

Patrick Gonneau

¡ANALIZA!



nez roca



BIBLIOTECA
DE INICIACIÓN AL AJEDREZ

Este tercer volumen de la **Biblioteca de Iniciación al Ajedrez** presenta la primera clave auténtica del juego: el análisis. El paso definitivo entre la visión elemental del ajedrez hasta los conceptos del Gran Maestro.

Al hilo de estas páginas iremos aprendiendo que analizar es una necesidad y además un placer. Treinta y nueve partidas, seleccionadas metódicamente, proponen una serie de preguntas a contestar. Cada pregunta bien contestada tiene una determinada puntuación que servirá para ir comprobando los progresos en el juego.

Deporte de la mente, o deporte a secas, el ajedrez obedece a las mismas leyes fundamentales que orientan todas las actividades humanas necesitadas de método y organización. El aficionado debe saber que los reflejos correctos se adquieren gracias a una metodología adecuada. La **Biblioteca de Iniciación al Ajedrez** ofrece estas reglas básicas en todos sus volúmenes.

Si usted desea estar informado de nuestras publicaciones, s rvase remitirnos su nombre y direcci n, o simplemente su tarjeta de visita, indic ndonos los temas que sean de su inter s.

Ediciones Mart nez Roca, S. A.
Dep. Informaci n Bibliogr fica
Gran V a, 774 08013 Barcelona

¡ANALIZA!

¡ANALIZA!

Patrick Gonneau

Profesor de Matemáticas

Biblioteca de Iniciación al Ajedrez

Ediciones Martínez Roca, S. A.

Traducción de J. A. Bravo

Diseño cubierta: Romi Sanmartí/V. Ripoll

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del «Copyright», bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos, así como la exportación e importación de esos ejemplares para su distribución en venta, fuera del ámbito de la Comunidad Económica Europea.

Título original: *À toi d'analyser*

© Hatier, París

© 1991, Ediciones Martínez Roca, S. A.

Gran Via, 774, 7.º, 08013 Barcelona

ISBN 84-270-1504-6

Depósito legal B. 22.343-1991

Fotocomposición: Pacmer, S. A., Lepant, 264, 08013 Barcelona

Impreso por Libergraf, S. A., Constitució, 19, 08014 Barcelona

Impreso en España — Printed in Spain

Sumario

Introducción

| | | | |
|----|------------------------------|----|-----------------------------|
| 1 | Mireia-Alejandro | 21 | Andersen-Kieseritzki |
| 2 | Arnal-Silvano | 22 | Brech-Bogilov |
| 3 | Estefanía-Jim | 23 | Tilliette-Giacomelli |
| 4 | Marcos-Thierry | 24 | Seret-Weill |
| 5 | Max-Isabel | 25 | Collin-Destrebecq |
| 6 | Simón-Yann | 26 | Spassky-Fischer |
| 7 | Sebastián-David | 27 | Karpov-Kasparov |
| 8 | Ana-Nicolás | 28 | Koltanovski-Abcd |
| 9 | Hugo-Antonio | 29 | Liubojevic-Beliavski |
| 10 | Yannick-Marie Dominique | 30 | Martín González-Baumgärtner |
| 11 | Francisco-Luis | 31 | Spassky-Roogaard |
| 12 | Benito-Tony | 32 | Vegh-Kallai |
| 13 | Jerónimo-Eric | 33 | Hartoch-Van Der Vliet |
| 14 | Tomás-Ludovico | 34 | Vaganian-Nikolic |
| 15 | Estefanía Aurelia | 35 | Ney-Tahl |
| 16 | Magdalena-Oleg | 36 | Liubojevic-Marovic |
| 17 | Machuca-Sueur | 37 | Fischer-Addison |
| 18 | Lazard-Crépeaux | 38 | Morphy-Brunswick |
| 19 | Napoleón I-Madame de Rémuzat | 39 | Fischer-Reshevski |
| 20 | Blumenfeld-Xyzt | | |

Soluciones a los ejercicios

Introducción

Este libro presenta treinta y nueve partidas reales, jugadas entre niños (noveles o ya iniciados) o entre maestros del más alto nivel internacional.

Cada partida propone una serie de preguntas a contestar.

El diagrama da la posición a que se refiere cada pregunta; se puede montar en el tablero sin rehacer toda la partida, pero no lo aconsejamos. Los del libro pueden servir a efectos de comprobación.

Cada pregunta bien contestada tiene una determinada puntuación, totalizando 20 puntos cada partida.

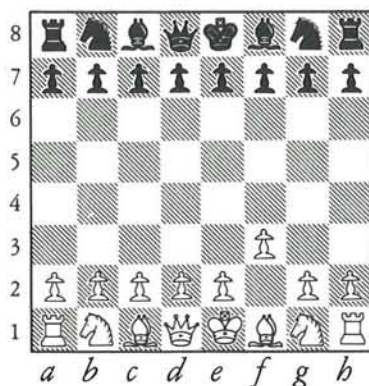
El monitor podrá utilizar estas fichas para organizar un «concurso permanente» (los alumnos acumulan los puntos de cada sesión de análisis).

Se aconseja el análisis completo de la partida en el tablero mural, durante el estudio de las preguntas o como recapitulación.

-
- ¡Hola, Jerónimo! ¡Me alegro de volver a verte!*
- ¡Yo también!*
- Y el ajedrez, ¿cómo va?*
- ¡Estupendo, de verdad! ¿A lo mejor has preparado nuevas fichas para mí?*
- Aquí las tienes. Son partidas jugadas entre niños de una academia de ajedrez, o entre grandes maestros.*
- ¿Y qué he de hacer con ellas?*
- Analizarlas.*
- ¿Qué significa eso?*
- Miras lo que jugaron, y procuras averiguar por qué lo hicieron, o si existían otras jugadas mejores, etcétera.*
- Es difícil.*
- No, no lo es. Y para ayudarte, he puesto las preguntas.*
- Anda, pues dámelas...*
- ¡Pásalo bien!*
-

Para empezar, la partida más corta del mundo: el mate del loco.

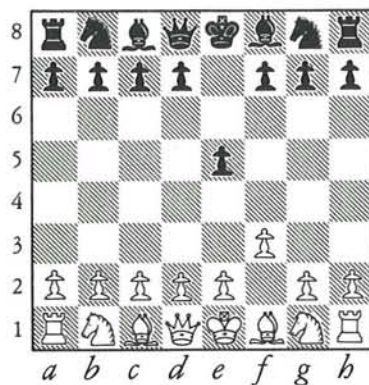
A



1. f2-f3

A. ¿Por qué es mala esta jugada? (5 puntos)

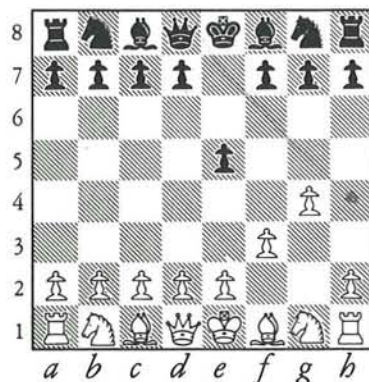
B



1. ... e7-e5

B. ¿Por qué es buena esta réplica? (5 puntos)

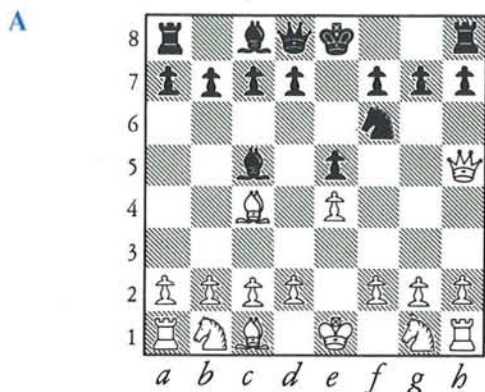
C



2. g2-g4

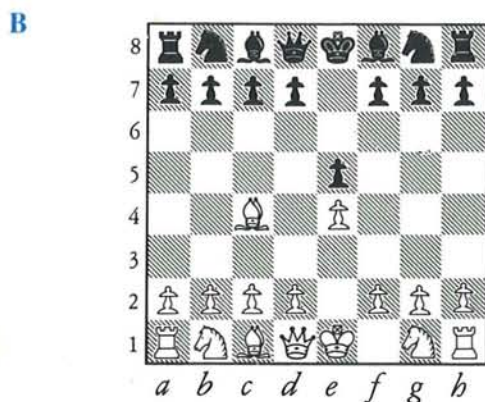
C. Peor todavía. ¿Cómo darás el mate? De manera similar, trata de encontrar la partida más corta perdida para el negro. (10 puntos)

Seguimos en plan de calentamiento y de refrescar memoria: el **mate del pastor**, ¡terror de principiantes!

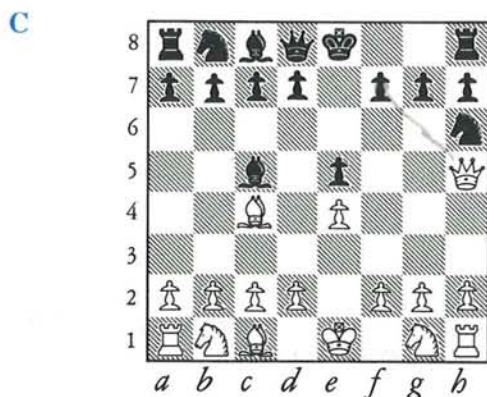


- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Af1-c4 | Af8-c5 |
| 3. Dd1-h5 | Cg8-f6 |

A. El negro cree que se va a comer la dama, pero ¿qué jugarías tú ahora si llevaras las blancas? (5 puntos)



B. Analicemos esta partida. ¿Qué segundo movimiento de las blancas habría impedido sin problemas el mate del pastor? (5 puntos)



C. Como tercera jugada, muchos principiantes mueven Cg8-h6 convencidos de haber encontrado una buena defensa. ¿Por qué el blanco no puede amenazar ahora el mate del pastor? Pero ¿por qué es mala la defensa de todas maneras? (10 puntos)

Otro clásico: el mate de Legal.

A



- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | d7-d6 |
| 3. Af1-c4 | Ac8-g4 |
| 4. Cb1-c3 | g7-g6 |

A. ¿Qué opinas de esta posición?
(7 puntos)

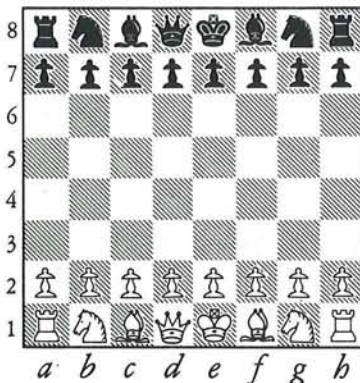
B



- | | |
|-------------|----------|
| 5. Cf3 × e5 | Ag4 × d1 |
|-------------|----------|

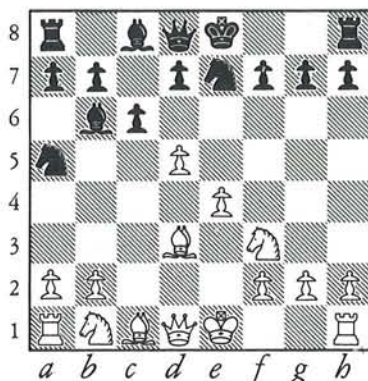
B. ¡Un grave error! ¿Por qué? (8 puntos)

C



C. Imagina una partida en la que el blanco se dejase dar el mate de Legal. (5 puntos)

A



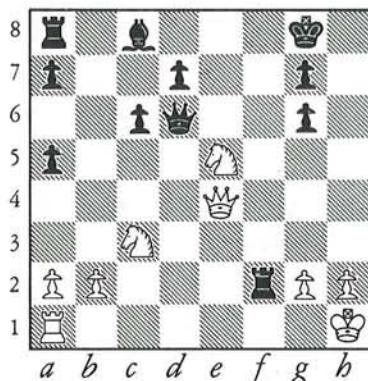
- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. Af1-c4 | Af8-c5 |

Partida italiana

- | | |
|------------|---------|
| 4. c2-c3 | Cg8-e7 |
| 5. d2-d4 | e5 × d4 |
| 6. c3 × d4 | Ac5-b6 |
| 7. d4-d5 | Cc6-a5 |
| 8. Ac4-d3 | c7-c6 |

A. ¿Por qué es un grave error esta jugada, que pretendía eliminar el centro del blanco? (6 puntos)

B

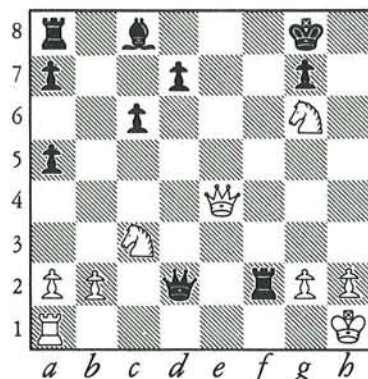


- | | |
|--------------|-----------|
| 9. d5-d6 | Ce7-g6 |
| 10. e4-e5 | f7-f6 |
| 11. 0-0 | 0-0 |
| 12. Tf1-e1 | f6 × e5 |
| 13. Ad3 × g6 | h7 × g6 |
| 14. Cf3 × e5 | Ab6 × f2+ |
| 15. Rg1-h1 | Af2 × e1 |
| 16. Dd1 × e1 | Dd8 × f6 |
| 17. Ac1-d2?? | b7-b6?? |

El negro acaba de descuidar un bonito mate del pasillo.

