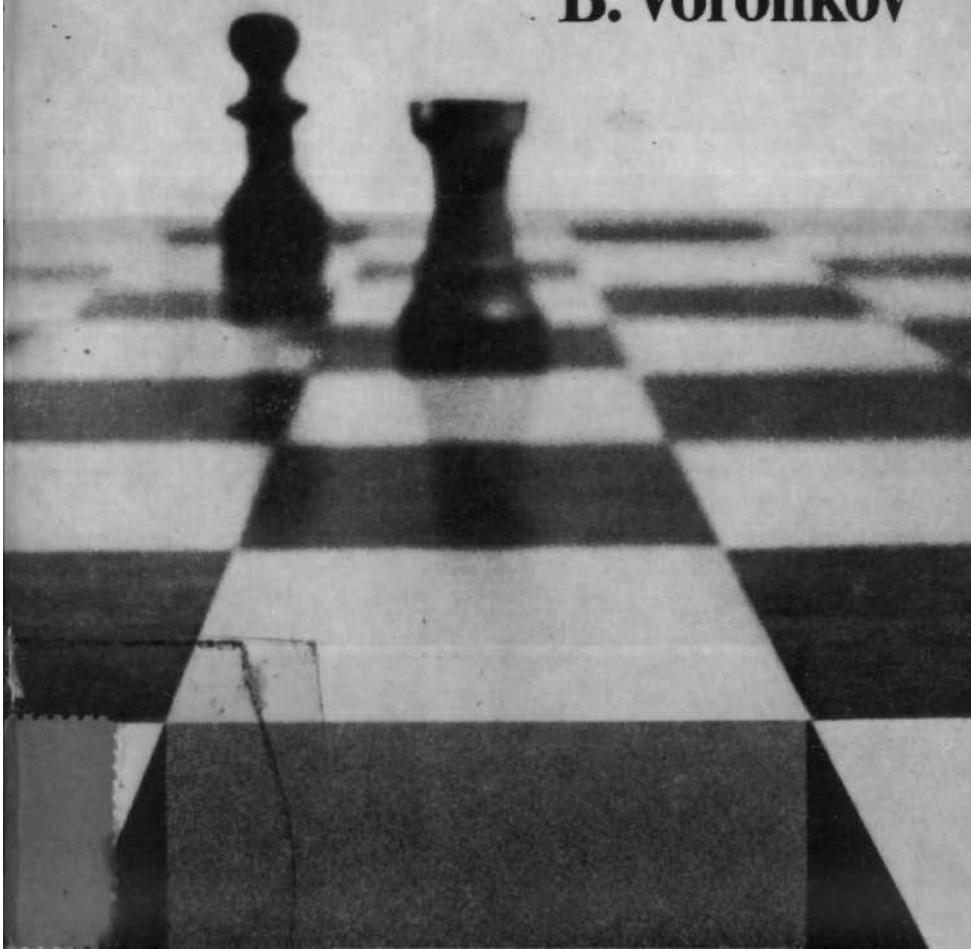


Errores típicos

**B. Persits
B. Voronkov**



Si usted desea estar informado de nuestras publicaciones, sírvase remitirnos su nombre y dirección, o simplemente su tarjeta de visita, indicándonos los temas que sean de su interés.

Ediciones Martínez ñoca, S.A.
Oep. Información Bibliográfica
Gran Vía, 774 08013 Barcelona

B. VORONKOV
B. PERSITS

ERRORES TÍPICOS

EDICIONES MARTÍNEZ ROCA, S. A.
BARCELONA

Titulo original: *Tipychnye Oshibki*

Traducción del ruso por José M. López de Castro
Revisión técnica de José Luis Brasero

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni la recopilación en un sistema informático, ni la transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, por registro o por otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de Ediciones Martínez Roca, S. A.

© 1974, VAAP, Moscú

© 1976, Ediciones Martínez Roca, S. A.

Gran Vía, 774, 7.º-08013 Barcelona

ISBN 84-270-0330-7

Depósito legal: B. 46379-1987

Impreso en Diagràfic, S. A. - Constitució, 19 - 08014 Barcelona

Impreso en España — Printed in Spain

ÍNDICE

Introducción

1	LA TÁCTICA	9
	La red de mate	9
	El mate en la última fila	14
	«Mate a la dama»	19
	La clavada	25
	El ataque a la descubierta	27
	El ataque doble	35
	Peones que avanzan con ganancia de tiempo	40
	La jugada intermedia	42
	El jaque inesperado	44
2	ERRORES POSICIONALES	47
	Debilitamiento de la posición del rey	48
	Las casillas débiles	51
	El peón débil	53
	La columna abierta	55
	La séptima fila	58
3	ERRORES EN EL FINAL	61
	El peón pasado lejano	62
	La ruptura de peones	66
	¿Alfil o caballo?	68

Alfiles «buenos» y «malos»	73
Finales de torres	77
ERRORES PSICOLÓGICOS	85
La pieza olvidada	86
El excesivo apetito	88
El peligro del éxito	92
La jugada natural	94
El afán de belleza	97
El arma de la astucia	100
La prematura capitulación psicológica	103

Sólo puede entenderse este sacrificio de peón a la luz de la siguiente jugada de las negras.

2. AxC A1R??

¡Ahora vemos de qué se trata! Las negras no se imaginan que pierden un peón, puesto que, según creen, capturan el alfil enemigo. Piensan que dicho alfil ha quedado clavado en 4AD (no sabemos por qué se han podido olvidar de que la torre blanca está defendida) e intentan capturarlo con toda tranquilidad...

3. A1A

Filip cayó aquí en la cuenta de su terrible error y abandonó la partida.

¿Cómo es que un jugador de primera clase no acertó a ver que la torre enemiga en 1A se hallaba defendida por un alfil situado junto a ella?

Apresurémonos a decir que los errores de este tipo no constituyen el objeto de nuestro estudio en esta obra, aun cuando el error que hemos visto pueda también explicarse por razones psicológicas. El presente trabajo se propone mostrar qué errores del adversario pueden ayudarnos (¡o qué errores nuestros pueden ayudarle a él!) a llevar a cabo ciertos golpes tácticos, pequeñas combinaciones o ideas posicionales, y también cuáles son los errores de orden psicológico que con más frecuencia se repiten en la práctica.

Uno de los aforismos del gran maestro S. Tartakover reza así: «En ajedrez sólo se aprende de los errores». ¡Qué bien dicho está!

Pero para aprender no es forzoso cometerlos uno mismo. Podemos reducir considerablemente el número de los nuestros si sustituimos dicho «material de estudio» por un examen atento de los errores más típicos (¡cometidos por otros!).

Los ejemplos que aparecen en este libro se han tomado de partidas jugadas en diferentes épocas y por ejedrecistas de diversas categorías (¡desde jugadores de tercera clase hasta grandes maestros!). En los diagramas indicamos solamente los nombres de jugadores de cierta fama. Las restantes posiciones han tenido por fuente la práctica pedagógica de los autores. Algunas de las posiciones tratadas aparecen ligeramente modificadas respecto a lo que literalmente sucedió en sus respectivas partidas de procedencia. Esto se ha hecho para que el error estudiado resalte con mayor relieve y para que la atención del lector no se distraiga con motivos secundarios.

Naturalmente, los ejemplos aducidos son de complejidad diversa. Es posible que algunos de ellos no parezcan fáciles al lector. Así, por citar algunos, los números 57, 72, 94, 96, 105, 114, 115. Al estudiarlos, lo mejor de todo sería aprovechar la ayuda que pudiera prestarnos algún amigo más experimentado, o también, al acabar el libro, repasar de nuevo estos ejemplos.

Los entrenadores de ajedrez y pedagogos podrán asimismo utilizar en su trabajo todos los ejemplos de este libro, repartiéndolos convenientemente según el grado de preparación, nivel y conocimientos de sus alumnos.

1

LA TÁCTICA

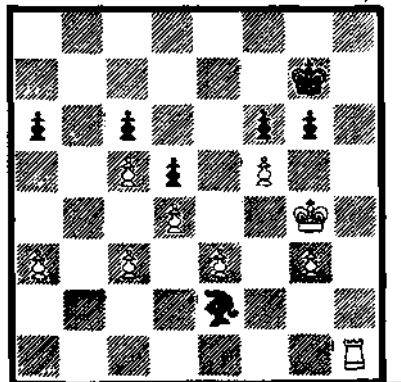
La red de mate

¡Recibir mate! ¿Qué puede haber de más terrible para el jugador de ajedrez? De donde se desprende que nunca ha de apartar de su mente este peligro. La posibilidad de organizar la llamada «red de mate», es decir, una posición en que se amenaza mate al rey enemigo restringido en su libertad de movimientos, surge con bastante frecuencia en las partidas. No deja de ser asombroso que posiciones de este tipo, con el rey tan inseguro, sean tratadas con descuido por algunos jugadores, a veces no precisamente principiantes. Se dan casos en que la amenaza más fuerte, la de mate, pasa inadvertida en circunstancias normalísimas de juego: sin apuros de tiempos y sin que la lucha sea especialmente aguda. Desarrollar, pues, en sí mismo este tipo de atención hacia el «estado de amenaza», la capacidad de sentir el peligro, es asunto de primera importancia en ajedrez.

El ajedrecista ha de estar en guardia ante una posición ya de por sí restringida de su rey. Un rey limitado en sus movimientos puede ser objeto de ataque.

Nada parece augurar un trágico desenlace en la siguiente posición de una partida jugada en el Palacio de Pioneros de Moscú entre ajedrecistas de segunda categoría.

N.º 2



Las blancas tienen la calidad y dos peones de ventaja. Es verdad que, después de 1. R4T, PxP, el negro recupera un peón, pero tras 2. P4T seguido de la penetración de la torre por la columna CD la victoria se consigue sin mayores dificultades. Las blancas, naturalmente, vieron esta posibilidad, pero, desearon conservar el PAR, jugaron:

1. **R4A**

y recibieron mate:

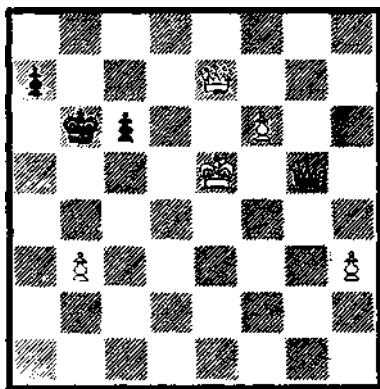
1. ... **P4C** mate.

Recibir semejante mate en el centro del tablero, y más aún en una posición completamente ganada no puede menos de ser muy desagradable. Pero si reflexionamos sobre el motivo por el que las blancas llegaron a pasar por alto una amenaza tan manifiesta, aparecerá claro que no se trata de una simple distracción ordinaria. Imaginemos por un momento que tanto las blancas como las negras disponen todavía de varias piezas: dama, alfiles, caballos. Tocándole jugar al blanco examinaría éste con mucha más atención la posibilidad de que su rey fuera objeto de un ataque enemigo y consideraría en primer lugar la jugada 1. R3T, con el fin de replegarse rápidamente a la segunda línea horizontal. Pero la posición del diagrama es tan sencilla y el número de piezas existentes tan reducido que la posibilidad misma de una amenaza de mate no pasó por la mente del derrotado. Esto supuesto, la jugada 1. R4A no sólo defiende el peón amenazado, sino que incluso parece aco-

modarse al conocido principio de que en los finales debe llevarse el rey al centro.

Tenida en cuenta la regla, tampoco han de olvidarse las posibles excepciones a ella. El rey es la pieza más fuerte en el final, pero conserva su «capacidad» de recibir mate.

Nº 3



1. R6R?? D4D mate.

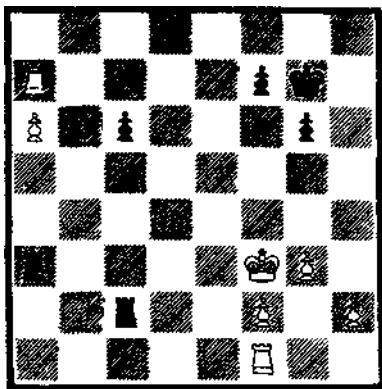
Las blancas, claro está, debieron jugar 1. R4R o 1. R4D (a 1. R6D seguiría el mismo mate que en la partida). Cuando el rey está en el centro, hay que mantenerse atento incluso en el final, como lo ponen de manifiesto algunos de los ejemplos que siguen.

(Diagrama núm. 4)

1. R4R??

Lo correcto era 1. R2C, y probablemente la partida hubiera acabado en tablas.

N/ 4



1. T5A+ T5A+
2. R5R T6D!

Ahora no puede evitarse el mate en 5D, por lo que las blancas abandonaron.

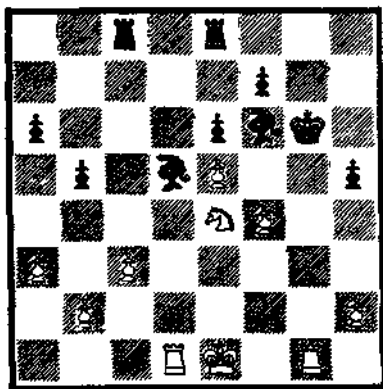
guna resistencia. Por ejemplo: 2. CxA, T1R-1D; 3. T5C, A6A. Ahora en cambio caen en una red de mate.

2. CxA T1R-1D
3. T4D!

Las negras abandonan, pues no hay defensa satisfactoria contra 4. T5C mate.

Por supuesto, no ha de pensarse que el principal peligro acecha siempre al rey en la parte central del tablero. Con los ejemplos anteriores hemos querido simplemente mostrar la facilidad con que un rey que se encuentra en el centro puede caer víctima de las piezas enemigas. Más a menudo las posiciones de mate surgen en uno de los flancos, en donde el rey tiene menos movilidad.

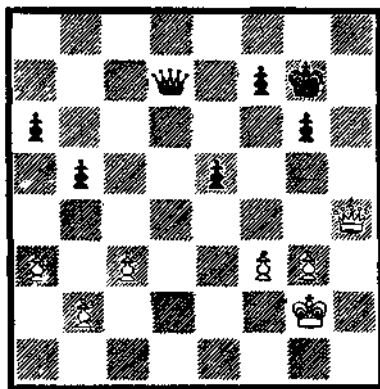
N.* 5



R4A?>

Después de 1. ... , R3T, las negras, aunque con un peón de menos, todavía podían ofrecer al-

N.' 6



Permitiendo una desagradable irrupción de la dama enemiga. Había que jugar 41. D4R o 41. D5C, o incluso 41. P4CR (para si

41. ... D7D+ continuar 42. D2A).

- | | |
|---------------|--------------|
| 1. ... | D7D + |
| 2. R3T | D8D |

Todo está ahora en contra de las blancas, que a causa de a amenaza de mate 3. ..., D8TR-; 4. R4C. D4T mate i se ven incapaces de defender el PAR.

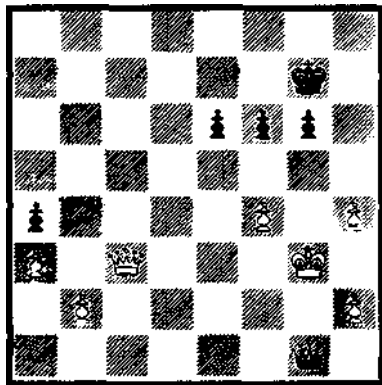
- | | | |
|---------------|---------------|---|
| 3. R2C | D7R | + |
| 4. R3T | D x PA | |
| 5. D6D | | |

Podía prolongarse la resistencia mediante 5. R2T.

- | | |
|---------------|---|
| 5. D8T | + |
|---------------|---|

Las blancas abandonaron en vista de! mate a la siguiente jugada

N.« 7



- | |
|----------------|
| 1. R3T? |
|----------------|

¡Negligente jugada! Después de 1. R3A, la partida derivaba rápidamente hacia las tablas. Si 1. ..., D x P, podía resultar desagra-

dable para las negras la penetración de la dama enemiga en sus filas: 2. D7A+, **R3T** (de otro modo, jaque continuo); 3. D8D amenazando a su vez mate. Ahora, en cambio, las blancas quedan en posición precaria.

- | | |
|----|-------------|
| 1. | D7A! |
|----|-------------|

La dama blanca no puede ir lejos a causa del mate en 3AR. Además, las negras atacan el PA.

- | | |
|----------------|--------------|
| 2. D3CR | D8A + |
| 3. R4C | P4R! |

Este peón no puede capturarse debido al mate en una jugada.

- | | |
|---------------|------------------|
| 4. P5T | D7R + |
| 5. R3T | D x P5T + |
| 6. R2C | D7R + |
| 7. R3T | |

Si 7. R1C, entonces 7. ..., D8D+; 8. R2C. D7D+, seguido de 9. ... D x PA.

- | | | |
|---------------|-------------|---|
| 7. ... | D8A | + |
| 8. R4C | P4A | + |
| 9. R5C | D8D! | |

Han surgido dos amenazas de mate: 10. ..., D4T y 10. ... D1D. No hay defensa.

- | |
|------------------|
| 10. P x P |
|------------------|

Dejando libre para el rey la casilla 4A y salvándose, al parecer, de los dos mates amenazados. Pero...

- | | |
|----|--------------|
| 10 | D7D + |
|----|--------------|

Hay que obligar a las blancas a tajar este agujero.

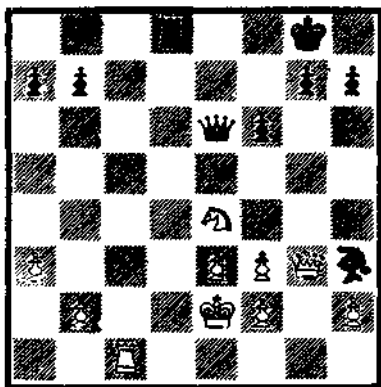
- | | |
|----------------|------------------|
| 11. D4A | D1D mate. |
|----------------|------------------|

Réti

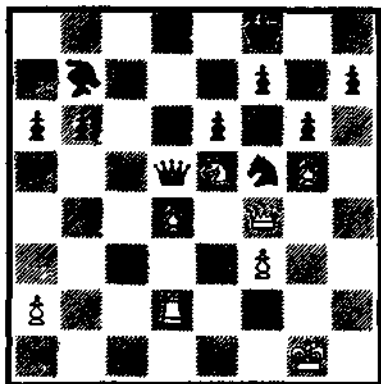
N.' 8

Colle

1926



N.* 9



D4C?

No es probable que las blancas anduvieran apuradas de tiempo, ya que en la partida se habían efectuado en total veinte movimientos. Con su última jugada ..., D3R las negras defienden el alfil atacado, y Réti, a lo que parece, consideró esta jugada de dama como meramente defensiva. No se le ocurrió pensar también en la incómoda posición de su rey.

Sea lo que fuere, hemos de comprobar que el famoso ajedrecista jugó esta vez con despreocupación:

1. T7A??

Y tras 1. ..., D3T+ tuvo que abandonar inmediatamente, pues no se puede evitar el mate en 1AR.

Muy bueno hubiera sido 1. D7A, atacando la torre y tratando de cambiar las damas mediante 2. D4AD.

En su intento de ataque, las negras pasan por alto la posibilidad de una irrupción enemiga en su campo. Lo correcto era 1. ..., P4C!, con ulterior avance de los peones del flanco de dama. La dama ocupaba en 4D una posición ideal de ataque al flanco de rey, manteniendo la presión sobre el PD blanco y, al mismo tiempo, apoyando el avance de sus propios peones. No debió ser retirada de allí.

2. C4C!

Aprovechando inmediatamente el error de su adversario. Amenaza 3. D8C+ ganando una pieza, y también 3. C6A. Las negras no pueden volverse atrás con la dama (2. ..., D4D) a causa de 3. D8C+, R2R (o 3. ..., R2C); 4. C6A, y Si ahora 4. ... D_xPA, sigue 5. D8R+, R3D; 6. D7D, mate. A 2. ..., D1R puede seguir 3. T2AD con ataque decisivo.

2 ...

D8C+

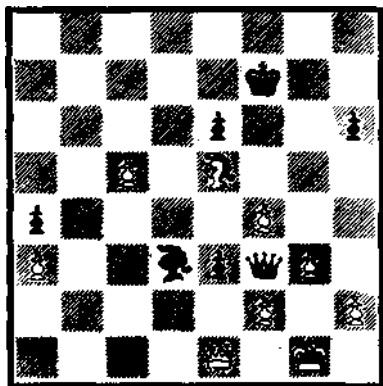
3. R2A **A4D**
4. D8C+ R2C
5. C6A!

Las negras sólo pueden defenderse del mate a costa de grandes pérdidas materiales. En la partida se jugó 5. ... C2R: 6. D5R. **D4A**; 7. C5T4-, RÍA; 8. D8C+, CÍA; 9. DxCt, R2R; 10. D7A+, R1A; 11. D8D. mate.

El mate en la última fila

Los jugadores inexpertos a menudo reciben mate en su primera fila. Estas posiciones de mate, en que casi siempre, en la práctica de las partidas, el rey se halla restringido en sus movimientos por sus propios peones, no son difíciles de recordar. En general, consciente de tal peligro, el jugador suele tomar a tiempo las oportunas medidas para conjurarlo. Pero, a pesar de todo, ocurren desgracias, y no con poca frecuencia.

N» 10



1. DxP??

Era necesario jugar 1. P x P y no se ve cómo puedan ganar las negras. Por ejemplo: 1. ... A5R; 2. D2D.

2. R2C A8A +
3. R1C **A6T** +

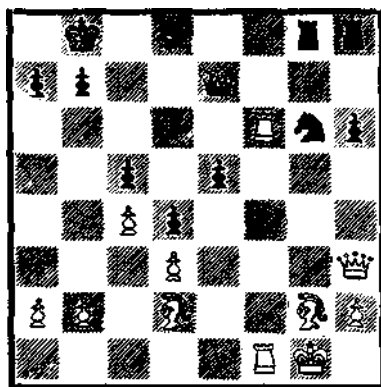
mate a la siguiente jugada.

N» 11

Botvinnik

Pomar

1926



1. C5A??

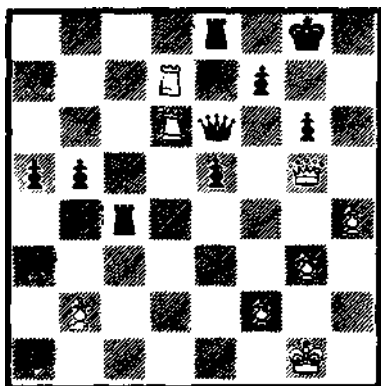
Las negras hubieron debido examinar esta jugada minuciosamente. Quizá no fuese malo 1. ... D2C, haciendo real la amenaza 2. ... C5A (3. T6AXC, DXA+), o 2. D5A, C5T.

2. T6 A x C P x T
3. **AXPA** +

Las negras abandonaron, pues a 3. ..., R1T sigue 4. D8A mate.

La subestimación de las amenazas del adversario en la última línea puede llevar a una inesperada catástrofe.

Vid N/ 12
mar Bernstein
1911



1. ... D5C?

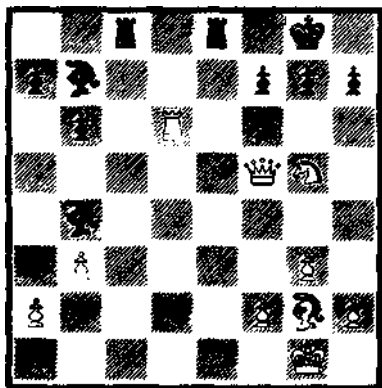
Lo correcto era 1. ..., D4A con probable resultado de tablas.

2. T8D!

Las negras abandonan.

En efecto: 2. ... TxT; 3. TXT+, R2T; 4. D6A seguido de mate; o 3. ... R2C; 4. DxPR+, P3A; 5. D7R+, R3T; 6. T8TR, mate.

N.* 13



Las blancas tienen ventaja de material. Además amenazan 1. TxC seguido de 2. DxPT+ y M. DxP mate. Y a pesar de todo han de proceder con cuidado: Las torres negras pueden irrumpir en la octava fila. En este momento la jugada correcta era 1. T1D, protegiendo dicha horizontal. En lugar de ello, las negras se apresuraron a llevar a efecto su amenaza y tomaron el caballo.

1. TxC??

Ahora en caso de 1. ... T8R+; 2. A1A, TxA+; 3. RxT, T8A+; 4. R2R, T8R+; 5. R3D el rey blanco se cubre de los jaques y ganan la partida. Pero las negras dieron jaque con la otra torre...

1. ... T8A+!

2. A1A TxA + !

3. RxT T8R mate.

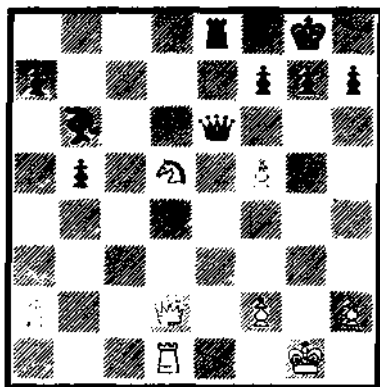
Los motivos de combinación, basados en la debilidad de la última fila, se repiten a menudo. En general, los principales protagonistas son la dama y las torres. El cuadro lo completa la posición de los peones que protegen al rey después de efectuado el enroque.

Í Ditiinmw litan 14)

Las negras capturaron despreocupadamente un peón.

1. DxP?

Parece que la octava fila estuviera sólidamente defendida. La casilla de penetración (8D de las blancas) se halla controlada por la torre y el alfil negros. Y, sin



embargo, mediante un golpe táctico:

2. C7R+!

las blancas logran desviar la torre

2. ... T x C

y forzar el mate.

3. D8D + ! AxD

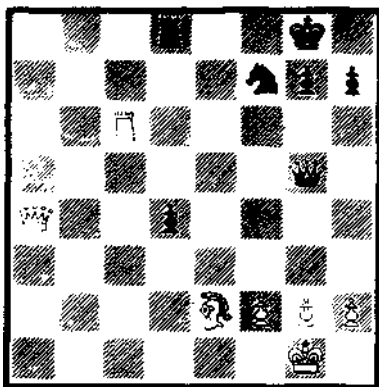
4. TxA mate.

La misma ilusión de seguridad motivó el desastre de las negras en el siguiente ejemplo (tomado de una partida jugada en un torneo de segunda categoría).

(Diagrama núnt. 15)

Las negras poseen un fuerte peón pasado. A su disposición existen algunas buenas y sólidas continuaciones, que les permiten reforzar su iniciativa (por ejemplo 1. . . . D4R).

Pero les pareció que podían emprender inmediatamente una



«acción decisiva», y no examinaron muy de cerca las posibles amenazas en su primera fila.

1. ... P6D?

2. AxP!

No sabemos cómo interpretaron las negras esta jugada. Tal vez la consideraron sencillamente como un error del adversario, al suponer que todo estaba en orden en su primera fila.

2. TxA??

¡Típico error de bulto! Era preciso resignarse a la pérdida del peón y, por supuesto, no tomar el alfil.

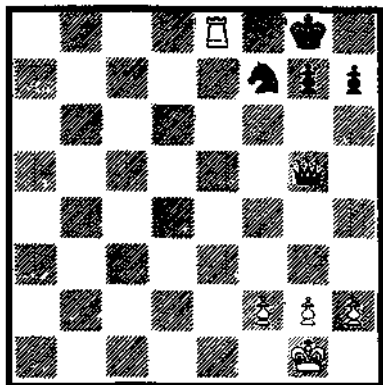
3. T8A + T1D

4. D8R+!

Esto es lo que no vieron las negras. La misma jugada hubiera seguido a otras defensas de las negras contra el jaque de la torre.

4. ... TxD

5. TxT mate.



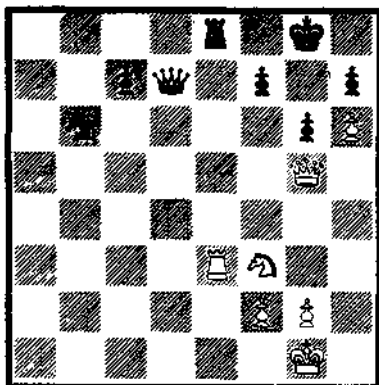
¡He aquí la posición de mate!

Con razón se preguntará el lector: ¿Por qué el bando que acaba de sufrir tal desastre debido a la debilidad de su primera fila no jugó a tiempo ..., P3TR o ..., P3CR? A esta pregunta debe responderse a partir de las características concretas de la posición. A menudo tales avances de peones llevan consigo un debilitamiento sustancial de la posición del rey y, en consecuencia, pueden dar lugar a otros tipos de combinación. Trataremos más detalladamente de esta cuestión en el capítulo 2 bajo el epígrafe «Debilitamiento de la posición del rey», contentándonos por el momento con un ejemplo de este tipo.

(Diagrama núm. 17)

Las blancas amenazan el mate con la jugada D6A. Al negro no le resulta difícil hacer frente a este peligro mediante 1. ... TxT (2. D6A, D8D+; 3. R2T, D3D+) o 1. ... T3R.

Pero sería erróneo jugar-



1. ... **DID?**

(basándose en la variante 2. TXT + , DxT; 3. D6A, DIAR seguido de 4. ... C4D o 4. ..., C2D) a causa de

2. D6A

con mate inmediato.

No sería mejor la jugada 1. ..., D3A?, pues en este caso las blancas asestarían el mismo golpe decisivo: 2. D6A!

