero corresponde-



rá a c6. ¿Hay diferencia? Sí, y además enorme.

1. b5—b6 Ac8—b7, y los peones blancos han quedado inmobilizados, incapaces de avanzar sin ayuda del rey. Puede seguir:

2. Rh2—g3 Rh8—g7

3. Rg3—g4 Rg7—f6

Las negras también tienen el rey y éste se apresura en ayuda del alfil.

4. Rf4—e3 Rf6—e5

y las negras exterminan los peones rivales.

El movimiento desacertado de los peones condujo a la formación de un agujero, que se transformó en debilidad. Examinemos ahora otra variante.

1. c5—c6! . . .

En un instante ha surgido un agujero en b6, pero las negras no tienen posibilidad de aprovecharlo.

1. . . . Ac8—e6

2. b5—b6 Ae6—d5

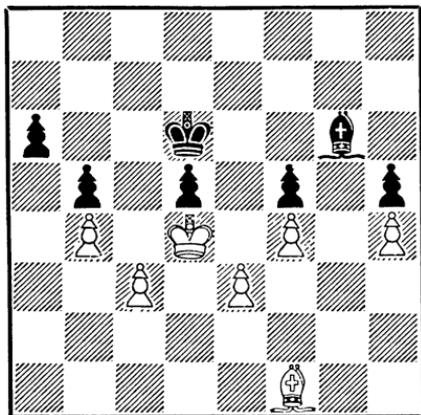
¡Una trampa!

3. b6—b7!

La jugada 3. c7 no conduce a la victoria, porque el alfil inmediatamente habría ocupado el escaque libre b7 y los peones habrían quedado nuevamente paralizados. En cambio, con la jugada 3. b6—b7! pierden las negras. *El punto débil es una gran desventaja de posición: irrumpiendo por este escaque y haciéndose fuerte en él, la pieza enemiga limita las acciones de los contrincantes, desorganiza su defensa e impide maniobrar.* He aquí un ejemplo característico.

Nº 212. Esta posición se dio en la partida **Smyslov-Rudakovski**, jugada en 1945 en Moscú.

En el campo negro es débil el punto d5, donde se fortificó sólidamente el caballo blanco y no hay manera de expulsarlo de allí. Apoyadas por el caballo, las blancas desplie-



213

gan la ofensiva contra la posición del rey enemigo.

1. Tf1—f3 Rg8—h8
2. f5—f6!

Las blancas destruyen la protección del rey adversario.

2. . . . g7 : f6
3. De1—h4 . . .

Amenaza el golpe decisivo

4. Th3.
3. . . . Te8—g8
4. Cd5 : f6 Tg8—g7
5. Tf3—g3!

Las blancas amenazan con

6. D : h7+ T : h7 7. Tg8×!
5. . . . Ad8 : f6
6. Dh4 : f6 Tc8—g8
7. Ta1—d1

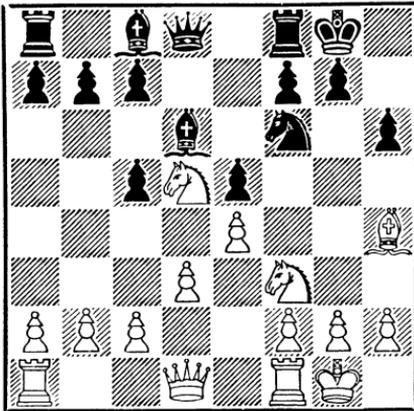
con inevitables pérdidas para las negras. Estas jugaron desesperadamente 7. . . .d6—d5 y después de 8. Tg3 : g7, abandonaron.

Nº 213. ¿Qué suerte espera a los peones aislados? Eche una mirada al diagrama. Los peones negros d5, f5 y h5 están

aislados. En las columnas vecinas no están sus peones. Los peones aislados hay que defenderlos con las piezas para las cuales éste es papel demasiado modesto.

Sin embargo, no es ese el único defecto del peón aislado. El campo d4, ante el peón solitario d5 no puede ser atacado por los peones negros, convirtiéndose en un punto débil para las negras y fuerte para las blancas. Sirve de base magnífica para las piezas blancas, en este ejemplo para el rey que, estando a salvo él mismo, hostiga al peón enemigo. Ambos bandos mantienen equilibrio material, pero la debilidad de los peones negros predetermina la iniciativa de las blancas. Estas atacan a los peones aislados, mientras que las negras se ven obligadas a defenderlos.

1. Af1—g2 Ag6—f7
2. Ag2—f3 . . .



214

Curiosa situación: el alfil blanco atacó a dos peones, el negro los protegió. Juegan las negras y, en contra de su deseo, se ven obligadas a dejar pasar al rey enemigo a su campo.

2. . . . Rd6—c6
3. Rd4—e5 Af7—g6
4. Af3 : d5+ Rc6—c7
5. Ad5—e6.

Ha sucumbido el débil peón d5 y ahora le llega el turno al peón f5.

Se podría mostrar el desarrollo de los acontecimientos hasta el final, mas no es necesario. El camino hacia la victoria es claro: la promoción de los peones "e" y "f". Pruebe a hacerlo sin nuestra ayuda. Si avanza acertadamente los peones, sacrificando uno, capturará al alfil, mientras que el otro se convertirá en dama. De cómo dar mate con la dama ya hablamos anteriormente.

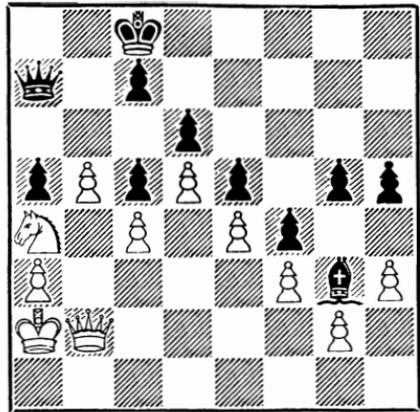
LOS FUERTES HUYEN DE LOS DEBILES

Una de las importantes tareas de los peones es presionar a las piezas enemigas. Los peones pueden impedir maniobrar a las piezas y hasta dejarlas fuera de juego, inmovilizarlas. Veamos cómo se consigue esto en un ejemplo concreto...

Nº 214. Jugaba **Capablanca** (negras) contra **Winter** (blancas). Las negras neutralizan al alfil blanco.

1. . . . g7—g5
2. Cd5 : f6+ Dd8 : f6
3. Ah4—g3 Ac8—g4!

Las blancas se disponían a liberar su alfil. Para esto debían retirar el caballo del punto f3 y avanzar el peón "f", entonces el alfil hubiera podido entrar en juego por la "puerta de emergencia". La jugada 3. . .Ag4 está señalada con el signo de admira-



ción porque ataja esta tentativa de las blancas.

4. h2—h3 Ag4 : f3
 5. Dd1 : f3 Df6 : f3
 6. g2 : f3 f7—f6

Ahora, parece que a las blancas les falta el alfil. Está bloqueado por los peones y sin pérdidas materiales es imposible sacarlo de la trampa. Las negras inician el juego en el flanco de dama, donde tienen una figura de ventaja. Preste atención a la facilidad con que las negras realizan su ventaja de posición, aunque, formalmente, ¡las fuerzas son iguales! El ajedrez no tolera el formalismo...

7. Rg1—g2 a7—a5
 8. a2—a4 Rg8—f7
 9. Tf1—h1 Rf7—e6
 10. h3—h4 . . .

Las blancas intentan organizar acciones de réplica en el flanco del rey.

10. . . . Tf8—b8
 11. h4 : g5 h6 : g5

12. b2—b3 c7—c6
 13. Ta1—a2 b7—b5
 14. Th1—a1 c5—c4!

Con esta jugada las negras buscan abrir la columna. Si 15. bc bc 16. dc, entonces 16. . . .Tb4.

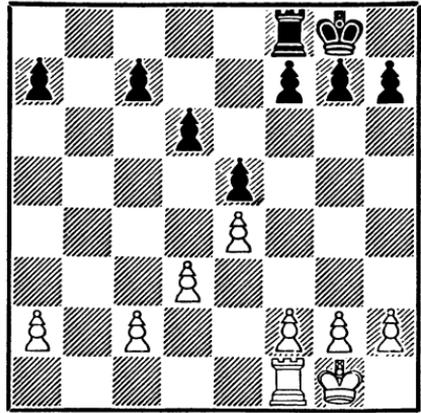
15. a4 : b5 c4 : b3!
 16. c2 : b3 Tb8 : b5
 17. Ta2—a4 Tb5 : b3
 18. d3—d4 Tb3—b5
 19. Ta4—c4 Tb5—b4
 20. Tc4 : c6 Tb4 : d4

Las blancas se rindieron. Los peones pueden ser también valiosos defensores. Disponiéndose en largas cadenas, forman "barricadas" y pueden impedir la infiltración de las piezas enemigas a su campo. He aquí la posición de una partida.

Nº 215. Juegan las negras. Inesperadamente sacrificaron su dama.

1. . . . Da7—b6

Las blancas, sin pensarlo mucho, la tomaron.



2. Ca4 : b6+ c7 : b6

Las cadenas de peones cortaron todo el tablero. Para vencer, la dama blanca tiene que penetrar en el dispositivo contrario.

3. h3—h4 . . .

Las blancas confían en irrumpir por la casilla h3.

3. . . . g5 : h4

4. Db2—d2 h4—h3!

Esto es lo que no previeron las blancas. El camino está cerrado. Si 5. Dd1, entonces 5. . . h2.

6. g2 : h3 h5—h4

Un infranqueable muro de peones ha sido levantado. ¡Tablas!

LOS CAMINOS DE LA VICTORIA

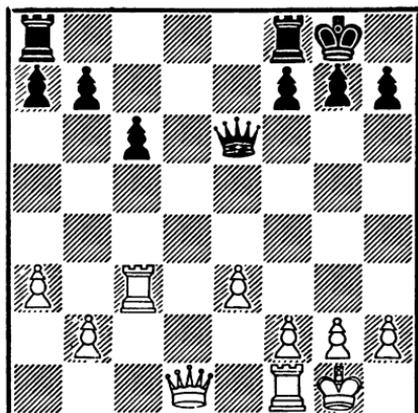
Se llama columna abierta la vertical en la que faltan peones. Si allí hay un peón se denomina semiabierta. Las columnas abiertas y semiabiertas son

vías principales por donde las piezas mayores penetran en el campo adversario. Establecer el control de una columna abierta es un éxito.

№ 216. Las blancas, con la jugada 1. Tf1—b1 ocupan la columna abierta y con el siguiente movimiento irrumpen en el punto b7. *La irrupción en la séptima línea y la hostigación de los peones por los flancos es un gran logro. Las negras deben perder, por lo menos, un peón. Usted mismo puede comprobarlo.*

Las columnas abiertas no deben cederse voluntariamente. Con frecuencia, la lucha en la partida se entabla en torno a la conquista de columnas abiertas.

№ 217. He aquí el ejemplo de una partida entre campeones: Capablanca (blancas) contra Alekhine (negras): el bando blanco establece su control en la columna abierta.



217

1. Tc3—d3 De6—f6!
Atacando al peón b2, las negras ganan tiempo para desplazar luego la torre al punto d8.

2. Dd1—b3 . . .
Las blancas se defienden y atacan, preparándose al mismo tiempo para doblar sus torres.

2. . . . Df6—e7

3. Tf1—d1 Ta8—d8!
Exactamente con esta torre y no con la otra. La jugada

3. . . .Tfd8? pierde después de 4. D : b7! (analice usted mismo esta continuación).

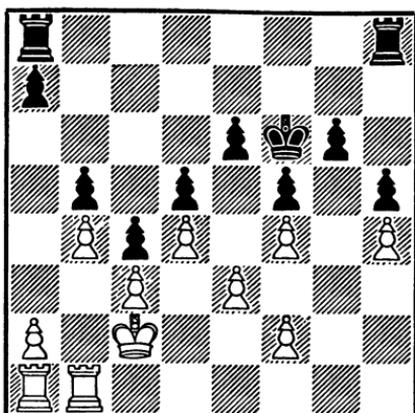
4. h2—h3!
Ahora las blancas amenazan con cambiar torres y capturar con la dama el peón b7, sin tener que preocuparse del mate en la primera línea.

4. . . . Td8 : d3

5. Td1 : d3 g7—g6

6 Db3—d1! . . .

A pesar de la ingeniosa defensa de las negras, la columna



218

abierta queda en manos de las blancas.

6. . . . De7—e5

7. Dd1—d2 a7—a5

8. Td3—d7!

Por la columna abierta la torre ha irrumpido en el campo enemigo. Las blancas tienen ventaja de posición.

№ 218. Otro ejemplo de lucha por apoderarse de la columna abierta. Los rivales tienen ocho peones y dos torres cada uno. No existen columnas abiertas. Al parecer, la situación es absolutamente igual. Así habría sido si las blancas no se hubieran movido. Pero ellas llevan a cabo un plan nítido: con la jugada 1. a4 preparan la apertura de la columna "a" y luego, doblando sus torres, se apoderan de ella.

1. a2—a4 a7—a6

2. Ta1—a3 . . .

Fíjese bien en este procedimiento: *primero hay que do-*

lar las torres y, luego, abrir la columna. De lo contrario, será más difícil establecer el control de la misma.

2. . . . Th8—e8
3. Tb1—a1 Ta8—b8
4. a4 : b5 a6 : b5
5. Ta3—a6 . . .

Una vez conquistada la columna, las blancas la utilizan como vía principal para la penetración de sus torres en la fortaleza adversaria.

5. . . . Te8—e7
6. Ta6—c6 Rf6—f7
7. Ta1—a6 Tb8—b7
8. Rc2—b2! . . .

Antes de que las torres blancas abandonen la vía principal de invasión es necesario “mirar” esta vía, para que no sea utilizada por las negras.

8. . . . Tb7—b8
9. Tc6—d6! . . .

Las blancas no tienen ninguna prisa y son muy cautelosas. Si hubieran jugado 9. Tab6, entonces, después de

9. . . . Tba8! 10. T : b5 Tea7, las negras hubieran irrumpido por la columna “a” en el campo blanco y, a su vez, hubieran puesto en peligro al rey.

9. . . . Tb8—b7!
10. Ta6—b6! Rf7—f6
11. Td6 : e6+ . . .

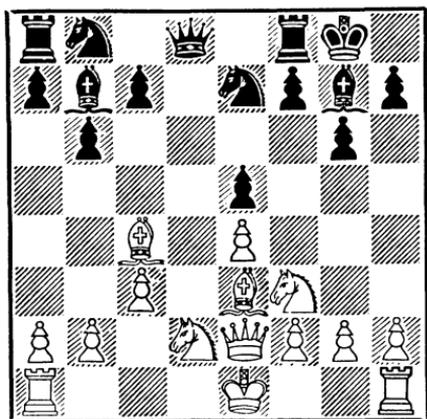
Parece que las negras han levantado una nueva línea de posiciones defensivas, pero este golpe impresionante destruye la fortaleza.

11. . . . Te7 : e6
12. Tb6 : b7,

consiguiendo las blancas decisiva ventaja material.

LO QUE ESTA BIEN

Con frecuencia oímos decir a los ajedrecistas: “Tenía una buena posición”, “Mi posición era mala”. ¿Cómo llegan a tales conclusiones? ¿Cómo orientarse en una posición sin visibles amenazas directas?



219

La calidad de la posición se caracteriza por los siguientes rasgos fundamentales: particularidades de la estructura de peones, puntos fuertes y débiles, piezas activas y pasivas, seguridad del rey, líneas abiertas (verticales y diagonales) y, claro está, la correlación de fuerzas. Del gran número de factores de importancia hay que saber destacar los principales, los decisivos. Apoyándose en estas consideraciones de orden estratégico, el ajedrecista se forma un plan. La elección de un plan acertado y la apreciación justa y objetiva de la situación constituyen un gran arte.

Nº 219. Esta posición surgió en la partida **Steinitz-Mongredien** (Londres, 1863). Las negras acaban de enrocar y esperan que las blancas hagan lo mismo. Sin embargo, las blancas tienen en cuenta todas las particularidades de la

posición y encuentran un plan más conveniente. Las piezas blancas son más activas, el alfil se propone ocupar el punto f7, el caballo f3 con un salto puede sumarse al ataque. Las restantes piezas están en la próxima reserva. Incluso la torre h1 tiene perspectivas: la situación del peón negro en g6 posibilita abrir la columna "h" (después de h2—h4—h5). El rey blanco está en el centro, pero no corre el menor peligro.

¡Se puede atacar el flanco del rey!

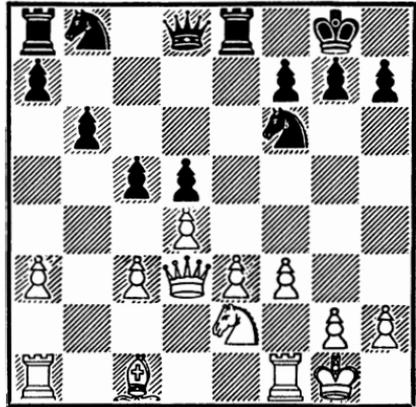
1. h2—h4! Cb8—d7

La jugada 1. . .h5 no puede frenar la ofensiva de las blancas. Después de 2. Cg5, sobre las negras se cierne la amenaza de ruptura 3. g4.

2. h4—h5 Cd7—f6

3. h5 : g6 Ce7 : g6

No hubiera sido mejor jugar 3. . .hg por cuanto seguiría 4. C : e5 C : e4 5. C : f7!



T : f7 6. A : f7+ R : f7
7. Df3+ con superioridad
4. 0-0-0 c7-c5

Las blancas movilizan todos sus efectivos para el asalto definitivo, mientras que las negras hacen una jugada inútil para su defensa. Deberían haber replicado 4. . .De7.

5. Cf3-g5 a7-a6

Las negras también quieren atacar, pero está claro ya "que lo que les hace falta es salvar el pellejo". . .

6. Cg5 : h7! Cf6 : h7

7. Th1 : h7 Rg8 : h7

8. De2-h5+ Rh7-g8

9. Td1-h1 Tf8-e8

Las blancas barren del tablero a los defensores del rey negro, mientras que las piezas blancas que sucumbieron en el ataque fueron sustituidas en el acto por otras.

10. Dh5 : g6 Dd8-f6

11. Ac4 : f7+! Df6 : f7

Hubiera sido relativamente mejor 11. . .Rf8. Empero, des-

pués de 12. A : e8 T : e8
13. Th8+ A : h8 14. Ah6+ Re7
15. Ag5 las blancas capturan la dama y luego vencen.

12. Th1-h8+ Rg8 : h8

13. Dg6 : f7

Las negras abandonan.

Steinitz supo ver la debilidad del flanco del rey de las negras, aunque la misma no saltaba a la vista. El correcto plan reportó rápidamente la victoria. Su adversario no comprendió lo principal y lo secundario en la posición. Soñaba con el ataque en vez de defenderse.

Nº 220. Esta posición surgió en la partida Kótov-Unziker (Saltsjöbaden, 1952). Juegan las blancas. No se ve cómo ellas pueden pasar de inmediato al ataque. Sin embargo, tienen peones móviles centrales e3 y f3 lo que les impele a preparar el avance de e3-e4.

1. Ce2-g3 Cb8-c6

2. Ac1—b2 Ta8—c8

3. Ta1—e1 . . .

Las blancas hubieran podido avanzar su peón central, pero no se apresuran, sino que primero concentran sus reservas.

3. . . . h7—h6

De todas maneras, las negras no pueden evitar el movimiento del peón central, por eso se preparan de antemano para repeler el ataque que se aproxima.

4. e3—e4 c5 : d4

5. c3 : d4 d5 : e4

6. f3 : e4 . . .

Hagamos el balance de la operación de las blancas. Ellas han abierto la columna en el flanco del rey, sus peones amenazan con avanzar presionando a las figuras de las blancas.

6. . . . Cc6—e5

Las negras intentan entablar la escaramuza en el centro.

7. Dd3—d1 Ce5—c4

8. Ab2—c1 . . .

Después de dos activas jugadas de las blancas se agota la iniciativa de las negras.

8. . . . Cf6—h7

9. e4—e5 . . .

Es un momento apropiado para emprender el ataque. Kótov caracteriza así el plan de las blancas: "El juego de las blancas es sencillo: tienen más figuras en el flanco del rey. Las negras no pueden oponer nada a esto".

9. . . . Te8—e6

Intento de emplear la torre para defender el flanco del rey.

10. Te1—e4 Ch7—f8

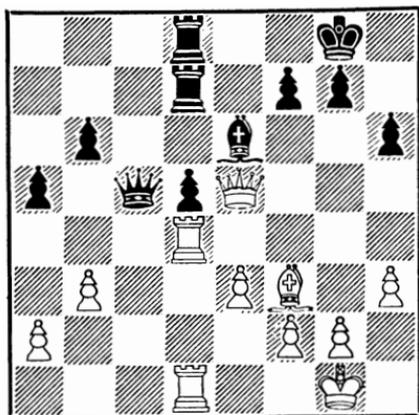
11. Cg3—f5 Rg8—h8

12. Dd1—h5 . . .

Fíjese en el desarrollo impetuoso de los acontecimientos. Estas jugadas de las blancas es como si realizaran un desembarco en el dispositivo enemigo.

12. . . . Tc8—c7

13. Te4—h4 . . .



221

Las blancas han creado tal superioridad de fuerzas en el flanco del rey, que impiden la defensa. Existe la amenaza de tener que sacrificar piezas en g7 o h6.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 13. | ... | Cf8—h7 |
| 14. | Cf5 : g7! | Rh8 : g7 |
| 15. | Ac1 : h6+ | Rg7—g8 |
| 16. | Th4—g4+ | Te6—g6 |
| 17. | e5—e6! | |

Y las negras se rindieron. En caso de 17. . . T : g4 sigue de 18. D : g4+ con amenaza de 19. ef+.

Nº 221. El diagrama nos ofrece una posición de la partida entre **Botvinnik** y **Zagorianski** (Sverdlovsk, 1943). En torno al peón aislado de las negras se agrupan las fuerzas de ambos bandos: todas las piezas de las blancas lo atacan mientras que las negras están obligadas a defenderlo con todos sus efectivos.

Aprovechando esta situación las blancas cambian súbita-

mente la dirección del golpe principal.

1. g2—g4!

El plan de las blancas está claro: destruir la protección del rey enemigo.

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | ... | Dc5—c6 |
| 2. | g4—g5 | h6 : g5 |
| 3. | De5 : g5 | f7—f6 |

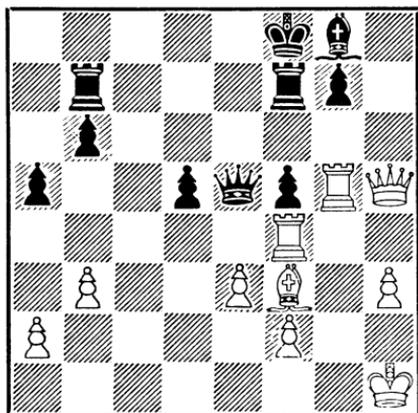
Las negras quieren impedir que las blancas doblen sus piezas mayores en la columna "h".

4. Dg5—g6 Ae6—f7

La continuación 4. . . A : h3 habría sido demasiado arriesgada, ya que permitiría a las blancas trasladar rápidamente las torres a la columna "h".

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | Dg6—g3 | f6—f5 |
| 6. | Dg3—g5 | Dc6—e6 |
| 7. | Rg1—h1 | ... |

A costa de crear nuevas debilidades en su posición las negras sumaron la dama a la defensa sin permitir a las blancas doblar las figuras por



222

la columna "h". Pero las blancas ahora emplean para este fin la columna "g".

7. . . . De6—e5
8. Td1—g1 Td8—f8
9. Dg5—h6 Tf8—b8
10. Td4—h4 . . .

De todas maneras, las blancas concretan su propósito.

10. . . . Rg8—f8
11. Dh6—h8+ Af7—g8

Paso a paso, las blancas penetran en el campo de las negras, presionando cada vez más a sus figuras.

12. Th4—f4! . . .

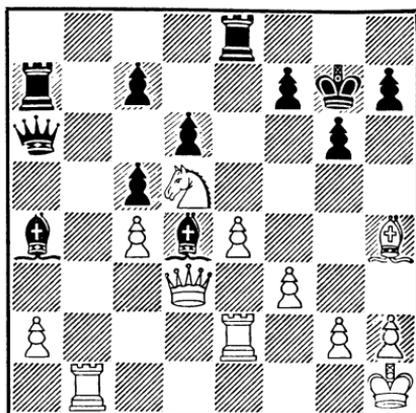
La torre ayudó a la dama a irrumpir en el dispositivo enemigo y ahora comienza a cumplir nuevas obligaciones: ataca al peón f5.

12. . . . Tb8—b7

Las negras lanzan todas sus fuerzas para proteger su punto más vulnerable en g7.

13. Tg1—g5 Td7—f7
14. Dh8—h5 . . .

№ 222. Las blancas realizan



223

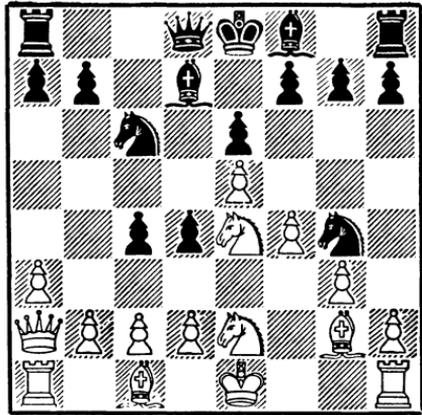
su plan. Han minado las fortificaciones del flanco del rey, irrumpido en el dispositivo enemigo y obligado a las piezas negras a ocupar posiciones incómodas, abalanzándose luego con fuerzas superiores sobre sus puntos débiles. El peón f5 ha quedado sin protección y la capitulación de las negras es sólo cuestión de tiempo.

14. . . . De5—a1+
15. Rh1—g2 g7—g6
16. Dh5 : g6 Ag8—h7
17. Dg6—d6+ Tb7—e7
18. Dd6—d8+.

Las negras capitulan.

№ 223. En esta posición correspondiente a la partida entre Teichman y Bernstein (Petersburgo, 1909) las fuerzas fundamentales de las negras están concentradas en el flanco de la dama, mientras que la cobertura de su rey, formada por peones, está debilitada y la invasión de las figuras blan-

123



cas es sólo impedida por el alfil. De aquí que la tarea primordial de las blancas es aniquilar a este defensor del flanco del rey.

1. Ah4—f2! Ad4 : f2

Las negras no pueden eludir el cambio: en caso de 1... Ae5 sigue 2. f4.

2. Te2 : f2 Da6—a5

Las negras tratan de impedir que la dama se coloque en la diagonal a1—h8.

3. Dd3—e2! . . .

De esta forma las blancas lograrán emplazar su dama en la diagonal decisiva.

3. . . . f7—f6

4. De2—b2 Te8—e6

5. g2—g4

Amenaza 6. C : f6 T : f6. 7. g5.

5. . . . h7—h6

si 5. . . . Rf7 es posible 6. g5 fg 7. Dh8.

6. h2—h4 g6—g5

7. f3—f4! g5 : h4

El peón g5 ha sido eliminado

y el bastión de las negras se derrumba.

8. Cd5 : f6!

y ganan las blancas.

Al planificar sus acciones, las blancas tuvieron bien en cuenta que el alfil d4 era la principal pieza defensiva, la piedra angular de la fortaleza negra, y que si se lograba eliminarlo esa fortaleza se derrumbaría. Este plan acertado condujo con asombrosa rapidez a la victoria.

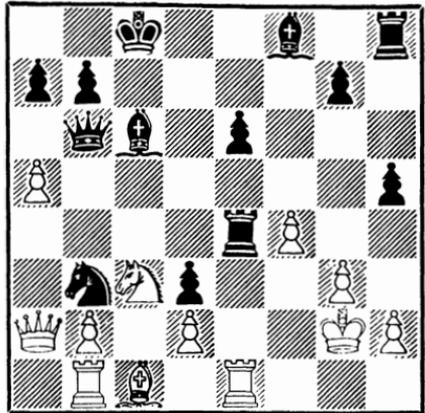
№ 224. El diagrama muestra una posición de la partida jugada entre **Kopáev** y **Averbaj** (Leningrado, 1946). La dama blanca está mal situada. Pero las negras deben apresurarse para aprovecharlo. De lo contrario, sus peones avanzados pueden caer bajo el fuego.

1. . . . d4—d3!

2. c2 : d3 c4 : d3

3. Ce2—c3 Cc6—d4

Las negras han realizado la



primera parte de su plan: dificultar el despliegue del alfil c1 y debilitar las casillas c2 y b3.

4. 0—0 Dd8—b6
5. Rg1—h1 . . .

Las negras amenazaban con jaque descubierto.

5. . . . Cd4—b3
6. Ta1—b1 Ad7—c6

El peón y el caballo de las negras han paralizado por completo el flanco de la dama del enemigo. Gracias a esto pueden crear una superioridad de fuerzas en el otro flanco, pero hay que actuar con energía.

7. Ag2—f3 h7—h5
8. Rh1—g2 . . .

El intento de expulsar al caballo del punto b3 mediante 8. Ad1 se neutraliza con la jugada 8. . . Cf2+. Pero ahora esta jugada perjudica.

8. . . . f7—f5
9. e5 : f6

¿Recuerda la captura “al paso”?

9. . . . Cg4 : f6
10. Tf1—e1 Cf6 : e4
11. Af3 : e4 . . .

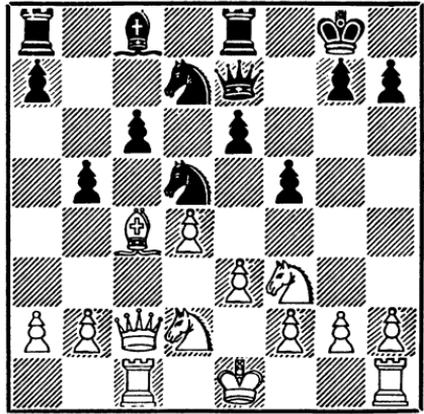
Fracasa el propósito de las blancas de trasladar el alfil al punto d1. En caso de 11. C : e4 0—0—0 12. Ad1, las negras tenían preparada la respuesta 12. . . Ad5.

11. . . . 0—0—0
12. a3—a4 Td8—d4

A las negras les conviene cambiar las piezas blancas que defienden al rey. Después de los cambios las negras podrán sumar al ataque nuevas fuerzas, mientras que las piezas blancas, apiñadas en el flanco de la dama, están excluidas del juego y no pueden acudir en ayuda de su rey.

13. a4—a5 Td4 : e4!

Nº 225. Las negras amenazan con un terrible jaque doble, por lo que sacrifican la dama.



Analice las posibles variantes usted mismo.

14. Te1 : e4 Db6—b4

15. Rg2—h3 . . .

No hay nada mejor. A 15. Rf3 seguiría 15. . . g5 16. fg Ac5 quedando sin defensa el rey blanco.

15. . . . Ac6 : e4

16. Cc3 : e4 Db4 : e4

Triunfa el plan de las negras: todos los defensores del rey negro han sucumbido en la batalla. Para eliminarlos las negras incluso dejaron en libertad a la dama blanca, pero ésta puede entrar en juego demasiado tarde.

17. Da2 : b3 h5—h4!

Golpe culminante. La torre se incorpora al ataque.

18. Db3—c3+ Rc8—d7

19. Dc3—e5 . . .

La dama acude a toda marcha en ayuda del rey pero. . .

19. . . . h4 : g3+

20. Rh3 : g3 Th8—h3+!!

21. Rg3 : h3 De4—f3+

22. Rh3—h4 Af8—e7+

23. De5—g5 Df3 : f4+

Las blancas se rindieron.

En los casos en que los reyes están bien defendidos y el ataque no ofrece perspectivas, las acciones combativas se reducen a maniobras. Es cuando adquieren gran importancia las particularidades de la estructura de peones, las líneas abiertas y los escaques débiles.

№ 226. Posición de la partida entre Alekhine y Jates (Londres, 1922). Las negras acaban de hacer una jugada de responsabilidad moviendo el peón b7—b5. ¿Para qué? Probablemente con la esperanza de desplegar un juego activo después de 1. Ab3 Ab7 y luego Tc8. Sin embargo, las negras debilitaron el importante punto c5, y esto es un error posicional.

¿Cómo castigar al enemigo por haber debilitado esta ca-

silla? Las figuras blancas están listas para apoderarse de la columna "c", mientras que el punto c5 promete ser una base de apoyo para ello. Por lo tanto, hay que abrir la columna "c".

1. Ac4 : d5! c6 : d5
2. 0—0 . . .

El rey abandona el centro antes de comenzar operaciones activas.

2. . . . a7—a5

Las negras piensan en jugar 3. . . a4, para dificultar la penetración del caballo blanco en c5.

3. Cd2—b3! a5—a4
4. Cb3—c5 Cd7 : c5

Las negras cambian el caballo, la única pieza menor que puede defender los escaques débiles de su dispositivo. Hubiera sido más conveniente haberlo conservado. Verdad es que tampoco entonces les hubiera sido fácil. Ahora bien, después de este cambio la

tarea de las blancas se hace más sencilla. En balde las negras esperaban simplificar la defensa con los cambios. En general a menudo ocurre así, pero en esta posición, después de los cambios, la supremacía de las blancas adquiere carácter decisivo.

5. Dc2 : c5! De7 : c5
6. Tc1 : c5 b5—b4
7. Tf1—c1 Ac8—a6
8. Cf3—e5 Te8—b8

Con el cambio de las cuatro torres las negras perdían de inmediato (8. . . Tec8 9. T : c8+ T : c8 10. T : c8+ A : c8 11. Cc6 con doble amenaza: Ce7+0 C : b4).

9. f2—f3!

Se preparan las blancas para poner en juego a su rey.

9. . . . b4—b3
10. a2—a3 . . .

Hubiera sido absurdo abrir la columna para las negras.

10. . . . h7—h6
11. Rg1—f2 Rg8—h7

12. h2—h4 Tb8—f8

13. Rf2—g3 Tf8—b8

Las negras no pueden emprender nada y no encuentran salida para la situación.

14. Tc5—c7 . . .

Las blancas comienzan la conquista de la séptima línea.

14. . . . Aa6—b5

15. Tc1—c5 Ab5—a6

16. Tc5—c6 Tb8—e8

17. Rg3—f4 . . .

Fíjese bien cómo las piezas blancas se infiltran metódicamente por los escaques negros al dispositivo enemigo, sin que puedan impedirlo las negras. Sólo pueden soñar: “¡Qué bien estaría si el alfil de dama se convirtiera como por encanto en el alfil del rey!”

17. . . . Rh7—g8

18. h4—h5 Aa6—f1

19. g2—g3 Af1—a6

20. Tc7—f7! . . .

¡Todo está listo! Las blancas

doblarán sus torres en la séptima línea.

20. . . . Rg8—h7

21. Tc6—c7 Te8—g8

22. Ce5—d7! . . .

Amenaza 23. Cd7—f6+

22. . . . Rh7—h8

23. Cd7—f6! Tg8—f8

No hay opción alguna. El juego culmina ahora con una elegante combinación.

24. Tf7 : g7! Tf8 : f6

25. Rf4—e5!

Las negras capitulan puesto que jugando 25. . . Tf8 reciben mate en dos jugadas. El erróneo movimiento del peón b7—b5 fue utilizado por las blancas a la perfección. El éxito lo determinó el acierto del plan. Primero, en el punto c5 las blancas cambiaron la única figura capaz de defender las casillas débiles en la posición del enemigo, luego, por las mismas las torres, el caballo y hasta el rey irrumpie-

ron en el dispositivo adversario. Como conclusión las blancas lograron consumir el golpe decisivo. Cierto que no atacaron al rey negro de frente, sino por el flanco.

Apreciar justamente la posición y elegir un plan correcto es un gran arte que no se puede aprender en un santiamén. Se necesita experiencia. No se desespere si en los primeros momentos sus planes a veces fracasan. La experiencia se adquiere con el tiempo. En la historia del ajedrez hay buen número de ejemplos de ajedrecistas, que llegaron a ser maestros conocidos, pero que en los primeros momentos pasaron bastantes dificultades. El futuro maestro acumula la experiencia durante mucho tiempo y sólo luego, después de largos años de trabajo, parece dar un salto adelante, su fuerza práctica aumenta verticalmente. Hay casos, claro

está, en que el ajedrecista entra por la puerta grande deportiva en sus años juveniles. En el ajedrez, como en la vida, todo depende de la personalidad.

Es muy curioso, por ejemplo, el comienzo de la biografía ajedrecística del conocido gran maestro soviético Alexandr Kótov. A los quince años participó por primera vez en un torneo, mostrando buenas aptitudes, pero sólo al cabo de diez años conquistó el título de maestro. Un año más tarde, inesperadamente, logró un elevado resultado: segundo lugar en el campeonato nacional (delante se clasificó M. Botvínnik). Esto le reportó el título de gran maestro. Kótov contaba que tenía que trabajar mucho y se entrenaba con tesón y pasión, lo que contribuyó a revelar su talento.

El famoso gran maestro Ale-

xandr Tólush llegó a ser maestro recién a los 28 años. Pero mucho antes, su estilo brillante, de líneas combinatorias y atacantes era bien conocido por sus rivales y lectores de las publicaciones dedicadas a este juego. Era un ajedrecista de carácter firme y coherente y no se desanimaba cuando el éxito en torneos le volvía la espalda. Tólush llegó a ser gran maestro cuando contaba cuarenta y tres años.

Es interesante la biografía del gran maestro argentino Miguel Najdorf. Maestro nacional a los veinte años, conquistó el título de gran maestro diez años después y en seguida se destacó como uno de los mejores grandes maestros del mundo. Su maestría no se marchita pese a la edad: cuenta ya con más de sesenta años.

No hemos mencionado, in-

tencionadamente a los campeones mundiales.

Lo más común entre los ajedrecistas conocidos es la temprana revelación de aptitudes. El ajedrez tiene también sus niños prodigios, sin embargo muchos de éstos no llegaron a cimas de maestría. Los primeros éxitos en modo alguno garantizan un "camino sembrado de rosas". El éxito se logra más bien gracias al tesón de encontrar y desarrollar los lados fuertes de las propias aptitudes. El campo de batalla ajedrecística ofrece probabilidades bastante amplias tanto a la persona capaz de calcular con rapidez como a un hombre inclinado a sopesar concentradamente las posibilidades estratégicas.

Después de jugar una partida, independientemente de sus resultados, intente analizar críticamente lo que ocurrió en el

tablero. El análisis crítico de las partidas jugadas es el mejor procedimiento para perfeccionarse. Aspire a ser un deportista de verdad: no se alboroce cuando gana y no se desespere cuando pierda. Re-

cuerde que en la siguiente partida puede ocurrir todo lo contrario.

Respete al rival, siga atento sus planes, esfuércese siempre por desentrañar sus intenciones.

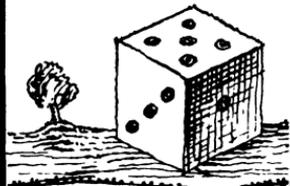
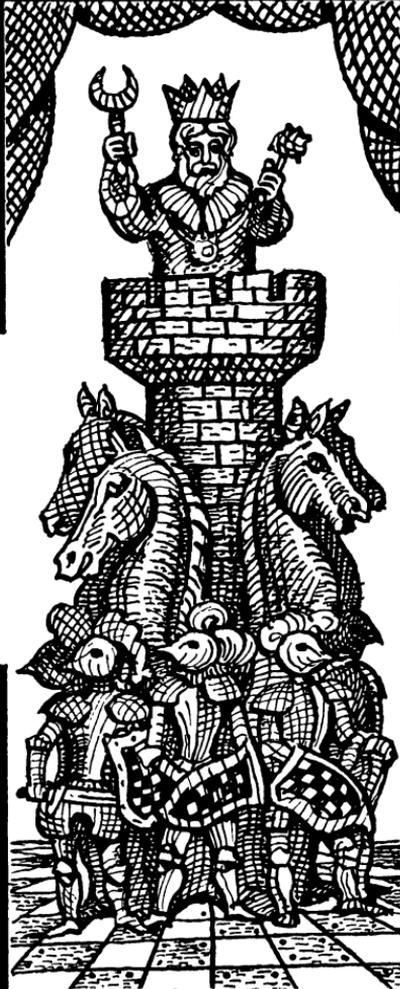
Capítulo quinto

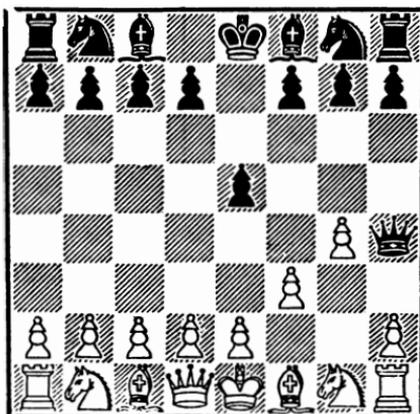
**REFLEXIONES EN
VÍSPERAS
DE LA BAZILICA**

Es asombroso que, gobernando un mundo extendido desde el Indo, en el Este, hasta Andalucía, en el Oeste, no pueda yo dominar a treinta y dos figuras ajedrecísticas en una extensión de dos codos cuadrados.

Califa Al Mamún (siglo IX)

P4D





227

¿Vale la pena devanarse los sesos, pensando en cómo empezar el juego? Mientras el enemigo está lejos y los ejércitos aún no entraron en contacto, ningún peligro amenaza a los reyes, están rodeados por una guardia fiel. Juega como quieras. ¿Es así? No. Esta impresión de tranquilidad y calma es engañosa. Bastan dos o tres malas jugadas para recibir en la posición inicial el mate más simple.

He aquí un ejemplo de esto.

1. f2—f3? e7—e5

2. g2—g4?? Dd8—h4×

№ 227. Cierta que este es el camino más corto hacia el mate, que se puede denominar “de colaboración”. Las blancas, no sólo no estorbaron a las negras, sino que les ayudaron en todo. ¿Quizás crea usted que tales partidas no se juegan en la realidad? Existen.

Vea, por ejemplo, la partida jugada en 1959 en el campeonato abierto de Estados Unidos.

Mansfield — Trincs.

1. e4 f5; 2. Cc3 g5; 3. Dh5 y ¡Mate!

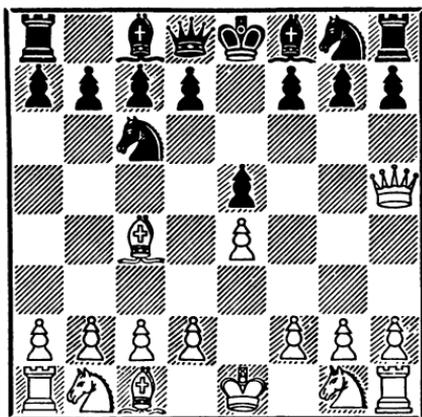
Testigo de esta “joya”, el árbitro del torneo exclamó: — ¡Dénse cuenta, esto ha ocurrido en el siglo veinte!

Como se ve, la dama es capaz de decidir el desenlace de la partida en su mismo comienzo. Entonces, ¿quizás valga la pena lanzarla inmediatamente al ataque, puesto que esto resulta a las mil maravillas? Probemos.

1. e2—e4 e7—e5

2. Dd1—h5 . . .

Aún no habían tenido tiempo las negras de volver la cabeza cuando en las proximidades de su dispositivo hizo su aparición la dama rival. ¿No



228

sería oportuno expulsarla con la jugada 2. . .g6?

De ninguna manera. Es una defensa pésima: las negras no sólo pierden el peón e5, sino también la torre. No haremos la jugada 2. . .g6. Es mejor defender el peón e5.

2. . . . Cb8—c6

3. Af1—c4 . . .

Nº 228. ¡Atención! Las blancas cargan el mecanismo de ataque: la dama y el alfil están enfilados contra el punto f7. Sería un error terrible la jugada "activa" 3. . .Cf6, pues las blancas, felices, darían mate: 4. D : f7×. A este mate se le llama, justamente, "infantil".

Claro está que usted no haría la jugada 3. . .Cf6.

3. . . . g7—g6

4. Dh5—f3 . . .

Las blancas no se calman; de nuevo amenazan con mate en f7.

4. . . . Cg8—f6

5. Df3—b3 . . .

El enemigo se obstina.

5. . . . Cc6—d4!

6. Ac4 : f7+ Re8—e7

7. Db3—c4 b7—b5!

No surgió nada de la salida "relámpago". El ataque se agotó y las blancas pierden una figura.

Podemos hacer ya el balance. La dama intentó llegar a la portería del rival como un delantero solitario, pero cayó en lamentable situación.

Poniéndolo en relación con la dama, se la hemos presentado como un fuerte delantero, que empieza ataques, los organiza y culmina. ¡Sin embargo, la dama sola no define el combate! *Mientras la ofensiva no está preparada como es debido, no se apresure a poner en acción la dama.* Tal es el primer mandamiento de la salida.

La dama y también las torres necesitan un buen espacio,

líneas abiertas, “mar ancho”, pero en el comienzo, en medio de la estrechez, lo mejor es no adelantar las piezas mayores y valiosas para evitar que encallen.

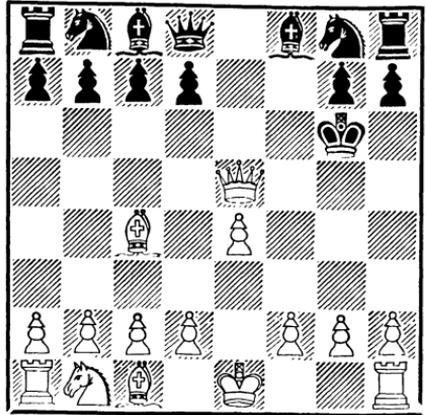
Así pues, al iniciarse la partida conviene que la dama y las torres se queden en casa. Deben comenzar el juego los peones y las piezas menores. Pero, ¿cómo se debe avanzar los peones? ¿Cómo y en qué sucesión sumar al combate a los alfiles y los caballos?

Todo esto nos enseña la teoría de las aperturas. En cientos de años de desarrollo del ajedrez han sido elaborados y comprobados en la práctica diferentes planes de movilización de las fuerzas, distintos esquemas de despliegue. Como resultado de ello han sido seleccionados varias decenas de comienzos de partida, los más convenientes, los más racionales,

Estas aperturas se ramifican en decenas y centenares de variantes. Recordarlas todas es tarea imposible. Y eso está muy bien porque reportaría poco provecho. Pero lo que sí es necesario saber son los principios fundamentales para jugar las salidas, principios vigentes en todos los planes de movilización. De esto hablaremos más adelante, mientras que por ahora, conocerá partidas breves donde todo fue decidido en el mismo comienzo del juego.

SALIDA DESAFORTUNADA

Ocurre con frecuencia que el ajedrecista, pletórico de deseos de luchar, apenas logra disponer sus piezas y hacer unas cuantas jugadas cuando de pronto. . . adviene el fracaso más completo. Es una lástima pero hay que rendirse. De lo contrario incluso puede recibir mate. . .



En calidad de ejemplos analice las siguientes partidas típicas. Esto le ayudará a evitar contratiempos en los primeros momentos.

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 f7—f6?

Esta es una jugada desafortunada. Primero, porque debilita la posición del rey, y, segundo, porque priva de un buen lugar al caballo.

3. Cf3 : e5! . . .

Con el sacrificio del caballo las blancas ponen de manifiesto la deficiencia de la precedente jugada de las negras. Empero, el sacrificio no es el único procedimiento para demostrarlo. También estaría bien 3. Ac4.

3. . . . f6 : e5

Esta jugada conduce a las negras a una posición difícil. Hubiera sido mejor no aceptar el sacrificio, jugando 3. . . De7, aunque después sería 4. Cf3 D : e4+ 5. Ae2 y se pone en

claro que la dama de las negras entró demasiado pronto en juego y sucumbe bajo los golpes enemigos.

4. Dd1—h5+ Re8—e7

Es mala también 4. . . g6 debido a 5. D : e5+ (¡jaque!) y 6. D : h8.

5. Dh5 : e5+ Re7—f7
6. Af1—c4+ Rf7—g6

Nº 229. Inmediatamente pierde. Habría sido mejor 6. . . d5; 7. A : d5+ Rg6, aunque después de 8. h4 h6; 9. A : b7! Ad6 (9. . . A : b7 10. Df5×) 10. Da5 las blancas obtienen una gran superioridad. Es interesante saber que este análisis fue extractado de un viejo libro de ajedrez, publicado en el año 1512 en Roma.

7. De5—f5+ Rg6—h6
8. d2—d4+ g7—g5
9. h2—h4 Rh6—g7
10. Df5—f7+ Rg7—h6
11. h4 : g5×.

* * *

- | | | |
|----|--------|-------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | d7—d6 |
| 3. | Af1—c4 | h4—h6 |

Las negras decidieron neutralizar el ataque del caballo sobre el punto g5 y pierden tiempo en una jugada innecesaria.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 4. | Cb1—c3 | Ac8—g4? |
|----|--------|---------|

La primera figura de las negras cruzó la frontera e irrumpió en el dispositivo del enemigo. Sin embargo, esto conduce inmediatamente a contratiempos y ¡precisamente para las negras!