- | | |
|--------------|----------|
| 18. Ad2 × a5 | b6 × a5 |
| 19. Cb1-c3 | Df6 × d6 |
| 20. De1-e4 | Tf8-f2 |

C



B. ¿Puede el blanco atacar la dama mediante 21. Ta1-d1? (7 puntos)

- | | |
|--------------|---------|
| 21. Ce5 × g6 | Dd6-d2? |
|--------------|---------|

C. Grave error del negro, que se ha precipitado. ¿Por qué? (7 puntos)

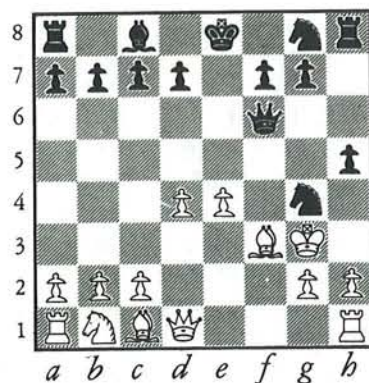
A



- | | |
|-------------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. Af1-e2 | Af8-c5 |
| 4. Cf3 × e5 | |

A. ¿Ofrece el «regalo» de una pieza el blanco? (5 puntos)

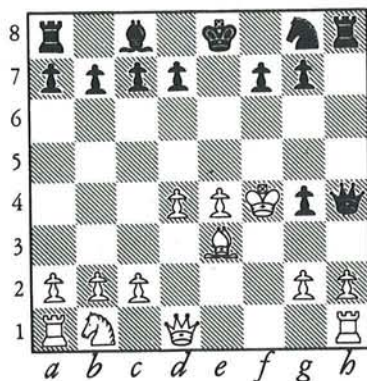
B



- | | |
|-------------|-----------|
| 4. ... | Ac5 × f2+ |
| 5. Re1 × f2 | Cc6 × e5 |
| 6. d2-d4 | Dd8-f6+ |
| 7. Ae2-f3 | Ce5-g4+ |
| 8. Rf2-g3 | h7-h5 |

B. Encuentra el mate que se produciría si ahora 9. h2-h3. (5 puntos)

C



- | | |
|-------------|---------|
| 9. Af3 × g4 | h5 × g4 |
| 10. Ac1-c3? | Df6-h4+ |
| 11. Rg3-f4 | |

C. Hay mate en tres. A ver si lo encuentras. (10 puntos)

A



- | | |
|-------------|----------|
| 1. c2-c4 | Cg8-f6 |
| 2. Cb1-c3 | g7-g6 |
| 3. d2-d4 | d7-d5 |
| 4. c4 × d5 | Cf6 × d5 |
| 5. e2-e4 | Cd5 × c3 |
| 6. b2 × c3 | c7-c5 |
| 7. Af1-c4 | Af8-g7 |
| 8. Cg1-e2 | Cb8-c6 |
| 9. Ac1-e3 | c5 × d4 |
| 10. c3 × d4 | Dd8-a5+ |
| 11. Ae3-d2 | Da4-a3 |
| 12. Ta1-b1 | 0-0 |
| 13. d4-d5 | Cc6-e5 |
| 14. Ad2-b4 | Da3-f3 |

B



A. Por supuesto, las blancas no pueden aceptar ese sacrificio. ¿Por qué no?
(6 puntos)

- | | |
|------------|---------|
| 15. 0-0 | Df3-h5 |
| 16. Ae4-b3 | Ce5-f3+ |

B. ¿Puede moverse el rey blanco? (4 puntos)

C



- | | |
|-------------|--------|
| 17. g2 × f3 | Ac8-h3 |
| 18. Tf1-e1 | |

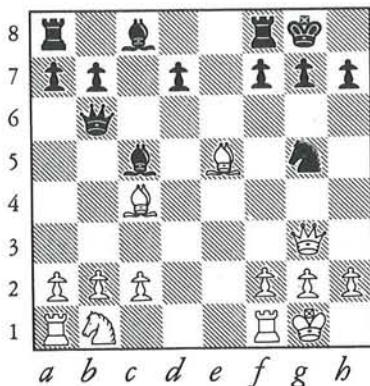
C. Adivina la continuación. (10 puntos)

A



- | | |
|--------------------------|----------|
| 1. e2-e4 | c7-c5 |
| Defensa siciliana | |
| 2. d2-d4 | c5 × d4 |
| 3. Dd1 × d4 | Cb8-c6 |
| 4. Dd4-d1 | e7-e5 |
| 5. Cg1-f3 | Cg8-f6 |
| 6. Af1-c4 | Dd8-a5+ |
| 7. Ac1-d2 | Da5-b6 |
| 8. Ad2-c3 | Af8-c5 |
| 9. 0-0 | 0-0 |
| 10. Cf3 × e5 | Cf6 × e4 |
| 11. Dd1-f3 | |

B



A. Posición clásica, con ataque del alfil, el caballo y la dama contra el peón f7. ¿Cómo darías mate si el negro equivocase su defensa, por ejemplo si 11. ... Ce4 × c3? (indica todas las variantes que conducen al mate)? (10 puntos)

- | | |
|--------------|----------|
| 11. ... | Cc6 × e5 |
| 12. Ac3 × e5 | Ce4-g5 |
| 13. Df3-g3 | |

B. ¿Cómo ganarías si el caballo negro se refugiase en e6? (4 puntos)

C



- | | |
|---------------|----------|
| 13. ... | Db6-g6 |
| 14. b2-b4 | Ac5 × b4 |
| 15. f2-f4 | Ab4-c5+ |
| 16. Rg1-h1 | Cg5-e4 |
| 17. Dg3-b3 | d7-d6 |
| 18. Ae5-b2 | Ac8-d7 |
| 19. Cb1-a3 | Ad7-a4 |
| 20. Db3 × a4? | |

C. ¡Vaya metedura de pata! ¿Por qué lo es? (6 puntos)

A



- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. d2-d4 | e5 × d4 |
| 4. Cf3 × d4 | |

Partida escocesa

- | | |
|-------------|---------|
| 4. ... | Af8-c5 |
| 5. Cd4 × c6 | b7 × c6 |
| 6. Af1-c4 | |

A. ¿Qué amenaza el blanco? (4 puntos)

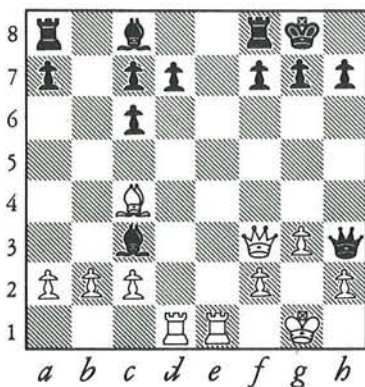
B



- | | |
|------------|--------|
| 6. ... | Dd8-h4 |
| 7. Dd1-f3 | Cg8-f6 |
| 8. Cb1-c3 | 0-0 |
| 9. 0-0 | Tf8-e8 |
| 10. g2-g3 | Dh4-h3 |
| 11. Ac1-g5 | |

B. ¿Y si ahora el negro intentase dar mate al blanco mediante Cf6-g4 seguida de Dh3 × h2? (8 puntos)

C



- | | |
|--------------|-----------|
| 11. ... | Ac5-e7 |
| 12. Ag5 × f6 | Ae7 × f6 |
| 13. Ta1-d1 | Te8-f8 |
| 14. e4-e5 | Af6 × e5 |
| 15. Tf1-e1 | Ae5 × c3? |

C. Al negro se le ha escapado un detalle importante. ¿Cuál? (8 puntos)

A



1. e2-e4 c7-c6
Defensa Caro-Kann
 2. d2-d4 d7-d5
 3. Cb1-c3 d5 × e4
 4. Cc3 × e4 Cg8-f6
 5. Dd1-d3 e7-e6
 6. Cg1-f3 Cb8-d7
 7. Cf3-e5

A. En esta situación, ¿cómo podría el negro simplificar la posición y salir del mal paso en que se encuentra? (5 puntos)

B



7. ... Af8-e7
 8. Ce5 × f7 Re8 × f7
 9. Ce4-g5+ Rf7-g8
 10. Cg5 × e6 Dd8-a5+
 11. Ac1-d2 Da5-b6

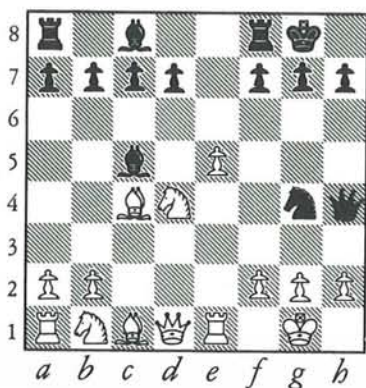
B. ¿Cómo habrías capturado la dama negra si ella se hubiese refugiado en a6? (5 puntos)

C



12. Dd3-g3 Ae7-f8
 13. Ce6-c7 Db6 × b2

C. Busca todas las variantes del mate que van a recibir las negras. (10 puntos)



- | | |
|-------------------------|----------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. Af1-c4 | Af8-c5 |
| Partida italiana | |
| 4. 0-0 | Cg8-f6 |
| 5. Tf1-e1 | 0-0 |
| 6. c2-c3 | Dd8-e7 |
| 7. d2-d4 | e5 × d4 |
| 8. e4-e5 | Cf6 × g4 |
| 9. c3 × d4 | Cc6 × d4 |
| 10. Cf3 × d4 | De7-h4 |

A. Si ahora el caballo blanco volviese a f3, tú conduciendo las negras podrías dar un mate muy «clásico». ¿Cuál? (8 puntos)



- | | |
|------------|-----------|
| 11. Ac1-f4 | Dh4 × f2+ |
| 12. Rg1-h1 | Df1 × f4 |

B. ¿Cuáles son las dos amenazas del negro? (4 puntos)



13. Rh1-g1

C. ¿Cómo liquidarías tú al blanco? Indica todas las jugadas hasta el mate. (8 puntos)

A



- | | |
|-------------------------------------|----------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. d2-d4 | Cg8-f6 |
| Gambito del centro rechazado | |
| 3. d4 × e5 | Cf6 × e4 |
| 4. Af1-c4 | |

A. El blanco amenaza con impedir el enroque negro. ¿Cómo? (4 puntos)

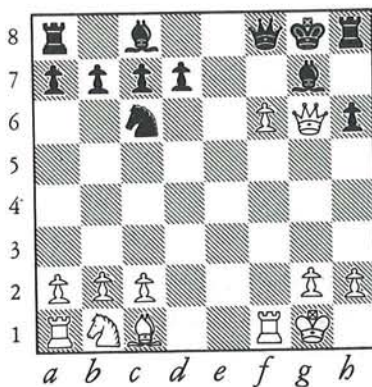
B



- | | |
|-------------|-----------|
| 4. ... | Ce4-c5 |
| 5. f2-f4 | Cc5-e6 |
| 6. Cg1-f3 | h7-h6 |
| 7. f4-f5 | Ce6-g5 |
| 8. 0-0 | Cg5 × f3+ |
| 9. Dd1 × f3 | Cb8-c6 |
| 10. f5-f6 | |

B. Intenta hallar todas las variantes del mate que se produciría si el negro 10. ... d7-d6. (8 puntos)

C



- | | |
|---------------|----------|
| 10. ... | g7 × f6 |
| 11. Ac4 × f7+ | Re8 × f7 |
| 12. Dd1-h5+ | Rf7-g8 |
| 13. Dh5-g6+ | Af8-g7 |
| 14. e5 × f6 | Dd8-f8 |

C. Hay mate en cuatro. Te toca encontrarlo. (8 puntos)

La **defensa Damiano** es muy mala defensa. Pero debes conocerla, sobre todo para no jugarla, pero también porque su refutación es muy instructiva.