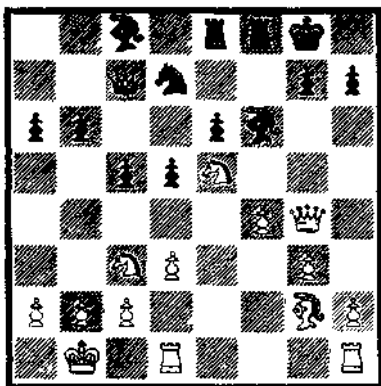
Cuando el rey está en una esquina, además de los acostumbrados peligros en la primera fila, pueden también surgir nuevas amenazas de mate, características en tales posiciones.

(Diagrama núm. 18)

1. **CxP!**

Excelente jugada. Las blancas eliminan un peón central. Si ahora el negro intenta ganar la pieza:

1. **PxC??**



cae víctima de una típica combinación de mate. Lo correcto es 1. ..., CxC; 2. CXA+ (es peor 2. CxD en vista de 2. ... CxD; 3. CxT, TxC), 2. ... TxC; 3. PxC, DXP.

2. AXP+ R1T
3. C6C+:

Naturalmente sería un error 3. C7A+? a causa de 3. ..., TxC; 4. AXT, C4R.

3. ... PxC
4. **D3T** +

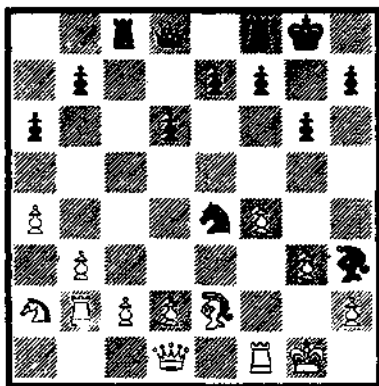
y mate a la siguiente jugada.

No siempre un descuido lleva necesariamente al mate. A veces, a pesar del error inicial, es posible «redimirse» de dicha amenaza, pero en la mayoría de los casos sólo a costa de un elevado rescate.

(Diagrama núm. 19)

1. T1R?

Era preciso 1. T3A, no aban-



donando el control de la casilla 2AR; y si entonces 1. ..., A5C; 2. T3R obstruyendo la diagonal 1CR-7TD.

1. CxPD!

Ahora las blancas no pueden defenderse de ..., D3C+, mediante P4D.

2. DxC

Si las blancas no capturan el caballo, podría seguir 2. P4A, D3C+; 3. R1T, C5R (el blanco pierde como mínimo la calidad), o bien 2. A3A, D3C+; 3. R1T. CxA; 4. DxC, A2D y la amenaza 5. ..., A3A decide la partida.

2. ... D3C +
3. R1T D7A
4. T1CR A4A
- 5 C3A

Impidiendo 5. ... A5R+, seguido de mate -en dos jugadas. Pero después de la evidente

4. TxC

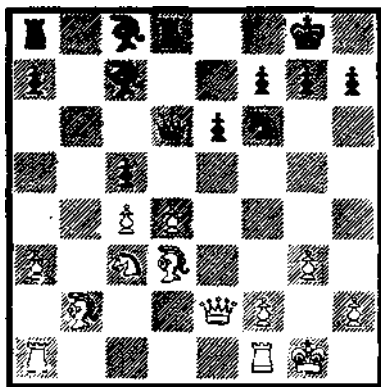
las negras ganan con toda facilidad.

N.º 20

«Mate a la dama»

Así suele decirse a veces en broma, cuando la dama no dispone de ninguna casilla para ponerse a salvo del ataque de las piezas enemigas. Pero ¿puede verdaderamente compararse el rey a la dama? El rey dispone para sus movimientos de un espacio que puede variar de 3 a 8 casillas (a condición, claro está, que éstas se hallen disponibles), mientras que la dama puede alcanzar ¡de 21 a 27! Parece, pues, tarea casi imposible llegar a atrapar una pieza de tal movilidad, o al menos sumamente difícil. Y en efecto, al estudiar los numerosos casos que se dan de hecho con este tema, llegamos a la convicción de que la causa del desastre no es simplemente un juego débil e inexacto, sino un error muy directo y espontáneo. Los jugadores experimentados se dan cuenta, naturalmente, del peligro que les acecha, cuando su dama se encuentra en una situación crítica. Y si llegan a tales posiciones, lo hacen después de haber calculado con exactitud las variantes concretas que les permitan conservar la dama (o recibir a cambio otras ventajas que compensen su pérdida).

Otra cosa son las partidas de los principiantes. En ellas los casos a que nos referimos surgen con frecuencia y se deben en general a que el jugador no siente el peligro a que se halla expuesta su dama.



1. **DXPD??**

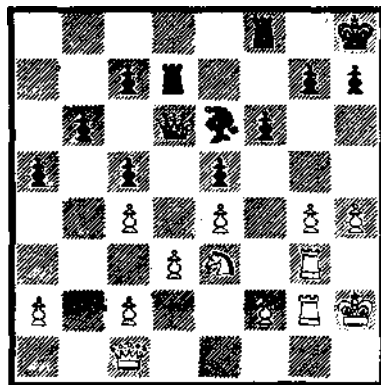
(Esto es una variante. En la partida se jugó realmente 1... Pxp.)

2. **C5D!**

Las blancas ganan la dama a cambio de dos piezas menores, ya que no es posible 2... D5C a causa de 3. Cxc+. etc.

N.º 21

Nimzovich Leonhardt
San Sebastián, 1911



1. ... D5D?

La dama negra se mete voluntariamente en las fauces de los peones enemigos.

3. C5D!

¡Se cerró la trampa! No hay defensa satisfactoria contra la amenaza P3AD.

2. ... TxC
3. P3AD D X PD

Tratando de vender su dama lo más cara posible, pero...

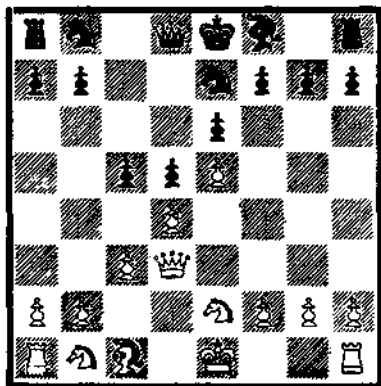
4. PRxT

Las blancas quedarán con una torre de ventaja.

4. ... DXP4A
5. PxA

y las blancas ganaron.

N.º 22



En esta posición, en que aún no se ha completado la apertu-

ra, las blancas juegan a ganar un peón sin caer en la cuenta del peligro en que se mete su dama.

1. D5C + D2D
2. DXPA?? ...

Ahora todo se acabó, pues la dama no tiene salvación.

2. ... C4A

Es claro que este caballo podía también jugarse a cualquier otra casilla (excepto 3AD) con el mismo resultado.

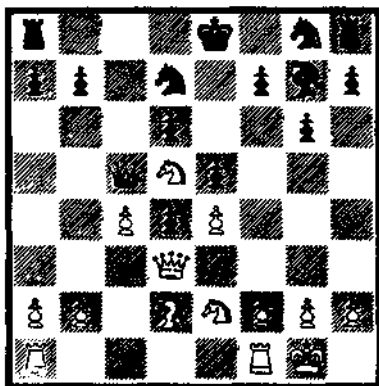
3. D5T

Es posible que las blancas, cuando tomaron el peón, vieran que su dama disponía de esta casilla de escape, pero era preciso mirar un poco más lejos...

3. ... P3CD

La dama está perdida.

N.º 23



1. T1A??

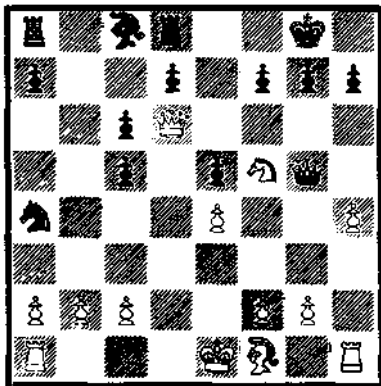
Error irremediable. Fiadas en una amenaza ilusoria, las negras privan a la dama de su única casilla de retirada.

2. P4CD! D3A

El negro ahora se dio cuenta de que después de 2. ..., DxPA ha de renunciar a la dama: 3. T1AD y no es posible abandonar la columna AD a causa de 4. TXT mate. Pero también con la jugada del texto suceden cosas...

3. P5C D4A
 4. A4C D X PA
 5. TD1A abandonan.

N.º 24



1. D5A??

La dama se mete en una trampa.

2. P3AR!

He aquí un caso en que nada puede hacerse para salvar la

dama. Y, para colmo, hay que entregarla a cambio solamente de una pieza menor.

Si, por ejemplo, 2. ..., C3C; 3. A2R, C4D; 4. P3CR; y si 2. ..., T1R; 3. A2R, T3R; 4. D7A!

2. P3C

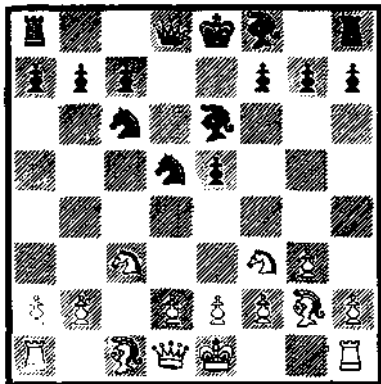
Desesperado intento de salvación.

3. R2A! PxC

4. P3CR

La dama ha quedado atrapada.

N.º 25



Mala jugada. Las blancas disponían de algunas continuaciones mejores, por ejemplo: 1. O0 o 1. P3D.

1. ... CSC

2. D4R?

Sin percatarse del peligro. Naturalmente, había que regresar con la dama a ID.

2. ... P4A
3. D4TR?

Después de esto ya no hay salvación. Aún no era tarde para retroceder a 2A.

Es verdad que, de todos modos, la posición de las blancas hubiera sido ya difícil.

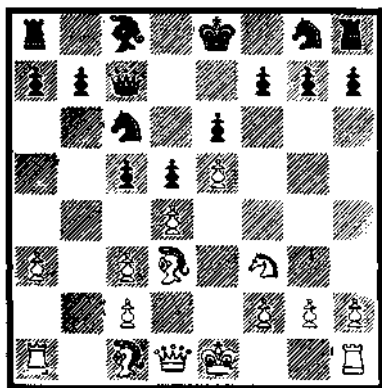
3. ... A2R
4. D5T+ P3C
5. D6T P5R
6. C4TR

Era posible salvar la dama entregando una pieza (por ejemplo, 6. P3D), pero se comprende que esto no sirva de mucho consuelo.

6. ... A1AR
7. D3R C5A
8. D4A P4CR

y las negras ganaron.

N.º 26



Nos hallamos ante una posición teórica de la Defensa francesa. Las negras han de prose-

guir; i. ..., P5A. Empero en la partida que nos ocupa consideraron que podían ganar un peón.

1. P x P

Comienzo de una maniobra errónea.

2. P x P CxPD?
3. C x C D6A-

Era mejor 3. ... DXPR+, obteniendo dos peones por la pieza. Pero esto no entraba en los planes del negro, que creía ser él quien lograra ventajas materiales.

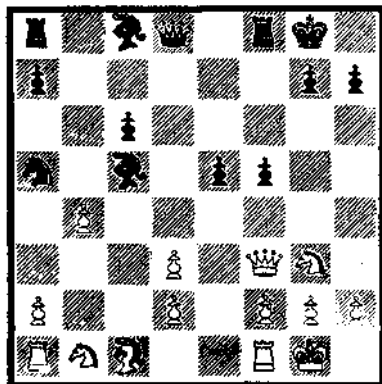
4. D2D! DxT?

A 4. ... Dx C sigue 5. A5C+ y las negras pierden la dama.

5. P3AD!

Ahora no hay defensa satisfactoria contra 6. C3C.

N.º 27



1. ... D5D?

Las negras debieron sencillamente capturar el PCD enemigo con el alfil, pero esto les pareció poco. Resolvieron, pues, ganar la torre, sin tener en cuenta que tras esta «conquista» su dama quedaría encerrada.

2. PxA D x T
3. C3A

Amenaza simplemente 4. A3T.

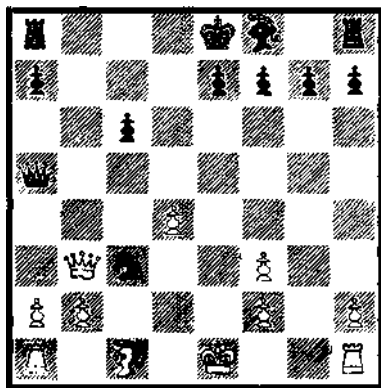
3. ... P5R

Desesperado intento de «enturbiar las aguas».

4. D4A A3T
5. A3T D x T +
6. CxD AxP
7. C3K

Las bi ancas tienen una ventaja decisiva de material.

N.º 28
Nimzovich Alekhine
Bled, 1931



1. D7C?

Nimzovich no se dio cuenta de que su dama va a verse privada de casillas de escape. El conocido ajedrecista y escritor H. Kmoch describe así este instante de la partida: «...un murmullo se extendió por la sala: "¡Nimzovich ha iniciado una combinación!" Yo me apresuré a acercarme a la mesa de los jugadores, pero se me adelantó Bogolyubov que, tras haber echado una rápida ojeada al tablero, inmediatamente observó: "¡Ya lo creo! ¡Pierde la dama!" Y eso es lo que sucedió». Lo correcto era 1. P x C.

1. ... C4D +
2. A2D D3C

También es posible 2. ..., D2A seguido de ..., C3C.

3. D x T + R2D
4. 0-0

Sería ventajosa para las negras la continuación 4. P4TD. C2A; 5. P5T. DXPC; 6. D x PT, DXT+; 7. R2R, D x T.

- 4 ... C2A
5. A5T CxD
6 AxD CxA

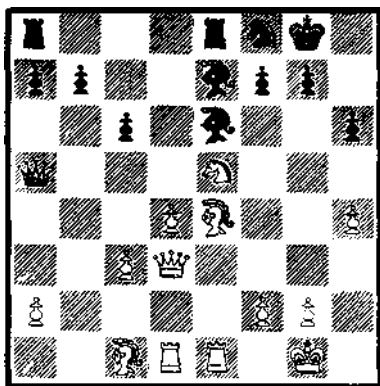
Las negras tienen ventaja suficiente para ganar.

(Diagrama núm. 29;

1. ... D x PT?

Había que abstenerse de capturar este peón. Era más sólido 1. ..., TD1D.

- 2- A x PT PxA



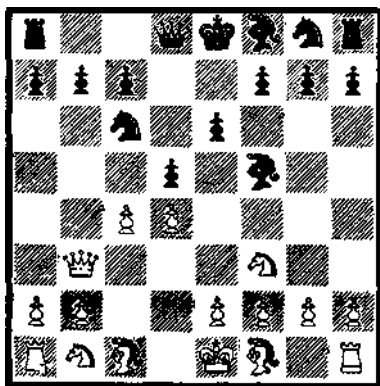
Las negras, evidentemente, temían un fuerte ataque enemigo después de 2. ... D4T; 3. D3C.

3 TIT D x T

Si 3. ..., D7C o 3. ... D6C, las blancas atrapaban la dama mediante 4. TR1C.

4. Tx D

con superioridad de las blancas.



Esta posición de apertura se produce después de las cuatro primeras jugadas, que pueden efectuarse en diverso orden.

En una partida Tarrasch-Fritz (1889) se jugó la siguiente continuación:

5. D x P (?) ...

Objetivamente considerado, este movimiento es censurable. Las negras ahora tienen unas fáciles tablas, mientras que continuando 5. P5A (por ejemplo, 5. ... DÍA; 6. A4A, C3A; 7. P3R) o 5. A2D el blanco lograba una posición de más perspectivas. En una partida Botvinnik - Smyslov, del match para el campeonato del mundo en 1954, tuvo lugar la siguiente continuación: 5. A2D, PXP; 6. DXPC (aquí esta jugada es buena), 6. ... CR2R; 7. D5C, TICD; 8. D4T, TxP; 9. C3T, D2D; 10. CxP y la posición de las blancas es preferible.

En general la captura con la dama del P2CD enemigo en la apertura suele ser peligrosa y a menudo constituye un error, aunque no siempre, ni mucho menos.

5- ...	C5C
6. C3T	TIC
7. D x PT	TIT
8. D7C	TIC

Tablas.

Como vemos, aquí no ha habido precisamente «mate» a la dama, sino «jaque continuo». Las negras no se atrevieron a rechazar las tablas para intentar ganar una pieza. En efecto, después de 8. ... Tx C; 9. Px T, C7A + , seguido de 10. ..., CXT, son las blancas quienes podrían lograr ventaja.

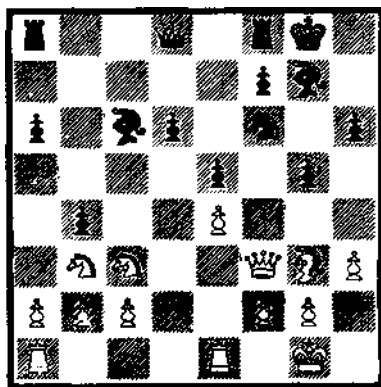
La clavada

Se dice que una pieza está clavada (lo mismo puede aplicarse a un peón) cuando se halla atacada y, al mismo tiempo, se interpone en la línea de ataque cubriendo a otra pieza de más valor.

La clavada es un elemento esencial en muchas combinaciones y amenazas veladas. La pieza o peón clavados se encuentran sumamente limitados en sus movimientos, cuando no de manera absoluta. Si nos olvidamos de esto, no podremos menos de cometer errores. Para prevenirlos (aquí no hablamos de esos casos desgraciados, debidos a los apuros de tiempo) bastará un poco de entrenamiento y el estudio de una serie de ejemplos. De especial utilidad puede ser aquí tratar de resolver problemas y finales artísticos, ya que en tales composiciones se hace abundante uso de este tema.

Resulta muy eficaz el ataque de un peón a una pieza clavada.

N.º 31



1 CID?

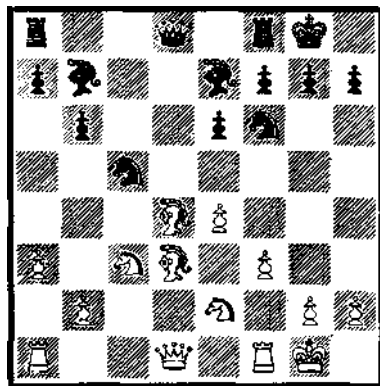
Era necesario 1. C5D, aunque después de 1. . . . CxC; 2. PxC, A2D, la posición de las blancas es mejor debido a la posibilidad de efectuar la jugada . . . , P4A.

1 ... CxP
2. TxC P4A

La torre ha quedado clavada y se pierde, dejando a las negras con gran superioridad de material.

He aquí otro ejemplo característico.

N.º 32

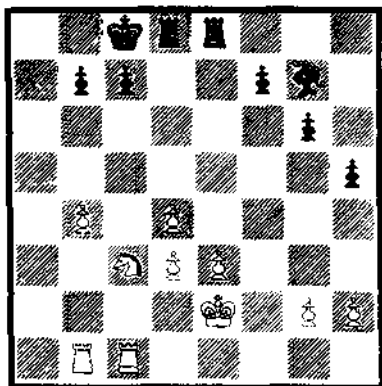


1 P4CD?? ...

Después de todo, era posible 1. A2AD.

1. ... CXA
2. DxC P4K

ganando una pieza.



Las blancas tienen un peón de más, pero en este momento la defensa del peón en 4D no es sólida, por hallarse clavado el peón defensor. Para desclavarlo, las blancas jugaron:

1. **R2D**

Pero este movimiento es erróneo, porque después de

1. **A3T**

se hizo evidente que el peón en 3R quedaba clavado de nuevo (antes por la columna, ahora por la diagonal).

2. **CID** **T x PD**

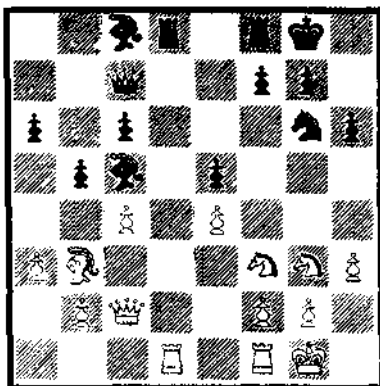
y las blancas perdieron un peón.

Lo correcto era 1. R2A, y el blanco hubiera conservado el peón de ventaja.

(Diagrama núm. 34)

1. ... **P4TD?**

Era bueno 1. ... A3R, no permitiendo la clavada siguiente en la columna AD.

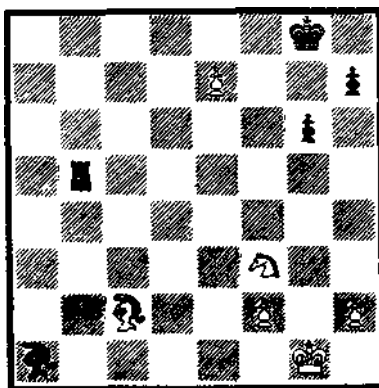


2. **PXP**
3 **TÍA.**

Ahora las negras no pueden evitar pérdidas materiales. Uno de sus alfiles está clavado y, por consiguiente, no puede moverse. Tampoco es posible defenderlo.

Elegantemente explotó Ragozin el tema de la clavada en la partida que vemos a continuación.

Kaeozin **Boleslavsky**
Moscú, 1945



Tratando de detener el avance del peón enemigo, las negras jugaron:

1.... **R2A??**

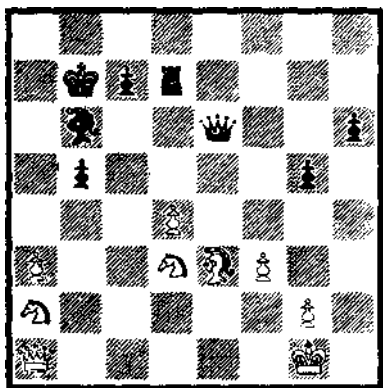
Era preciso jugar 1. ..., TIC!; 2. A4T, R2A. Después de 3. P8R = D+, TXD; 4. C5C + , las blancas ganaban a pesar de todo un peón, pero la partida, por supuesto, hubiera sido tablas. Por ejemplo: 5. ..., R3A; 6. CxP+, R2C; 7. AxT, RxC. Todas las variantes son muy fáciles.

2 **P8R=D+!** R x P
3. **A4T!**.

La torre negra ha caído víctima de una clavada mortal, y su pérdida es inevitable.

Hemos de recordar también que una pieza clavada no puede ofrecer defensa adecuada a otra pieza

N.º 36



Las blancas tienen ventaja de material, pero la posición del negro es más activa. Con todo, des-

pues de 1. A2A. las blancas podrían contemplar el futuro con optimismo. Por ejemplo: 1. ..., D3AR; 2. RÍA, AxP; 3. C5A+! (ahora está clavado el alfil negro), 3. ..., RÍA; 4. CxT!

En lugar de esto, las blancas cometen un error típico, a consecuencia del cual son objeto de una doble clavada.

1. **C5R??** **TxP!**
2. **AxT**

Tampoco servían otras jugadas. Si 2. C4C, la respuesta sería 2. ..., TxC!

2. **DxC**

Las blancas pierden el alfil, que ha sido clavado en dos direcciones.

3. **RÍA** **AxA**
4. **DIC** **D6R**

y el blanco abandonó pocas jugadas después.

El ataque a la descubierta

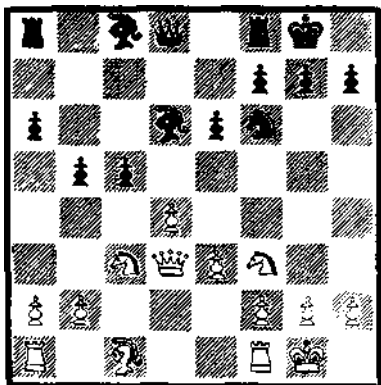
Si como resultado de la retirada de una pieza se abre una línea, por la cual otra pieza del mismo color (dama, torre o alfil) ataca una del adversario, dicha acción se llama «ataque a la descubierta».

He aquí un ejemplo sencillísimo.

(Diagrama núm. 37)

1. **PxP??** **AxPT+!**
2. **RxA** **DxD**

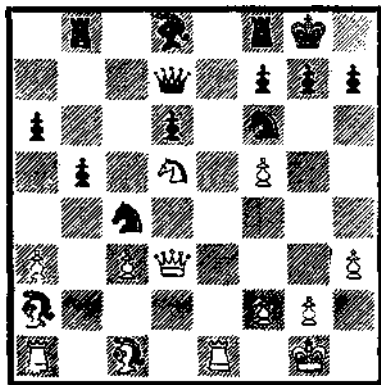
Las blancas abrieron descuida-



damente la columna en que se encontraba su dama y la perdieron. Con la jugada 1...., AxPT+, las negras llevaron a cabo un ataque a la descubierta.

Hemos de proceder siempre con cautela en posiciones en que una pieza propia y otra enemiga se encuentran situadas en la misma columna (o diagonal), no existiendo entre ambas sino una o dos piezas. En tales casos conviene preguntarse: ¿No habrá posibilidad de un ataque a la descubierta?

N.º 38



En la columna de dama se encuentra esta importante pieza por parte de ambos bandos. Entre las dos damas hay un caballo y un peón. Precisamente este último parece inamovible. A ello quizá se debió que las negras no sintieran suficientemente el peligro de un ataque a la descubierta. ¡Pero la columna fue abierta rapidísimamente!

2. TxC! P x T

3. Cx C +

De nuevo una pieza se apartando jaque.

3. ... Ax C

4. DXD

y las blancas ganan.

En los dos ejemplos que acabamos de examinar (números 37 y 38), una pieza se retira atacando al rey, con resultado decisivo. Puede también suceder que el jaque no lo dé directamente la pieza que se aleja, sino la que queda detrás. Esto se llama «jaque a la descubierta» y no es sino un aspecto o caso particular del mismo ataque.

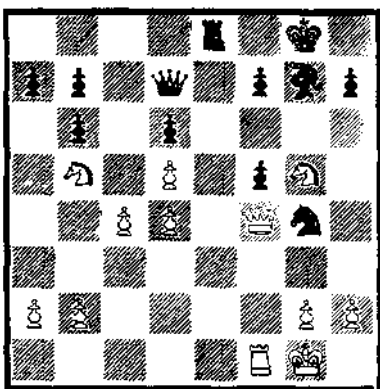
(Diagrama núm. 39)

1. CxPD?

También es malo para las blancas 1. D x PD, A x P+; o 1. D x PA, D x D; 2. T x D, P3TD; 3. C x P, T8R+; 4. T1A, A x P+ seguido de mate. Pero es posible 1. P3TR.

1. ... D x C!

2. D x D Ax P+



3. **RIT** **C7A +**
 4. **RIC**

No se puede 4. TxC a causa de 4. ..., T8R+.

4. **C5R+**

¡Ahí tenemos el jaque a la descubierta! El caballo se retira de la diagonal atacando simultáneamente la dama enemiga, y es el alfil el que da jaque sin moverse de su puesto.

5. **RIT** **CxD**

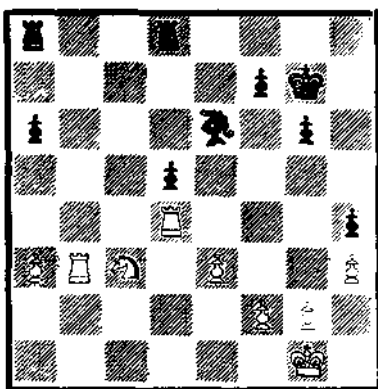
y las negras ganan.

Naturalmente, para efectuar un ataque a la descubierta no es siempre forzoso dar jaque.

(Diagrama núm. 40)

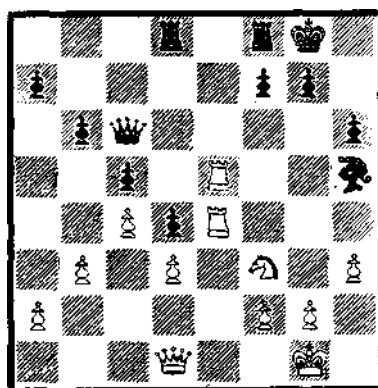
Las blancas tienen mejor posición y no parece que ningún peligro se cierna sobre ellas. Pero si ahora con imperdonable negligencia jugaran

1. **TxPT??** ...



perderían una pieza tras 1. P5D!.

EL pasivo peón en 4D y el no menos pasivo alfil en 3R se reaniman de pronto.



La posición está aproximadamente igualada y, tras la retirada natural 1. ..., A3C; 2. **TIR**, TD1R, la partida acabaría con toda probabilidad en tablas. En

vez de esto, las negras decidieron cambiar primero las piezas ligeras.

1. ... AxC
2. DxA TD1R??
3. T x T! T x T

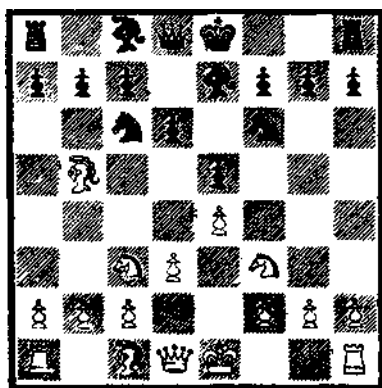
Ahora las blancas llevan a efecto un ataque a la descubierta asestando a su adversario un golpe terrible.

4. T7R!!

La dama negra está atacada y se amenaza también 5. DxP+, seguido de mate. Las negras no pueden capturar la dama enemiga a causa de 5. TxT+, quedando el blanco con una torre de ventaja.

La parte del león de los errores que permiten un ataque a la descubierta se la llevan los casos en que se despeja una diagonal para atacar un caballo enemigo alejado de su campo. A menudo son los principiantes quienes cometen esta clase de faltas.