- | | | |
|----|-----------|-----------|
| 5. | Cf3 : e5! | Ag4 : d1? |
|----|-----------|-----------|

Mejor hubiera sido conformarse con el peón después de 5. . .de 6. D : g4. Ahora las negras, tras capturar la dama, reciben mate.

- | | | |
|----|-----------|--------|
| 6. | Ac7 : f7+ | Re8—e7 |
|----|-----------|--------|

- | | |
|----|---------|
| 7. | Cc3—d5× |
|----|---------|

El mate de este tipo se llama *mate de Légal*, por el nombre

del ajedrecista francés que lo descubrió hace doscientos años.

* * *

- | | | |
|----|---------|----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | Cg8—f6 |
| 3. | Af1—c4 | Cf6 : e4 |
| 4. | Cb1—c3 | Ce4 : c3 |
| 5. | d2 : c3 | d7—d6 |
| 6. | 0—0 | Ac8—g4? |

Las negras se sentían muy optimistas, habían ganado un peón e inmediatamente lanzaron al ataque su alfil. Sin embargo:

- | | | |
|----|-----------|----------|
| 7. | Cf3 : e5! | Ag4 : d1 |
|----|-----------|----------|

Aquí ya es difícil aconsejar algo mejor. Así, en respuesta a 7. . .de, las blancas eliminan la dama: 8. A : f7+ Re7 9. Ag5+.

Relativamente habría sido mejor la jugada 7. . .Ae6, pero después de 8. A : e6 fe 9. Dh5+ g6 10. C : g6 los asun-

tos de las negras se pondrían mal.

8. Ac4 : f7+ Re8—e7
9. Ac1—g5×.

* * *

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Af1—c4 Cc6—d4

Una jugada de trampa. Las negras tienen amenazado el peón e5.

4. Cf3 : e5? . . .

Error. Hubiera sido correcto 4. c3, o bien 4. C : d4.

4. . . . Dd8—g5!
5. Ce5 : f7 . . .

Las blancas podían continuar la resistencia sólo después de 5. A : f7+ Re7; 6. 0—0 D : e5 7. A : g8 T : g8; 8. c3 y las blancas conservarían dos peones por una pieza y una posición fuerte.

5. . . . Dg5 : g2
6. Th1—f1 Dg2 : e4+
7. Ac4—e2 Cd4—f3×.

Mate en la séptima jugada y, además, “por ahogo”. Ya lo conocimos cuando estudiamos la anotación.

* * *

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Af1—c4 Af8—c5
4. Cb1—c3 Cg8—e7?

Esta jugada es desacertada.

5. Cf3—g5 0—0?

Sólo se hubiera podido luchar después de 5. . .d5 6. ed Cd4.

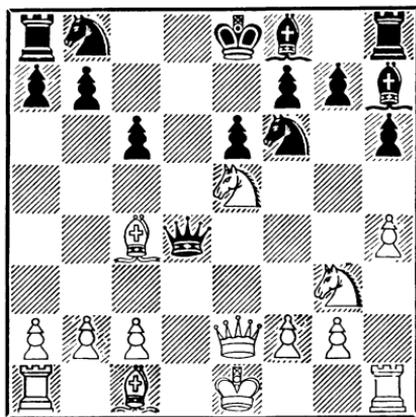
6. Dd1—h5 h7—h6
7. Cg5 : f7 Dd8—e8?

Las negras habrían podido prolongar la resistencia con la jugada 7. . .T : f7. En cambio, ahora reciben mate.

8. Cf7 : h6++ Rg8—h7
9. Ch6—f7+ yDh8×.

* * *

1. e2—e4 c7—c6
2. d2—d4 d7—d5
3. Cb1—c3 d5 : e4



230

- | | |
|-------------|--------|
| 4. Cc3 : e4 | Ac8—f5 |
| 5. Ce4—g3 | Af5—g6 |
| 6. Cg1—f3 | Cg8—f6 |

Continuación correcta es 6. . . Cbd7, permitiendo la embestida del caballo blanco contra e5, las negras dejan al enemigo desplegar su ataque sobre el escaque f7.

- | | |
|------------|-----------|
| 7. h2—h4 | h7—h6 |
| 8. Cf3—e5 | Ag6—h7 |
| 9. Af1—c4 | e7—e6 |
| 10. Dd1—e2 | Dd8 : d4? |

Nº 230. Esto conduce a perder la partida. Se necesitaba 10. . .Cd5, para proteger a los peones e6 y f7 de los golpes del alfil blanco.

- | | |
|---------------|----------|
| 11. Ce5 : f7! | Re8 : f7 |
| 12. De2 : e6+ | Rf7—g6 |
| 18. De6—f7× | |

* * *

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | b7—b6 |
| 2. d2—d4 | Ac8—b7 |
| 3. Af1—d3 | f7—f5? |

¡Las negras han tendido una "celada", en la que las blancas

caen de buena gana! ¿Por qué? Se comprende sin comentarios.

- | | |
|-------------|----------|
| 4. e4 : f5! | Ab7 : g2 |
| 5. Dd1—h5+ | g7—g6 |
| 6. f5 : g6 | Cg8—f6 |
| 7. g6 : h7+ | Cf6 : h5 |
| 8. Ad3—g6× | |

* * *

- | | |
|-----------|-------|
| 1. d2—d4 | f7—f5 |
| 2. Ac1—g5 | . . . |

Jugada de trampa. Las blancas provocan al adversario para la persecución del alfil.

- | | |
|-----------|--------|
| 2. . . . | h7—h6 |
| 3. Ag5—h4 | g7—g5 |
| 4. Ah4—g3 | f5—f4? |

El alfil ha sido cazado, pero en el ardor de la persecución las negras olvidaron la seguridad del rey y debilitaron su protección.

- | | |
|----------|-------|
| 5. e2—e3 | h6—h5 |
|----------|-------|

Tampoco es la mejor jugada, pero las negras ya se sienten mal.

6. Af1—d3 Th8—h6
 7. Dd1 : h5+ Th6 : h5
 8. Ad3—g6×.

El análisis de los errores, cometidos en estas partidas, le permitirá evitar su repetición. Sin embargo, si tiene un mal paso y pierde al comienzo de una partida, no se desanime: eso les sucedió también a los maestros.

Sibaud Lazard

1. d2—d4 Cg8—f6
 2. Cb1—d2 e7—e5
 3. d4 : e5 Cf6—g4
 4. h2—h3?? Cg4—e3!

Y las blancas abandonan. El caballo no puede ser capturado pues amenaza mate, por eso se pierde la dama. Esta “minipartida” se jugó en 1924 en el campeonato de París.

Réti Tartakower

1. e2—e4 c7—c6

2. d2—d4 d7—d5
 3. Cb1—c3 d5 : e4
 4. Cc3 : e4 Cg8—f6
 5. Dd1—d3 e7—e5
 6. d4 : e5 Dd8—a5+
 7. Ac1—d2 Da5 : e5
 8. 0—0—0! Cf6 : e4?

Las negras suponían que las blancas se disponían a recuperar la figura con la jugada 9. Td1—e1.

9. Dd1—d8+!! Re8 : d8
 10. Ad2—g5++ Rd8—e8
 11. Td1—d8×.

Si 10...Rc7 habría seguido 11. Acd8×.

Los grandes maestros jugaron esta partida fuera del torneo, como “una partida casera”. Como ve también en partidas de este tipo se pueden encontrar bellas combinaciones.

* * *

Si nos detenemos en el análisis de los errores cometidos en estas “minipartidas” po-

dremos observar que pueden dividirse en dos grupos. Primero, errores concretos: descuidos, “despistes”. Segundo, equivocaciones relacionadas con la infracción de los principios de la estrategia de la apertura. Si los primeros dependen de la atención del ajedrecista, la causa de los segundos, por lo común, es la insuficiencia en experiencia y conocimientos.

**LAS TRES «BALLENAS»
QUE SUSTENTAN
LA APERTURA**

Son conocidos tres principios fundamentales, tres “ballenas” de estrategia de la apertura.

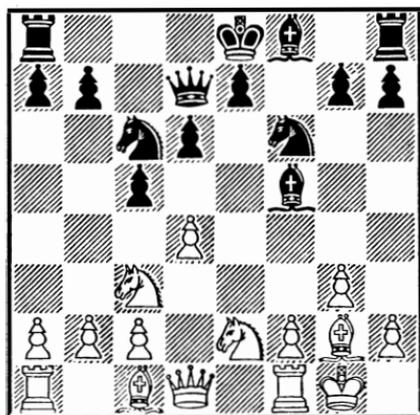
Primera “ballena” es rápida movilización de las fuerzas con una finalidad concreta. ¿Recuerda cómo corría de un lado para otro la dama por el

tablero, intentando dar “mate infantil”? El pecado de las blancas residía no sólo en el despliegue prematuro de la dama, sino en que también habían olvidado sus otras fuerzas. En la salida, con cada jugada, hay que tratar de poner en juego una figura más. Esto es particularmente importante en los primeros movimientos.

Claro está, no hay que hacerlo de cualquier modo. ¿Cómo, pues? De manera que al ocupar las posiciones de partida, las figuras actúen mancomunadas, ayudándose mutuamente, sin estorbarse unas a otras.

- | | | |
|----|--------|-------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | ... |

Las blancas han sacado su caballo y atacan al peón. ¿Con qué defender a éste? ¿Acaso, haciendo la jugada 2. . .Ad6? Las negras también hubieran sacado una figura, habrían

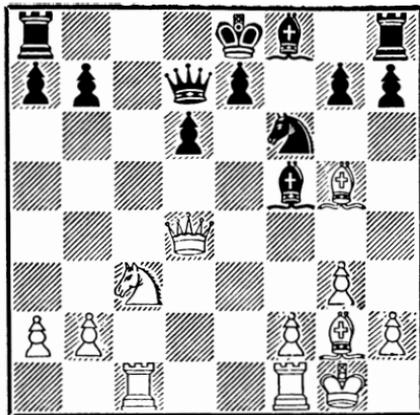


231

defendido su peón. Al parecer, todo es perfecto. Sin embargo, no lo es. La jugada del alfil es mala: se coloca delante del peón "d" con lo cual impide que entre en juego el otro alfil; además, pronto veremos que en la salida se les reserva a los peones centrales un papel especial y no se debe obstruir su camino sin necesidad.

La defensa normal para el peón e5 es hacer la jugada 2. . .Cc6. Aunque también se puede jugar 2. . .Cf6, pasando en el acto al contrataque. ¿Qué puede suceder si el ajedrecista desecha el principio de movilización rápida de sus fuerzas para finalidad concreta?

En el siguiente ejemplo (Averbaj-Gagarin, Kaluga, 1938) las negras decidieron capturar el peón, violando el principio del rápido despliegue de figuras.



232

№ 231.

- | | | |
|----|----------|----------|
| 1. | . . . | Cc6—b4 |
| 2. | Ac1—g5 | Cb4 : c2 |
| 3. | Ta1—c1 | Cc2 : d4 |
| 4. | Ce2 : d4 | c5 : d4 |
| 5. | Dd1 : d4 | . . . |

№ 232. Hagamos el balance de la operación de las negras. Disponen de un peón de ventaja, pero, en cambio, las blancas han movilizado totalmente sus figuras. Las negras esperaban compensar todo eso conservando su ventaja material. Pero, ¿es posible esto? Las blancas están magníficamente preparadas para la batalla. Les basta colocar la torre f1 en e1 con la amenaza de jugar A : f6. Por eso las negras intentan repeler a las figuras enemigas.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | . . . | e7—e5 |
| 6. | Dd4—b4 | d6—d5 |
| 7. | Db4—b3 | Af5—d3 |

Todo hace parecer que las negras han logrado éxito tras

ocupar con los peones el centro y atacar a la torre.

8. Cc3 : d5! . . .

Este golpe simultáneo coloca en el acto los puntos sobre las "fes". Al hacer jugadas "activas" con sus peones, las negras dejaron al descubierto la posición del rey, lo que en condiciones de despliegue tardío en la salida conduce, por lo común, a consecuencias fatales.

8. . . . Ad3 : f1

9. Ag2 : f1 . . .

Amenaza 10. Ab5. La respuesta de las negras está obligada.

9. . . . Dd7 : d5

10. Af1—b5+ Re8—f7

Claro que no se puede 10...Re7, pues el caballo quedaría inmovilizado.

11. Ab5—c4 Dd5 : c4

12. Dd3 : c4+ Rf7—g6

Las negras han sufrido pérdidas y siguen retrasadas en el desarrollo de sus piezas.

Las blancas se lanzan al ataque decisivo.

13. Ag5 : f6 g7 : f6

Si 13. . . R : f6, habría seguido 14. Tc3 y luego 15. Tf3+.

14. Dc4—g4+ Rg6—f7

15. Tc1—c7+ Af8—e7

16. Dg4—c4+ Rf7—f8

17. Dc4—e6 Ta8—e8

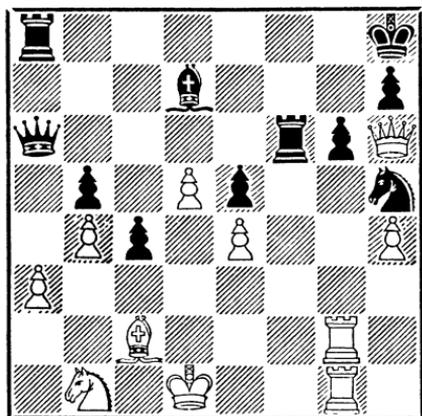
18. Tc7 : e7 Te8 : e7

19. De6 : f6+.

Y las negras abandonan.

Segunda "ballena": la estructura de peones. Los peones juegan importante papel en la ofensiva y en la defensa. A diferencia de las piezas, jamás retroceden. Esto impone al estratega especial responsabilidad por la suerte de los mismos.

Avanzando los peones abrimos camino a nuestras piezas y conquistamos espacio. Al parecer, la cosa es bien simple: ¡sin vacilaciones adelante los peones! Nada de eso. En el espacio que dejan libre



233

pueden penetrar piezas adversarias. Lo más peligroso es que al avanzar el peón quede descubierta la posición del rey. He aquí un ejemplo de estrategia desafortunada.

Nº 233. Posición de la partida **Tólush-Alatórtsev** (Riga, 1954). Al comienzo de la partida las blancas adelantaron mucho sus peones y, aunque dominaron gran espacio, debilitaron su dispositivo. En esta situación ya se debía haber tocado ¡Alto! y pasar a la defensiva. Se debería haber hecho volver a la dama con la jugada 1. De3. Pero las blancas sólo pensaban en atacar.

1. Tg2—g5 . . .

Con amenaza de 1. . . T : h5.

1. . . . Da6—b6!

Con esta jugada las negras rechazan esa amenaza.

2. T : h5 (cae bajo el golpe la torre g1) y pasan al contraataque.

2. Tg1—e1 Tf6—f2!

3. Rd1—c1 . . .

Si 3. T : h5, entonces 3. . . Dd4+ y 4. . . gh.

3. . . . Ch5—f4

La situación ha cambiado totalmente. Las piezas negras han irrumpido en el campo enemigo.

4. Tg5—g3 . . .

Esto lleva a la pérdida de una pieza, pero no hay alternativa. Por ejemplo: 4. T : e5 Cd3+ 5. A : d3 cd, y las blancas quedan indefensas.

4. . . . Tf2 : c2+

5. Rc1 : c2 Db6—f2+

6. Cb1—d2 Df2 : g3,

y las negras ganan la partida. Para que el rey no quede en peligro después del avance de los peones centrales, por lo común se le evacúa del centro al flanco: se hace el enroque.

¿Cómo disponer correctamente los peones?

Su misión es contribuir al despliegue de las piezas y

proteger a éstas del ataque de los peones centrales adversarios. *Por eso es importante en la apertura organizar una cadena de peones que proteja la posición de salida de las piezas menores.*

A cada plan de disposición de las fuerzas corresponde un "dibujo" de la cadena de peones. En el comienzo, con más frecuencia, se adelantan los peones centrales, y no los del flanco. La causa de ello la sabrá usted ahora.

Tercera "ballena": el centro.

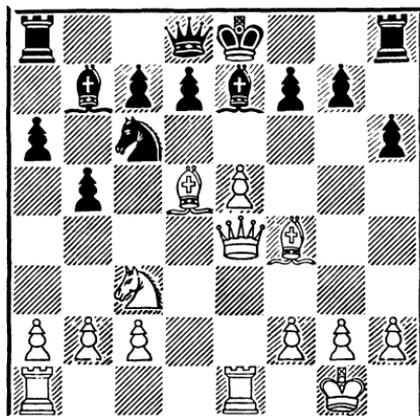
El centro, en el estricto sentido de la palabra, son los escaques e4, e5, d4 y d5. Ellos forman un pequeño cuadrado. En sentido amplio, forman el centro también las casillas anexas a ese cuadrado. Las piezas desplegadas allí pueden ser trasladadas con rapidez para actuar en cualquier flanco.

Cuando estudiábamos las cua-

lidades de las piezas, indudablemente usted reparó en que todas las piezas, a excepción de las torres, al encontrarse en el centro del tablero, apuntan a mayor número de escaques que encontrándose en el extremo.

El centro es una especie de cota dominante sobre el terreno. *La lucha por ganar el centro es una de las tareas principales en la apertura. Quien domine en el centro, como re-gla, domina sobre todo el tablero. Ocupar el centro significa defenderlo a buen seguro con sus peones y, bajo su protección, colocar en actividad las piezas.*

Posteriormente, cuando haya dominado los fundamentos del arte del ajedrez, usted podrá analizar las partidas de los maestros destacados y, posiblemente le llame la atención que algunos maestros prefieren la estrategia de flanqueo y



234

se esfuerzan por crear una posición donde la iniciativa en el flanco desempeña importante papel. Pero la experiencia muestra que precisamente los ajedrecistas “respetuosos” del centro son los de más estabilidad en su juego.

Nº 234. Un ejemplo brillante de esto es la partida **Sokolski-Koblents** (Kiev, 1944).

A primera vista, las negras están desplegadas satisfactoriamente, sólo les falta enrocar. Sin embargo, el dominio de las blancas en el centro es tan considerable que muy pronto obligan a la capitulación del rival.

1. De4—f5! . . .

¿Qué deben hacer ahora las negras? Si 1. . . 0—0 seguiría

2. A : h6. La toma del alfil equivaldría a la derrota: 2. . . gh 3. Ae4, y mate inevitable.

No hay procedimiento aceptable para evitar el sacrificio, ya que amenaza 3. Dg6. En caso de 3. . . Rh8, es posible 4. A : g7+ R : g7 5. Te4 y el derrumbe. Si las negras hubieran hecho la torpe jugada 1. . . Tf8, entonces, después de 2. Dh7 g5 3. Ce4, el ataque de las blancas se habría desarrollado por sí mismo, por ejemplo, siguiendo la línea 3. . . Dc8 4. A : c6 A : c6 5. Cd6+! cd 6. ed y el rey negro queda indefenso.

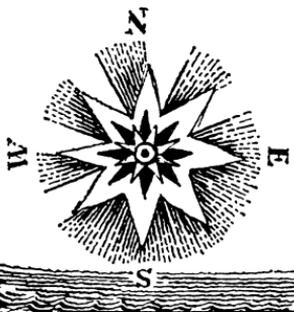
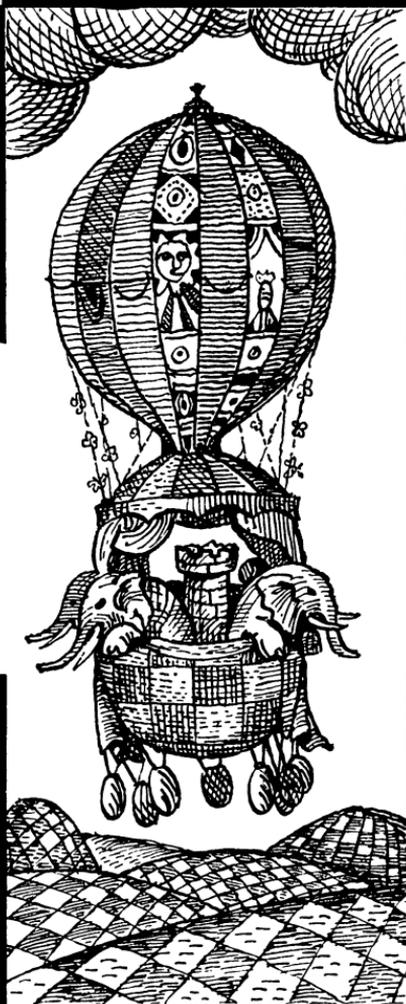
Esta posición sin perspectivas obligó a las negras a abandonar. ¡Tal es el valor del centro!

Capítulo sexto

**GEO-
GRAFÍA
DEL
AJE-
DREZ**

En cada apertura, prácticamente en cada una de sus variantes, se puede evitar los estereotipos, las variantes de los libros, se sobrentiende que para conseguir así, no peores sino mejores resultados.

M. Chigorin



Al comienzo de la partida los rivales se encuentran en igualdad de condiciones, sus fuerzas, absolutamente idénticas, ocupan territorios iguales y están ubicadas en forma simétrica. Cierto que las blancas tienen una ventaja: el derecho a hacer la primera jugada.

¿Es grande esta ventaja? Como muestra la estadística de los encuentros entre maestros y grandes maestros, por lo común, las blancas ganan más partidas que las negras: el 60%, aproximadamente. Es más difícil ganar con las negras.

En las partidas de ajedrecistas principiantes el color, por lo común, no juega gran papel, pero los conocimientos sí adquieren trascendencia colosal. Sin saber los fundamentos de apertura es fácil caer en situación de derrota. Por eso hay que estudiar la salida.

Pero antes, queremos hacerle varias recomendaciones útiles.

Antes de analizar las variantes de aperturas se precisa dominar como es debido los principios en los que se asientan. Esto le posibilitará orientarse en muchas salidas.

Sin embargo, existen aperturas donde de inmediato se entabla un juego reñido y donde el más leve error puede ser decisivo. Se trata del gambito de rey, el gambito Evans, la defensa de los dos caballos. En tales aperturas, por más vueltas que le dé, por más esfuerzos que haga, es necesario poseer conocimientos concretos. *Pero no intente por esto, aprenderse de memoria las complicadas variantes de tales comienzos,* puesto que reporta poco provecho. Es mucho más importante comprender la idea de tal o cual con-

tinuación, en tanto que entonces usted mismo sabrá encontrar las jugadas aisladas. Tenga en cuenta que ni siquiera los grandes maestros conocen todas las variantes de aperturas, lo que no es óbice para que se orienten magníficamente ante aperturas desconocidas. Además, tampoco los ajedrecistas avezados juegan todas las aperturas. Por lo común, en el arsenal de los maestros y grandes maestros no figuran más que unas cuantas. Por eso, analizando los diferentes sistemas de apertura y haciéndose una idea de ellos, usted debe elegir las que jugará. La elección dependerá de su gusto, carácter y estilo de juego. Si siente vocación por el ataque, no tema sacrificar y arriesgar, elija gambitos que conducen de inmediato a una lucha reñida. Si, por el contrario, le seduce más el juego pausado,

tendrá a su disposición también salidas tranquilas (¡relativamente!).

Sin embargo, en todas las circunstancias deberá probar sus fuerzas en ataque y en defensa, comprobar qué hace mejor y qué peor.

Las aperturas deben estudiarse de la siguiente manera: examinando superficialmente la salida y, habiendo sacado la primera impresión, jugar después para sí una partida de estudio. Hemos seleccionado especialmente partidas que muestran diáfano los planes característicos para una u otra apertura.

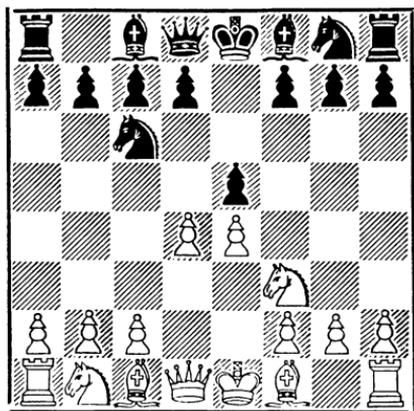
Luego, no estará mal probar esa apertura en la práctica, pero, al jugar la partida, no deje de consultar el libro, comparando su continuación con la que recomienda la teoría.

Hay muchísimas más aperturas que las incluidas en nues-

tro libro. Hemos hecho esta restricción conscientemente. En primer lugar, hay que aprender a jugar aperturas *abiertas*, por ser las más sencillas y claras. Por eso concentramos nuestra principal atención en las aperturas abiertas. Para los primeros pasos en el ajedrez esto es más que suficiente. Si después usted quiere estudiar más a fondo las aperturas, tiene a su disposición cursos especiales de aperturas, calculados para ajedrecistas de más alta calificación. Por cierto que en el libro encontrará dos tipos más de aperturas, *semiabiertas y cerradas*. Ahora vamos a explicarle qué significa esto.

Las aperturas en ajedrez se dividen en tres grupos fundamentales: abiertas, en las que el juego se inicia obligatoriamente con las jugadas 1. e2—e4 e7—e5; semiabier-

tas en las que a la jugada 1. e2—e4 las negras responden con cualquier jugada, excepto 1. . . e7—e5; y cerradas, las que las blancas inician con cualquier jugada, excepto 1. e2—e4. Abiertas y cerradas no sólo se llaman las aperturas, sino también determinados tipos de posiciones. *Posiciones abiertas* son las que después del cambio de peones en el centro ofrecen espacio libre para las piezas. Sucede también que las posiciones abiertas se forman en las aperturas cerradas y viceversa. Por eso la clasificación de las aperturas reviste carácter bastante formal. No obstante, es sencilla y cómoda, y vamos a regirnos por ella. Conocerá usted los más diferentes nombres de aperturas y sus variantes. Unas llevan el nombre de sus autores, de quienes idearon o implantaron estas



235

variantes en la práctica; otras llevan los nombres de países o lugares, donde fueron empleadas por primera vez; las terceras deben sus denominaciones a la fantasía de comentaristas de ajedrez.

APERTURAS ABIERTAS

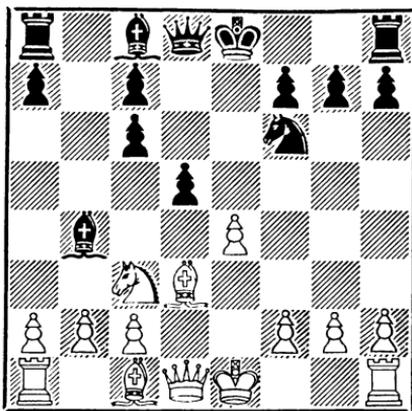
Apertura escocesa

Esta apertura se denomina así después de la partida por correspondencia, jugada en 1824 entre ajedrecistas de Edimburgo y Londres, en la que ganaron los ajedrecistas escoceses.

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 . . .

Las blancas quieren jugar d2—d4 y se preparan para ello. La jugada 2. d4 es menos atrayente: después de 2. . .ed 3. D : d4 Cc6, las negras hacen salir su caballo sin demora.

2. . . . Cb8—c6



236

3. d2—d4 . . .
 № 235. Las blancas procuran ocupar los importantes escaques centrales. También es posible la jugada 3. c3. Esta apertura se llama inglesa y su desarrollo es lento. Las negras pueden responder bien 3. . .d5, o bien 3. . .Cf6.

3. . . . e5 : d4
4. Cf3 : d4 . . .

Las blancas tienen otra continuación de gambito: 4. Ac4, que es el gambito escocés. El término **gambito** proviene de la palabra italiana "gambetto", zancadilla. Las continuaciones de gambito se emplean en las más diversas aperturas. Su idea, en términos más generales, puede expresarse así: sacrificio de material a cambio del despliegue, la ocupación del centro y el ataque.

4. . . . Cg8—f6
5. Cb1—c3 Af8—b4
6. Cd4 : c6 b7 : c6

7. Af1—d3 d7—d5!

Nº 236. Después de esta jugada activa las blancas no consiguen mantener la superioridad en el centro.

Hubiera sido mala 7. . . d6, pues le seguiría 8. 0—0 0—0 9. Ag5 con amenaza 10. Df3, y las blancas sin el menor estorbo refuerzan su posición.

8. e4 : d5 . . .

El intento de incomodar a las negras con la jugada 8. e5 no surte efecto debido a 8 . . . Cg4 9. 0—0 0—0 10. Af4 f6, y las blancas no pueden evitar la captura de su peón "principal".

8. . . c6 : d5

9. 0—0 0—0

En esta posición abierta ambos bandos disponen de buenas posibilidades. Por lo común, las blancas intentan atacar por el flanco del rey, mientras que las negras aspiran a la iniciativa en el centro y en el flanco de la dama.

Apertura escocesa

A. Alekhine

Em. Lasker

Jugada en Moscú en 1914

1. e2—e4 e7—e5

2. Cg1—f3 Cb8—c6

3. d2—d4 e5 : d4

4. Cf3 : d4 Cg8—f6

5. Cb1—c3 Af8—b4

6. Cd4 : c6 b7 : c6

7. Af1—d3 d7—d5

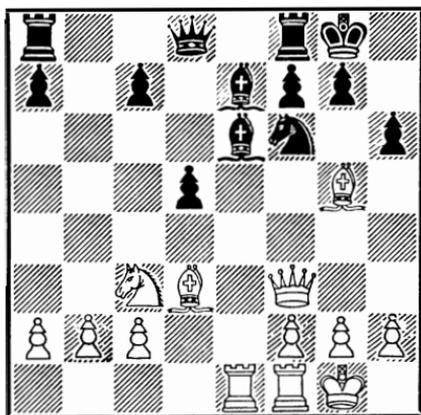
8. e4 : d5 c6 : d5

9. 0—0 0—0

10. Ac1—g5 Ac8—e6

Las negras reforzaron su posición en el centro. Hubiera sido un error la jugada 10. . . Ae7, puesto que 11. A : f6 A : f6 12. Dh5, con superioridad para las blancas. He aquí un ejemplo de otra variante: 12 . . . g6 13. D : d5 D : d5 14. C : d5 A : b2 15. Tab1 Ae5 16. Tfe1! Ad6 17. Cf6+ Rg7 18. Ae4, consiguiendo las blancas ventaja material.

11. Dd1—f3 . . .



237

Habría sido una equivocación la combinación 11. A : f6 D : f6 12. C : d5? A : d5 13. Dh5, debido a 13. . . Tfd8, y las negras se defienden, conservando su ventaja material. O bien 12. Dh5 g6 13. C : d5? Dd8!, ganando el caballo.

11. . . . Ab4—e7

12. Ta1—e1 h7—h6

Nº 237. Cuando se jugó esta partida, Lasker era campeón del mundo mientras que Alekhine recién empezaba su carrera ajedrecística. Haciendo esta última jugada, el campeón mundial no sospechaba que su rival podría forzar tablas mediante combinación. Con posibilidades aproximadamente iguales, la continuación 12. . . Tb8 13. Cd1 c5 llevaba a una situación complicada a las blancas.

13. Ag5 : h6! g7 : h6

14. Te1 : e6! f7 : e6

Las negras no tienen otra opción.

Con dos “petardos” las blancas destruyeron completamente las murallas del castillo real y desbrozaron el camino a su dama.

15. Df3—g3+ Rg8—h8

16. Dg3—g6

El quid de la combinación reside en esta jugada. Las negras no pueden defender el peón h6 (16. . . Cg8?? 17. Dh7×) y se ven obligadas a conformarse con el jaque perpetuo. Por ejemplo: 16. . . De8 17. D : h6+ Rg8 18. Dg5+ Rh8 (18. . . Rf7 19. Dg6×)

19. Dh6+. Tablas.

G a m b i t o e s c o c é s

Ya. Reiner

W. Steinitz

Jugada en Viena en 1860

1. e2—e4 e7—e5

2. Cg1—f3 Cb8—c6

3. d2—d4 c5 : d4

4. Af1—c4 . . .

Esta continuación de gambito lleva a una lucha más enconada que la apertura escocesa. Sin apresurarse por recuperar el peón que perdieron, las blancas aspiran a un despliegue más rápido de sus piezas.

4. . . . Af8—c5

Las negras despliegan también sus piezas, al mismo tiempo que defienden el peón. La continuación 4. . . Ab4+ ayudaría a las blancas, ya que después de 5. c3 dc 6. 0—0 cb 7. A : b2 aventajan considerablemente a las negras en el despliegue.

Por lo común, los maestros prefieren la iniciativa a una superioridad material insignificante. Por eso en los gambitos con frecuencia no recuperan el material sacrificado y buscan mantener la iniciativa. Por eso la jugada 4. . . Cf6, conduce el juego a la variante denominada *defensa de*

los dos caballos, apertura que analizaremos posteriormente.

5. 0—0 d7—d6

La continuación lógica 5. . . Cge7 ofrecería a las blancas un potente ataque: 6. Cg5 Ce5 (y hubiera sido pésimo 6. . . 0—0, debido a 7. Dh5 h6 8. C : f7) 7. Ab3 h6 8. f4 hg 9. fe y el punto f7 no dispone de suficiente protección.

6. c2—c3 Ac8—g4!

Las negras aspiran a contraatacar. La continuación 6. . . dc 7. C : c3 ofrecería prolongada iniciativa a las blancas. El peón puede recuperarse asimismo con la jugada 6. . . d3, lo que, por cierto, también proporciona a las negras juego cómodo.

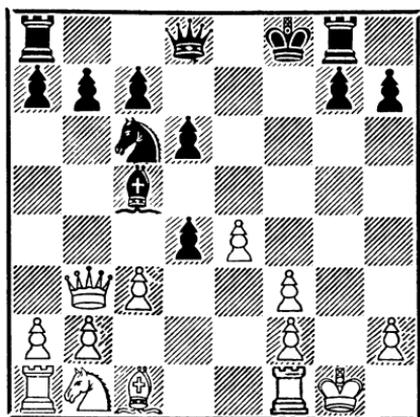
7. Dd1—b3 Ag4 : f3!

8. Ac4 : f7+ Re8—f8

9. Af7 : g8 Th8 : g8

10. g2 : f3 . . .

№ 238. Examinemos la posición creada. Devolviendo el peón, las negras tienen ven-



238

taja en el despliegue y buenas perspectivas de ataque al debilitado flanco del rey.

10. . . . g7—g5!
¡Jugada enérgica! Las negras no prestan atención a que su peón b7 está indefenso y en el acto emprenden acciones resueltas.

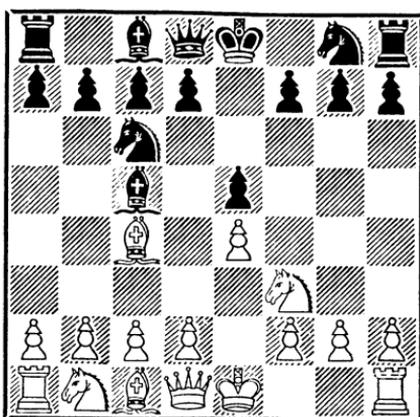
11. Db3—e6 . . .
Si 11. D : b7, sigue 11. . . Ce5 y las blancas no pueden organizar la defensa.

11. . . . Cc6—e5
12. De6—f5+ Rf8—g7!
Jugada ingeniosa. En caso de 13. A : g5 sigue 13. . . Rh8! y las negras ganan una figura.

13. Rg1—h1 Rg7—h8
14. Tf1—g1 . . .

Las blancas, que aún siguen soñando con recuperar la iniciativa, son derrotadas rápidamente.

14. . . . g5—g4!
15. f3—f4 . . .
Si 15. fg habría seguido 15. . . Dh4 con amenaza 16. . . Taf8.



239

15. . . . Ce5—f3
16. Tg1 : g4 . . .
Las blancas suponen ingenuamente que todas las dificultades están superadas.

16. . . . Dd8—h4!!
17. Tg4—g2 Dh4 : h2+!
18. Tg2 : h2 Tg8—g1 ×.

Apertura italiana

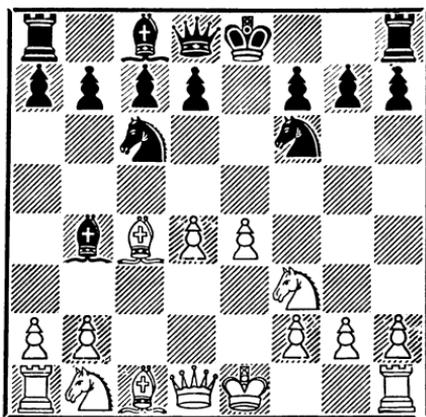
Esta apertura fue investigada por ajedrecistas italianos ya en el siglo XVI.

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Af1—c4 Af8—c5

№ 239. Posición típica de la apertura italiana. A continuación el juego puede seguir tres líneas fundamentales.

I. Las blancas aspiran a desplegar rápidamente sus piezas, sin emprender, por el momento, acciones resueltas en el centro.

4. d2—d3 d7—d6
5. Cb1—c3 Cg8—f6



240

6. 0—0 0—0

7. Ac1—g5.

Esta continuación es segura, sin embargo, no plantea tareas complicadas para las negras. Se puede jugar 7. . .h6 o bien 7. . .Ae6.

II. Las blancas tratan de ocupar el centro.

4. c2—c3 Cg8—f6!

Las negras no pueden permanecer impasibles. Las blancas preparan una embestida en el centro (5. d2—d4). Admitamos que las negras hubieran jugado 4. . .d6, sin intentar estorbar al adversario. Entonces, después de 5. d4 ed 6. cd Ab6 7. Cc3 las blancas tendrían ventaja evidente en el centro.

La jugada 4. . .Cf6 preocupa al enemigo: es atacado el peón e4.

5. d2—d4 e5 : d4

6. c3 : d4 Ac5—b4+

Nº 240. El alfil atacado se aleja sin pérdida de tiempo. Si se hubiera retirado a b6, entonces, después de 7. d5 Ce7 8. e5, los peones centrales blancos habrían incomodado a las figuras enemigas.

7. Ac1—d2 Ab4 : d2+

8. Cb1 : d2 d7—d5!

Ha sido liquidada la superioridad de las blancas en el centro.

Con una respuesta oportuna, las negras han equilibrado el juego.

Volvamos ahora a la posición después de la sexta jugada de las negras (Nº 240). Ya en el siglo XVI el italiano Gioachino Greco propuso la interesante jugada de gambito 7. Cc3. Sin reparar en pérdidas, las blancas aspiran a desplegar rápidamente las piezas y atacar. Para nivelar las posibilidades, las negras deben defenderse con mucha precisión. De modo que

7. Cb1—c3 Cf6 : e4
 La aceptación del sacrificio se considera la mejor continuación. Si se hubiera jugado 7. . . d5, le habría seguido 8. ed C : d5 9. 0—0! Ae6 10. Ag5 Ae7 11. A : d5 A : d5 12. C : d5 D : d5 13. A : e7 C : e7 14. Te1 y las negras no pueden enrocar.

8. 0—0! Ab4 : c3
 Las negras tenían otro procedimiento para conservar el equilibrio: 8. . . C : c3 9. bc d5! (cómo jugar después de 9. . . A : c3 puede saberlo usted, analizando la partida en la pág. 167—168).

10. cb dc 11. Te1+ Ce7 12. Ag5 f6 13. De2 Ag4. (La aceptación del sacrificio de la figura hace irresistible el ataque de las blancas: 13. . . fg 14. D : c4 y luego sigue 15. C : g5). 14. Af4 Rf7! 15. D : c4+ Cd5 con una posición bien defendible.

9. d4—d5! . . .

Continuación fortísima y única. Si 9. bc, le sigue 9. . . d5!

9. . . . Ac3—f6!

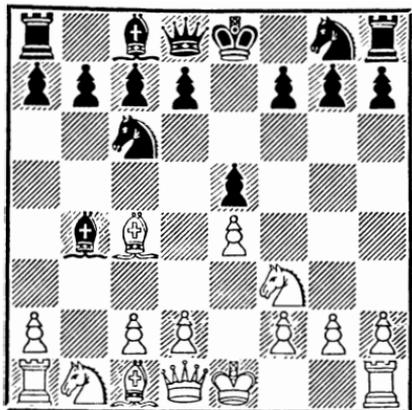
10. Tf1—e1 Cc6—e7

11. Te1 : e4 d7—d6

Esta variante que lleva a un juego enconado ha sido estudiada minuciosamente por la teoría. Se han encontrado las mejores jugadas para las blancas y las negras. Ha sido reconocido que la iniciativa pertenece a las blancas pero una precisa defensa permite a las negras lograr tablas.

III. Tercera dirección, también de gambito.

Nos hemos persuadido de que continuando 4. c2—c3, las blancas no tienen tiempo de organizar un fuerte reducto de peones en el centro. Por esto, a comienzos del siglo XIX el ajedrecista inglés Evans propuso la jugada de gambito 4. b2—b4, continuación que recibió su nombre. El gam-



241

bito Evans se convirtió en la apertura preferida de los ajedrecistas del siglo pasado.

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Af1—c4 Af8—c5
4. b2—b4 Ac5 : b4

Nº 241. La aceptación del sacrificio se considera como la mejor continuación. Si las negras rehúsan el gambito, las blancas mantendrán la iniciativa y quedan con el peón. Por ejemplo: 4. . . Ab6 5. a4 a6 6. Cc3 Cf6 7. Cd5! Aa7 (es peligroso 7. . . C : e4, debido a 8. 0—0 0—0 9. d3, y si 9. . . Cf6 o bien 9. . . Cd6, sigue 10. Ag5; y en caso de 7. . . C : d5 8. ed e4 9. dc 0—0, las blancas no retiran su caballo debido a 10. . . Df6, sino que juegan 11. Ab2! ef 12. D : f3 con mejores posibilidades) 8. d3 h6 9. Ae3 y las blancas quedan en mejor condición.

5. c2—c3.

El sacrificio del peón permite a las blancas ganar tiempo, necesario para estructurar un centro de peones.

Las negras tienen varias continuaciones.

I

5. . . Ab4—c5
6. d2—d4 e5 : d4
7. 0—0 d7—d6
8. c3 : d4 Ac5—b6

Tenemos ante nosotros la llamada “posición normal del gambito Evans”, que desde hace más de cien años es objeto de análisis.

9. Cb1—c3 . . .

Se considera la jugada más fuerte.

9. . . Ac8—g4
10. Ac4—b5 Re8—f8
11. Ac1—e3,

Y por el peón perdido las blancas obtienen una posición que les asegura la iniciativa y ventaja especial.

II

5. . . . Ab4—a5
6. d2—d4 . . .

Durante mucho tiempo la continuación 6. 0—0 era considerada como la más fuerte, pero Lasker la refutó, proponiendo la siguiente variante: 6. . . d6 7. d4 Ab6! (las negras no quieren arriesgarse a ser objeto de un fuerte ataque y devuelven el peón) 8. de de 9. D : d8+ R : d8 10. C : e5 Ae6 y en esta situación simplificada las blancas no tienen ninguna perspectiva de ataque.

6. . . . d7—d6
7. Dd1—b3 Dd8—d7!

Hubiera sido erróneo 7. . . De7, pues habría seguido 8. d5 ganando las blancas una pieza.

8. d4 : e5 Aa5—b6

Este procedimiento —devolución del peón en el momento preciso— es el mejor recurso de lucha contra el gambito.

Si, por ejemplo, 9. ed, entonces 9. . . Ca5 10. Db5 C : c4 con juego nivelado. En caso de la mejor variante mediante 9. Cbd2 seguirá en el acto la misma jugada.

III

5. . . . Ab4—e7
6. Dd1—b3 . . .

O bien 6. d4 Ca5! 7. C : e5 C : c4 8. C : c4 d5 9. ed D : d5 10. Ce3 Da5 con juego igualado.

6. . . . Cg8—h6
7. d2—d4 Cc6—a5
8. Db3—a4 Ca5 : c4
9. Da4 : c4 Ch6—g4!
10. h2—h3 . . .

De haber jugado 10. d4 : e5, entonces 10. . . d7—d6!

10. . . . Cg4—f6
11. d4 : e5 d7—d5!
quedando mejor las negras.

Apertura italiana

E. Shiffers

M. Garmonist

Jugada en Francfort del Meno en
1887

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. | Af1—c4 | Af8—c5 |
| 4. | c2—c3 | Cg8—f6 |
| 5. | d2—d4 | e5 : d4 |
| 6. | c3 : d4 | Ac5—b4+ |
| 7. | Ac1—d2 | Ab4 : d2+ |
| 8. | Cb1 : d2 | d7—d5 |
| 9. | e4 : d5 | Cf6 : d5 |
| 10. | Dd1—b3 | Cc6—e7 |

Continuación teórica fundamental. Se considera que después de 10. . .Ca5 11. Da4+ c6 12. A : d5! D : d5 13. 0—0 0—0 14. Tc1 las negras pasan apuros ya que amenaza 15. b4. Sin embargo, la jugada 11. . . c6 no es obligatoria. Merece atención 11. . .Cc6 y no es tan fácil que las blancas demuestren superioridad de posición. Por ejemplo, 12. Ce5

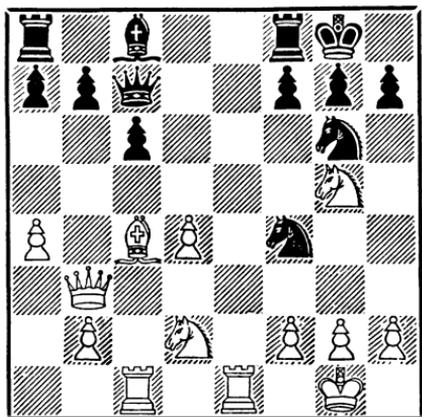
0—0 13. C : c6 De8+ con peligrosa iniciativa. O bien 12. Ab5 0—0 13. A : c6 bc y estaría mal jugar 14. D : c6 debido a 14. . .Te8+ 15. Ce5 Cb4 y después, por ejemplo, 16. D : a8 Cc2+ 17. Rd1 Ag4+ 18. C : g4 D : a8 19. R : c2 Dc6+! 20. Rd1 D : g2.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 11. | 0—0 | 0—0 |
| 12. | Tf1—e1 | c7—c6 |
| 13. | a2—a4 | Dd8—c7 |

Las negras se disponen a poner en acción el alfil c8 y defender el peón b7. Con este mismo fin habría sido mejor 13. . .Cb6 14. Ad3 Ae6 15. Dc2 h6, y el problema queda resuelto.

14. Ta1—c1! . . .

Precisamente por esta jugada no se debía colocar a la dama en la columna "c", ya que amenaza 15. A : d5 y se gana una pieza. En cambio, a 14. . .Ae6 las blancas responden 15. Cg5 con ventaja de posición.



242

14. . . . Cd5—f4

Jugada mala. Obligatoriamen-
te se debería haber colocado
la dama para defender el
flanco del rey: 14. . . Df4

15. Cf3—g5 Ce7—g6

№ 242. 16. Te1—e8 . . .

Comienzo de una bonita
combinación. Si las negras
hubieran percibido el peligro
a tiempo, habrían jugado
16. . . Ae6, sacrificando un
peón.

16. . . . Tf8 : e8

17. Ac4 : f7+ Rg8—h8

A 17. . . Rf8 le habría se-
guido 18. C : h7+ Re7 19.
Te1+.

18. Af7 : e8 Cf4—e2+

Con esta jugada las negras
esperaban refutar la combina-
ción...

19. Rg1—h1 Ce2 : c1

20. Cg5—f7+ . . .

El segundo escalón de ataque.

20. . . . Rh8—g8

21. Cf7—h6++ Rg8—f8

22. Db3—g8+ Rf8—e7

23. Ae8 : g6 h7 : g6

O bien 22. . . gh 23. Df7+
con mate a la siguiente juga-
da.

24. Dg8 : g7 Re7—d8

25. Dg7—f8+ Rd8—d7

26. Cd2—e4! . . .

Este movimiento, que hace
incontenible el ataque de las
blancas, se debía haber pre-
visto, sacrificando la torre
diez jugadas antes. Amenaza
el mate en c5, y si la casilla
c5 se defiende con el caballo
o con el peón, en este caso
decide 26. Dg7+ Rd8 27.
Cf7+.

26. . . . Dc7—d8

27. Df8—d6+ Rd7—e8

28. Ce4—f6+

Y las negras abandonaron.

Apertura italiana

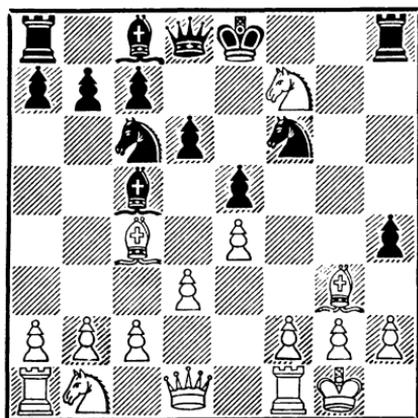
V. Knorre M. Chigorin

Jugada en Petersburgo en 1874

1. e2—e4 e7—e5

2. Cg1—f3 Cb8—c6

3. Af1—c4 Af8—c5



243

4. 0-0 d7-d6
 5. d2-d3 Cg8-f6
 6. Ac1-g5 h7-h6
 7. Ag5-h4? . . .