A



1. e2-e4 e7-e5
2. Cg1-f3 f7-f6

A. La defensa Damiano. El negro defiende su peón e5 con ayuda del peón f7. ¿Por qué es inferior esa jugada? (2 puntos)

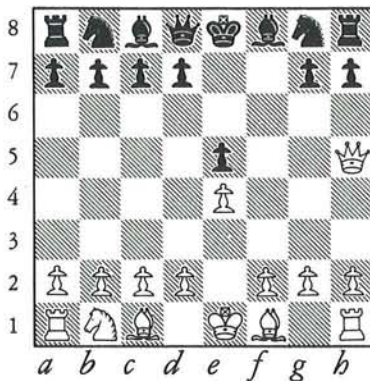
B



3. Cf3 × e5

B. El blanco sacrifica el caballo, pero a cambio, ¡vaya ataque! ¿Qué debería replicar el negro para limitar el destrozo? (3 puntos)

C



3. ... f6 × e5
4. Dd1-h5+

C. La diagonal abierta va a ser fatal para el rey negro. ¿Qué pasaría si respondiese 4. ... g7-g6? (3 puntos)

D



- | | |
|--------------|--------|
| 4. ... | Re8-e7 |
| 5. Dh5 × e5+ | Re7-f7 |
| 6. Af1-c4+ | Rf7-g6 |

D. ¿Cómo podría el blanco poner en juego el otro alfil? Adivina los movimientos 7 y 8 de la partida. (4 puntos)

E



E. Debes haber llegado a esta posición. ¿Cómo rematarías el ataque? (4 puntos)

F



En vez de jugar 6. ... Rf7-g6 el negro habría podido frenar la acción del blanco liberando su alfil:

- | | |
|-------------|--------|
| 6. ... | d7-d5 |
| 7. Ac4 × d5 | Rg7-g6 |
| 8. h2-h4 | h7-h5 |
| 9. Ad5 × b7 | |

F. Pero las negras han perdido de todas maneras, ya que no pueden recuperar el alfil. ¿Por qué no? (4 puntos)

A



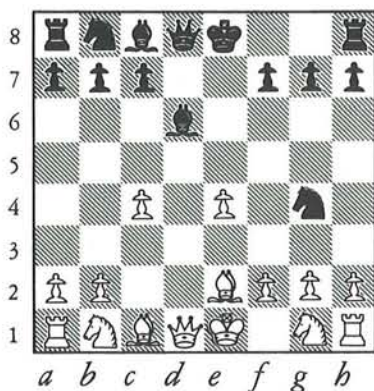
1. d2-d4 Cg8-f6
2. c2-c4 e7-e5
3. d4 × e5

Gambito Budapest aceptado

3. ... Cf6-g4
4. e2-e4 d7-d6
5. e5 × d6 Af8 × d6

A. Si condujeras tú las negras, ¿cómo ganarías después de 6. Cg1-f3? (3 puntos)

B



6. Af1-e2

B. En vez de esto, ¿podía el blanco expulsar el caballo negro con 6. h2-h3? (4 puntos)

C



6. ... f7-f5
7. Af3 × g4 f5 × g4
8. Dd1-d5 Cb8-c6
9. a2-a3 Cc6-d4

C. La dama del blanco, ¿puede tomar el caballo? (3 puntos)

D



10. c4-c5

D. El blanco prefiere expulsar el alfil contrario. ¿Por qué no ha elegido una jugada de desarrollo como 10. Cb1-c3? (2 puntos)

E



| | |
|---------------|----------|
| 10. ... | Ad6-e7 |
| 11. Re1-f1 | Ac8-e6 |
| 12. Dd5 × d8+ | Ta8 × d8 |
| 13. Cb1-c3 | Ae6-c4+ |

E. ¿Puede moverse el rey blanco? (4 puntos)

F



14. Cg1-e2

F. El blanco abandonará a la siguiente. ¿Por qué? (4 puntos)

A



- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. Cb1-c3 | Cg8-f6 |
| 4. Af1-c4 | |

Italiana, variante de los cuatro caballos

A. El negro puede jugar 4. ... Cf6 × e4. ¿Por qué? ¿Cuál sería entonces la réplica más agresiva del blanco? (4 puntos)

B



- | | |
|----------|--------|
| 4. ... | Af8-c5 |
| 5. 0-0 | 0-0 |
| 6. d2-d3 | |

B. Estos dos jugadores principiantes han elegido una apertura simétrica «clásica». ¿Qué debería mover el negro para evitar complicaciones? (2 puntos)

C



- | | |
|-----------|--------|
| 6. ... | d7-d6 |
| 7. Ac1-g5 | Ac8-g4 |

C. Error frecuente de los novatos: jugar la simétrica, sin pensar que al primer jaque... Propón una jugada mejor para el negro. (2 puntos)

D



8. Cc3-d5

D. ¿Puede la dama negra desclavar el caballo apartándose a d7 o e8? (2 puntos)

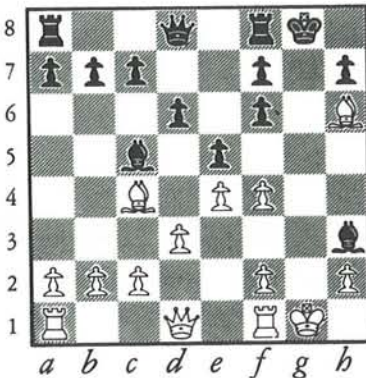
E



8. ... Cc6-d4

E. El negro se empeña en mantener la simetría. ¿Cómo habría aprovechado el blanco su ventaja si 8. ... h7-h6? (2 puntos)

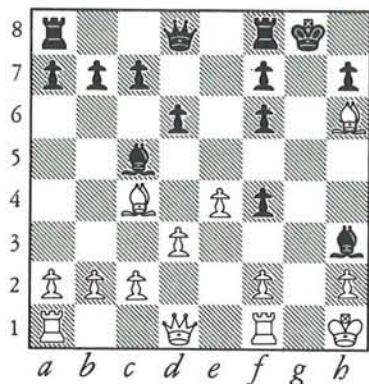
F



9. Cd5 × f6+ g7 × f6
10. Ag5-h6 Cd4 × f3+
11. g2 × f3 Ag4-h3
12. f2-f4

F. Si el negro tomase tu torre en f1, ¿cómo le darías mate? (1 punto)

G

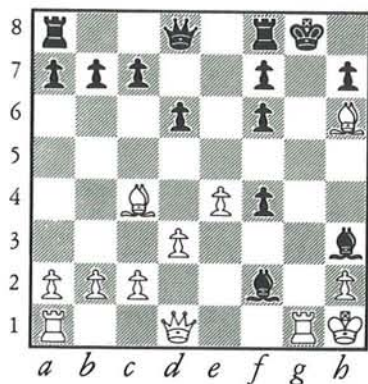


12. ... e5 × f4

13. Rg1-h1

G. Di cuál es la amenaza del blanco.
(5 puntos)

H



13. ... Ac5 × f2

14. Tf1-g1+

H. Las negras abandonaron. ¿No podían tomar la torre con el alfil? (2 puntos)

A



- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. d2-d4 | e5 × d4 |
| 4. Af1-c4 | |

Gambito escocés

- | | |
|-----------|---------|
| 4. ... | Af8-e7 |
| 5. c2-c3 | d4 × c3 |
| 6. Dd1-d5 | |

A. ¿Qué golpe muy conocido de los principiantes amenaza el blanco? (2 puntos)

B



- | | |
|-------------|--------|
| 6. ... | Cg8-h6 |
| 7. Ac1 × h6 | 0-0 |
| 8. Ah6-c1 | |

B. ¿Qué otras casillas válidas de retirada tenía el alfil? (3 puntos)

C



- | | |
|-----------|--------|
| 8. ... | Cc6-b4 |
| 9. Dd5-h5 | |

C. ¿Qué habría pasado si 9. Dd5-d4 o 9. Dd5-d1? (3 puntos)



9. ... Cb4-c2+
 10. Re1-d1 Cc2 × a1+
 11. Cb1 × c3 g7-g6

D. ¿Puede la dama del blanco retirarse a g4? (4 puntos)



12. Dh5-h6 d7-d6
 13. Cf3-g5

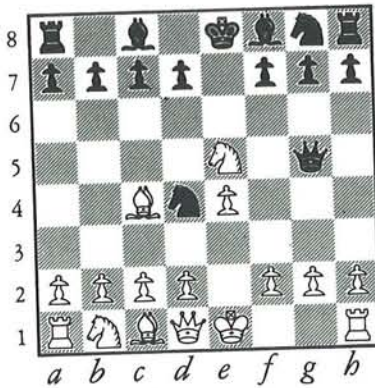
E. ¿Cómo darías el mate si el negro abriese una casilla de escape mediante 13. ... Tf8-e8? (4 puntos)



13. ... Ae7 × g5
 14. Ac1 × g5

F. Y las negras abandonaron. ¿Por qué? (4 puntos)

A



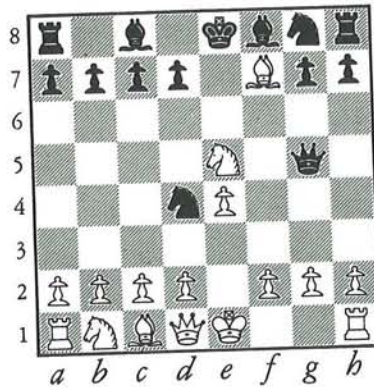
- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. Af1-c4 | |

Partida italiana

- | | |
|-------------|--------|
| 3. ... | Cc6-d4 |
| 4. Cf3 × e5 | Dd8-g5 |

A. Al tomar el peón e5, el blanco ha caído en una trampa y no puede continuar su plan de dar horquilla torre-dama con 5. Ce5 × f7. ¿Por qué no? (8 puntos)

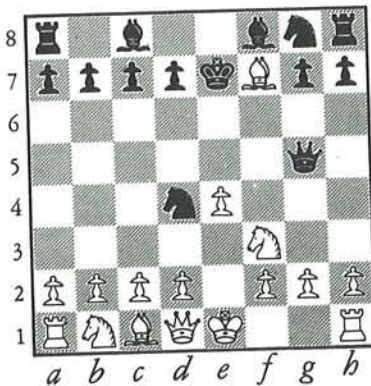
B



5. Ac4 × f7+

B. ¿Qué sencilla combinación habría dado la victoria al negro, si las blancas hubiesen retirado el caballo jugando 5. Ce5-g4 con intención de continuar 6. Cg4-e3? (8 puntos)

C



- | | |
|-----------|--------|
| 5. ... | Re8-e7 |
| 6. Ce5-f3 | |

C. La posición es desesperada para blanco. Di cómo continuarías el ataque (4 puntos)



- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. d2-d4 | Cg8-f6 |

Partida escocesa

A. ¿Qué opinas de esta posición? (3 puntos)

- | | |
|------------|---------|
| 4. d4-d5 | Cc6-e7 |
| 5. Af1-d3 | Ce7-g6 |
| 6. Cb1-c3 | c7-c6 |
| 7. d5 × c6 | d7 × c6 |

El negro debería aprovechar la pasividad del blanco para contraatacar.

- | | |
|--------------|---------|
| 8. 0-0 | Ac8-g4 |
| 9. h2-h3 | Ag4-e6 |
| 10. Cf3-g5 | Af8-d6 |
| 11. Cg5 × e6 | f7 × e6 |

B. ¿Por qué han ido al cambio las blancas? (4 puntos)

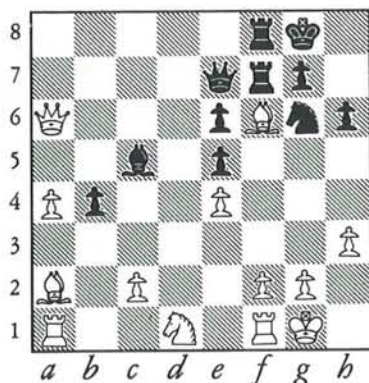


- | | |
|------------|--------|
| 12. Ad3-c4 | Dd8-e7 |
| 13. Ac1-g5 | 0-0 |
| 14. a2-a3 | b7-b5 |
| 15. Ac4-a2 | Tf8-f7 |
| 16. b2-b4 | a7-a6 |
| 17. Dd1-e2 | c7-c5 |

C. Explica por qué mejora esta jugada la posición negra. (4 puntos)



D



18. b4 × c5 Ad6 × c5

19. a2-a4 b5-b4

Para no eliminar los puntos débiles de blanco.

20. Cc3-d1 Ta8-f8?

21. De2 × a6 h7-h6

22. Ag5 × f6

D. ¿Puede tomar a su vez el negro con su dama? (3 puntos)

E



22. ... Tf7 × f6

23. Ta1-b1 De7-f7

24. Cd1-e3

E. ¿Qué harías tú si el negro tomase el f2? (3 puntos)

F



24. ... Cg6-h4

25. Ce3-f5 Rg8-h8

F. ¿Qué pasaría si el blanco aceptase el sacrificio del caballo? (3 puntos)

26. Da6-e2 Df7-g6

27. Cf5 × h4 Dg6-g3

28. Ch4-f5 e6 × f5

Etcétera. El negro perdió luego a causa de un error de bulto.