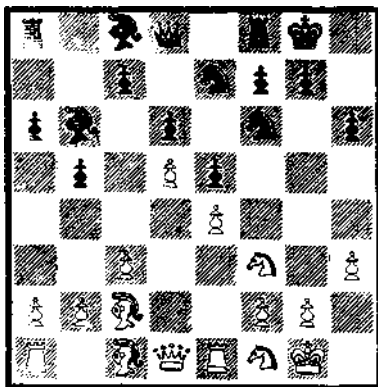
N." 42



1. C4TR? CxP!

Al atacar al mismo tiempo el caballo en 4TR, las negras ganan un peón.

N.* 43



1. ... C4T?
2. CxP!

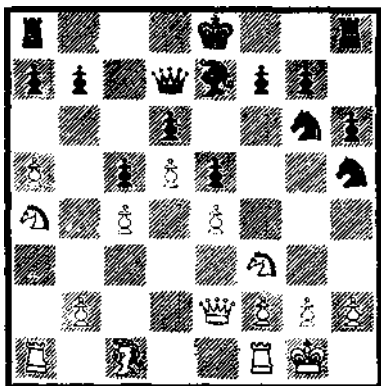
Ahora es el blanco quien gana un peón.

Evidentemente, a muchos les resultarán familiares los dos ejemplos que preceden. Pero el tipismo de la combinación no ha de ir en detrimento de nuestra vigilancia. A veces las cosas no son tan sencillas. En los dos casos examinados (números 42 y 43) el bando activo, al llevar a cabo su ataque a la descubierta, dejaba una de sus piezas «en prise» al mismo tiempo que atacaba la del adversario. Este es el momento crítico. Hemos de observar que dicha pieza del adversario no podía salvarse, en los ejemplos vistos, mediante ningún fuerte contraataque.

Pero podría suceder lo contra-

rio, como lo ilustra el siguiente ejemplo, procedente de una partida jugada en un torneo de primera categoría.

N.º 44



1. CxPR?

En apariencia se trata del mismo caso que hemos visto en los números 42 y 43. Aunque el caballo blanco en 4R queda amenazado, también lo está el de su adversario en 4T, y, por si fuera poco, se amenaza también la dama negra. Sigue, sin embargo, una sorpresa desagradable.

1. C4T-5A!

El cuadro ha cambiado. El caballo negro se va y, a su vez, ataca la dama blanca amenazando capturarla con jaque. ¡Y el caballo de las blancas sigue «en prise»!

2. D4C

Con una débil esperanza: Tal vez el negro cambie las damas,

y entonces, tras 2... DxD; 3. CxD, todo está en orden y las blancas se quedan con un peón de más. Pero la respuesta del negro es a la vez sencilla y fulminante.

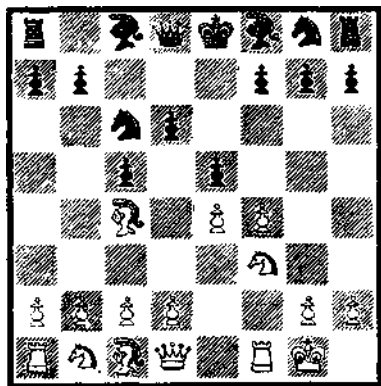
2.

PxC

Las negras han ganado una pieza. Tampoco le hubiera servido al blanco el cambio previo 2. AxC. CxA. Después de 3. D4C, PxC; 4. DxPC, C3C, el resultado es el mismo.

Especialmente prudentes hemos de ser al clavar un caballo enemigo. Esta picaresca pieza siempre se halla dispuesta a dar un salto, a pesar de la clavada, y propinar un golpe donde menos se piensa.

N.º 45



1. ... A5C?

Esta clavada resulta ilusoria. Un ataque a la descubierta decidirá inmediatamente la situación. Las blancas realizan una

combinación característica sacrificando un alfil.

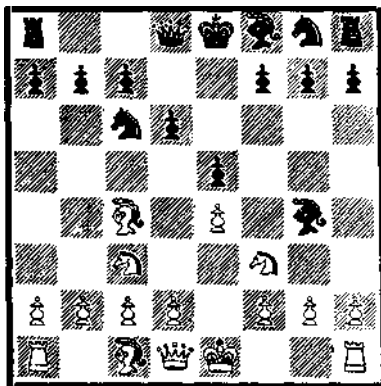
2. **AxP+** **RxA**
3. **C5C +** **R1R**

Todo se basa en que no es posible el contragolpe 3. ..., **DxC**, al ser la dama de las negras capturada con jaque (4. **PxD+**). Así pues, si el peón blanco, por ejemplo, no estuviera en 4A, sino en 2AR, la combinación de las blancas no serviría a causa de 3. ... **DxC**, y consiguientemente la jugada 1. ..., **A5C** sería realizable.

4. **DxC**

con ventaja material y posicional de las blancas.

N.' 46



Esta posición se produce tras unas pocas jugadas a partir de la posición inicial. ¿No disponen ahora las blancas de una combinación? Fácilmente puede observarse que no sirve 1. **AXP+**, ya que después de 1. ..., **RxA**; 2.

CxP-t, el negro captura el caballo enemigo con el suyo propio (esto es aún más fuerte que 2. ... **PxC**), defendiendo al mismo tiempo el alfil en 5C; y si 2. **C5C+**, entonces las negras toman el caballo con la dama.

Pero ¿cómo han de jugar las negras después de 1. **CxP**? Si capturasen automáticamente la dama enemiga, recibirían mate tras 1. ... **AxD**; 2. **AxP+**, **R2R**; 3. **C5D** mate (mate de Legal).

Sin embargo, después de la sencilla jugada 1. ..., **CxC** las blancas quedan con una pieza de menos y han de perder la partida. De todo lo dicho se deduce que aquí es errónea tanto la jugada 1. **CxP** como 1. **AxP+**.

Las blancas juegan, pues, modestamente:

1. **P3TR**

¿No será ahora un error retirar el alfil a 4T? En esta casilla, en efecto, no puede ser defendido por el caballo. Pero, por otra parte, el caballo desde 4R atacará a su vez el alfil blanco. Podemos probar...

1. ... **A4T**
2. **CxP** **CxC**
3. **DxA** **CxA**

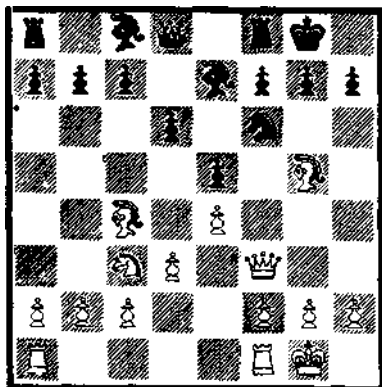
Al parecer son las blancas quienes se equivocaron, pues se han quedado con una pieza de menos. Pero aún tienen una jugada en reserva.

4. **D5CD + .**

Ahora se ve claro que las blancas recuperan la pieza y quedan, a fin de cuentas, con un peón de ventaja.

Esto significa que la jugada 1. ..., A4T fue un error después de todo. Se imponía, pues, o cambiarlo por el caballo blanco en 3AR, o retirarlo a una casilla distinta de 4T.

N.* 47



1. C5D??

Un error que se repite con frecuencia.

1. ... CxC
2. AxA CxA

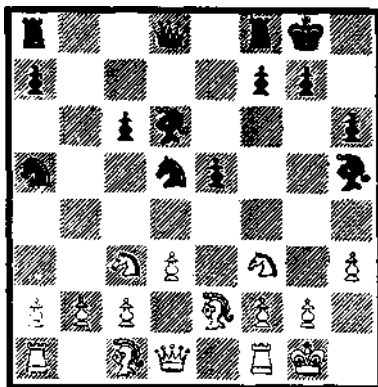
No se sabe por qué nos olvidamos tantas veces de esta cualidad que tiene el caballo de saltar hacia atrás. Ahora las negras tienen una pieza de ventaja. Si el blanco hubiese jugado 2. AxC o 2. PxC, el resultado seguiría siendo el mismo tras 2. ..., AxA.

(Diagrama núm. 48)

1. ... P4AR?
2- CxP

Un golpe característico.

N/ 48



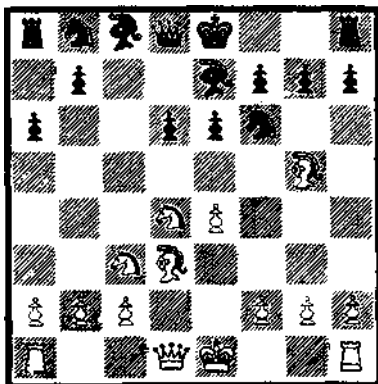
2. ... Ax A

A 2. ... Ax C sigue, naturalmente, 3. AXA.

3. D X A.

Las blancas han ganado un peón.

N.' 49



1. 0-0? CXP!

Esta clase de combinación está

al alcance incluso de los principiantes.

2. AXA CxC
3. D4C

O también 3. AxD, CXD; 4. A5CR, CxPC.

3. ExA

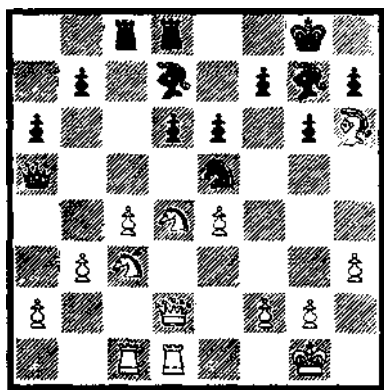
Sería un error 3. ..., DXA debido a 4. DxPC.

4. PxC R1A

A pesar de la pérdida del enroque, el peón de más asegura ventaja a las negras.

Será también provechoso conocer el siguiente error, que aparece en muchas variantes de la Defensa siciliana.

N.º 50
Bonch-Osmolovsky Ragozin
1951



Las blancas acaban de jugar el alfil a 6T. Deseando conservar su importante alfil de casillas negras, su adversario responde:

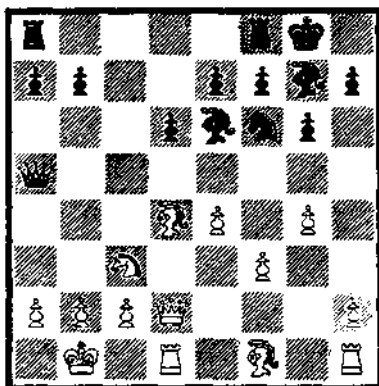
1. ... A1T??

Siguió:

2. C5D!

y las negras perdieron la dama, ya que después de 2. ..., DxD el blanco gana mediante 3. C7R mate.

N.º 51



1. P4CD?

Las negras suponían con razón que no era posible al blanco capturar este peón sin caer en desventaja. Por ejemplo, 2. AxPC, AXPT+; 3. CxA, DXA; o bien 2. ... TRIA, con fuertes amenazas. Pero pasaron por alto la siguiente respuesta, tras la cual pierden un peón en una situación ya inferior para ellas.

2. C5D!

Ataque característico en estas posiciones.

2. ... D3T

Si 2. ..., DID, las blancas podrían continuar ventajosamente H. A(o OxC, PxA(o C); 15. AxP.

3. CxP +

Esta jugada hubiera seguido también a 2. ..., DxD.

3. ... RIT

4. C5D

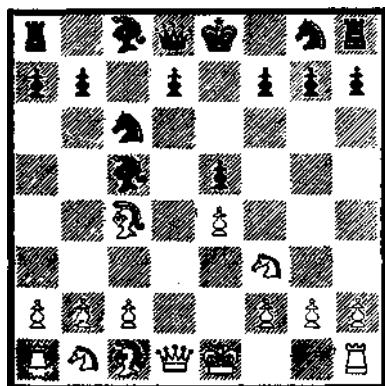
con ventaja de las blancas.

El ataque doble

Se conoce con este nombre el ataque simultáneo de una pieza o peón a dos piezas o peones del adversario. (Cuando dicho ataque se efectúa con un caballo o un peón, a menudo suele llamarse «pinza».)

Gran número de errores y descuidos suelen provocar ataques dobles llevados a cabo por la dama.

N.º 52



1. ... P3TR?

A los principiantes les gusta hacer este tipo de jugada, para protegerse contra los eventuales ataques adversarios C5C y A5C. Pero, en general, esto aquí es un error sin paliativos.

2. AXPA+ RxA

3. D5D +

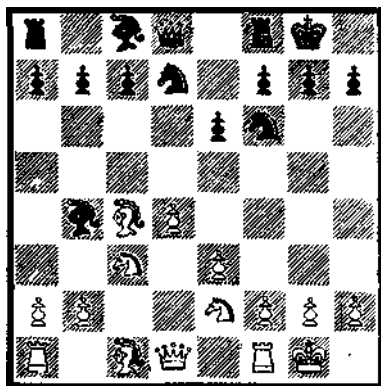
Ataque doble.

3. ... R1R

4. DXA

y las blancas han ganado un peón.

N.º 53



Esta posición de apertura puede producirse en la Defensa Nimzovich.

1. P4E?

Hace perder un peón, pérdida que no se compensa con la ligera actividad que adquieren las piezas negras.

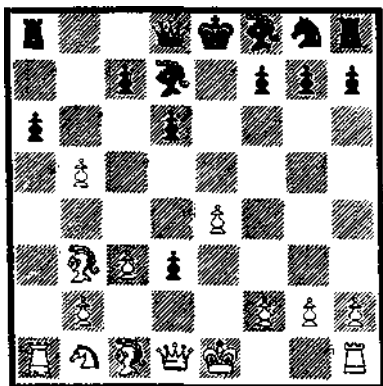
2. AXP + ! TXA

En caso de 2. ..., RxA sigue el típico ataque doble 3. D3C + , y las blancas recuperan la pieza.

3. **PxP** C5C
4. **P6R.**

¡La pinza! El blanco recupera su pieza y queda con un peón de más.

N.' 54



1. ... **PXP**

El deseo comprensible de mantener compacta la cadena de peones lleva aquí a las negras a la derrota. Lo correcto era 1.... AxP (o previamente 1.... P7D+). Las negras no han visto el ataque doble subsiguiente.

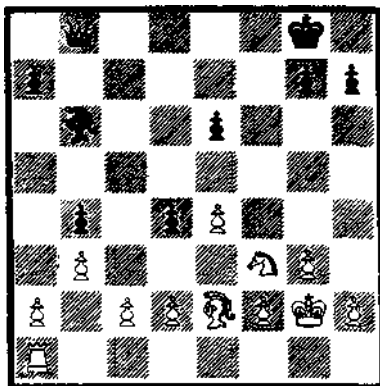
2. **D5T!**

Ahora a 2. ..., P3C sigue 3. D5D ganando la torre por la amenaza simultánea de mate. Ya no hay defensa satisfactoria.

2. ... **P7D+**
3. **A x PD**

* Las negras abandonan.

N.' 55



1. C5C?

La jugada evidente 1. A4A ganaba el PR negro sin problemas (por ejemplo, 1. ... D3D; 2. C5C). Como lo explicaron las blancas al acabar la partida (los contendientes eran de primera categoría), no se les pasó por alto dicha posibilidad, pero pensaron que la jugada 1. C5C no era peor, ya que 1. ..., D4R no da nada a las negras a causa de 2. P4AR, y si 1. ..., P4R, era muy bueno 2. A4A +.

Todo esto sería cierto si no existiera la posibilidad de un ataque doble...

1. **P6D!**

El alfil blanco es atacado y se amenaza 2. ..., D4R con ataque simultáneo al caballo y a la torre blancas. La pérdida de una pieza es inevitable. La partida siguió:

2. **AxP**

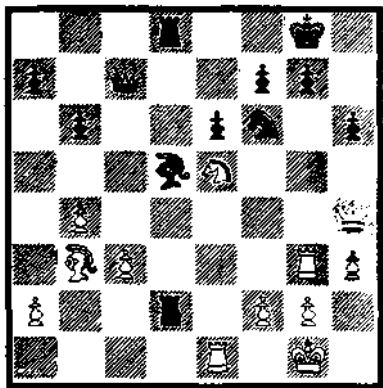
Tampoco salvaba la situación 2. A4C, D4R; 3. AXP+, **R1A**; 4. CXP+, **R2R**.

2. ... D4R
3. T1AR DxC
4. P4AR D4TD

complicado, en que el ataque doble, aunque latente, no se aprecia todavía en la posición inicial.

y tras algunas jugadas más las blancas capitularon.

N.º 56



1. R1A?

Las blancas amenazaban 2. DXC y 2. DXP. El negro se defiende de estas amenazas, pero cae en otra trampa. Era necesario jugar 1. ..., R2T.

2. D4AR!

Ataque doble. Amenaza tanto 3. DXT como 3. C6C+ (ataque a la descubierta) ganando la dama. Las negras no pueden evitar pérdidas materiales.

2. ... D2R
3. D X T A X A
4. D2R

y las negras abandonaron pocas jugadas más tarde.

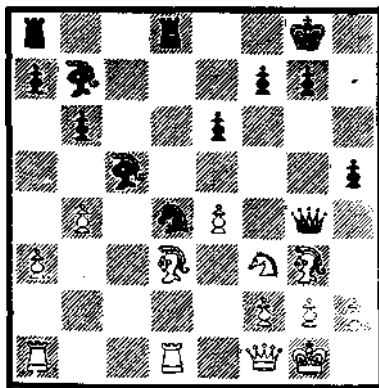
Veamos ahora un ejemplo más

N.º 57

Kan

Lówenfisch

1937



1. A2R

Las negras no se percatan de una velada amenaza de ataque doble.

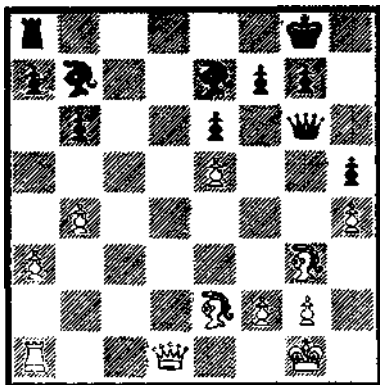
2. C X C T X C
3. A2R T x T
4. D x T D4C
5. P4TR!

Las blancas acosan a la dama enemiga para privar de defensa al alfil en 2R.

5. ... D3A
6. P5R!

Con el mismo objeto.

6. ... D3C



Con su jugada siguiente las blancas llevan a efecto un ataque doble. La posición de los dos alfiles negros, en 2C y 2R, con frecuencia es motivo de ataques dobles. Se conocen muchas partidas de maestros en que este tipo de ataque doble pone punto final a una combinación.

7. D7D AxPCR
8. RxA AxPT
9. D3D D x D
10. AxD

Y las blancas, al tener ventaja decisiva de material, ganaron la partida.

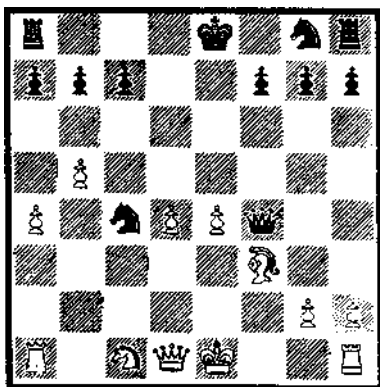
La práctica demuestra que no pocas veces surge la posibilidad de un ataque doble como resultado de un cambio. Al parecer, la causa de esto reside en que, después de un cambio, se ve repentinamente modificada la relación de las fuerzas existentes y aun el carácter mismo de la posición.

Así pues, es preciso examinar a tiempo con atención la posición resultante tras una operación de cambio, tanto desde el

punto de vista de las posibilidades tácticas en general como del ataque doble en particular.

Lo que acabamos de decir quedará también reflejado en el ejemplo que vemos a continuación.

Son frecuentes en la práctica los ataques dobles inesperados, cuyo protagonista es el caballo, la más pérfida de las piezas.



1. 0-0?

Atacando al mismo tiempo la dama y torre enemigas, las negras realizan el más sencillo de los ataques dobles.

1. C6R

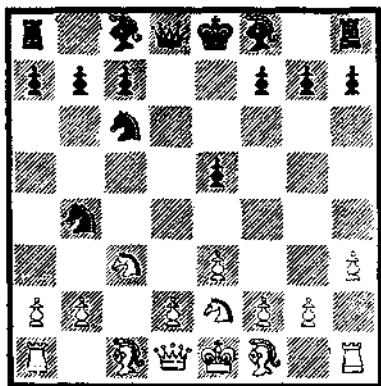
Si ahora las blancas intentan salvar la calidad, sufrirán otro ataque doble algo más complicado.

2. D2D?? DXPT + !
3. RxD CxT+
4. RIC C X D

Lo correcto en la posición del diagrama era jugar previamente 1. D2R.

La posición inicial de las piezas pesadas: R1R. T1TR, T1TD y DID es terreno abonado para las «pinzas» de un caballo enemigo. En este caso los puntos críticos son 2AD y 2AR, que en numerosas partidas sirven de soporte a ataques dobles de caballo.

N.º 60



1. P4D?

Las negras amenazaban mate en una jugada (1. ... C6D mate), y al blanco le era indispensable mover 1. C3C. Si a pesar de todo 1. ... C6D+, podía seguir 2. Ax C, D x A; 3. D2R y a continuación 0-0.

1. ... P x P
2. P x P

En caso de 2. C x P las negras seguirían 2. ... C x C; 3. P x C, D x P (¡golpe típico!) ganando un peón (4. D x D, C7A+, seguido

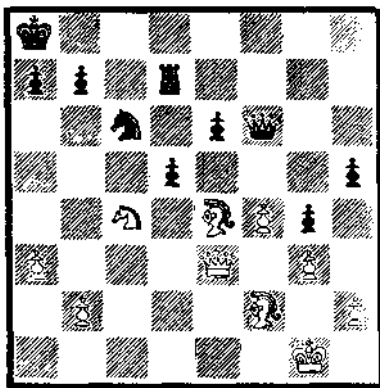
de 5. ... C x D). También es posible 3. ... A4AR; 4. A5CD+, P3AD; 5. A4T, C6D+; 6. R1A, D x P.

2. ... A4AR

Y las blancas no tienen suficiente defensa contra la amenaza 3. ... C7A+, con ataque doble.

Veamos ahora un ejemplo más complicado de ataque doble con un caballo.

N.º 61



Parece como si no hubiera diferencia sustancial entre capturar una u otra de las dos piezas blancas atacadas. Las negras decidieron tomar el alfil.

1. P x A?!

Lo correcto era 1. ... P x C, y si 2. Ax C, P x A, la calidad de ventaja por parte del negro se iría imponiendo poco a poco hasta lograr la victoria. En cambio, después de la jugada del texto, surge en la partida la posibilidad de realizar una brillante combi-

nación, a base de aprovechar las cualidades del caballo.

2. D \times PT + ü C \times D
3. C6C + ! RIC

¡Hay que retirarse precisamente a esta casilla!

4. C \times T+ R2A
5. C \times D

y las blancas quedan con una piezas de más.

Peones que avanzan con ganancia de tiempo

Tal vez se extrañe el lector de que este tema merezca ser tratado en una sección especial. A fin de cuentas sólo se trata de peones. Y, sin embargo, dicho tema es común a toda una serie de errores de cierto tipo que se cometen a menudo: la víctima no se percata de que el peón, el lento y silencioso peón, puede repentinamente acelerar su marcha atacando una pieza del adversario y ganando así tiempo para el siguiente paso, que puede ya crear amenazas decisivas.

Muchos de estos errores suelen tener lugar en la apertura o al pasar de ésta al medio juego.

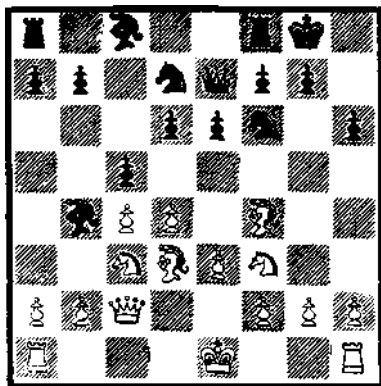
(Diagrama núm. 62)

1. 0-0? P4R

Atacando una pieza. El alfil blanco tiene que retirarse, y el peón continúa su marcha.

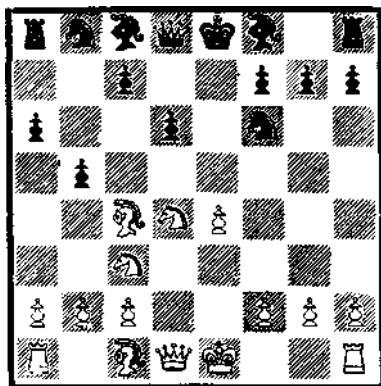
2. A3C AxC
3. P \times A P5K

N.º 62



¡Una pinza! El cambio previo 2. P \times PR, PXP no cambia las cosas. Las negras ganan una pieza.

N.º 63



Cuando las casillas situadas a ambos lados de la línea de avance de un peón enemigo se hallan ocupadas no por peones nuestros, sino por piezas, debemos poner especial atención.

Así, en la posición del diagrama, vemos que el alfil blanco tiene que moverse. Es perfectamente

te sólida la jugada 1. A5D. Algunas otras retiradas, en cambio, pueden dar lugar a sorpresas desagradables.

1. A3C?? P4A
2. C3A

El caballo ha de huir del importuno peón... Con otras jugadas las blancas pierden igualmente una pieza.

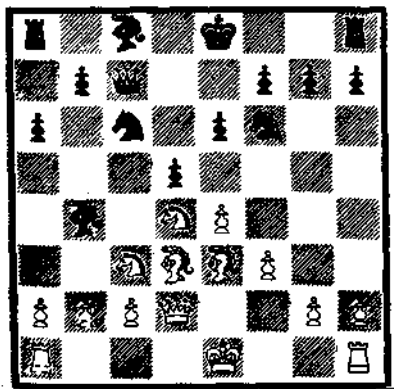
2. P5A

Y el alfil blanco perece. ¡Caso característico!

Obsérvese que también después de 1. A3D, P4A las blancas han de estar atentas. Si el caballo se retira a 3C o 2R, el consabido avance 2. ..., P5A haría perder asimismo una pieza.

A veces no tenemos en cuenta la cualidad de los peones de apoyarse mutuamente en su avance y acosar juntos a una pieza enemiga. En los tres ejemplos siguientes, tomados de partidas jugadas en torneos de segunda categoría, los peones actúan del modo que acabamos de exponer.

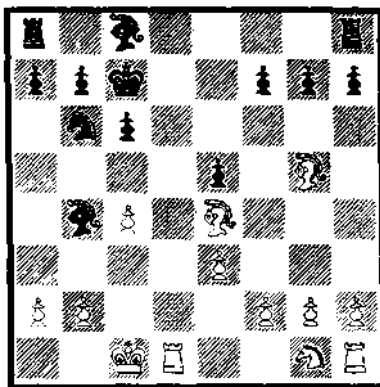
N.º 64



1. 0-0?? C x C
2. A x C P4R
3. A2A P5D

y las negras ganan una pieza.

N.º 65



1. P3CD?

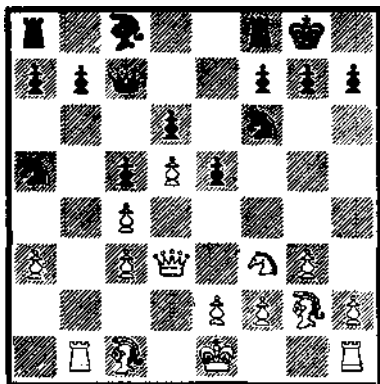
Era necesario 1. A3D.

1. P4AR

También era posible empezar por 1. ..., P3TR. Lo importante es que el peón avance con ganancia de tiempo, y que las blancas no lo tengan para jugar, por ejemplo, P3A.

2. A2A P3TR
3. A4T P4C
4. A3C P4A

Y las blancas sólo pueden elegir el modo en que entregarán la pieza.



1. C5C?

Hace perder un peón. Era necesario jugar 1. C2D seguido de 2. P4R.

1. ... P3TR
2. C4R

Tampoco servía 2. C3T debido a 2. ..., P5R y, tras la retirada de la dama blanca, 3. ..., CxPA.

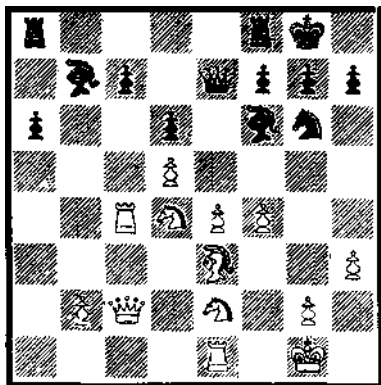
2. ... CxC
3. A x C P4A
4. A2CR P5R
5. D2A C x P

y las negras tienen un peón de ventaja.

La jugada intermedia

Antes de efectuar una jugada obligada o necesaria (por ejemplo, en un cambio, tomar la pieza que acaba de capturar una nuestra), puede surgir a veces la posibilidad de intercalar alguna amenaza, tal como dar jaque,

atacar la dama enemiga o aplicar alguna otra enérgica medida. Pero ¿para qué se hace dicha jugada intermedia?



1. AxP?

Las negras creían ganar así un peón. En efecto, puede observarse que tras 2. PxA el negro captura el alfil del adversario con jaque; y si 2. TxP, sigue 2. ..., DxP. Pero todos estos cálculos se quedan en humo...

2. C5A!

He aquí la jugada intermedia. Gracias a ella se gana un tiempo para defender el alfil en 3R. Ahora la dama negra ha de retirarse, y las blancas capturan tranquilamente el alfil enemigo.