En los viejos manuales italianos esta variante se llama "giuoco pianissimo", lo que quiere decir "juego lentísimo". Sin embargo, la confusión puede tener lugar también en la posición más clara. Las blancas ya han determinado la situación de su rey, mientras que las negras aún pueden elegir. La desafortunada maniobra del alfil permite a las negras empezar el ataque de peones antes de evacuar su rey del centro.

7. . . . g7-g5
 8. Ah4-g3 h6-h5!
 9. Cf3 : g5? . . .

Lleva a la derrota. Se debería haber jugado 9. h4, aunque después 9. . . Ag4 10. c3 Df7. Las negras logran una peligrosa iniciativa.

9. . . . h5-h4!

10. Cg5 : f7 . . .
 № 243.
 10. . . . h4 : g3!!
 11. Cf7 : d8 . . .

Si 11. C : h8, seguiría 11. . . De7 con un fortísimo ataque por la calidad sacrificada.

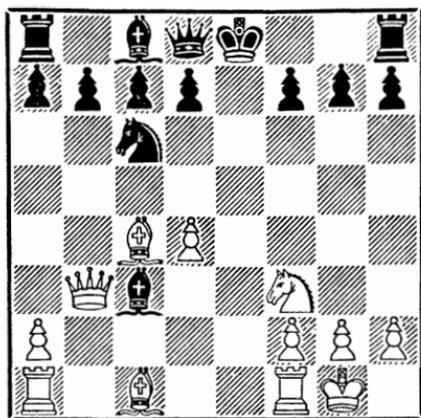
11. . . . Ac8-g4!
 12. Dd1-d2 Cc6-d4!
 Se cierne el peligro de mate:
 13. . . Ce2+ y 14. . . T : h2×.
 13. Cb1-c3 Cd4-f3+!
 14. g2 : f3 Ag4 : f3

Las blancas se rindieron, pues no tenían cómo defenderse del mate.

Apertura italiana

G. Greko NN.

1. e2-e4 e7-e5
 2. Cg1-f3 Cb8-c6
 3. Af1-c4 Af8-c5
 4. c2-c3 Cg8-f6
 5. d2-d4 e5 : d4
 6. c3 : d4 Ac5-b4+
 7. Cb1-c3 Cf6 : e4
 8. 0-0 Ce4 : c3



244

9. b2 : c3 Ab4 : c3

La táctica de las negras es de lo más primitivo: se "comen" todos los peones uno tras otro y se retrasan mucho en movilizar sus fuerzas.

10. Dd1—b3 . . .

Nº 244. Las blancas sacrifican la torre. Esta partida fue jugada en el siglo XVII, cuando aún se desconocía la jugada 10. . .d5, que posibilita a las negras defenderse exitosamente. Por ejemplo: 11. A : d5 0—0 12. A : f7+ Rh8 (en el caso de 12. . . T : f7, sigue 13. Cg5!) 13. D : c3 T : f7 y a las blancas les queda solamente una pequeña superioridad posicional. La teoría actual estima que en lugar de 10. Db3 es mejor jugar 10. Aa3.

10. . . . Ac3 : a1

Aceptando el sacrificio, las negras son objeto de un bonito e incontenible ataque.

11. Ac4 : f7+ Re8—f8

12. Ac1—g5 Cc6—e7

13. Cf3—e5! Aa1 : d4

14. Af7—g6 d7—d5

15. Db3—f3+ Ac8—f5

16. Ag6 : f5 Ad4 : e5

17. Af5—e6+ Ae5—f6

18. Ag5 : f6 g7 : f6

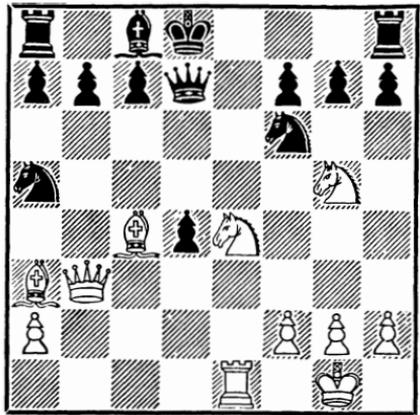
19. Df3 : f6+ Rf8—e8

20. Df6—f7×.

Derrota contundente.

Nº 244. En otra partida el adversario de Greko no aceptó el sacrificio de la torre, sino que jugó 10. . .A : d4, tratando de sumar el alfil a la defensa. También en este caso triunfó el ataque de las blancas: 11. A : f7+ Rf8 12. Ag5 Af6 13. Tae1.

La torre quedó intacta lo que se hace notar: amenaza Te8+. 13. . .Ce7 14. Ah5 Cg6 15. Ce5! (jugada muy efectiva!) 15. . .C : e5 16. T : e5 g6 (no existe otra defensa contra el mate en f7) 17. Ah6+ Ag7 18. Tf5+! Re7 19. Te1+ Ae5 20. T1 : e5+ Rd6 21. Dd5×.



G a m b i t o E v a n s

G. Arnu de Rivière M. Journoud

Jugada en París en 1848

- | | | |
|----|--------|----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. | Af1—c4 | Af8—c5 |
| 4. | b2—b4 | Ac5 : b4 |
| 5. | c2—c3 | Ab4—a5 |
| 6. | d2—d4 | e5 : d4 |
| 7. | 0—0 | ... |

Como en la partida anterior las blancas no reparan en pérdidas. Aspiran a movilizar rápidamente sus fuerzas y abrir las columnas.

- | | | |
|----|-----|--------|
| 7. | ... | Cg8—f6 |
|----|-----|--------|

Las negras se apresuran a evacuar su rey del centro a sitio seguro. No obstante, su jugada no es oportuna. ¿Por qué? Esto lo verá usted mismo. Hubiera sido más prudente jugar 7...d6.

- | | | |
|----|---------|-------|
| 8. | Ac1—a3! | d7—d6 |
| 9. | e4—e5! | ... |

Las blancas por nada del mundo quieren que el rey huya del centro.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 9. | ... | d6 : e5 |
| 10. | Dd1—b3 | Dd8—d7 |
| 11. | Tf1—e1 | e5—e4 |
| 12. | Cb1—d2 | ... |

Las fuerzas atacantes incrementan paulatinamente su presión.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 12. | ... | Aa5 : c3 |
| 13. | Cd2 : e4 | Ac3 : e1 |
| 14. | Ta1 : e1 | Re8—d8 |
| 15. | Ce4—g5 | ... |

Amenaza la jugada decisiva 16. C : f7+.

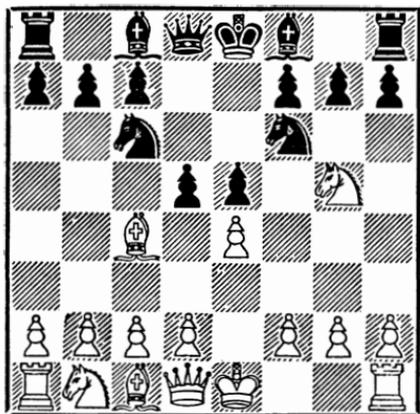
- | | | |
|-----|-----|--------|
| 15. | ... | Cc6—a5 |
|-----|-----|--------|

№ 245. Las negras tratan de debilitar el ataque, mas todo es en vano.

- | | | |
|-----|-----------|----------|
| 16. | Cf3—e5! | Ca5 : b3 |
| 17. | Ce5 : f7+ | Dd7 : f7 |
| 18. | Cg5 : f7+ | Rd8—d7 |

El rey espera refugiarse en la casilla c6 contra el ataque de la torre, pero...

- | | | |
|-----|----------|-------|
| 19. | Ac4—b5+! | c7—c6 |
| 20. | Te1—e7× | |



246

Todas las figuras blancas participaron en el ataque, por cuya razón éste resultó demoledor.

Defensa de los dos caballos

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Af1—c4 Cg8—f6

Esta apertura es coetánea de la apertura italiana. Se distingue por el número mayor de variantes que llevan a reñida lucha. Desde el comienzo, las negras intentan tomar la iniciativa.

Dos direcciones principales: 4. Cg5 atacando el punto f7 y 4. d4, entablando la lucha por dominar el centro. Las examinaremos por orden.

I

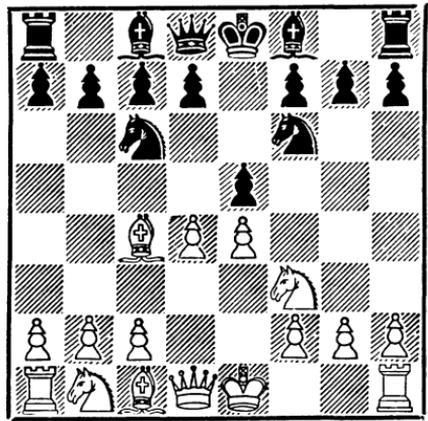
4. Cf3—g5 d7—d5

№ 246. Las negras pueden, jugando 4. . .Ac5, dejar in-

defenso el punto f7. La respuesta 5. C : f7 después de 5. . .A : f2+ 6. R : f2 C : e4+ lleva a intrincadas complicaciones, convenientes a las negras. Sería mejor 6. A : f7+ Re7 7. Ad5, conservando un peón de ventaja.

5. e4 : d5 Cc6—a5

¿Por qué las negras no recuperan el peón, jugando 5. . . C : d5? Resulta que esto es peligroso. Las blancas disponen de dos buenas posibilidades. Una, sacrificar la pieza 6. C : f7 R : f7 7. Df3+ Re6 8. Cc3, dejando al rey enemigo "en el aire". Por ejemplo, 8. . .Cb4 (más débil 8. . . Ce7 9. d4 c6 10. Ag5 h6 11. A : e7 A : e7 12. 0—0—0 con un fuerte ataque) 9. De4 c6 10. a3 Ca6 11. d4 y el ataque de las blancas compensa con creces el material sacrificado. Segunda posibilidad, más tranquila, es 6. d4. Sólo en caso de la jugada 6. . .



Ae7 las blancas se proponen sacrificar en f7. Pero, si 6. . . Ae6 calculan, mediante 7. C : e6 fe 8. de C : e5 9. Dh5+ Cf7 10. 0—0, obtener ventaja posicional.

En lugar de 5. . . Ca5 es posible 5. . . Cd4 6. c3 (si 6. d6, entonces 6. . . D : d6 7. C : f7 Dc6!) 6. . . b5 7. Af1 C : d5 con una lucha enconada.

6 Ac4—b5+ . . .

Es la continuación más difundida. Las blancas pueden jugar también 6. d3, aunque después de 6. . . h6 7. Cf3 e4 8. De2 C : c4 9. dc Ac5, pese a perder un peón las negras obtienen un juego activo.

6. . . . c7—c6

7. d5 : c6 b7 : c6

8. Ab5—e2 h7—h6

9. Cg5—f3 e5—e4

10. Cf3—e5 Af8—d6

Las negras regalaron el peón, pero obligaron a las blancas a perder varios tiempos, quedando en cambio en una

posición con iniciativa. ¿Quién tiene mejores posibilidades? Las negras deben tender al ataque, las blancas a las simplificaciones, a pasar a la fase final de la partida con un peón de ventaja. Logrará el éxito quien utilice más plenamente las ventajas de su posición. Por lo común, las blancas defienden el caballo con la jugada 11. d4, o bien 11. f4

II

4. d2—d4 . . .

№ 247. La continuación 4. d3 Ac5 desemboca en la apertura italiana.

4. . . . e5 : d4

5. 0—0 . . .

Si 5. e5, sigue 5. . . d5. Las blancas realizan el plan ordinario para posiciones abiertas: sin reparar en la pérdida de peones, tratan de poner en juego lo antes posible sus piezas.

5. . . . Cf6 : e4
 Al agudo ataque planteado por Max Lange, lleva 5. . . Ac5 (véase la partida de la pág. 175).

6. Tf1—e1 d7—d5

7. Ac4 : d5

Rara vez se emplea la curiosa jugada 7. Cc3, a la que es más sencillo responder 7. . . Ae6 8. A : d5 A : d5 9. C : e4 Ae7 con iguales posibilidades.

7. . . . Dd8 : d5

8. Cb1—c3 Dd5—a5

9. Cc3 : e4 Ac8—e6

10. Ce4—g5 0—0—0

Las negras recuperan el peón y obtienen una posición totalmente aceptable.

Defensa de los dos caballos

V. Ciociltea R. Nezhmetdínov

Jugada en Bucarest en 1954

1. e2—e4 e7—e5

2. Cg1—f3 Cb8—c6

3. Af1—c4 Cg8—f6

4. Cf3—g5 d7—d5

5. e4 : d5 Cc6—a5

6. Ac4—b5+ c7—c6

7. d5 : c6 b7 : c6

8. Ab5—e2 . . .

Las blancas pueden hacer una interesante jugada 8. Df3 y a 8. . . Dc7 responder 9. Ad3 con la subsiguiente 10. Ce4. La mejor continuación para las negras es sacrificar el segundo peón: 8. . . Tb8. Aceptarlo es peligroso: 9. A : c6+ C : c6 10. D : c6+ Cd7! 11. Ce4 Tb6, y las negras rápidamente desarrollan la iniciativa.

8. . . . h7—h6

9. Cg5—f3 e5—e4

10. Cf3—e5 Dd8—c7

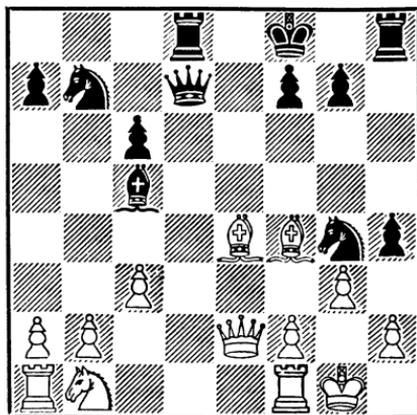
11. Ce5—g4 . . .

Continuación errónea que permite a las negras ganar tiempo para movilizar sus fuerzas. Lo correcto hubiera sido 11. d4 o bien 11. f4.

11. . . . Ac8 : g4

12. Ae2 : g4 Af8—c5!

13. Ag4—e2 . . .



Pérdida obligada de otro tiempo. De haber jugado 13. 0—0, entonces 13. . . h5 14. Ae2 Cg4 con un ataque muy fuerte.

13. . . . Ta8—d8

14. c2—c3 Ca5—b7

15. 0—0 h6—h5!

Aprovechándose de su gran ventaja en el despliegue y de su superioridad en el centro, las negras emprenden el ataque contra el flanco del rey. Desisten del enroque, esperanzadas en utilizar la torre h8 para el ataque.

16. d2—d4 . . .

Las blancas tratan de entablar la lucha en el centro. Por lo común, golpear en el centro es el mejor medio frente a las operaciones del adversario contra los flancos.

16. . . . e4 : d3

17. Ae2 : d3 Cf6—g4

18. Dd1—e2+ Re8—f8!

Las blancas consiguieron impedir el enroque a las negras,

pero en este caso no es una gran conquista: la torre, precisamente en la casilla h8, toma parte activa en el juego.

19. g2—g3 Dc7—d7!

Atacando al alfil, las negras defienden inmediatamente el caballo g4, para eximir de esta obligación al peón "h".

20. Ad3—e4 h5—h4

21. Ac1—f4 . . .

Nº 248. Lleva a la derrota inmediata 21. A : c6 D : c6 22. D : g4 debido a 22. . . h3!

21. . . . Cg4 : h2!

La posición de las blancas se derrumba. No pueden aceptar el sacrificio: 22. R : h2 hg++ 23. Rg1 Dh3 con amenazas irresistibles.

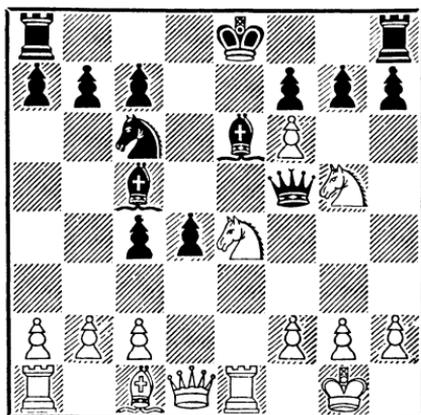
22. Tf1—e1 Ch2—g4

23. Ae4—f3 . . .

No hay defensa. Si 23. Tf1 de todos modos sigue 23. . . C : f2 24. T : f2 hg 25. A : g3 Dh3 26. Df3 Td1+!

23. . . . Cg4 : f2

24. Af4—e3 h4 : g3



25. Ae3 : c5+ Cb7 : c5

26. Ae4 : c6 . . .

La última celada. Si 26. . .

D : c6, entonces 27. De7+

Rg8 28. D : d8+ Rh7 29.

Dh4+.

26. . . . Cf2-h3+

27. Rg1-f1 Dd7-f5+

Las blancas se rindieron.

En caso de 28. Df3, decide todo

28. . . D : f3+ 29. A : f3

Cf4 y 30. . . Th2. En caso de

28. Af3 sigue 28. . . g2+! 29.

D : g2 Td3.

Defensa de los dos caballos

M. Chigorin

R. Teichman

Jugada en Londres en 1899

1. e2-e4 e7-e5

2. Cg1-f3 Cb8-c6

3. Af1-c4 Cg8-f6

4. d2-d4 e5 : d4

5. 0-0 Af8-c5

Con esta continuación las negras reciben fuerte ataque,

que ha sido minuciosamente analizado por el ajedrecista alemán Max Lange.

6. e4-e5 d7-d5

7. e5 : f6 d5 : c4

8. Tf1-e1+ Ac8-e6

9. Cf3-g5 Dd8-d5

No es bueno 9. . . D : f6? debido a 10. C : e6 fe 11. Dh5+y

12. D : c5, o bien 9. . . 0-0?

a consecuencia de 10. T : e6

fe 11. Dh5 h6 12. f7+ Rh8

13. Dg6.

10. Cb1-c3! Dd5-f5

11. Cc3-e4 . . .

Nº 249.

11. . . . Ac5-b6

Se considera continuación

más fuerte 11. . . 0-0-0 12.

C : e6 fe 13. g4 De5 14. fg

Thg8 15. Ah6 con un juego

complicado.

12. f6 : g7 Th8-g8

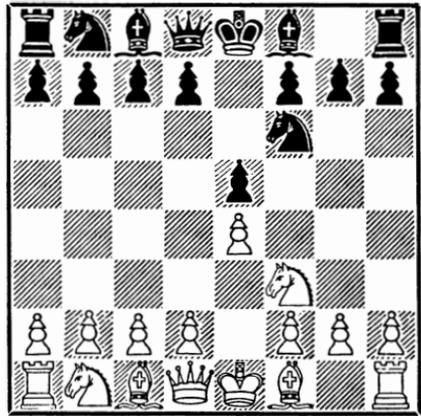
13. g2-g4 Df5-g6

14. Cg5 : e6 f7 : e6

15. Ac1-g5! Tg8 : g7

16. Dd1-f3!

¡Una jugada estupenda! Las



negras reciben la iniciativa en caso de la continuación precipitada 16. Cf6+ Rf7 17. h4 d3!

16. . . . e6—e5

Ahora, el ataque de las blancas se desarrolla sin obstáculo alguno. Se debía haber jugado 16. . . Rd7.

17. Ce4—f6+ Re8—f7

18. h2—h4 . . .

Ganar calidad mediante 18. Ch5+ sería un éxito demasiado pequeño.

18. . . . h7—h6

19. Cf6—e4+ Rf7—e6

20. h4—h5 Dg6—f7

21. Ag5—f6 Tg7—g8

22. Df3—f5+ Re6—d5

23. b2—b3 Tg8 : g4+

Si se hubiera jugado 23. . . cb, entonces 24. ab con la amenaza 25. Tad1 y 25. c4×. Por eso, las negras emprenden un intento desesperado de complicar el juego.

24. Df5 : g4 Ta8—g8

25. b3 : c4+ Rd5 : c4

26. Af6—g5 h6 : g5

27. Dg4—g3! Cc6—a5

28. Dg3 : e5.

Las negras depusieron las armas.

Defensa rusa (defensa Petrov)

1. e2—e4 e7—e5

2. Cg1—f3 Cg8—f6

Nº 250. Las negras pasan en el acto al contraataque.

En el siglo XIX los ajedrecistas rusos A. Petrov y K. Yánish analizaron detalladamente esta apertura. Así surgió su nombre. Después de 3. Cc3 Cc6 el juego se reduce a la apertura de los cuatro caballos.

La teoría examina las dos variantes siguientes de la apertura rusa.

I

3. Cf3 : e5 d7—d6

Mas, ¿por qué las negras no juegan 3. . . C : e4? Pues por-

que esto sería erróneo. Es cierto que después de 4. De2 De7 (4. . . Cf6?? 5. Cc6+) 5. D : e4 d6 6. d4, las negras recuperan una pieza, pero pierden un peón.

- | | | |
|----|---------|----------|
| 4. | Ce5—f3 | Cf6 : e4 |
| 5. | Dd1—e2 | Dd8—e7 |
| 6. | d2—d3 | Ce4—f6 |
| 7. | Ac1—g5. | |

La situación no es demasiado complicada, pero las blancas se han adelantado algo a las negras en el despliegue y éstas deben jugar con precaución.

II

- | | | |
|----|-------|-----|
| 3. | d2—d4 | ... |
|----|-------|-----|

Steinitz consideraba esta continuación como la más fuerte.

- | | | |
|----|----------|---------|
| 3. | ... | e5 : d4 |
| 4. | e4—e5 | Cf6—e4 |
| 5. | Dd1 : d4 | d7—d5 |
| 6. | e5 : d6 | ... |

“Al paso”.

- | | | |
|----|-----|----------|
| 6. | ... | Ce4 : d6 |
|----|-----|----------|

- | | | |
|----|--------|--------|
| 7. | Cb1—c3 | Cb8—c6 |
|----|--------|--------|

- | | |
|----|---------|
| 8. | Dd4—f4. |
|----|---------|

Las posibilidades de los rivales son aproximadamente iguales, pero a las negras les será difícil tomar la iniciativa.

Defensa rusa

M. Bonch-Osmolovski B. Baránov

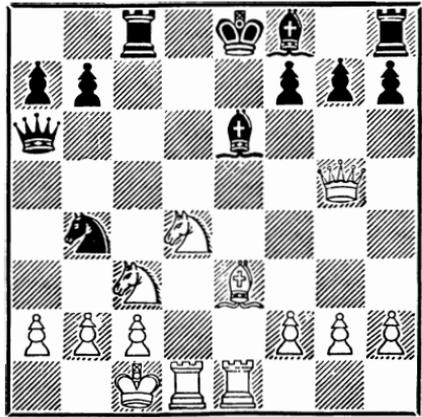
Jugada en Moscú en 1953

- | | | |
|----|----------|----------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | Cg8—f6 |
| 3. | d2—d4 | e5 : d4 |
| 4. | e4—e5 | Cf6—e4 |
| 5. | Dd1 : d4 | d7—d5 |
| 6. | e5 : d6 | Ce4 : d6 |
| 7. | Af1—d3 | ... |

Juegan también así.

- | | | |
|----|-----|---------|
| 7. | ... | Dd8—e7+ |
|----|-----|---------|

Este atractivo jaque es erróneo y permite a las blancas tomar la iniciativa en sus manos. Hubiera estado bien 7. . . Cc6 8. Df4 g6. Por cierto, tampoco en esta po-



sición no es mejor el jaque con la dama:

8. . . De7+ 9. Ae3 f6 10. Cc3 Ae6 11. 0—0—0 0—0—0 12. Da4 Rb8 13. Ac5 y las blancas realizan arrollador ataque.

8. Ac1—e3 Cd6—f5? Coloca a las negras al borde del abismo: las blancas las aventajaron mucho en el despliegue.

9. Ad3 : f5! Ac8 : f5

10. Cb1—c3 De7—b4

En el caso de 10. . . A : c2, la respuesta será 11. Tc1 y 12. Cd5.

11. Dd4—e5+ Af5—e6

12. 0—0—0 Cb8—c6

Para poner en juego sus figuras las negras tienen que entregar un peón.

13. De5 : c7 Ta8—c8

14. Dc7—f4 Db4—a5

A las negras no les conviene el cambio de damas, por lo que intentan empezar el contragolpe.

15. Df4—g5 Da5—a6

16. Th1—e1 Cc6—b4

17. Cf3—d4 . . .

№ 251. Al parecer, las blancas no se dan cuenta del peligro.

17. . . . Tc8 : c3

¿Qué harán ahora las blancas? Después de 18. bc C : a2+ 19. Rd2 C : c3 20. R : c3 Ab4+! 21. R : b4 Dc4+ las negras fuerzan el jaque perpetuo.

18. Dg5—d8+!! . . .

Esta bonita combinación echa por tierra los propósitos de las negras.

18. . . . Re8 : d8

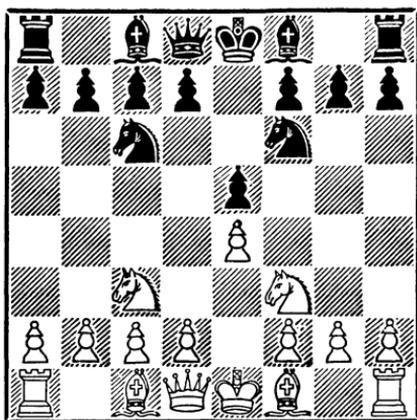
19. Cd4 : e6++ Rd8—e7.

O bien 19. . . Re8 20. C : g7+ A : g7 21. Ag5+ con mate en la siguiente jugada.

20. Ae3—g5+ f7—f6

21. Ce6—d8+.

Las negras se rindieron, pues no podían evitar el mate.



252

Apertura de los cuatro caballos

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. | Cb1—c3 | Cg8—f6 |

Nº 252. No necesita explicación por qué esta apertura se llama de los cuatro caballos.

- | | | |
|----|--------|----------|
| 4. | Af1—b5 | Af8—b4 |
| 5. | 0—0 | 0—0 |
| 6. | d2—d3 | d7—d6 |
| 7. | Ac1—g5 | Ab4 : c3 |

Las negras cesan oportunamente de copiar las jugadas de las blancas. Después de 7. . . Ag4 8. Cd5 podían caer bajo fuerte ataque (véase la partida siguiente).

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 8. | b2 : c3 | Dd8—e7 |
| 9. | Tf1—e1 | Cc6—d8 |
| 10. | d3—d4 | Cd8—e6 |

En esta posición las posibilidades de los rivales son aproximadamente iguales. Las blancas tienen dos alfiles y deben aspirar al juego abierto. La tarea de las negras es

aprovechar la debilidad de la estructura de peones del enemigo.

Apertura de los cuatro caballos

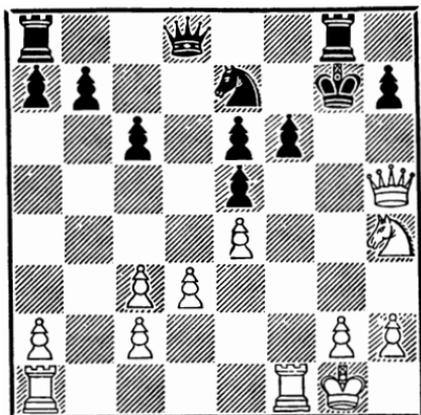
J. R. Capablanca G. Steiner

Jugada en los Angeles en 1933

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. | Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 4. | Af1—b5 | Af8—b4 |
| 5. | 0—0 | 0—0 |
| 6. | d2—d3 | d7—d6 |
| 7. | Ac1—g5 | ... |

¡Alto! Continuar imitando a las blancas es peligroso:

- | | | | |
|------------|---------|------------|-------|
| 7. . . Ag4 | 8. Cd5! | Cd4? | 9. |
| C : b4 | C : b5 | 10. Cd5 | Cd4 |
| 11. A : f6 | A : f3 | 12. Dd2! | |
| Dd7 | (a | 13. . . gf | sigue |
| 13. Ce7+ | Rh8 | 14. | |
| A : g7+ | R : g7 | 15. Dg5+ | Rh8 |
| 16. Df6 | × | | |
| 7. | ... | Ab4 : c3 | |
| 8. | b2 : c3 | Cc6—e7 | |



253

Pensando que después de 9. A : f6 gf las negras no se preocupan por los peones doblados por la columna "f": esperan utilizar la vertical abierta "g" para atacar al rey.

9. Cf3—h4 c7—c6
10. Ab5—c4 Ac8—e6?

Es asombroso que esta jugada, a primera vista de lo más normal y corriente, traiga consigo una derrota inevitable. Habría sido mejor continuar con 9. . . d5.

11. Ag5 : f6! g7 : f6
12. Ac4 : e6 f7 : e6
13. Dd1—g4+ Rg8—f7
14. f2—f4! . . .

Es de por sí claramente comprensible la apertura de las líneas para el ataque.

14. . . . Tf8—g8
15. Dg4—h5+ Rf7—g7
16. f4 : e5 d6 : e5

Nº 253. Las blancas sacrifican la torre para abrirse paso hacia el rey enemigo.

La combinación está calculada hasta el fin.

17. Tf1 : f6! Rg7 : f6
18. Ta1—f1+ Ce7—f5
19. Ch4 : f5 e6 : f5
20. Tf1 : f5+ Rf6—e7
21. Dh5—f7+ Re7—d6
22. Tf5—f6+ Rd6—c5
23. Df7 : b7! . . .

Amenaza 24. Db4×.

23. . . . Dd8—b6

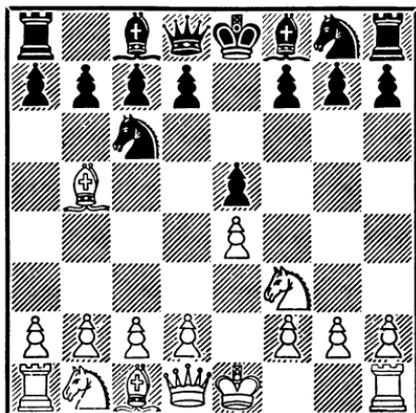
La dama negra defiende las casillas c6 y b4 de los ataques mortales. Es superior a sus fuerzas.

24. Tf6 : c6+! Db6 : c6
25. Db7—b4×.

¡Con qué elegancia jugaba Capablanca! Esta partida enseña a ser prudente en la apertura: una leve equivocación puede acarrear gran complicación.

Apertura española

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Af1—b5 . . .



Nº 254. Se considera que esta apertura la inventó el sacerdote español Ruy López. En la antigüedad ligaban la jugada activa del alfil con una amenaza concreta de ganar el peón e5 (puesto que el caballo defiende al peón, esto significa que se le debe aniquilar). En nuestro tiempo la jugada del alfil se liga con una idea más profunda: el ataque contra las figuras que defienden el centro.

3. . . . a7—a6
 4. Ab5—a4 . . .

Es fácil convencerse que las blancas no pueden ganar el peón. Después de 4. A : c6 dc 5. C : e5 Dd4 6. Cf3 D : e4+ las negras recuperan el peón y obtienen un buen juego.

4. . . . Cg8—f6
 5. 0—0 . . .

La apertura española tiene infinidad de variantes. Daremos a conocer los tres sis-

temas fundamentales de defensa de las negras.

I

5. . . . Af8—e7
 6. Tf1—e1 d7—d6
 7. d2—d4 e5 : d4
 8. Cf3 : d4 Ac8—d7
 9. Cb1—c3 0—0

Las blancas dominan en el centro, las negras están un tanto apretadas. Este sistema de juego puede recomendarse a los aficionados partidarios de defenderse.

II

5. . . . Cf6 : e4
 6. d2—d4 b7—b5
 7. Aa4—b3 d7—d5
 8. d4 : e5 Ac8—e6

La llamada “variante abierta”. Las negras disponen de piezas activamente emplazadas, pero su posición en el centro es algo insegura. Con

frecuencia sucede que los peones negros avanzados en el flanco de la dama son objeto de ataques.

Este sistema puede recomendarse a los ajedrecistas que aspiran a tomar en sus manos la iniciativa.

III

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | . . . | Af8—e7 |
| 6. | Tf1—e1 | b7—b5 |
| 7. | Aa4—b3 | d7—d6 |
| 8. | c2—c3 | 0—0 |
| 9. | h2—h3 | . . . |

Antes de avanzar el peón a d4, las blancas evitan la jugada Ag4, que bloquea al caballo.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 9. | . . . | Cc6—a5 |
| 10. | Ab3—c2 | c7—c5 |
| 11. | d2—d4 | Dd8—c7 |

Situación complicada, con posibilidades aproximadamente iguales. Las blancas planean saltar con el caballo a b1—d2—f1—g3 y atacar el flanco del rey.

El campeón mundial A. Alekhine aconsejaba a los ajedrecistas neófitos no jugar la apertura española. Y, de acuerdo con él, recomendamos acumular previamente experiencia, jugando salidas más sencillas —de las aperturas escocesa e italiana— y sólo después pasar a jugar la apertura española.

Apertura española

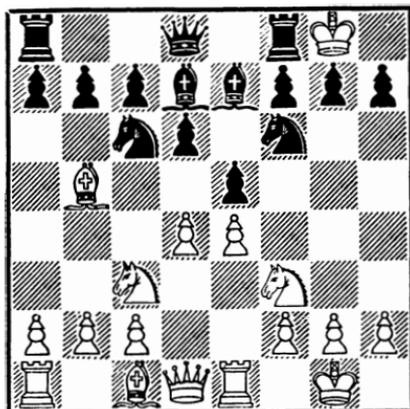
S. Tarrasch G. Marco

Jugada en Dresde en 1892

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. | Af1—b5 | d7—d6 |

Este sistema defensivo lo inventó Steinitz. Se puede jugar también 3. . .a6 (y después d7—d6).

- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | d2—d4 | Ac8—d7 |
| 5. | 0—0 | Cg8—f6 |
| 6. | Cb1—c3 | Af8—e7 |
| 7. | Tf1—e1 | 0—0 |



255

Nº 255. El intento de ganar el peón e5 lleva a la pérdida del peón e4 (puede persuadirse usted mismo de ello), pero la última jugada de las negras es errónea y posibilita a las blancas obtener superioridad material. Hubiera sido correcta la continuación 7. . . ed 8. C : d4 0—0.

8. Ab5 : c6 Ad7 : c6

9. d4 : e5 d6 : e5

10. Dd1 : d8 Ta8 : d8

No habría sido mejor 10. . . Tf : d8.

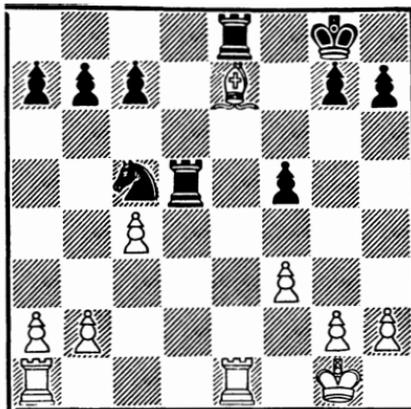
11. Cf3 : e5 Ac6 : e4

12. Cc3 : e4 Cf6 : e4

La defensa de las negras está basada en consideraciones tácticas: en el campo de las blancas es débil la primera línea.

13. Ce5—d3 f7—f5

Las negras son arrastradas por la vorágine de los acontecimientos, el juego para ellas reviste carácter forzado (las negras no tienen opción, de-



256

ben hacer jugadas obligadas).

14. f2—f3 Ae7—c5+
De lo contrario se pierde la pieza.

15. Cd3 : c5! . . .

No basta 15. Rf1 pues sigue 15. . . Ab6 16. fe fe+, y las negras recuperan la pieza. Si en la décima jugada las negras hubieran acosado el punto d8 con otra torre, en esta variante las blancas habrían conservado una pieza de ventaja.

15. . . . Ce4 : c5

16. Ac1—g5 Td8—d5

Defendiendo el caballo contra un doble ataque (17. Ae7).

17. Ag5—e7 Tf8—e8

18. c2—c4! . . .

Nº 256. Durante diez jugadas seguidas las negras consiguieron rechazar los ataques, balanceándose al borde del precipicio, pero ahora se han agotado los recursos de defensa.

Llega el desenlace. Las pérdidas materiales y la derrota son ineludibles.

Apertura española

V. Ragozin G. Ravinski

Jugada en Moscú en 1947

1	e2—e4	e7—e5
2.	Cg1—f3	Cb8—c6
3.	Af1—b5	a7—a6
4.	Ab5—a4	Cg8—f6
5.	0—0	Cf6 : e4
6.	d2—d4	...

Jugada muy fuerte.

6.	...	b7—b5
7.	Aa4—b3	d7—d5

Si hubiera jugado 7. . .ed 8. Te1 d5, entonces 9. Cc3! dc 10. A : d5 Ab7 11. Ag5! con gran supremacía de las blancas.

8.	d4 : e5	Ac8—e6
----	---------	--------

9.	c2—c3	...
----	-------	-----

Ahora se utiliza con más frecuencia la jugada 9. De2, elaborada por el gran maes-

tro Keres, de Estonia. En este caso lo mejor para las negras es continuar 9. . .Ae7 10. Td1 Cc5.

9.	...	Af8—e7
10.	Cb1—d2	0—0
11.	Ab3—c2	f7—f5
12.	e5 : f6	...

A situación bastante equilibrada lleva 12. Cb3 Dd7 13. Cbd4.

12.	...	Ce4 : f6
13.	Cd2—b3	Ae6—g4
14.	Dd1—d3	Cf6—e4

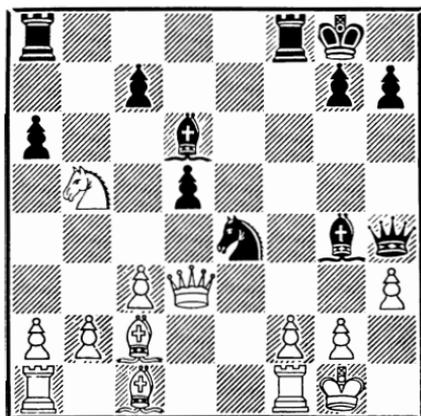
Las negras emprenden operaciones activas. Amenaza 15. . .A : f3.

15.	Cb3—d4	Cc6 : d4
16.	Cf3 : d4	Ae7—d6!

Las piezas de las negras penden amenazadoras sobre el flanco del rey.

17.	h2—h3	...
-----	-------	-----

Fortísima continuación. Si 17. C : b5, seguiría la respuesta 17. . .A : h2+ 18. R : h2 Tf5!, y es poco probable que las



257

blancas pudiesen rechazar el ataque.

17. . . . Dd8—h4

18. Cd4 : b5 . . .

Nº 257. Ahora, ésta es posiblemente la mejor jugada. Las blancas consiguen atenuar la situación.

18. . . . Ce4 : f2!

19. Ac1—g5 . . .

Las blancas contestan al golpe con un contragolpe. Por cierto que para lograr tablas bastaría simplemente 20. D : h7+, con cambios. Los intentos de las blancas de conseguir algo más están condenados al fracaso. Igualmente sería malo 19. D : d5+ debido a 19. . . .Rh8 20. C : d6 C : h3+! 21. gh Dg3+ 22. Dg2 T : f1+ 23. R : f1 A : h3, y las negras ganan.

19. . . . Cf2 : d3

Claro está que las negras no pueden tomar el alfil g5 por impedírsele la respuesta D : h7+.

20. Ag5 : h4 a6 : b5

21. Ac2 : d3 Ag4—d7

La tormenta ha pasado y en esta posición igual los rivales accedieron a las tablas.

Apertura española

V. Ráuzer

N. Riumin

Jugada en Leningrado en 1936

1. e2—e4 e7—e5

2. Cg1—f3 Cb8—c6

3. Af1—b5 a7—a6

4. Ab5—a4 Cg8—f6

5. 0—0 Af8—e7

6. Tf1—e1 b7—b5

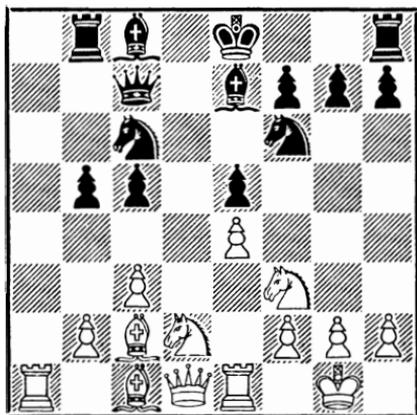
7. Aa4—b3 d7—d6

8. c2—c3 Cc6—a5

La teoría moderna estima más correcta la jugada 8. . .0—0, que obliga a las blancas a perder tiempo en 9. h3, puesto que en caso de 9. d4 las negras disponen de una respuesta fuerte 9. . .Ag4.

9. Ab3—c2 c7—c5

10. d2—d4 Dd8—c7



258

11. Cb1—d2 Ca5—c6

12. a2—a4! Ta8—b8

Las negras están obligadas a ceder la columna: después de 12. . . b4 se debilita la casilla c4 y las blancas la ocupan en el acto con el caballo, atacando a los peones centrales de las negras.

13. a4 : b5 a6 : b5

14. d4 : c5! d6 : c5

№ 258. Antes, se jugaba corrientemente 14. d5, cerrando el centro y atacando después en el flanco del rey. En esta partida las blancas realizan una original idea: compaginan la preparación del ataque en el flanco del rey con el intento de ocupar con las piezas el punto débil d5.

15. Cd2—f1 Ac8—e6

16. Cf1—e3 0—0

17. Cf3—g5 Tf8—d8

18. Dd1—f3 Td8—d6

19. Ce3—f5 Ae6 : f5

20. e4 : f5 . . .

Preste atención a la toma de

f5 por un peón. Aquí los peones doblados son convenientes para las blancas: apareció campo libre para el alfil c2, la casilla e4 se puede utilizar para el traslado de piezas, además, el propio peón f5 amenaza con incorporarse al ataque.

20. . . . h7—h6

21. Cg5—e4 Cf6 : e4

22. Ac2 : e4 Ae7—f6

23. Ac1—e3 Cc6—e7

24. b2—b4! . . .

Las blancas abren líneas y ensanchan aún más el campo de acción de sus alfiles.

24. . . . c5—c4

25. g2—g3 Td6—d7

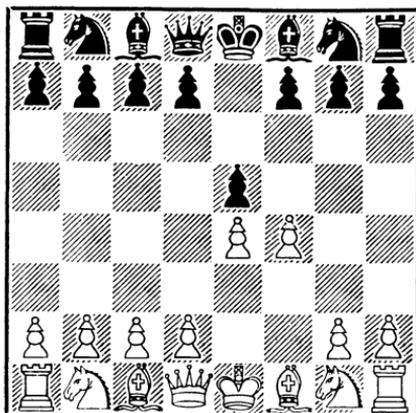
26. Ta1—a7 Dc7—d8

27. Ta7 : d7 Dd8 : d7

28. h2—h4 . . .

Las negras carecen de contraataque y se ven obligadas a esperar pasivamente el desarrollo de los acontecimientos.

28. . . . Rg8—h8



29. g3—g4 . . .

Comienza el asalto con los peones a la posición del enroque enemigo. El peón h4 no se puede tomar: seguiría 30. Dh3 Af6 31. g5, ganándose el alfil.

29. . . . Ce7—g8

30. g4—g5 Af6—c7

31. Te1—d1 Dc7—c7

32. f5—f6! . . .

Golpe decisivo. Las negras no pueden contestar ni con 32. . .gf, debido a 33. Df5, ni con 32. . .Ad8 porque sigue 33. fg+ R : g7 34. gh+ C : h6 35. Dg3+. Decidieron sacrificar la pieza, pero esto demora por muy poco la irremediable derrota.

32. . . . Ae7 : f6

33. g5 : f6 Cg8 : f6

34. Ae4—c2 Tb8—d8

35. Ae3 : h6 Td8 : d1+

36. Ac2 : d1 e5—e4

37. Ah6—f4 Dc7—d8

38. Df3—e2.

Las negras se rindieron.

En esta partida, exenta de efectos llamativos, las blancas lograron realizar con precisión la idea de la apertura. Como se ve no sólo las partidas con una cascada de sacrificios pueden ser bonitas.

Gambito de rey

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 . . .

№ 259. Las blancas sacrifican un peón. ¿A cambio de qué? En primer lugar, se disponen a obtener superioridad en el centro después de la jugada d2—d4. En segundo lugar, esperan aniquilar el peón negro f4, y, enrocando, atacar por la columna "f" el punto f7.

En el gambito de rey existen tres continuaciones fundamentales.

I

2. . . . e5 : f4

Este es el *gambito de rey aceptado*.

3. Cg1—f3

En otros tiempos las negras contestaban 3. . .g5, defendiendo el peón de ventaja. Se han elaborado varias vías de despliegue de la iniciativa de las blancas. Por ejemplo: 4. h4 g4 5. Cg5 h6 6. C : f7 R : f7 7. Ac4+ d5 8. A : d5+ Rg7! (*gambito de Allgaier*). O bien, 4. h4 g4 5. Ce5 Cf6! 6. d4 d6 7. Cd3 C : e4 8. A : f4 con un juego reñido, pero no malo para las negras. También el *gambito Muzio* lleva a una lucha enconada: 4. Ac4 g4 5. 0—0!

Si las negras no quieren caer bajo el ataque, en el *gambito Muzio* en caso de 4. Ac4 pueden responder 4. . . Ag7. Actualmente las negras, al igual que en otros gambitos,

no se esfuerzan por conservar el peón. Continúan 3. . .Ae7, 3. . .Cf6, o bien 3. . .d5, aspirando al despliegue rápido. He aquí la vía aproximada de desarrollo del juego en la primera continuación.

3. . . . Af8—e7
4. Af1—c4 Cg8—f6!
5. e4—e5 Cf6—g4
6. Cb1—c3 d7—d6
7. e5 : d6 Ae7 : d6
8. Dd1—e2+.

Por lo visto esto no es lo que se proponían las blancas al jugar el *gambito de rey*. Esperaban atacar pero tienen que cambiar las damas. Después de 8. . .Dd8—e7 las blancas sólo pueden confiar en igualar posibilidades.

II

Si a usted le gusta atacar en vez de defenderse, como respuesta al *gambito de rey* puede jugar el *contragambito de Falkbeer*:

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 d7—d5
3. e4 : d5 e5—e4

Sacrificando el peón, las negras impiden a las blancas desplegar sus figuras. Por ejemplo:

4. Cb1—c3 Cg8—f6
5. Af1—c4 Af8—c5
6. Cg1—e2 0—0
7. d2—d4 e4 : d3
8. Dd1 : d3 c7—c6

A cambio del peón las negras han obtenido un juego activo. Así, es peligroso 9. dc debido a 9. . .Db6.

III

Puede usted rehusar el gambito de rey:

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 Af8—c5

Pierde 3. fe por la respuesta 3. . .Dh4+. Vea cómo puede seguir el juego.

3. Cg1—f3 d7—d6
4. Cb1—c3 Cg8—f6

5. Af1—c4 Cb8—c6
6. d2—d3 Ac8—e6

con posibilidades aproximadamente iguales. El gambito de rey ha sido elaborado muy detalladamente y por eso en la actualidad se usa raramente en los torneos de maestros. Pero a usted esto no debe detenerlo. *Si no teme quedarse sin peón y le gusta atacar, ¡juegue sin temer el gambito de rey!*

G a m b i t o d e r e y

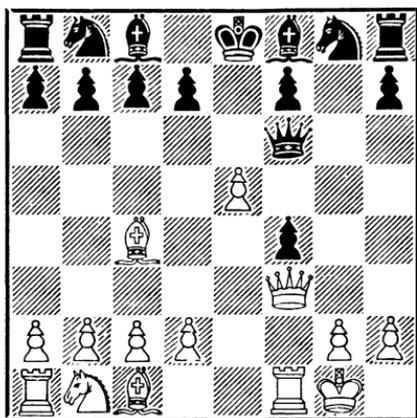
M. Chigorin

A. Davydov

Jugada en Petersburgo en 1874

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5 : f4
3. Cg1—f3 g7—g5
4. Af1—c4 g5—g4
5. 0—0 g4 : f3
6. Dd1 : f3 . . .

El gambito Muzio conmovió las mentes de los ajedrecistas del siglo pasado. Desde las



260

primeras jugadas de este gambito las blancas primero sacrifican un peón y, después, también una pieza con el objeto de poder movilizar rápidamente sus fuerzas y lanzarse al ataque contra el rey enemigo.

La teoría contemporánea considera *correcto* este gambito (es decir, suficientemente argumentado), pero en la práctica de los torneos de importancia no se juega. Las blancas no desean arriesgar tanto desde las primeras jugadas y a las negras no les conviene la perspectiva de una defensa difícil y pasiva.

6. . . . Dd8—f6

La práctica y el análisis centenarios de los teóricos encontraron en el gambito Muzio mejores planes de juego para ambas partes. Así, por ejemplo, fue establecido que el mejor sistema defensivo de las negras es el de defender

con todas sus fuerzas el peón f4, que protege la casilla f7 de los ataques de las piezas blancas.