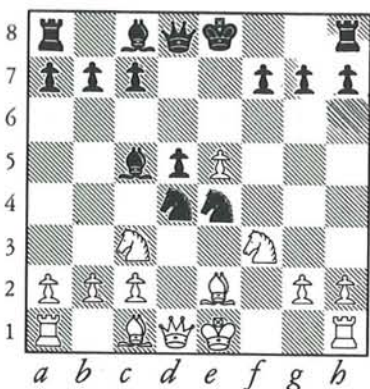
- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cb1-c3 | Cg8-f6 |
| 3. f2-f4 | |

Gambito vienés

No conviene aceptar el peón f4; por ejemplo:

- | | |
|-----------|---------|
| 3. ... | e5 × f4 |
| 4. e4-e5 | Dd8-e7 |
| 5. Dd1-e2 | Cf6-g8 |
| 6. d2-d4 | d7-d6 |

A. Encuentra la bella combinación mediante la cual el blanco gana apenas empezada la partida. (8 puntos)



Como el negro conocía esa variante, la partida continuó así:

- | | |
|------------|----------|
| 3. ... | d7-d5 |
| 4. f4 × e5 | Cf6 × e4 |
| 5. Cg1-f3? | Cb8-c6 |
| 6. Af1-e2? | Af8-c5 |
| 7. d2-d4 | Cc6 × d4 |

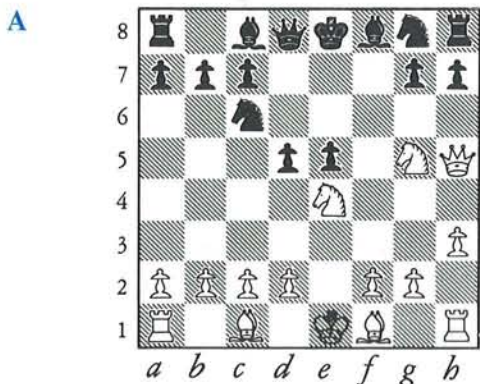
B. ¿A qué viene este sacrificio de caballo? (5 puntos)



- | | |
|-------------|----------|
| 8. Cf3 × d4 | Dd8-h4+ |
| 9. g2-g3 | Ce4 × g3 |
| 10. Cd4-f3 | |

C. ¿Cómo va a ganar el negro? (7 puntos)

— Napoléon I-Madame de Rémuzat — 19 —



¡Pues sí! Napoleón jugaba al ajedrez.

- | | |
|-----------|-------|
| 1. Cb1-c3 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | d7-d6 |
| 3. e2-e4 | f7-f5 |
| 4. h2-h3 | |

No es un comienzo que pueda calificarse de «imperial». Parece que a Napoleón le gustaba la caballería. Mejor no seguir el ejemplo.

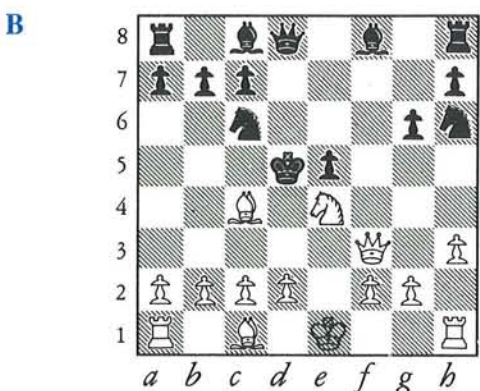
- | | |
|-------------|---------|
| 4. ... | f5 × e4 |
| 5. Cc3 × e4 | Cb8-c6 |
| 6. Cf3-g5 | d6-d5? |
| 7. Dd1-h5+ | |

A. ¿Qué pasaría si el rey negro saliese a e7? (6 puntos)

- | | |
|---------------|--------|
| 7. ... | g7-g6 |
| 8. Dh5-f3 | Cg8-h6 |
| 9. Ce4-f6+ | Re8-e7 |
| 10. Cf6 × d5+ | Re7-d6 |

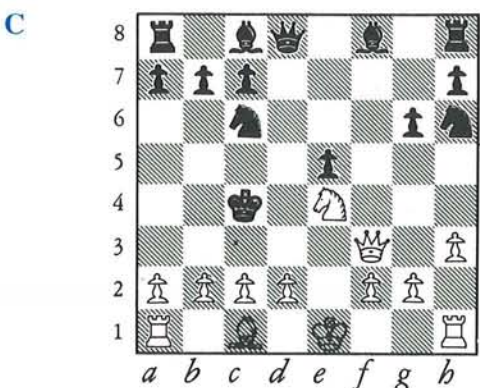
Y ahora dos bonitos sacrificios de atracción:

- | | |
|-------------|----------|
| 11. Cg5-e4+ | Rd6 × d5 |
| 12. Af1-c4+ | |



B. ¿Pueden las negras rehusar el sacrificio? (7 puntos)

- | | |
|---------|----------|
| 12. ... | Rd5 × c4 |
|---------|----------|



C. Termina la partida como si fueras tú Napoleón. (7 puntos)

A



- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. d2-d4 | e5 × d4 |
| 4. Cf3 × d4 | |

Partida escocesa

A. Busca jugadas buenas para el negro.
(4 puntos)

B



- | | |
|-----------|---------|
| 4. ... | Cg8-e7? |
| 5. Cb1-c3 | g7-g6 |

B. ¿Qué opinas de esta posición? (4 puntos)

C



- | | |
|-----------|--------|
| 6. Ac1-g5 | Af8-g7 |
| 7. Cc3-d5 | |

C. ¿Cuál es la amenaza del blanco?
(4 puntos)

D



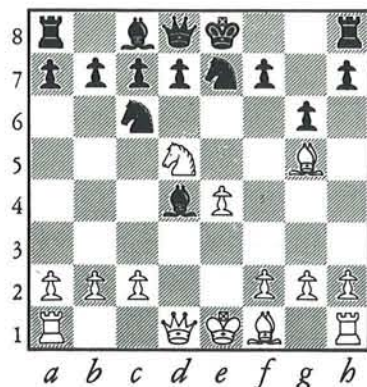
D. ¿Podrían las negras tomar el caballo en d4 como muestra el diagrama? (2 puntos)

E



E. ¿Podrían las negras retirar su alfil a f8 como muestra el diagrama? (2 puntos)

F



En la partida real jugaron:

7. ... Ag7 × d4

F. Llevando tú las blancas, ¿cómo ganarías rápidamente esta partida? (4 puntos)

A



- | | |
|--------------------------------|---------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. f2-f4 | e5 × f4 |
| Gambito de rey aceptado | |
| 3. Af1-c4 | Dd8-h4+ |

A. ¿Qué pasaría si 4. g2-g3? (4 puntos)

B



- | | |
|-------------|--------|
| 4. Re1-f1 | b7-b5 |
| 5. Ac4 × b5 | Cg8-f6 |
| 6. Cg1-f3 | Dh4-h6 |
| 7. d2-d3 | Cf6-h5 |

B. ¿Puede el blanco intentar un enroque artificial mediante 8. Rf1-f2 (para sacar la torre de h1)? (1 punto)

C



8. Cf3-h4

C. ¿Cómo ganarías una pieza si el alfil negro abandonase su casilla f8? (2 puntos)

D



- | | |
|--------------|----------|
| 8. ... | Dh6-g5 |
| 9. Ch4-f5 | c7-c6 |
| 10. Th1-g1 | c6 × b5 |
| 11. g2-g4 | Ch5-f6 |
| 12. h2-h4 | Dg5-g6 |
| 13. h4-h5 | Dg6-g5 |
| 14. Dd1-f3 | Cf6-g8 |
| 15. Ac1 × f4 | Dg5-f6 |
| 16. Cb1-c3 | Af8-c5 |
| 17. Cc3-d5 | Df6 × b2 |

D. ¿Cómo se habría replicado a cualquier otro movimiento de la dama? (1 punto)

E



18. Af4-d6

E. Si el negro toma ese alfil, recibe mate. ¿Cómo? (3 puntos)

F



- | | |
|------------|-----------|
| 18. ... | Db2 × a1+ |
| 19. Rf1-e2 | |

F. ¿Cómo darás el mate si el negro toma la torre blanca con su dama? (2 puntos)

G



19. ... Ac5 × g1
20. e4-d5

G. En la partida, las negras contestaron a esto con 20. ... Cb8-a6. ¡Intenta hallar el bello mate en tres jugadas! (3 puntos)

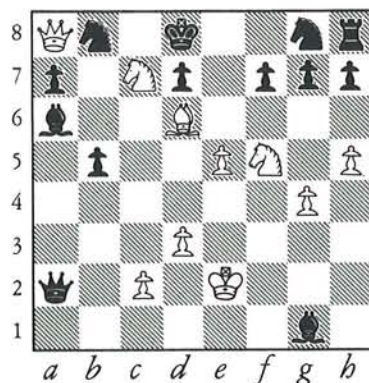
H



Tratemos de imaginar otra continuación:
20. ... Ac8-a6
21. Cd5-c7+ Re8-d8
22. Df3 × a8

H. ¿Cómo ganarás después de 22. ... Cg8-h6? (1 punto)

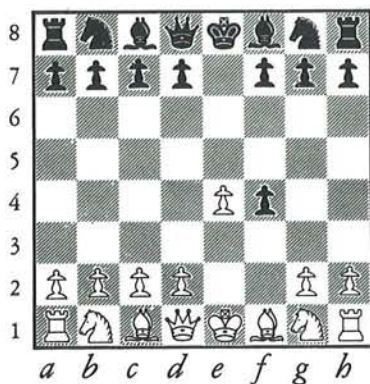
I



22. ... Da1 × a2

I. ¡Te toca dar el mate! Pero... atención a las posibilidades de contraataque del negro. (3 puntos)

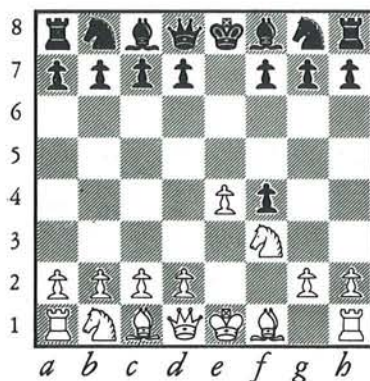
A



1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 e5 × f4

A. ¿Por qué entrega el blanco ese peón?
(4 puntos)

B



3. Cg1-f3

B. ¿Qué objeto tiene esta jugada?
(3 puntos)

C



3. ... g7-g5
4. Cb1-c3

C. ¿Qué movimientos te parecerían favorables para el negro?
(3 puntos)

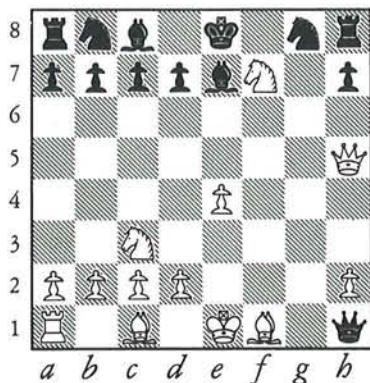
D



- 4. ... g5-g4
- 5. Cf3-e5 Dd8-h4+
- 6. g2-g3 f4 × g3
- 7. Dd1 × g4 g3-g2+
- 8. Dg4 × h4 g2 × h1:D
- 9. Dh4-h5

D. ¿Cuál es la amenaza del blanco?
(3 puntos)

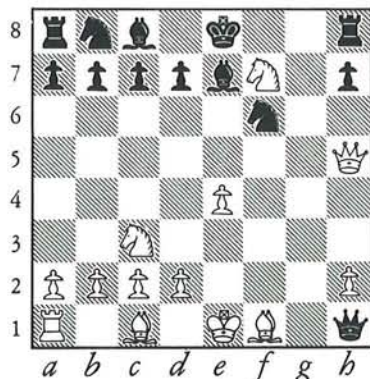
E



- 9. ... Af8-e7
- 10. Ce5 × f7

E. ¿Y ahora? (3 puntos)

F



- 10. ... Cg8-f6

F. El negro cree que se ha salvado, pero ¿qué le va a ocurrir? (4 puntos)

A



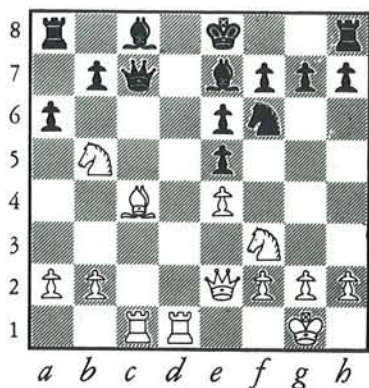
- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2-e4 | c7-c5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. d2-d4 | c5 × d4 |
| 4. c2-c3 | d4 × c3 |

Gambito Morra

- | | |
|-------------|--------|
| 5. Cb1 × c3 | d7-d6 |
| 6. Af1-c4 | e7-e6 |
| 7. Dd1-e2 | a7-a6 |
| 8. 0-0 | Af8-e7 |
| 9. Tf1-d1 | Dd8-c7 |
| 10. Ac1-f4 | |

A. ¿No podría el negro jugar ahora 10. ... e6-e5? (3 puntos)

B



Lo que desde luego no deben jugar es:

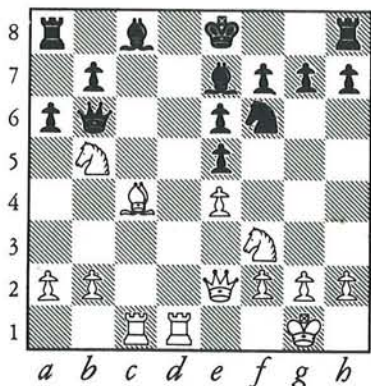
- | | |
|--------------|---------|
| 10. ... | Cg8-f6 |
| 11. Ta1-c1 | Cc6-e5 |
| 12. Af4 × e5 | d6 × e5 |

a causa de

- | |
|------------|
| 13. Cc3-b5 |
|------------|

B. En efecto, ¿qué pasaría después de 13. ... a6 × b5? (2 puntos)

C



C. ¿Y después de 13. ... Dc7-b6? (3 puntos)

D



Para no entrar en estas continuaciones desfavorables, lo que jugó el negro fue:

10. ... Cc6-e5
 11. Af4 × e5 d6 × e5
 12. Ac4 × b5+

Bonito sacrificio del blanco.