Con frecuencia suelen pasarse por alto las posibilidades que tiene nuestro adversario de efectuar este tipo de jugadas intermedias.

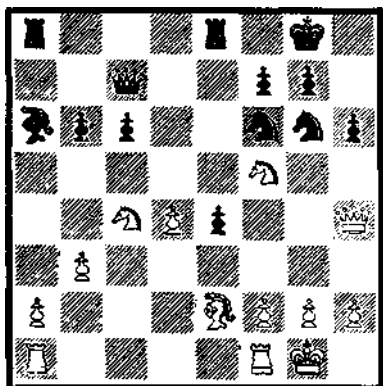
2. D3R

3. PxA D x P
4. T x P

y las blancas tienen una pieza de más.

Las jugadas intermedias pueden no ir solas, y sucederse unas a otras.

N.º 68
Ilin-Zhenevsky Riumin
Leningrado, 1934



1. CXPT+? ...

Todo parece sencillo: a 1... P x C sigue 2..DXC y las blancas quedan con un peón de ventaja. Pero el negro decide no capturar el caballo inmediatamente, y retira primero el rey.

1. RÍA!

Ahora la dama de las blancas está «colgada».

2. D3C

Parece como si todavía las blancas no pierden nada: si 2. ..., DxD, sigue 3. PAXD y el

caballo negro en 3A sigue amenazado. Y si la dama negra se aleja o defiende, entonces el caballo blanco se va de 6T. Pero una sorpresa les aguarda a las blancas: ¡Otra jugada intermedia!

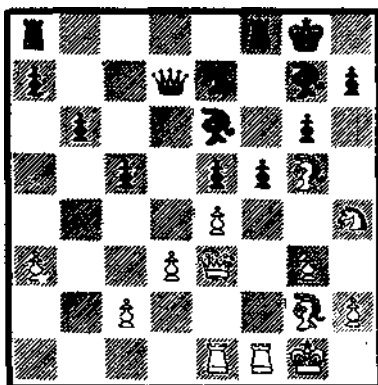
2. C5A!

El blanco pierde una pieza irremisiblemente.

3. AID P x C

¡He aquí cómo las negras acabaron por capturar el infortunado caballo!

N.º 69



Las blancas, que tienen un peón de menos, deben jugar aquí 1. P x P ganando la calidad. Pero si se les ocurriera la idea de cambiar primero su alfil de dama por el caballo enemigo y sólo después de hacer la jugada proyectada, he aquí lo que podría sticederles.

1. AxC?

Esta jugada «intermedia* se estrella contra la auténtica respuesta intermedia de las negras, que modifica por completo la situación.

1. P5AR! P5AR!

Ahora la dama blanca tiene que marcharse, ya que no es posible 2. P x P, P x P; 3. T x P a causa de 2. ..., A5D.

Las negras han cerrado con ganancia de tiempo la diagonal 1TD-8TR, y después de

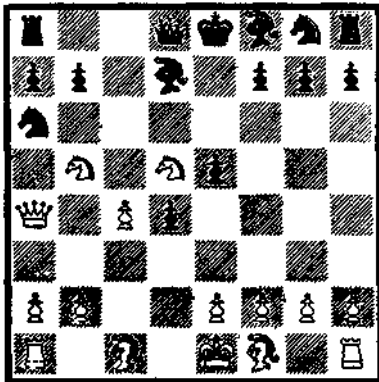
2. D2R(2D) D x A

quedan con un peón de ventaja.

En los ejemplos examinados la jugada intermedia consistió en atacar la dama enemiga, pero puede también tratarse, claro está, de cualquier otra amenaza, por ejemplo jaque.

En el Gambito de dama (Defensa Tarrasch), después de las jugadas 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P4AD; 4. C3A, P x PD; 5. CRXP, P4R; 6. C4D-5C, P5D; 7. C5D, C3TD; 8. D4T, A2D, surge la siguiente posición:

N.º 70



Si ahora las blancas prueban a jugar

9. D x C

calculando que a 9. ..., P x D constatarán 10. C5C-7A+, D x C; 11. C x D+, se encuentran con que después de la jugada intermedia de las negras

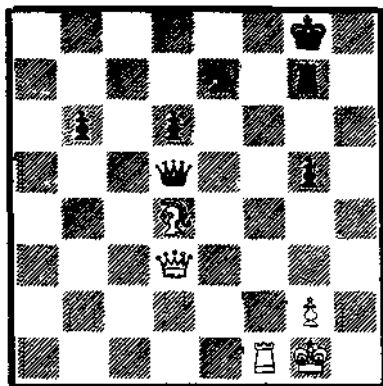
9. ... A5CD+!

reciben por la dama entregada, como es fácil de ver, una compensación claramente insuficiente (dos piezas menores). La fuerza de dicha jugada intermedia consiste en que con ella las negras ganan un tiempo para dejar libre a su rey la casilla de escape 1A.

El jaque inesperado

¡Cuántas partidas se han perdido por causa de un jaque! Cuántas veces esta jugada imprevista destruye una interesante idea combinativa, echa a perder una delicada maniobra posicional, modificando bruscamente el desarrollo normal de la partida. ¡Jaque! Y nos vemos obligados a renunciar a nuestras propias amenazas, por tener que acudir inmediatamente en auxilio del rey. Este jaque puede ser una jugada intermedia (como en el ejemplo 70) u ordinaria, pero siempre es un peligro que puede resultar mortal. En vada posibilidad de jaque hornos de calcular con toda atención las variantes; de otro modo...

Nº 71



1. C3A

Las negras atacan el alfil blanco, firmemente clavado. Pero un inesperado golpe

2. T8A+!

las obliga a capitular inmediatamente, ya que después de 2. ... RXT; 3. AxT+ (ataque a la descubierta), RxA; 4. DXD pierden la dama.

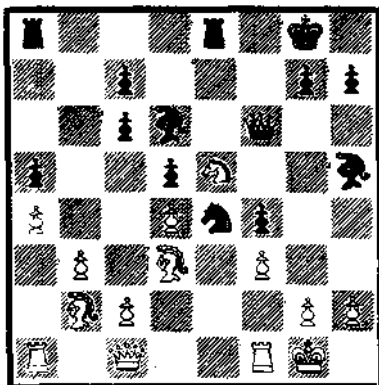
Veamos ahora un ejemplo más complejo, en que un jaque inesperado constituye la refutación de un ataque interesantemente concebido.

(Diagrama núm. 72)

Las blancas acaban de jugar 1. P3AR para evitar el peligroso avance 1. ... P6A. Tras la retirada del caballo negro se proponían capturar un peón enemigo mediante 2. CxP. Aprovechando sin embargo el hecho de que la mayoría de las piezas de su adversario se encuentra principalmente en el flanco de dama, el

Nº 72

Estrln Gusev
Moscú. 1959



maestro Gusev se lanza a un ataque, que a fin de cuentas resulta erróneo, debido a un falso cálculo.

1. ... TxC
2. P x T

A 2. PxC sigue 2. ... T x P;
3. AxT con juego activo de las negras, que compensa a éstas ampliamente por la calidad sacrificada.

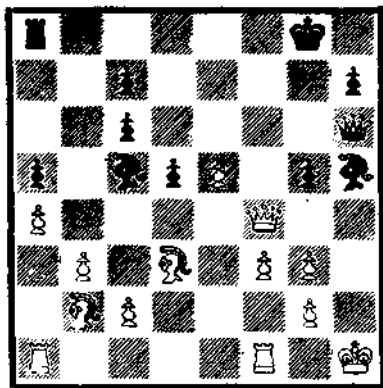
2. A4A +

Las tres jugadas siguientes son forzadas para ambos bandos.

3. E1T C6C +
4. PxC D3T
5. DxP! P4C

(Diagrama núm. 73)

En esta última jugada estaba la clave de la combinación de las negras. A primera vista parece que el blanco tenga que despren-



derse de su dama, pues a 6. D6A sigue 6. . . . A3CR mate, y si 6. D5A, decide 6., A5CR mate. Pero el siguiente jaque inesperado con el alfil cambia radicalmente la situación.

6. AxP+ !! ...

Las negras inmediatamente se dieron cuenta de lo precario de su posición. En caso de 6., DxA, el blanco responde 7. DXP+, A3CR+; 8. D4T. También es malo mover el rey: 6. R2C o 6. R1T, a causa de 7. D6A+.

- | | |
|----------------|--------------|
| 6. ... | RxA |
| 7. D5A+ | A3CR+ |
| 8. D3T | |

Las blancas han defendido su rey y rechazan ahora fácilmente los intentos de su adversario para complicar la lucha: 8., T1T; 9. P6R, P5D; 10. TR1D, R1C; 11. TxP!, D1A; 12. DxT+!, RXD; 13. T4T+. Las negras abandonaron, en vista de que reciben mate a la siguiente jugada.

2

ERRORES POSICIONALES

Tanto más experimentado podrá decirse un jugador cuanto en mayor grado realice en sus partidas DO amenazas ordinarias en una jugada o golpes tácticos sencillos, sino ideas y operaciones más profundas, destinadas a mejorar su propia posición o a debilitar la del adversario.

Los errores de carácter posicional y estratégico no son en general tan inmediatamente decisivos como las faltas y descuidos de orden táctico, en los que, por ejemplo, se pierde de repente una pieza o se cae en una red de mate. Esto sucede no sólo porque, tras haber cometido un error de este tipo, a menudo surge en el curso de la partida la posibilidad de enderezar de alguna manera la posición, sino también debido a que la explotación de esta clase de errores requiere del adversario una buena dosis de práctica y experiencia. ¡No es lo mismo que ganar una pieza con un ataque doble y hacer valer en seguida esta «tangible» ventaja!

Al darse durante la partida una gran diversidad de factores, que influyen en la valoración de las posiciones, no es de extrañar que haya también gran variedad de errores posibles. Pero hay errores y errores. Un determinado error posicional puede no ser más que un descuido insignificante, que apenas influya en el desarrollo de la batalla, mientras que otro echa irremediamente a perder la posición y, por ende, la partida. Eliminar del propio juego los errores posicionales significa, de hecho, subir de categoría, perfeccionarse en el arte del ajedrez. El camino para conseguirlo no es fácil, ni puede presentarse aquí en bandeja. Es preciso analizar minuciosamente tanto las propias partidas como las partidas de jugadores fuertes, acumular experiencia en el juego práctico, estudiar la literatura ajedrecística.

Entre los errores posicionales característicos más frecuentes se cuentan: la cesión inmotivada del

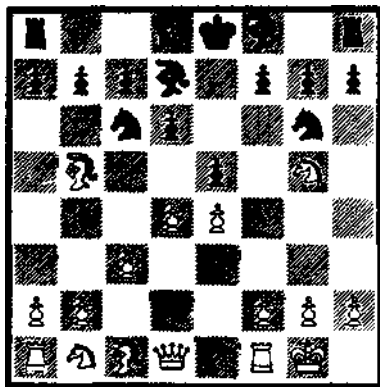
centro, el debilitamiento de la posición del rey y de casillas en general, los ataques arbitrarios, ceder al adversario sin necesidad columnas abiertas o la séptima (segunda) línea horizontal.

A los errores de carácter posicional hemos de añadir algunos típicos de los finales: subestimar la importancia de 'un peón libre apoyado o avanzado, valorar falsamente la fuerza de un caballo o de un alfil en finales de piezas ligeras, equivocarse el plan en los finales de torres.

Debilitamiento de la posición del rey

Como ya es sabido, el ataque directo a la posición del rey enemigo es a menudo un procedimiento eficaz de conducir la lucha. Resulta especialmente efectivo en los casos en que los peones que protegen al rey han sido debilitados. Al principio del juego, los peones se hallan dispuestos horizontalmente uno junto a otro, y así protegen al rey de manera sólida. Al moverse uno o varios de ellos, cesa el control sobre algunas casillas, que se convierten en puntos accesibles a las piezas enemigas.

Con razón los manuales de ajedrez advierten a los principiantes del peligro que entrañan jugadas como P3AR, P3CR o P3TR. Tales movimientos poco contribuyen generalmente al desarrollo de las piezas y, al mismo tiempo, debilitan sensiblemente la posición del enroque corto.



Esta posición se produce en una variante de la Apertura Española. El caballo blanco en 5C amenaza tomar parte activa en un ataque a la posición del rey de las negras, y por ello lo mejor que estas últimas pueden hacer es jugar 1. ... A2R para cambiarlo eventualmente. En cambio, el debilitamiento del flanco de rey mediante

1. **P3TE?**

puede provocar una catástrofe inmediata.

2. **CXP! RxC**

3. **A4AD+ E2E**

Es mejor 3. ... R1R, aunque el blanco prosigue igualmente su ataque mediante 4. D5T, D3A; 5. P4A!.

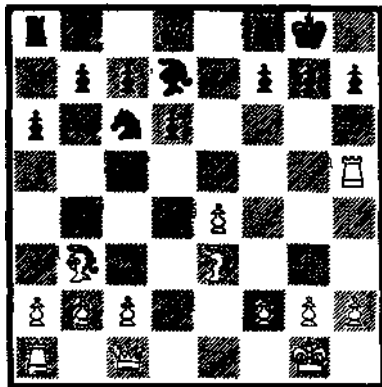
4. **D5T AIR**

A 4. ... D1R puede seguir 5. A5CR+, PxA; 6. DXP mate.

5. **A5CR+ PxA**

6. **DXP+** **R2D**
7. **D5A+** **R2R**
8. **D6B** **mate.**

N/ 75



En esta otra posición las negras han de preocuparse ante todo de reforzar la defensa de su rey. A tal fin respondería la jugada 1. ... D3A, o bien 1. ... A5C; 2. T5CR, A3R!

1. **P3CR?**

Este movimiento no hace sino ayudar a las blancas a crear amenazas decisivas. Tampoco sería bueno mover otro de los peones que cubren al rey, por ejemplo 1. ... P3T, debido al sacrificio de pieza 2. AxPT!, PxA; 3. DxP con mate inevitable.

2. **A5C!**

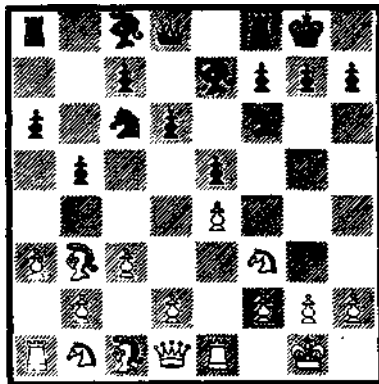
Después de esta evidente jugada la situación de las negras se torna desesperada: si 2. ... D1A o 2. ... D1R o incluso 2. ... C2R, sigue 3. A6A y no hay defensa

satisfactoria contra la amenaza 4. D6T seguido de mate.

Asimismo si 2. ... PxT, las blancas contestan 3. AxD, TDxA; 4. D5C+, R1T; 5. D6A+, R1C; 6. T1R seguido de 7. T3R con peligroso ataque además de la ventaja material.

Muchas veces el debilitamiento del flanco de rey no es por sí mismo un error decisivo, pero, al quedar ya la posición comprometida, no es extraño que cualquier otro error o inexactitud llegue a resultar fatal y aumente la probabilidad de que esto suceda. Así ocurrió precisamente en el ejemplo que vemos a continuación.

N.' 76



1. **P3C(?)**

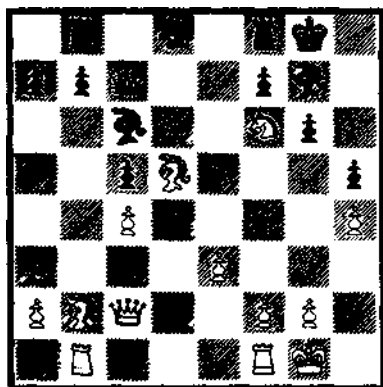
Avance injustificado de peón. Había que continuar 1. ..., C4TD seguido de 2. ..., P4A, o bien 1. ..., C2D seguido de 2. ..., A3A y 3. ..., C3C. Finalmente, también era posible 1. ... A2C; 2. P4D, C2D.

2. **P4D** **A2D?**

gras no pueden jugar 7... PxC a causa de 8. C6R+ y el blanco gana la dama. A 7. ... AxC sigue 8. PxA y luego 9. PxP y 10. AxP. En la partida las negras continuaron 7. ..., CxC; 8. PxC, R2C; 9. PxP, PxP, y después de 10. C7A no tardaron mucho en sufrir la derrota.

Si la posición del propio rey está debilitada, hay que abstenerse en lo posible de cambiar las piezas defensoras de casillas por las que el enemigo puede eventualmente invadirnos. Por ejemplo, si las negras han jugado ..., P3CR, no les convendrá generalmente cambiar el alfil que discurre por las casillas de este color, ya que en tal caso los puntos 3AR y 3TR se hacen accesibles a las piezas blancas.

N/ 78
Szabó Reshevsky
1953



En la posición del diagrama las negras debían haber retirado su rey a 1T. En lugar de esto, cambian el único defensor efectivo de su rey por el afán de ganar un peón.

1. ... AxC??

Jugada horrible. Las blancas ahora podían sencillamente dar mate mediante 2. Dxp+!, A2C; 3. DxAR mate. Pero se les pasó por alto esta posibilidad.

2. A XA? AxA
3. PxA D3D
4. D3A DxP

Las negras han llevado a «feliz» término su plan... para quedar en una posición perdida. La dama y el alfil blancos dominan la diagonal 1TD-8TR con peligrosas amenazas contra el rey negro.

5. TR1D D4A
6. P4R D3R
7. A7C P3C

Y ahora, en vez de jugar 8. AxT?, RxA, las blancas podían haber ganado inmediatamente con 8. A6T!, ya que a 8. ..., P3A seguiría el decisivo golpe 9. D3CR! amenazando al mismo tiempo mate y capturar la torre negra en 1C.

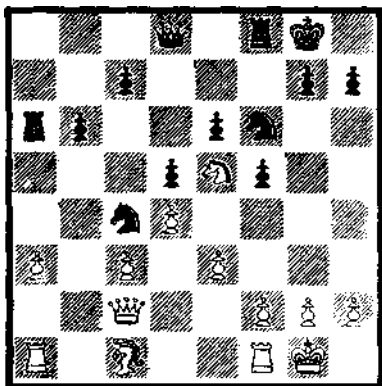
Las casillas débiles

A consecuencia de un imprudente o forzado avance de peones o de un cambio de los mismos, surgen en la posición ciertos puntos que no pueden ser defendidos por ningún peón. Cuanto más cerca estén dichos puntos del centro o del lugar en que se desarrollan los principales acontecimientos, tanto más perceptible se hace su debilidad.

A menudo es débil no sólo una casilla, sino varias de un deter-

minado color. En tal caso, el bando afectado por semejante debilidad, experimenta en general grandes dificultades, al dominar las piezas del adversario dichas casillas sin reserva alguna.

N.* 79



Las blancas jugaron mal la apertura. Como resultado, algunas casillas blancas en su campo son débiles, el alfil se halla cohibido por sus propios peones, y las negras pueden presionar por la columna TD sobre el peón blanco situado en ella. En estas circunstancias, las blancas debieron cambiar el caballo negro en 5A y jugar a continuación P3A, a fin de movilizar en el centro una masa compacta de peones y preparar el avance P4R para dar juego al propio alfil.

1. P4A?

Ahora el centro ha quedado definitivamente fijo, y el segundo caballo de las negras logra un excelente punto de apoyo para futuras operaciones.

1. ... C5R!

2. Cx C?

Aquí esta jugada carece de justificación, puesto que permite que la dama enemiga pase a ocupar el punto 4D (5D del blanco).

2. ... PxC

3. P4C?

Ahora se ve por qué las blancas hicieron la jugada 2. Cx C. Sin embargo, la apertura de la columna CR sólo puede ser de utilidad al negro, cuyas piezas están mejor desarrolladas.

3. ... D4D

4. Px P?

Había que abstenerse de efectuar este cambio, pues ahora las negras tienen la posibilidad de irrumpir con su torre de dama en el flanco de rey.

4. ... Px P

5. A2D P4C!

La entrada en juego de esta torre decide rápidamente el resultado de la lucha.

6. A1R T3CR+

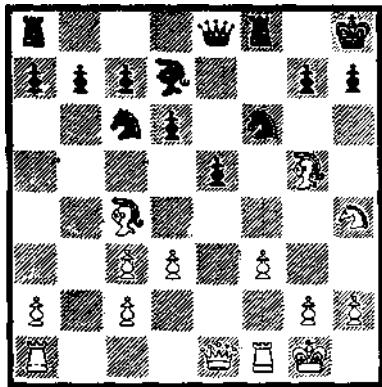
7. A3C P4T!

Las blancas abandonaron. No se ve defensa aceptable contra la amenaza 8. ... P5T.

La posición final merece atención. Casi todas las piezas negras se hallan situadas en casillas blancas, mientras que las piezas blancas lo están en casillas del color opuesto. Pero ¡qué diferencia de posiciones! Mientras las piezas del blanco se movían temerosas de un lado para otro del

tablero, tratando de resistir a la presión de su enemigo, éste penetró en el campo de su adversario precisamente por los puntos más accesibles de su posición.

Nº 80
Rosselli ' **Marshall**
 Baden-Baden, 1925



Las blancas comenzaron a mover los peones del flanco de rey. De resultados de este avance surgieron en su posición casillas débiles, por las que penetraron las piezas negras.

1. P4C?

Esta jugada «de ataque» sólo sirve para debilitar casillas en el propio campo de las blancas.

- | | |
|----------|-------------|
| 1. ... | C4TD |
| 2. A3C | CxA |
| 3. PTx C | C4D! |

También era posible 3... P4D, preparando la ruptura central ..., P5R. Pero la jugada del texto es más fuerte. Tras provocar el cambio del alfil de dama

enemigo, el negro se apresura a ejercer una fuerte presión sobre la posición de las blancas por la columna AR.

- | | |
|---------|--------------|
| 4. P4AD | C5A |
| 5. Ax C | TxA |
| 6. D3C | D2R |
| 7. TD1R | TD1AR |
| 8. P3T | D2A |
| 9. T3R | A3A! |

La ventaja de las negras es palmaria. La batería de piezas pesadas a lo largo de la columna AR constituye una fuerza formidable. Las casillas oscuras del blanco son débiles. A éste le es difícil defender el PAR.

El peón débil

Cuando un peón no puede ser defendido por otro, dicha tarea recae entonces sobre las piezas, que en tal caso han de abandonar otras ocupaciones. Por si esto fuera poco, también las casillas situadas delante de un peón débil se convierten generalmente en puntos de acceso para las piezas del adversario.

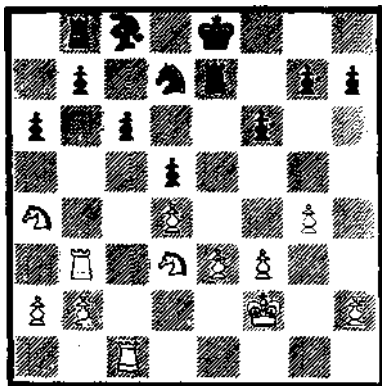
El jugador, que permite que surjan peones débiles en su campo, con frecuencia reconoce el lastre que ello representa para su posición. Si a pesar de todo a veces lo tolera, es porque espera obtener a cambio alguna ventaja de otro carácter.

(Diagrama núm. 81)

1. ... P4CD?

Las negras tratan de activar su juego, y para ello consienten en dejar débil su **PAD**. Esta aprecia-

N.º 81
Carablanca **Mises**
 Kiessing, 1928



ción del negro resulta injustificada, y pronto experimentará dificultades en defender dicho peón. Por otra parte, si las negras hubieran jugado 1...R1D podrían aún ofrecer una larga resistencia.

2. C4T-5A C3C

Tampoco sirve 2. ... CxC; 3. TxC, A2C; 4. C4C, R2D; 5. T3T, T1T; 6. T5T seguido de la maniobra T5A-3A-3T.

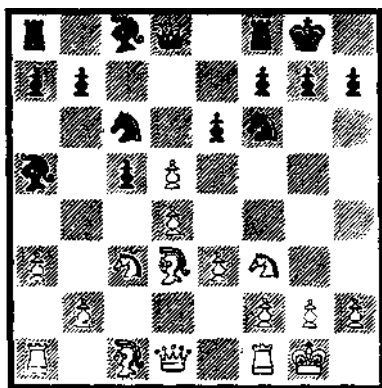
3. C4C A2C
 4. CxA TICxC
 5. TxP

Con la pérdida de este peón la posición de las negras se derrumba. Todavía siguió: 5. P4TD; 6. TXC, PxC (si 6. ... TXT, las blancas contestan 7. CxP); 7. TxT, TxT; 8. TxP y las negras abandonaron.

En la posición siguiente las negras, al intentar agudizar la batalla, pasan por alto una jugada

intermedia de su adversario, de resultados de lo cual surge en su campo un peón débil.

N.º 82



1. PAXP?

Las negras piensan que, después de 2. PxC, PxC; 3. PxP, PXP; 4. PXT=D, PXT=D, habrán logrado una interesante posición con cuatro damas en el tablero. Pero las blancas no están obligadas a entrar en dicha variante.

2. PxC PxC
 3. P4CD!

¡Aquí está el asunto! El alfil atacado ha de retirarse, tras lo cual las blancas capturarán el PAD negro con la dama.

3. ... A3C
 4. D2A PXP
 5. D x P A2C

En el campo de las negras ha surgido un peón débil: 3AD. Al atacarlo, las blancas obligan a las

piezas enemigas a adoptar posiciones pasivas.

6. A2C TÍA

Es natural que las negras deseen jugar ..., P4AD. Pero no dispondrán de tiempo para ello. Con la fuerte jugada que sigue, las blancas inician un peligroso ataque contra la posición, insuficientemente defendida, del rey adversario.

7. TR1D! D2R

Se amenazaba simplemente 8. AxP + ganando la dama.

8. C5C! TR1R

Ya no hay defensa satisfactoria contra las amenazas 9. AXP+ y 9. CxPT. A 8. ..., P3TR seguiría 9. C7T!, TR1D; 10. CxC +, Px C; 11. DxPAR. Asimismo después de la jugada del texto, sigue una brillante combinación.

9. AxP+ R1T

10. T7D!! DxT

11. DXC! P4R!

Aún puede el negro considerarse afortunado de disponer de este recurso. La defensa mediante 11. ..., T1CR daría lugar a un bonito final: 12. CxPA+, RxA; 13. C5C+, R1T; 14. D6T! mate.

12. AxP TxA

13. DxT

Como a 13. ..., P3A seguiría 14. A5A, las negras jugaron 13.... T1D, pero después de 14. A2A quedaron con dos peones de menos y perdieron rápidamente.

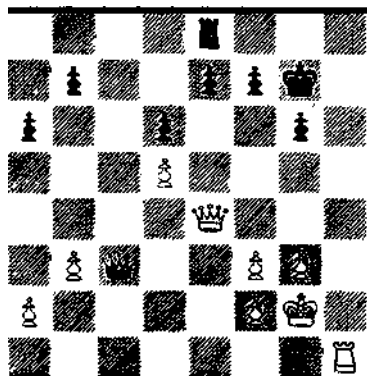
Este ejemplo **ilustra** bien los

procedimientos que han de seguirse en la lucha contra un peón débil. Se comienza por ejercer presión 'contra el peón. A continuación, cuando las piezas del adversario han pasado a ocupar malas posiciones por defenderlo, se inicia un ataque contra otros objetivos.

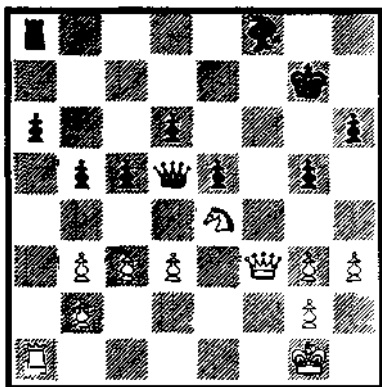
La columna abierta

Se dice que una columna está abierta cuando ningún peón se halla situado en ella. La ocupación de una columna abierta por las piezas pesadas es la condición previa de una eventual invasión del campo enemigo. La irrupción más efectiva suele ser la que se realiza por la séptima (segunda del adversario) fila. No sólo se amenazan así los peones del contrincante, sino que a menudo también se pone en gran peligro a su rey.

N.º 83



Las blancas acaban de jugar 1. T1TR con vistas a 2. D4TR,



Una posición curiosa. Las negras pierden forzosamente un peón, ya que no hay defensa suficiente contra la amenaza 6. CxPC (¡Ataque a la descubierta!). Tampoco pueden capturar el PCD de las blancas, por ejemplo, 5. ..., DXPC; 6. CxPA, DxPC; 7. C6R+ seguido de 8. TIAR ganando inmediatamente (¡Columna abierta!).

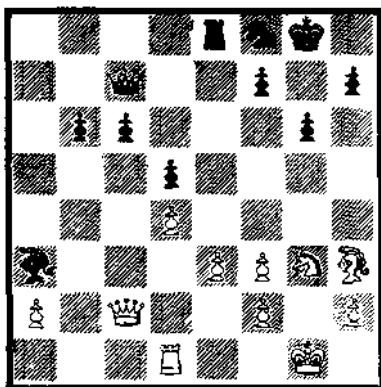
5. ... D2A
6. CxPC DxD
7. CxD

y las blancas han ganado un peón.

Una columna ocupada solamente por un peón enemigo se llama semiabierta. Si este peón es débil, nuestras piezas pueden entonces ejercer sobre él una peligrosa presión.

(Diagrama ntínt. 86)

Las blancas están mejor. Sus piezas pesadas —dama y torre— tienen la posibilidad de atacar los peones negros en 3CD y 3AD.