7. e4—e5! . . .

№ 260. La finalidad de este nuevo sacrificio es puramente posicional: abrir la columna central para asestar golpes contra las piezas fuertes.

7. . . . Df6 : e5

8. d2—d3 Af8—h6!

Las negras aplican consecuentemente su plan defensivo: se aferran con “ambas manos” al peón f4.

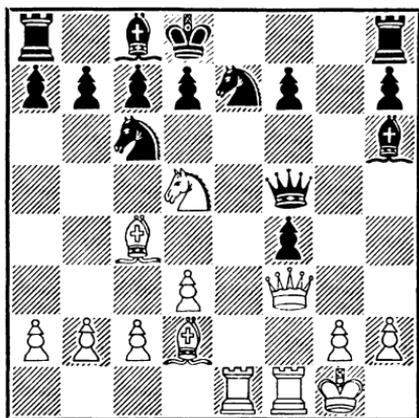
9. Cb1—c3 Cg8—e7

10. Ac1—d2 Cb8—c6

11. Ta1—e1 De5—f5!

Todas estas jugadas se consideran en teoría como las más fuertes. Es peor 11. . . . Dc5+ 12. Rh1 0—0. Después de 13. A : f4 Ag7 14. Ae3 Cd4 15. A : f7+ Rh8 16. De4 y las blancas logran ataque amenazador.

12. Cc3—d5 Re8—d8



261

Nº 261. He aquí una posición surgida en el gambito Muzio, con mejor juego por ambas partes. De su valoración depende la suerte del gambito. Se considera que después de 13. De2 De6 14. Df3 Df5 las blancas pueden forzar tablas repitiendo las jugadas. ¿Valía la pena jugar el gambito para esto?

13. Ad2—c3 . . .

En la época en que se jugó esta partida este movimiento de las blancas se estimaba como el mejor.

13. . . . Th8—c8

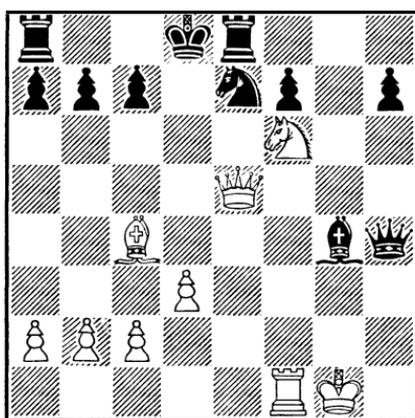
14. Ac3—f6 Ah6—g5

15. g2—g4 . . .

Al parecer, el ataque de las blancas se extingue. Sin embargo, aprovechando que el peón f4 está trabado, las blancas encuentran el procedimiento de mantener vivo su fuego atacante.

15. . . . Df5—g6

16. Af6 : g5 Dg6 : g5



262

17. h2—h4 Dg5 : h4

18. Df3 : f4 d7—d6

La única respuesta posible. En caso de 18. . . C : d5 sigue el mate en tres jugadas.

19. Cd5—f6 Cc6—e5

Ya en nuestro tiempo los teóricos descubrieron que después de 19. . . Tf8 con amenaza 20. . . Af5, las negras rechazaban el ataque. Ahora, en cambio, la lucha vuelve a entablarse con nueva energía.

20. Te1 : e5! d6 : e5

21. Df4 : e5 Ac8 : g4?

Nº 262. Hasta este momento las negras cumplieron bien las tareas de su difícil defensa, pero su última jugada es un error que permite a las blancas culminar de un modo impresionante la partida. Después de 21. . . Ae6! 22. Dd4+ Ad5! 23. A : d5 Dg3+ 24. Ag2+ Dd6! 25. D : d6+ cd 26. C : e8 R : e8 las negras pueden aún resistir.

No deja de ser curioso que esta

187

variante fue descubierta no hace mucho y, además, que sus autores no eran analistas avezados, sino alumnos de la escuela de ajedrez por televisión.

22. De5—d4+ Rd8—c8

23. Ac4—e6+! Rc8—b8

Después de 23. . .fe las negras reciben mate en tres jugadas.

24. Cf6—d7+ Rb8—c8

25. Cd7—c5+ Rc8—b8

26. Cc5—a6+! b7 : a6

27. Dd4—b4×.

Esta es la primera partida publicada de M. Chigorin, fundador de la escuela de ajedrez rusa.

G a m b i t o d e r e y

D. Schulten

P. Morphy

Jugada en Nueva York en 1857

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 d7—d5

3. e4 : d5 e5—e4

4. Cb1—c3 Cg8—f6

5. d2—d3 Af8—b4

6. Ac1—d2 e4—e3!

Sacrificando un segundo peón las negras ganan tiempo para el despliegue de sus figuras.

7. Ad2 : e3 0—0

8. Ae3—d2 Ab4 : c3

9. b2 : c3 Tf8—e8+

10. Af1—e2 Ac8—g4

11. c3—c4 . . .

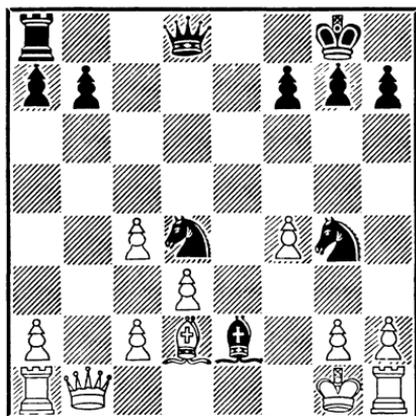
Mala jugada. Las blancas se retrasan aún más en el despliegue de sus fuerzas.

Hubiera sido más correcta la continuación 11. Rf2!, a pesar de que después de 11. . . A : e2 12. C : e2 D : d5 las negras reciben compensación más que suficiente por el peón sacrificado, por estar mejor colocadas y estar debilitada la cadena blanca de peones.

11. . . . c7—c6

12. d5 : c6 . . .

Esta jugada sólo coadyuva a que las negras lancen al combate nuevas fuerzas. Claro está que no es fácil para las



263

blancas encontrar una buena continuación.

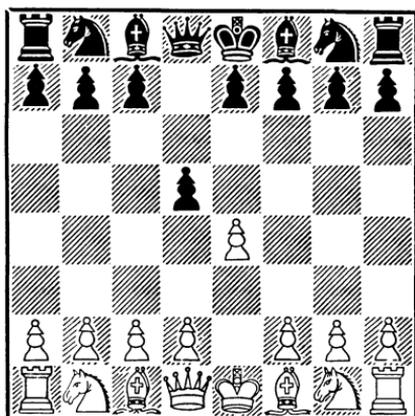
12. . . . Cb8 : c6
 13. Re1 - f1 . . .

Conduce a pérdidas materiales. Sin embargo, también después de 13. Ac3 Cd4 14. A : d4 D : d4, para las blancas es difícil defenderse.

13. . . . Te8 : e2
 14. Cg1 : e2 Cc6 - d4
 15. Dd1 - b1 Ag4 : e2 +
 16. Rf1 - f2 Cf6 - g4 +
 17. Rf2 - g1 . . .

№ 263. Las negras dan mate en siete jugadas.

17. . . . Cd4 - f3 +
 18. g2 : f3 Dd8 - d4 +
 19. Rg1 - g2 Dd4 - f2 +
 20. Rg2 - h3 Df2 : f3 +
 21. Rh3 - h4 Cg4 - h6
 22. h2 - h3 Ch6 - f5 +
 23. Rh4 - g5 Df3 - h5 ×.



264

APERTURAS SEMIABIERTAS

Defensa escandinava

1. e2 - e4 d7 - d5

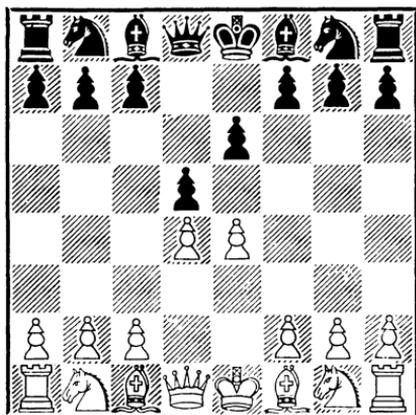
№ 264. Este sistema defensivo ha sido elaborado por ajedrecistas de Escandinavia. Las negras atacan de inmediato el centro.

2. e4 : d5 Dd8 : d5
 3. Cb1 - c3 . . .

Las blancas ganan un tiempo importante. Para las negras reside en esto la deficiencia fundamental de la defensa escandinava. Es posible la siguiente continuación.

3. . . . Dd5 - a5
 4. d2 - d4 Cg8 - f6
 5. Cg1 - f3 Ac8 - g4
 6. h2 - h3 Ag4 - h5
 7. g2 - g4 Ah5 - g6
 8. Cf3 - e5

Las blancas tienen magníficas perspectivas. La dama de las negras no está bien situa-



265

da. Conclusión: la jugada atacante d7—d5 se debería haber preparado minuciosamente.

Defensa francesa

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | e2—e4 | e7—e6 |
| 2. | d2—d4 | d7—d5 |

Nº 265. Las negras entablan inmediatamente la lucha por dominar el centro. El peón e4 es atacado y hay que preocuparse por su suerte. Para ello existen tres posibilidades.

I. Cambio de peones.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 3. | e4 : d5 | e6 : d5 |
|----|---------|---------|

Se relaja la tensión en el centro y surge una posición simétrica. Sin embargo, si cualquiera de los rivales lo desea, se puede enconar el juego enrocando en sentido contrario.

He aquí la posible continuación:

- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | Af1—d3 | Cb8—c6 |
| 5. | Cg1—f3 | Ac8—g4 |
| 6. | c2—c3 | Dd8—d7 |
| 7. | 0—0 | 0—0—0 |
| 8. | Tf1—e1 | Af8—d6 |

Ambos bandos deben procurar asaltar con peones las posiciones del enroque adversario. Es inminente una lucha reñida y complicada.

II. Movimiento del peón.

- | | | |
|----|-------|-----|
| 3. | e4—e5 | ... |
|----|-------|-----|

En esta variante las blancas dominan espacialmente, pero posibilitan a las negras contraatacar en el centro.

- | | | |
|----|-------|--------|
| 3. | ... | c7—c5! |
| 4. | c2—c3 | ... |

Es posible la continuación de gambito 4. Cf3 cd 5. Ad3 o bien 4. Dg4 cd 5. Cf3. La idea de esta variante reside en sacrificar el peón d4, acelerar el despliegue y apoyar con piezas al peón e5, muy bien colocado.

4. . . . Dd8—b6!

Las negras intensifican paulatinamente la presión sobre el punto d4, bloqueando el movimiento del alfil c1.

5. Cg1—f3 Cb8—c6

6. Af1—e2 . . .

Pierde un peón la jugada

6. b3? en vista de la respuesta

6. . . cd 7. cd Ab4+, aunque también se puede jugar

6. a3, que lleva a una posición complicada.

6. . . . c5 : d4

7. c3 : d4 Cg8—e7

8. b2—b3 . . .

Las blancas se disponen a defender al peón d4 con el alfil.

La jugada 8. 0—0 después de 8. . . Cf5 lleva a la pérdida del peón.

8. . . . Ce7—f5

9. Ac1—b2 Af8—b4+

10. Re1—f1 h7—h5!

Esta jugada afianza la superioridad de las negras. Las blancas están atadas de manos en la defensa del peón d4 y

les es difícil crear un juego activo. Por eso hoy rara vez se juega la variante 3. e5.

III. Defensa de peón.

3. Cb1—c3 . . .

Esta es la continuación más firme de la defensa francesa.

Se juega también 3. Cd2, aunque, en este caso, las negras

reciben la posibilidad de atacar inmediatamente al centro

con la jugada 3. . . c5. Por ejemplo: 4. ed ed 5. Ab5+ Ad7

6. De2+ Ae7 (más débil es 6. . . De7, porque después del

cambio de damas la debilidad del peón aislado d5 puede dejarse sentir) 7. dc Cf6 8.

C1f3 (tratar de conservar el peón mediante 8. Cb3 y 9. Ae3

es arriesgado: las blancas quedarán retrasadas en el despliegue) 8. . . 0—0 9. 0—0 Te8

10. Cb3 A : c5 y las negras disponen de un juego activo.

Los dos sistemas fundamenta-

les del juego de las negras después de 3. Cb1—c3 son los siguientes:

a

3. . . . Cg8—f6

4. Ac1—g5 Af8—e7

También se juega 4. . . de 5. C : e4 Ae7. En este caso se reconoce como más fuerte la continuación 6. A : f6 A : f6 7. Cf3 0—0 8. Dd2 con enroque largo.

5. e4—e5 Cf6—d7

6. Ag5 : e7 Dd8 : e7

7. f2—f4 a7—a6

La jugada siguiente de las negras es 8. . . c7—c5, comenzando la ruptura del centro de peones.

La jugada 7. . . a6 previene la posibilidad de la embestida con el caballo 8. Cb5.

Posteriormente, las blancas enrocan, corto o largo, y se esfuerzan por entablar la lucha en el flanco del rey.

b

3. . . . Af8—b4

4. e4—e5 c7—c5

5. a2—a3 Ab4 : c3+

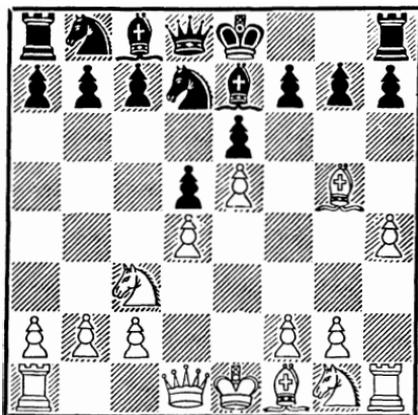
6. b2 : c3 Cg8—e7

7. a3—a4 Cb8—c6

8. Cg1—f3 Ac8—d7

9. Af1—e2 Dd8—a5

Se ha creado una posición compleja. Por lo común, las blancas enrocan corto, mientras que las negras, corto o largo. El plan de las blancas es atacar el flanco del rey. El plan de las negras depende de la posición de su rey. En caso del enroque largo, emprenden acciones activas en el flanco del rey; si enrocan corto, actúan en el centro. En la defensa francesa el problema principal de las negras es sacar el alfil c8, para que no quede preso en su propio escape. Por lo común, en la defensa francesa las negras no tienen una tarea fácil, en



266

cambio, casi siempre se les brindan posibilidades para el contragolpe.

Defensa francesa

A. Alekhine

G. Fahrni

Jugada en Mannheim en 1914

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e6 |
| 2. | d2—d4 | d7—d5 |
| 3. | Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 4. | Ac1—g5 | Af8—e7 |
| 5. | e4—e5 | Cf6—d7 |
| 6. | h2—h4! | ... |

№ 266. Las blancas sacrifican el peón, estimando que la columna abierta "h", la ventaja en el despliegue y las perspectivas de ataque compensan con creces ese sacrificio.

- | | | |
|----|---------|----------|
| 6. | ... | Ae7 : g5 |
| 7. | h4 : g5 | Dd8 : g5 |

Como esta partida demostró por primera vez, aceptar la ofrenda es demasiado arriesgado. Se considera mejor conti-

nuación 6. . . c5 y en el caso de 7. Cb5, sigue 7. . . f6.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 8. | Cg1—h3 | Dg5—e7 |
|----|--------|--------|

Si las negras traban el caballo con la jugada 8. . . Dh6, resulta que, después de 9. g3 y 10. Ag2, la dama se encontrará en peligro.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 9. | Ch3—f4 | Cd7—f8 |
|----|--------|--------|

Las negras defienden de antemano la casilla h7. Si 9. . . a6, las blancas quedan con mayor iniciativa mediante 10. Dg4 g6 11. 0—0—0 Cb6 12. Ad3.

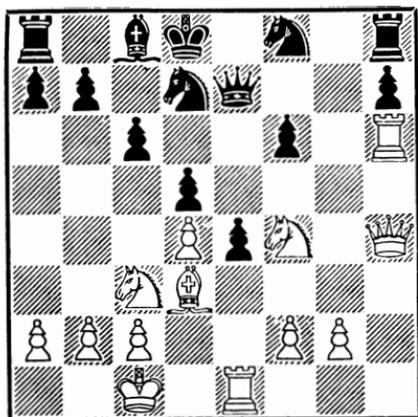
- | | | |
|-----|---------|-------|
| 10. | Dd1—g4! | f7—f5 |
|-----|---------|-------|

Amenazaba tanto 11. D : g7 como 11. C : d5.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 11. | e5 : f6 | g7 : f6 |
| 12. | 0—0—0 | ... |

A la jugada 12. Cf : d5 las negras hubieran replicado con 12. . . ed+, pero ahora amenaza el golpe contra d5.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 12. | ... | c7—c6 |
| 13. | Td1—e1 | Re8—d8 |
| 14. | Th1—h6 | e6—e5 |
| 15. | Dg4—h4 | Cb8—d7 |



267

16. Af1—d3 e5—e4
 № 267. Las negras intentan por todos los medios impedir que se abran las columnas. En el caso de 17. f3, ellas planifican 17...f5 18. Dh3 Cf6.

17. Dh4—g3! ...
 ¡Jugada afiligranada! Las negras tienen que defenderse del doble golpe en d5. A la jugada 17...Dd6, las blancas planean 18. A : e4 de 19. T : e4 y amenazan tanto con 20. Ce6+ como con 20. Dg7.

17. ... De7—f7
 No hay nada mejor. Si 17... Ce6, entonces 18. C : e6+ D : e6 19. f3 y la posición de las negras se viene abajo.

18. Ad3 : e4! d5 : e4
 19. Cc3 : e4 ...
 Este sacrificio con la finalidad de abrir las columnas decide la lucha: las negras no pueden oponer nada al ataque masivo de las figuras blancas. Si, por ejemplo, 19...

D : a2, entonces 20. C : f6
 C : f6 21. Dg7.

19. ... Th8—g8
 20. Dg3—a3 Df7—g7,
 O bien 20...De7 21. Da5+ b6 22. Dc3 con amenazas incontenibles.

21. Ce4—d6 Cd7—b6
 22. Cd6—e8 Dg7—f7
 23. Da3—d6+,
 y las blancas dan mate.

Defensa francesa

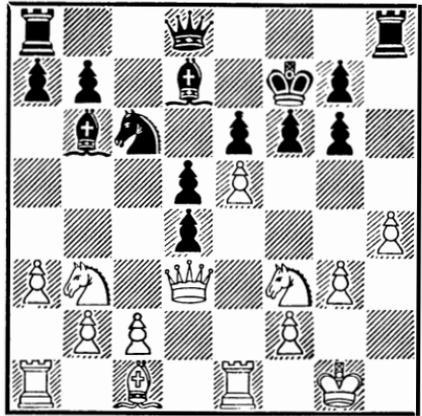
I. Bondarevski M. Botvínnik

Jugada en Moscú en 1941

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e6 |
| 2. | d2—d4 | d7—d5 |
| 3. | e4—e5 | c7—c5 |
| 4. | Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 5. | Af1—d3 | c5 : d4 |
| 6. | 0—0 | Af8—c5 |

Se aclara el plan de las negras, que se proponen defender el peón d4.

- | | | |
|----|-------|-----|
| 7. | a2—a3 | ... |
|----|-------|-----|



En el caso de la jugada 7. Af4 las blancas, por lo visto, temían la respuesta 7...Db6, no obstante, ésta sería la más activa continuación de la partida.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 7. | ... | Cg8—e7 |
| 8. | Cb1—d2 | Ce7—g6 |
| 9. | Cd2—b3 | Ac5—b6 |
| 10. | Tf1—e1 | Ac8—d7 |
| 11. | g2—g3 | ... |

No es sencillo capturar el peón d4. Si, por ejemplo, 11. A : g6 hg 12. C : d4 C : d4 13. C : d4, entonces 13... Dh4 lleva inmediatamente al triunfo de las negras.

- | | | |
|-----|-----|--------|
| 11. | ... | f7—f6! |
|-----|-----|--------|

¡Importante jugada! Al liquidar el peón e5, las negras logran superioridad en el centro.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 12. | Ad3 : g6+ | h7 : g6 |
| 13. | Dd1—d3 | ... |

Esta jugada lógica no es afortunada. Más correcto es 13. Cb : d4, aunque también en

este caso las negras tienen buen juego.

- | | | |
|-----|-------|--------|
| 13. | ... | Re8—f7 |
| 14. | h2—h4 | ... |

La rendición del centro se debe a 14. ef. Después 14...gf 15. Cb : d4 C : d4 16. C : d4 e5 la ventaja de posición de las negras es aplastante.

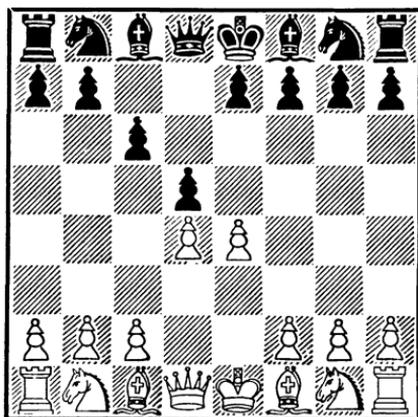
Nº 268.

- | | | |
|-----|-----|---------|
| 14. | ... | Dd8—g8! |
|-----|-----|---------|

Esta sutil jugada decide la suerte de la partida. Trasladando la dama a la columna "h" las negras golpean también contra el centro. Así, a 15. Af4 sigue 15...Dh7 16. Cb : d4 C : d4 17. C : d4 g5!

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 15. | Ac1—d2 | Dg8—h7 |
| 16. | Ad2—b4 | g6—g5! |
| 17. | Dd3 : h7 | Th8 : h7 |
| 18. | e5 : f6 | ... |

Se ha perdido la lucha por el centro. No ayuda tampoco 18. hg fe 19. C : e5+ C : e5 20. T : e5 en vista de 20... Ac7 21. Te2 e5.



269

18. . . . g7 : f6
 19. h4 : g5 e6 — e5!
 20. g5 : f6 Rf7 : f6
 21. Ab4 — d6 Ta8 — e8
 22. Cf3 — h4 Te8 — g8

Protegidas por una fuerte estructura de peones en el centro las negras pueden preparar tranquilamente el ataque final.

23. Rg1 — h2 Ad7 — f5
 24. Te1 — e2 d4 — d3
 25. Te2 — d2 . . .

No hay defensa. También después de 25. cd A : d3 26. Td2 Ac4 27. Cc1 Cd4! las negras se imponen con facilidad.

25. . . . d3 : c2
 26. f2 — f4 Ab6 — e3
 27. Ad6 : e5+ Cc6 : e5
 28. f4 : e5+ Rf6 — e7
 29. Ta1 — f1 c2 — c1D.

Las blancas depusieron las armas.

Defensa Caro-Kann

1. e2 — e4 c7 — c6
 2. d2 — d4 d7 — d5

Nº 269. El nombre de esta apertura está compuesto de dos apellidos. Los maestros Caro y Kann, independientemente uno de otro, elaboraron un sistema de verdadera defensa. La idea es análoga a la de la defensa francesa: atacar con la jugada d7 — d5 al centro de las blancas, pero a diferencia de la defensa francesa en la defensa Caro-Kann las negras no cierran el camino al alfil c8. Analicemos tres continuaciones fundamentales.

I

3. e4 — e5 Ac8 — f5
 4. Af1 — d3 Af5 : d3
 5. Dd1 : d3 e7 — e6
 6. f2 — f4 Dd8 — a5+
 7. c2 — c3 Da5 — a6!

La estructura de peones nos recuerda la defensa francesa, sin embargo en el tablero no están los alfiles de rey blanco y

de dama negro, lo que disminuye las posibilidades de las blancas para atacar el flanco del rey. El objetivo de las negras son los cambios y el paso al final de la partida.

II

- | | | |
|----|---------|---------|
| 3. | e4 : d5 | c6 : d5 |
| 4. | Af1—d3 | Cb8—c6 |
| 5. | c2—c3 | Cg8—f6 |
| 6. | Ac1—f4 | Ac8—g4 |
| 7. | Cg1—f3 | e7—e6 |
| 8. | 0—0 | Af8—d6 |

Esta variante se llama *de cambio* y lleva a un juego de maniobras. Las blancas se esfuerzan por adueñarse de la iniciativa en el flanco del rey; las negras, en el de la dama.

III

- | | | |
|----|--------|---------|
| 3. | Cb1—c3 | d5 : e4 |
|----|--------|---------|

Claro que sería absurdo jugar 3. . . e7—e6, puesto que resultaría la defensa francesa

con la inútil jugada c7—c6. Inútil porque este peón debe ocupar el escaque c5, cosa que podría lograrse en una sola jugada y no en dos.

- | | | |
|----|----------|--------|
| 4. | Cc3 : e4 | Ac8—f5 |
|----|----------|--------|

Aquí se juega también 4. . . Cbd7, y luego 5. . . Cgf6, permitiendo doblar los peones.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | Ce4—g3 | Af5—g6 |
|----|--------|--------|

- | | | |
|----|--------|---------|
| 6. | Cg1—f3 | Cb8—d7! |
|----|--------|---------|

¡Buena jugada! Las negras cierran el paso del caballo a e5. Después de 6. . . Cf6 7. h4 h6 8. Ce5 Ah7 9. Ac4 las piezas blancas están distribuidas de modo amenazador.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 7. | h2—h4 | h7—h6 |
|----|-------|-------|

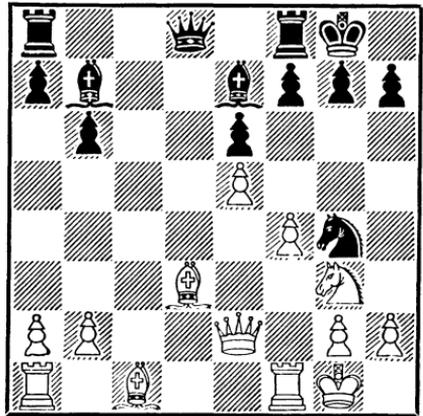
- | | | |
|----|--------|----------|
| 8. | Af1—d3 | Ag6 : d3 |
|----|--------|----------|

- | | | |
|----|----------|-------|
| 9. | Dd1 : d3 | e7—e6 |
|----|----------|-------|

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 10. | Ac1—d2 | Dd8—c7 |
|-----|--------|--------|

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 11. | 0—0—0 | 0—0—0 |
|-----|-------|-------|

¿Por qué las negras no aspiraron a preparar el enroque corto? Esperaron para saber hacia qué lado enrocaban las blancas, temiendo el ataque



de peones al flanco del rey. La defensa Caro-Kann conduce, por lo común, a posiciones sólidas y tranquilas. La lucha reviste un carácter pausado y de maniobras.

Defensa Caro-Kann

V. Evséiev S. Flohr

Jugada en Odesa en 1949

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | e2—e4 | c7—c6 |
| 2. | d2—d4 | d7—d5 |
| 3. | Cb1—c3 | d5 : e4 |
| 4. | Cc3 : e4 | Cb8—d7 |
| 5. | Cg1—f3 | ... |

Hay que tener en cuenta la celada: 5. De2 Cgf6?? 6. Cd6×. Claro que a 5. De2 puede responderse con 5. . .e6.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | ... | Cg8—f6 |
| 6. | Ce4—g3 | e7—e6 |
| 7. | Af1—d3 | Af8—e7 |
| 8. | 0—0 | ... |

Lleva a un juego más reñido el movimiento 8. De2, preparando el enroque largo.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 8. | ... | 0—0 |
| 9. | Dd1—e2 | c6—c5 |
| 10. | c2—c3 | b7—b6 |
| 11. | Cf3—e5 | Ac8—b7 |
| 12. | f2—f4 | ... |

Después de terminar la movilización de fuerzas, las blancas se lanzan al ataque. Sin embargo, su posición en el centro no es segura y el flanco de la dama no está desplegado. No debe extrañar que este ataque fracase.

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 12. | ... | c5 : d4 |
| 13. | c3 : d4 | Cd7 : e5! |

Jugada muy fuerte. Más débil es 13. . .Te8 debido a 14. Ae3 a6 15. f5! y las blancas tienen un ataque verdaderamente peligroso.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 14. | d4 : e5 | Cf6—g4! |
|-----|---------|---------|

№ 270. Sin importarles el sacrificio de un peón las negras toman la iniciativa en sus manos. Inesperadamente, el rey de las blancas se encuentra en situación peligrosa.

- | | | |
|-----|-----------|-----|
| 15. | Ad3 : h7+ | ... |
|-----|-----------|-----|

No hay nada mejor. Si 15. Ae4, entonces 15. . .Ac5+ 16. Rh1 Dh4, o bien 15. Ce4 Dd4+ 16. Rh1 Tfd8.

15. . . . Rg8 : h7
 16. De2 : g4 Dd8—d4+
 17. Rg1—h1 Ta8—c8

A través del centro las negras ponen en acción sus reservas, mientras que las blancas tienen que contentarse con las fuerzas disponibles.

18. Cg3—h5 g7—g6
 19. Dg4—h3 . . .

Después de 19. Cf6+ A : f6 20. ef Tc2 las cosas se ponen mal para las blancas. Ahora confían en el jaque perpetuo.

19. . . . Tf8—h8
 20. Ch5—f6++ Rh7—g7
 21. Dh3—e3 . . .

Error decisivo. Se hubiera necesitado prevenir la jugada 21. . .Tc2 mediante 21. Df3. Ciertamente que en este caso las negras dispondrían también de un peligroso ataque: 21. . .

Th4 22. Ae3 Tch8! 23. Ag1 Ac5.

21. . . . Tc8—c2!!
 ¡Jugada muy efectiva! En caso de 22. D : d4 decide 22. . .T : g2 y a 22. Tg1 sigue 22. . .Dd1! 23. Ce4 A : e4 24. D : e4 Dh5.

22. De3—g3 Dd4—d3!
 23. Dg3 : d3 Tc2 : g2
 24. Cf6—g4 Tg2 : h2++
 Y las blancas deben rendirse.

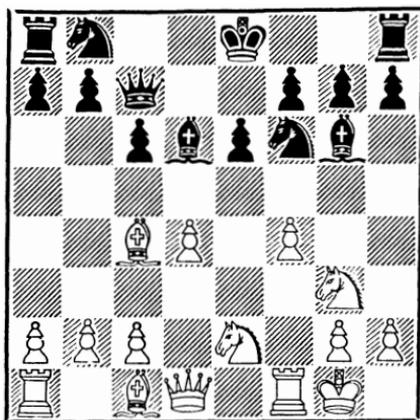
Defensa Caro-Kann

P. Keres G. Golombek

Jugada en Moscú en 1956

- | | | |
|----|----------|---------|
| 1. | e2—e4 | c7—c6 |
| 2. | d2—d4 | d7—d5 |
| 3. | Cb1—c3 | d5 : e4 |
| 4. | Cc3 : e4 | Ac8—f5 |
| 5. | Ce4—g3 | Af5—g6 |
| 6. | Af1—c4 | . . . |

Esta jugada se emplea mucho más raramente que 6. Cf3 o que 6. h4.



271

6. . . . e7—e6
 7. Cg1—e2 Cg8—f6
 8. 0—0 Af8—d6
 9. f2—f4 . . .

He ahí el quid del plan de las blancas, que tienen el propósito de jugar f4—f5 y abrir las columnas en el flanco del rey.

9. . . . Dd8—c7

Nº 271.

10. f4—f5!

Las negras creían que atacando al peón h2, impedían el movimiento del peón "f", pero las blancas aplican consecuentemente su plan sin reparar en pérdidas.

10. . . . e6 : f5
 11. Cg3 : f5 Ad6 : h2+
 12. [Rg1—h1 0—0

Este intento de evacuar inmediatamente al rey del centro conduce a pérdidas materiales. Hubiera sido más correcto 12. . . A : f5 13. T : f5 Ad6 y las blancas tendrían aún que demostrar que su ini-

ciativa compensaría el peón sacrificado.

13. g2—g3 Ag6 : f5
 A13. . . Cg4, Keres se proponía responder con 14. Tf4!
 A : f5 15. T : f5 A : g3 16.
 Dg1 Cf2+ 17. Rg2!

14. Tf1 : f5 Ah2 : g3
 15. Tf5 : f6! Dc7—e7

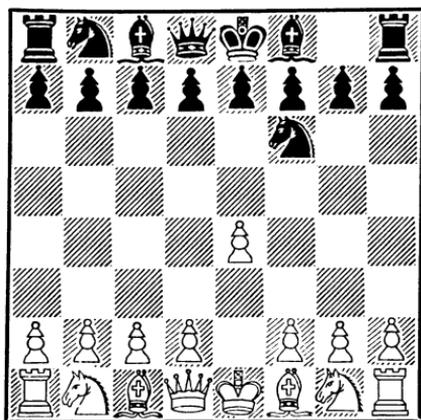
Las negras tratan de atacar al rey. Si 15. . . gf, entonces 16. Dg1.

16. Dd1—f1 De7—e4+
 17. Df1—f3 De4—h4+
 18. Rh1—g2 Dh4—h2+
 19. Rg2—f1 Dh2—h3+
 20. Df3—g2 Dh3 : g2+
 21. Rf1 : g2 g7 : f6 22. Ce2 :
 g3 y la superioridad material de las blancas decide la partida.

Defensa Alekhine

1. e2—e4 Cg8—f6

Las negras provocan el fuego en su contra. Invitan al peón blanco a moverse adelante, para después atacarlo.



272

Nº 272.

I

- | | | |
|----|---------|---------|
| 2. | e4—e5 | Cf6—d5 |
| 3. | c2—c4 | Cd5—b6 |
| 4. | d2—d4 | d7—d6 |
| 5. | f2—f4 | d6 : e5 |
| 6. | f4 : e5 | Cb8—c6 |
| 7. | Ac1—e3 | Ac8—f5 |
| 8. | Cb1—c3 | e7—e6 |
| 9. | Cg1—f3 | Af8—e7 |

Las blancas tienen en el centro tres peones, pero tienen que preocuparse siempre de su defensa. El plan de las negras: un enroque corto y la ruptura del centro con la jugada f7—f6. En esta aguda posición las posibilidades de los rivales son aproximadamente iguales, pero las negras han de actuar con cautela. Si las blancas logran organizar el avance de los peones centrales, éste puede resultar fatal para las negras.

II

- | | | |
|----|---------|---------|
| 2. | e4—e5 | Cf6—d5 |
| 3. | d2—d4 | d7—d6 |
| 4. | Cg1—f3 | Ac8—g4 |
| 5. | Af1—e2 | e7—e6 |
| 6. | 0—0 | Af8—e7 |
| 7. | c2—c4 | Cd5—b6 |
| 8. | e5 : d6 | c7 : d6 |

La situación de las blancas es algo dominante. Posteriormente se esforzarán por aumentar la presión en el flanco de la dama. La tarea de las negras es atacar el centro de peones con sus figuras.

Defensa Alekhine

S. Kokkoris D. Marovic

Jugada en Atenas en 1970

- | | | |
|----|-------|--------|
| 1. | e2—e4 | Cg8—f6 |
| 2. | e4—e5 | Cf6—d5 |
| 3. | c2—c4 | Cd5—b6 |
| 4. | d2—d4 | d7—d6 |
| 5. | f2—f4 | ... |

Los ajedrecistas de experiencia, al jugar con las blancas prefieren evitar esta complicada variante y optan por 5. e5 : d6.

5. . . . d6 : e5
 6. f4 : e5 Cb8—c6
 7. Ac1—e3 . . .

Mejor que 7. Cf3 Ag4, y los peones de las blancas quedan amenazados.

7. . . . Ac8—f5
 8. Cb1—c3 e7—e6
 9. Cg1—f3 Af8—e7
 10. d4—d5 . . .

Las blancas deciden poner inmediatamente sus peones en movimiento, entablándose en el centro una reñida escaramuza.

10. . . . Cc6—b4!

Réplica correcta. Después de 10. . .ed 11. cd Cb4 12. Cd4 Ag6 las blancas obtienen la posibilidad de movilizar rápidamente sus fuerzas: 13. Ab5+ Rf8 14. 0—0. Por ejemplo: 14. . .Rg8 (amenaza

zaba 15. Ce6+) 15. Cf5 A : f5 16. A : b6 Ag6 17. Af2 con buenas perspectivas de ataque.

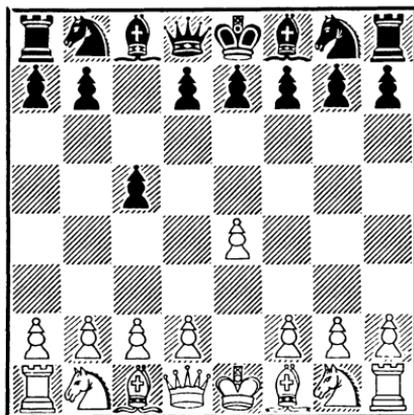
11. Cf3—d4 Af5—g6
 12. a2—a3 . . .

Comenzando operaciones activas en el centro, las blancas confiaban mucho en esta jugada, pero las negras tienen una fuerte respuesta.

12. . . . c7—c5!
 13. Cd4 : e6 . . .

En posiciones semejantes cuando las piezas están “pendientes” (se encuentran amenazadas) por lo común tratan de “venderse” con alto precio, objetivo que persigue la última jugada de las blancas. Sin embargo, esto es jugar con fuego, ya que las blancas tienen atraso en su despliegue.

13. . . . f7 : e6
 14. a3 : b4 c5 : b4
 15. Cc3—b5 0—0
 16. d5—d6 Ae7—g5



274

El rey no tiene vías de salvación.

21. . . . Ag6—h5+

22. Tf1—f3 Ah5 : f3+

23. Re2 : f3 . . .

O bien 23. gf D : h2+ 24. Af2 D : e5+ y 25. . .D : b5 con superioridad material.

23. . . . Ta8—f8+

Cuando las tres piezas se abalanzan sobre el rey, mal se le ponen las cosas a éste.

24. Rf3—e2 Dh4—g4+

25. Re2—e1 Dg4 : g2

Las blancas se rindieron, pues a 26. De2, sigue 26. . .Dh1+.

Defensa siciliana

1. e2—e4 c7—c5

№ 274. La defensa siciliana se caracteriza por un equilibrio inestable netamente expresado, donde el mínimo error puede redundar en el empeoramiento brusco de la posición y llevar a la derrota. Desde las primeras jugadas

las negras aplican un plan independiente que permite a las blancas ocuparse de sus asuntos en el flanco del rey, mientras que las primeras despliegan la iniciativa en el flanco de la dama. La particularidad de esta apertura reside en que exige de los rivales un juego extraordinariamente exacto. Sin embargo, a pesar de las dificultades, la posibilidad de hacer un juego activo por las negras atrae las simpatías de muchos ajedrecistas.

En la actualidad, la defensa siciliana es una de las aperturas más extendidas.

En la defensa siciliana existen muchos sistemas. Sólo daremos a conocer los fundamentales.

I. Sistema cerrado

En esta variante las blancas aceptan el reto y, sin abrir el centro, aspiran a desple-

gar lo más rápido posible sus piezas para empezar después el asalto a la posición del enroque adversario.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 2. | Cb1—c3 | Cb8—c6 |
| 3. | g2—g3 | g7—g6 |
| 4. | Af1—g2 | Af8—g7 |
| 5. | d2—d3 | d7—d6 |
| 6. | Cg1—e2 | Ta8—b8 |
| 7. | 0—0 | b7—b5 |
| 8. | f2—f4 | ... |

Los planes de los bandos están claros. Las negras tendrán que resistir el ataque dirigido contra su rey, pero tienen posibilidad de mostrar iniciativa en el centro y en el flanco de la dama.

II. Variante Scheveningen

- | | | |
|----|--------|-------|
| 2. | Cg1—f3 | e7—e6 |
| 3. | d2—d4 | ... |

En todos los demás sistemas, excepto el cerrado, las blancas, comúnmente, realizan este avance en el centro.

- | | | |
|----|-----|---------|
| 3. | ... | c5 : d4 |
|----|-----|---------|

- | | | |
|----|----------|--------|
| 4. | Cf3 : d4 | Cg8—f6 |
|----|----------|--------|

Tiene significado independiente la variante en que las negras no se apresuran con este movimiento sino que juegan primero 4. . . Dc7, o bien 4. . . a6.

Estas continuaciones, a primera vista sencillas, permiten a las negras disimular temporalmente sus planes estratégicos. Por ejemplo: 4. . . a6 5. Cc3 Dc7 6. Ae2 Cc6 7. Ae3 C : d4 8. A : d4 Ce7 9. 0—0 Cc6 con un juego complicado.

- | | | |
|----|--------|-------|
| 5. | Cb1—c3 | d7—d6 |
|----|--------|-------|

También se juega aquí 5. . . Ab4, teniendo las blancas una fuerte respuesta 6. e5 con ventajosas complicaciones.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 6. | Af1—e2 | a7—a6 |
| 7. | 0—0 | Cb8—c6 |
| 8. | Ac1—e3 | Af8—e7 |
| 9. | f2—f4 | Dd8—c7 |

Los planes de los rivales también están absolutamente cla-

ros en esta posición: el objetivo de las blancas es atacar al rey; las negras, con el avance del peón "b", comienzan su ataque contra el flanco de la dama. Esto es característico para la defensa siciliana.

III. Variante del dragón

2. Cg1—f3 d7—d6
Si las negras juegan 2. . .Cc6, después de 3. d4 cd 4. C : d4 Cf6 5. Cc3 d6, las blancas tienen una jugada fuerte 6. Ag5, amenazando con tomar en f6, que impide la jugada 6. . . g6, siendo esta última la clave de la variante del dragón. Las negras se ven obligadas a jugar 6. . .e6, pasando al sistema de Scheveningen.

3. d2—d4 c5 : d4

4. Cf3 : d4 Cg8—f6

5. Cb1—c3 g7—g6

Se considera que la disposi-

ción de los peones negros h7—g6—f7—e7—d6 tiene la forma del corvado lomo del dragón. De aquí el nombre de la variante.

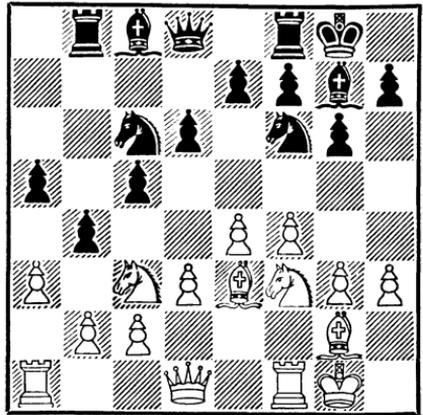
6. Ac1—e3 Af8—g7

7. f2—f3 Cb8—c6

8. Dd1—d2 0—0

9. 0—0—0

También es posible 9. Ac4, seguido de 10. 0—0—0. Los planes de los bandos están definidos. Las blancas se disponen a emprender el ataque contra el rey, avanzando los peones "h" y "g". Las negras tratan de iniciar operaciones activas en el flanco de la dama. Como es habitual en las posiciones con enroques a lados distintos, se entabla una lucha reñida bajo el lema "quién es más rápido". El juego de las blancas está claro, la tarea de las negras es más complicada, pues exige una hábil conjugación de defensa y contraataque.



Defensa siciliana

B. Spasski

E. Gueller

Jugada en Sujumi en 1968

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | c7—c5 |
| 2. | Cb1—c3 | d7—d6 |
| 3. | g2—g3 | Cb8—c6 |
| 4. | Af1—g2 | g7—g6 |
| 5. | d2—d3 | Af8—g7 |
| 6. | f2—f4 | Cg8—f6 |

Los peones e4 y f4 ocupan ya las líneas de partida para irrumpir en el dispositivo enemigo. Como sabemos, es más fácil detener a los peones con peones, de aquí que parezca más natural la jugada 6. . . e6, la cual prepara a las negras para responder a la ofensiva g3—g4 con f7—f5.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 7. | Cg1—f3 | 0—0 |
| 8. | 0—0 | Ta8—b8 |
| 9. | h2—h3 | . . . |

Esta jugada persigue dos fines: primero, preparar el asalto con ayuda de peones; segundo, asegurar el pasaje del

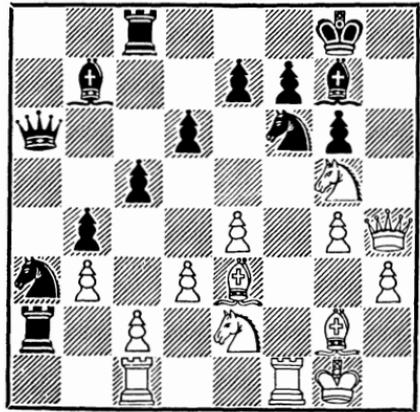
alfil al punto e3, defendiéndolo oportunamente del ataque Cg4.

- | | | |
|-----|--------|-------|
| 9. | . . . | b7—b5 |
| 10. | a2—a3 | a7—a5 |
| 11. | Ac1—e3 | b5—b4 |

№ 275. Así pues, las negras pasaron a la ofensiva en el flanco de la dama antes que las blancas en el flanco del rey. Mas, durante el ataque contra el flanco de la dama el objetivo es modesto: ocupar puntos de apoyo en el campo enemigo. Entretanto, el ataque dirigido contra el rey es muy peligroso. Tanto el ataque como la defensa tienen riesgos.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 12. | a3 : b4 | a5 : b4 |
| 13. | Cc3—e2 | Ac8—b7 |
| 14. | b2—b3 | Tb8—a8 |
| 15. | Ta1—c1 | . . . |

Los propósitos de las blancas se esclarecen: todo está listo para el asalto sobre el flanco del rey, pero, primero, quieren afianzarse en el flanco de



la dama. El peón c2 debe actuar de barrera en el camino de las figuras negras.

15. . . . Ta8—a2

16. g3—g4 Dd8—a8

17. Dd1—e1 . . .

La dama blanca quiere llegar a h4.

17. . . . Da8—a6

Una celada. A 18. Dh4 le seguirá 18. . . C : e4 19. de D : e2.

18. De1—f2 Cc6—a7

Las negras siguen manobrando tranquilamente, su caballo se encamina hacia a3. Sin embargo, este plan es lento y permite a las blancas emprender un ataque demolidor.

19. f4—f5! Ca7—b5

20. f5 : g6 h7 : g6

21. Cf3—g5 Cb5—a3

Las negras fueron las primeras en atacar su objetivo, el peón c2, pero después de la siguiente jugada de las blancas se pone en claro que

la amenaza de éstas es mucho más peligrosa.

22. Df2—h4 Tf8—c8

Nº 276.

23. Tf1 : f6!! . . .

No puede ser más oportuno. Esta efectiva combinación recalca la perspicacia estratégica de las blancas.

23. . . . e7 : f6

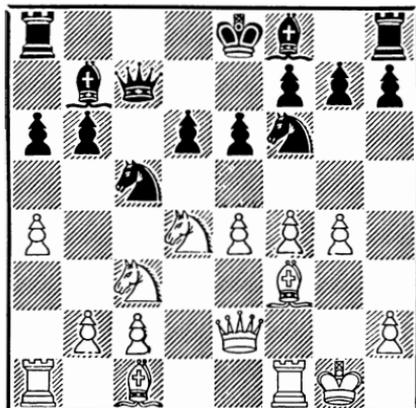
24. Dh4—h7+ Rg8—f8

25. Cg5 : f7! . . .

Sólo este golpe, que destroza los reductos de peones enemigos, hace que la combinación de las blancas sea correcta. El rey negro, tiene que luchar casi solo contra fuerzas superiores, mientras que las piezas negras, atascadas en el otro flanco, se ven obligadas a contemplar desde lejos esta lucha desigual. En caso de 25. . . R : f7 la partida se decide tanto con 26. Ah6 como con 26. Cf4.

25. . . . Ta2 : c2

26. Ae3—h6 Tc2 : c1+



27. Ce2 : c1 Rf8 : f7
 28. Dh7 : g7+ Rf7—e8
 Aquí hubiera sido posible
 29. e5 A : g2 30. e6, pero las
 blancas optan por otra vía.
 29. g4—g5 f6—f5
 30. Dg7 : g6+ Re8—d7
 31. Dg6—f7+ Rd7—c6
 32. e4 : f5+ . . .

Las negras se rindieron. Después de los cambios en b7 los peones blancos f5 y g5 a marchas forzadas alcanzan la promoción.

Defensa siciliana

N. Kopáev V. Alatórtsev

Jugada en Leningrado en 1938

1. e2—e4 c7—c5
 2. Cg1—f3 e7—e6
 3. d2—d4 c5 : d4
 4. Cf3 : d4 Cg8—f6
 5. Cb1—c3 d7—d6
 6. Af1—e2 . . .

Las blancas tienen diferentes procedimientos para desarro-

llar la iniciativa. Por ejemplo, 6. g4, con amenaza de expulsar al caballo. O bien, 6. f4.