12. ... a6 × b5
 13. Cc3 × b5 Dc7-a5
 14. Ta1-c1 f7-f6
 15. Tc1-c7 Da5-a4
 16. De2-d3 b7-b6
 17. b2-b3

Y el negro ya puede ir pensando en abandonar, porque después de 17. ... Da4 × a2 el sacrificio de dama 18. Dd3-d8+ decide. En efecto, las negras no pueden aceptarlo:

18. ... Ae7 × e8

E



D. ¿Por qué? (3 puntos)

Ni rehusarlo:

18. ... Re8-f7

E. ¿Cómo darías tú el mate? (6 puntos)

F



Y aunque la dama no hubiese tomado el peón a2, tampoco mejoraba mucho la situación:

17. ... Da4-b4

F. ¿Cómo gana el blanco? Explica por qué. (3 puntos)

A



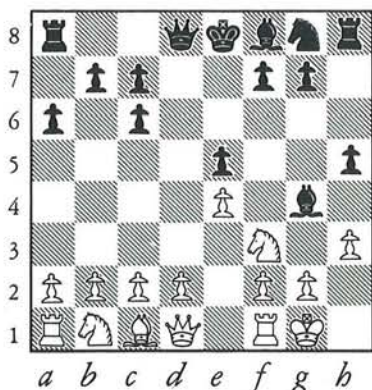
- 1. e2-e4 e7-e5
- 2. Cg1-f3 Cb8-c6
- 3. Af1-b5

Apertura española

- 3. ... a7-a6
- 4. Ab5 × c6 d7 × c6

A. ¿Puede el blanco ganar un peón?
(1 punto)

B



- 5. 0-0

En esta posición el negro puede montar una celada clásica:

- 5. ... Ac8-g4
- 6. h2-h3 h7-h5

B. ¿Por qué el blanco no puede aceptar el regalo del alfil? (2 puntos)

C

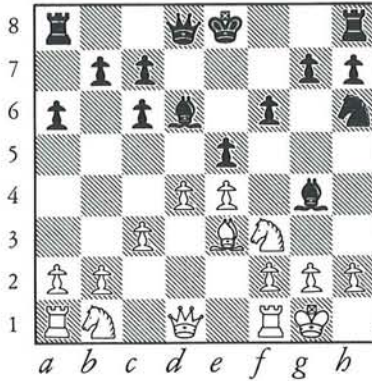


Como esta partida se jugó durante un campeonato de Francia, al negro ni se le ocurrió intentar esa celada reservada a los principiantes. La jugada real fue:

- 5. ... f7-f6

C. ¿Cómo valoras esta posición? (1 punto)

D



- | | |
|-----------|--------|
| 6. d2-d4 | Ac8-g4 |
| 7. c2-c3 | Af8-d6 |
| 8. Ac1-e3 | Cg8-h6 |

D. ¿Qué otras jugadas habrían sido más naturales? (1 punto)

E



- | | |
|--------------|----------|
| 9. h2-h3 | Ag4 × f3 |
| 10. Dd1 × f3 | Ch6-f7 |
| 11. Cb1-d2 | Dd8-e7 |
| 12. Df3-g4 | 0-0 |
| 13. d4 × e5 | Cf7 × e5 |
| 14. Dg4-e2 | Ce5-g6 |
| 15. f2-f4 | Tf8-e8 |
| 16. Ta1-e1 | Ta8-d8 |
| 17. De2-c4+ | |

E. ¿Qué pasaría si las negras cubrieran con la dama en e6? (1 punto)

F



- | | |
|-----------|--------|
| 17. ... | Rg8-h8 |
| 18. e4-e5 | |

F. ¿Cómo se justifica este sacrificio de peón? (2 puntos)

G



18. ... f6 × e5
 19. f4-f5 Cg6-f8
 20. Cd2-e4

G. ¿A qué viene este movimiento de caballo? (1 punto)

H

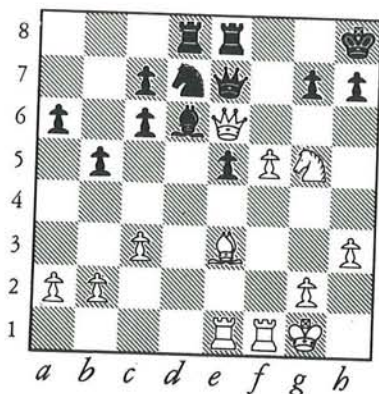


20. ... Cf8-d7
 21. Ce4-g5 b7-b5

Imaginemos por un momento que la dama negra no estuviera en e7 sino, por ejemplo, en c8:

H. ¿Cómo darías el mate? (2 puntos)

I



Pero como la dama negra está en e7...
 22. Dc4-e6

I. ¿Demuestra que el negro pierde una calidad si acepta el cambio de damas, o si juega 22. ... Te7-f8? (1 punto)

J



22. ... e7-f8
Debido a la amenaza de horquilla en f7 el negro se ve obligado a debilitar su posición, lo que permitirá una bonita maniobra de la dama blanca.

23. De6-b3 Cd7-c5
24. Db3-f7 Te8-e7
25. Df7-h5

J. ¿Qué pasaría si el negro jugase 25. ... Td8-e8 o 25. ... Df8-g8? (2 puntos)

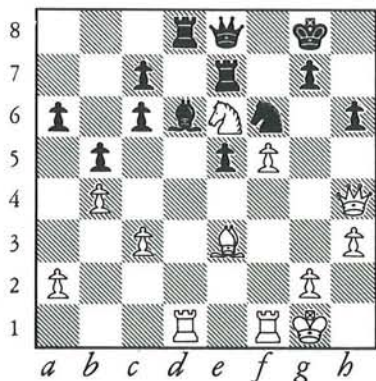
K



25. ... h7-h6
26. Te1-d1 Rh8-g8
27. b2-b4 Cc5-d7
28. Cg5-e6 Df8-e8
29. Dh5-g4

K. ¿Qué sucedería después de 29. ... Td8-c8, por ejemplo? (1 punto)

L



29. ... Cd7-f6
30. Dg4-h4

L. ¿Puede moverse la torre de d8? (1 punto)

M



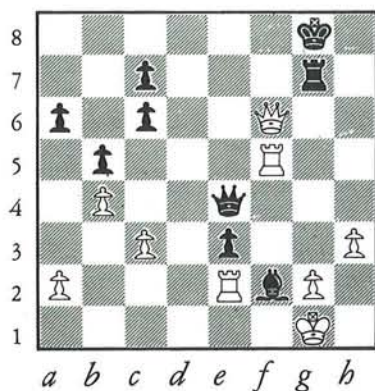
- | | |
|--------------|----------|
| 30. ... | Te7 × e6 |
| 31. f5 × e6 | De8 × e6 |
| 32. Ae3 × h6 | Td8-f8 |
| 33. Ah6-g5 | e5-e4 |

El peón pasado es la única esperanza que les queda a las negras.

- | | |
|--------------|---------|
| 34. Ag5 × f6 | g7 × f6 |
| 35. Dh4-h5 | Tf8-f7 |
| 36. Tf4-f5 | e4-e3 |
| 37. Td1-e1 | Ad6-g3 |
| 38. Te1-e2 | De6-c4 |

M. ¿En qué consiste la amenaza del negro? (2 puntos)

N



- | | |
|--------------|---------|
| 39. Dh5-g6+ | Tf7-g7 |
| 40. Dg6 × f6 | Ag3-f2+ |

N. ¿Puede moverse el rey blanco? (1 punto)

O



- | | |
|--------------|-----------|
| 41. Tf5 × f2 | e3 × f2+ |
| 42. Df6 × f2 | De4-b1+ |
| 43. Rg1-h2 | Db1-g6 |
| 44. Df2-f4 | Tg7-d7 |
| 45. Te2-e3 | Dg6-f7 |
| 46. Te3-g3+ | Rg8-f8 |
| 47. Df4-h6+ | abandonan |

O. Imagina una posible continuación. (1 punto)

A



1. e2-e4 e7-e5
2. Cg1-f3 f7-f5
¡El **gambito letón!** Apertura peligrosa, que es prudente no frecuentar.

3. Af1-c4
El blanco ha elegido la variante más violenta.

3. ... f5 × e4
4. Cf3 × e5 d7-d5
5. Dd1-h5+

A. ¿Por qué no puede moverse el rey negro? (4 puntos)

B



5. ... g7-g6
6. Ce5 × g6

B. Después de 6. ... Cg8-f6 el final estaría ganado para las blancas. ¿Cómo? (4 puntos)

C



6. ... h7 × g6
7. Dh5 × h8 Re8-f7
8. Ac4 × d5+ Dd8 × d5
9. Cb1-c3 Dd5-g5
10. Cc3 × e4 Dg5 × g2
11. Ce4-g3 Cb8-c6
12. d2-d3 Af8-g7
13. Dh8-h4 Cc6-d4

C. ¿Qué amenaza este movimiento de caballo? (2 puntos)

D



- | | |
|-------------|----------|
| 14. Dh4-f4+ | Ac8-f5 |
| 15. Re1-d1 | Ta8-e8 |
| 16. Ac1-e3 | Ag7-e5 |
| 17. Df4-h4 | Cg8-f6 |
| 18. c2-c3 | Ae5 × g3 |
| 19. h2 × g3 | Te8 × e3 |

D. ¿Por qué no puede aceptar el blanco este sacrificio de torre? (3 puntos)

E



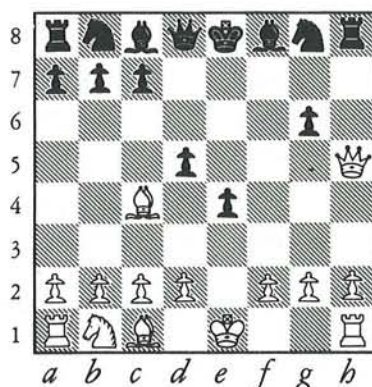
- | | |
|-------------|---------|
| 20. c3 × d4 | Dg2-f3+ |
|-------------|---------|

E. Di cómo ganarías si 21. Rd1-d2? (3 puntos)

- | | |
|---------------|--------|
| 21. Rd-c1 | Te3-e2 |
| 22. abandonan | |

Como suele ocurrir con esta apertura, las complicaciones favorecen al negro. Volvamos al movimiento séptimo.

F



F. En vez de tomar la torre, el blanco podía ganar varios peones a cambio de una pieza y entrar en el final de partida. ¿Cómo? (4 puntos)

A



1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 e5 × f4

Gambito de rey aceptado

3. Cg1-f3 g7-g5
4. h2-h4

A. ¿Cómo ganarías tú si el negro contese 4. ... f7-f6? (4 puntos)

4. ... g5-g4; 5. Cf3-e5 Cg8-f6
6. d2-d4 d7-d6; 7. Ce5-d3 Cf6 × e4
8. Ac1 × f4 Af8-g7; 9. Cb1-c3 Ce4 × c3
10. b2 × c3 c7-c5; 11. Af1-e2 c5 × d4
12. 0-0 Cb8-c6; 13. Ae2 × g4 0-0
14. Ag4 × c8 Ta8 × c8; 15. Dd1-g4 f7-f5
16. Dg4-g3 d4 × c3; 17. Ta1-e1 Rg8-h8
18. Rg1-h1 Tf8-g8; 19. Af4 × d6

Ahora el negro podría intentar un ataque contra el enroque corto mediante:

19. ... Ag7-d4
20. Dg3-h2 Tg8-g4

B. ¿Cómo habría salido de apuros el blanco en esta posición? (4 puntos)

B



C



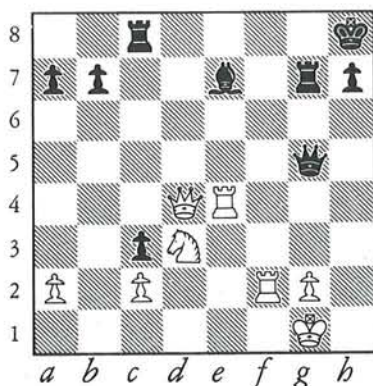
En la partida real el negro jugó:

19. ... Ag7-f8
20. Ad6-e5+ Cc6 × e5
21. Dg3 × e5+ Tg8-g7
22. Tf1 × f5 Dd8 × h4+
23. Rh1-g1

C. ¿Qué te parece esta posición? (3 puntos)

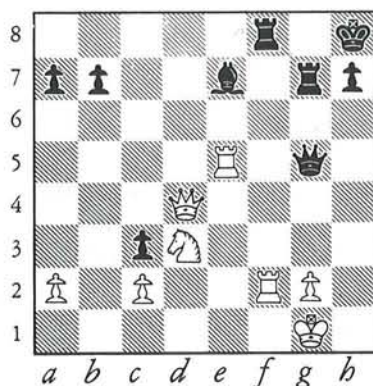
23. ... Dh4-g4
24. Tf5-f2 Af8-e7
25. Te1-e4 Dg4-g5
26. De5-d4