Tampoco parece malo 1. P4A, P4AR (de otro modo las blancas continúan 2. P5A, dando comienzo a operaciones activas en el flanco de rey); 2. T3D seguido de 3. P4TD. En vez de todo esto, las blancas se decidieron a jugar en el centro.

1. P4R?

Error típico, que dará al enemigo una columna semiabierta, en la que las blancas tendrán peones doblados. El blanco pensaba que la amenaza 2. PxP obligaría a su adversario a jugar 1. ..., PxP. Pero con su respuesta las negras demuestran que existían otros recursos.

1. ... C3R!
2. AxC

Era malo 2. PxP a causa de 2. ... C5A!; 3. A2C, CxP.

2. ... PxA
3. P5R

Era preciso abstenerse en lo

posible de este avance, pues ahora las piezas pesadas de las negras ejercerán una peligrosa presión por las columnas semiabiertas TD y AR.

3. ... **A2R**

Privando al blanco de toda posibilidad de iniciar operaciones activas mediante P4TR.

4. **P4A** **T1AR**

Previendo también una eventual ruptura por medio de P5A seguido de un sacrificio de pieza.

5. **C2R** **P4A**

Ahora son los peones negros quienes empiezan a avanzar.

6. **T3D**

Las blancas intentan, a pesar de todo, obtener algún contrajuego en el flanco de rey. Pero el negro rechaza las amenazas tácticas defendiéndose con precisión.

6. ... **P5A**
 7. **T3CR** **R1T**
 8. **P3A** **P4CD**
 9. **D2D** **T4A!**

Al impedir la jugada P5A de las blancas, el negro se apodera finalmente de la iniciativa. Ahora a las blancas les resulta sumamente difícil cualquier modo de oposición a la ofensiva de su adversario en el flanco de dama. Siguió 10. **R1T**, **P5C**; 11. **T1C**, **D2T**; 12. **D2C**, **D5T**; 13. **R2C**, **T1A!** (reagrupando sus fuerzas. La torre irá a colocarse delante de la dama, tras lo cual será difi-

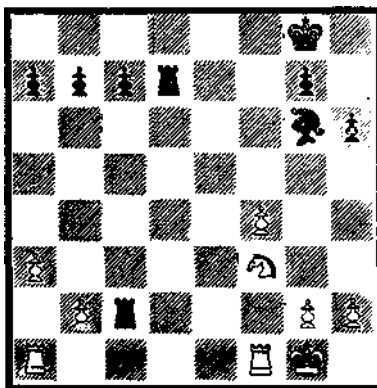
cil para las blancas defender sus peones débiles en 2TD y 4AR); 14. **T1C**, **T1T**; 15. **C1A**, **D1R!**; 16. **P4TR**, **D1AR**; 17. **C2R**, **D4A**; 18. **T1AD**, **T6T**; 19. **D2A**, **D6D**. Las blancas abandonaron.

Con todo, tampoco conviene sobreestimar la importancia de una columna abierta. Si las casillas de invasión están bien controladas, puede que la posesión de una columna abierta no conduzca a nada. Pero de todas maneras, si se os ofrece la ocasión de ocupar con vuestras piezas una columna abierta o semiabierta, no dejéis de aprovecharla. En la inmensa mayoría de los casos, esto sólo puede proporcionaros ventaja.

La séptima fila

El dominio absoluto de la séptima fila (segunda del adversario) garantiza generalmente una superioridad decisiva.

N.º 87



1. **C5R??**

Esta «activas jugada constituye en realidad un craso error. Las torres negras penetran en la posición enemiga, concluyéndose la lucha en pocos movimientos. Era necesario, por supuesto, jugar 1. T2A, expulsando a la torre negra de la segunda fila.

1. ... T2D-7D!
2. TB1R

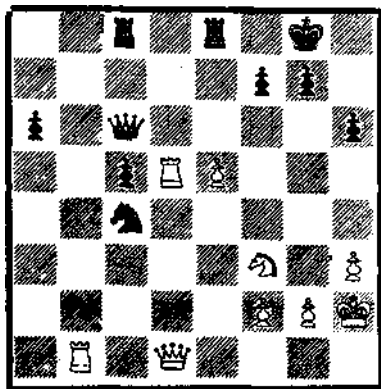
No es posible 2. CxA a causa de 2. ... TXPCR+; 3. R1T, TxPT+; 4. R1C, T7A-7C mate. Siempre hay que tener en cuenta esta posibilidad en posiciones semejantes.

2. ... TxPCR+
3. R1T TxPT +
4. R1C T7T-7C+
5. R1T TxP

con superioridad aplastante.

En la siguiente posición son las negras quienes permiten que el enemigo irrumpa con sus piezas en la séptima fila, y por ello pierden rápidamente.

N.º 88
Verlinsky Lowenfisch
1925



1. D2A?

Continuando 1. ..., T2R o 1. ..., T3R seguido de 2. ... C3C, las negras hubieran podido impedir que las piezas pesadas del blanco invadiesen su territorio.

3. T7D D4T
3. T1C-7C!

La aparición de dos piezas pesadas de las blancas en la séptima fila es clara señal de que algo no marcha bien en la posición del negro.

3. ... CxP

A 3...T1A podría seguir 4. D5D, C3C; 5. TxP!, CxD; 6. TxP+ seguido del mate que ya hemos visto en el ejemplo anterior: 6. ..., R1T; 7. T7TR+, R1C; 8. T7C-7C mate.

4. CxC TxC
5. TxP T4C
6. D7D

La dama blanca acude a reforzar el ataque de las torres. No hay defensa contra la amenaza 7. TxP+. Las negras abandonaron.

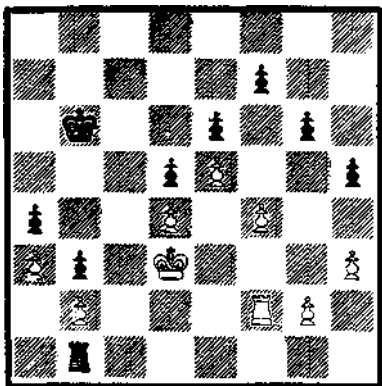
El dominio de la penúltima fila es asimismo de enorme importancia en posiciones con poco número de piezas. En el ejemplo siguiente las blancas no advierten a tiempo las intenciones de su adversario, que trata de ocupar la séptima fila.

(Diagrama núm. 89)

1. P4C?

El blanco deja indefenso au

Sarkesi H.° 89 Knoch
 1927



peón en 3TR. Las negras lo atacan, obligando así a la torre enemiga a apartarse de la segunda fila.

- | | |
|----------|--------------|
| 1. ... | T8TB! |
| 2. T3A | P x P |
| 3. P x P | T7T |
| 4. P5A | |

Única posibilidad que permite abrigar alguna esperanza de salvación. A 4. R3A seguiría 4. ..., R4C y luego 5. ..., T7AD+ y 6. ..., T x P.

- | | |
|------------|--------------|
| 4. ... | T x P |
| 5. P x PC | P x P |
| 6. T6A | T7C |
| 7. T x PR+ | R4C |

Las negras tienen una posición ganadora y, de hecho, obtuvieron la victoria sin mayores dificultades: 8. T6AR, T6C+; 9. R2D, TXP; 10. R3A, T6C+; 11. R2C, R5A!; 12. T1A, T7C+; 13. R1C, T7R; 14. T1D, P4C! y las blancas capitularon pocas jugadas después.

3

ERRORES EN EL FINAL

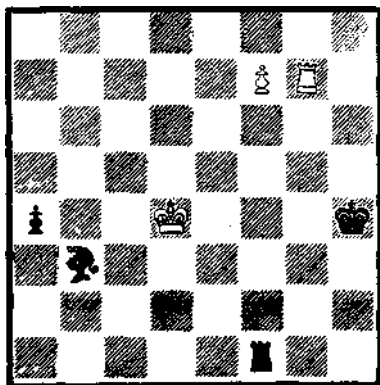
Al entrar la partida en su fase final, la correlación de fuerzas entre las piezas se modifica, y surgen posiciones con características distintas a las de otras etapas del juego. Así, por ejemplo, es natural que el rey sea en el medio juego una pieza pasiva, que hay que proteger con todo cuidado, mientras que en el final se convierte en uno de los principales protagonistas de la acción.

Los errores que se cometen en el final revisten en la mayoría de los casos suma gravedad. La posibilidad de un desastre definitivo como resultado de un error es, en general, mayor en los finales que en las aperturas o en el medio juego. Y si en la apertura no es demasiado frecuente cometer faltas inmediata e irrevocablemente decisivas, que no puedan de algún modo corregirse en el desarrollo ulterior de la partida, en el final, por el contrario, cuando ya quedan pocas piezas, resulta mucho más difícil enderezar la situación.

También se cometen errores en los finales teóricos, es decir, los ya investigados y analizados, y en aquéllos en que la teoría aún no ha dicho su última palabra. En todo caso, es de gran importancia conocer las posiciones teóricas clave.

He aquí dos instructivos ejemplos.

N.* 90

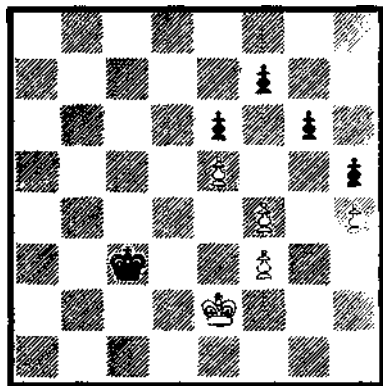


Las negras ganan con facilidad prosiguiendo 1. ..., P6T y avanzando con el peón hasta coronarlo. También es posible, naturalmente, 1. ... AxP. En lugar de esto cambiaron las torres.

1. ... TxP??
2. TxT AxT

Ha surgido un final teórico muy conocido, en que el rey, alfil y peón de torre de un bando no son capaces de expulsar al rey enemigo del rincón, al discurrir el alfil por casillas de color distinto al de la casilla de transformación del peón y no poder, por tanto, controlar esta última. El resultado es tablas.

N.º 91



Juegan las negras. Moviendo 1. ..., R7A!, el negro toma la oposición y gana obligando al rey de las blancas a abandonar la defensa de sus peones. Por ejemplo: 2. R3R, R8D; 3. R3D, R8R; 4. R3R, R8A.

1. R5D??

y después de 2. R2D! queda claro que no es posible al rey negro acercarse a los peones enemigos.

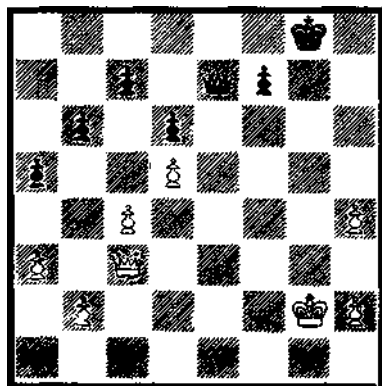
Ambos jugadores acordaron las tablas.

El peón pasado lejano

Subestimar el papel y la importancia de un peón pasado lejano constituye uno de los errores más frecuentes en los finales. Por otra parte, la mera existencia de dicho peón en un bando, siendo iguales todas las demás circunstancias, es en general suficiente para asegurar al bando en cuestión una ventaja decisiva. El avance de este peón pasado (o la amenaza de avanzarlo) permite distraer las piezas del adversario, con lo que se hace posible invadir el campo enemigo con nuestras propias piezas.

El peón pasado lejano tiene especialísima importancia en los finales de peones solos.

N.º 92



1. ... DxP??

Craso error. En su alán por restablecer la igualdad de material, las negras permiten que su adversario fuerce un linal de peones, en que uno blanco queda pasado y lejano. Por supuesto, era necesario jugar 1. ... , D5R+; 2. R3C, D3C+; 3. R3A, D4A+ y seguir así persiguiendo al rey enemigo.

2. **D3CR+!** DxD+
3. **ExD!**

Es posible que las negras sólo contarán con 3. PXP, R2C; 4. R3A, R3C, lo que les daba muy buenas probabilidades de defenderse con éxito.

3. ... R2C
4. **P4TD!**

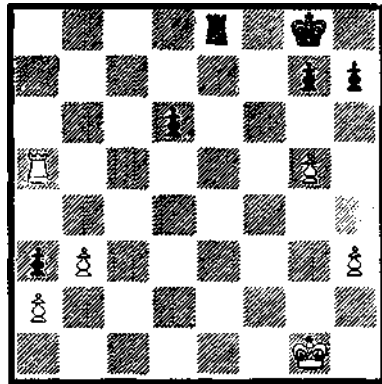
Buena jugada. Las blancas fijan los peones del enemigo y se reservan a sí mismas un tiempo (P3C).

4. ... R3C
5. **R4C**

El final que queda es desesperado para las negras. El blanco irá arrinconando al rey de las negras, luego cambiará su peón de torre por el PAR negro, y finalmente su rey marchará a capturar a los peones enemigos del flanco de dama: 5. ... , R3A; 6. P4T, R3C; 7. P5T+, R3T; 8. P3C, R2C; 9. R5C, R2T; 10. R6A, R1C; 11. P6T. Las negras abandonaron.

Un error análogo cometieron igualmente las negras en la partida que sigue.

N.* 93
Kan **Gorlidze**
 Moscú, 1931



1. ... T4R?

Sólo era posible esperar la salvación en un final de torres. Pasar aquí a un final de peones equivale en la práctica a capitular. Veamos cómo hubiera podido desarrollarse el juego si las negras no hubiesen provocado el cambio de torres.

1. ... T7R! (confinando al rey blanco en su primera fila, las negras pueden intentar algún contrajuego mediante el avance de su peón de dama); 2. TXP, R2A!; 3. T7T+, R3C! (el rey negro toma también parte activa en la batalla); 4. P4TD, T7CD; 5. T7C, P4D!; 6. P5T, P5D; 7. R1A, P6D!. Por supuesto, esta variante no es obligatoria para el blanco, pero ilustra de manera convincente que las negras no debieron aferrarse al peón, sino entregarlo y jugar un final de torres con reales posibilidades de tablas.

2. **TxT** **PxT**
3. **R2A** **R2A**

4. **R3R** **R3R**
 5. **R4R**

Las fuerzas materiales son iguales, pero en pocas jugadas se pondrá de manifiesto que la posición de las negras está perdida. El peón blanco pasado y alejado restringe al rey adversario en su libertad de movimientos.

- 5w ... **P3C**
 6. **P4C** **R3D**
 7. **P4T** **R3A**

Si las negras se comportan pasivamente, las blancas ganan avanzando con su PCD, y a continuación, en el momento oportuno, dirigiéndose con el rey hacia los peones enemigos. He aquí una variante como ejemplo: 7. ..., R3R; 8. P5C, R3D; 9. P6C!, R3A; 10. RXP, RXP; 11. R6A, R4C; 12. R7C, R5C; 13. RXP, R6A; 14. P5T!, etc.

8. **RXP** **R4C**
 9. **R5D!**

El método más exacto. Sería erróneo jugar precipitadamente: 9. R6A, RXP; 10. R7C, R6A; 11. RXP, R7C; 12. P5T!, RXP; 13. PxP, R8C!; 14. P7C, P7T; 15. P8C=D, P8T=D y el peón de más de las blancas todavía no les garantiza la victoria en el final de damas resultante.

9. ... **RXP**
 10 **R4D!**

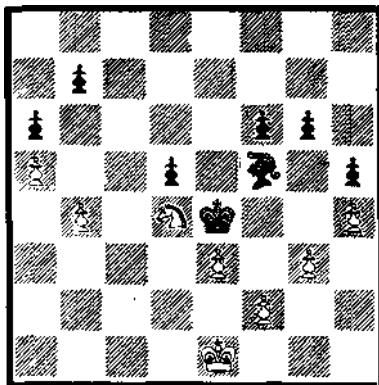
Las negras abandonan.

Después de 10. ... R4C; 11. R3A, R5T; 12. R4A las negras pierden el PTD.

Veamos ahora otro ejemplo sumamente interesante en que los

dos bandos cometen errores, pero pierden a fin de cuentas las negras, al permitir que su enemigo logre un peón pasado y alejado.

N.º 94
Flohr **Sergeant**
 Márgate, 1936



Las negras, por lo menos, no están peor. Su activo rey amenaza irrumpir en la posición de los peones blancos. Siguiendo con 1. ..., A5C; 2, R2D!, P4CR, las negras podrían lograr una peligrosa iniciativa.

1. **R6D**

Dirigiéndose inmediatamente hacia los peones enemigos.

2. **CxA** **PxC**
 3. **R1D**

Se ha producido un final de peones que no resulta fácil enjuiciar. El rey negro ocupa una posición peligrosa para las blancas, pero la estructura de sus peones se halla irremediamente deteriorada. Al blanco se le presenta,

por consiguiente, la posibilidad de conseguir un peón pasado y alejado mediante el avance P3A seguido de P4C.

3. R6A

Es interesante la variante 3. ..., P5A; 4. PRxP! (4. PCxP?, P4A! seguido del avance del rey hacia el PCD blanco, ganando las negras), 4. ..., P4A; 5. P4CÚ y ganan las blancas.

4. P3A?

Un error. Lo único correcto era 4. R2R!, a lo que las negras no podían responder 4. ... RxP? a causa de 5. P3A!. Por ejemplo: 5. ..., R4A; 6. P4C, PAXP; 7. PXP, R3D; 8. PxP, R3R; 9. R3D, etc.; o bien 5. ..., R6A; 6. P4C!, P5A (6. ..., PTxP; 7. P4A! ganando); 7. PxPT, PXP; 8. P6T, P5D; 9. P7T, P6D+ 10. RxP, P7D; 11. P8T=D, P8D=D; 12. DxP+ con un fin.º de damas ganado. En este caso, las negras habrían de contestar 4. ... R7A!, y si 5. P3A, entonces 5. ..., P5AÚ; 6. P4C, PxPC; 7. PXPC, PxP; 8. RXP, R6A; 9. R2R!, R7A! con tablas. Si 5. R3A, las negras disponen también de una réplica suficiente: 5. ... R7D; 6. R4A, R7R; 7. P3A, R7A!

4. RXP??

Ahora ganan las blancas, precisamente cuando la jugada 4. ... R6D! hubiera inclinado la balanza a favor del negro: 5. P4C, PAXP; 6. PXP, PxP; 7. P5T, P6C; 8. R1R, RXP; 9. R1A (las blancas están obligadas a perder algunos tiempos), 9. ... P5D; 10.

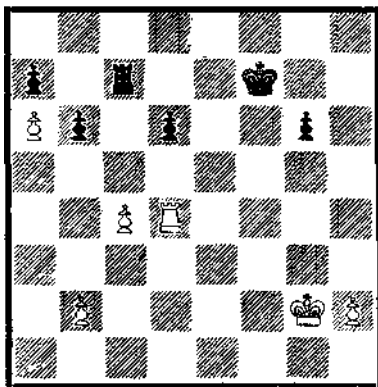
P6T, P6D; 11. P7T, P7D; 12. P8T=D, P8D=D+, etc.

5 P4C!

Las negras abandonan.

En el ejemplo siguiente las negras dejan que su adversario consiga un peón pasado lejano en un final de torres.

N.º 95
Averbach Gizdavu
1971



A pesar de la igualdad de material, las blancas están netamente mejor: su torre ocupa una posición activa en el centro. Los peones negros son débiles, y la torre blanca amenaza llegar eventualmente a 7CD. Intentando aliviar su posición mediante cambios, el maestro rumano jugó:

1. P4CD?

¡Jugada de gran responsabilidad! Las negras piensan contestar a 2. PxP con 2. ..., T7A+; 3. R3A, TXPC; 4. TxP, TxPC. Las blancas entonces pueden ga-

nar un peón mediante 5. T7D+, R3A; 6. TxP, pero en tal caso surge una posición de tablas bien conocida en la teoría de los finales. Después de la jugada del texto, el blanco dispone, sin embargo, de una interesante maniobra que le permite obtener una gran ventaja posicional.

2. **T4A+!** **R3R**
 3. **PxP** **T7A** +
 4. **T2A** **T5A**
 5. **P6C!**

¡De esto se trataba! Las blancas ahora logran un peligroso peón pasado.

5. ... P x P
 6. P4C!

Nueva sorpresa desagradable. Las blancas amenazan 7. P5C, y no es posible jugar 6. ... TxP? a causa de 7. T2T! seguido de P7T y P8T = D. El negro se ve obligado a debilitar aún más su posición.

6. ... P4CD
 7. T2T!

La torre blanca ha ocupado una posición ideal para apoyar el avance de su peón pasado.

7. ... T1A
 8. T5T T1TD
 9. R3A T2T
 10. R4R!

Si ahora 10. ..., P4D+, sigue 11. R4D, R3D; 12. T2T, R3A; 13. T2CR y las negras pueden abandonar. En la partida se jugó: 10. ..., R2R; 11. R5D, R2D; 12. T2T, P4C; 13. P3T (la desgracia de las negras es que cualquier posible

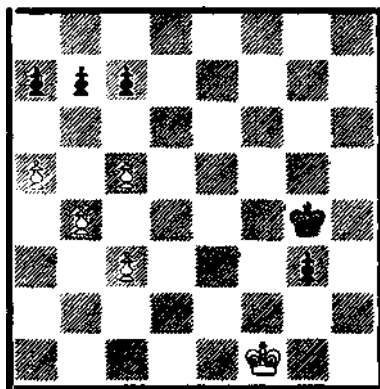
final de peones **está** perdido para ellas), 13. ..., T1T; 14. P7T, **R2A**; 15. T2AR!, R3C; 16. T7A, R6T; 17. T7D. Las negras abandonaron.

La ruptura de peones

Uno de los procedimientos tácticos más peligrosos de que dispone el jugador de ajedrez lo constituye la ruptura por medio de peones. Sacrificando uno o varios peones, el bando atacante fuerza el avance de uno de los peones restantes hasta coronarlo.

Las posibilidades de dicha ruptura dependen de la estructura de los propios peones. Una superioridad numérica en la zona de choque es, en general, condición favorable para llevar a cabo la ruptura con éxito.

N." 96



Sobre el tablero hay igualdad de material. Pero las negras están claramente mejor debido a BU peón pasado, lo que permite al rey negro dirigirse hacia los peones enemigos sin molestias. Pero

antes de que su rey comience a marchar hacia los peones, es preciso que las negras atajen la posibilidad de una ruptura por parte del blanco mediante P5C. Si, por ejemplo, 1. . . . R6A?, podría seguir 2. P5C, R5R; 3. P6C!! PAXP (en nada cambia las cosas 3. . . . PTXP; 4. P6A!. PxPA; 5. P8T, etc.); 4. P6T!, PxPT; 5. P6A y el peón blanco se convierte en dama. En vista de esto, las negras jugaron:

1. P3T?

El movimiento P4C ha sido frenado, y las negras, al parecer, han de ganar ahora la partida sin especial esfuerzo. Sin embargo, la continuación fue:

2 P6A! PxP
 3 P4A! R6T
 4. R1C R5C
 5. P5C!

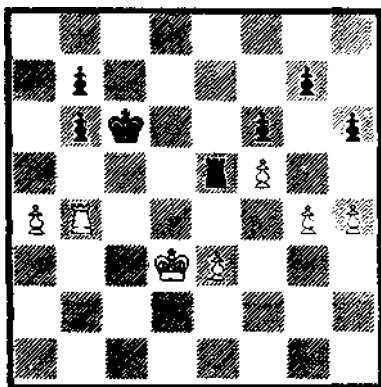
Las negras abandonan.

¿Es posible que este final fuera desesperado para las negras? Ni mucho menos. Éstas se percataron del peligro principal, pero escogieron un método erróneo para obviarlo. Jugando 1. . . ., P3A!; 2. P6T (de otro modo las negras juegan 2. . . ., P3T y a continuación se dirigen con el rey hacia los peones blancos: 2. R2C, P3T!; 3. P4A, R5A; 4. P5C, R5R; 5. RXP, R5D; 6. R4A, RXP5A!; 7. P6C!, R5C!; 8. R5R, RXPT; 9. R6D, RXP; o 9. P5A, R4C; 10. R6D, P4T; 11. R7A, R3T!), 2. . . . PxP; 3. P4A, R4A! y el rey negro llega a tiempo de atajar el peligro. Por ejemplo: 4. P5C, PTxP; 5. PXP, PXP; 6. P6A, R3R, etc. Las negras ganan también con la jugada 1. . . . R5A.

después de lo cual el rey llega igualmente a tiempo de anular la amenaza de ruptura.

El ejemplo que precede es buena ilustración de las posibilidades de que disponen ambos bandos en semejantes finales. Queda claro que, antes de pasar a un final de peones, han de calcularse con toda precisión las posibilidades de esta clase de ruptura.

N.º 97
 Averbach Bebchuk
 Moscú, 1964



Las negras decidieron cambiar las torres con vistas a un final de peones, en que un peón pasado lejano les aseguraba, al parecer, mejores posibilidades. Pero no se percataron del peligro latente de una ruptura de los peones blancos en el flanco de rey.

1. . . . P4CD?
 2. TxP TxT
 3. PxT+ RxP

Es difícil imaginarse que en esta posición no hay defensa satisfactoria contra... ¡el avance y

promoción forzosa del PTR blanco!

4. **P4R!** **R3A**
5. **P5R!**

El negro se ve obligado a capturar en 4R, y la falange de peones blancos se lanza hacia adelante.

5. ... **PxP**
6. **P5C.** **PxP**

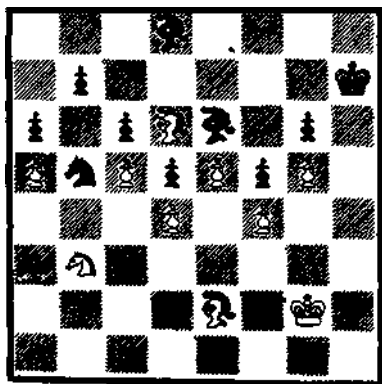
Las negras escogen el camino de la menor resistencia. Era más fuerte 6... R2D, contra lo que el blanco había preparado 7. P6A!, R3R; 8. PxPC, R2A; 9. PxP, P4C; 10. R4R, P5C; 11. R3D y ambos peones negros parecen. Ahora, en cambio, la lucha concluye inmediatamente.

7. **P6A!**

Las negras abandonan.

La ruptura de peones es también posible, naturalmente, en los finales en que intervienen asimismo otras piezas.

N.º 98



La posición tiene un carácter cerrado. No se ve cómo uno u otro bando pueda penetrar en el campo enemigo. Pero, antes de resignarse a dejar la partida en tablas, las blancas intentaron una última posibilidad.

1. **AxC** **PAxA?**

Después de la respuesta correcta 1...PTXA, el resultado era tablas. Ahora, por el contrario, las blancas abren un frente.

2. **P6A!** **PxP**

A 2. ..., Al A sigue sencillamente 3. P7A ganando una pieza.

3. **C5A** **A1A**
4. **P6R!** **AXPR**
5. **C7C!**

Después de 5. CxA?, AxPT las negras tendrían notables posibilidades de contrajuego. Con la jugada del texto, en cambio, el blanco deja a su adversario en posesión del alfil «malo», restringido por sus propios peones. Siguió: 5. ..., AxPT; 6. CxA, R2C; 7. R3A, R2A; 8. R3R, R1R; 9. R3D, R2D; 10. A5R y las negras no están en condiciones de poder defender todas sus debilidades.

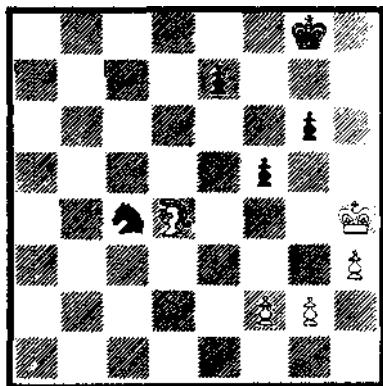
¿Alfil o caballo?

¿Cuál de estas dos piezas es más fuerte: el alfil o el caballo? En el medio juego, unos ajedrecistas prefieren el alfil, y otros el caballo. Evidentemente, la fuerza de estas piezas depende de las características concretas de cada posición, pero si el juego tiene carácter abierto, entonces el

alfil es en general más fuerte que el caballo. Por el contrario, en posiciones cerradas, especialmente si la lucha se desarrolla en un solo flanco, el caballo suele resultar superior al alfil.

Estas consideraciones son también del todo válidas para los finales. En el ejemplo que ofrecemos a continuación, las blancas, gracias a un error de su adversario, consiguen limitar la movilidad del caballo enemigo, lo que no tarda en colocar al negro en una situación de zugzwang.

N.º 99
Bykova Wolpert
1951



Las blancas están algo mejor, ya que tienen la posibilidad de conseguir un peón pasado en la columna TR. Pero el número de piezas es tan reducido que, con un juego preciso, las negras pueden lograr tablas. Tras el cambio de uno o dos peones (y de otro modo las blancas no pueden crear un peón pasado) les bastará con entregar el caballo a cambio del peón blanco restante.

- | | |
|--------|-----|
| 1. R5C | R2A |
| 2. P4T | C3D |

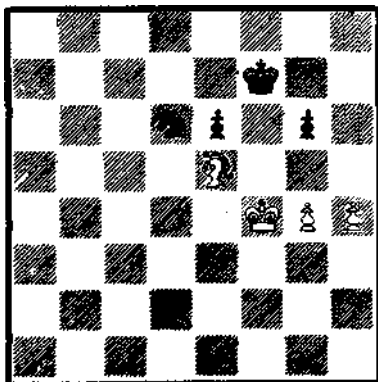
Primera inexactitud. Las negras han de procurar una disposición armónica de sus piezas. Era correcto inmediatamente 2. ... P3R para responder a 3. PSA con 3. ..., C4T; 4. P4C, P x P; 5. P x P. C3A. trasladando luego el caballo a 4D o 4AR (si las blancas llevan a efecto el avance P5T). En cambio, sería erróneo 2. ... P4R? a causa de 3. A3A, y las negras se ven forzadas a jugar antes o después 3. ... P5H, a lo que seguiría 4. P5T! con desagradables consecuencias.