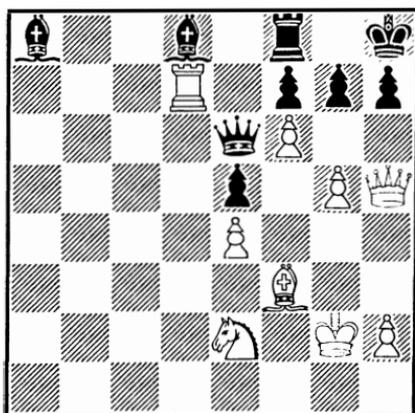
6. . . . a7—a6
 7. 0—0 Dd8—c7
 8. a2—a4 . . .

Actualmente se ha llegado a la conclusión de que no es obligatoria esta jugada, con la que las blancas quieren restringir la actividad del enemigo en el flanco de la dama.

8. . . . b7—b6
 9. f2—f4 Cb8—d7
 Mejor es 9. . . . Ab7 10. Af3 Cc6.
 10. Ae2—f3 Ac8—b7
 11. g2—g4 Cd7—c5
 12. Dd1—e2 . . .

№ 277. Las negras esperaban presionar con piezas sobre el peón e4, pero las blancas, con jugadas lógicas, contienen esta presión, al mismo tiempo que siguen sus preparativos de ataque.

12. . . . Af8—e7



13. De2—g2 0—0

Para movilizarse por completo, las negras se ven obligadas a enrocar, pero a su rey no le aguarda una vida tranquila.

14. g4—g5 Cf6—e8

15. Ac1—e3 e6—e5

16. Cd4—e2 Ab7—c6

17. f4—f5 Ae7—d8

18. Dg2—g4 Dc7—d7

19. b2—b3 b6—b5

20. a4 : b5 a6 : b5

21. Ta1 : a8 Ac6 : a8

22. Ae3 : c5 d6 : c5

23. Tf1—d1 Ce8—d6

Para obtener juego activo las negras sacrifican el peón, aunque a las blancas les convendría renunciar a esta ofrenda.

24. Cc3 : b5 Dd7 : b5

25. Td1 : d6 c5—c4!

26. Rg1—g2 ...

Amenaza la jugada 26... Dc5+.

26. ... Rg8—h8

Con el sacrificio del peón

las negras lograron una fuerte respuesta. Hubiera sido más correcto continuar 26... Dc5 y luego Ab6 con contraataque.

27. Dg4—h5 Ad8—e7

28. Td6—d1 c4 : b3

29. c2 : b3 Db5 : b3?

Las negras aspiran a restablecer la igualdad material, pero el ataque de las blancas de nuevo adquiere carácter amenazador. Mejor hubiera sido 29... Ac6.

30. Td1—d7 Ae7—d8

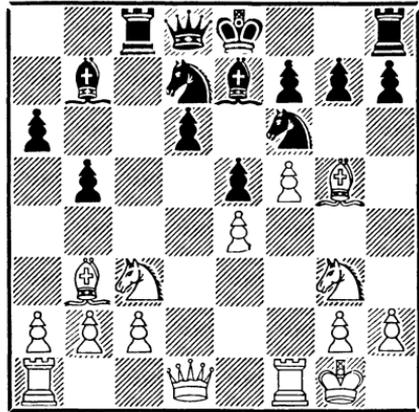
31. f5—f6 Db3—e6

№ 278. Después de 31... Rg8, las negras podían aún ofrecer una resistencia tenaz. Ahora, en cambio, la partida concluye inesperadamente con un precioso final.

32. g5—g6!

Posición fantástica. Ambos peones de las blancas alcanzaron la sexta línea y no pueden ser tomados.

32. ... h7—h6



33. Dh5 : h6+!! g7 : h6
 34. g6-g7+ Rh8-g8
 35. g7 : f8D+ Rg8 : f8
 36. Td7 : d8+ De6-e8
 37. Td8 : e8+.

Las negras se rindieron.

Defensa siciliana

R. Byrne

R. Fischer

Jugada en Susa en 1967

1. e2-e4 c7-c5
 2. Cg1-f3 d7-d6
 3. d2-d4 c5 : d4
 4. Cf3 : d4 Cg8-f6
 5. Cb1-c3 a7-a6

Una continuación flexible y moderna. Por el momento, las negras no determinan su plan: pueden jugar e7-e6, e7-e5 o bien g7-g6.

6. Af1-c4 e7-e6
 7. Ac4-b3 b7-b5

Las negras empiezan sin demora operaciones activas en el flanco de la dama.

8. f2-f4 . . .

La continuación más reñida. A 8. . . b4 las negras se proponen jugar 9. e5.

8. . . . Ac8-b7
 9. f4-f5 e6-c5
 10. Cd4-e2 . . .

Sacrificio posicional del peón. A 10. . . C : c4 sigue 11. Ad5 C : c3 12. C : c3 A : d5 13. D : d5 y a cambio del peón sacrificado las blancas adquieren iniciativa. Por ejemplo: 13. . . Cd7 14. Ag5! Dc8 15. 0-0-0.

10. . . . Cb8-d7
 11. Ac1-g5 Af8-e7
 12. Ce2-g3 Ta8-c8
 13. 0-0

№ 279. Esta jugada lógica coloca a las blancas ante grandes dificultades. Hubiera sido correcto 13. A : f6 C : f6 14. Ch5, tratando de ganar la batalla por el punto d5 (con cambio de sus defensores, los caballos negros).

13. . . . h7-h5!

¡Preciosa jugada! Amenazando con 14. . . h5—h4, las negras logran la iniciativa.

14. h2—h4 . . .

¡Peor es el remedio que la enfermedad! Habría sido mucho mejor jugar 14. Ah4. En el dispositivo de las blancas se crean ahora infinidad de puntos débiles.

14. . . . b5—b4

15. Ag5 : f6 Ae7 : f6

16. Cc3—d5 Af6 : h4

17. Cg3 : h5 Dd8—g5

Este cambio de decorado es típico para la defensa siciliana. Al cometer un solo error las blancas caen en una situación crítica. Byrne resiste desesperadamente, pero ya no puede salvar la partida.

18. f5—f6! g7—g6

¡Jugada precisa! A 18. . . D : h5 sigue la fuerte jugada 19. fg y en el caso de 18. . . T : h5 hay la respuesta 19. Tf5.

19. Ch5—g7+ Re8—d8

20. Tf1—f3 Ah4—g3

21. Dd1—d3 Ag3—h2+

22. Rg1—f1 Cd7—c5

23. Tf3—h3 Th8—h4!

Las negras rechazan el sacrificio. Después de 23. . . C : d3 24. T : h8+ Rd7 25. Aa4+ la lucha se complicaría.

24. Dd3—f3 Cc5 : b3

25. a2 : b3 Th4 : h3

26. Df3 : h3 Ab7 : d5

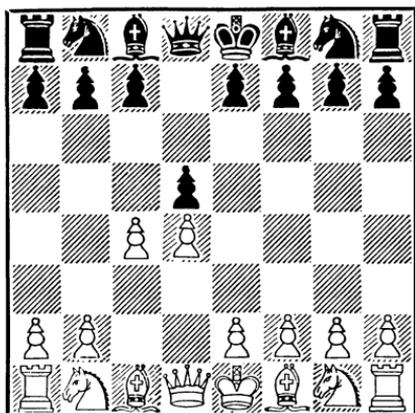
27. e4 : d5 Dg5 : f6+

28. Rf1—e1 Df6—f4

Y las blancas abandonaron.

APERTURAS CERRADAS

Ya hemos dicho que se llaman cerradas todas las aperturas donde la primera jugada de las blancas no sea 1. e2—e4. En las aperturas cerradas el juego por lo común reviste carácter tranquilo, no forzado. Sin embargo, el propio nombre de esta apertura es en gran medida condicional. También en



280

las aperturas cerradas existen no pocas variantes en las que lo reñido de la lucha no es menor que en el gambito de rey.

Gambito de dama aceptado

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 . . .

Nº 280. Esta jugada tiene por finalidad alejar al peón enemigo del centro. El gambito de dama aceptado surge si las negras toman el peón. Ciertamente el sacrificio del peón c4 es fingido: intentar defender al peón negro en c4 no promete nada bueno.

2. . . . d5 : c4

3. Cg1—f3 . . .

¿Por qué las blancas no juegan 3. e4, ocupando inmediatamente el centro? Resulta que las negras disponen del contragolpe 3. . . e5, por ejemplo: 4. de D : d1+ 5. R : d1 Cc6 6. f4 Ae6 con juego activo.

Por eso, a 3. . . e5 lo mejor es contestar en el espíritu de gambito: 4. Cf3 ed 5. A : c4, aspirando al despliegue rápido.

3. . . . Cg8—f6

Tampoco es conveniente 3. . . b5 debido a que sigue 4. a4 c6 5. e3 Db6 (5. . . e6 6. ab cb 7. b3 Ab4+ 8. Ad2 A : d2+ 9. Cb : d2) 6. ab cb 7. Ce5 Ab7 8. b3 cb 9. D : b3, y las blancas recuperan el peón, consiguiendo una posición excelente.

4. e2—e3 e7—e6

5. Af1 : c4 c7—c5

Ataque oportuno al centro, dé lo contrario, las blancas jugarán 6. Cc3 y 7. e4, formando un fuerte reducto de peones en el centro.

6. 0—0 a7—a6

7. Dd1—e2 b7—b5

8. Ac4—b3 Ac8—b7

9. Tf1—d1 Cb8—d7

La práctica ha probado que en esta posición la iniciativa

está en manos de las blancas, aunque la posición de las negras es sólida. Las blancas deben esforzarse por avanzar e3—e4 y emprender acciones activas en el flanco del rey. Las negras van algo retrasadas en la movilización de sus piezas y tienen que defenderse con precaución.

Gambito de dama rehusado

Este gambito surge en caso de que las negras no tomen c4. El gambito rehusado tiene muchas variantes. Examinaremos dos, las más características.

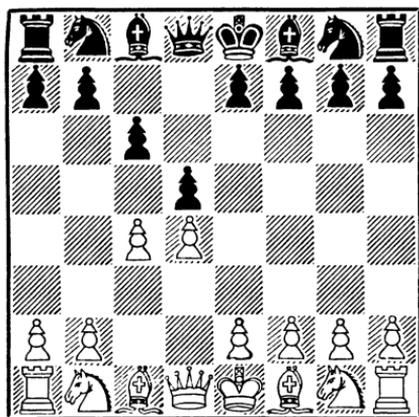
Defensa ortodoxa

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | e7—e6 |
| 3. | Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 4. | Ac1—g5 | Cb8—d7 |
| 5. | e2—e3 | ... |

¿Por qué las blancas no ganan el peón mediante 5. cd ed 6. C : d5, si el caballo f6 está atado? Sin embargo, el caballo puede liberarse 6... C : d5! 7. A : d8 Ab4+ 8. Dd2. No hay otras jugadas. Lástima, pero hay que protegerse con la dama, quedándole a las negras una pieza de ventaja (compruebe esta variante).

- | | | |
|----|----------|---------|
| 5. | ... | Af8—e7 |
| 6. | Cg1—f3 | 0—0 |
| 7. | Ta1—c1 | c7—c6 |
| 8. | Af1—d3 | d5 : c4 |
| 9. | Ad3 : c4 | Cf6—d5 |

Las negras tienen una posición fuerte, pero algo cerrada, y aún tienen que solucionar el problema del alfil c8. Por eso aspiran a cambios que favorezcan la defensa y el avance de los peones "e" o "c" para dejar paso al alfil. Por ejemplo: 10. C : e7 D : e7 11. 0—0 C : c3 12. T : c3 e6—e5!



281

Defensa eslava

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | c7—c6 |

№ 281. De esta forma las negras fortifican el centro, sin cerrar camino al alfil c8.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 3. | Cg1—f3 | Cg8—f6 |
| 4. | Cb1—c3 | d5 : c4 |
| 5. | a2—a4 | ... |

Si se juega 5. e4, la partida puede transformarse en un verdadero gambito: 5. . . b5 6. e5 Cd5 7. a4 e6, con una posición complicada. También se emplea la jugada 5. e3 con esta probable continuación: 5. . . b5 6. a4 b4 7. Ca2 e6 8. A : c4 Ae7 9. 0—0 0—0 10. De2 Ab7, con posibilidades iguales.

- | | | |
|----|----------|--------|
| 5. | ... | Ac8—f5 |
| 6. | e2—e3 | e7—e6 |
| 7. | Af1 : c4 | Af8—b4 |
| 8. | 0—0 | 0—0 |
| 9. | Dd1—e2 | Cb8—d7 |

Comienza una lucha llena de maniobras. Las blancas se

esfuerzan por poner en movimiento su centro de peones, mientras que las negras se proponen atacarlo.

Gambito de dama aceptado

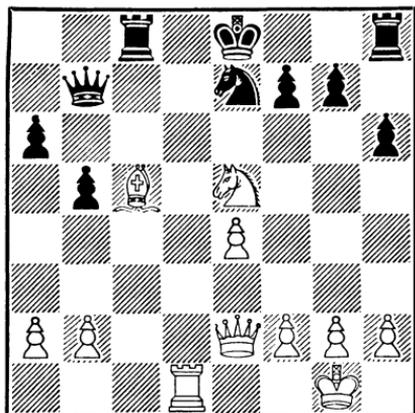
I. Boleslavski

R. Dzhindzhijashvili

Jugada en Minsk en 1966

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | d5 : c4 |
| 3. | Cg1—f3 | Cg8—f6 |
| 4. | e2—e3 | e7—e6 |
| 5. | Af1 : c4 | c7—c5 |
| 6. | 0—0 | a7—a6 |
| 7. | Cb1—c3 | b7—b5 |
| 8. | Ac4—b3 | Ac8—b7 |
| 9. | Dd1—e2 | Cb8—d7 |
| 10. | Tf1—d1 | Dd8—b8 |
| 11. | d4—d5 | ... |

Las negras van un poco más atrasadas en el despliegue de las piezas, mientras que las



282

blancas se apresuran a entablar el juego abierto en el centro.

11. . . . e6 : d5
 12. Cc3 : d5 Cf6 : d5
 13. Ab3 : d5 Ab7 : d5
 14. Td1 : d5 Db8—b7
 15. e3—e4 Af8—e7
 16. Ac1—g5! Cd7—b6

Contra 16. . . A : g5, las blancas se disponen a jugar 17. Tad1, y si 17. . . Td8, entonces 18. C : g5 h6 (18. . . 0—0 19. Dd3, ganando una pieza) 19. C : f7! R : f7 20. Dh5+ con fortísimo ataque. A 17. . . Ae7 sigue 18. T : d7 D : d7 19. T : d7 R : d7 20. Dd2+ Re8 21. Dd5!

17. Ta1—d1 . . .

Para retener al rey enemigo en el centro, las blancas sacrifican calidad. Si ahora 17. . . C : d5, entonces, después de 18. ed f6 19. d6! fg 20. Te1, las blancas obtienen un fuerte ataque.

17. . . . h7—h6

18. Ag5 : e7 Cb6 : d5
 19. Ae7 : c5 Cd5—e7
 20. Cf3—e5 Ta8—c8

№ 282. Sobre las negras se cernía la amenaza 21. Td7, por eso su jugada es natural. Y, no obstante, en ella reside precisamente el error decisivo. Habría sido necesario 20. . . Dc7, para responder a 21. Ad6 con Db7.

21. Td1—d7 Tc8—c7
 22. Td7—d8+!!

Esta bonita combinación conduce a marchas forzadas a la victoria de las blancas.

22. . . . Re8 : d8

23. Ce5 : f7+ Rd8—d7 O bien 23. . . Re8 24. Cd6+, ganando la dama y consiguiendo superioridad material.

24. De2—g4+ Rd7—c6
 25. Dg4—e6+!

Las negras se rindieron. Después de 25. . . R : c5 26. Dd6+ Rc4 reciben mate con la jugada Ce5.

Gambito de dama

E. Grünfeld A. Alekhine

Jugada en Karlsbad en 1923

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Cg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | e7—e6 |
| 3. | Cb1—c3 | d7—d5 |

Con cambio de las jugadas surgió la posición del gambito de dama.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | Ac1—g5 | Af8—e7 |
| 5. | Cg1—f3 | Cb8—d7 |
| 6. | e2—e3 | 0—0 |
| 7. | Ta1—c1 | c7—c6 |
| 8. | Dd1—c2 | ... |

Las blancas no quieren perder tiempo y esperan que las negras tomen en c4, para jugar A : c4 con un solo movimiento (y no con dos, como resultaría en el caso de 8. Ad3 dc 9. A : c4).

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 8. | ... | a7—a6 |
| 9. | a2—a3 | h7—h6 |
| 10. | Ag5—h4 | Tf8—e8 |

Se entabla una original *lucha por un tiempo*. Las blancas

demoran la jugada Ad3, tratando de hacer movimientos útiles, mientras que las negras no se apresuran a tomar en c4.

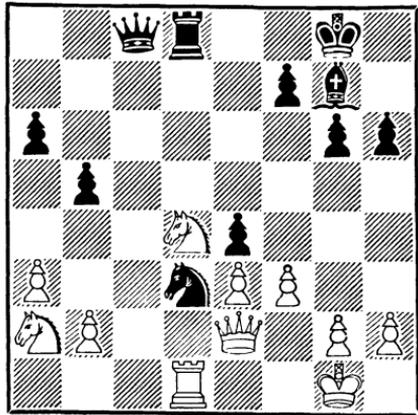
- | | | |
|-----|--------|-----|
| 11. | Af1—d3 | ... |
|-----|--------|-----|

La lucha en el mismo sentido hubiera podido proseguir con la jugada 10. h3, pero las negras habrían podido responder activamente 11... b5.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 11. | ... | d5 : c4 |
| 12. | Ad3 : c4 | b7—b5 |
| 13. | Ac4—a2 | c6—c5! |

Las negras consiguieron resolver los problemas de apertura. No temen a los ataques. Por ejemplo: 14. dc C : c5 15. Ab1 Ab7! 16. A : f6 A : f6 17. Dh7+ Rf8 18. C : b5 ab 19. T : c5 A : b2, con ventaja.

- | | | |
|-----|----------|---------|
| 14. | Tc1—d1 | c5 : d4 |
| 15. | Cf3 : d4 | Dd8—b6 |
| 16. | Aa2—b1 | Ac8—b7 |
| 17. | 0—0 | ... |



La combinación 17. Cd : b5 ab 18. T : d7 no se hubiera logrado, ya que en lugar de 17. . .ab, las negras responderían con 17. . .Dc6! defendiendo rápidamente al caballo d7.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 17. | . . . | Ta8—c8 |
| 18. | Dc2—d2 | Cd7—e5 |
| 19. | Ah4 : f6 | Ae7 : f6 |
| 20. | Dd2—c2 | g7—g6 |
| 21. | Dc2—e2 | Ce5—c4 |
| 22. | Ab1—e4! | . . . |

La iniciativa está en manos de las negras, pero las blancas se defienden con precisión. Así, hubiera sido malo tomar ahora con el caballo en a3, debido a 23. Df3! con ganancia en calidad.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 22. | . . . | Af6—g7 |
| 23. | Ae4 : b7 | Db6 : b7 |
| 24. | Td1—c1 | e6—e5 |
| 25. | Cd4—b3 | e5—e4 |
| 26. | Cb3—d4 | Te8—d8 |
| 27. | Tf1—d1 | Cc4—e5 |

En el dispositivo blanco existe el punto débil d3, y las

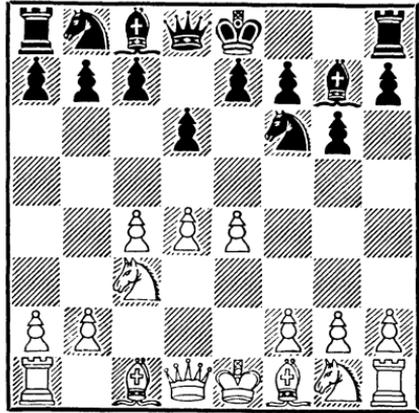
negras dirigen hacia allí su caballo.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 28. | Cc3—a2 | Ce5—d3 |
| 29. | Tc1 : c8 | Db7 : c8 |
| 30. | f2—f3 | . . . |

№ 283. Hasta este momento las blancas se habían defendido ingeniosamente, tratando de debilitar a base de cambios la potencia ofensiva de las negras. Mas ahora cometen un error apenas perceptible que permite a las negras decidir inmediatamente el juego. Primero se debió jugar 30. Cc3 y sólo en el caso de 30. . .f5, responder con 31. f3. Entonces la combinación 31. . .T : d4 32. ed A : d4+ 33. Rf1 Cf4 34. Dd2 Dc4+ 35. Ce2 e3 se habría replicado con la jugada 36. b3!

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 30. | . . . | Td8 : d4! |
| 31. | f3 : e4 | . . . |

Contra 31. ed, Alekhine se proponía jugar 31. . .Ad4+ 32. Rf1 Cf4 33. D : e4 (o bien



33. Dd2 Dc4+ 34. Re1 e3)
 33. . . . Dc4+ 34. Re1 C : g2+
 35. Rd2 Ae3+, imponiéndose
 las negras.

31. . . . Cd3—f4

32. e3 : f4 Dc8—c4!

Jugada culminante de la combinación. Todo está claro. Las blancas sufren pérdidas materiales.

33. De2 : c4 Td4 : d1+

34. Dc4—f1 Ag7—d4+

Las blancas abandonaron.

Otras aperturas cerradas

Al ajedrecista neófito le será de más utilidad jugar aperturas abiertas y no las cerradas. En las abiertas se desarrollan con más rapidez los acontecimientos, los planes son más claros y sencillos. Primero, hay que adquirir hábitos en las posiciones abiertas para, después, estudiar las cerradas. Por eso no estimamos necesario explicar al de-

talle las restantes y numerosas aperturas cerradas, sino que daremos a conocer a los lectores las tres más características.

Antigua defensa india

1. d2—d4 Cg8—f6

2. c2—c4 g7—g6

3. Cb1—c3 Af8—g7

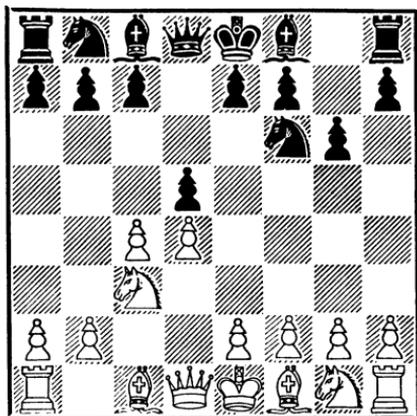
4. e2—e4 d7—d6

№ 284. En esta apertura las negras no aspiran a la pronta confrontación de peones en el centro. Primero, despliegan sus figuras y sólo después emprenden el juego activo.

La antigua defensa india se caracteriza por el despliegue del alfil en g7. Las negras no impiden al adversario estructurar el centro de peones, al que atacan posteriormente con sus peones. He aquí una de las continuaciones posibles.

5. f2—f3 0—0

6. Ac1—e3 e7—e5



285

7. d4—d5 Cf6—h5
8. Dd1—d2 f7—f5
9. 0—0—0

Defensa Grünfeld

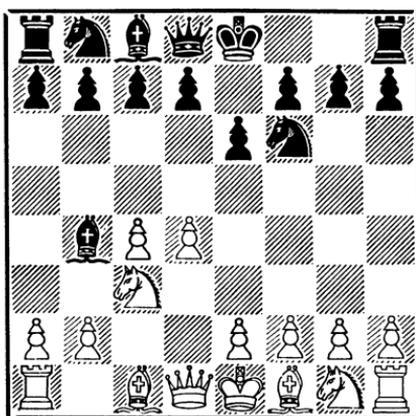
1. d2—d4 Cg8—f6
2. c2—c4 g7—g6
3. Cb1—c3 d7—d5

№ 285. En este comienzo el método empleado para atacar el centro es diferente al de la antigua defensa india. Las negras permiten también al rival organizar el centro de peones, pero lo atacan de manera distinta. La variante principal de la defensa Grünfeld es la siguiente:

4. c4 : d5 Cf6 : d5
5. e2—e4 Cd5 : c3
6. b2 : c3 Af8—g7
7. Af1—c4 c7—c5
8. Cg1—e2 Cb8—c6
9. Ac1—e3 0—0

10. 0—0,
entablándose la lucha en torno al peón d4.

220



286

Defensa Nimtsóvich

1. d2—d4 Cg8—f6
2. c2—c4 e7—e6
3. Cb1—c3 Af8—b4

№ 286. La idea de la defensa Nimtsóvich reside en presionar con piezas en el centro.

I

4. a2—a3 . . .

La continuación de las blancas que más responde al espíritu de esta variante

4. . . . Ab4 : c3+
5. b2 : c3 . . .

Las blancas disponen de dos alfiles y pueden formar un poderoso reducto de peones en el centro, pero logran esta posición óptima retrasándose en el despliegue de su juego y debilitando el peón c4 (debido a que está doblado y no puede ser defendido desde la retaguardia). Por lo común, este peón es objeto del ataque de las negras:

- | | | |
|----|--------|--------|
| 5. | . . . | c7—c5 |
| 6. | e2—e3 | 0—0 |
| 7. | Af1—d3 | Cb8—c6 |
| 8. | Cg1—e2 | b7—b6 |
| 9. | e3—e4 | Cf6—e8 |

Las negras eluden 10. Ag5 que inmoviliza su pieza.

10. Ac1—e3 Ac8—a6!
Con el sacrificio del peón, las negras consiguen una posición activa. Las blancas pueden postergar la jugada 4. a2—a3 y comienzan tranquilamente a movilizar sus fuerzas.

II

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 4. | e2—e3 | c7—c5 |
| 5. | Cg1—f3 | 0—0 |
| 6. | Af1—d3 | d7—d5 |
| 7. | 0—0 | Cb8—c6 |
| 8. | a2—a3 | Ab4 : c3 |
| 9. | b2 : c3 | d5 : c4 |
| 10. | Ad3 : c4 | Dd8—c7 |

Esta posición surge frecuentemente en la práctica moderna de torneos. Las blancas

aspiran al juego abierto y al ataque mientras que las negras contraatacan con e5, organizando la presión en el centro.

Antigua defensa india

R. Letelier R. Fischer

Jugada en Leipzig en 1960

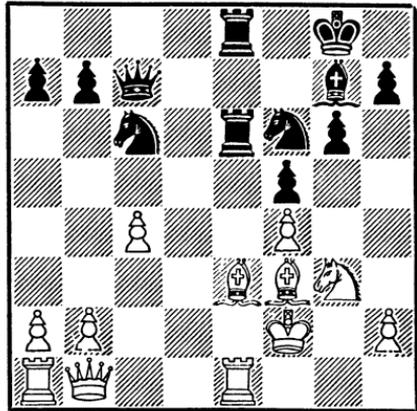
- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Cg8—f6 |
| 2. | c2—c4 | g7—g6 |
| 3. | Cb1—c3 | Af8—g7 |
| 4. | e2—e4 | 0—0 |

También se juega así, provocando el movimiento e4—e5.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 5. | e4—e5 | . . . |
|----|-------|-------|

Las blancas aceptan el reto. Sin embargo, con el despliegue insuficiente, el avance excesivo de los peones sólo conduce a la debilidad del centro.

- | | | |
|----|-------|--------|
| 5. | . . . | Cf6—e8 |
| 6. | f2—f4 | . . . |



Ahora es necesario apoyar al peón avanzado.

6. . . . d7—d6

7. Ac1—e3 c7—c5!

Para romper el centro enemigo, las negras no se detienen ante sacrificios.

8. d4 : c5 Cb8—c6

9. c5 : d6 e7 : d6

10. Cc3—e4 . . .

Inesperadamente el juego ha tomado carácter abierto y en tales posiciones se aprecia en mucho cada tiempo. Es necesario desplegar con más rapidez las piezas. La continuación más acertada hubiera sido 10. Cf3, y las negras no podrían tomar en e5 debido a 11. D : d8 C : d8 12. Ac5.

10. . . . Ac8—f5!

11. Ce4—g3 . . .

Este retroceso es forzoso. Después de 11. C : d6 C : d6 12. ed A : b2, las blancas pierden calidad.

11. . . . Af5—e6

12. Cg1—f3 Dd8—c7

13. Dd1—b1 d6 : e5

14. f4—f5 . . .

El rey de las blancas está detenido en el centro y por esto tratan de impedir que se abran las columnas. Pero las negras obstinadamente llevan adelante el cumplimiento de su plan.

14. . . . e5—e4!

15. f5 : e6 e4 : f3

16. g2 : f3 f7—f5!

17. f3—f4 Ce8—f6

18. Af1—e2 Tf8—e8

19. Re1—f2 . . .

Habría sido mejor enrocar, aunque después de T : e6 las negras adquieren ventaja posicional.

19. . . . Te8 : e6

20. Th1—e1 Ta8—e8

21. Ae2—f3 . . .

№ 287. Las blancas pensaban haber logrado estabilidad en su posición, pero...

21. . . . Te6 : e3!

22. Te1 : e3 Te8 : e3

23. Rf2 : e3 Dc7 : f4+!!
Golpe efectivo. A 24. R : f4
sigue 24. . . Ag7—h6×. En
caso de 24. Rf2 decide 24. . .
Ce5 25. Dd1 Cfg4+ y las
blancas pierden el alfil f3.
El ataque prosigue, mientras
que la supremacía material,
considerable, por cierto, la
adquieren las negras. Por eso
las blancas se rindieron.

Defensa Nimtsóvich

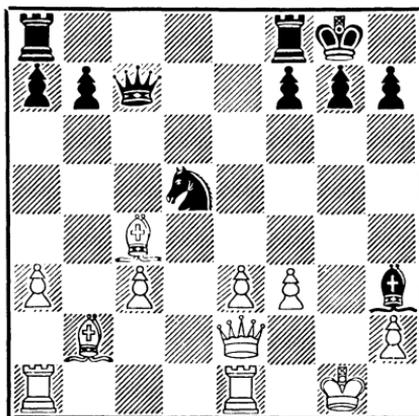
A. Roizman Yu. Averbaj

Jugada en Odesa en 1960

- | | |
|------------|----------|
| 1. d2—d4 | Cg8—f6 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Cb1—c3 | Af8—b4 |
| 4. e2—e3 | 0—0 |
| 5. Af1—d3 | d7—d5 |
| 6. Cg1—f3 | c7—c5 |
| 7. 0—0 | Cb8—c6 |
| 8. a2—a3 | Ab4 : c3 |
| 9. b2 : c3 | Dd8—c7 |
| 10. Ac1—b2 | d5 : c4 |

11. Ad3 : c4 e6—e5
Surge una posición de equi-
librio inestable. Las blancas
tienen dos alfiles y un centro
de peones; las negras han des-
plegado bien sus piezas. Las
blancas necesitan esforzarse
por hacer el juego abierto,
puesto que sólo en posiciones
abiertas sus alfiles podrán
revelar plenamente su fuerza.
La tarea de las negras reside
en impedir el despliegue del
enemigo. En esta situación se
considera correcta la jugada
12. h3, que permite defen-
derse de antemano del peligro
12. . . e4 con el subsiguiente
13. . . Cg4. Entonces se en-
tablaría una lucha con posi-
bilidades para ambos bandos.
Pero las blancas avanzan en
el acto el peón y esta conti-
nuación errónea permite a las
negras tomar en sus manos la
iniciativa.

- | | |
|------------|--------|
| 12. d4—d5 | Cc6—a5 |
| 13. Ac4—a2 | . . . |



288

La jugada intermedia 13. d6 conduce a la pérdida de la pieza después de 13...Db6.

13. . . . e5—e4

14. Cf3—d2 c5—c4

He aquí el resultado de la desafortunada estrategia de las blancas: sus dos alfiles están bloqueados, en tanto que el peón d5, aislado, necesita defensa.

Al caer en situación difícil, hay que saber defenderse con todas las fuerzas, tratando de sacar el máximo provecho de la posición. Hubiera sido justo el siguiente plan: 15. d6 (las blancas tratan de cambiar su peón débil). Tanto después de 15...Dc6, 16. a4, como después de 15...D : d6 16. C : c4, las blancas habrían podido resistir, pero hacen otra jugada errónea y su situación se vuelve desesperada. Cierto, para demostrar esto se requiere de las negras un juego enérgico.

Los acontecimientos posteriores se desarrollan a marchas forzadas.

15. Dd1—e2 Ac8—g4!

16. f2—f3 e4 : f3

17. g2 : f3 Ag4—h3

18. Tf1—e1 Cf6 : d5

19. Cd2 : c4 Ca5 : c4

20. Aa2 : c4 . . .

№ 288. Para 20. D : c4 las negras preparaban 20...Db6! con tres amenazas — 21...Dg6+ 21...D : b2 y 21...C : e3.

20. . . . Cd5 : e3!

21. Ac4—d3 . . .

Después de 21. D : e3 D : c4 las negras tienen un peón de ventaja y todas las posibilidades de ganar, puesto que a 22. Dd4 puede seguir 22...Db5!, que amenaza con la jugada 23...Dg5+ o simplemente 23...D : b2.

21. . . . Ta8—e8

22. De2—f2 Dc7—d8!

Golpe táctico que lleva a la victoria: no se puede 23. T : e3 debido a 23. . . Dg5+, que amenaza con tomar en d3.

23. Ab2—c1 Ce3—g4!
 ¡La última sutileza! La posición del rey de las blancas se descubre definitivamente y pronto caerá víctima del ataque.

24. Ad3 : h7+ Rg8—h7
 25. f3 : g4 Te8 : e1+
 26. Df2 : e1 Tf8—e8
 27. Ac1—e3 Te8—e4

Preste atención a que los *alfiles de distinto color*, que en la fase final de la partida corrientemente son precursores de tablas, en el medio juego contribuyen al ataque, ya que el alfil de dama no puede participar en la defensa de las casillas débiles de las blancas en su propio dispositivo.

28. De1—b1 f7—f5

29. Ae3—f2 Te4 : g4+
 30. Af2—g3 Tg4—g6

Las blancas abandonaron. Contra la amenaza 32. . . f4 no existe defensa satisfactoria. A 31. Dc1 sigue 31. . . Dd5 32. Dc2 f4.

* * *

Hemos surcado, por fin, el infinito mar de las variantes de aperturas, hemos analizado casi todos los esquemas fundamentales de movilización de las fuerzas por las blancas y las negras que conoce la teoría contemporánea de las aperturas.

Claro está que conocer y saber jugar todas las variantes en toda su gran profusión es imposible, y no es necesario. Incluso los maestros se limitan, por lo común, sólo a unas cuantas. *Lo principal es que las aperturas que usted*

elija correspondan a su estilo e inclinaciones.

Las aperturas, que juega el ajedrecista, constituyen su *repertorio de aperturas*. Si quiere ser un buen ajedrecista, usted ha de tener su propio repertorio. ¿Cómo crearlo?

Para empezar, elija algunos de los sistemas de apertura que más le agraden y estúdielos bien por el libro, prestando principal atención a la idea del sistema, a lo que deben procurar hacer las blancas y las negras. Luego, pruebe utilizar en la práctica dichos sistemas. Después del juego analice la partida, dedicando atención principal a cómo jugó usted la apertura, si consiguió o no resolver el problema del despliegue racional de fuerzas y si logró o no expresar la idea fundamental de la apertura. Así, paulatinamente, adquirirá la experiencia y conocimientos nece-

sarios de sus aperturas favoritas. Si, por el contrario, ve que tal o cual apertura complicada es superior a sus fuerzas, lo mejor es desistir por el momento de ella y jugar una apertura más sencilla y segura. Con mucha frecuencia se habla en las reseñas ajedrecísticas de las "novedades" utilizadas en tal o cual partida por las blancas o las negras. Por muy profundo que sea el estudio de las aperturas ajedrecísticas durante generaciones de maestros, de todas maneras quedan aún muchos caminos desconocidos. Es frecuente que el papel de innovadores lo desempeñan ajedrecistas de clase relativamente no muy alta, a juzgar por sus resultados en competiciones. El análisis de las variantes de las aperturas es un campo original del arte del ajedrez.

No se apresure a “inventar” toda la vida, mientras que las continuaciones del juego. En innovaciones surgen y se refutan con mucha frecuencia. En primer lugar hay que dominar las leyes fundamentales. No hay que tener prisa por de la apertura, que necesitará practicar el “alto pilotaje”.

Capítulo séptimo

**NO ES EL
NÚMERO,
SINO LA
HABILIDAD
LO QUE
DECIDE
TODO**

*A los reyes les quedan pocos siervos.
El palacio está desierto, sus cortesanos están
muertos.*

Ya. Kojanovski. „Ajedrez”



R2D

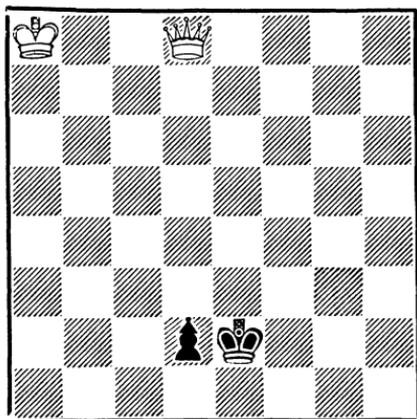


Como sabemos, se suele dividir la partida de ajedrez en tres fases: apertura o salida, medio juego y final. Esta división es condicional, pero sin embargo, al observar una posición, corrientemente se puede determinar en qué fase se encuentra la partida, ya que cada fase se distingue de las demás por particularidades que le son exclusivas. En la salida se opera la movilización de las fuerzas, en el medio juego se entabla la batalla general y el final corona el duelo y hace el balance de la batalla.

El final, como regla, se caracteriza por un número de piezas menor que en las otras fases. Por eso los ajedrecistas poco avezados tratan con frecuencia de evitar las simplificaciones, suponiendo que después de éstas el juego se hará aburrido y que la fase media de la partida llena de

combinaciones es mucho más interesante. Esto no es correcto. El final también es una fase muy interesante de la partida, sólo hace falta comprender sus particularidades y saberlo jugar.

Por el carácter de la lucha, el final puede dividirse en varios grupos. En el primero, uno de los rivales mantiene ventaja material y trata de dar mate al rey adversario. Finales semejantes los hemos analizado al comienzo mismo de nuestro libro. Figuran en el segundo grupo los finales con distinta correlación de fuerzas. Vamos a analizar ahora cuatro de ellos, los más importantes: cuando el peón lucha contra la dama; cuando la torre se enfrenta a la dama; cuando una pieza menor lanza reto a la dama y, finalmente, cuando una pieza menor mide sus fuerzas con la torre.



289

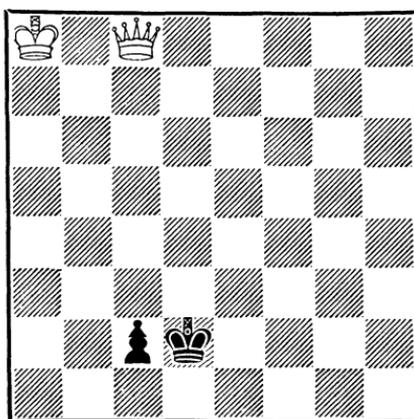
**EL MAS DEBIL CONTRA
LA MAS FUERTE**

¿Es posible que el peón pueda porfiar con la temible dama? Puede. Pero sólo cuando se encuentra en el umbral de su promoción, cuando le apoya su rey, mientras que el rey adversario se encuentra lejos.

Nº 289. La dama por sí sola, no puede hacerse con el peón. Debe acudir en su ayuda el rey blanco. Pero, ¿cómo puede conseguirlo? Tiene que ganar tiempo. El único procedimiento es obligar al rey de las negras a ocupar la casilla delante del peón. Entonces el peón no podrá transformarse en una sola jugada...

1. Dd8—e8+ Re2—f2
2. De8—a4 Rf2—e1
3. Da4—e4+ Re2—f2
4. De4—d3! Rf2—e1
5. Dd3—e3+ Re1—d1

La tarea ha sido cumplida.



290

Se ha ganado una jugada para aproximar su rey.

6. Ra8—b7 Rd1—c2
7. De3—e2 Rc2—c1
8. De2—c4+ Rc1—b2
9. Dc4—d3! Rb2—c1
10. Dd3—c3+ Rc1—d1

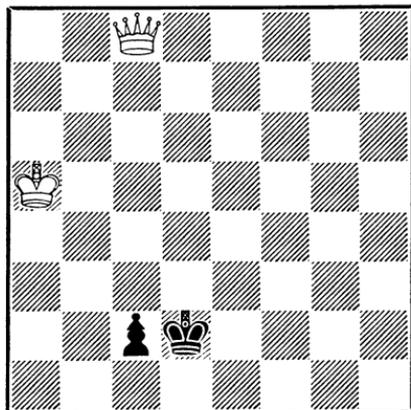
La historia se repite.

11. Rb7—c6 Rd1—e2
12. Dc3—c2 Re2—e1
13. Dc2—e4+ Re1—f2
14. De4—d3 Rf2—e1
15. Dd3—e3+ Re1—d1
16. Rc6—d5 Rd1—c2
17. De3—e2 Rc2—c1
18. De2—c4+ Rc1—b2
19. Dc4—d3 Rb2—c1
20. Dd3—c3+ Rc1—d1
21. Rd5—e4 Rd1—e2
22. Dc3—e3+ Re2—d1
23. Re4—d3,

y las blancas ganan el peón y, con él, también la partida. Ahora supongamos que el peón sea de alfil.

Nº 290.

1. Dc8—d8+ Rd2—e2
2. Dd8—g5 Re2—d1



291

3. Dg5—d5+ Rd1—e2
4. Dd5—c4+ Re2—d2
5. Dc4—d4+ Rd2—e2
6. Dd4—c3 Re2—d1
7. Dc3—d3+ Rd1—c1
8. Ra8—b7 . . .

Por el momento no existe ninguna diferencia con el anterior.

8. . . . Rc1—b2
9. Dd3—d2 Rb2—b1
10. Dd2—b4+ Rb1—a2
11. Db4—c3 Ra2—b1
12. Dc3—b3+ . . .

Al parecer, todo ha terminado, pero...

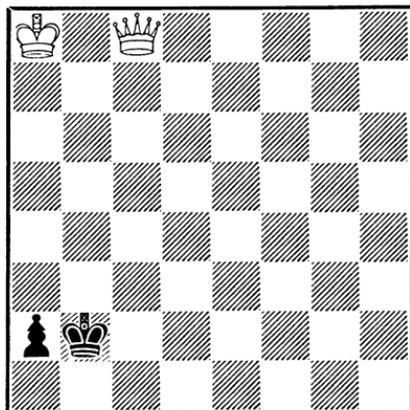
12. . . . Rb1—a1!!

La toma del peón ahoga al rey negro. Las blancas ya no consiguen el aproximar su rey y la partida terminará en tablas.

Las blancas habrían podido tener éxito si su rey hubiera estado más cerca, por ejemplo, en a5.

Nº 291.

1. Dc8—d8+ Rd2—e2



292

2. Dd8—g5 Re2—d1
3. Dg5—d5+ Rd1—e2
4. Dd5—c4+ Re2—d2
5. Dc4—d4+ Rd2—e2
6. Dd4—c3 Re2—d1
7. Dc3—d3+ Rd1—c1
8. Ra5—b4 Rc1—b2
9. Dd3—d2 Rb2—b1
10. Rb4—b3! . . .

A pesar de que las negras promueven el peón a dama

10. . . . c2—c1D
reciben mate.

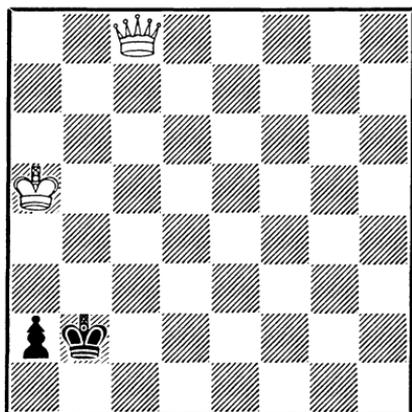
11. Dd2—a2×.

Con el rey alejado tampoco sale ganando la dama en su duelo con el peón de torre.

Nº 292.

1. Dc8—b8+ Rb2—c2
2. Db8—e5 Rc2—b1
3. De5—b5+ Rb1—c2
4. Db5—a4+ Rc2—b2
5. Da4—b4+ Rb2—c2
6. Db4—a3 Rc2—b1
7. Da3—b3+ Rb1—a1

y las blancas no consiguen nada, puesto que el rey de las negras está ahogado.



293

Sin embargo, si el rey de las blancas hubiera estado más cerca, el resultado podría haber sido otro.

Nº 293.

1. Dc8—b8+ Rb2—c2
2. Db8—e5 Rc2—b1
3. De5—e1+ Rb1—b2
4. Ra5—b4!! . . .

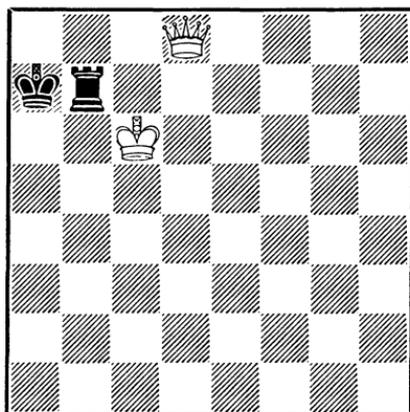
¡Esto sí que está bien! Las blancas permiten a las negras promover al peón a dama.

4. . . . a2—a1D
5. De1—d2+ Rb2—b1
6. Rb4—b3!

Surgió una posición asombrosa. ¡Mal ubicada, la dama de las negras no puede ayudar a que su rey evite el mate!

LA TORRE LANZA RETO A LA DAMA

Por lo común, la torre no puede resistir mucho tiempo a la dama. El plan de ganar la partida reside en que la



294

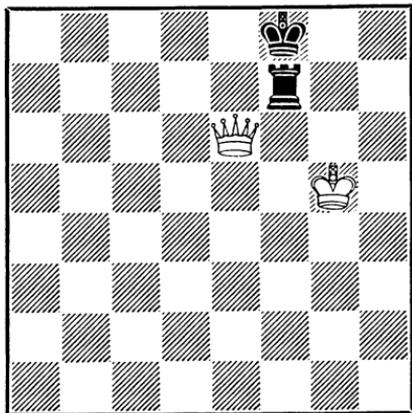
dama y el rey se sitúen cerca del rey y de la torre del enemigo, obligándoles a separarse. Luego, bien por medio de jaques se gana la torre, o bien privado de apoyo, el rey recibe mate.

Nº 294. Puesto que a 1. . . Tb8 sigue 2. Da5×, y a 1. . . Ra6 gana en el acto 2. Dc8, la torre se ve obligada a abandonar al rey. Pero no importa adónde vaya, en todas partes es hostigada por la dama omnipresente.

Si 1. . . Tb4, entonces 2. Da5+ o bien 2. Dd8—e7+ y si 1. . . Tb2, o bien 1. . . Tg7, entonces 2. Dd8—d4+.

A 1. . . Tb3 sigue 2. Dd4+ Rb8 3. Df4+ Ra7 4. Da4+. En caso de 1. . . Tf7 decide 2. Dd4+ Rb8 3. Db2+ Ra7 4. Da2+.

Con un procedimiento análogo ganan las blancas también después de 1. . . Tb1 2. Dd4+ Rb8 3. Dh8+ Ra7



295

4. Dh7+. Y, finalmente, en caso de 1...Th7 decide 2. Dd4+ Rb8 3. De5+ Ra7 4. Da1+ y 5. Db1+.

Si en la posición del diagrama corresponde jugar a las blancas no logra el objetivo 1. Dc8, debido a Tb6+, y tienen que retroceder con el rey a c5, porque no se puede 2. Rc7 en virtud de la inesperada respuesta 2...Tc6+! y la partida termina en tablas. Para obtener la victoria, las blancas tienen que "ceder" el turno de la jugada al adversario, lo que se consigue de la manera siguiente: 1. Dd4+ Ra8 2. Dh8+ Ra7 3. Dd8. La posición es la misma, pero juegan las negras. Sin embargo, hay excepciones.

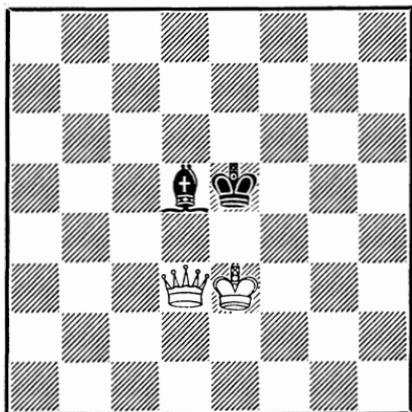
№ 295. En este caso, al comenzar, las negras logran empatar utilizando la ya conocida posibilidad de rey ahogado.

1. . . . Tf7—g7+
 2. Rg5—f5 . . .
 O bien 2. Rf6 Tg6+!
 2. . . . Tg7—f7+
 3. Rf5—g6 . . .
 O bien 3. Re5 Te7.
 3. . . . Tf7—g7+
 4. Rg6—h6 Tg7—h7+!

Bonito e inesperado. Si se toma la torre se ahoga al rey, de lo contrario, es jaque perpetuo.