D



D. El ofrecimiento de cambiar damas mediante 26. ... Ae7-c5; 27. Cd3 × c5, Dg5 × d5 resultaría en derrota del negro. ¿Por qué? (3 puntos)

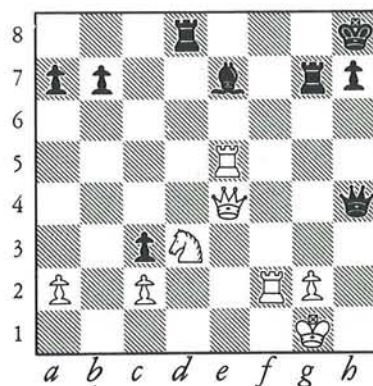
E



26. ... Tc8-f8
27. Te4-e5

E. Es tentadora la enfilada 27. ... Ae7-f6, pero ¿da resultado? (3 puntos)

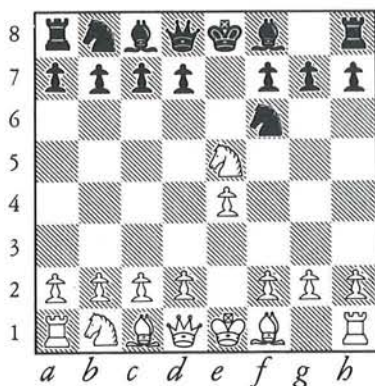
F



27. ... Tf8-d8
28. Dd4-e4 Dg5-h4

F. ¿Cómo forzarías el abandono de las negras? (3 puntos)

A



- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | d7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cg8-f6 |

Partida rusa

3. Cf3 × e5

A. *Aprovechemos esta posición para examinar una celada que el principiante debe conocer. Después de 3. ... Cf6 × e4; 4. Dd1-e2, ¿por qué no debe el negro retirar el caballo con Ce4-f6? (2 puntos)*

- | | |
|-----------|----------|
| 3. ... | d7-d6 |
| 4. Ce5-f3 | Cf6 × e4 |
| 5. d2-d4 | d6-d5 |
| 6. Af1-d3 | Af8-e7 |
| 7. 0-0 | Cb8-c6 |
| 8. c2-c4 | Cc6-b4 |

La continuación acostumbrada es:

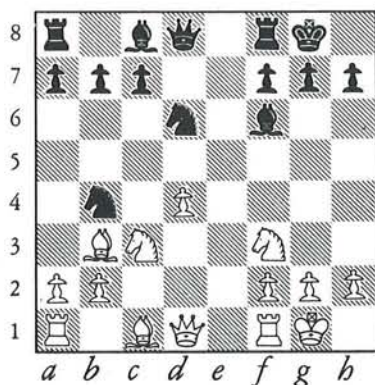
- | | |
|--------------|----------|
| 9. c4 × d5 | Cb4 × d3 |
| 10. Dd1 × d3 | Dd8 × d5 |
| 11. Tf1-e1 | Ac8-f5 |
| 12. Cf3-e5 | Ae7-h4? |
| 13. g2-g3 | Ce4 × g3 |

B



B. *El negro juzga que tiene un ataque decisivo contra el enroque corto. ¿Cuál es la amenaza? ¿Qué defensa ves para el blanco? (2 puntos)*

C

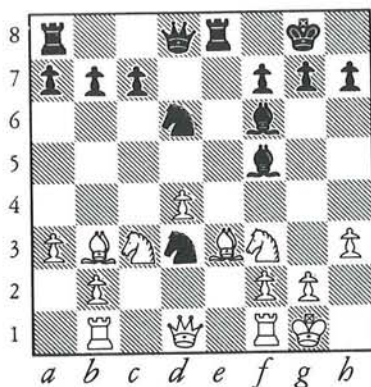


Pero el noveno movimiento de la partida real fue:

- | | |
|--------------|---------|
| 9. Ad3-e2 | d5 × c4 |
| 10. Ae2 × c4 | 0-0 |
| 11. Cb1-c3 | Ce4-d6 |
| 12. Ac4-b3 | Ae7-f6 |

C. *¿Crees que podrías ganar después de 13. Cf3-e5, Ac8-f5? (2 puntos)*

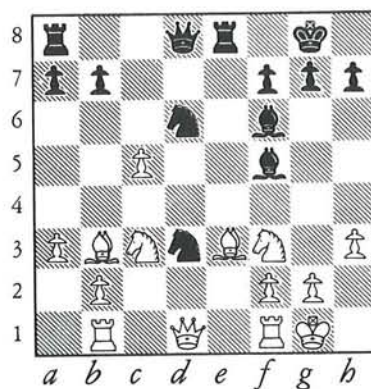
D



- | | |
|------------|--------|
| 13. h2-h3 | Ac8-f5 |
| 14. Ac1-e3 | Tf8-e8 |
| 15. a2-a3 | Cb4-d3 |
| 16. Ta1-b1 | |

D. ¿Cuál es la amenaza del blanco?
(2 puntos)

E



- | | |
|-------------|-------|
| 16. ... | c7-c5 |
| 17. d4 × c5 | |

E. ¿Puede ahora el negro jugar 17. ...
Cd3 × b2? (3 puntos)

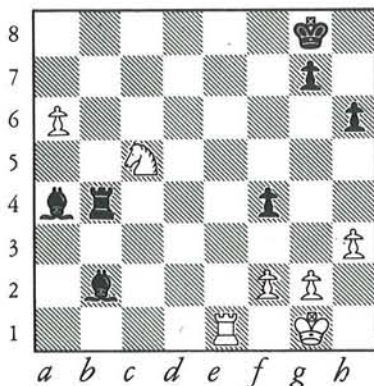
F



- | | |
|---------------|----------|
| 17. ... | Cd6-e4 |
| 18. Ab3-c2 | Cd3 × b2 |
| 19. Dd1 × d8+ | Ta8 × d8 |
| 20. Tb1 × b2 | Af6 × c3 |
| 21. Tb2 × b7 | Ce4 × c5 |
| 22. Ae3 × c5 | Af5 × c2 |
| 23. Tb7 × a7 | Ac2-d1 |
| 24. Ta7-e7 | Te8 × e7 |
| 25. Ac5 × e7 | Td8-d3 |

F. ¿Qué opinas de la situación? (3 puntos)

G



- | | |
|------------|----------|
| 26. Cf3-g5 | Ac3-b2 |
| 27. Ae7-b4 | h7-h6 |
| 28. Cg5-e4 | f7-f5 |
| 29. Ce4-c5 | Td3-d5 |
| 30. Tf1-e1 | f5-f4 |
| 31. a3-a4 | Td5-d4 |
| 32. a4-a5 | Td4 × b4 |

En la partida se acordaron tablas después del 71º movimiento; sin embargo, en esta posición 33. a5-a6 daba ventaja a las blancas.

Veamos tres respuestas posibles del negro:

33. ... Ad1-a4

H

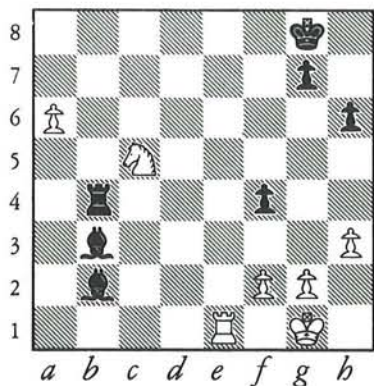


G. ¿Qué contestas a esta jugada del alfil? (2 puntos)

33. ... Tb4-b8

H. ¿Y a este movimiento de torre? (2 puntos)

I



33. ... Ad1-b3

I. ¿Y a esta otra intentona? (2 puntos)

A



- | | |
|--------------------------|---------|
| 1. e2-e4 | c7-c6 |
| Defensa Caro-Kann | |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. Cb1-c3 | d5 × e4 |
| 4. Cc3 × e4 | Cf8-f6 |
| 5. Af1-d3 | |

A. ¿Qué opinas de esta jugada de alfil?
(4 puntos)

B



- | | |
|--------------|----------|
| 5. ... | Dd8 × d4 |
| 6. Cg1-f3 | Dd4-d8 |
| 7. Dd1-e2 | Ac8-f5 |
| 8. Ce4 × f6+ | g7 × f6 |
| 9. Ad3 × f5 | Dd8-a5+ |
| 10. Ac1-d2 | Da5 × f5 |
| 11. 0-0-0 | |

B. ¿Cómo valoras esta posición? (8 puntos)

C



- | | |
|------------|----------|
| 11. ... | Df5-e6 |
| 12. De2-d3 | De6 × a2 |

C. El blanco ha sacrificado un segundo peón. ¿Cómo terminará esta partida?
(8 puntos)

A



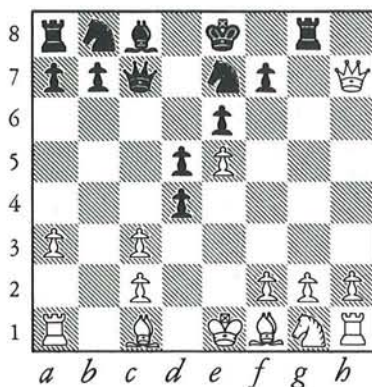
1. e2-e4 e7-e6

Defensa francesa, que no siempre da lugar a partidas tan cerradas como se dice.

2. d2-d4 d7-d5
 3. Cb1-c3 Af8-b4
 4. e4-e5 c7-c5
 5. a2-a3 Ab4 × c3
 6. b2 × c3 Cg8-e7
 7. Dd1-g4 Dd8-c7
 8. Dg4 × g7

A. En esta variante, que se juega con mucha frecuencia, ¿puede el negro defender su torre con 8. ... Ce7-g6? (1 punto)

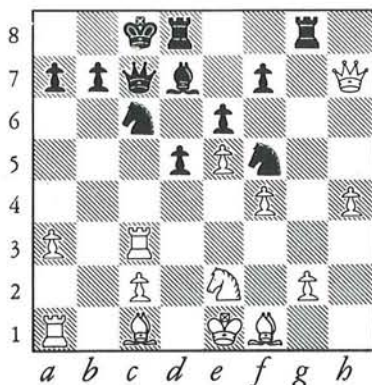
B



8. ... Th8-g8
 9. Dg7 × h7 c5 × d4

B. ¿Qué sucedería si el blanco quisiera cobrarse a su vez el peón d4? (1 punto)

C



10. Cg1-e2 Cb8-c6
 11. f2-f4 d4 × c3
 12. h2-h4

Aunque es más corriente llevar la dama a d3.

12. ... Ac8-d7
 13. Th1-h3 0-0-0
 14. Th3 × c3 Ce7-f5

C. ¿Qué te parece esta posición? (2 puntos)

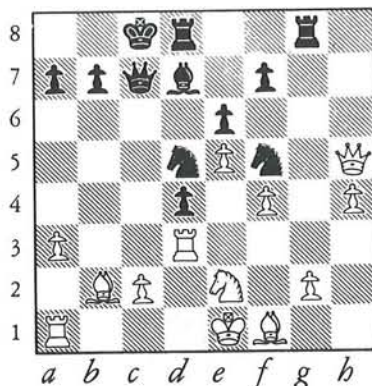
D



15. Dh7-h5 d5-d4

D. El negro pasa al ataque. ¿Por qué no pueden las blancas permitir que continúe el avance del peón, por ejemplo jugando Tc3-h3? (2 puntos)

E



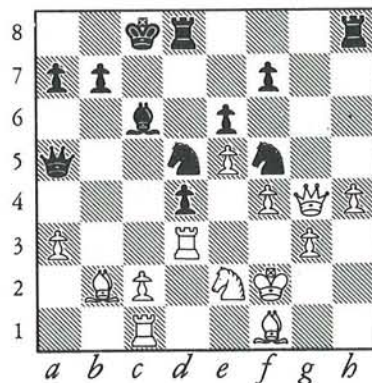
16. Tc3-d3 Cc6-e7

Permite que entre en juego la dama y luego podrá dirigirse el caballo contra las casillas débiles c3 y e3.