- | | |
|---------|-----|
| 3. P3A | P3R |
| 4. R4A! | |

Si inmediatamente 4. P4C. sigue 4. ..., P x P; 5. P x P, C5R+ y el rey blanco ha de retroceder.

- | | |
|----------|-------|
| 4. ... | C5A |
| 5. P4C | P x P |
| 6. P x P | C3D |
| 1. A5R! | |

N.º 100



7. ... C1B??

Error gravísimo. Ahora a las blancas se les ofrece la posibilidad de arrinconar el caballo enemigo en un extremo del tablero. La retirada correcta era, naturalmente, 7. ..., C5A.

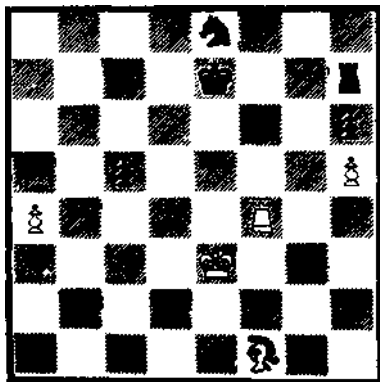
8. R5C C3C

9. R6T!

Las negras están en zugzwang. Si 9. ..., C1R decide 10. P5C!

La superioridad del alfil se pone sobre todo de manifiesto en las posiciones en que la batalla se desarrolla simultáneamente en ambos flancos. En estos casos, gracias a su largo alcance, el alfil puede apoyar el avance de los propios peones y, al mismo tiempo, frenar el de los peones enemigos que se hallan en la otra ala.

N.* 161



Las piezas blancas ocupan puestos de mayor actividad. Además, en tales posiciones el alfil es netamente superior al caballo. A pesar de todo, parece que, después de 1. ..., T2C, la partida debe acabar en tablas. En vez de esto, las negras permiten el cambio de torres, tras lo cual se produce un final de piezas menores en que la presencia del peón pasado y alejado TD supone una gran ventaja para las blancas.

1. ... T2A?

2. T x T + ExT

3. P5T! C2A

4. R4R R3A

5. A2R!

Si ahora 5. ..., R4C, seguiría 6. R5R!

5. ... R3R

6. A4A + !

¡Fuerte jugada! El rey negro ha de definir su posición. Si 6. ... R3A, las blancas juegan 7. R4A y su rey se abre paso.

6. R3D!

El rey blanco puede marchar ahora hacia el PT de las negras, pero éstas se apresuran a traer su caballo a la batalla justo a tiempo, obteniendo así contra juego.

7. R5A C4D

8. B6C C6R!

9. A2B! P5A

10 R x P P6A

Ahora las blancas han de entregar su alfil a cambio del peón negro, y sólo queda saber si el lento caballo llegará a tiempo de

frenar el avance del PTR de las blancas.

11. **A3D** **P7A**

Otra posibilidad era 11. C5C+; 12. R5C, C4R>; 13. A2A, R2R (a 13. ..., R4A sigue 14. R5A, C2A; 15. A3D!, etc.). Pero también en este caso las blancas llegan a tiempo: 14. P6TD!, C3A; 15. A3C!, R1A; 16. R6A, etc.

12. **AxP** **CxA**

13. **R6C** **C5D!**

La última posibilidad. Si el blanco juega ahora precipitadamente 14. PSTR, sigue 14. C3R!; 15. P7T, C1A+ y la partida acaba en tablas.

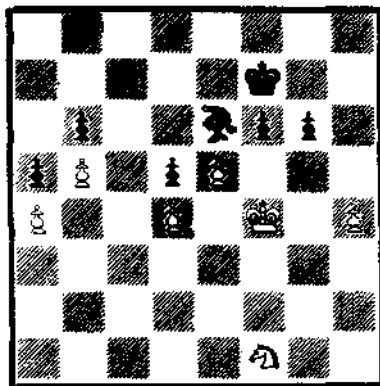
14. **R6A!** **C3R**

15. **P6TD**

Y -las negras abandonan.

Excelente ejemplo, que ilustra la superioridad del alfil, que participa con gran efectividad en la lucha cuando ésta se desarrolla en dos frentes.

La ventaja del caballo sobre el alfil se manifiesta con especial claridad en los casos en que la batalla tiene lugar en un solo flanco y los peones del bando que se defiende ocupan casillas del mismo color que aquéllas por las que se mueve su propio alfil. Conviene evitar en lo posible caer en este tipo de posiciones, pues en tales casos suelen formarse una serie de casillas débiles por las que las piezas enemigas —rey y caballo— pueden penetrar en nuestro campo.



1. ... - **P4A??**

Jugada másísima, que abre inmediatamente el camino a las piezas enemigas. Las blancas ganan con toda facilidad llevando su caballo a 4AR.

2. **R5C** **R2C**

3. **C3R** **A2A**

4. **C2C** **A1C**

5. **C4A** **A2A**

6. **P6R!**

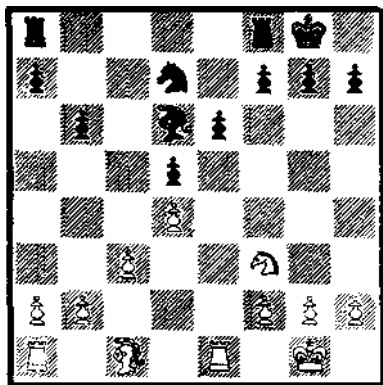
I >as negras abandonan.

Si las negras hubieran jugado 1. ..., R2C, se habrían podido defender con todo éxito.

(Diagrama num. 103)

Los peones negros se hallan situados en casillas blancas, y por ello el bando negro debiera haber cambiado el alfil enemigo de casillas blancas por su propio alfil «malo». La continuación 1!.... AxA; 2. RXA, C3A le ofrecía buenas posibilidades de tablas.

1. **C5A+?**



blancos en 2CD, 3AD y 4D ocupan casillas del mismo color que el propio alfil), dicho alfil será notablemente más débil que el caballo de las negras. En el final que sigue, el blanco tendrá dificultad para controlar las casillas de su color (cosa que hubiera sido fácil para el caballo). Además, las negras tienen la posibilidad de organizar un ataque de peones en el fianco de dama.

1. AxC!

Evaluación correcta de la posición. La captura ha de efectuarse precisamente con el alfil.

2. PxA TRIA

Preparándose para iniciar el llamado «ataque de las minorías»: los peones negros en 2TD y 3CD avanzarán para atacar a sus congéneres blancos situados en este mismo flanco. Dicho ataque tiene por objeto crear un peón débil en el campo enemigo. Al pro-

pió tiempo se abre una columna para las piezas pesadas.

3. A5C	R1A
4. TD1D	T5A
5. P3A	T1T-1A
6. T2R	P4C
7. A2D	P4TD!

Las negras se han apoderado por completo de la iniciativa. La amenaza de ruptura mediante ... P5C se reveló decisiva.

Alfiles «buenos» y «malos»

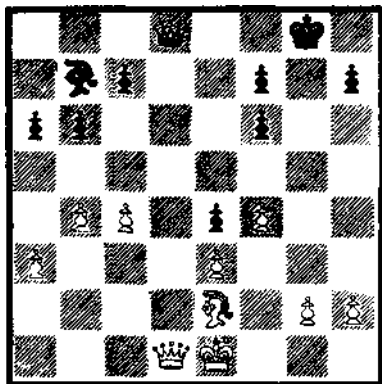
En la práctica se producen con mucha frecuencia posiciones en que un alfil ha de ocuparse de la defensa de peones situados en casillas de su mismo color. En tales casos su actividad se ve súbitamente reducida. Se dice entonces que este alfil es «mato». En cambio, el alfil que dispone de diagonales abiertas y cuyos movimientos no están restringidos por sus propios peones se llama «bueno».

Los alfiles «buenos» y «malos» son un importante factor cuando se trata de evaluar la posición. El bando con un alfil «malo» deberá evitar en lo posible toda simplificación del juego, ya que en el final la superioridad del «buen» alfil enemigo puede llegar a ser decisiva.

(Diagrama núm. 105)

La ventaja de las blancas es indiscutible. Los peones que protegen al rey negro están aislados; además, su alfil, limitado en su radio de acción por el peón en 5R, es mucho más débil que el de su oponente. Pero si las ne-

N.' 105
Tartakover Pire
1948



gras jugaran su dama a 2R para intentar eventualmente ..., P4AD, su posición aún sería defendible. Sin embargo, decidieron cambiar Las damas.

1. ... DxD + ?
2. RxD P4AR

Otro peón negro va a colocarse en una casilla del mismo color que el alfil. Pero las negras no podían prescindir de esta jugada. En caso de 2. ..., P4AD (conteniendo el avance del PAD blanco) seguiría 3. PxP, PxP; 4. A4C! seguido de la marcha del rey blanco hacia el PR de las negras vía 3CR.

3. P5A!

De esta manera las blancas aseguran a su rey la ocupación de la casilla clave 4D.

4. R2D P4C
 R2C
5. R3A R3A

6. R4D R3R
T AID!

La ventaja de las blancas ha adoptada formas concretas. Casi todos los peones negros son débiles y pueden ser objeto de ataque.

7. ... A4D

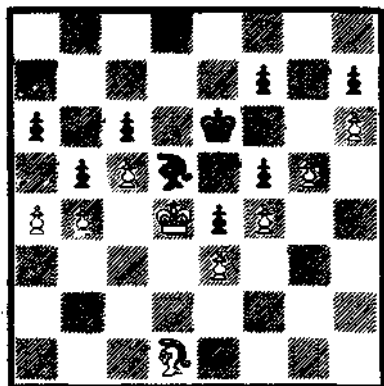
Se amenazaba 8. A3C+. Pero ahora las blancas efectúan el importante avance P4C.

8. P4C! P3AD
9. P5C:

Otro camino posible era 9. PxP+. RXP; 10. A2A! y las negras han de entregar tarde o temprano el peón de rey. Sin embargo! en este último caso era indispensable calcular con toda exactitud el final de peones que se produciría tras el cambio de alfiles. Por ejemplo: 10. ..., R5C; 11. AXP, AXA; 12. RxA. P3A!; 13. P3T+. RXP; 14. R5A, P4TR; 15. P4R, P5T; 16. P5R, R6C! y ambos bandos coronan su peón al mismo tiempo. El plan iniciado por las blancas con la jugada del texto consiste en lo siguiente: primero avanzarán con el PTR hasta 6T, luego llevarán su alfil a 5T y en el momento oportuno, efectuarán una ruptura mediante P6C. El desarrollo final de la lucha es instructivo en muchos aspectos.

9. ... A5A
10 F4TD A4D
11. P4T A5A
12. P5T A4D
13 P6T

N.* 1*6



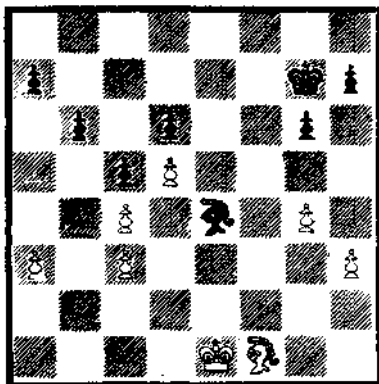
¡Las blancas han triunfado! Todas las piezas del negro ocupan casillas del color de su alfil. De hecho este último apenas puede moverse. Las blancas llevaron a cabo de modo lógico su plan de victoria: 13. A7T; 14. R3A, A4D; 15. P5T, **R2D**; 16. **A5T!**, R2R; 17. P6C!, PAXP; 18. AxP!, R3A; 19. AXPT, A3R; 20. R4D, A2D (si el alfil va a cualquier otra casilla de la diagonal 1CR-7TD, sigue sencillamente 21. AxP); 21. A8C. Las negras abandonaron.

(Diagrama núm. 107)

Acaban de ser cambiadas las damas. Los peones blancos 4AD, 5D, 4CR y 3TR se hallan situados en casillas del color de su propio alfil, lo que restringe considerablemente la libertad de movimientos del bando blanco. Además de esto, quedan débiles las casillas de color negro en el flanco de rey. Pero si las blancas se apresuraran a jugar P5C, en caso de permitírsele su adversario, parece que la partida habría de

N.º 107

Txretkov Smyslov
Moscú, 1947



ser tablas, ya que no se ve posibilidad de ruptura por parte de las negras. Por eso estas últimas jugaron:

1. **P4CR!**

De esta suerte las negras no sólo abren a su rey un camino hacia el centro, sino que fijan en sus malas casillas los peones enemigos.

8. **R2A** **R3A**
3. **B3R** **R4R**
4. **A2R!** **A7A**

El intento por parte de las negras de ganar el PTR blanco no conduciría a nada bueno, ya que después de 4. ... A7C; 5. R2A, AxPT?; 6. R3C las negras perderían el alfil. Por eso el negro adopta otro plan, que consiste en preparar el avance P4CD.

5. **R2D** **A8C**
6. **R3R**

Las blancas evitan caer en una celada: 6. R1A?, A5R; 7. R2D, R5A! y el rey negro penetra en el campo enemigo.

6. ... P3TR,
7. A3A A7A
8. A2R

Sería malo 8. R2D? a causa de 8. R5A!. Las blancas se ven obligadas a permanecer pasivas mientras el negro va poco a poco llevando a cabo su plan.

8. ... P3T!
9. R2D A5T
10. R3R P4C!

Amenazando 11. ... P x P; 12. A x P, A4C! y el alfil blanco no puede retirarse debido a 13. ..., A8A.

- 11 P x P P x P
12. A3A

A 12. P4A seguiría 12. ..., P x P; 13. A x P, A7A y a continuación 14. A5R. creando dos peones pasados y ligados en el centro.

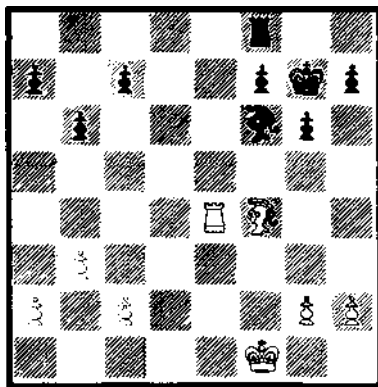
12. ... A6C
13 A2R A5A!

De este modo las negras fuerzan el paso a un final favorable de peones. La última fase de la partida tiene carácter de final artístico: 14. A X A, P x A; 15. P4TD, RXP; 16. P5T, R3A; 17. R4R, P4D+! (todo lo que sigue fue calculado cuidadosamente por las negras cuando hicieron la jugada 13. ... A5A!); 18. R5R, P5D; 19. PXP, P6A!; 20. P5D+, R2D!. A lo que parece, las negras se habían conformado con hacer tablas,

pues ambos bandos coronan un peón al mismo tiempo. Pero esto no es sino una impresión superficial: 21. P6T, P7A; 22. P7T, P8A=D; 23. P8T=D, D5AR mate. Un mate elegante.

Veamos ahora un ejemplo de cómo no debe jugarse un final de alfiles.

N.* 108



Las negras tienen un peón de ventaja y buenas posibilidades de ganar la partida. Pero lo echan todo a perder al adoptar un erróneo plan de juego.

1. P4A?

Esta jugada «natural» es ya un error. Las negras debían situar sus peones en casillas de color opuesto al del propio alfil. Esto se conseguía mediante 1. P4CD, que al mismo tiempo impedía 2. T4T. En tal caso no era bueno para las blancas continuar 2. AXP, en vista de 2. ... T1A; 3. A4A, TXP.

Z. T4T! P4TD

3. T4R P4CR?

Nuevamente una mala jugada. Las negras no sólo debilitan la estructura de sus peones, sino que permiten a las piezas blancas ocupar posiciones activas.

4. **A7A!** **A1D**
5. **A6D** **T1T**
6. **R2R!**

El rey blanco inicia su marcha hacia el centro, mientras el negro todavía tiene que buscar un modo de poner en juego sus piezas.

6. **P4T!**

Afortunadamente las negras han encontrado esta maniobra, sin la cual su situación sería sumamente precaria. Ahora, después de 7. R3D, T3T; 8. A5R+, R1A; 9. R4A, T3R; 10. R5D! las blancas por lo menos no están peor.

Finales de torres

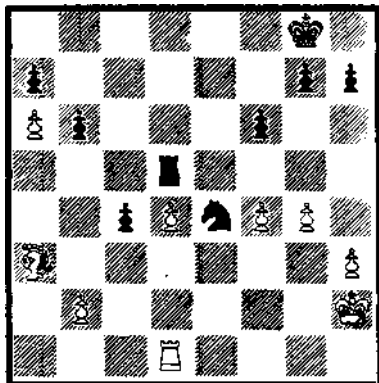
El final de torres está considerado con razón como uno de los más complejos. Su aparente sencillez disimula un contenido profundo, que exige del jugador el cálculo más preciso y un finísimo sentido de la posición.

Los finales de torres se encuentran en la práctica con mucha más frecuencia que otros. Es, por tanto, comprensible que el ajedrecista que desea perfeccionar su juego no pueda en absoluto prescindir de su estudio, a fin de evitar los errores en posiciones teóricas típicas y conocidas.

Una de las principales características de los finales de torres

consiste en el hecho de que a menudo una superioridad posicional tiene más importancia que las ganancias materiales.

N.º 109



La posición de las blancas parece incierta. El caballo negro es claramente superior al alfil de su adversario. El PD blanco es débil, y también puede ser atacado el PTD. A las negras ahora les convenía reforzar la posición del caballo mediante 1. ..., P3C seguido de 2. ..., P4A, después de lo cual el logro de la victoria sólo sería cuestión de tiempo. En lugar de dicho plan, permitieron la transición a un final de torres en que quedaban con un peón pasado de ventaja, pero... sin posibilidades de victoria.

1. ... **C4A?**
2. **T1R!** **TxP**

¿Qué otra cosa? A 2. CxP sigue 3. T8R+, R2A; 4. T7R+, R3C; 5. TxPT, **T4D**; 6. P5D y ahora son las negras quienes han de luchar por las tablas.

3. AxC P x A
4. T7R!

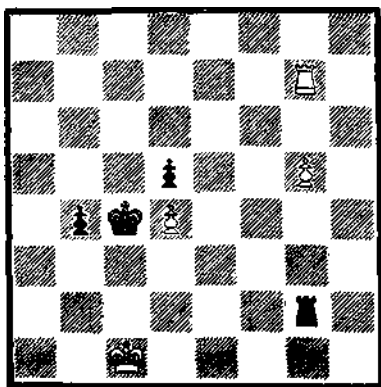
¡Lo preciso! Un activo contra-juego es el mejor plan de defensa en tales posiciones.

4. ... T7D +
5. ESC T x P
6. T x PT T7D
7. R3A!

El avance de los peones negros queda detenido. La torre blanca ocupa una excelente posición en la séptima fila, impidiendo que el rey de las negras tome parte activa en el juego. Después de 7. ..., P6A; 8. R3R, P5A; 9. P5A la partida fue declarada tablas.

El gran conocedor de los finales de torre y gran maestro A. Rubinstein solía diferir en lo posible la captura de los peones débiles de su adversario, a fin de no permitirle contrajuego alguno.

N.º 110
Leonhardt Spielmann
San Sebastián, 1912



Para el maestro austríaco, cuya

puntuación en el torneo le situaba en uno de los primeros puestos, el resultado de este encuentro tenía gran importancia. En la posición que representa el diagrama la partida fue aplazada, y las negras se dispusieron a anotar su jugada secreta. «Mis colegas y mi adversario — escribiría más tarde Spielmann — me congratulaban ya anticipadamente por la victoria. Tan evidente les parecía la jugada 1... R6A que ni se les pasaba por la imaginación que alguien pudiese no verla... Mi jugada secreta causó sensación.»

1. ExP?

Continuando de esta manera, las negras permiten que su adversario gane dos tiempos y avance con su peón hasta 7C. Lo correcto para ganar era 1. ..., R6A!; 2. T7AD+, RxP (ahora esta captura se efectúa con ganancia de tiempo, ya que las blancas han de volver a defender su PC. No es posible 3. T7CD a causa de 3... TxP; 4. TxP+, R6A); 3. T7CR, R6A; 4. T7AD+, R6D!; 5. T7CR, P5D; 6. P6C, T7AD+; 7. RIC (a 7. RID sigue 7. ..., T3A!; 8. T8C, R6A; 9. P7C, T2A y gana), 7. T3A!; 8. T8C (tampoco hay salvación después de 8. T7C, TxP; 9. TxP, R6A; 10. T8C, T8C+; 11. R2T, P6D; 12. T8AD+, R7D; 13. R2C, T4C, etc.), 8. ..., R6A; 9. P7C, T2A! y las blancas pueden deponer las armas.

2. P6C!

El peón blanco ha avanzado un paso, y todavía las negras no han creado ninguna amenaza.

2. ... **R6D**
3. **T7D** **P5D**
4. **P7C!** **T3C**

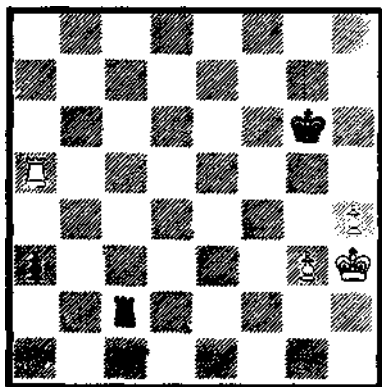
Si 4. ..., R6A, las blancas dan primero jaque mediante 5. T7AD+, y luego atacan uno de los peones negros. Ahora, en cambio, se pone en juego el rey blanco.

5. **R2C** **T8C**
6. **R3C**

El peón negro en 5C se pierde, puesto que a 6. ... T8C+ sigue 7. R4T y la torre de las negras ha de regresar a la columna CR. Pero las blancas tampoco pueden ya ganar.

Para enjuiciar estos finales es de primerísima importancia la posición que ocupan los reyes y las torres. Si se consigue obligar a la torre enemiga a que adopte una posición pasiva, esto es ya un importante logro.

N.º 111
Tarrasch **Chigorin**
Match. 1893



1. ... **T7TD?**

Ahora la torre negra sé\halla privada de su libertad de movimiento y 0o puede tomar parte en la lucha contra los peones enemigos. Como lo ha demostrado I. Maizelis. era preciso jugar 1. ..., P7T!; 2. P5T+ (nada logran Las blancas con jugadas de espera, pues las negras maniobrarán con su torre a lo largo de la séptima fila. Si 2. R4C, es buena la respuesta 2. ... T5A+), 2. ..., R3A; 3. R4T (una bonita variante sería 3. P4C, T4A!; 4. TxP, R4C! y tablas). 3. ..., T7T+; 4. R4C, T7CD; 5. T6T+, R2C; 6. R5C. T4C+; 7. R4T, T7C; 8. P4C, R2A. Parece como si las blancas hubieran conseguido mucho; sin embargo, no pueden ganar. Por ejemplo: 9. T7T+, R3A!; 10. P5C+. R4A; 11. P6T. T7T+; 12. R3C, T8T!; 13. TxP, RxP tablas; o bien 9. P6T. T3C! y las negras se salvan. No es difícil percatarse de que la actividad de la torre negra, en combinación con ja amenaza ..., P8T=D, no permite un avance decisivo de los peones b-a-icos. La partida concluyó del modo siguiente:

2. **R4C** **T8T**
3. **T6T+** **R2A**
4. **R5C!**

Ei rey blanco toma parte activa en los acontecimientos, pero la torre negra no es capaz de acudir en ayuda de su propio rey.

4. ... **P7T**
5. **P4C** **R2R**
6. **T7T +**

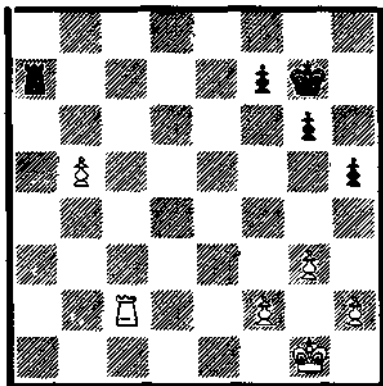
y las blancas no tardaron en conseguir la victoria definitiva: 6. ... R1R; 7. P5T, RÍA; 8. P6T, T8CD (si 8. ..., RIC decide 9.

R6C amenazando mate); 9. TxP, etc./

En los finales de torres es muy importante saber luchar contra los peones pasados del adversario y contener su avance. Dentro de lo posible, la torre ha de situarse detrás del peón pasado, ya sea propio o enemigo. En el primer caso, para apoyar su avance hasta la casilla de promoción; en el segundo, para tener la máxima libertad de acción.

En el ejemplo siguiente las blancas no tienen en cuenta este principio, y su adversario aprovecha inmediatamente la oportunidad que se le presenta.

N.º 112



1. P6C?

Grave error, que permite a la torre negra colocarse detrás del peón. Continuando 1. T2C!, R3A; 2. P6C, T2C; 3. R2C, R3R; 4. R3A, R3D; 5. R4A las blancas podían ganar la partida.

1. ... **T8T+!**
2. S2C **T8CD**

Ahora las blancas tienen que defender su peón mediante 3. T6A. Después de 3. . . . T6C; 4. R1A, T7C! se llegó a un final en el que la torre negra ocupa una posición excelente, atacando el peón blanco y al mismo tiempo impidiendo que el rey enemigo entre en juego. La partida acabó en tablas.

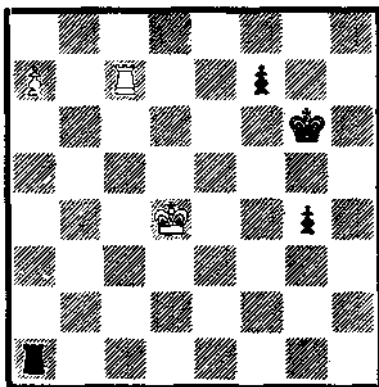
Para bloquear los peones pasados del enemigo es generalmente ventajoso servirse del rey.

N.º 113

Alekhine

Euwe

Match, 1935



Las negras no pueden ganar, pues el rey blanco consigue ocupar a tiempo la casilla 4AR y bloquear los peones enemigos. Pero para lograr esto hay dos caminos: 1. R5R y 1. R3R. Alekhine jugó:

1. E5R?

Esta jugada aparentemente activa pudo causar la derrota. Lo correcto era 1. R3R!, P4A (a 1. . . . T5T seguiría 2. T4A!); 2. R4A,

T5T+; 3. R3C, R3A; 4. T7CD!, R4R; 5. T5C+, R3R; 6. T6C+, R4D; 7. T5C+ y las negras no pueden evitar la repetición de jugadas.

1. P3A+?

Ahora son las negras las que se equivocan. La partida se ganaba mediante 1... T5T! privando al rey blanco de la casilla 4A. Posiblemente Euwe temió la continuación 2. T4A, pero en este caso las negras ganaban obligando al rey blanco a alejarse de la zona crítica: 2. ..., P3A+!; 3. R6R, T3T+ seguido de 4.... R4C. Después de la jugada del texto, el rey blanco se posesionó del punto 4AR, y la partida derivó rápidamente hacia las tablas.

2. **R4A!** T5T+!
3. **R3C** P4A

O 3. ... R4C; 4. T7CR+, R4A;
5. R4T!

4. **R4T** R3A
5. **T7CD!** Tablas.

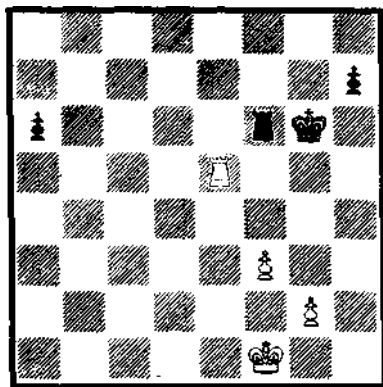
Una defensa pasiva permite generalmente al adversario provocar debilidades en la estructura de nuestros peones y preparar una invasión de nuestro territorio con sus piezas.

(Diag. num. 114)

¿Es posible que las blancas puedan ganar en esta posición? Aunque lograran capturar el PTD negro, el resultado normal debería ser tablas. Ahora Stoltz podría persuadir a Alekhine de la inutilidad de proseguir el juego, si continuara 1. ... T4A, y en

N/ 114

Alekhine Stoltz
Salzburg, 1942



caso de 2. T4R, entonces 2.... P4TR!. Pero las negras adoptan una táctica de espera, permitiendo así que el enemigo active sus piezas.

1. ... T3C
2. **T5TD** T3R

También aquí había que jugar 2... P4T!. Por otra parte, aun después de la jugada del texto las negras no tienen por qué perder.

3. **P4C!**

Primer logro positivo del blanco.

3. ... R3A
4. **R2A** P3T
5. **R3C!** R3C
6. **P4A** T3C?

A pesar de la apreciable mejora en la posición del blanco, las negras podían todavía forzar las tablas renunciando a su defensa

pasiva. Era preciso jugar 6.... T6R+!. Si 7. R2A, entonces la torre negra se mueve a lo largo de la sexta fila y no permite que el rey blanco siga avanzando hacia adelante. La torre blanca con los peones no pueden ganar sin la cooperación de su rey. En caso de 7. R4T las negras continúan 7. T6AR, y después de 8. P5A+, R2C; 9. TxP, T8A se logran las tablas dando jaque al rey blanco desde atrás. La jugada hecha en la partida permite a Alekhine pasar a la ofensiva.