PERDIDA DE UNA PIEZA MENOR

Ni el alfil ni el caballo pueden resistir exitosamente a la dama. Esto es natural, ya que la dama es casi tres veces más fuerte que una pieza menor. En el final, ni los peones propios ni los enemigos impiden a la dama ejecutar incursiones relámpago de un extremo del tablero a otro, cuando la dama domina sobre el tablero, su fuerza se mani-



296

fiesta en plena medida. Luchando contra el alfil, la dama y el rey atacan al rey enemigo por casillas inaccesibles para el alfil.

Nº 296.

1. Db5 Rd6

2. Rd4 Ae6

3. Db6+ Re7

4. Re5 Af7

5. Dd6+ Re8

6. Rf6 y 7. De7×.

El desplazamiento del rey se realiza casi con la misma facilidad que en el final cuando la dama actúa contra el rey solitario. Las blancas avanzan por las casillas negras.

El caballo defiende al rey mejor que el alfil, pero tampoco es capaz de vencer contra la dama.

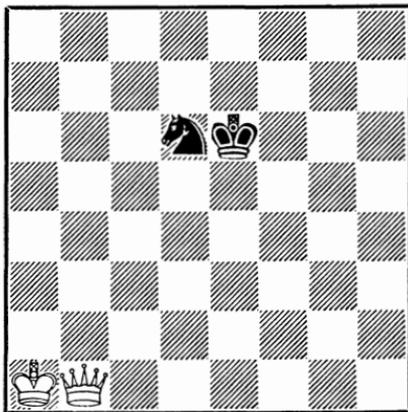
Nº 297.

1. Ra1—b2 Re6—d5

2. Rb2—c3 Cd6—e4+

3. Rc3—d3 Ce4—c5+

4. Rd3—e3 Cc5—e6



297

Las negras intentan permanecer más tiempo en el centro del tablero.

5. Db2—f5+ Rd5—d6

6. Re3—e4 Ce6—c5+

7. Re4—d4 Cc5—e6+

8. Rd4—c4 Ce6—c7

9. Df5—c5+ Rd6—d7

10. Dc5—b6 Cc7—e6

11. Rc4—d5 Ce6—c7+

12. Rd5—e5 Cc7—e8

13. Db6—e6+ Rd7—d8

14. De6—f7 Ce8—c7

15. Re5—d6 Cc7—e8+

16. Rd6—c6.

Con el sacrificio del caballo las negras no hacen más que demorar el inevitable mate.

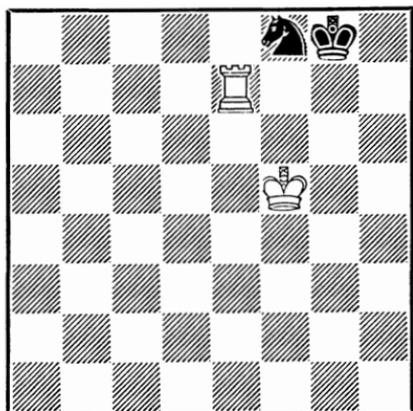
DUELO CONTRA LA TORRE

La torre no puede ganar contra el caballo, pero la defensa exige ser precisos.

Nº 298.

1. Rf5—f6 . . .

Está claro que las negras tienen una sola respuesta.



298

1. . . . Cf8—h7+
 Pierde 1. . .Rh8, debido a 2.
 Rf7 Ch7 3. Te8+.
 2. Rf6—g6 Ch7—f8+
 3. Rg6—h6 Rg8—h8

Las blancas obligaron al rey negro a irse al rincón, pero los acontecimientos más importantes aún están por producirse.

4. Te7—f7 Rh8—g8

Jugada exacta. No puede ser
 4. . .Ce6, puesto que 5. Tf6.

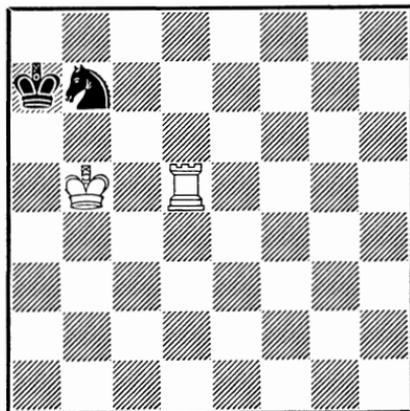
5. Tf7—g7+ Rg8—h8
 6. Tg7—g1 . . .

Da la impresión de que las blancas han logrado mucho, sin embargo también a las negras les quedan recursos para salvar la partida.

6. . . . Cf8—d7! ,

De nuevo una sola respuesta posible. Después de 6. . .Ch7
 7. Rg6 Rg8 8. Tg2 Cf8+
 9. Rf6+ Rh8 10. Rf7, las blancas obtienen la victoria.

7. Rh6—g6 . . .



299

Esta jugada, ahora, no conduce al objetivo.

7. . . . Rh8—g8!
 8. Tg1—g2 Rg8—f8

Por consiguiente, en este final no es peligroso quedar con el rey en el rincón. Sin embargo, hay posiciones donde la situación incorrecta del rey o del caballo originan la derrota.

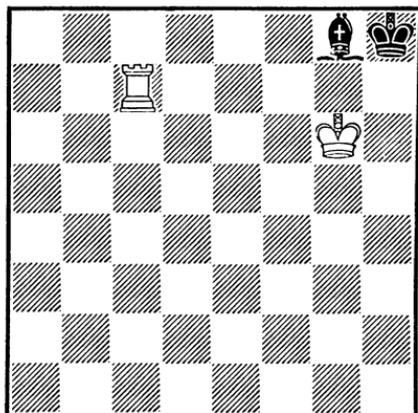
Nº 299. Esta posición ya se conocía en el siglo IX.

1. Td5—d7 Ra7—b8
 2. Rb5—b6 Rb8—a8
 3. Td7—h7 Cb7—d8
 4. Th7—h8

Las negras reciben mate.

¡Recuerde! El ángulo, como regla, es una mala posición para el caballo.

La torre contra el alfil, como regla, tampoco puede ganar. Retrocediendo bajo los golpes de la torre, el rey perseguido debe aspirar a llegar a un ángulo que sea inaccesible para el alfil.



300

Nº 300. Posición crítica. El rey de las negras está en un rincón fuera de todo peligro y usted mismo puede cerciorarse de que todos los intentos para hacerle salir de allí llevan a su "ahogo". No se puede inmovilizar al alfil, tampoco se consigue expulsarlo de la casilla g8.

Nº 301. Las blancas consiguen la victoria.

1. . . . Ad4—g1

Hay que defender el alfil, puesto que amenaza 1. Td7 Ab6 2. Tb7 Ac5 3. Tb8+ Af8 4. Ta8 con mate en la siguiente jugada.

2. Tf7—f1 Ag1—h2

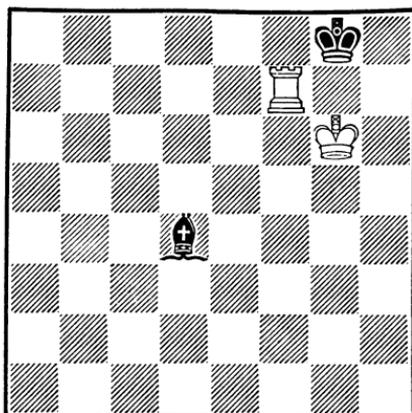
3. Tf1—h1 Ah2—g3

4. Th1—g1 Ag3—h2

5. Tg1—g2! . . .

De esta manera se consigue que el alfil deba dejar su refugio. Lo restante es sencillo.

5. . . . Ag3—e5



301

6. Tg2—e2 Ae5—d6

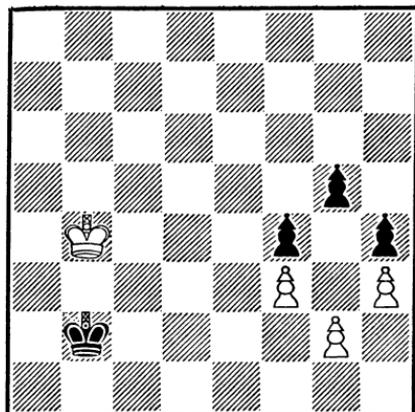
7. Te2—e8+

con el mate en dos jugadas.

TRES «PILARES» DEL FINAL

Son numerosos los finales en los que las fuerzas disponibles no bastan para dar mate, teniendo que buscarse otros caminos para alcanzar la victoria: avanzar el peón, promoverlo y de esta manera obtener la superioridad suficiente para dar mate. La promoción de peones es la principal tarea estratégica de semejantes finales. Si en el tablero escasean las piezas y éstas no representan ya peligro serio para el rey, su majestad, por fin puede respirar tranquilo, abandonar su refugio e incluso participar activamente en la pelea.

Primer "pilar", primera regla de importancia en el final



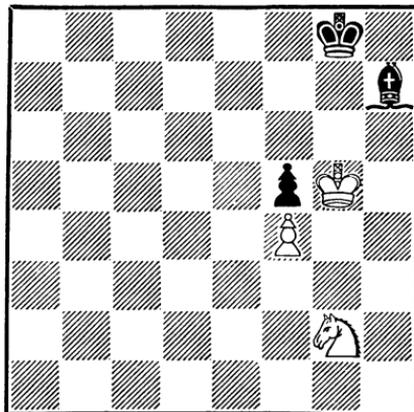
302

es el rey como activa pieza de ataque. Sí, no se asombre, el rey que durante toda la partida, temeroso, se escondió tras los reductos de sus peones, ahora, recogiendo los faldones de su manto, salta valeroso a través del parapeto y empieza a asaltar las piezas del adversario y, con frecuencia, es el primero en irrumpir en campo rival.

№ 302. Ambos reyes tienen el propósito de atacar a los peones enemigos, pero comienzan las blancas y su rey es el primero que entra en la fortaleza enemiga. Esto es lo que decide el desenlace.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. Rb4—c4 | Rb2—c2 |
| 2. Rc4—d4 | Rc2—d2 |
| 3. Rd4—e4 | Rd2—e2 |
| 4. Re4—f5 | Re2—f2 |
| 5. Rf5 : g5 | Rf2 : g2 |

Al parecer, el aniquilamiento mutuo de peones debería terminar con la pacificación,



303

pero le sigue una jugada inesperada.

6. Rg5—g4! . . .

Independientemente de la jugada por la que opten ahora, las negras pierden la partida. Por ejemplo 6. . .Rf2 7.

R : f4 o bien 6. . .Rh2 7.
R : h4.

El segundo "pilar" es que cada una de las piezas debe ser activa y cooperar con las otras. Debido a que en el final las piezas son pocas, es natural que aumente el valor de ellas. Si en el medio juego para obtener la victoria basta crear superioridad de fuerzas en cualquier sector del tablero, en el final importa activar al máximo todas las fuerzas de combate existentes y asegurar su coordinación.

№ 303. (A. Troitski, 1924). Las fuerzas son equivalentes. Claro que las blancas pueden ganar el peón, pero, después

de cambiar el caballo por el alfil, se logra, a condición de una defensa correcta de las negras, un final de peones y tablas. A pesar de todo, las blancas logran la victoria. ¿Por qué? Porque las figuras de las negras están mal distribuidas. Su rey no es tan activo como el de las blancas, el peón cierra el camino al alfil, éste traba los movimientos del rey, lo cual en fin de cuentas, decide el desenlace:

1. Rg5—h6! Rg8—h8

2. Cg2—h4! Rh8—g8

No queda otro remedio. Después de 2. . .Ag8 las negras recibirían mate.

3. Ch4—f3 Rg8—h8

Las figuras de las negras parecen estar atadas una a otra y esperan con temor el desarrollo de los acontecimientos.

4. Cf3—e5! Rh8—g8

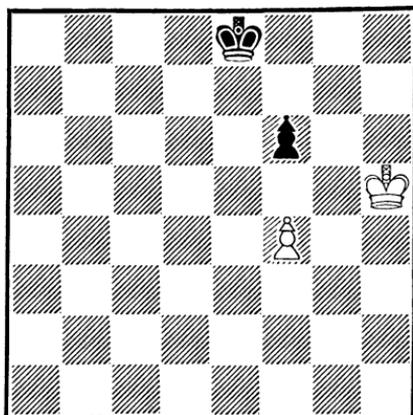
5. Ce5—c6 Rg8—h8

6. Cc6—e7 Ah7—g8
No existía otra jugada.

7. Ce7—g6×.

Por cierto, este final no es el único. Se puede dar mate también en otra forma. Busque el camino usted mismo.

Tercer "pilar": el papel de los peones. Por cuanto al final de la partida cada infante lleva en su mochila el bastón de mariscal, su importancia crece mucho. A mediados del juego un peón de ventaja, por lo común, no desempeña papel decisivo (y si lo tiene es precisamente por la perspectiva de pasar con esa ventaja al final de la partida). En el final de peones hay que tratarlos con total cautela, pues, con frecuencia, un peón de más es factor suficiente para la victoria. Las particularidades de la estructura de peones casi siempre determinan la apreciación del final de la partida.



304

Nº 304. A los rivales les queda un peón a cada uno, pero el resultado depende, precisamente, de la ubicación de los peones, uno respecto al otro. Si comienzan las blancas, juegan 1. f5! y después de 1. . . Rf8 2. Rg6 Re7 3. Rg7 capturan el peón y ganan la partida (ya sabemos que esto sucede cuando el rey de las blancas se encuentra delante de su peón).

Pero si toca jugar a las negras, la apreciación del final de la partida es otra. Las negras avanzan de inmediato su peón — 1. . . f5! En este caso, las blancas también capturan el peón, pero no logran promover el suyo. Después de 2. Rg6 Re7 3. R : f5 Rf7! 4. Re5 Re7! las negras impiden al rey adversario colocarse delante del peón, cuando atraviese la divisoria, y la partida termina en tablas. Merece la pena señalar otras

particularidades del final de partida. Si en el medio juego los planes de los bandos comúnmente se determinan por los gustos y la fantasía de los rivales, en el final de la partida, como regla, el plan obedece a las particularidades de la posición independientemente del gusto. Ajedrecistas de distintas tendencias y estilos, se ven obligados a elegir un mismo camino que es típico para la fase final dada. Otra particularidad del final reside en que esta fase de la partida admite mejor que otras el análisis y la clasificación. Durante los siglos de evolución de este juego han sido estudiadas a fondo decenas de posiciones finales y sus resultados determinados con la exactitud de una tabla de multiplicar. En tales posiciones, decide el conocimiento de las mismas y la maestría más elevada es inca-

paz de cambiar el resultado. Es natural que aumente paulatinamente el número de finales estudiados, y esto es una de las conquistas de la teoría ajedrecística.

Antes de concluir este capítulo, formularemos otra recomendación.

Son muchas las partidas que terminan en medio del juego, hay algunas que se terminan al principio. La partida no siempre llega hasta la fase final, por lo que el ajedrecista no a menudo puede llegar a una conclusión errónea de que la finura en el juego en los finales es un lujo, y no una necesidad. Pero este craso error puede tener por resultado el incorrecto desarrollo del ajedrecista que se sienta más fuerte al principio y en medio de la partida y francamente débil en el final.

Se conocen casos de ajedrecistas, que una vez compren-

didada la necesidad de intensificar su juego precisamente en los finales, se entrenaban a plena conciencia para la fase final, haciéndose mucho más fuertes. Ciertamente el análisis de los finales sólo según los manuales es insuficiente. Se necesita práctica. No es totalmente obligatorio esperar a que se produzca el final en cualquier partida. Si tiene usted un rival, puede retirar del tablero todas las figuras, dejando reyes y peones, y entrenarse en los finales de peones. ¡y no es nada aburrido! Son frecuentes en la práctica finales de torres. Elija una posición que le interese más y júguela hasta el fin, como si jugara en una partida. Cuando acabe, cambie el color de sus piezas (para que nadie se ofenda) y analice la posición con su rival. Este método reporta provecho.

Capítulo octavo

ACERVO DEL REINO DEL AJE- DREZ

*Se abrió un abismo rebotante de estrellas.
En el fondo del abismo incontables son ellas.*

M. V. Lomonósov



Para los ojos de la persona que desconoce el ajedrez, las pequeñas figuras son simplemente objetos de madera. Es difícil imaginarse que se puedan vivir una vida complicada, llena de peligros y preocupaciones. Pero la idea del hombre las anima y, como marionetas, desempeñan espectáculos maravillosos que pueden ser tragedias, dramas e incluso comedias. El ajedrecista las pone en movimiento y se realiza el milagro: él mismo se transforma en espectador. Sin saber cuál será el desenlace, se emociona, se alborota, se asombra, se entusiasma, en otras palabras, las sencillas figuras de madera son capaces de hacer vibrar las cuerdas más ocultas y sensibles del ser humano.

Vamos a conocer perlas del acervo del ajedrez.

INMORTAL

G a m b i t o d e r e y

A. Anderssen L. Kieseritzky

Jugada en Londres en 1851

- | | | |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | e5 : f4 |
| 3. | Af1—c4 | ... |

Esta variedad del gambito de rey se llama *gambito de alfil*. La teoría estima que la más fuerte continuación para las negras es 3... Cf6.

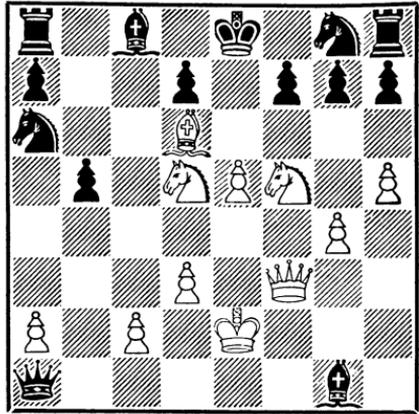
- | | | |
|----|-----|---------|
| 3. | ... | Dd8—h4+ |
|----|-----|---------|

Es sugestivo, naturalmente, privar del enroque al rey blanco, pero la embestida con ayuda de la dama es prematura.

- | | | |
|----|--------|-------|
| 4. | Re1—f1 | b7—b5 |
|----|--------|-------|

Sacrificando el peón las negras quieren disminuir el ritmo de la ofensiva enemiga.

- | | | |
|----|----------|--------|
| 5. | Ac4 : b5 | Cg8—f6 |
| 6. | Cg1—f3 | Dh4—h6 |



Esta jugada de las negras no es del todo lógica. Seguramente, habrían querido jugar primero 6... Dh5, atacando al alfil.

7. d2—d3 Cf6—h5
¡He aquí lo que fascinó a las negras! Amenazan con la jugada 8... Cg3+.

8. Cf3—h4 Dh6—g5
9. Ch4—f5 c7—c6
10. g2—g4 Ch5—f6
11. Th1—g1 ...

Sacrificio sutil y no evidente del alfil. Las blancas se proponen aprovechar la desafortunada posición de la dama negra.

11. ... c6 : b5
12. h2—h4 Dg5—g6
13. h4—h5 Dg6—g5
14. Dd1—f3 ...

Amenaza 15. A : f4, ganando la dama.

14. ... Cf6—g8
15. Ac1 : f4 Dg5—f6
16. Cb1—c3 Af8—c5
17. Cc3—d5 ...

Comienzo de una combinación muy eficiente.

17. ... Df6 : b2

18. Af4—d6! ...

¡En aras del ataque, las blancas además sacrifican las dos torres!

18. ... Ac5 : g1

Posteriormente, esta partida fue sometida al análisis más escrupuloso. W. Steinitz estableció que 18... D : a1+ 19. Re2 Db2! dejaba a las negras cierta esperanza de salvación.

19. e4—e5! ...

Las blancas aíslan a la dama negra del flanco del rey. El peón g7 está ahora indefenso.

19. ... Db2 : a1+

20. Rf1—e2 ...

Amenaza el mate con 21. C : g7+ y 22. Ac7×. Las negras decidieron defender la casilla c7.

20. ... Cb8—a6

Nº 305. Llega el mate.

21. Cf5 : g7+ Re8—d8

22. Df3—f6+!! Cg8 : f6

23. Ad6—e7×.

Anderssen estableció un récord de sacrificios: alfil, dos torres y dama. Los contemporáneos impresionados por esta partida la llamaron “inmortal”.

**A LOS ACORDES
DE LA MUSICA
DE ROSSINI**

D e f e n s a P h i l i d o r

P. Morphy **Consultantes**

Jugada en París en 1858

Los historiadores del ajedrez aseguran que esta partida fue jugada en un palco de la Gran Opera, a los acordes de la música de “El barbero de Sevilla”, de Rossini. Fueron rivales de Morphy el duque de Brunswick y el conde de Isovard.

1. e2—e4 e7—e5

2. Cg1—f3 d7—d6

La jugada 2...d6 fue propuesta por el ajedrecista francés A. Philidor, y la defensa lleva su nombre.

3. d2—d4 Ac8—g4?

Aquí se aconseja jugar 3...Cd7, o bien 3...Cf6.

4. d4 : e5 Ag4 : f3

5. Dd1 : f3 d6 : e5

6. Af1—c4 ...

La salida prematura del alfil hizo que las blancas adelantaran al enemigo en la movilización de fuerzas.

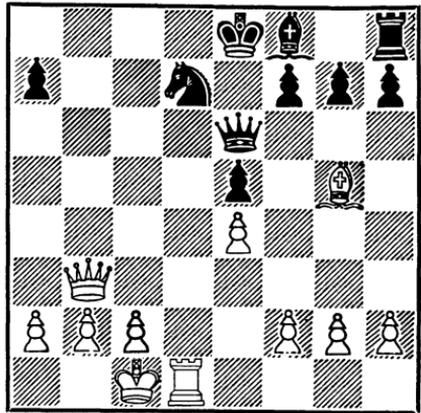
6. ... Cg8—f6

Es mejor la jugada 6...De7. En cambio, ahora las blancas asestan un golpe doble.

7. Df3—b3 Dd8—e7

8. Cb1—c3 ...

Claro que las blancas podrían tomar el peón en b7, lo que, después de 8...Db4+, conduciría al cambio de damas. Morphy procura atacar directamente al rey, utilizando



306

su ventaja en el despliegue de piezas.

8. . . . c7—c6
9. Ac1—g5 b7—b5?

Cuando el enemigo aventaja en la movilización de sus fuerzas hay que ser más modesto. El intento de interceptar la iniciativa fracasa. Se debía haber jugado 9... Dc7.

10. Cc3 : b5! c6 : b5
11. Ac4 : b5+ Cb8—d7
12. 0—0—0 Ta8—d8
13. Td1 : d7! . . .

Preste atención a la diferencia en la posición de las piezas negras y blancas: al precio de la torre, las blancas liquidan el caballo defensor del rey, y en el acto lanzan al combate su reserva, otra torre, mientras que las negras no pueden hacer uso de sus reservas,

13. . . . Td8 : d7
14. Th1—d1 De7—e6
15. Ab5 : d7+ Cf6 : d7

Nº 306

16. Db3—b8+!! Cd7 : b8
17. Td1—d8×.

Un final impresionante al “caer el telón”.

A las blancas les quedaban solamente dos piezas, mientras que las negras conservaban además la dama y el caballo, pero “David venció a Goliat”.

No es casual que esta partida sea jugada por Morphy, pues fue el primero en comprender la importancia decisiva que tiene el despliegue rápido en las posiciones abiertas.

COMO FUE EL REY A LA GUERRA...

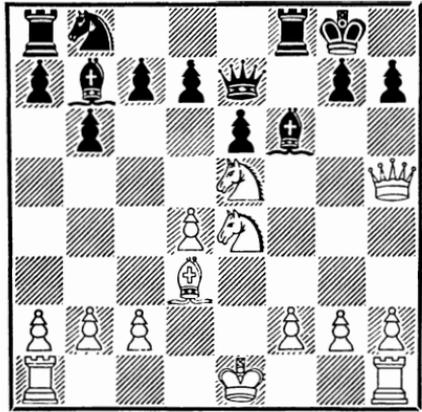
Defensa holandesa

E. Lasker

J. Thomas

Jugada en Londres en 1911

1. d2—d4 f7—f5
2. Cg1—f3 e7—e6
3. Cb1—c3 Cg8—f6



4. Ac1—g5 Af8—e7

Las negras no se preocupan por el propósito de las blancas de ocupar el centro. Es correcto 4...d5.

5. Ag5 : f6 Ae7 : f6

6. e2—e4 f5 : e4

7. Cc3 : e4 b7—b6

8. Af1—d3 Ac8—b7

9. Cf3—e5 . . .

No es difícil adivinar la intención de las blancas, que se proponen atacar el flanco del rey.

9. . . . 0—0

Amenazaba la jugada 10. Dh5+ y las negras, después de enrocar, decidieron que todo estaba en orden. Sin embargo, la acometida de la dama, incluso sin jaque, es muy peligrosa.

10. Dd1—h5! Dd8—e7

Las negras rechazan el peligro 12. C : f6+, debido a que la respuesta 12. gf, deja indefenso al peón h7. No obstante, deshaciéndose de

una amenaza, no advirtieron otra, oculta. Las defendía del mate la jugada 11... A : e5, y la combinación 12. Cf6+? no lograría su objetivo debido a 12...T : f6! **Nº 307.** ¿Puede usted creer que, en pocas jugadas más, el rey negro se encontrará en la casilla g1 y allí recibirá mate? Semejante fantasía no se le ocurriría a nadie. Pero en el tablero de ajedrez suceden las aventuras más inverosímiles.

11. Dh5 : h7+!! Rg8 : h7

12. Ce4 : f6++ . . .

Este es un temible jaque doble para el que no hay cobertura posible y sólo queda el recurso de escapar. Pero, ¿adónde? Hacia atrás el camino está cerrado: la jugada 12...Rh8 conduce a un mate impresionante mediante los dos caballos: 13. Cg6×. No hay más remedio que seguir el camino.

12. . . . Rh7—h6

13. Ce5—g4+ Rh6—g5
 14. h2—h4+ . . .

Aquí hay otra posibilidad de una bonita victoria: 14. f4+ R : f4 15. g3+ Rf3 16. 0—0×!; otra variante es 15. . .Rg5 16. h4×; tercera variante es 14. . .Rh4 15.g3+ Rh3 16. Af1+ Ag2 17. Cf2×!

14. . . . Rg5—f4
 15. g2—g3+ Rf4—f3

El rey de las negras se presentó él mismo al lugar de su muerte. Ahora las blancas pueden elegir cómo rematar la partida. El camino más rápido es 16. Rf1 con amenazas de mate inevitable. Las blancas decidieron prescindir de jugadas sencillas.

16. Ad3—e2+ Rf3—g2
 17. Th1—h2+ Rg2—g1
 18. 0—0—0×.

No cabe la menor duda de que todas las jugadas después del sacrificio de la dama habían sido calculadas por las blancas. ¡Partida asombrosa!

EL CAZADOR CAZADO

Defensa holandesa

R. Réti M. Euwe

Jugada en Rotterdam en 1920

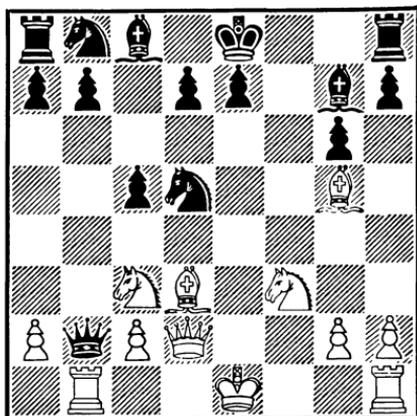
1. d2—d4 f7—f5
 2. e2—e4 . . .

Esta versión de la defensa holandesa se llama *gambito Staunton*. Con el sacrificio de un peón las blancas obtienen una fuerte posición atacante. Debido a esto los ajedrecistas prudentes juegan la defensa holandesa de manera algo distinta: 1. d4 e6 y sólo a 2. c4 contestan con 2. . .f5.

2. . . . f5 : e4
 3. Cb1—c3 Cg8—f6
 4. Ac1—g5 . . .

La teoría contemporánea estima la jugada 4. f3 como la más exacta para desplegar la iniciativa de las blancas.

4. . . . g7—g6
 Jugada de calidad dudosa.



308

5. f2—f3 e4 : f3
 6. Cg1 : f3 Af8—g7
 7. Af1—d3 . . .

Más fuerte hubiera sido 7. Ac4. ¿Qué recibieron las blancas a cambio del peón sacrificado? A simple vista se ve que adelantaron al rival en el despliegue de las piezas. Las blancas pueden, incluso, hacer el enroque largo y emprender el ataque en el flanco del rey. Temiendo, por lo visto, este desarrollo de los acontecimientos, las negras decidieron no enrocar por el momento, sino emprender en el acto operaciones activas en el flanco de la dama.

7. . . . c7—c5
 8. d4—d5 Dd8—b6
 9. Dd1—d2!

Jugada extraordinariamente sutil. Las blancas parecen no prestar atención a la amenaza del enemigo.

9. . . . Db6 : b2
 10. Ta1—b1 Cf6 : d5
 № 308. Euwe, por lo visto,

consideraba que había “cazado” a su adversario en la trampa. Pero, siguió algo imprevisto...

11. Cc3 : d5!! . . .

¡Magnífico! Las blancas sacrifican ambas torres de una vez.

11. . . . Db2 : b1 +
 12. Re1—f2 Db1 : h1
 13. Ag5 : e7

¡Posición de extraordinaria belleza! Las blancas tienen todas sus piezas en juego y el rey de las negras no tiene dónde esconderse de los golpes.

El final de la partida llegó pronto.

13. . . . d7—d6
 14. Ae7 : d6 Cb8—c6
 15. Ad3—b5 Ac8—d7

En caso de 15. . . Rd7 lo más sencillo es 16. A : c5 y el rey negro de nuevo estará cercado por las figuras blancas.

16. Ab5 : c6 b7 : c6

17. Dd2—e2+ . . .

Vaya donde quiera, no hay defensa del mate. A 17. . . Rd8 sigue 18. Ac7+ Rc8 19. Da6×, y si hubiera jugado 17. . .Rf7, las negras no habrían mejorado su situación: 18. Cg5+ Rg8 19. Ce7+ Rf8 20. C : g6++ Rg8 21. Dc4+ con mate inmediato. Por eso las negras se rindieron.

En esta partida jugó las blancas el talentoso gran maestro checoslovaco Rihard Réti (1889—1929), y las negras Max Euwe, maestro holandés de 19 años. No cabe duda de que esta derrota fue para el joven holandés una lección magnífica. Posteriormente llegó a ser gran maestro y en 1935 se proclamó campeón del mundo.

No se desanime cuando pierda. ¡El camino del ajedrecista va de las derrotas a las victorias!

CASTIGO DEL DEVORADOR DE PEONES

Defensa siciliana

P. Keres W. Winter

Jugada en Varsovia en 1935

1. e2—e4 c7—c5

2. Cg1—f3 Cg8—f6

Esta continuación recuerda algo la defensa Alekhine. En su tiempo fue aplicada por A. Nimtsóvich. Las negras provocan el movimiento del peón central de las blancas, proponiéndose luego atacarlo.

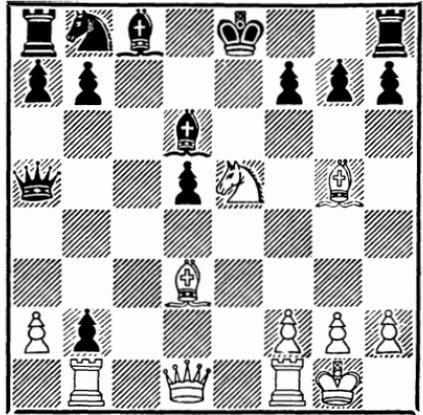
3. e4—e5 Cf6—d5

4. Cb1—c3 e7—e6

Si las negras quieren simplificar la posición pueden jugar 4. . .C : c3 5. dc d5, pero, después de 6. ed D : d6 7. D : d6 ed, las blancas poseen ventaja de posición gracias a la debilidad del peón d6.

5. Cc3 : d5 e6 : d5

6. d2—d4 d7—d6



7. Ac1—g5 . . .

En esa posición lo corriente era continuar 7. Ab5+ y después cambiar alfiles, dejando en el dispositivo de las negras el peón aislado d5, intentándose demostrar su debilidad. Keres ideó otro plan.

7. . . . Dd8—a5+

8. c2—c3 c5 : d4

9. Af1—d3 ! . . .

Sin reparar en la pérdida de peones, las blancas se esfuerzan por movilizar rápidamente sus piezas y emprender el ataque contra el rey negro.

9. . . . d4 : c3

Las negras aceptan el reto. Hubiera sido más prudente 9. . . .Cc6.

10. 0—0! c3 : b2

Se trata en este caso de una variante muy discutible. Está claro que sin perder tiempo debió intentarse desplegar las piezas mediante 10. . . .Cc6 11. Te1 Ae6. Así se podría haber discutido si la iniciativa de

las blancas compensa el peón sacrificado.

11. Ta1—b1 d6 : e5

Los errores raramente se dan solos. Más a menudo uno acarrea otro. Si la jugada anterior de las negras era discutible, ésta es sencillamente pésima. Las negras se retrasan tanto en el despliegue que ya no están en condiciones de rechazar el ataque. Tenían que continuar 11. . . .Cc6, y a 12. Te1 responder 12. . . Ae6.

12. Cf3 : e5 Af8—d6

Nº 309. En el caso de 12. . . Ae6 pudo seguir 13. Te1 Ab4 14. C : f7! A : e1 15. C : h8 con muy fuerte ataque. Después de esta jugada, la posición de las negras se derrumbaría.

13. Ce5 : f7! Re8 : f7

14. Dd1—h5+ g7—g6

Si 14. . . .Re6, decide 15. Af5+ R : f5 16. Ad2+ con captura de la dama negra.

También hubiera sido mala 14. . .Rg8 debido a 15. De8+ Af8 16. Ae7 Cd7 17. Af5. Por último, para 14. . .Rf8 las blancas se proponen jugar 15. Tfe1 Ad7 16. Df3+ Rg8 17. Ae7!, quedando indefensas las negras.

Sin encontrar otra salida, las negras devuelven parte de lo conquistado.

15. Ad3 : g6+ h7 : g6
 16. Dh5 : h8 Ac8—f5
 17. Tf1—e1 Af5—e4

Amenazaba mate en dos jugadas, por eso las negras intentan cerrar la línea de acción de la torre enemiga.

18. Te1 : e4! . . .
 ¡Bravo! Las blancas liquidan la última figura que defiende al rey negro y no tardan en imponerse.

18. . . . d5 : e4
 19. Dh8—f6+

Las negras decidieron no prolongar su agonía y se rindieron. El final de la partida

pudo haber sido éste: 19. . . Rg8 (19. . .Re8 20. De6+ Rf8 21. Ah6×) 20. D : g6+ Rf8 21. D : d6+ Rf7 22. De7+ Rg8; (22. . .Rg6; 23. Df6+ Rh5 24. Dh6+ Rg4 25. h3+ Rf5 26. Df6×) 23. Af6.

EL PEON APRESADO

Defensa Uffimtsev

R. Fischer

P. Benko

Jugada en Nueva York en 1964

1. e2—e4 g7—g6

Durante mucho tiempo se consideró incorrecta esta salida de las negras. Se estimaba que las blancas recibían gran superioridad. Sin embargo, gracias a los hallazgos teóricos del gran maestro yugoslavo Pirc y del maestro soviético Uffimtsev, que demostraron en la práctica que las negras pue-

den jugar esta apertura, la salida adquirió carta de ciudadanía.

En la defensa Ufímtsev, por lo común, las negras no se apresuran a ocupar el centro. En primer lugar aspiran a enrocar, y sólo después emprenden operaciones activas en el centro. A pesar de todas las tentativas de refutar esta apertura, en nuestros días adquiere cada vez mayor popularidad. Claro está que se requiere de las negras suma precisión en el juego, pues, de lo contrario, pueden caer pronto en una posición difícil. Lo prueba la partida que analizamos.

2. d2—d4 Af8—g7

3. Cb1—c3 d7—d6

4. f2—f4 Cg8—f6

5. Cg1—f3 0—0

6. Af1—d3 Ac8—g4

Mejor hubiera sido 6. . .Cc6, amenazando 7. . .Ag4.

7. h2—h3 Ag4 : f3

8. Dd1 : f3 Cb8—c6

9. Ac1—e3 e7—e5

Todo hace suponer que las negras pueden estar satisfechas con los resultados de la apertura. Han desplegado sus figuras y atacan el centro. Sin embargo, la situación no es tan sencilla como parece.

10. d4 : e5 d6 : e5

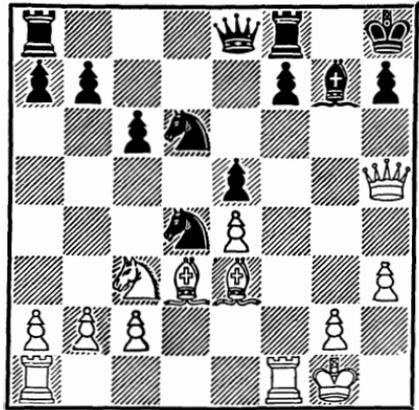
11. f4—f5! . . .

Este movimiento del peón desarma la estructura de las negras. Las blancas amenazan, después de la jugada 12. g4, con iniciar el asalto con los peones a la posición del rey enemigo.

11. . . . g6 : f5

Comprendiendo, que hay que oponer algo al plan de las blancas, las negras se deciden a un paso desesperado: empeoran conscientemente su estructura de peones. Naturalmente, tratan de recibir a cambio una compensación.

12. Df3 : f5 . . .



310

La idea de las negras se vería justificada en el caso de 12. ef e4! activándose visiblemente sus piezas.

12 . . . Cc6—d4

13. Df5—f2 . . .

Las blancas no aceptan el sacrificio del peón e5, ya que en este caso el alfil negro se haría muy peligroso.

13. . . . Cf6—e8

14. 0—0 Ce8—d6

Las negras amenazaron con la jugada f7—f5, después de la cual recibirían magníficas posibilidades. Si las blancas, en cambio, se oponen radicalmente a esta jugada con 15. g4, el caballo negro se lanzará hacia la casilla débil f4. ¿Qué deben hacer las blancas?

15. Df2—g3! . . .

Ahí tienen la solución del problema. Ahora a 15. . .f5 le puede seguir 16. Ah6, con cambio del activo alfil negro. Por ejemplo: 16. . .Df6 17.

A : g7 D : g7 18. D : g7 + R : g7 19. ef, y en la fase final de la partida las blancas tienen superioridad, ya que el peón e5 es débil.

15. . . . Rg8—h8

16. Dg3—g4! . . .

De nuevo una jugada precisa. Las blancas han impedido definitivamente la jugada f5 y trasladan la dama a h5, lo que crea constante amenaza al rey adversario.

16. . . . c7—c6

17. Dg4—h5 Dd8—e8

№ 310. Hubiese sido más acertado 17. . .Ce6 (eludiendo el cambio del caballo). Pero las negras calculaban que en el caso de 18. A : d4 ed 19. e5, ellas tendrían en reserva la respuesta 19. . .f5.

Sin embargo, resultó que las blancas disponían de una bonita jugada, que, inmediatamente, decidió en su favor la suerte de la partida.

18. Ae3 : d4 e5 : d4

19. Tf1—f6! . . .

Para que el peón "f" no avance, las blancas lo clavan en su sitio. Es un gran arte advertir con precisión semejantes jugadas ocultas y hasta los grandes maestros a veces no las pueden prever.

El peón "f" está ahora inmovilizado y la derrota amenaza a las negras. 20. e5.

19. . . . Rh8—g8

No hay salvación. Después de 19. . . A : f6 20. e5 las negras reciben mate.

20. e4—e5 h7—h6

21. Cc3—e2 . . .

Lo más sencillo. El caballo no puede replegarse debido a la respuesta 22. Df5, y las negras pierden una figura; si 21. . . A : f6, sigue 22. D : h6. Por esto las negras abandonaron.

PERSECUCION

Gambito letón

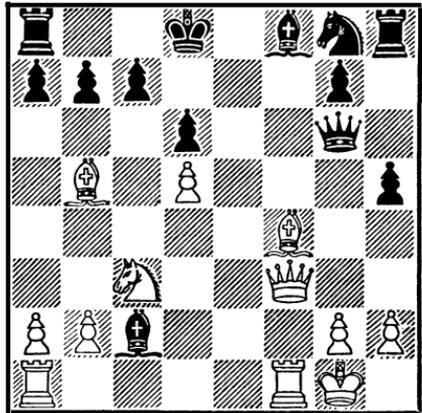
D. Bronstéin V. Mikenas

*Jugada en Rostov
del Don en 1941*

1. e2—e4 e7—e5

2. Cg1—f3 f7—f5

Los ajedrecistas letones estudiaron esta continuación. Las negras no están en contra de jugar como en el gambito de rey (pero, con los colores cambiados), soñando con el ataque por la columna "f". Esta apertura se emplea raras veces, porque las negras no tienen fundamento para esta estrategia superactiva. Quizá pueda servir de justificación para el avezado maestro Mikenas el hecho de que su adversario era un escolar de 16 años y seguramente Mikenas no suponía que se enfrentaba con un futuro pretendiente a campeón mundial.



3. Cf3 : e5 Dd8—f6

4. d2—d4 . . .

Jugada lógica y fuerte: el caballo está defendido y las líneas, abiertas.

4. . . . d7—d6

5. Ce5—c4 f5 : e4

6. Af1—e2 . . .

El plan de distribución de las figuras negras prevé el traslado de la dama a g6, desde donde amenaza al flanco de rey de las blancas. Poniendo en acción su alfil, las blancas impiden esta maniobra.

6. . . . Cb8—c6

7. d4—d5 Cc6—e5

8. 0—0 Ce5 : c4

9. Ae2 : c4 Df6—g6

La dama de las negras ha llegado a g6, ¿pero a qué precio? Las blancas adelantaron al enemigo en el despliegue y la posición tiene carácter abierto.

10. Ac4—b5+ Re8—d8

Mejor habría sido cubrirse con el alfil, pero las negras con-

fían en que lo necesitarán para el ataque (Ah3).

11. Ac1—f4 h7—h5

Las negras crean la amenaza

12. . . Ah3 (antes no era ningún peligro: 11. . . Ah3 12. Ag3!).

12. f2—f3 Ac8—f5

Y ahora 12. . . Ah3 no reportaría efecto debido a 13. Dd2.

13. Cb1—c3 e4 : f3

14. Dd1 : f3 Af5 : c2

Nº 311. Nos hemos convenido ya en más de una ocasión, que cuando el enemigo obtiene ventajas en el despliegue se exige atención excepcional. Las negras hacen caso omiso de esta regla. Llega el castigo merecido...

15. Af4—g5+! Cg8—f6

16. Ta1—e1! . . .

¡Todas las piezas blancas participan en el ataque! Amenaza el mate en pocas jugadas (encuéntrelo usted mismo).

16. . . . c7—c6

El rey negro intenta escapar

por una "puerta de emergencia".

17. Ag5 : f6+ Dg6 : f6

18. Df3—e2 . . .

En este caso las blancas tienen diferentes caminos para lograr la victoria. Sólo aspiran a dar mate, así como no arriesgan perder su superioridad.

18. . . . Df6—d4+

19. Rg1—h1 Ac2—g6

20. Tf1 : f8+! Rd8—c7

No salva la partida a las negras 20. . . T : f8, acaba la lucha 21. De7+.

21. Ab5 : c6 b7 : c6

22. Cc3—b5+ c6 : b5

23. De2 : b5 Ta8—e8

24. Te1—e7+

Las negras depusieron las armas.

A 24. . . T : e7, sigue 25.

Dc6×.

Fueron tantas las piezas que participaron en el ataque de las blancas que por más que las negras se esforzaron, no pudieron evitar el mate.

AVENTAJANDO AL TIEMPO

Apertura incorrecta

B. Larsen

B. Spasski

Jugada en Belgrado en 1970

1. b2—b3 . . .

Pocas veces se utiliza esta salida que por lo mismo hasta ahora no tiene denominación.

B. Larsen intenta eludir las vías teóricas acostumbradas para trasladar el peso de la lucha a la fase media de la partida.

1. . . . e7—e5

2. Ac1—b2 Cb8—c6

3. c2—c4 Cg8—f6

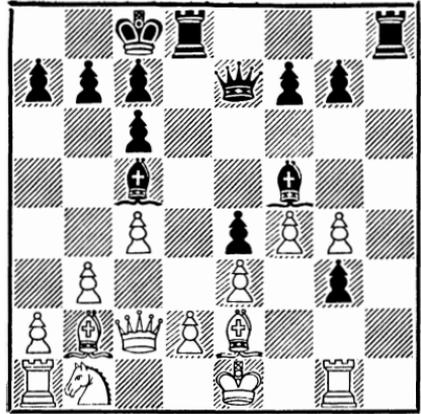
4. Cg1—f3 e5—e4

5. Cf3—d4 Af8—c5

El comienzo no planteó a las negras problemas difíciles, sus figuras se despliegan sin contratiempos.

6. Cd4 : c6 d7 : c6

Ahora puede verse la estructura a la que aspiran las



blancas: semejante posición (con el cambio de color) puede surgir en la defensa siciliana después de las siguientes jugadas: 1. e4 c5 2. Cf3 Cf6 3. e5 Cd5 4. Cc3 C : c3 5. dc. En comparación con esta variante, Larsen aventaja en el número de jugadas puesto que toca jugar a las blancas.

7. e2—e3 Ac8—f5
 8. Dd1—c2 Dd8—e7
 9. Af1—e2 0—0—0

Las negras terminaron felizmente la movilización de sus fuerzas, el punto e4 está fortificado. Se puede preparar la ofensiva en el flanco del rey.

10. f2—f4 . . .

Es difícil imaginar que esta jugada pueda conducir a la derrota, ¿no es cierto? Larsen intenta "cercar" al peón e4, pero sus propósitos son refutados de modo enérgico.

10. . . . Cf6—g4

Después de esta sencilla em-

bestida, la situación de las blancas se pone crítica. A 11. 0—0, sigue 11. . . Dh4 12. h3 h5, con peligro de un golpe fatal 13. . . Dg3.

11. g2—g3 h7—h5
 12. h2—h3 . . .

Pero, ¿qué hacer? En caso de 12. Cc3 las negras juegan elegantemente 12. . . T : d2!! con dos posibles continuaciones: 13. R : d2 A : e3+ 14. Re1 Af2+, y con cualquier respuesta las negras capturan la dama; o bien 13. D : d2 A : e3 14. Dc2 Af2+, y el mismo resultado.

12. . . . h5—h4!

Sin reparar en pérdidas, las negras abren las líneas para desplegar el ataque en el flanco del rey.

13. h3 : g4 h4 : g3
 14. Th1—g1 . . .

№ 312.

14. . . . Th8—h1!!

Jugada efectiva y decisiva. Sacrificando la torre, las ne-

gras ganan tiempo para el ataque.

15. Tg1 : h1 g3—g2

16. Th1—f1 . . .

No salvaba tampoco 16. Tg1 debido a 16. . . Dh4+ 17. Rd1 Dh1! 18. Dc3 D : g1+ 19. Rc2 Df2 20. gf D : e2 21. Ca3 Ab4.

16. . . . De7—h4+ .

17. Re1—d1 g2 : f1D+

Las blancas abandonaron.

Después de 18. A : f1 A : g4+ el mate es inevitable.

Volvamos a la posición creada después de la jugada 12 de las negras. ¿No habría sido mejor capturar el caballo con el alfil, para dejar libre después el escaque e2 para el rey? Spasski asegura que también en este caso habría sido posible la misma combinación: 13. A : g4 A : g4 14. hg hg 15. Tg1 Th1! 16. T : h1 g2 17. Tg1 Dh4+ 18. Re2 D : g4+ 19. Re1 Dg3+ 20. Re2 Df3+ 21. Re1 Ae7! con mate inevitable. El error de

las blancas en la décima jugada decidió el desenlace de la partida.

UNA DAMA LIGERA

Apertura del peón dama

A. Tólush

I. Boleslavski

Jugada en Moscú en 1945

1. d2—d4 Cg8—f6

2. Ac1—g5 c7—c5

3. d4 : c5 Cf6—e4

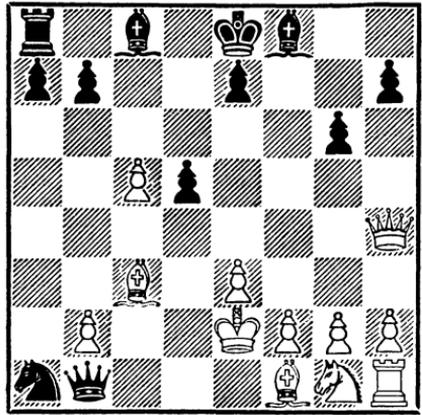
4. Ag5—f4 Cb8—c6

5. Dd1—d5 . . .

Aspirando a prescindir de las continuaciones teóricas comunes las blancas optaron por una variante original en la apertura. Sin embargo, la última jugada “activa” de la dama es desafortunada y lleva en el acto al borde del abismo.

5. . . . f7—f5!

6. Dd5 : f5 . . .



La aceptación del sacrificio se desprende lógicamente del juego anterior. Mejor hubiera sido no hacerlo, pero esto hubiera significado reconocer como absurda la embestida de la dama. Verdad es que después de 6. Cf3 e6 7. Dd1 A : c5 8. e3 Db6 las negras obtienen un juego activo.