17. Ac2-b2 Ce7-d5

E. El alfil blanco, ¿puede tomar el peón d4? (2 puntos)

F



18. Ta1-c1 Ad7-c6
 19. g2-g3 Tg8-h8
 20. Dh5-g4 Dc7-a5+
 21. Re1-f2

F. ¿Podían defenderse de otra manera las blancas frente al jaque? (1 punto)

G



21. ... Cd5-e3
22. Dg4-h3 Da5-d5

G. ¿Cuál es la amenaza del negro?
(2 puntos)

H



23. Ce2 × d4 Cf5 × d4
24. Rf2 × e3 Dd5-f3+
25. Re3-d2 Df3-f2+

H. Conduciendo tú las negras, ¿cómo darías mate después de 26. Rd2-d1?
(2 puntos)

I



26. Rd2-c3 Td8-d5

I. ¿Qué se amenaza con esta jugada?
(2 puntos)

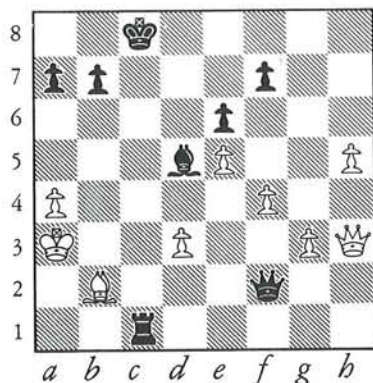
J



- | | |
|--------------|----------|
| 27. Td3 × d4 | Td5 × d4 |
| 28. Af1-d3 | Th8-d8 |
| 29. h4-h5 | Td8-d5 |

J. ¿Cuál es el plan del negro? (3 puntos)

K



- | | |
|---------------|-----------|
| 30. a3-a4 | Td5-c5+ |
| 31. Rc3-b3 | Ac6-d5+ |
| 32. Rb3-a3 | Td4 × d3+ |
| 33. c2 × d3 | Tc5 × c1 |
| 34. abandonan | |

K. Explica cómo recibe mate el blanco después de 34. Ab2 × c1. (2 puntos)

A



- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. Af1-b5 | f7-f5 |

Gambito Jänisch, una violenta respuesta contra la **apertura española**.

- | | |
|-------------|---------|
| 4. Cb1-c3 | f5 × e4 |
| 5. Cc3 × e4 | Cg8-f6 |
| 6. Dd1-e2 | d7-d5 |
| 7. Ce4 × f6 | g7 × f6 |
| 8. d2-d4 | |

A. ¿Qué pasaría después de 8. ... e5-e4? (1 punto)

B



- | | |
|-------------|--------|
| 8. ... | Af8-g7 |
| 9. d4 × e5 | 0-0 |
| 10. e5 × f6 | |

B. ¿Puede el negro tomar a su vez el peón con su torre? (1 punto)

C



- | | |
|---------|----------|
| 10. ... | Dd8 × f6 |
|---------|----------|

C. ¿Puede enrocar el blanco? (1 punto)

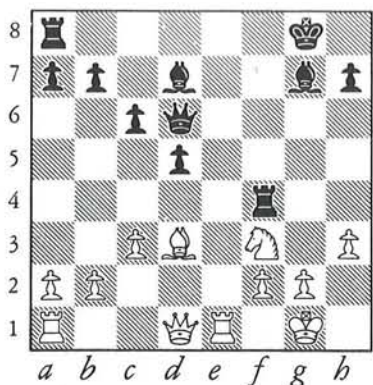
D



- | | |
|------------|--------|
| 11. De2-d1 | Df6-d6 |
| 12. 0-0 | Cc6-e7 |
| 13. c2-c3 | Ce7-g6 |
| 14. h2-h3 | Cg6-f4 |

D. ¿Qué intención lleva el negro? (2 puntos)

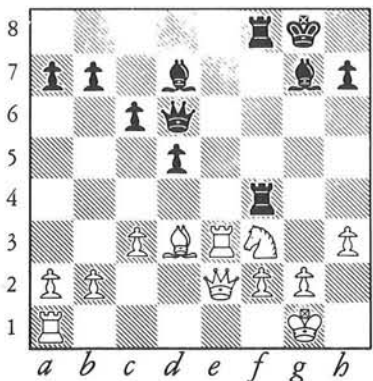
E



- | | |
|--------------|----------|
| 15. Ac1 × f4 | Tf8 × f4 |
| 16. Tf1-e1 | c7-c6 |
| 17. Ab5-d3 | Ac8-d7 |

E. ¿Podía el negro instalar su alfil en la casilla e6? (1 punto)

F



- | | |
|------------|--------|
| 18. Te1-e3 | Ta8-f8 |
| 19. Dd1-e2 | |

F. ¿Cómo continuaría el blanco su ataque después de 19. ... d5-d4? (3 puntos)

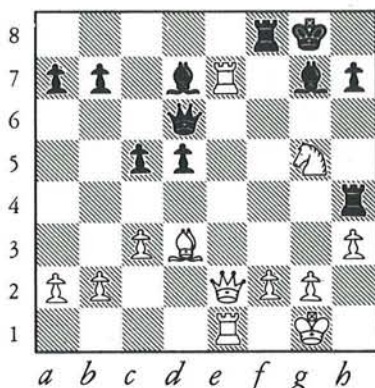
G



19. ... Rg8-h8
20. Ta1-f1 c6-c5

G. ¿Qué valoración te merece esta posición? (2 puntos)

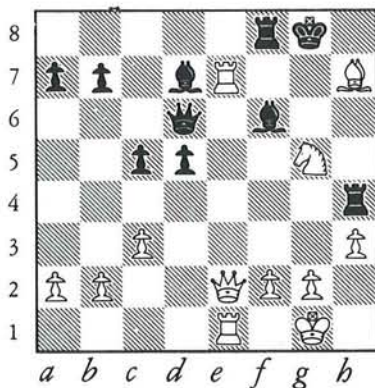
H



21. Cf3-g5 Tf4-h4
Este golpe era necesario para impedir el acceso de la dama blanca a la columna h.
22. Te3-e7 Rh8-g8
23. Tf1-e1

H. ¿Cómo ganaría el blanco después de 23. ... h7-h6? (3 puntos)

I



23. ... Ag7-f6
24. Ad3 × h7+

I. Si el negro tomase tu alfil con 24. ... Th4 × h7, ¿cómo replicarías tú? (3 puntos)

J



- | | |
|--------------|----------|
| 24. ... | Rg8-h8 |
| 25. Cg5-f7+ | Tf8 × f7 |
| 26. Te7 × f7 | Th4 × h7 |

J. ¿Cómo rematarías tú la partida? (3 puntos)

A



- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. Cb1-c3 | Af8-b4 |
| 4. e4-e5 | |

Ya hemos visto antes esa variante clásica de la **defensa francesa**.

- | | |
|------------|----------|
| 4. ... | Cg8-e7 |
| 5. a2-a3 | Ab4 × c3 |
| 6. b2 × c3 | b7-b6 |
| 7. Dd1-g4 | Re8-f8 |

A. ¿Cuáles son las demás respuestas posibles? (1 punto)

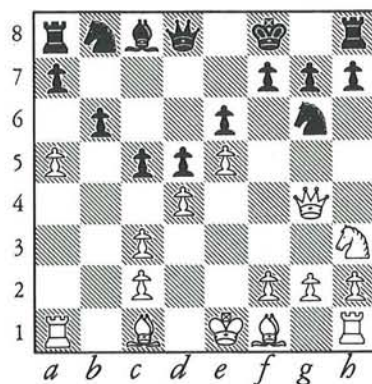
B



- | | |
|-----------|--------|
| 8. Cg1-h3 | Ce7-g6 |
|-----------|--------|

B. ¿Qué motiva ese movimiento de caballo? (1 punto)

C



- | | |
|-----------|-------|
| 9. a2-a4 | c7-c5 |
| 10. a4-a5 | |

C. ¿Con qué amenazan las blancas? (1 punto)

D



- | | |
|--------------|----------|
| 10. ... | Ac8-a6 |
| 11. Af1 × a6 | Cb8 × a6 |
| 12. a5 × b6 | a7 × b6 |

D. ¿Cómo juzgas esta posición? (1 punto)

E



- | | |
|------------|---------|
| 13. 0-0 | Rf8-g8 |
| 14. f2-f4 | Cg6-e7 |
| 15. f4-f5 | e6 × f5 |
| 16. Dg4-f3 | |

E. ¿Por qué era necesaria esta jugada? (1 punto)

F



17. g2-g4

F. ¿Puede tomar el negro con 17. ... f5 × g4? (1 punto)

G



17. ... g7-g6

18. Ch3-f4

¡Tal vez habría sido preferible tomar el peón f5!

18. ... Ca6-c7

19. Ta1 × a8 Dd8 × a8

20. g4 × f5 Ce7 × f5

21. Df3-g4

G. ¿Cuál es la amenaza del blanco?

(1 punto)

H



21. ...

Da8-e8

H. ¿Por qué habría sido un error el movimiento 21. ... Da8-c6? (2 puntos)

I



I. ¿Y la jugada 21. ... Da8-c8? (2 puntos)

J



- | | |
|--------------|----------|
| 22. e5-e6 | Cc7 × e6 |
| 23. Cf4 × g6 | f7 × g6 |
| 24. Tf1 × f5 | Ce6-g7 |
| 25. Tf5-e5 | De8-f7 |
| 26. Dg4-f4 | |

J. ¿Podía el negro ir al cambio de damas? (1 punto)

K



- | | |
|---------------|----------|
| 26. ... | g6-g5 |
| 27. Df4 × f7+ | Rg8 × f7 |
| 28. Te5 × d5 | c5 × d4 |

K. ¿Qué pasaría esta vez si 29. c3 × d4? (2 puntos)

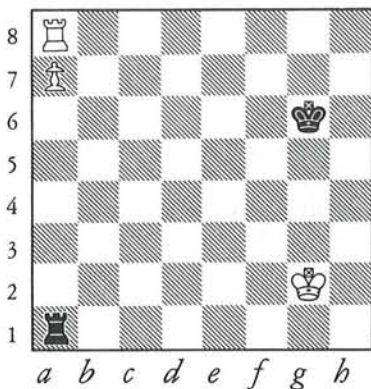
L



- | | |
|-------------|--------|
| 29. Td4-d7+ | Rf7-g6 |
|-------------|--------|

L. ¿Habría sido lo mismo 29. ... Rf7-f6? (1 punto)

M



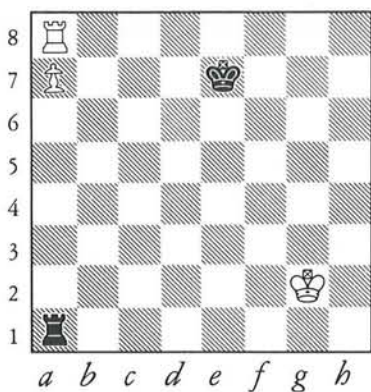
- 30. Td7 × d4 Cg7-f5
- 31. Td4-b4 Th8-d8
- 32. Tb4 × b6+ Rg6-h5
- 33. Rg1-f2 Td8-d1
- 34. Ac1-e3 Td1-h1
- 35. Rf2-g2 Th1-d1

Y se decretaron las tablas.

Aprovechemos este final de partida para recordar una posición frecuente en este tipo de finales con torres.

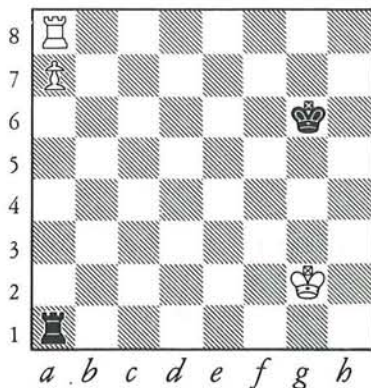
M. ¿Cómo puede ganar el blanco?
(1 punto)

N



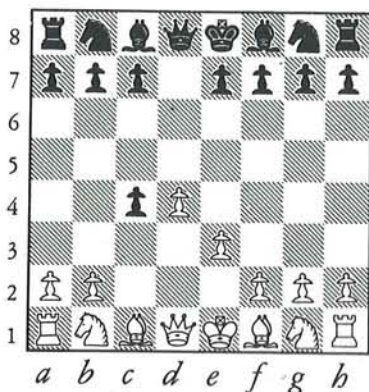
N. ¿Y en esta posición? (2 puntos)

O



O. En esta otra posición el turno de mover les corresponde a las negras. ¿En qué casillas debe permanecer necesariamente el rey negro para no perder? (2 puntos)

A



1. d2-d4 d7-d5
 2. c2-c4 d5 × c4
- Gambito de dama aceptado**
3. e2-e3

A. ¿Puede el negro defender su peón con 3. ... b7-b5? (2 puntos)

B



3. ... Cg8-f6
4. Af1 × c4

B. Aprovechemos la oportunidad para recordar un clásico sacrificio de desviación. Si el peón d4 no existiese y tocase mover a las blancas, ¿cómo ganarías la dama? (1 punto)

C



4. ... e7-e6
5. Cg1-f3 c7-c5

C. ¿Puede el blanco tomar ese peón? (1 punto)

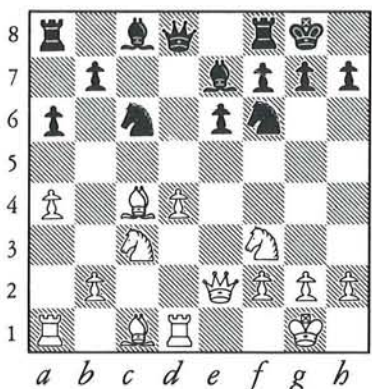
D



6. 0-0 a7-a6
7. a2-a4

D. Esta jugada impide 7. ... b7-b5, ¿cómo? (1 punto)

E



7. ... Cb8-c6
8. Dd1-e2 c5 × d4
9. Tf1-d1 Af8-e7
10. e3 × d4 0-0
11. Cb1-c3

E. ¿Cómo valoras esta posición? (2 puntos)

F



11. ... Cf6-d5
12. De2-e4 Cc6-b4
13. Cf3-e5 Ta8-a7
14. De4-g4 Rg8-h8
15. Dg4-h3

F. ¿Cómo perdería el negro después de 15. ... Ae7-g5? (3 puntos)

G



15. ... b7-b6
 16. Cc3-e4 Dd8-e8
 17. Ac4-e2

G. Si ahora 17. ... Cb4-e2; 18. Ae2-d3. Explica por qué las negras no pueden tomar la torre ni devolver su caballo a b4. (1 punto)