7. R4T	R2C
8. P5A!	T3AD
9. T4T	T3CD
10. T5T	T3AD
11. T5D	T3CD?

El negro sigue con su táctica pasiva y expectante. Entretanto, negros nubarrones se ciernen sobre su posición. Era indispensable jugar 11. . . . T8A, tratando de activar la torre. A 12. T7D+, R3A; 13. T6D+, R2C; 14. TxPTD las negras podían contestar 14. T8TR+; y si 13. T7TR sigue 13., T8TR+; 14. R3C, P4TR!; 15. T6T+, R2A; 16. P5C, T8CR+!, etcétera.

12. R5T T3AD

Ahora ya es tarde para 12. T8C, debido a 13. T7D+, R3A; 14. T6D+, R2C; 15. T6CR+ y las blancas ganan.

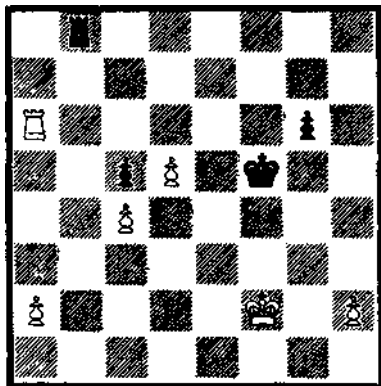
13. T7D+ R1A
14. T7TD!

Después de 14. . . . T3CD; 15. T7T, R1C; 16. T7R!, R1A; 17. T6R! las blancas forzaron el cambio de torres y obtuvieron un fi-

nal de damas con un peón de ventaja, que bastó para darles la victoria.

El resultado de la batalla en los finales de torres depende en gran manera de la acción conjunta de la torre y el rey. A pesar de lo reducido del material en muchos casos es posible crear peligrosas amenazas contra el rey enemigo. No pocas veces la actividad de ambas piezas compensa una pérdida considerable de material.

N/ 115
Budo Mazel
VII campeonato de la URSS,
1931



Las blancas tienen dos peones de ventaja. Prosiguiendo 1. R3R!, T7C; 2. T5T, TxPTR; 3. TxP, TxP; 4. T8A! hubieran ganado fácilmente la partida.

1. TOAD? R5A!

El rey blanco es ahora objeto de ataque.

2 TxP?

Otro error, tras el cual ya no es posible ganar el juego. Era preciso continuar 2. T6R!, TSC; 3. T2R! (¡La torre ha de apoyar el peón desde atrás!), 3., TxP; 4. T2D!, T5C; 5. P6D, TIC; 6. P7D, T1D; 7. R2R, R4R; 8. R1D, R3R; 9. R2A, y si las negras capturan el PD blanco quedan con un final de peones perdido.

- | | |
|---------|-------|
| 2. ... | T7C+! |
| 3. R1R | R6R! |
| 4. R1D | R6D |
| 5. R1A | T7AD- |
| 6. R1C | R6A |
| 7. P4TD | |

O bien 7. T5C, TxPTR; T3C+, RXP.

- | | |
|----|-------|
| 7. | T x P |
|----|-------|

Aquí las blancas jugaron 8. P6D?, después de lo cual las negras forzaron tablas: 8. T8T+; 9. R2T, T7T+; 10. R3T, T8T!. Mucho más difícil hubiera sido su tarea en caso de

- | | |
|----|------|
| 8. | P5T! |
|----|------|

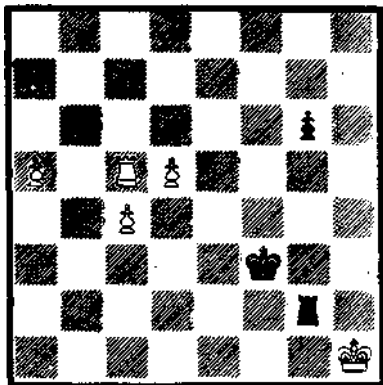
Si ahora las negras hubiesen continuado de modo análogo ai de la partida: 8., T8T4-; 9. R2T, T7T+; 10. R3T, T8T, el rey blanco se escapa por 4T.

- | | |
|----|------|
| 8. | R6C! |
|----|------|

Ahora el rey de las blancas tiene que ir hacia el flanco opuesto, ya que el intento de hacer volver al juego la torre mediante 9. T5C + , RxP da tablas inmediatas. En caso de 9. R1A, R6A; 10. R1D, R6D; 11. R1R, R6R; 12. R1A, R6A; 13. R1C, T7CR+; 14. R1T los jaques se acaban, pero las

negras disponen ahora de una instructiva maniobra salvadora, que el lector hará bien en recordar.

N.º 116



- | | |
|---------|------|
| 14. ... | T7D! |
|---------|------|

Amenaza 15., R6C ganando.

- | | |
|---------|-----|
| 15. T6A | P4C |
|---------|-----|

Una curiosa posición. Ante cualquier acción de las blancas, el negro dispone de suficiente defensa. Por ejemplo, a 16. T6A+ sigue 16. ... R6C; 17. T1A, T7TR+; 18. R1C, T7CR+ y jaque perpetuo. Las blancas pueden jugar 16. T6R, pero entonces sigue 16., P5C!; 17. T1R, R6C; 18. T3R+, R7A; 19. T3TD, P6C1; 20. T1T, T5D!; 21. T2T+, R8A y tablas.

- | | |
|-----------|-----|
| 16. T6CD! | P5C |
| 17. T1C | |

Había que prevenir la amenaza 17., T8D+, 18. R2T, P6C+; 19. R3T, T8TR mate.

17. ... **R7A!**
18. **P6T**

19. **P7T** **T5D!**
20. **T2C +** **R8A!**

La variante 18. TIC. T6D!; 19. T2C+. R8A conduce a tablas, e incluso pueden perder las blancas si continúan 20. P6T?. T6TR+; 21. T2TR, P6CÜ; 22. TxT, P7C+; 23. R2T, P8C = D! mate.

18. ... **P6C**

y las blancas han de conformarse con tablas, ya que sería malo 21. T2TR a causa de 21. . . .T5T!; 22. TxT, P7C+ seguido de mate en dos jugadas.

Final sumamente instructivo, que ilustra de manera convincente la fuerza de las piezas cuando actúan unidas.

4

ERRORES PSICOLÓGICOS

Los errores psicológicos constituyen un grupo aparte. En su mayoría se deben al carácter y hábitos del hombre. Entre ellos pueden también contarse los descuidos graves, provocados, en general, por una insuficiente disciplina interna en el ajedrecista. A menudo las decisiones tomadas apresuradamente son debidas a un excesivo optimismo o a una sobreestimación de las propias posibilidades. Pero, por otra parte, la falta de seguridad en las propias fuerzas suele ser también muchas veces causa de una prematura capitulación psicológica. A muchos peligros se expone quien cede a ciertas debilidades tales como jugar a tender celadas o buscar a toda costa la belleza.

Gran parte de los errores psicológicos tiene su origen en el carácter mismo del pensamiento ajedrecístico, donde se entremezclan consideraciones generales de orden posicional con elementos de cálculo concreto. Los principios y jugadores de escasa

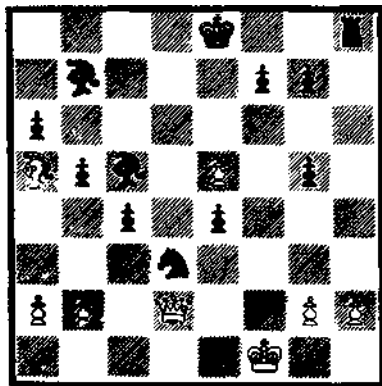
fuerza llevan la lucha de acuerdo con principios y cálculos concretos. Cuanto mayor es la experiencia del ajedrecista, tanta más importancia tienen para él las leyes generales que presiden el juego del ajedrez. Poco a poco el cálculo concreto viene a convertirse en mero complemento de apreciaciones generales, basadas éstas en la experiencia y conocimientos adquiridos. Al sobreestimar el papel que desempeña el cálculo de posibilidades concretas, se cometen con frecuencia errores ligados al concepto general de la posición. Por otro lado, un exagerado respeto a las leyes generales o un juego basado únicamente en éstas últimas a menudo dan origen a errores tácticos. La habilidad para encontrar el justo medio entre estos dos elementos constitutivos del ajedrez y para recordar el papel exacto de cada uno de ellos en un determinado momento de la lucha es el patrón por el que se mide la fuerza del jugador.

La pieza olvidada

«¡Otra vez me he dejado una pieza!» ¡Cuántas veces hemos oído esta frase y cuántas también ha salido de labios de ajedrecistas de todas las categorías! Aparentemente el recuerdo mismo de una partida perdida por un grave descuido provoca la repetición de un error semejante en la siguiente. Pero no hay tal.

En la mayoría de los casos la pieza olvidada es una situada lejos del sector en que se desarrolla el fuego más vivo de la batalla. El jugador que ataca en el flanco de rey concentra naturalmente su atención en las piezas que toman parte directa en las amenazas y en las repercusiones de éstas. En cambio, parece como si se esfumaran de la mente esas otras piezas que contemplan pasivas los acontecimientos desde el otro lado del tablero, y a veces llegan a olvidarse por completo. Entonces es cuando puede perderse la partida por causa de «la pieza olvidada».

N.º 117



Juegan las negras. El blanco podría ya abandonar. Y así lo haría probablemente si el negro ahora jugase 1. ... , P6R! seguido de 2. ... TxP. Pero las negras tomaron el peón inmediatamente, cosa perfectamente factible, aunque permite al blanco demorar un poco su capitulación.

1. ... TxP
2 DXP

Ai blanco le asoma una tímida esperanza: ¿Y si en el fragor de la batalla las negras no se percataran de la amenaza 3. D8D mate?

2. ... T8T+
3 R2R T8R+?!

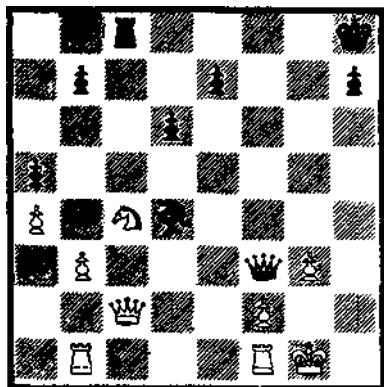
Al colocar su torre en 8R, las negras se recrearon por algún tiempo en el bonito final de mate que tenían en perspectiva (4. R2D, P6R+; 5. R2A, T8AD mate). A continuación levantaron la vista para echar una ojeada al resto del tablero y vieron... ¡ei alil enemigo en 5T!

¡Horrible final! El tranquilo alfil, que tanto tiempo llevaba ya inactivo en el extremo del tablero, es quien asesta ahora ei golpe definitivo. Las negras abandonaron.

Uno se imagina que el jugador fuerte, el maestro, no se olvida nunca de sus piezas. Para persuadirnos de lo contrario, veamos un ejemplo tomado de la práctica entre dos maestros.

(Diagrama núm. 118)

Las blancas tienen una torre de más, pero las amenazas del negro son muy peligrosas. En pri-



mer lugar se amenaza 1. ..., DXPCR+ seguido de mate en pocas jugadas. A pesar de todo, las blancas podían conseguir la victoria moviendo sencillamente la torre de rey: 1. TR1D!, DXPCR+; 2. R1A, D6T+; 3. R1R!. Las negras pueden dar ahora una serie de jaques: 3. ..., D8T+; 4. R2R, D4T+; 5. P3A, D7T+, pero a fin de cuentas el rey blanco acaba por encontrar refugio: 6. R3D, D5A; 7. D2D, DXP+; 8. R2A y ganan. Zagoriansky vio esta continuación, pero decidió defenderse de la amenaza 1. ..., DxPCR+ con una jugada más «sencilla».

1. E2T??

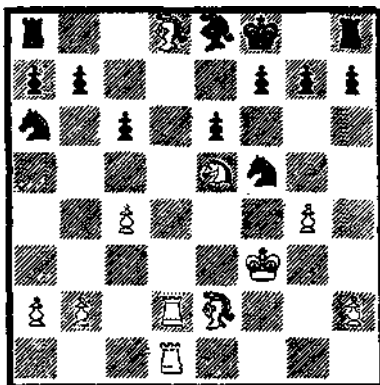
Contando con protegerse de los jaques después de 1. ... D4T+; 2. R2C, D4D+ mediante 3. P3A.

1. T4A!

La intervención de esta olvidada torre hizo que las blancas de-

pusieran inmediatamente sus armas.

Sobre este tema de «la pieza olvidada» nos ofrece un curioso ejemplo en uno de sus artículos el malogrado gran maestro de Vladivostok (maestro solamente cuando publicó el artículo) A. Zaitzev.



«Esta posición se produjo en dos partidas más de un torneo temático por correspondencia. Con gran sorpresa por mi parte, ambos adversarios, que jugaban con las negras, continuaron 19..... C5T+?!, sin advertir que después de 20. AxC se quedan sin la pieza. Y cuando dos años más tarde en un torneo internacional el representante de la R.D.A. Hellbig alcanzó esta misma posición, esperé con impaciencia su jugada 19. ¡Esta, por supuesto, fue 19. ... C5T+?!.

«¡Caso totalmente inexplicable de colectiva ceguera ajedrecística, incluso en partidas por correspondencia!»

¿Cómo luchar contra semejan-

tes distracciones? Tal vez la única receta sea prestar una mayor atención a las piezas, propias y ajenas, situadas en posiciones poco usuales y lejos del punto en que se desarrollan los acontecimientos. Ni siquiera a las piezas de ajedrez les gusta que se olviden de ellas...

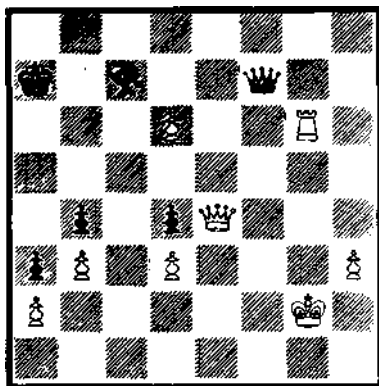
El excesivo apetito

Las partidas entre principiantes a menudo se caracterizan por la gran ventaja de material de uno de los dos bandos. El método más sencillo para hacer valer dicha ventaja consiste, como es natural, en simplificar la posición. Al provocar y efectuar cambios, nosotros mismos reducimos el número de piezas que participan en la lucha. Otro método, igualmente posible, de realizar la mencionada ventaja de material es emprender un ataque directo contra el rey enemigo. Pero si disponemos de una gran superioridad de fuerzas, hemos de poner especial atención en las posibilidades tácticas de nuestro adversario y en sus aparentes «distracciones» o jugadas hechas «sin interés». Muchos jugadores, al quedar en mala posición, comienzan a hacer verdaderos alardes de ingenio, explotando todas sus posibilidades. La captura de un peón o pieza «abandonados a su suerte» puede dar al resultado de la batalla un sesgo totalmente imprevisto.

(Diagrama núm. 120)

Las negras acaban de retirar su dama de 3AR jugando 1.... D2A. El blanco decidió entonces

N.º 120



incrementar su ventaja de material y capturó el alfil.

2. PxA

Al hacer esta jugada, las blancas debieron haberse fijado en que al rey negro no le quedan ahora casillas de escape y que, por otra parte, todos los peones negros se hallan bloqueados. El hecho mismo de que el alfil enemigo se pusiera a tiro del peón blanco, debió hacer sospechar a las blancas que aquí había «gato encerrado». Y en efecto, la partida acaba en tablas.

2. ... D6A + !
3. R1C D8A +
4. R2T DXPT+

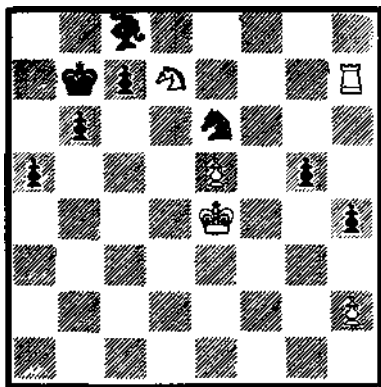
El rey blanco no puede ponerse a cubierto de la persecución de la dama enemiga, y en caso de capturarla el rey de las negras queda ahogado.

En el ejemplo siguiente las negras, que tienen considerable ventaja de material, emprenden una maniobra destinada a ganar

todavía más... y pierden la partida.

N.º 122
Voronkov Chistiakov
1959

N.º 121
Soloviev Kuzin
1959



1. ... AxC?

Lo correcto era 1. ..., P5T.

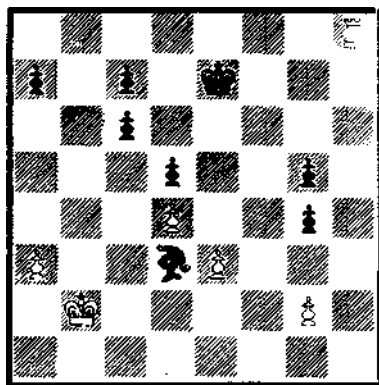
2. TxA C4A +
3. R5A CxT

Las negras tienen ahora un caballo y tres peones de más, pero la siguiente respuesta del blanco pone de manifiesto que su posición es desesperada.

4. P6R! R1A
5. P7R! C3A
6. RxC

Las negras abandonan.

Cuando se tiene ventaja de material o de posición es muy importante no dar al adversario posibilidades de agudizar la lucha.



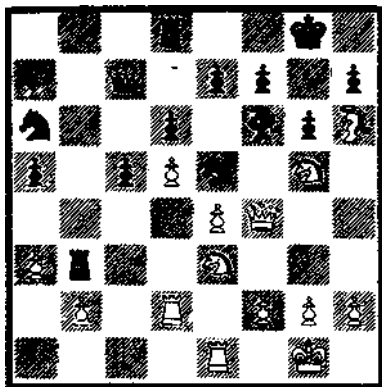
Las blancas pueden ganar. Para ello bastaría la sencilla jugada 1. P3C seguida de R3A y T1TD. En lugar de ello, el blanco resolvió sacar partido de la activa posición de su torre y salir con ella a la caza de peones. Pero a su vez las negras logran rápidamente un peligroso contra-juego.

1. T8AD? P6C!

He aquí la posibilidad con que contaba el negro. El peón enemigo en 2C será ahora objeto de ataque.

2. TxP+ E3A
3. R1A A8A!
4. TxPA + ? ...

Las negras pierden la cabeza y cometen un segundo error. Jugando 4. TXPT, AXP; 5. R2D, A5R; 6. R1R, aún podían aspirar a la victoria. En cambio ahora el rey negro se vuelve muy activo. Después de 4. ..., R4A; 5. R2D, AxP la partida acabó en tablas.



A esta posición se llegó en una partida Fedorov - Weingold, jugada en el campeonato juvenil de la URSS (Vilna, 1970). La posición de las negras es preferible. La iniciativa de las blancas en el flanco de rey ha llegado a un punto muerto, mientras que las posibilidades del negro en la otra ala son mucho más reales. Especialmente bien situado está el caballo en 4R, casilla desde la que controla importantes puntos. Continuando 1. ..., T1D-1C seguido eventualmente de ..., P5A y ..., C4AD, las negras podrían ir reforzando poco a poco su posición sin permitir que el blanco active sus piezas. Empero juzgando incorrectamente el estado de cosas las blancas prosiguieron:

1. **C6D?**

Con esta jugada las negras ganan la calidad. Pero para ello ha tenido que alejarse de su excelente puesto el caballo de 4R, cosa que permite a las piezas blancas reanudar sus activas operaciones en el flanco de rey.

Primera sorpresa desagradable para las negras. Estas no pueden ahora retirar el alfil a causa de 4. D \times PA+, etc. Por otra parte, el blanco amenaza 4. C \times A+, P \times C; 5. D \times PA seguido de mate en 7C. Las negras, en consecuencia, se ven forzadas a cambiar su alfil, que tan importante papel desempeña en la defensa de las casillas debilitadas por la jugada ..., P3C.

3. ... A \times C

4. **A \times A**

Nueva sorpresa. Las negras no pueden jugar 4. ... T1AR debido a 5. C6A+, R1T (5. P \times C; 6. A \times P seguido de 7. D6T y mate); 6. D4T!. Y si 4. ... R2C las blancas ganan con la bonita jugada 5. A6A+!, P \times A; 6. D6T-r seguido de 7. CXP.

4. ... **P3A**

5. **A \times P!** **P4T**

A 5. ..., P \times A seguiría 6. D \times PA y no se ve defensa satisfactoria contra la amenaza 7. C6T mate. Y si 5. ..., T1AR, entonces sigue inmediatamente 6. C6T mate.

6. **C6T+** **R2T**

7. **C5A!**

y después de 7. ... P \times A; 8. D6T+, R1C; 9. D \times PC+, R1T; 10. D \times PA+, R2T; 11. C7R las negras abandonaron.

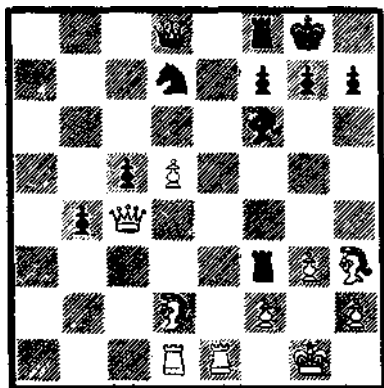
La iniciativa de las blancas, que volvió a cobrar vida en forma de un poderoso ataque, se reveló más importante que la ventaja material del negro.

A veces resulta muy difícil distinguir entre una pérdida obligada de material y un sacrificio. Uno de los dos bandos piensa que se trata de una superioridad bien lograda de material, mientras que el otro contempla su pérdida como un sacrificio.

En el ejemplo que sigue ambos contendientes aprecian de modo diferente la posición que surge tras la captura de una pieza por las blancas.

N.º 124

Goiovko Averbach
Moscú, 1950



1. D4CR

Las blancas van conscientemente a ganar una pieza. Más prudente era 1. Ax C, Dx A; 2. Dx PA.

1. ... T6D
2- Dx C TxPD!!

Inesperado y muy fuerte. Ahora las blancas han de cambiar las damas, tras lo cual el alfil blanco queda irremisiblemente clava-

do en 2D; ni siquiera las amenazas de mate en la octava fila conseguirá evitar que las blancas sufran pérdidas decisivas.

3. DXD T1Ax D

Amenazando 4. ..., A6A. Y si 4. A4C. entonces decide 4. ..., P4T!.

4. A2C T6D!

No inmediatamente 4. ..., T5D a causa de 5. A3AR! y las blancas se liberan.

5. A1AR T5D!

Ahora el negro amenaza 6. ..., P3T seguido de 7. ..., Tx A, contra lo cual las blancas no disponen de defensa suficiente.

La manera en que las negras apreciaron la posición después de la jugada 1. D4CR resultó más exacta y sagaz que la de su oponente. Por su parte el blanco, al capturar la pieza, quedó en situación difícil. Tratando ahora de explotar su última posibilidad, las blancas fuerzan el paso a un final en que sus dos alfiles habrán de luchar contra una torre y el alfil del adversario. Al ejicitarse todos los peones en un solo flanco, sus posibilidades de defensa son considerables.

6. Ax P T x T
7. Tx T Tx T
8. Ax P A5D!

Para obtener la victoria es indispensable a las negras cambiar el alfil de dama blanco por el propio. El blanco intenta susstraerse a dicho cambio, pero después de 9. A4C, T8C; 10. A2D,

T7C; 11. A1R, A4A! el alfil de dama blanco no puede abandonar la casilla IR, lo que permite a las negras forzar el pretendido cambio: 12. R2C, A5C; 13. AxA, TxA. Se ha producido un final en que, a pesar de una aparente complejidad, las negras no tardarán en conseguir el triunfo destruyendo los peones blancos: 14. R3A, P4C!; 15. P3T, P4T; 16. A3D, R2C; 17. R3R, P5T!; 18. PxP, TxP y el avance del rey negro hasta la casilla 8R decidió el resultado de la batalla.

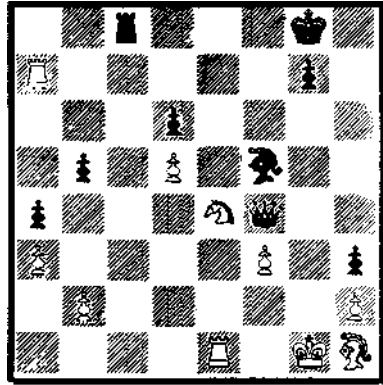
Los ejemplos examinados confirman una vez más la antigua verdad de que una ventaja de material no es siempre, ni mucho menos, equivalente al éxito. La pérdida de tiempo, que lleva a veces consigo una captura, exige gran atención por parte de! que inicia las operaciones.

El peligro del éxito

El deseo de ganar lo antes posible una partida «ganada» puede provocar un inesperado desastre. «Se mide siete veces, pero se corta una sola»; este antiguo proverbio ruso debe recordarse también cuando jugamos al ajedrez. ¡Cuántas veces aun los jugadores más experimentados, después de haber conseguido una ventaja material o posicional, relajan su atención y pasan por alto las sencillas amenazas tácticas de su adversario! A este respecto ofrecen un peligro especial las llamadas «posiciones ganadas».

(Diagrama núm. 125)

De hecho, las blancas pueden ya rendir armas. El negro no sólo



tiene ventaja de material, sino también un fortísimo ataque contra la posición completamente desmantelada del rey blanco. Por eso la jugada que sigue no puede menos de parecer lógica.

1. T7A

Si ahora 2. C3C, sigue 2. ..., D5D+; 3. R1A, D7A mate. Y es fácil de ver que tampoco se salvan las blancas con 2. C2A, D5D; 3. T8T+, R2T; 4. T1A, A6D y todo se acabó.

Pero la jugada de la torre negra, además de amenazar peligrosamente al rey enemigo, debilita su propia primera fila. Es cierto que las blancas no conseguirían nada con 2. T8T+, pero existe una bonita combinación.

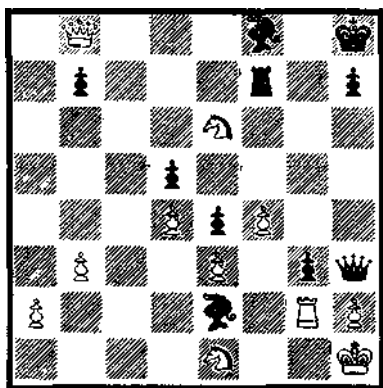
2. C6A+!! ...

Inesperadamente las blancas ganan: 2. ... PxC; 3. T8R mate; o bien 2....R1A (o 2. ..., R1T); 3. T8R mate.

¿Por qué perdió el negro la partida? Después de todo, tenían a

su disposición más de un camino para obtener la victoria. Ganaban sencillamente con 1. ..., AxC; 2. PxA, T7A, o con 1. ... T8A. A lo que parece, la circunstancia misma de que la posición enemiga se hallaba destruida por completo y la abundancia de métodos para ganar hizo que las negras relajaran su vigilancia.

N.º 126
Voronkov **Vasiliev**
 Sverdlovsk. 1953



La partida de las blancas está perdida. Las piezas negras han invadido las posiciones enemigas, y el caballo blanco en 6R está atacado, tocándoles jugar a las negras. Pero veamos lo que sucedió.

1. ... **A6A**
 2. CxA

Es necesario capturar este alfil. Naturalmente, no sirve a las blancas la variante 2. D5R+, A2C; 3. D8C+, T1A; 4. CxT, DxP mate. Pero ahora se vuelven peligrosos los peones negros.

2. ... PxC
 3. TxP P7A??

¡He aquí a lo que nos referíamos al hablar del peligro del éxito! Seguras de su triunfo, las negras quieren forzar rápidamente los acontecimientos y no se toman la molestia de calcular debidamente las variantes. La sencilla captura 3. ..., DxP les aseguraba la victoria, al quedar con una pieza de ventaja, aunque en este caso se veían obligadas a jugar un «engorroso» final después de 4. D5R+.

4. **D5B+**!

Claro está que las negras ya vieron este jaque.

4. ... **A2C**
 5. **TxA!**

[Esto es lo que no esperaban! Al proyectado movimiento 5. ... P8A = D+ seguiría 6. T1C+!, T2C; 7. DxT mate.

5. DxC

Las negras se conforman ya con tablas después de 6. DxP, P8A = D+; 7. T1C, D6A+; 8. T2C, D8A+. Pero la fuerte jugada que sigue destruye sus últimas ilusiones.

6. **TxT+!**

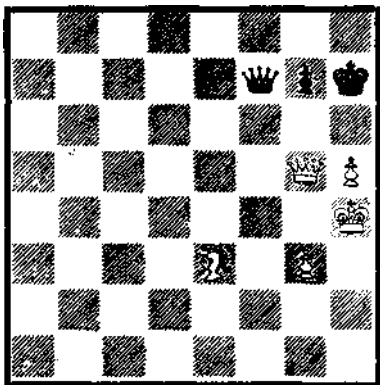
Las negras abandonaron. Después de 6. ... DXD; 7. PAXD se pierde el PA.

¡Terrible fin! Sólo tres jugadas antes, las negras cantaban victoria. Al estudiar este tipo de ejemplos, el gran maestro Kotov observa **en** su libro «Piense como

un gran maestro» que tales descuidos son sumamente raros en los casos en que un jugador busca la manera de salvarse en una posición difícil.

El siguiente final es muy instructivo.

N/ 127



El enemigo se resiste a abandonar la partida, y por ello las blancas deciden cambiar las damas para obligarle a que cese en su inútil empeño de continuar la lucha.