6. . . . d7—d5

7. Df5—h5+ g7—g6

8. Dh5—h4 Cc6—d4!

Se ha creado un peligro doble: 9. . . C : c2+ y 9. . . Cf5 hostigando a la dama.

Trasladando la dama a h4, las blancas perdieron mucho tiempo, debilitaron el flanco de la dama, y además su figura principal cayó en situación difícil!

9. Af4—e5 Cd4 : c2+

10. Re1—d1 Cc2 : a1

11. Ae5 : h8 Dd8—a5

De nuevo una doble amenaza:

12. . . Da4+ y 12. . . D : a2.

12. Cb1—c3 Ce4 : c3+

13. Ah8 : c3 Da5 : a2

El rey de las blancas se encuentra en peligro.

14. e2—e3 Da2—b1+

15. Rd1—e2 . . .

Nº 313. Parece muy fuerte 15. . . Ad7 con amenaza de 16. . . Ab5+. Sin embargo, a esto es posible contestar 16. Ch3 Ab5+ 17. Rf3 A : f1 18. T : f1! D : f1 19. Da4+, pasando al contraataque: 19. . . Rd8 20. Aa5+, o bien 19. . . Rf7. 20. Cg5+ Rg8 21. Df4, y las blancas ganan.

15. . . . d5—d4!

Sutil continuación del ataque. Ahora, si las blancas toman el peón, con alfil o con peón, su dama no puede dar jaque desde la casilla a4, y después de la toma en d4 con la dama, la apertura de la columna "d" desempeñará un papel decisivo.

Después que se ha hecho esta fina jugada, parece sencilla y

comprensible, pero encontrarla era muy difícil.

- | | | |
|-----|----------|--------|
| 16. | Dh4 : d4 | Ac8—d7 |
| 17. | Dd4—b4 | 0—0—0 |
| 18. | f2—f4 | . . . |

A 18. Ch3 seguiría mate en tres jugadas: 18. . .Dd1+!!
19. R : d1 Ag4++ y 20. . . Td1×.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 18. | . . . | Ca1—c2 |
| 19. | Db4—a5 | Db1—c1 |
| 20. | Ac3—d4 | . . . |

No hay salvación. En caso de 20. Ad2 decide 20. . .Ab5+
21. D : b5 D : d2+ 22. Rf3
D : e3+ 23. Rg4 h5+.

- | | | |
|-----|---------|-----------|
| 20. | . . . | Cc2 : d4+ |
| 21. | e3 : d4 | Dc1 : b2+ |
| 22. | Re2—f3 | Db2 : d4 |
| 23. | Cg1—e2 | Ad7—c6+ |
| 24. | Rf3—g4 | h7—h5+ |
| 25. | Rg4—h4 | Dd4—f6+ |
| 26. | Rh4—g3 | e7—e5 |

Las blancas se rindieron.

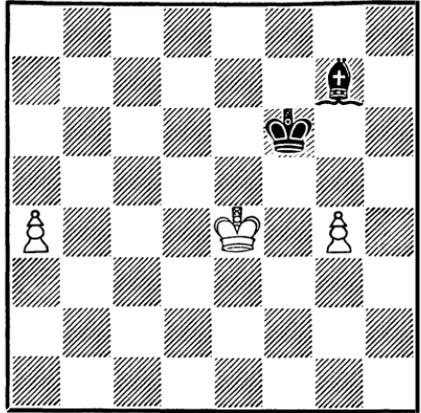
PROBLEMAS Y MINIATURAS

En todas las partidas examinadas, en cierto momento, la

suerte de la batalla la decidió una bonita e inesperada combinación. Claro está que no surge una combinación en cada partida. A veces, los acontecimientos se desarrollan por la vía más corriente. Por eso las personas a las que en el ajedrez les atrae no tanto el proceso de lucha como la belleza del pensamiento, la creación de combinaciones fuertes y de variantes ingeniosas, en una palabra, todo lo que atañe no sólo al pensamiento, sino también al corazón, practican con entusiasmo una esfera especial del arte ajedrecístico, la llamada composición: elaboración de problemas y miniaturas.

Se conocen por *problemas* las posiciones creadas artificialmente, donde es necesario dar mate con una determinada cantidad de jugadas.

Miniaturas son las posiciones en las que las blancas deben



314

ganar o bien hacer tablas, anunciando la variante de antemano.

A veces las ideas de tales posiciones nacen de partidas realmente jugadas, pero, más a menudo son fruto de la fantasía del compositor.

La composición de ajedrez es una esfera original de creación artística, que reporta a sus autores y a los que resuelven problemas y miniaturas goce estético.

Sin embargo, hablar de la composición ajedrecística es lo mismo que intentar transmitir con palabras cómo canta un artista o cómo toca el pianista. Ninguna descripción puede sustituir a la impresión directa. Por eso le proponemos seis variaciones en un solo tema. Como es sabido, las combinaciones pueden perseguir diversos fines: dar mate, terminar tablas, ganar una pieza o un peón, promover al peón

a dama, etc. Nuestros problemas están dedicados a promover peones a dama. Comenzaremos por el **problema** № 1, denominado

“Tómalo de la cola”

№ 314. Las blancas ganan. ¿Cómo? Se precisa promover a dama al peón “a”. Probemos llevar adelante el peón de torre.

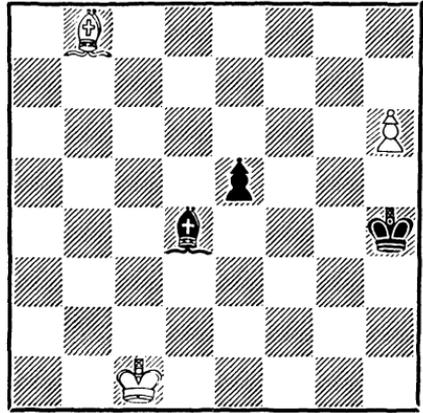
1. a4—a5 Ag7—f8

El alfil aspira a dominar la diagonal g1—a7, después de lo cual se esfumará toda esperanza de victoria para las blancas. El rey blanco se propone impedirlo.

2. Re4—d5 Af8—h6

“No logré salir a la casilla c5, saldré a la horizontal salvadora desde el punto e3”, piensa el alfil negro.

¿Qué deben hacer ahora las blancas? ¿Será posible que después de 3. Re4 Af8, se produz-



315

can tablas por repetición de jugadas?

3. g4—g5+!! . . .

¡Ahí está el quid del problema! Las blancas sacrifican un peón, y obligan al alfil negro a ocupar una diagonal inconveniente, ¡inconveniente porque le impide maniobrar su propio rey!

3. . . . Ah6 : g5

Después de 3. . . R : g5 4. a6, el peón escapa del alfil.

4. Rd5—e4 Ag5—h4.

Lamentablemente, en el camino hacia las casillas salvadoras e7 y d8, está su propio rey. No queda más remedio que jugar así.

5. Re4—f3!

y el alfil ya no puede dar alcance al peón.

Así es como el lento peón con ayuda de su rey y . . . del rey enemigo pudo escapar del veloz alfil.

Efectivo ¿no es cierto? Esta

composición la elaboró en 1892 el estadounidense G. Otten.

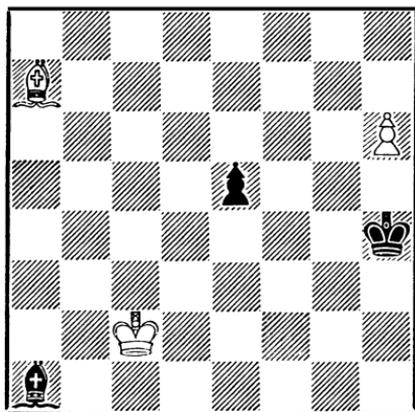
Problema № 2 “Tragedia de un movimiento”

№ 315. En esta posición toda la esperanza de las blancas es el peón h6, pero a simple vista parecen no tener ninguna posibilidad de ganar.

Para impedir el movimiento del peón a las negras les basta con jugar 1. . . e4, poniendo en acción el alfil y tomando bajo su control la casilla de promoción.

Sin embargo, el ajedrez es interesante porque incluso las posiciones a primera vista más sencillas pueden encerrar posibilidades insólitas. Sólo hace falta descubrirlas, pues no “afloran” solas. Probemos de hacerlo.

1. Ab8—a7! . . .



316

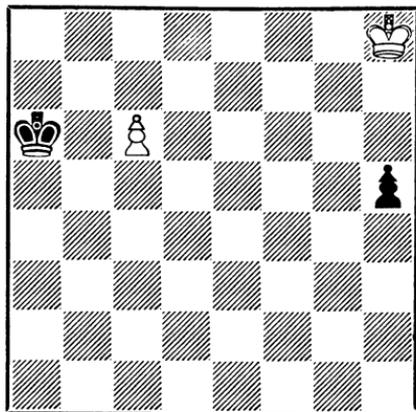
Idea lógica, mediante un sacrificio, desviar el alfil negro de su misión principal: atacar al peón.

1. . . . Ad4—a1
2. Rc1—b1 Aa1—c3
3. Rb1—c2 Ac3—a1

Las blancas han puesto en juego todos los medios de lucha contra el alfil, pero, al parecer, no han sacado ninguna ventaja. Sin embargo, esto no es así. Los pequeños cambios ocurridos en el tablero, comparados con la posición inicial, dan fundamento para una combinación inverosímil.

4. Aa7—d4!!

№ 316. ¡Fantástica jugada! Es extraordinariamente difícil encontrarla, pero cuando se descubre, todo se aclara. Si las negras toman el alfil con el peón, después de 5. Rd3, el rey en el acto bloquea al peón y deja fuera de juego al alfil. No obstante, existe otra po-



317

sibilidad que no es mejor: después de 4. . . A : d4 5. Rd3 y 6. Re4 y las blancas bloquean también el peón de las negras, mientras que promueven el suyo a dama. Al alfil negro le estorba más el propio peón que el alfil blanco. ¡Ironías del destino! Las negras necesitaban sólo una jugada para poner en juego su alfil, pero no tuvieron tiempo de hacerlo. No en balde los ajedrecistas llaman a este caso "tragedia de movimiento".

El autor de esta maravillosa miniatura es el compositor austríaco P. Heuëcker, que la compuso en 1930.

Problema № 3

"Quien mucho abarca, poco aprieta"

№ 317. Esta es una posición en que la tarea —hacer tablas— puede suscitar el asombro más sincero y hasta indignación.

El autor parece querer reírse de nosotros, proponiéndonos un rompecabezas insoluble ¿Qué empate puede haber aquí? El rey blanco está catastróficamente atrasado del peón y sólo puede acompañarlo con la mirada. Tampoco hay esperanzas en el peón blanco, pues está tan alejado del rey blanco que el rey negro con un salto podrá tomarlo. Y, no obstante, este rompecabezas tiene solución si sabemos hacer caso omiso de ideas preconcebidas.

Cuando va por la calle, usted intenta alcanzar a un conocido, avanzando en línea recta. Cada escolar sabe que la línea recta es la distancia más corta entre dos puntos de un plano.

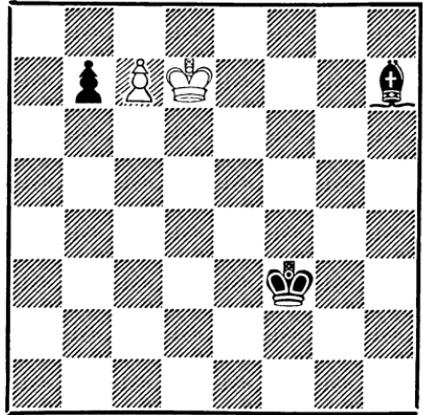
Con toda seguridad, usted dejaría perplejos a los transeúntes si avanzara en zigzags. ¿No es cierto?

Sin embargo, en el tablero de

ajedrez la línea recta no es en modo alguno más corta que la zigzagueante. Así, avanzando en línea recta, el rey de las blancas puede llegar de h8 a h2 en seis jugadas: h7—h6—h5—h4—h3—h2. No obstante, si se elige un camino indirecto a través del centro —g7—f6—e5—f4—g3—h2, también invertirá seis jugadas. Incluso dando traspies como un borracho, —g7—h6—g5—h4—g3—h2, el rey blanco alcanzará la casilla anhelada también en seis jugadas.

Esta asombrosa particularidad del tablero de ajedrez permite encontrar solución al problema. Persiguiendo al peón negro, el rey de las blancas debe intentar, al mismo tiempo, correr en ayuda de su propio peón.

Cierto, que la tentativa de conseguir simultáneamente dos objetivos contradice al sabio refrán popular: “Quien



318

mucho abarca, poco aprieta”, pero en el reino del ajedrez rigen sus propias leyes! Así, pues, comencemos la persecución:

1. Rh8—g7! Ra6—b6. Por el momento, el rey blanco está visiblemente distanciado del peón, las negras quieren aniquilar el peón del enemigo.

2. Rg7—f6! h5—h4

3. Rf6—e5! h4—h3

Si 3...R:c6, entonces 4. Rf4, y el peón será alcanzado.

4. Re5—d6! . . .

Es verdad que el rey blanco no alcanzó al peón negro, pero, como un trueno en cielo despejado, ya está junto a su peón y puede apoyarlo. Después de 4...h2 5. c7 Rb7 6. Rd7, el empate es inevitable. ¿Puede ser que moviendo el rey las negras hayan perdido un tiempo precioso? Comprobémoslo:

1. Rg7 h4 2. Rf6 h3 3. Re6, o bien 3. Re7, y las blancas

también tendrán tiempo de apoyar a su peón.

Así, pese a abarcar mucho, las blancas se salvan.

Es autor de este final el gran maestro checoslovaco R. Réti, que lo compuso en 1922. Hubo un tiempo que esta miniatura de Réti recorrió toda la prensa mundial suscitando no pocas imitaciones. El tema de abarcar mucho, basado en la originalidad geométrica del tablero de ajedrez se hizo muy popular. Sin embargo, la siguiente se considera como la cima de las composiciones de este género, con significado plenamente independiente.

Problema № 4 “Arriba y abajo”

№ 318. En este final, para capturar el peón y hacer tablas, el rey blanco, primero, como para tomar impulso, se desplaza por la retaguardia.

Puede preguntarse: ¿es posible que el lento rey, avanzando detrás del peón, logre darle alcance? Pues, ¡resulta que sí! ¿No lo cree? Vea entonces la solución.

1. Rd7—c8!! . . .

Es difícil pensar una jugada aparentemente más absurda. Las blancas no frenan al peón de las negras, sino, que por el contrario, le azuzan, obligándolo a avanzar.

Sin embargo, si examinamos atentamente la situación, podremos establecer que esta maniobra es la única que puede salvar a las blancas. Estas, para evitar la derrota, necesitan cambiar su peón por el del adversario. Pero, ¿cómo hacerlo? Si, por ejemplo, juegan 1. c8D, después de 1. . . Af5+ 2. Rc7 A : c8 3. R : c8 b5, el peón escapa a toda prisa. Tampoco ayuda 1. Rd6, debido a 1. . . Af5! 2. Rc5 Ac8!, y las negras, después de

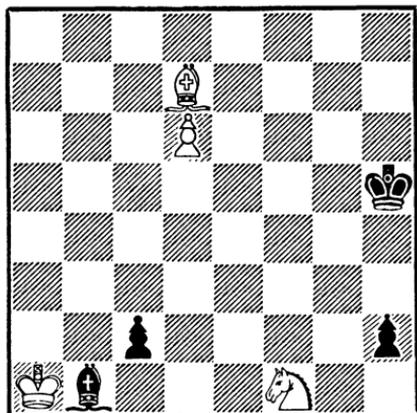
situar acertadamente a su alfil, no sólo defienden su peón, sino que también detienen al blanco. La jugada de las blancas, a primera vista inconcebible, contiene una idea profunda: interrumpir la coordinación entre el peón y el alfil de las negras, obligando a que el peón avance. Y aunque el rey blanco queda rezagado del peón, está en condiciones de darle alcance.

- | | | |
|----|---------|--------|
| 1. | . . . | b7—b5 |
| 2. | Rc8—d7 | b5—b4 |
| 3. | Rd7—d6 | Ah7—f5 |
| 4. | Rd6—e5! | . . . |

He aquí el movimiento salvador que permite al rey alcanzar al peón.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | . . . | Af5—c8 |
| 5. | Re5—d4 | |

El final no necesita explicaciones. Este problema fue ideado en 1928 por los hermanos A. y K. Sarichev, soviéticos.



319

Problema № 5 "Himno al peón pasado"

№ 319. Los acontecimientos en este final, en el que las blancas luchan por hacer tablas, se desarrollan según las leyes del drama clásico. Primero, intriga, agravamiento de la situación, con la particularidad de que cada bando proporciona al rival inesperadas sorpresas. Cuando la tensión alcanza su punto culminante, acontece el sorpresivo desenlace, y todo termina en final feliz.

1. Cf1—g3+ Rh5—h4
2. Ra1—b2 . . .

Es el único procedimiento para que las blancas impidan que aparezca en el tablero una dama negra. Hubieran perdido si jugaran 1. Rb2, debido a 1. . . c1D+! 2. R : c1 h1D, y no se logra la posición tenedor del caballo en g3, pues este se encuentra clavado.

Ahora las blancas están tranquilas por su futuro, ya que después de 2. . . R : g3 3. Ac6 c1D+ 4. R : c1 Af5 el empate es elemental, pero les aguardan grandes conmociones.

2. . . . c2—c1D+!
3. Rb2 : c1 Ab1—e4!!

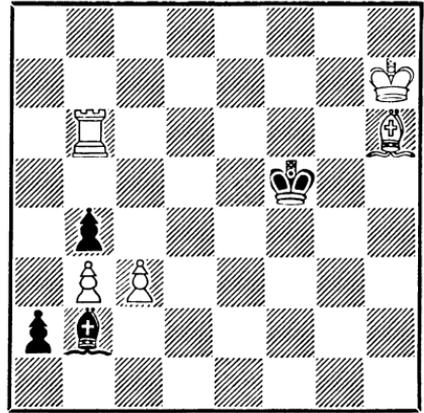
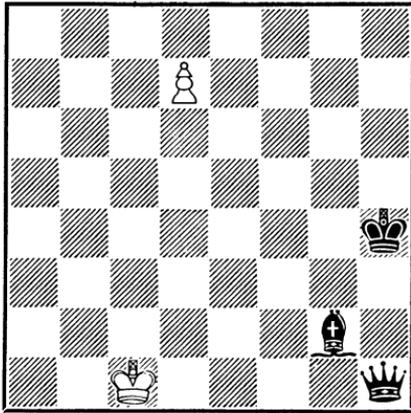
¡Otra vez al borde del precipicio! No se puede capturar al alfil, mientras que el rey negro amenaza con eliminar el caballo, después de lo cual su peón alcanza la promoción con jaque. Y la posición de las blancas, que sólo hace unos momentos parecía sólida, ahora tiene visos de ser desesperada.

4. Cg3—h1!! . . .

Respuesta no menos efectiva, cuya idea por el momento es incomprensible. Las negras, claro está, toman el caballo.

4. . . . Ae4 : h1
5. Ad7—h3! Ah1—c6

¿Cómo impedir la aparición de la dama negra o promover



320

321

el peón propio en dama? No se ve...

6. Ah3—g2!! Ac6 : g2

7. d6—d7 h2—h1D+

La posición que ha surgido merece un diagrama especial.

Nº 320. Las negras tienen, ni más ni menos, que la dama y el alfil de ventaja, pero después de la respuesta 8. Rd2, a pesar de que corresponde jugar a las negras, éstas son impotentes para impedir la promoción del peón blanco. En este caso, el alfil de ventaja ya no proporciona éxito. Así acaba inesperadamente el choque en este brillante final, que ideó en 1948 el compositor soviético M. Liburkin.

Después de asistir a este drama en el tablero de ajedrez, usted, con toda seguridad, estará pleno de emociones. Para descansar, examine la última variante, que se llama

Problema Nº 6 "Por la espalda"

Nº 321. Las negras amenazan con promover su peón a dama y el intento de impedirlo con la jugada 1. Ta6 se rechaza mediante 1. . .Aa3. No obstante, se producen tablas.

1. Tb6—b5+ Rf5—e6!

Claro que no 1. . .Re4, pues sigue 2. T : b4+ y 3. Ta4.

2. Tb5—a5 Ab2—a3

3. Ah6—g7!! . . .

Las blancas se disponen a recibir a la nueva dama como se merece y apuntan contra ella.

3. . . . a2—a1D

4. Tf5—e5+ Re6—d6

5. Te5—d5+!! . . .

Respuesta inesperada. Resulta que la torre es "intocable", puesto que a 6. . .R : d5 sigue 7. c4+, y sucumbe la dama.

5. . . . Rd6—c6

6. Td5—c5+! Rc6—b6

7. Tc5—b5+ Rb6—a6

8. Tb5—a5+! . . .

El rey no puede escapar de la torre, puesto que a su captura siguió en cada ocasión un tiro “por la espalda”, y la dama sucumbe. El empate se logra con jaque perpetuo.

El autor de esta composición, que suscita sonrisas, es el compositor soviético A. Guerbstman. El problema fue publicado en el año 1948.

CUENTO DE HADAS

Cualquier escéptico, que haya estudiado estas seis variantes, puede decir:

—Se puede, claro está, idear todo lo que se quiera. Pero si esto hubiera ocurrido en una partida de torneo...

Para persuadir a los escépticos damos los siguientes ejemplos de partidas jugadas realmente. Y a los que no hay que convencer, a los que creen en la riqueza creativa del ajedrez, les

proponemos analizar estas asombrosas combinaciones y aseguramos que les proporcionarán gran placer.

Mirada de águila

Preguntaron a R. Réti cuántas jugadas calculaba anticipadamente en su juego. Contestó:

—Ni una sola.

El gran maestro quiso recalcar así que lo principal en el ajedrez es la apreciación correcta de la posición y el plan acertado. Sin embargo, el gran maestro fue demasiado modesto. Al realizar una combinación a veces se precisa tener que calcular muchas de las jugadas siguientes y, en ocasiones, todavía las lejanas. Algunas posiciones exigen tener mirada de águila, de lo contrario, la respuesta del enemigo será inesperada y no siempre agradable. Para conven-

D : c7 8. Te8 ×. Al campeón del mundo no le costó trabajo calcular todas estas variantes, pero debió tener prevista también la inesperada jugada que las negras hicieron en la partida.

2. . . . Re8—f8!
Bonita defensa y, lo principal, inesperada.

Las negras parecen decir: ¡Tomen la dama como quieran y recibirán mate en la primera línea!

Las blancas se asemejan al cazador, que había cazado al oso, pero por desgracia éste no lo suelta. Sin embargo, Steinitz en sus cálculos fue más lejos.

3. Te7—f7+!! . . .
De nuevo una jugada muy ingeniosa. No se puede 3. . . D : f7 debido a 4. T : c8+ T : c8 5. D : c8+.

3. . . . Rf8—g8
4. Tf7—g7+! . . .
Esta jugada ya no es difícil

de adivinarla, pues ni el rey ni la dama pueden tomar la torre.

4. . . . Rg8—h8

5. Tg7 : h7+! . . .

El final de esta partida resultó ser aún más inesperado. Bardeleben, aturdido y desconcertado, se levantó de la silla, salió de la sala del torneo y... no regresó. Desde luego, registraron su derrota. La conducta antideportiva del rival no permitió a Steinitz llevar hasta el fin su magnífica combinación, cuyo final mostró él de inmediato.

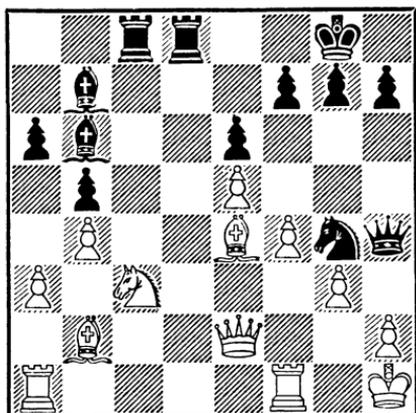
5. . . . Rh8—g8

6. Th7—g7+ Rg8—h8

Claro que si 6. . . Rf8! decide en el acto la respuesta 7.Ch7+.

7. Dg4—h4+ Rh8 : g7

Los esfuerzos de las blancas se vieron coronados con el éxito: por la fuerza obligaron al enemigo a aceptar el sacrificio. Ahora el ataque se termina: el rey de las negras debe



323

salir al "campo libre" y cae bajo los golpes de las figuras blancas.

8. Dh4—h7 + Rg7—f8

9. Dh7—h8 + Rf8—e7

10. Dh8—g7 + Re7—e8

En caso de 10...Rd6, las negras recibirán mate en dos jugadas. El rey no se apresura a marcharse a d8, por eso las blancas le meten prisa.

11. Dg7—g8 + Re8—e7

12. Dg8—f7 + Re7—d8

13. Df7—f8 + Dd7—e8

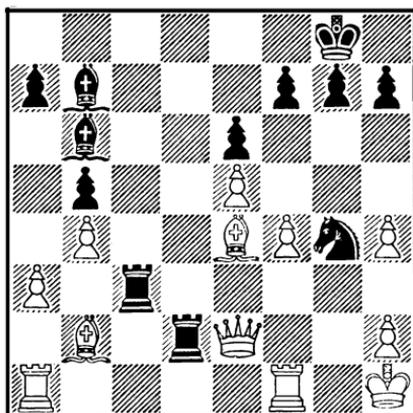
14. Cg5—f7 + Rd8—d7

15. Df8—d6 ×.

¡La última pincelada de esta virtuosa combinación!

Abriendo camino a los alfiles

№ 323. Juega negras el gran maestro Akiba Rubinstéin, blancas el maestro G. Rotlevi (Lodz, 1906). Las blancas acaban de rechazar el peligro de mate en h2 con la jugada 1...g3. La posición activa de las



324

piezas (todas participan en el ataque) permite a las negras realizar una serie de efectivos ataques que inevitablemente culminan con mate.

1. ... Tc8 : c3

Las negras sacrifican la dama, y las blancas se ven obligadas a aceptar, puesto que a 2. A : c3 sigue 2...A : e4 + 3. D : e4 D : h2 ×.

2. g3 : h4 Td8—d2!!

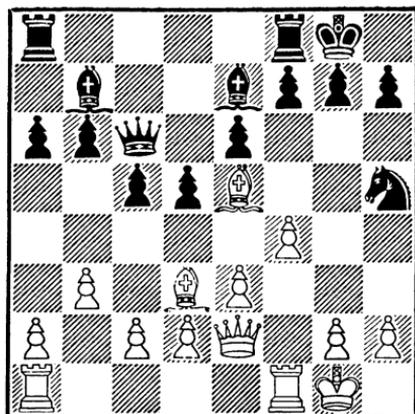
Surgió una posición asombrosa.

№ 324. A excepción del alfil b6 todas las piezas de las negras se encuentran amenazadas, sin contar que además las blancas conservan su dama. Sin embargo, la fuerza de choque de los alfiles es tan grande que las blancas no consiguen evitar el mate.

3. De2 : d2 ...

No salva del mate tampoco 3. A : b7 T : e2 4. Ag2 debido a 4...Th3!

3. ... Ab7 : e4 +



325

4. Dd2—g2 Tc3—h3!
Sólo se han hecho cuatro jugadas, pero la posición de las blancas ha sido destruida hasta sus cimientos. ¡No hay defensa del mate después de la jugada T : h2!

La última pincelada

Nº 325. La posición del diagrama se creó en la partida del que después sería campeón mundial (de 1894 a 1921) **Emmanuel Lásker** contra **D. Bauer** (negras) y fue jugada en Amsterdam en 1889. Con el caballo las negras acaban de capturar el caballo blanco en h5, suponiendo que después de tomar con la dama lograrán trasladar el peón a f5 y tendrán tiempo suficiente para organizar una línea defensiva. Recordando el proverbio “la demora equivale a la muerte”, las blancas, sin perder tiempo en recuperar

la pieza, se lanzan acto seguido al abordaje.

1. Ad3 : h7+! Rg8 : h7

2. De2 : h5+ Rh7—g8

¿Cómo proseguir el ataque? Si se mueve la torre 3. Tf3, con la jugada 3. . .f6 las negras ganarán tiempo para organizar la defensa y abrirán camino al rey. Al objetivo se llega con una única jugada que, sin aminorar el ritmo del ataque, destruye definitivamente el castillo real negro.

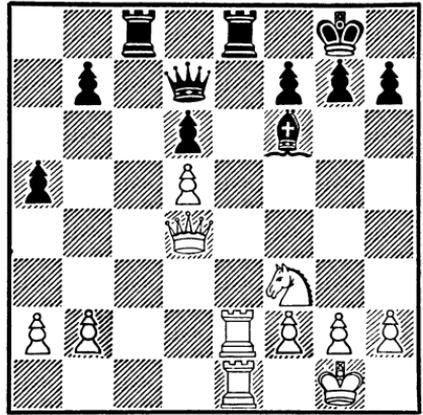
3. Ae5 : g7!! Rg8 : g7

¿Qué ocurrirá si las negras no aceptan el segundo sacrificio mediante 3. . .f6 o bien 3. . .f5? Esto tampoco las salva de la derrota. Por ejemplo, a 3. . .f5 4. Tf3 De8 podría seguir 5. Dh8+ Rf7 6. Dh7 Tg8 7. Tg3, y. . . usted mismo puede terminar esta partida.

4. Dh5—g4+ Rg7—h7

5. Tf1—f3 . . .

Para evitar el mate sólo hay una defensa. . .



5. . . . e6—e5
 6. Tf3—h3+ Dc6—h6
 7. Th3 : h6+ Rh7 : h6

Las blancas lograron capturar la dama, pero a precio muy caro: por la torre y dos alfiles. Se podría dudar de la superioridad de las blancas si no hicieran la jugada siguiente, que pone las cosas en su lugar.

8. Dg4—d7!

Sólo este golpe final, que las blancas debían tener previsto, hace correcta su combinación: ganan la pieza y, con ello, también la partida.

La dama “se pone rabiosa”

Cuando se expone al sacrificio una pieza, repetida y osadamente, incluso con impertinencia, se la llama “rabiosa”. Analicemos un ejemplo, donde la “rabia” se apoderó de la dama, la figura más fuerte. La posición del diagrama surgió en la partida entre G. Adams y C. Torre, jugada

en Nueva Orleans en 1920. № 326. La dama de las negras defiende a la torre e8, por eso encontraremos fácilmente la jugada que la obligará a retirarse.

1. Dd4—g4! Dd7—b5

Inmediatamente perdía 1... Dd8, debido a 2. D : c8! D : c8 3. T : e8+. Tanto la torre c8 como la dama b5 defienden a la torre e8, pero basta la distracción de una de las piezas para que las negras reciban mate. Comprendiendo esto, no es difícil encontrar las siguientes jugadas muy efectivas.

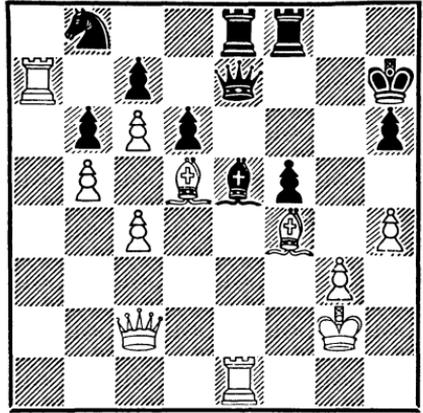
2. Dg4—c4!! Db5—d7

3. Dc4—c7!! Dd7—b5

4. a2—a4! Db5 : a4

5. Te2—e4! Da4—b5

La dama negra se mueve alocadamente entre las casillas d7 y a4 para “no perder de vista” el escaque e8. Pero con el golpe final siguiente las blancas definitivamente le privan de libertad de maniobra.



6. Dc7 : b7!

Cinco jugadas seguidas (!!) la dama blanca se puso a tiro, sin que las negras tuvieran tiempo para tomarla. Ahora, se ven obligadas a hacerlo, pero como esto conduce al mate, las negras deciden abandonar.

El domeñador de tormentas

Alabanza muy estimada por todo maestro son las palabras "combinación Alekhine" o "jugado al estilo de Alekhine". Probablemente, en toda la historia del ajedrez **Alexandr Alekhine** es maestro insuperable de la combinación. En su herencia podemos encontrar combinaciones para casi todos los temas del juego. He aquí tres ejemplos creados por Alekhine sobre el tema "peón pasado".

Nº 327. La ventaja posicional de las blancas se ve a simple vista en el diagrama: el caballo negro está "trabado" y

el alfil negro inmovilizado mientras que las piezas blancas están situadas mucho más activamente que las negras. Alekhine empieza una combinación de diez jugadas:

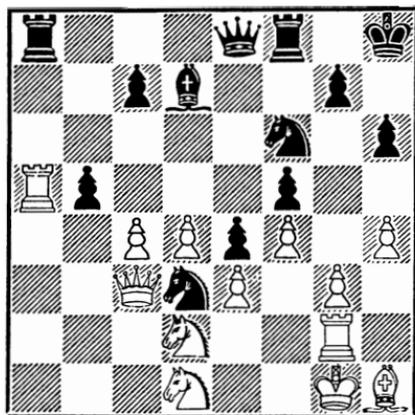
1. c4—c5! b6 : c5
2. b5—b6! Te8—c8
3. Dc2—c3! Tf8—e8

No se puede tomar la dama pues lo impide 4. T : e7+ y 5. bc.

4. Af4 : e5 d6 : e5
5. Dc3 : e5!! De7 : e5
6. Te1 : e5 Te8 : e5
7. Ta7 : c7+ Tc8 : c7
8. b6 : c7 Te5—e8
9. c7 : b8D Te8 : b8

Las negras casi han rechazado la amenaza. Tienen superioridad material: torre contra alfil. Si consiguen detener al peón c6, las blancas tendrán que buscar salvación. Sin embargo, Alekhine preparó una sorpresa que aclaró la situación en el acto:

10. Ad5—e6!

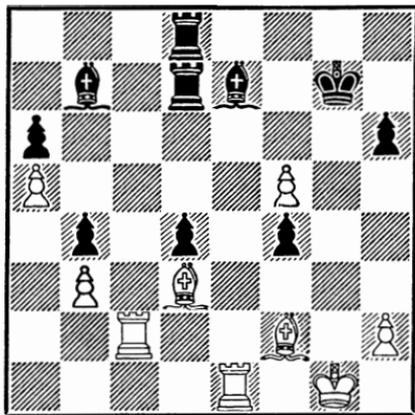


328

Las blancas salieron ganando: por el peón c6 las negras tuvieron que entregar la torre. Lo más asombroso en esta combinación es que fue realizada durante simultáneas contra veinte rivales. ¡Con la particularidad de que Alekhine jugó sin mirar el tablero! Vea ahora cómo combinaba Alekhine sentado al tablero. **Nº 328.** Esta es una posición de la partida **Bogoliúbov-Alekhine**, jugada en Hastings en 1922. La torpe distribución de las figuras blancas permitió a Alekhine realizar una magnífica combinación.

1. . . . b5—b4!
2. Ta5 : a8 b4 : c3!

Jugada sorpresiva, ¿es cierto? Saber encontrar jugadas tan insólitas es un gran arte. (Es verdad que no hace mucho se descubrió que también con la sencilla jugada 2. . . D : a8, las negras conservaban su gran ventaja, pero, de todas



329

formas, la combinación es excelente.)

3. Ta8 : e8 c3—c2!
¡He ahí donde está el quid! Las negras sacrifican dos torres, pero su peón es promovido a dama.

4. Te8 : f8+ Rh8—h7
5. Cd1—f2 c2—c1D+
6. Cd2—f1 Cd3—e1!

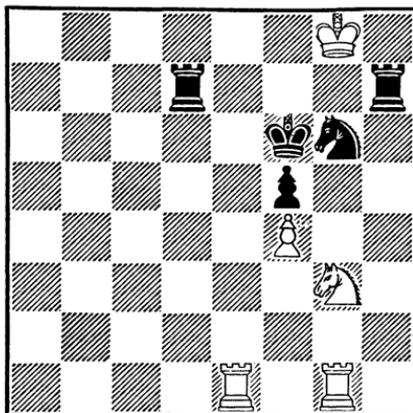
Las fuerzas materiales son aproximadamente iguales: las blancas tienen dos torres contra la dama. Sin embargo, las piezas blancas están tan mal ubicadas que la partida se decide en pocas jugadas.

7. Tg2—h2 Dc1 : c4
8. Tf8—b8 Ad7—b5
9. Tb8 : b5 Dc4 : b5

Las blancas no tardaron en rendirse.

Lo más interesante es que Alekhine al jugar otra vez contra Bogoliúbov consiguió realizar la misma combinación en un tema idéntico.

Nº 329. Esta posición surgió



en la partida **Alekhine--Bogoliúbov**, jugada en el match para disputar el título del campeón del mundo en 1934. Es difícil creer que al cabo de pocas jugadas el peón f5 se transformará en dama. Y, no obstante, fue así precisamente:

1. Te1 : e7+! Td7 : e7
2. Af2—h4 Rg7—f7
3. Ah4 : e7 Rf7 : e7
4. Tc2—c7+ Td8—d7
5. f5—f6+! . . .

Aprovechando la inmovilización de la torre, el peón se puso en camino

5. . . . Re7—e8
6. Ad3—g6+ Re8—d8
7. f6—f7! Rd8 : c7
8. f7—f8D f4—f3
9. Df8 : b4 Td7—d6
10. Ag6—d3.

Las negras depusieron las armas.

ESFORZARSE Y BUSCAR...

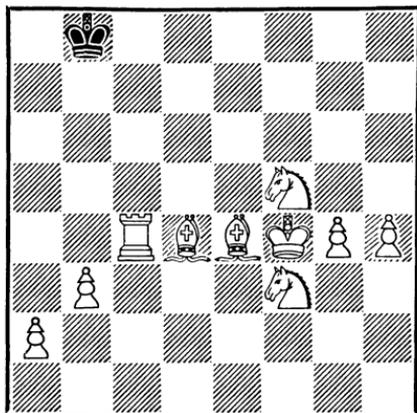
Por lo común, en los problemas se les plantea a las blancas la tarea de dar mate en un número determinado de jugadas: en dos, tres o más. Hemos elegido seis ejemplos de problemas curiosos. No son los más difíciles ni los más complicados. Usted está en condiciones de resolverlos. Primero, pruebe a realizarlo moviendo las piezas. Si logra hacerlo, entonces, esfuércese en resolver el problema sin mover las piezas, mentalmente.

¡Un problema con mil años!

Nº 330. Este problema, en el que las blancas deben dar mate en tres jugadas, fue confeccionado hace ni más ni menos que mil años.

Se logra el objetivo mediante el impresionante sacrificio del caballo y, luego, de la torre.

1. Cg3—h5+ Th7 : h5



331

2. Tg1 : g6+ Rf6 : g6
 3. Te1—e6×

Naturalmente, ahora el problema parece elemental. No es difícil encontrar la solución. Pero debe reconocerse que hace un millar de años había gente que también entendía algo de ajedrez.

“La espada de Damocles”

Nº 331. Los autores de problemas elaboraron una rama interesante de la creación ajedrecística, conocida por el nombre de “problemas figurados”. Son problemas en los que la ubicación del dispositivo de las piezas semeja un objeto. Tiene delante un problema (mate en tres jugadas), que a mediados del siglo pasado confeccionó el oficial de la Marina Rusa I. Shúmov. Como verá, la estructura de las figuras blancas recuerda una

cimitarra: “la espada de Damocles” que pende sobre el rey negro.

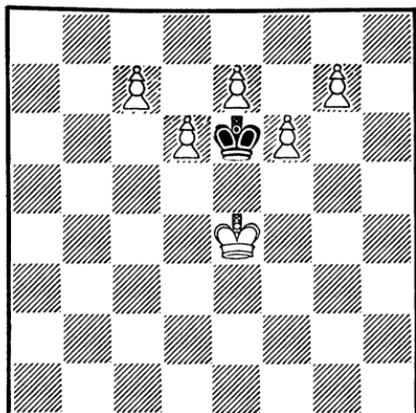
¿Cómo se resuelve este problema? Si tocara jugar a las negras, exclamarían con alegría: — ¡Ahogo!

Esto quiere decir que se debe conceder al rey negro cierta libertad de movimientos: 1. Tc6! Rb7 (1. . . Ra8 2. Tc8×) 2. Cd6+ y 3. Tc8×.

Las rigurosas reglas de la composición ajedrecística exigen que el problema debe resolverse por una sola vía, pero este problema—broma tiene también otras soluciones. Pruebe a encontrarlas.

La máquina resolvió el problema

Este problema de Hoffman (también mate en tres jugadas) no es muy complicado y su interés reside en que lo re-



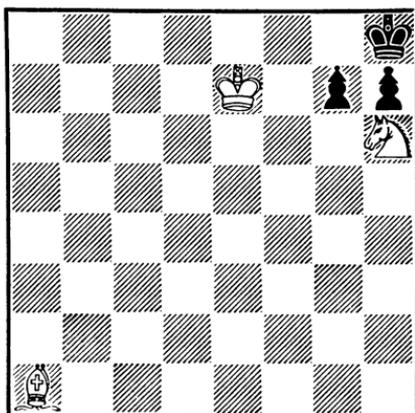
332

solvió una computadora electrónica, en pocos minutos. ¿Cuánto tiempo necesita usted para solucionarlo?

Nº 332. No es difícil adivinar que la promoción del peón a dama no lleva al objetivo final. Por ejemplo: 1. e8D+ R : f6 2. g8D y rey ahogado. Los peones, como regla, hay que procurar promoverlos a piezas. Pero, ¿a cuáles? Calculando las variantes con una velocidad no inferior de varios centenares por segundo, al cabo de dos minutos la máquina diagnosticó que el mate en tres jugadas se logra así: 1. e8A! R : f6 2. g8T! Re6 3. Tg6, o bien 1. . .R : d6 2. c8T! y 3. Tc6.

En cualquier dirección

Nº 333. Tiene delante un problema de tres jugadas del compositor ruso A. Galitski. La



333

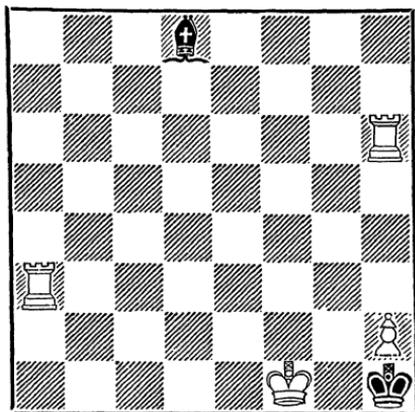
posición parece absolutamente normal. Pero hay en ella, además de una solución elegante, una particularidad asombrosa más...

Si los peones se mueven hacia abajo, como les corresponde en el diagrama, lleva a su objetivo 1. Af6! gf 2. Rf8 f5 3. Cf7 ×. Y, si por el contrario, avanzan hacia arriba, entonces 1. Rf6! g8D 2. Cf7+ D : f7+ 3. R : f7 ×. Esta particularidad de la posición la advirtió el compositor A. Guiliáev.

Compruebe lo acertado de la solución si las negras intentan promover el peón a otra pieza.

Pero la cajita se abría fácilmente

Nº 334. Este problema es de Palich (mate en tres jugadas). Parece que no es difícil re-



334

solverlo. Sólo se precisa retroceder con el rey y dar mate con la torre. Sin embargo, el “quid” reside en lo siguiente: si se retira al escaque negro, le dará jaque el alfil y si lo hace a la casilla blanca dejará salir al rey enemigo del rincón.

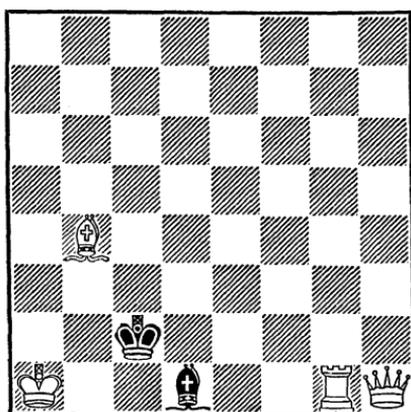
Y, de todas maneras, es necesario elegir la primera variante.

1. Rf1—f2! Ad8—h4+
2. Ta3—g3! . . .

Ahora las negras no tienen opción. Si el alfil se retira, seguirá el mate con la torre en g1, y si el alfil toma la torre, el mate se logra mediante 3. hg+.

Rompecabezas

№ 335. El diagrama representa el problema de Havel. Las blancas disponen de gran-



335

des fuerzas: cuatro poderosas piezas, pero sólo pueden mover dos. El mate hay que darlo en dos jugadas.

1. Tg1—g4! . . .

Ahora el rey negro dispone de tres casillas, como antes de la primera jugada: los escaques b3, d3 y c1, mientras que el alfil negro puede moverse libremente por la diagonal d1—h5. Pero el mate es inevitable.

- a) 1. . . Rc2—b3
2. Dh1 : d1 ×,
- b) 1. . . Rc2—d3
2. Dh1—e4 ×,
- c) 1. . . Rc2—c1
2. Tg4—c4 ×,
- d) 1. . . A ∞ (se mueve a cualquier casilla)
2. Dh1—b1 ×.

Habrás advertido que a excepción del antiguo primer problema, en todos los restantes las blancas, al hacer la primera jugada, no dan jaque ni una sola vez ni toman piezas o

peones. Esto no es casual, sino una regla.

En un problema bien preparado, la solución, especialmente su primera jugada, no debe saltar a la vista. Pero

el jaque o la toma es lo primero que viene a la mente. Por lo mismo, como regla, los eluden para que el problema resulte fino e ingenioso.

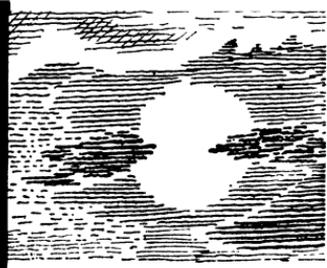
Capítulo noveno

**EL
AJEDREZ
DEL
SIGLO
CÓSMICO**

*Esto no puede ser porque esto no puede suceder
nunca.*

A. Chéjov. "Carta al vecino estudioso"

$$\int \frac{dx}{x}$$



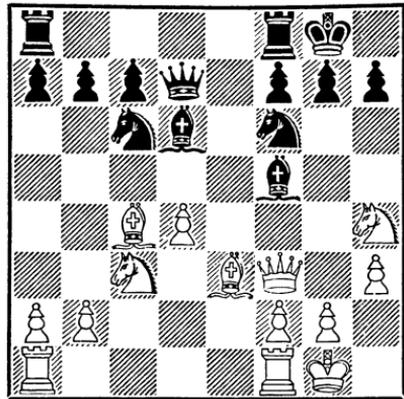
DxC

El 9 de junio de 1970 ocurrió en la historia del ajedrez un suceso sin precedentes. En el espacio cósmico, sobrevolaba la Tierra una y otra vez la nave espacial "Soyuz-9". Entre una multitud de objetos e instrumentos, necesarios en el vuelo cósmico, se encontraba también un juego de ajedrez. Cierto, que se trataba de un ajedrez particular: las figuras se movían por ranuras especiales, sin separarse del tablero. Este ajedrez cósmico fue construido especialmente para jugar en el estadio de imponderabilidad.

COSMOS-TIERRA

En el programa del prolongado vuelo, aquel día había sido reservado para el descanso. Cuando la nave sobrevolaba por 140 vez el globo terráqueo, su tripulación, los avia-

dores cosmonautas A. Nikoláev y V. Sevastiánov, fueron invitados desde Tierra a jugar al ajedrez. Comenzó la partida Cosmos-Tierra, la primera en la historia del ajedrez. Ambos tripulantes defendían el honor del Cosmos mientras que el equipo terrenal lo constituían el general N. Kaminin y el aviador-cosmonauta V. Gorbatko. La partida duró casi seis horas, con pequeños intervalos, cuando la nave salía de los límites de radiovisibilidad del Centro de Dirección de Vuelos. Por supuesto, el objetivo de la partida de ajedrez no era el de pasar el tiempo como, digamos, en el vagón de un tren de largo recorrido. En este caso concreto el ajedrez aproximaba a los cosmonautas al medio terrenal, al ambiente familiar. Veamos cómo transcurrió la primera partida cósmica de ajedrez.



Gambito de dama aceptado

Cosmos

Tierra

- | | | |
|----|-------|---------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | d5 : c4 |
| 3. | e2—e3 | ... |

En la práctica de torneos esta jugada se utiliza con poca frecuencia; se considera que mediante 3... e5, las negras igualan el juego.

- | | | |
|----|-----|-------|
| 3. | ... | e7—e5 |
|----|-----|-------|

Esto es lo que recomienda la teoría, aunque no se debe sobrevalorar la fuerza del contragolpe de las negras. A pesar de que tienen un peón aislado, las blancas despliegan libremente sus piezas y pueden emprender acciones en ambos flancos.

- | | | |
|----|----------|-----|
| 4. | Af1 : c4 | ... |
|----|----------|-----|

A las blancas no les conviene 4. de, pues seguiría D : d1+ 5. R : d1 Cc6 6. f4 Ae6, teniendo las negras mejores perspectivas en la fase final de la partida.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 4. | ... | e5 : d4 |
| 5. | e3 : d4 | Cb8—c6 |
| 6. | Ac1—e3 | Af8—d6 |
| 7. | Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 8. | Cg1—f3 | 0—0 |
| 9. | 0—0 | Ac8—g4 |

Una posición igual, exceptuando las jugadas Ae3 y Cc6, surgió en la partida de los maestros Goglidze — Kmoj, jugada en Tbilisi en 1934.

- | | | |
|-----|-------|--------|
| 10. | h2—h3 | Ag4—f5 |
|-----|-------|--------|

Sería más consecuente 10... Ah5.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 11. | Cf3—h4! | Dd8—d7 |
|-----|---------|--------|

- | | | |
|-----|--------|-----|
| 12. | Dd1—f3 | ... |
|-----|--------|-----|

№ 336. Las blancas emprenden operaciones activas en el flanco del rey.

- | | | |
|-----|-----|--------|
| 12. | ... | Cc6—e7 |
|-----|-----|--------|

- | | | |
|-----|-------|-----|
| 13. | g2—g4 | ... |
|-----|-------|-----|

Sería peligroso 13. D : b7 Tab8 14. D : a7, debido a 14... A : h3! con ataque simultáneo. Sin embargo, habría sido más fuerte la jugada 13. Ag5!

- | | | |
|-----|-----|--------|
| 13. | ... | Af5—g6 |
|-----|-----|--------|

14. Ta1—e1 . . .
 También 14. D : b7 Tab8 15.
 D : a7 C : g4! hubiera con-
 ducido a complicaciones ven-
 tajosas para las negras.

14. . . . Rg8—h8!

15. Ae3—g5 Ce7—g8

Las negras se defienden con gran ingenio. El caballo en f6 es el principal defensor de la posición, por eso las negras se esfuerzan por conservarlo.

16. Ch4—g2 Ta8—e8

17. Ag5—e3 Ad6—b4

18. a2—a3 . . .

Hasta determinado momento tomar el peón b7 fue realmente peligroso, pero ahora los rivales parecen haberse olvidado de él. Habría sido mejor 18. D : b7. La jugada hecha por las blancas es inadecuada y permite a las negras tomar en sus manos la iniciativa.

18. . . . Ab4 : c3

19. b2 : c3 Ag6—e4

20. Df3—g3 c7—c6

Después de 20. . . Da4, las negras dispondrían de excelente posición. Ahora, en cambio, son las blancas quienes se toman un respiro, utilizándolo para organizar la nueva oleada de ataques.

21. f2—f3 Ae4—d5

22. Ac4—d3 b7—b5

23. Dg3—h4! . . .

Con indudable amenaza de 24. g5.

23. . . . g7—g6

¿Podrían haber prescindido las negras de esta jugada que debilita su posición? Nos parece que no: a 23. . . Ac4 las blancas tienen la contundente respuesta de 24. Af5.

24. Cg2—f4 . . .

La situación de las negras parece ser muy peligrosa, de nuevo les amenaza 25. g5.

24. . . . Ad5—c4!

La única posibilidad de evitar la derrota.

25. Ad3 : c4 b5 : c4

26. Ae3—d2 . . .

Para no ir más lejos, cuando en 1963 le propusieron al gran maestro David Bronstéin jugar contra una calculadora, éste —según sus propias palabras— decidió inmediatamente demostrar su superioridad sobre el “robot” concediéndole la ventaja de la dama. Comenzó la partida y la máquina empezó sin el menor reparo a cambiar una figura tras otra, aniquilando las fuerzas combativas del adversario. El gran maestro advirtió que la cosa marchaba mal.

Sin aguardar un final bochornoso, el gran maestro mezcló las figuras y exigió en el acto una revancha, esta vez, en pie de igualdad.

Esta partida entre iguales es, precisamente, la que queremos ofrecer al lector, y con mayor razón, porque, al parecer, fue uno de los primeros encuentros de la máquina con un gran maestro.

Así pues, coloque las piezas y dispóngase a jugar la partida. Juega con las blancas el famoso gran maestro David Bronstéin, con las negras juega un ajedrecista por ahora desconocido denominado Computadora Electrónica.

Gambito de rey

D. Bronstéin Computadora

Jugada en Moscú en 1963

- | | | |
|----|-------|-------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | . . . |

¡El gambito de rey, debut del siglo pasado! No ocultando sus propósitos agresivos, las blancas con la jugada f2—f4, parecen decir: “¡Voy a cara descubierta!” Esta apertura conduce a un juego reñido desde el mismo comienzo de la partida, pero sus muchas variantes han sido estudiadas tan a fondo, que la partida puede terminar pronto con el

aniquilamiento mutuo. El gambito de rey no es inferior a muchas aperturas modernas. Sin embargo, en nuestros días no está de moda y se utiliza relativamente con poca frecuencia. Quizás esto se debe a que los rivales de experiencia han aprendido a desplazar el juego caracterizado por los impetuosos ataques al cauce de la tranquila maniobra posicional. No obstante, hay algunos ajedrecistas que recurren de vez en cuando a esta vieja arma. Entre ellos, Keres, Bronstéin y otros. No debe extrañar que siendo el primero en enfrentar a la Computadora, Bronstéin empleara el gambito de rey, pues en el ajedrez es más difícil defenderse que atacar. La defensa no sólo exige calcular las posibles variantes, sino también comprender la posición, apreciarla con exactitud, factores, que como es sa-

bido, son todavía el talón de Aquiles de la máquina.

- | | | |
|----|--------|---------|
| 2. | . . . | e5 : f4 |
| 3. | Cg1—f3 | Cg8—f6 |
| 4. | e4—e5 | Cf6—g4 |

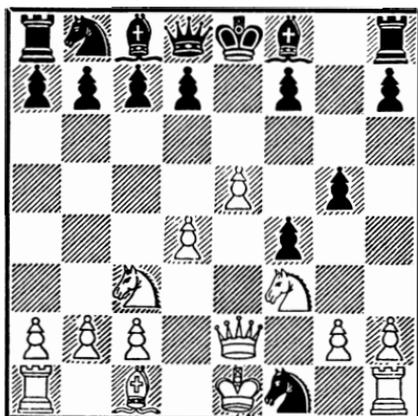
¡La Computadora sigue su propio camino! Incluso en el manual capital de las aperturas del siglo pasado, el "Handbuch" de Bilger, no se puede encontrar esta jugada. Se estima como continuación teórica 4. . . Ch5.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 5. | d2—d4 | . . . |
|----|-------|-------|

Las blancas tienen varias continuaciones buenas y la opción de la jugada es cosa de gusto. Es posible 5. h3 Ch6 (5. . . C : e5 6. De2, ganando una pieza) 6. d4 g5 7. h4. En primer lugar Bronstéin intenta desplegar con rapidez sus piezas.

- | | | |
|----|-------|-------|
| 5. | . . . | g7—g5 |
|----|-------|-------|

La Computadora demuestra una de sus cualidades características: no le gusta perder lo conquistado. Pero un defen-



338

sor avezado habría contestado, por supuesto, 5... Ce3, devolviendo el peón. Después de 6. A : e3 fe 7. Ac4 d5, las negras obtienen un buen juego. La jugada d5 es también posible como respuesta a 6. De2.

6. Cb1—c3 Cg4—e3
Esta jugada es más débil, pues con el movimiento g7—g5 las negras han debilitado su posición.

7. Dd1—e2 ...
¡Típica jugada de Bronstéin! Las blancas habrían podido obtener una buena posición al jugar 7. A : e3 y contestando a 7... fe con 8. Cd5. No obstante, Bronstéin, como de costumbre, trata de complicar el juego.

7. ... Ce3 : f1
Nº 338. ¡Jugada consecuente! ¿Para qué sacrificar el peón?

8. Cc3—e4! ...
¡Jugada de gran maestro! Sin reparar en pérdidas, las blan-

cas realizan el plan de aprovechar los puntos débiles en el dispositivo del enemigo.

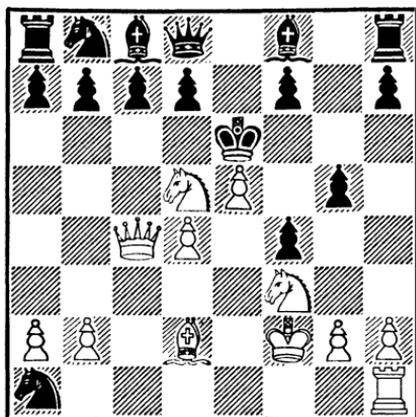
8. ... Cf1—e3
Manteniendo su ventaja de material, la Computadora muestra de nuevo su consecuencia, aunque merece atención la respuesta 8... Ae7, para defenderse del jaque

9. Ce4—f6+ Re8—e7
10. Ac1—d2 ...

Continuando 10. A : e3 fe 11. Cd5+ Re8 12. Dc4, las blancas, a costa de una sola pieza sacrificada, reciben la posibilidad de atacar fuerte. Pero Bronstéin ya se ha dado cuenta de que a la máquina le "gusta comer" las figuras ajenas y sacrifica también la torre.

10. ... Ce3 : c2+
11. Re1—f2 Cc2 : a1

Las blancas tienen buenas posibilidades para desenvolver un fuerte ataque, pues llevan gran ventaja en el despliegue.



339

Sin embargo, no se ve todavía cómo podrán imponerse; por eso la Computadora se arriesga en aceptar el sacrificio. Un jugador más cauto jamás habría jugado así.

12. Cf6—d5+ Re7—e6?

Quizás esta es la primera jugada de la máquina que podemos calificar de error craso. Las blancas decidieron comprobar: “¿A dónde vas?”, y la máquina entró sumisa en las redes que le tendieron. Mientras tanto, después de 12. . .Re8 las blancas aún habrían tenido que demostrar que su ataque compensa el material sacrificado, aunque, por supuesto, si lo desearan, podrían forzar el empate.

13. De2—c4!

№ 339. Esta jugada pone al rey de las negras en situación desesperada, puesto que ahora se encuentra bajo los golpes de todas las piezas blancas. Bronstéin recuerda que a las

negras les disgustó mucho esta jugada. Estuvieron pensando tanto que no sólo agotaron su tiempo, sino también el del rival. En fin de cuentas, hicieron la jugada 13. . .b7—b5, pero después se puso en claro que se había agotado el tiempo reglamentario y el encuentro fue aplazado. Como es de rigor cuando la partida se aplaza, las blancas apuntaron su jugada.

14. Cf3 : g5+ . . .

Las blancas dan mate en diez jugadas: 14. . .D : g5

15. C : c7++ Re7

16. Cd5+ Re6

17. C : f4++ Re7

18. Cd5+ Re8

19. D : c8+ Dd8

20. Cc7+ Re7

21. Ab4+ d6

22. A : d6+ D : d6

23. De8×.

Claro está que las blancas podían haber terminado la

partida de forma más vulgar, pero, indudablemente, optaron por la vía más efectista. En muchos países se trabajaba simultáneamente en la programación ajedrecística. No tardaron en aparecer en la prensa las primeras partidas jugadas por máquinas.

Y si las primeras noticias sobre los robots, que juegan al ajedrez, fueron sensacionales, el análisis de las partidas desilusionó: el nivel del juego de las máquinas no superaba al nivel del juego de los principiantes. Todos parecieron haberse olvidado que hasta el ajedrecista de excelentes dotes debe aprender primero a jugar, antes de que pueda demostrar plenamente su talento, debe adquirir ante todo hábitos prácticos y la experiencia necesaria. No debemos olvidar que hasta ahora nadie ha logrado, sin práctica, recurriendo sólo a los manuales

de ajedrez, ser un ajedrecista de valía.

Aunque no muy pronto, esta verdad la han comprendido los programadores. Así lo demuestra el que en una revista estadounidense de ajedrez en 1966 apareciera la siguiente nota.

Un torneo que hace historia

*Boston, Estado de Massachusetts,
E.E.U.U., planeta Tierra*

Por primera vez en un torneo de ajedrez (campeonato del Estado de Massachusetts entre aficionados) ha participado una computadora electrónica que ha jugado al ajedrez con personas en las condiciones ordinarias de torneo.

En el pasado, como es sabido, las computadoras se programaban para jugar al ajedrez, pero nada más que con una finalidad científica. Los rivales de las máquinas eran, por lo común, los propios programadores, o bien sus colegas. En esta ocasión, la computadora ha rivalizado con ajedrecistas cali-

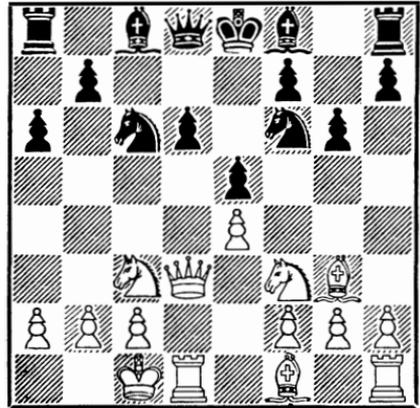
ficados, sólo interesados en la victoria, y de ningún modo en hacer demostración de los logros científicos. No obstante, el juego de la máquina en el torneo ha sido parte de un serio estudio científico. Como demuestran las partidas, la máquina Mac-Jack VI es sólo un ajedrecista principiante. Sin embargo, la experiencia de la participación en el torneo permite perfeccionar su programa. Por el momento, la máquina sólo ha jugado todas las cinco rondas del torneo obteniendo únicamente medio punto. Pudo haber realizado un par de combinaciones curiosas, pero jugó muy débil en la fase final de las partidas. Mac-Jack VI "se propone" actuar regularmente en los torneos, con el objeto de establecer exactamente la fuerza relativa de su juego.

No tardaron en conocerse actuaciones posteriores. Intervino en otro torneo de aficionados, donde sus 28 participantes jugaron cinco rondas por el sistema suizo. El vencedor de esta competición reunió

4, 5 puntos. Esta vez, Mac-Jack VI actuó mejor, logrando 3 puntos: ganó dos partidas, empató dos y perdió una, la primera. ¡Desarreglos técnicos en la máquina obligaron a suspender este encuentro por lo que se le apuntó la derrota! Los participantes del torneo bromearon: ¡"al robot le duele la cabeza por el desacostumbrado trabajo mental"!

Mac-Jack VI ha sido la primera máquina que ha enfrentado "de igual a igual" al hombre en torneos. Su ejemplo lo han seguido otras. La conocida máquina "Dalantay" en Canadá, también ha tomado parte en un torneo, logrando punto y medio en seis partidas.

Uno de los participantes del torneo, que logró ganar a la máquina, cuenta que es difícil jugar contra el robot: desconcierta con desacostum-



bradas situaciones. Además, el público es partidario activo de la máquina y aclama ruidosamente cada jugada suya. He aquí una partida que ganó "mister" Mac-Jack VI.

Defensa siciliana

Mac-Jack VI

Landy

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. d2—d4 | c5 : d4 |
| 3. Dd1 : d4 | Cb8—c6 |
| 4. Dd4—d3 | ... |

La máquina ha elegido su camino de despliegue en la defensa siciliana. Esto muestra que los programadores no la pertrecharon con suficientes conocimientos teóricos.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. ... | Cg8—f6 |
| 5. Cb1—c3 | g7—g6 |
| 6. Cg1—f3 | d7—d6 |
| 7. Ac1—f4 | e7—e5 |

Esta jugada del rival de la Computadora merece la censura más resuelta, pues debi-

lita seriamente la posición de las negras.

8. Af4—g3 a7—a6

9. 0—0—0 ...

Nº 340. Mac-Jack VI juega en forma muy decidida. Comienza a ejercer presión sobre el peón d6.

9. ... b7—b5

10. a2—a4? ...

Jugada inesperada, cuya conveniencia es sumamente dudosa. Pero, precisamente, esta jugada dudosa sembró el pánico en las negras, y el rival de la máquina enseguida cometió un error.

10. ... Af8—h6+

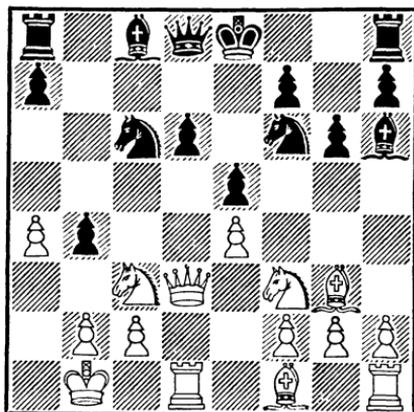
11. Rc1—b1 b5—b4

Nº 341. A partir de este momento, las blancas comienzan a jugar bastante bien.

12. Dd3 : d6 Ac8—d7

Habría sido mejor 12...D : d6
13. T : d6 bc 14. T : c6
C : e4. Ahora, en cambio, las negras salen perdiendo.

13. Ag3—h4! Ah6—g7



341

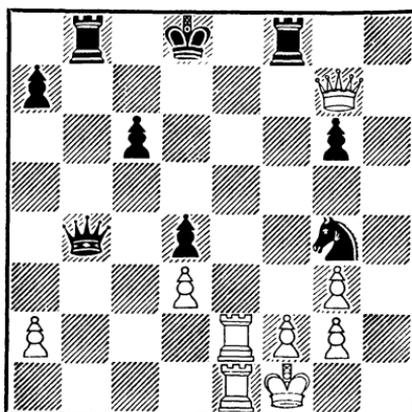
14. Cc3—d5! Cf6 : e4
 15. Cd5—c7+ Dd8 : c7
 16. Dd6 : c7 . . .

Ya es hora de bajar el telón, pero mister Landy, al parecer, no quiere conformarse con la idea de que puede perder ante una máquina y sigue resistiéndose.

16. . . . Ce4—c5
 17. Dc7—d6 . . .

Aquí se podría haber asestado un golpe conocido: 17. T : d7, para en el caso de 17. . . C : d7, responder con 18. D : c6. La Computadora pensó, por lo visto, que su superioridad material le bastaba para la victoria y no se esforzó por incrementarla, sino que aspiró a terminar la batalla de manera impresionante. Por eso impidió, en primer lugar, el enroque corto de las negras.

17. . . . Ag7—f8
 18. Dd6—d5 Ta8—c8
 19. Cf3 : e5 Ad7—e6
 20. Dd5 : c6+! . . .



342

Mac-Jack VI consigue terminar el encuentro con un golpe sensacional.

20. . . . Tc8 : c6
 21. Td1—d8×.

Como se ve, la máquina puede realizar exitosamente la combinación, ¡incluso sacrificando la dama! Una combinación aún más curiosa realiza la Computadora en la siguiente posición.

№ 342. Mac-Jack VI, que jugaba con las negras, asestó un bello golpe, que puede hacer honor a cualquier ajedrecista calificado.

34. . . . Tf8 : f2+!
 Según dicen, la máquina calculó en este caso las siguientes variantes: 35. T : f2 Ch2+ 36. Re2 (en el caso de 36. Rg1, entonces 36. . . D : e1+ 37. R : h2 D : f2, y ganan las negras) 36. . . Db2+ 37. Rd1 Db1 38. Rd2 Tb2×.
 Lamentablemente, todas estas variantes de gran efecto no se

llevarán a cabo: el aturdido rival de la Computadora respondió:

35. Rf1—g1 . . .

Y el desenlace llegó en el acto.

35. . . . Tf2 : e2

Las blancas perdieron otra torre, puesto que a 36. . . T : e2 sigue 36. . . Db1+.

Importante etapa en el proceso de enseñar a la máquina a jugar al ajedrez, fue un match de cuatro partidas entre las máquinas soviéticas y de EE. UU. que se jugó en el período de 1966—1968. Como es sabido, terminó con el resultado de 3 : 1 en favor de las computadoras soviéticas. El quid no reside, claro está, en el resultado, sino en que estas partidas evidentemente expusieron las ventajas y deficiencias de los programas soviéticos y estadounidenses y sirvieron de magnífico material para el trabajo ulterior.

He aquí una de las partidas de este match.

Apertura de los tres caballos

Computadora (URSS)

Computadora (EE.UU)

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. | Cb1—c3 | Af8—c5 |

Es curioso que en la apertura las máquinas siguieron estrictamente las recomendaciones de la teoría, aunque escogieron una variante pasada de moda. Ciertamente que la última jugada no se considera muy fuerte por la respuesta de las blancas. Hubiera sido más apropiada la jugada 3. . . Cf6.

4. Cf3 : e5! . . .

Jugado sin error. Las blancas sacrifican temporalmente una pieza para recuperarla luego y logran al mismo tiempo ventaja posicional.

4. . . . Cc6 : e5

Hubiera sido peor 4. . . A : f2+ 5. R : f2 C : e5, debido a 6. d4, mientras que el sólido centro de las negras compensa con creces su problema temporal: la imposibilidad de enrocar.

5. d2—d4 Ac5—d6
 6. d4 : e5 Ad6 : e5
 7. f2—f4 . . .

Las blancas tienen propósitos muy agresivos. Sin reparar en que la estructura de peones está debilitada, realizan consecuentemente el plan de ocupación del centro.

7. . . . Ae5 : c3+
 8. b2 : c3 Cg8—f6
 9. e4—e5 Cf6—e4
 10. Dd1—d3 . . .

Otra jugada razonable. Las blancas compaginan el ataque con la defensa contra el jaque que puede dar la dama en h4. Sin embargo, un maestro haría en este caso una jugada más fuerte: 10. Dd5! Entonces no serían peligrosas ni 10. . . C :

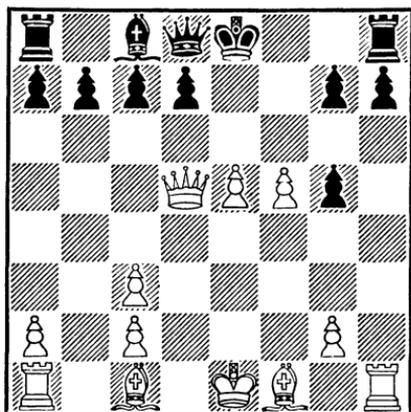
c3, debido a 11. Dc4, ni 10. . . Dh4+, por la respuesta 11. g3 C : g3 12. hg, quedando la torre h1 defendida por la dama. Las negras habrían tenido que defenderse mediante 10. . . f5.

10. . . . Ce4—c5

Este vagabundeo del caballo terminará mal. Continuando 10. . . d5, las negras aún habrían podido conservar el equilibrio.

11. Dd3—d5 Cc5—e6?
 12. f4—f5 Ce6—g5??

Dicen que las personas suelen equivocarse. Con frecuencia, una mala jugada acarrea otras. La ira y el enfado consigo mismo por los errores no ayudan nada durante el juego. Al parecer, las máquinas deberían estar exentas de emociones. Sin embargo, en este encuentro la Computadora estadounidense, al caer en una situación apurada, evidentemente “se descompuso”. Un



343

error provocó otros. Por ejemplo, en lugar de 11...Ce6, debería haberse jugado 11...d6.

13. h2—h4! . . .
¡Precisamente así! Ahora las negras pierden una figura, cosa que en las partidas entre maestros equivale, por lo común, a la derrota. ¿Quizás las máquinas, como los ajedrecistas principiantes, jueguen de otra manera?

13. . . . f7—f6
Permitiendo a las blancas culminar la lucha de manera bella.

14. h4 : g5 f6 : g5
№ 343

15. Th1 : h7! . . .
Impresionante, aunque no tan complicado. Las blancas sacrifican la torre, pero ésta no puede ser tomada debido al mate en dos jugadas.

15. . . . Th8—f8
16. Th7 : g7 c7—c6
17. Dd5—d6 Tf8 : f5

18. Tg7—g8+ Tf5—f8

19. Dd6 : f8×.

Nuestra máquina realizó el ataque final impecablemente. ¿Qué podemos decir sobre la fuerza aproximada de los rivales? Las negras a todas luces se defendieron débilmente. Por lo visto, es un déficit de programación. Nuestra máquina jugó la partida con lógica y precisión. No obstante, no debemos sobrestimar su fuerza: en esta partida no chocó con firme resistencia.

De vez en cuando, la prensa de distintos países publica partidas jugadas por computadoras, pero, como regla, el nivel de juego de las máquinas sigue siendo bastante bajo. Verdad es que hace relativamente poco empezaron a llegar noticias sobre otra máquina estadounidense Mac-Jack VII. Esta hermana menor de Mac-Jack VI, según comentan testigos presenciales, juega

mucho mejor que todas sus parientes anteriores, ya al nivel de jugadores de primera categoría. Sin embargo, sus partidas aún no han sido comentadas en la prensa.

M. Botvinnik, Doctor en Ciencias Técnicas, ex campeón del mundo, trabajó estos últimos años en la creación de un gran maestro electrónico. Elaboró su propio camino original y afirma que mediante su programa la máquina jugará al nivel de maestro. Por ahora eso no ha sido demostrado en la práctica. Es curioso que otro ex campeón mundial, el profesor de Matemáticas, M. Euwe, no esté de acuerdo con M. Botvinnik. Estima que las computadoras electrónicas están todavía muy lejos de dominar el arte del ajedrez. Así pues, tiene lugar un proceso bastante lento, pero incansante, de enseñanza del jue-

go de ajedrez a las computadoras. Hay que suponer que tarde o temprano la máquina alcanzará las cimas del ajedrez, de la misma forma que lo ha conseguido en otros dominios.

Cuando así ocurra, la computadora podrá disputar la primacía a los grandes maestros y los campeones. Sin embargo, ¿qué sucedería si ya hoy la computadora electrónica pudiera vencer a cualquier gran maestro? ¿Desaparecería el ajedrez?

Claro que no. La máquina no sería obstáculo para que las personas compitieran, como tampoco lo son para los sprinters los modernos aviones y cohetes. Probablemente, cambiarían algunas reglas. Habría que acabar con el aplazamiento de las partidas inconclusas, para evitar el análisis maquinizado.

PALA- BRAS DE DESPE- DIDA

*“La revelación de la esencia del ajedrez, según
las sentencias de los sabios, reside en vencer
mediante el intelecto...”*

Antiguo manuscrito. Siglo VII

Nuestro viaje ha terminado. Ha llegado el momento de despedirnos de usted, querido lector. Esperamos que habrá hecho amistades con los diminutos pero abnegados habitantes del reino del ajedrez, que se habrá familiarizado con sus leyes y costumbres, con su lenguaje y hábitos. Hemos tratado de revelarle algunos secretos que debe dominar el estratega de las batallas ajedrecísticas.

Confiamos en que no ha sido vano el tiempo empleado en el viaje. Los conocimientos y la experiencia, adquiridos por usted, no serán lastre muerto. Serán útiles y le ayudarán en viajes sucesivos por el reino del ajedrez. Queremos darle algunos consejos como despedida y volver otra vez al tema de la anotación del ajedrez, ese lenguaje de las piezas ajedrecísticas.

Hay infinidad de ajedrecistas,

que juegan bastante bien y experimentan placer por la lucha desplegada en los sesenta y cuatro escaques, pero que no pueden analizar sin grandes esfuerzos la anotación de una partida por más sencilla y breve que sea. También hay los que dieron los primeros pasos para dominar el abc del lenguaje ajedrecístico, pero esto les pareció tan aburrido que prefirieron seguir siendo "poco alfabetizados". Recordemos los primeros pasos de nuestro proceso de aprender los rudimentos de la lectura. Impresionan poco al principio las primeras letras y sílabas. Parece que falta espacio para fantasear, siendo mucho más atractivo conocer nuevas cosas por los relatos y explicaciones de los mayores y amigos, por la televisión y el cine... Pero en cuanto se superan las primeras dificultades "técnicas",

el novato empieza ya a leer independientemente los primeros libros. Aún está aprendiendo a leer, pero el alumno ya no lo percibe. Lee cada día con más rapidez, le obsesiona el contenido del libro... Hasta que, por fin, el proceso de lectura pasa desapercibido abriéndose ante él, en cambio, el maravilloso mundo de la cultura humana. Como resultado, no se siente ninguna pena por las horas, un poco aburridas, gastadas en aprender los rudimentos de la lectura. Los esfuerzos invertidos y las ventajas obtenidas son incomparables.

Lo mismo puede observarse al estudiar la anotación de ajedrez, con la particularidad de que es mucho más sencilla que el abecedario, por lo que no tiene sentido alguno que el ajedrecista permanezca "analfabeto" o "poco alfabetizado".

Es siempre de utilidad entrenarse, anotar la partida jugada con un camarada, analizarla después a solas o junto con él. En un principio, la anotación distrae, pero muy pronto llega el momento en que no exige esfuerzo alguno, incluso empieza a disciplinar un tanto al jugador. Claro que no siempre es obligatorio anotar la partida. Según las reglas de las competiciones ajedrecísticas, los rivales tienen la obligación de anotar sus partidas, pero esto se refiere solamente a las competiciones, torneos y matches oficiales.

Por la fuerza de su juego, los ajedrecistas se dividen en categorías, se les conceden títulos de candidato a maestro, maestro y gran maestro. Podemos construir convencionalmente una pirámide, en cuya base se encuentren los ajedrecistas más débiles y en la

cúspide, el campeón del mundo, es decir, el mejor ajedrecista de la época. Es interesante, por supuesto, ascender esta pirámide, incrementar la fuerza deportiva y multiplicar los éxitos. Sin embargo, el ajedrez jamás habría tenido tal difusión, ni habría existido durante milenio y medio si la finalidad principal y única de este juego hubiera sido sólo el resultado deportivo. Al ajedrecista le proporciona satisfacción el trabajo de su intelecto, la obra creativa que es precisamente lo que da encanto al ajedrez. Por esto tropezamos a menudo con la expresión "arte del ajedrez". Son infinitas las combinaciones que pueden realizarse en el tablero, como son inconcebiblemente enormes los horizontes que existen para la creación; cualquier ajedrecista, desde el aficionado debutante hasta el campeón, re-

suelve problemas que le plantean los súbditos del reino del ajedrez. Y es posible que usted sea testigo en más de una ocasión de cómo un ajedrecista más débil encuentra una solución que no se le había ocurrido a su camarada de categoría superior. Esto hace a todos los ajedrecistas cofrades de armas, independientemente de su calificación.

Ha conocido usted los rudimentos de la composición ajedrecística: problemas, que en la posición dada posibilitan dar mate en determinado número de jugadas; miniaturas, en las que se precisa saber encontrar una victoria oculta y bonita, o bien buscar las tablas en una situación difícilísima. Este es un antiguo sector del arte del ajedrez, denominado poesía del ajedrez. La solución de composiciones proporciona gran placer y aparecen en muchos periódicos

y revistas, sin hablar ya de la literatura especializada. Resumiendo, se puede decir que al reino del ajedrez se llega por muchos caminos. ¿Cuál de ellos elegir? Es lo que usted decidirá por sí mismo. Nuestra misión de guías la hemos cumplido. Ahora, usted

puede continuar solo su viaje.

En cuanto sienta cariño por el ajedrez será para usted un amigo fiel para toda la vida. El ajedrez le ayudará a dominar la belleza del pensamiento humano.

¡Le deseamos éxitos en su camino!

**SOLUCIONES
DE PROBLEMAS**

- № 16. 1. g6—g7×.
 № 17. 1. g3—g4 Ah5—g6
 2. f4—f5.
 № 18. 1. g4—g5.
 № 19. 1. g6—g7+.
 № 23. 1. Ae8—c6.
 № 24. 1. Ad2—c3.
 № 25. 1. Af3—d5+.
 № 26. 1. f6—f7×.
 № 28. 1. Cf3—g1+.
 № 29. 1. Cc2—e1+.
 № 30. 1. Ce5—g6×.
 № 31. 1. Cd5—c7×.
 № 34. 1. Ta7—a8×.
 № 35. 1. Tb2—e2.
 № 36. 1. Re4—f3+.
 № 37. No se puede, puesto
 que las blancas dan mate
 en una jugada:
 Td1—d8×.
 № 40. Cinco procedimientos.
 1. Db7—a8, b8, c8, g7
 o bien h7.
 № 41. 1. Da7—c5.
 № 42. 1. Dg6—e8+ Rh8—h7
 2. Dg6—e4+.
 № 47. 1. No pueden.
 2. Pueden.

3. No pueden.
 4. Pueden.
 № 55. 1. Ta7—a5×.
 № 56. 1. Tb1—b7 Rd8—e8
 2. Tc2—c8×.
 № 57. 1. Ta7—a5+ Rg5—h4
 2. Tb6—h6× o bien
 1. Ta7—h7 Rg5—f5
 2. Th7—h5×.
 № 58. a) 1. Tb1—e1+
 Re7—f6
 2. Td2—f2+ Rf6—
 —g5
 3. Te1—g1+ Rg5—
 —h4
 4. Tf2—h2×.
 b) 1. Tb1—b6
 Re7—f7
 2. Td2—d7+
 Rf7—e8
 3. Td7—a7 Re8—
 —d8
 4. Tb6—b8×.
 № 66. 1. Dd5—a8×, o bien
 1. Dd5—g8×.
 № 67. 1. Rc5—d6 Rd8—c8
 2. Dh7—c7×, o bien
 1. . . Rd8—e8
 2. Dh7—e7 (g8)×.
 № 68. Ocho procedimientos:

1. Db1—
b5, c1, c2, e1, e4, f5,
g6, h7.
- № 69. 1. Rd4—d5 Rd7—c7
2. Da1—a7+
Rc7—d8
3. Rd5—d6 Rd8—e8
4. Da7—e7 × o bien
1. . .Rd7—e7
2. Da1—g7+
Re7—d8
3. Rd5—d6 Rd8—c8
4. Dg7—c7 ×.
- № 74. 1. Td5—b5 Rc8—d8
2. Tb5—b8 ×.
- № 75. 1. Rf5—g6 Rg8—h8
2. Tf1—f8 ×.
- № 76. 1. Re7—f7 Rh7—h6
2. Ta7—a5 Rh6—h7
3. Ta5—h5 ×.
- № 77. 1. Ta1—a3 Rg2—g1
2. Re2—f3 Rg1—h1
3. Rf3—g3 Rh1—g1
4. Ta3—a1 ×.
- № 79. 1. Ag6—f5+ Rc8—b8
2. Af6—e5+ Rb8—a8
3. Af5—c4 ×.
- № 80. 1. Rf6—g6 Rh8—g8
2. Ad3—c4+
Rg8—h8
3. Ah6—g7 ×.
- № 81. 1. Rc5—c6+
Ra7—b8
2. Ab5—a6 Rb8—a8
3. Rc6—b6 Ra8—b8
4. Ad4—e5+
Rb8—a8
5. Aa6—b7 ×.
- № 82. 1. Ae5—f4 Rh7—h8
2. Rf6—f7 Rh8—h7
3. Ae6—f5+
Rh7—h8
4. Af4—e5 ×.
- № 84. 1. Cf3—g5+ Rh7—h8
2. Af8—g7 ×.
- № 85. 1. Ae2—f1 Rh2—h1
2. Af1—g2+
Rh1—h2
3. Ce1—f3 ×.
- № 86. 1. Ah2—d6 Rh8—g8
2. Cg4—h6+
Rg8—h8
3. Ad6—c5 ×.
- № 87. 1. Cc6—e7 Ra8—a7
2. Ce7—c8+ Ra7—a8
3. Ac4—d5 ×.

- № 93. 1. h5—h6 Rg8—h8
2. Ae1—c3+
Rh8—g8
3. h6—h7+, ganando, o bien 1. Ae1—c3, etc.
- № 94. Se puede. 1. Ae1—g3
Rc8—d7
2. a6—a7, ganando.
- № 95. 1. Rh5—g6 Rh8—g8
2. h6—h7+, ganando.
- № 96. 1. Ce8—d6, o
1. Ce8—c7 Rb8—b7
2. Cc7—d5.
- № 102. 1. Re5—f6 Rc8—d8
2. Rf6—f7 y el peón se promueve a dama.
- № 103. 1. Rc5—b6! Rb8—c8
2. Rb6—c6 Rc8—d8
3. d6—d7, ganando.
- № 104. 1. . . Re7—e8!
2. Re5—f6 Re8—f8!
o bien 2. Re5—d6
Re8—d8! Tablas.
- № 105. 1. . . Rc5—b6 2. a6—
a7 Rb6—c7. Rey ahogado.
- № 106. Mate en 4 jugadas.
a) 1. Rh8—h7
Rf6—e7
2. Rh7—g7 Re7—e8
3. Rg7—f6 Re8—f8
4. Dd5—d8×.
- b) 1. Rh8—g8
Rf6—g6
2. Dd5—e5 Rg6—h5
3. Rg8—f7 Rh6—h7
4. Dd5—h5×.
- № 107. 1. Rf5—f6 Rh7—h6
2. Td3—h3×, o bien
1. . . Rh7—g8
2. Td3—d8×
(L. Kúbbel).
- № 108. 1. Db3—b7 c5—c4
2. Db7—b4× o bien
1. . . Ra5—a4
2. Db7 : a6×
(L. Kúbbel, 1941).
- № 109. 1. c3—c4 Ra5—b4
2. Df3—c3× o bien
1. . . Ra5—a6
2. Df3—a8×;
1. . . a4—a3 2.
Df3 : a3×
(L. Kúbbel, 1908).

- № 110. 1. Df6--h8 Rg4-h4
2. Ah7-f5×; 1...
Rg4-f4
2. Dh8-d4×
(G. Abbot, 1902).
- № 111. 1. Dd4-d7 Ta8-f8
2. Dd7-h7×; 1...
Rg8-f8
2. Dd7-f7×; 1...
Ch5-f6
2. Dd7-g7×
(L. Kúbbel, 1939).
- № 112. 1. Da6-a1 Rh8-g8
2. Da1 : a8×; 1...
g6-g5
2. Rf6-f7×; 1...
Ah7-g8
2. Rf6 : g6×
(S. Loyd, 1877).
- № 113. 1. Dg4-g2! e7-e5
2. Rf5-f6 e5-e4
3. Dg2-g7×;
1...h7-h5
2. Rf5-g6 y
3. Dg2-a8×
(L. Kúbbel, 1939).
- № 114. 1. Ta2-a6! b2-b1D
2. Ta6-g6+ y
3. Df5-h5×
(L. Kúbbel, 1936).
- № 115. 1. Te4-b4! h2-h1D
2. Tb4-b7+ y
Dg2-g7×;
1...e5-e4
2. Tb4-b8!
Aa1-g7
3. Dg2-e4×
(L. Kúbbel, 1940).
- № 116. 1. Ta3-a4 h6-h5
2. Ta4-h4 Ra1 : a2
3. Th4-a4×
(A. Guliáev, 1956).
- № 117. 1. Db6-h6 Ra4-b4
(1...b5-b4
2. Dh6-a6×)
2. Dh6-c1 Rb4-a4
3. Dc1-a3×
(S. Loyd, 1868).
- № 118. 1. h5-h6 g7 : h6
2. Dg5 : g6
h6-h5 3. Dg6-g8×;
1...Rh8-h7
2. Dg5-e7! Rh7 : h6
3. De7-h4×
(L. Kúbbel, 1937).
- № 119. 1. Dh3-h5! g7-g5

2. Dh5—g6 y 3.
Dg6—g7×;
1. . . g7—g6
2. Dh5—h6!
y 3. Dh6—g7×
(L. Kúbbel, 1940).
- № 120. 1. Df8—c5 Rb7—a6
2. Dc5 : c7 Ra6—b5
3. Dc7—b6×
(L. Kúbbel, 1933).
- № 121. 1. d3—d4! c5 : d4
2. Ad2—b4
y 3. b2—b3×; 1. . .
a6—a5
2. Ad2—c1 c5 : d4
3. b2—b3×
(L. Kúbbel, 1941).
- № 122. 1. Ac2—g6 e3—e2
(1. . . Re1—e2
2. Ag6—d3+
y 3. Tf6—f1×)
2. Ag6—h5!
Re1—d1 3. Tf6—f1×
(A. Burmeister, 1891).
- № 123. 1. a7—a8A Ra6—a7
2. c7—c8D Ra7—b6
3. Dc8—b7×
(L. Kúbbel, 1940).
- № 124. 1. f7—f8T! Rg7—g6
(1. . . Rg7 : f8
2. h7—h8D×
o 1. . . Rg7 : h7
2. Re6—f6
Rh7—h6
3. Tf8—h8×)
2. h7—h8T Rg6—g7
3. Tf8—g8×
(S. Loyd, 1867).
- № 125. 1. Ch7—f8! Ch5—f6
2. Rg6—f7 y
3. Cf8—g6×;
1. . . Ch5—f4+
2. Rg6 : h6 y
3. Cf8—g6×
(L. Kúbbel, 1908).
- № 126. 1. Rg6—f7 Ac7—h2
2. Tb1—b5 e6—e5
3. Rf7—g6 y
4. Tb5—b8×
(L. Kúbbel, 1939).
- № 127. 1. Re1—d1 Re3—f2
2. Rd1—d2 Rf2—f1
3. Rd2—e3 Rf1—e1
4. Tg4—g1× (Pro-
blema antiguo).
- № 128. 1. Aa1—e5 Af3—h1!

2. Ae5:
g3—d6—f8—g7.
En caso de 2. Ae5—d6,
sigue 2. . .g3—g2!
(J. Kohtz y C. Ko-
ckelkorn, 1866).
- Nº 129. 1. a6—a7 Rh1—h2
2. a7—a8T! Rh2—h3
3. Ta8—a4 f6—f5
4. Ta4—f4 Rh3—h2
5. Tf4—h4× (E. Po-
gosiánts, 1970).
- Nº 130. 1. Td5—d2 Ce2—g1+
2. Rf3—g3 Cg1—h3
3. Td2—e2 Ch3—g1
(3. . .Ch3—f2
4. Te2—c1×)
4. Te2 : h2×
(S. Loyd, 1885).
- Nº 131. Se puede. 1. Rc6—c7
(1. b5—b6+
Ra7—a8!) 1. . .
Ra7—a8 2. Rc7—b6
Ra8—b8 3. Rb6—a6
Rb8—a8 4. b5—b6
Ra8—b8 5. b6—b7.
- Nº 132. 1. h7—h8D+!
Rg7 : h8 2. Re5—f6
Rh8—g8 3. g6—g7.
- Nº 133. Las blancas se im-
ponen.
1. Rd1—c2 Rf8—e7
2. Rc2—b3 Re7—d6
3. Rb3—b4 Rd6—c6
4. Rb4—c4!
- Nº 177. 1. Th1—h6! g7 : h6
(1. . .Cualquier juga-
da del alfil 2. T : h7×)
2. g6—g7× (P. Mor-
phy).
- Nº 178. 1. Ag3 : b8 Rc8 : b8
2. Td1—c1 Rb8—a8
3. Tc1—c8×
(A. Gulíáev).
- Nº 179. 1. Te4—e1! Rf2 : e1
(1. . .Ag2 2. Dh4×;
1. . .Ae2 2. Dg1×)
2. Dg5—d2×.
(S. Loyd, 1859).
- Nº 180. 1. Dc8—f5 Td5 : f5
2. Tg8—h8×; 1. . .
Ad3 : f5 2. Tg4—h4×
(L. Kúbbel, 1941).
- Nº 181. Dh2—h7 g2—g1D
(1. . .Rg1 2. Ac5×;
1. . .f5 2. Da7×;

1. . .g1C 2. Dh2×)
 2. Dh7—c2×
 (L. Kúbbel, 1939).
- № 182. 1. Ch6—f5! Ac3 : h8
 (amenazaba mate con
 la torre) 2. Cf5—g7
 Ah6 : g7 3. Af8—g7×
 (A. Chéron).
- № 183. 1. Cb6—a4! Rb5 : a4
 (1. . .b3 2. Cc3+ Rb4
 3. a3×)
 2. Rd5—c4 b4—b3
 3. a2 : b3× (L. Kúbbel,
 1908).
- № 184. 1. Rd6—d7! Rd3—e4
 2. Tc5—d5! Re4 : d5
 3. Df2—d4×
 (F. Healey, 1902).
- № 185. 1. Ch3—g5+
 Rh8—g8
 2. Th1—h8+
 Rg8—h8
 3. Tg1—h1+
 Rh8—g8
 4. Th1—h8+
 Rg8 : h8
 5. Dd1—h1+
 Rh8—g8
6. Dh1—h7×.
- № 186. 1. Th3 : h7+ Rg7 : h7
 2. Tf1 : f7+ Tf8 : f7
 3. Dg4 : g6+
 Rh7—h8
 4. Dg6 : f7 Ce6—g5
 5. e5—e6+.
- № 187. 1. . .Te5—e1+
 2. Rg1—h2
 (2. Cf1 D : g2×)
 2. . .Te1—h1+!
 3. Rh2 : h1
 Dg4—h3+
 4. Rh1—g1
 Dh3 : g2×.
- № 188. 1. Db4—f8+
 Te8 : f8 (1. . .R : f8
 2. Th8×) 2. Cf5—e7×
 (P. Romanovski,
 1949).
- № 189. 1. Dg4 : e6+ Tg6 : e6
 2. Td7—g7+
 Rg8—h8
 3. Tf1 : f8×.
- № 190. 1. Ae2—a6+
 Rc8—b8
 2. Dg5—g3+
 Rb8—a8

3. Aa6—b7 +
Ac6 : b7
4. Cc5—d7 Df8—d8
5. Dg3—b8 +!
Dd8 : b8
6. Cd7—b6 × (A. Seletski, 1933, final de la miniatura).
- № 191. 1. Dd1 : g4 +
Rh5 : g4
2. Ad3—e2 ×.
- № 192. 1. Da6—c6 + d7 : c6
2. Cb4—a6 ×.
- № 193. 1. Ce1—f3 +
Ab4 : f3
2. Dd1—e1 +
Te2 : e1 3. g2—g3 ×.
- № 194. 1. Ce4 : c5 + Af8 : c5
(1. . .bc con el mismo resultado)
2. Ac4—b5 + Cd4 : b5
3. De2—e6 ×.
- № 195. 1. Dh4—h8 +!
Rg8 : h8
2. Tf6—f8 +
Rh8—h7
3. Cf3—g5 +
Rh7—h6
4. Cg5—f7 +
Rh6—h7
5. Tf8—h8 ×.
- № 196. 1. De3—b6 + a7 : b6
2. Af2 : b6 + Rd8—c8
3. Te7—c7 +
Rc8—d8
4. Tc7 : f7 + Rd8—e8
(4. . .Re8 5. Te7 ×)
5. Tf7 : f8 + Dg6—e8
6. Tf8 : e8 + Rc8—d7
7. Te8—d8 ×.
- № 197. 1. . .Tf6 : f3
2. Ae2 : f3
Dd5 : f3 +!
3. Rg2 : f3
Cc6 : d4 + +
4. Rf3—g4
Ab7—c8 +
5. Rg4—h4
Cd4—f3 ×.
- № 198. 1. . .Cc1—d3 +
2. Tc3 : d3
Df1—a1 +!
3. Rb2 : a1 b3—b2 +
4. Ra1—b1
Ad5—a2 +
5. Rb1—c2

- b2—b1D+, ganando las negras.
- № 199. 3. . .De7—c7+!
4. Cb5 : c7 Ac5—d6+ con mate en dos jugadas.
- № 200. 1. Dd2—g5! g7—g6
2. Dg5—h6 g6 : f5
3. Te4—g4+ f5—g4!
4. Ab1 : h7+ Rg8—h8
5. Ah7—g6+ Rh8—g8
6. Dh6—h7+ Rg8—f8
7. Dh7 : f7×.
- № 201. No pueden. En caso de capturar sigue
1. . .Tg8 : g2+
2. Rg1—h1
(2. R : g2 C : e3+)
2. . .Tg2 : h2+
3. Rh1 : h2 Db7—b8+
4. Rh2—h1 b5 : c4.
- № 202. Jugando 1. . .Dd7—c6! se imponen las negras.
- № 203. 2. Dd3—h7+!
- Rh8 : h7
3. Tg3 : g7+ Rh7—h8
4. Tg7—g8++ Rh8—h7
5. Tg1—g7+ Rh7—h6
6. Tg7—g6+ Rh6—h7
7. Tg8—g7+ Rh7—h8
8. Tg6—h6×.
- № 204. 1. Dh5—f7 Td7 : f7
2. Tg3—g8+ Tf8 : g8 3. Ch6 : f7×.
- № 205. Convendría jugar
1. . .Te8 : e3
2. Dh4—f6 Te3—e1+
3. Rg1—h2 Rg8—f8, o bien 2. f2 : e3 Dd7—e8.
- № 206. La captura lleva a la pérdida de calidad:
1. . .Td8—d1+
2. Rg1—h2 Ae7—d6+!
3. Te6 : d6 (3. g3 Df3) 3. . .Df5—e5+.

AL LECTOR

La Editorial le quedará muy reconocida si le comunica usted su opinión acerca del libro que le ofrecemos, así como de su traducción, presentación e impresión. Le agradeceremos también cualquier otra sugerencia.

Nuestra dirección:
Editorial Progreso
Zúbovski bulvar, 17
Moscú, URSS