1. D6C+ EIT?!

Las negras dejan su dama indefensa, y precisamente este hecho debió poner en guardia al blanco. Pero este último, respirando ya los aires de la gloria, la capturó tranquilamente.

2. DxD??

Y estalló el **trueno**.

2 ... P4C + !!

Es difícil imaginarse una posición semejante. En caso de 3. R x P o 3. A x P o 3. P x P a. p. o finalmente 3. R4C se producen inmediatamente tablas por ahogado. Y si 3. R3T sigue 3... P5C+ con el mismo resultado, cualquiera que sea la respuesta del blanco.

Moraleja: ¡No apresurarse! Aun en la posición «más ganada» o ante la jugada «más evidente» es menester examinar nuevamente con tranquilidad las posibilidades del adversario. Nada va a suceder por ganar la partida unos minutos más tarde.

La jugada natural

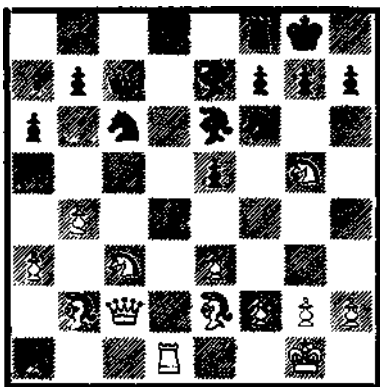
«Jamás hemos de ceder al encanto aparente de las jugadas naturales», escribió en su tiempo el campeón del mundo A. Alekhine. Todos los manuales de ajedrez destinados a principiantes hablan del peligro de las jugadas llamadas naturales, es decir, que saltan a la vista. Y, sin embargo, miles y miles de aficionados de diversa fuerza capturan o defienden instintivamente piezas atacadas, olvidando que tales respuestas «evidentes» distan a veces mucho de ser ventajosas.

(Diagrama n°un. 128)

Las blancas acaban de jugar C5CR, amenazando capturar el alfil negro en 3R y deteriorar la estructura de los peones negros. El segundo jugador se defendió de esta amenaza retirando dicho alfil.

1. ... A1A??

N.* 128



Esta jugada natural resultó ser un gravísimo error.

2. C5D!

La irrupción de este caballo decide inmediatamente el resultado de la lucha, al tener las negras que soportar graves pérdidas de material.

En esta posición las blancas jugaron 1. D3A, atacando la torre enemiga. El negro respondió 1. ... , T7R? y, tras varios errores por ambas partes, la partida acabó en tablas: 2. T1A, R3C; 3. D5R, C5C; 4. D6D+, R2T; 5. D7D, R3C; 6. D6D+, R2T; 7. D8A, CxPR? (ahora y antes las negras podían ganar mediante ... , TxPA); 8. C4A!, etc.

Si las negras no se hubieran apresurado a defender la torre atacada, habrían visto, naturalmente, la jugada

1. . . . P5C! . . .

Ahora, en caso de 2. DXT, decide 2. . . . PXC; 3. RÍA, P7T. Y el caballo no puede moverse debido a 2. . . . DxPA+.

A veces no es nuestra impulsiva jugada natural la que provoca la catástrofe, sino el convencimiento de que el adversario hará la jugada natural que esperamos.

N." 129
Cherepkov

1951

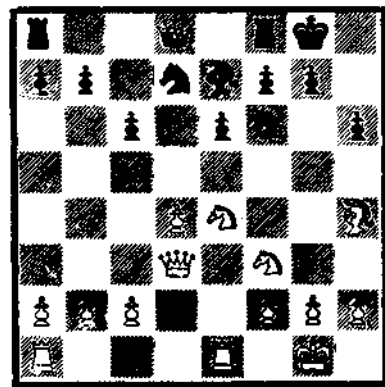
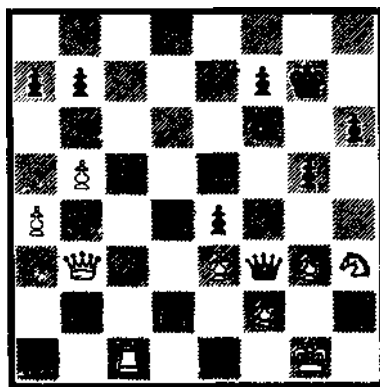
Bakulin

N.º 130

Bykhovsky

1959

Vasilchuk



Las posibilidades de ambos bandos son aproximadamente iguales, y es difícil imaginarse que dos jugadas más tarde las negras tuvieron que abandonar. He aquí lo que sucedió:

2. **AXA** CxC

Las negras decidieron ahora ganar un peón.

2. CxP??

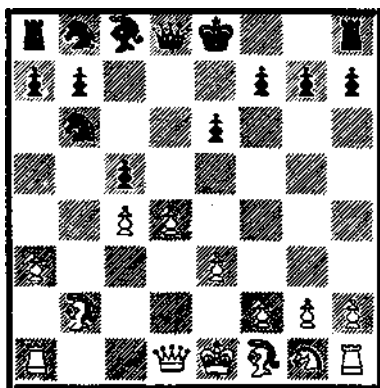
Pensando en la continuación natural 3. AxD, CxD, etc.

3 D3T!

Esta respuesta cogió a las negras totalmente desprevenidas.

Son también muy peligrosos los descuidos relacionados con jugadas naturales de desarrollo en la apertura.

N.º 131



En la posición del diagrama que precede, las negras desarrollaron una segunda pieza al tiempo que defendían el PAD.

1 ... C1C-2D??

Y, sin embargo, esta jugada natural constituye un grave error.

2. **PxP!** C2DxP

¿Qué más puede pasar? Ahora las negras pierden un peón y, lo que es peor, su rey se convierte en blanco de ataque de las piezas enemigas.

3 **DXD+** RxD

4. **A x P** T1CR

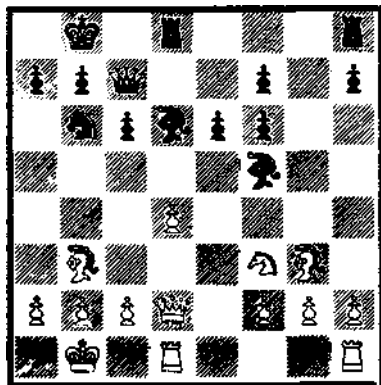
5. **A6A +**

y las blancas ganaron.

Una excesiva confianza en las jugadas naturales de desarrollo, que permiten movilizar las piezas, contribuye no pocas veces a que el adversario se apodere de la iniciativa. El siguiente ejemplo es buena ilustración de lo dicho.

N.º 132

Krutikhin **Voronkov**
Odessa, 1952



1. **TB1B?**

¿Qué puede decirse contra esta jugada? La última pieza blanca, aún sin desarrollar, se pone en juego. Y, no obstante, esto es un error.

- | | |
|---------|-------|
| 1. ... | A XA! |
| 2. PTxA | P4A! |

Inesperadamente las blancas se encuentran en dificultades. El negro amenaza 3... P5A ganando una pieza, y también 3... PXP.

- | | |
|--------|-----|
| 3. D5T | P5A |
| 4. A4T | T4D |
| 5. D4C | D3D |

Después del cambio de damas, el alfil blanco sigue amenazado y sin retirada satisfactoria.

- | | |
|----------|-----|
| 6. DXD + | TxD |
| 7. P3C | |

La respuesta natural 7. A5C no salva la pieza a causa de 7... P3TD.

- | | |
|----|------|
| 7. | C4D! |
|----|------|

También era posible, por supuesto, 7... CXA; 8. PXC, T3T. pero la jugada del texto es mucho más fuerte. Después de 8. T2D, P6A; 9. T2D-2R, P3TD; 10. P4CD, P4C; 11. A3C, CxP; 12. T3R, T1AD las negras no tardaron en conseguir el triunfo.

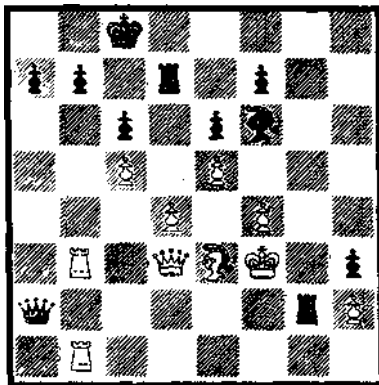
Así es como una «buena» jugada de desarrollo llevó a las blancas a una mala posición.

El afán de bellota

No pocas veces el ajedrecista que se ve en una posición gana-

da, en lugar de escoger el camino más sencillo y claro hacia la victoria, se empeña en coronar la lucha con una bella combinación.

N.º 133
Romanovsky Löwenfisch
1920



La posición de las blancas es desesperada. Las piezas negras han invadido su segunda fila horizontal, y después de la continuación evidente 1. ..., TxPT; 2. TIC (no hay otra defensa contra 2... D7CR mate), 2. ..., T7CR; 3. PxA, TxT; 4. AXT, D7CR+; 5. R3R, DXA+ el blanco no tiene más remedio que abandonar. En vez de esto, las negras inician una combinación a base de sacrificar la torre y pasan por alto una defensa del blanco única, pero del todo suficiente.

- | | | | |
|--------|------|---|----|
| 1. ... | T6C | + | ?? |
| 2. PxT | D7CR | + | |
| 3. R4C | T1D | | |

En esto residía la clave de la combinación. Se amenaza 4....

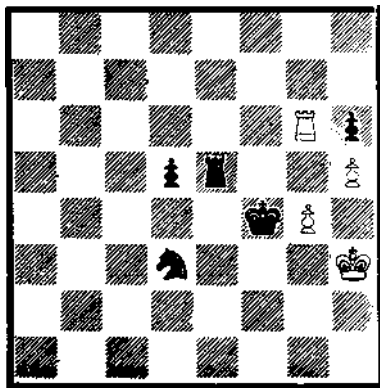
T1C+; 5. R5T, T1T+; 6. R4C. T5T mate. Y en caso de 4. P x A, T1C+; 5. R5T, D x P las blancas también reciben mate.

4. D7T!

Esta respuesta no fue prevista por las negras. La dama blanca ha conseguido defender :a casilla 8CR, y ahora el alfil negro está amenazado. A 4...D7R — seguiría 5. R x P, T1T; 6. D x Tr. Ax D; 7. T1C-2C, D4T+; 8. R2C y no se ve para el negro defensa satisfactoria contra la amenaza 9. T x P. En la partida se hizo 4. ..., T1T; 5. D x T + , Ax D; 6. T x P, D7R+; 7. R4T! (desde luego no 7. RXP?. D4T+; 8. R2C. D7R+ y las blancas han de contentarse con tablas). 7. . . .D3T: 8. T8C+, R2A; 9. A2D! y las negras abandonaron.

Tampoco trajo nada bueno e, afán de belleza en el siguiente ejemplo.

N.º 134



Las negras tienen una pieza de más, un peón pasado y la posi-

bilidad de atacar directamente al rey blanco.

1	...	C7A	+
2.	R4T	T4C	
3.	T6AR +	R6R	
4.	T6R+	R6A?	

Las negras empiezan a jugar con vistas a una posición artística, pero al final van a encontrarse con una inesperada refutación. Ganaban de inmediato continuando sencillamente 4. . . . R6D; 5. T6CR, TXPC+!; 6. T x T, CXT; 7. RXC, R5R.

5.	T6AR +	R7C
6.	T6CR	P5D?

Siempre en el mismo estilo «artístico». Era menester volver con el rey a 6A y de allí seguir hasta 6D.

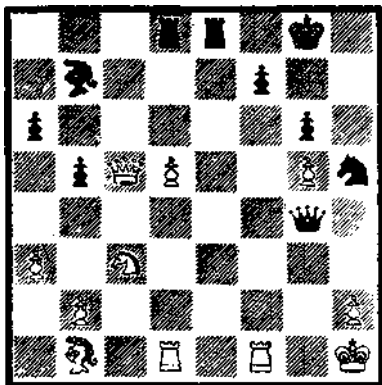
7.	T x T	P x T +
8.	R x P	C x P

Parece definitivo. En caso de 9. RXC, P6D; 10. P6T. P7D; 11. P7T. P8D = D+ las negras coronan el peón con jaque y ganan.

9.	R4A!	P6D
10.	P6T	P7D
11.	P7T	C4R!

¡Esto ya es más de final artístico! Las blancas no pueden tomar el caballo: 12. RXC, P8D = D; 13. P8T = D, D8TD+. Y si 12. R3R, P8D=D; 13. P8T=D, D6D+; 14. R4A, C3C+ y parece la recién adquirida dama de las blancas. Pero una ligera inversión en el orden de jugadas

12	P8T=D	C3C +
13.	R3R!	



cas sólo pueden defenderse del mate (6. ..., T1TR) entregando la dama.

1. ... TxP?
- 2 TxT

Esta captura con la torre es forzada, pues si 2. CXT decide 2. ..., C6C+!; 3. PxC, D6T+; 4. R1C, DXP+; 5. R1T, T7R.

2. C5A

Una posición curiosa. A 3. TXC seguiría 3. ..., T8R+ con mate. También llevaría al desastre 3. A4R, TxA; 4. T8D+, T1R+!. Pero la sencilla retirada

3. DIC!

para inesperadamente todas las amenazas del adversario. Las negras no encontraron nada mejor que cambiar las damas: 3. ... DXD+; 4. RxD, lo que después de 4. ... CxT; 5. A2T!, T4R (se

ve claramente que no es posible 5. ... CxC a causa de 6. AxP+ y entonces ganarían las blancas); 6. P4TR, R1A; 7. AxC, Ax A desembocó en un final igualado.

El arma de la astucia

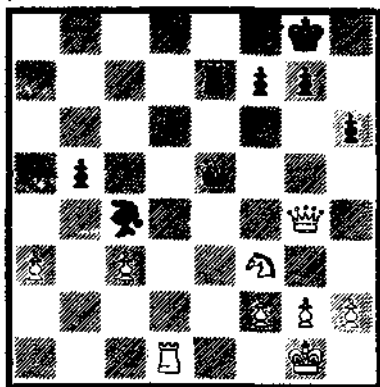
En manos de un jugador inventivo el arma de la astucia es la celada. Con la ayuda de una celada es posible ganar la partida rápida y brillantemente. En posiciones desesperadas permite a veces salir repentinamente de apuros. El conocimiento de las celadas, especialmente en las aperturas, nos ayuda a evitar no pocas sorpresas desagradables.

La celada se caracteriza ante todo por la presencia de un cebo. Si el adversario se deja seducir por dicho cebo, cae entonces en la trampa. En la mayoría de los casos la celada va unida a una combinación oculta y bien disimulada. La jugada introductora de la celada no es forzosa para el adversario. Por esta razón no conviene tender celadas cuando la respuesta correcta de nuestro oponente puede ser causa de que se empeore la propia posición. Pero la celada «propicia», que se presenta por sí sola y no ofrece peligro de deteriorar el propio juego, es un arma temible en el contexto de la lucha táctica.

(Diagrama núm. 137)

Con su última jugada: C3A las blancas se han defendido del mate en su primera fila horizontal. Al mismo tiempo atacan la dama del adversario y tienden a éste una disimulada trampa, tentándole a que capture un peón.

N.º 137



1. **DxPA??**

Las negras piensan que dicha entrega de peón es forzada para su adversario, y lo capturan tranquilamente.

2. **T8D + R2T**
3 **C5C + !**

Y sólo ahora las negras se dan cuenta de que en caso de 3... R3C <3. ..., PxC? 4. D5T mate) pierden irremisiblemente la dama: 4. C6R+! (pero no 4. C4R+?, R2T; 5. CxD??. T8R mate), 4. R3A; 5. DxP+, RxC; 6. DXD.

(Diagrama num 138)

La posición de las blancas es desesperada. El negro amenaza 1. ..., T7A. Echando mano de su último recurso, Stein tiende una celada a su adversario, confiando en que éste responda automáticamente y haga la jugada más natural.

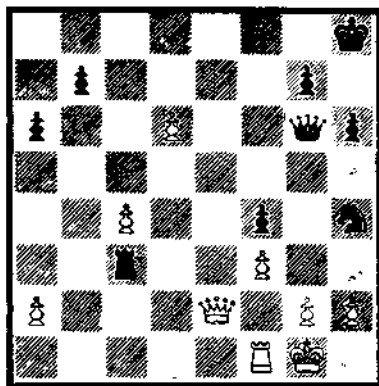
1. **P7D!** **D3C + ??**

N.º 138

Sfein

Uhlmann

Moscú, 1971



La celada dio resultado. Las negras han caído en la red que se les tendía. Ganaba con toda facilidad 1... T6D; 2. D8R + R2T y ahora no es posible 3. P8D=D a causa de 3. ..., DxP mate.

2. **P5A!** **DxP +**
3. **R1T**

No es difícil percatarse de que la transformación del peón blanco en otra dama es del todo inevitable.

En los encuentros de jugadores fuertes, las celadas suelen tener, por regla general, una base psicológica. El gran maestro Bronstein nos habla de esto de un modo cautivador y hasta poético.

(DIAGRAM. NUM.139)

Las blancas tienen un peón de más y su rey está más protegido. Además, el peón negro en 6C es débil y será difícil de de-

Con esto el rey blanco queda protegido contra los jaques eventuales.

1. ... **R1T**
 2. **D6C** **T7D**

«Ahora lo principal —sigue escribiendo Bronstein— es que e) adversario crea que no he visto la jugada ..., D \times P.»

3. **D8C+** **R2T**
 4. **T8R**

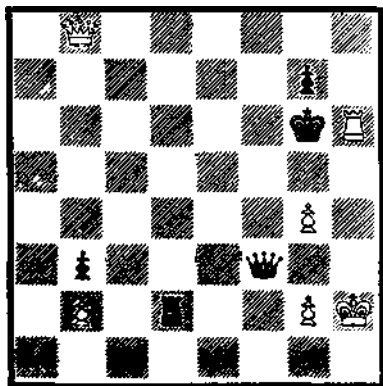
Con la amenaza 5. T8T+ y luego más jaques con la dama. Pero el rey negro puede marchar hacia adelante sin peligro, por lo que Korchnoi captura el peón.

4. D \times P?

[Con esta jugada natura] contaban las blancas!

5. T8T+ R3C
 6. T \times P + ü

N.º 140



En el ardor de la lucha no es

difícil pasar por alto una jugada semejante. En efecto: «Se ha sacrificado la última torre. Pero ¿a quién se le pasa por la cabeza defenderse contra el sacrificio de la última pieza disponible? ¡No se puede dar mate con la dama sola!»

Las negras abandonaron, ya que tanto después de 6. ..., P \times T; 7. D8C+, R3A; 8. D8AR+, como tras 6. ..., RXT; 7. D8TR+, R3C; 8. D5T+, R3A; 9. P5C+ pierden la dama.

Así pues, la celada es un arma astuta y efectiva. Pero sólo conviene utilizarla cuando no se pone en peligro la propia posición. Excepcionalmente puede justificarse su uso indiscriminado, como es natural, en una posición perdida. En este caso no queda ya nada que perder, y muchas veces una trampa bien disimulada puede ofrecernos la única posibilidad de salvación.

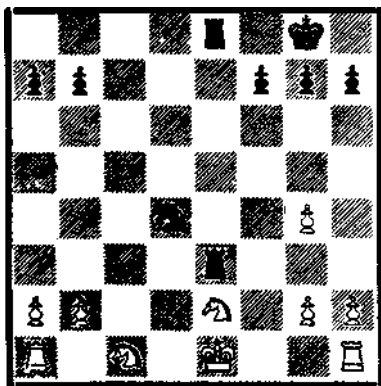
La prematura capitulación psicológica

El abandono prematuro de la partida, o la aceptación de tablas en una posición ganada, no son hechos tan infrecuentes como suele suponerse. Creyéndose en una situación desesperada, muchos jugadores comienzan a «echarlo todo por la borda» y, en efecto, no tardan en ser derrotados. Tal capitulación psicológica es frecuente cuando un ajedrecista se enfrenta a otro mucho más fuerte o a un adversario desagradable.

Saber movilizar las fuerzas disponibles en un momento difícil de la partida es una importante cualidad, que distingue a los ju-

gadores de gran clase. Steinitz, Lasker, Capablanca, Alekhine, Botvinnik, eran capaces de ofrecer en posiciones difíciles una larga y tenaz resistencia, agotando todas las posibilidades de salvar la partida. Claro está que no se debe prolongar inútilmente una resistencia desesperada en espera de que el adversario cometa un error de bulto, pero hay que agotar todas las posibilidades razonables y luchar hasta el final. Muchas veces una jugada inesperada de nuestro contrinicante provoca en nosotros cierta depresión o desánimo. En tales casos, un pequeño desvío de la atención hacia temas ajenos al juego o un breve descanso, que nos aparte momentáneamente del tablero, son cosas que ayudan en gran manera a relajar la tensión psicológica y a contemplar la nueva situación con ojos distintos.

N.º 141



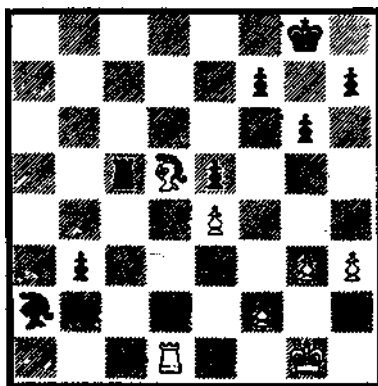
En esta posición las blancas jugaron 1. R2D, y las negras rindieron las armas, calculando que

después de 1. CxC; 2. TIR su adversario quedaba con una pieza de ventaja. Si hubiesen considerado más atentamente la posición, sin duda habrían dado con la jugada 2. C6C!, con la que no sólo recuperaban la pieza, sino que incluso conseguían un final mejor: 3. TxT, C8A+ seguido de 4. ... CxT. Conviene observar que si las blancas, en lugar de 1. R2D hubieran jugado 1. R2A, el negro también disponía de una réplica suficiente a 2. TIR, a saber, 2. ... C6A!; 3. TxT, C8D+. Al parecer, viéndose en situación difícil, las negras se habían ya resignado a la derrota y consideraron la jugada 2. TIR como una lógica conclusión de la lucha.

No hay que creer que tales decisiones erróneas sólo son posibles en partidas de jugadores inexpertos.

Un caso infrecuente de ceguera mutua se dio en la partida Rudenko - Rootare (Lugansk, 1956)

N.º 142

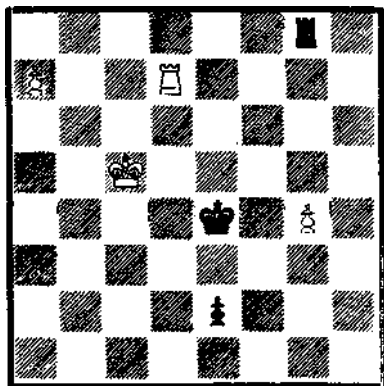


En esta posición totalmente ganada para las negras, éstas jugaron:

1. P7C??

con la intención de responder a 2. AxA con 2... T8A, clavando la torre blanca. Rudenko, fiándose «en la palabra» de su adversario, abandonó. ¡Pero son las negras quienes tenían que haber abandonado si a 2... T8A el blanco hubiera contestado sencillamente 3. T1A!.

N.º 143



En la posición del diagrama que precede la partida continuó:

1. ... T1E
2- T7R+! TxT
3. P8T=D+ ...

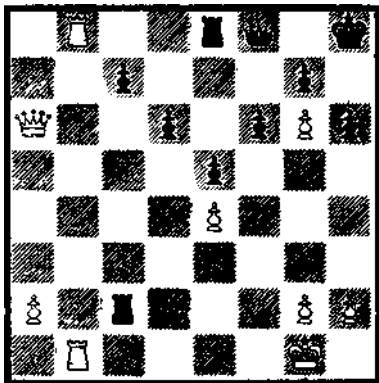
y las negras abandonaron, aun cuando, como puede verse fácilmente, tal decisión no está justificada, pues las negras no tenían la partida perdida. Por ejemplo: 3... R6R; 4. D8D, T4R+; 5. R6D, P8R=D; 8. RxT, R6A+; 7.

R5A. D5R+; o bien 4. D1TD, R7D. Surge entonces la pregunta: ¿Por qué se rindieron las negras?

Podría ofrecerse la siguiente explicación. En la posición que representa el diagrama, las negras pueden con toda facilidad hacer tablas mediante 1... R6A o 1... R6R. Probablemente lo vieron, pero decidieron jugar a ganar. La inesperada respuesta de su adversario (2. T7R+) les produjo sin duda una conmoción psicológica: ¡tenía tablas y las he dejado escapar! En este estado de trauma las negras firmaron la capitulación. La impresión del error recién cometido puso a las negras tan nerviosas que ni siquiera se les ocurrió ponerse a buscar una posibilidad de salvación.

También es curioso el siguiente ejemplo de error por ambas partes.

N.º 144 Capablanca Thomas 1930



Las blancas tienen una posición ganadora. Con el sencillo

golpe táctico 1. TxT, DxT; 2. D4T!! podían haber forzado brillantemente la victoria, dada la debilidad de la primera fila de las negras, por ejemplo: 2. ..., T8A+ (evidentemente la única. A 2. ..., DxD seguiría 3. T8C+, DIR; 4. TxD mate); 3. R2A!, T3A; 4. DxT. En lugar de esto, el blanco jugó:

1. D8T??

Considerando que su posición era insostenible (las blancas amenazan 2. TxT), el campeón inglés abandonó. Su persuasión íntima de la infalibilidad de Capablanca era tal que ni se le pasó por la imaginación que pudiera existir un contragolpe como

1 ... TxPT!!

Después de esta jugada, las negras quedaban con dos peones de ventaja y no pocas posibilidades de obtener la victoria.

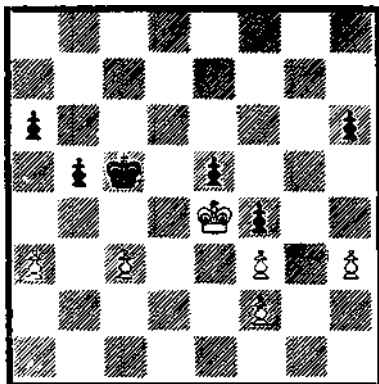
La aceptación u ofrecimiento injustificados de tablas en posiciones superiores, e incluso ganadas, también se encuentra frecuentemente en la práctica.

(Diagrama núm. 145)

Juegan las negras. Estas últimas ofrecieron tablas pensando que debían proseguir 1. ..., R3D; 2. R5A, R4D; 3. R6C, R5A. Efectivamente, así la partida es tablas: 4. RxP, RXP; 5. R5C, P4T; 6. P4T, P5C; 7. PxP, PxP; 8. P5T, P6C y ambos bandos coronan su peón al mismo tiempo. Pero al negro no se le ocurrió examinar la continuación

1. R5A!

N.º 145



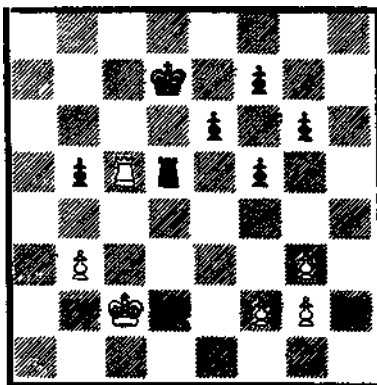
Ahora después de

- | | |
|--------|-------|
| 2. RxP | RxP |
| 3. RxP | P4TD! |
| 4. R5R | P5C |

las negras llegan antes que su adversario a la casilla de promoción. ¡No era tan difícil calcular esta variante!

En la posición siguiente son interesantes los errores cometidos por ambas partes.

N.º 146



Las blancas jugaron:

1. **TxT + ?**

con la idea de disponer sus peones en el final que sigue a modo de fortaleza, impidiendo así toda penetración del rey negro más allá de esa barrera. Pero esta decisión es dudosa, ya que las negras tienen un peón de ventaja. Además, después de la jugada del blanco P4A, a las negras les queda un tiempo de reserva, cosa muy importante en los finales de peones.

- | | |
|----------------|------------|
| 1. ... | PxT |
| 2. P4CD | P4C |
| 3. P4A | |

Ya tienen las blancas su fortaleza central. Las casillas 5TD, 5AD, 5R, 5CR y 4TR están bajo el control de los peones blancos, mientras que su propio monarca se encargará de impedir que su adversario irrumpa por el centro.

- | | |
|----------------|------------|
| 3. ... | P5C |
| 4. R3D. | |

Ambos contendientes acordaron aquí las tablas, considerando que

después de 4. ... R3D; 5. **R4D**, P3A; 6. R3D no se ve manera en que las negras puedan hacer valer su peón de ventaja. Y, sin embargo, tal decisión fue prematura por parte del negro. Continuando 4. ..., P5D!; 5. R x P. R3D!; 6. R3R, R4D; 7. R3D, P3A (¡el tiempo de reserva!), las negras ponen a su adversario en zugzwang y ganan fácilmente la partida.

Nuestro estudio panorámico de los errores característicos, que se cometen en la partida de ajedrez, ha llegado a su fin. Es posible que el lector conociera ya muchas cosas de las aquí expuestas. Es posible también que algunos de nuestros ejemplos hayan parecido excesivamente difíciles al principiante. Pero, sin duda, tanto un jugador como el otro habrán aprendido algo nuevo, es decir, algo que habrá contribuido a su perfeccionamiento.

Si esta pequeña obra llega a conseguir que el amable lector reflexione un poco sobre sus fracasos ajedrecísticos, alegrías y desilusiones, que mire con ojos algo diferentes su manera de jugar, no habrá sido escrita en vano.