H



17. ... Tf8-g8?
 18. Ta2-a3

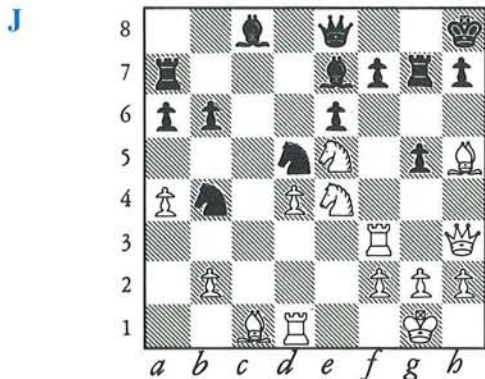
H. Amenaza mate. ¿Cómo? (1 punto)

I



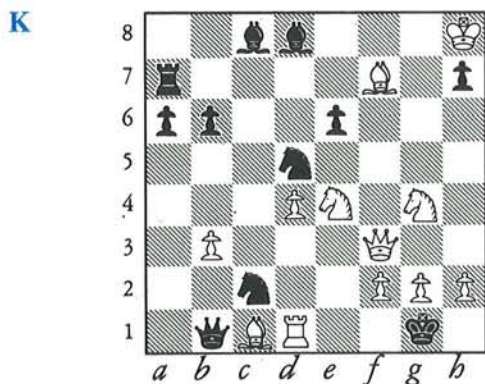
18. ... g7-g5

I. Si se hubiera movido 18. ... g7-g6, ¿cómo habría dado mate el blanco? (3 puntos)



19. Ae2-h5 Tg8-g7
 20. Ta1-f3

J. ¿Cuál es la amenaza del blanco? (1 punto)

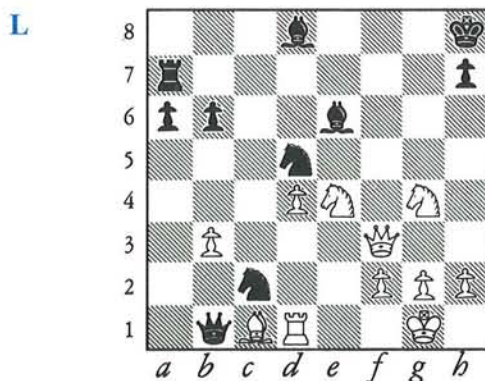


20. ... g5-g4
 21. Ce5 × g4 De8 × a4
 22. b2-b3 Da4-a1
 23. Tf3 × f7 Tg7 × f7
 24. Ah5 × f7 Ae7-d8
 25. Dh3-f3 abandonan

Imaginemos una continuación:

25. ... Cb4-c2

K. ¿Cómo ganaría una pieza el blanco? (1 punto)



26. Af7 × e6 Ac8 × e6

L. ¿Cómo darías el mate? (3 puntos)

A



- | | |
|------------|----------|
| 1. d2-d4 | Cg8-f6 |
| 2. Cg1-f3 | e7-e6 |
| 3. c2-c4 | b7-b6 |
| 4. Cb1-c3 | Ac8-b7 |
| 5. a2-a3 | d7-d5 |
| 6. c4 × d5 | Cf6 × d5 |
| 7. e2-e4 | Cd5 × c3 |
| 8. b2 × c3 | Ab7 × c4 |
| 9. Cf3-e5 | a7-a6 |
| 10. Dd1-g4 | Ae4-b7 |
| 11. Af1-c4 | |

A. ¿Qué amenaza el blanco? (1 punto)

B



11. ... Ab7-d5

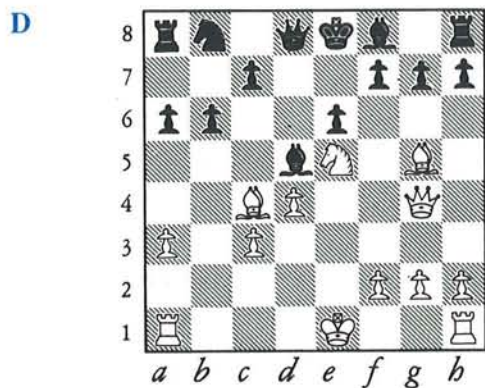
B. En vez de esta intercepción, ¿no podía el negro expulsar la dama contraria mediante 11. ... h7-h5? (3 puntos)

C

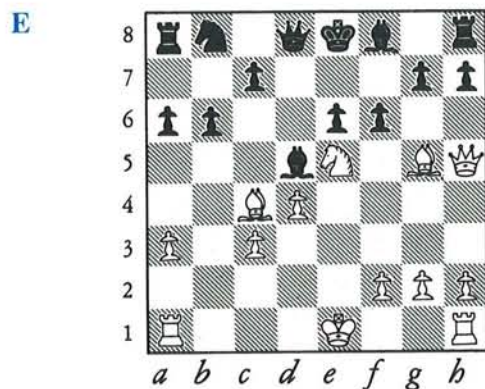


12. Ac1-g5

C. ¿Podían las negras cubrir con 12. ... Af8-e7? (2 puntos)

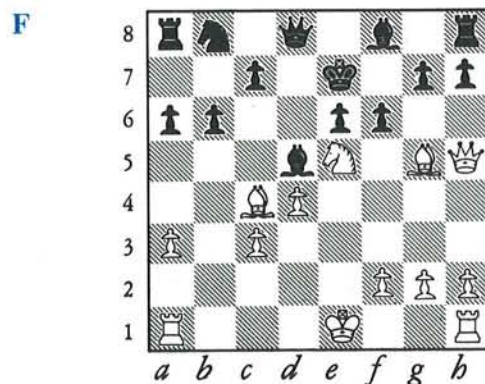


D. En esta misma posición, ¿puede el negro mover su dama? (3 puntos)



12. ... f7-f6
13. Dg4-h5+

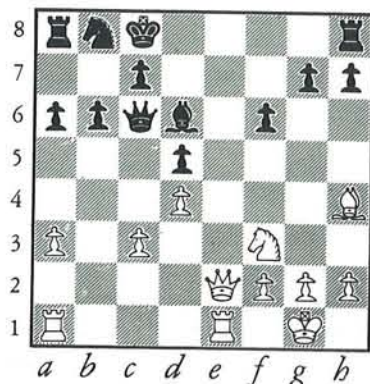
E. ¿Qué harías después de 13. ... g7-g6? (1 punto)



13. ... Re8-e7

F. En este momento las blancas podían ganar con facilidad. ¿Cómo? (3 puntos)

G



- | | |
|--------------|---------|
| 14. Ag5-h4 | Dd8-c8 |
| 15. Dh5-e2 | Re7-d8 |
| 16. 0-0 | Rd8-c8 |
| 17. Ce5-f3 | Af8-d6 |
| 18. Tf1-e1 | De8-c6 |
| 19. Ac4 × d5 | e6 × d5 |

G. ¿Te parece que ha cambiado la situación después de estas seis jugadas? (2 puntos)

H



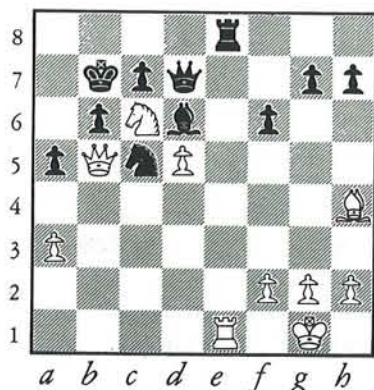
- | | |
|-------------|---------|
| 20. c3-c4 | d5 × c4 |
| 21. De2-e6+ | Rc8-b7 |
| 22. d4-d5 | Dc6-d7 |
| 23. De6-e4 | a6-a5 |

El negro abandona su peón c4 con tal de concluir su desarrollo.

- | | |
|--------------|----------|
| 24. De4 × c4 | Cb8-a6 |
| 25. Cf3-d4 | Ca6-c5 |
| 26. Cd4-c6 | Th8-e8 |
| 27. Dc4-b5 | Te8 × e1 |
| 28. Ta1 × e1 | |

H. Va a ser el negro quien descuide ahora la ocasión de triunfar. ¿Cuál debió ser su jugada? (2 puntos)

I



- | | |
|---------|--------|
| 28. ... | Te8-e8 |
|---------|--------|

I. Por las prisas en cambiar las torres, el negro no ha visto una sencilla combinación que le hará perder. ¿Cuál? (3 puntos)

A



1. Cg1-f3 d7-d5
2. g2-g3 Cg8-f6
3. Af1-g2 c7-c6
4. c2-c4 d5 × c4
5. Cb1-a3 e7-e5
6. Ca3 × c4 e5-e4
7. Cf3-g5

A. ¿Por qué no podía defender el negro su peón mediante 7. ... Ac8-f5? (4 puntos)

B



7. ... Dd8-e7
8. d2-d3 e4 × d3
9. Dd1 × d3 h7-h6
10. Ac1-f4

B. Explica por qué no va a aceptar ese sacrificio el negro. (4 puntos)

C



10. ... De7-b4+
11. Af4-d2 Db4-c5
12. b2-b4 Dc5-f5
13. Dd3-e3+ Ac8-e6
14. Cg5 × e6 Df5 × e6
15. De3 × e6 f7 × e6

C. ¿Cómo valoras esta posición? (2 puntos)

D



- | | |
|--------------|----------|
| 16. Cc4-a5 | Cf6-d5 |
| 17. Ca5 × b7 | Cd5 × b4 |
| 18. 0-0 | a7-a5 |
| 19. Ag2-e4 | |

D. La pareja de alfiles ha iniciado su tarea; ahora el blanco amenaza 20. Cb7 × a5. ¿Por qué? (4 puntos)

E



- | | |
|------------|-------|
| 19. ... | a5-a4 |
| 20. Tf1-d1 | |

E. Y esta otra jugada, ¿qué amenaza? (3 puntos)

F



- | | |
|--------------|--------|
| 20. ... | Ta8-a7 |
| 21. Ab2 × d4 | |
- F.** ¿Qué ocurriría después de 21. ... Ta7 × b7? (3 puntos)
- | | |
|--------------|-----------|
| 21. ... | Af8 × b4 |
| 22. Td1-d8+ | Re8-e7 |
| 23. Td8 × h8 | Ta7 × b7 |
| 24. Ta1-b1 | a4-a3 |
| 25. Rg1-g2 | Tb7-b6 |
| 26. Th8-g8 | Re7-f6 |
| 27. Tg8-c8 | abandonan |

A



- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2-d4 | Cg8-f6 |
| 2. c2-c4 | c7-c5 |
| 3. d4-d5 | g7-g6 |
| 4. Cb1-c3 | Af8-g7 |
| 5. Cg1-f3 | 0-0 |
| 6. e2-e4 | |

A. ¿Qué amenaza este movimiento de peón? (1 punto)

B



- | | |
|-----------|--------|
| 6. ... | d7-d6 |
| 7. Ac1-f4 | a7-a6 |
| 8. a2-a4 | Dd8-a5 |

B. Conduciendo tú las negras, ¿cómo ganarías después de 9. Dd1-c2? (2 puntos)

C



- | | |
|-------------|---------|
| 9. Af4-d2 | e7-e6 |
| 10. Af1-e2 | e6 × d5 |
| 11. c4 × d5 | |

C. A ver cómo valoras la posición. (1 punto)

D



11. ... Tf8-e8
 12. 0-0 Ac8-g4
 13. Tf1-e1

D. El negro preferirá retirar la dama.
 ¿Por qué? (1 punto)

E



13. ... Da5-c7
 14. Dd1-c2 Cb8-d7
 15. Ta1-d1 Ta8-b8
 16. b2-b3 Ag4 × f3
 17. g2 × f3

E. ¿Por qué ha abierto su enroque el blanco? (1 punto)

F



17. ... c5-c4
 18. b3 × c4 Cd7-e5

F. ¿Podía el blanco defender su peón c4 mediante 19. Dc2-b3? (2 puntos)

G



- | | |
|------------|--------|
| 19. Cc3-b1 | Tb8-c8 |
| 20. Cb1-a3 | Dc7-d7 |
| 21. f3-f4 | Ce5-g4 |
| 22. f2-f3 | |

G. *¡Error! Sin embargo la jugada parecía lógica. ¿Cuáles eran sus dos objetivos? (1 punto)*

H



- | | |
|---------|----------|
| 22. ... | Cf6 × e4 |
|---------|----------|

H. *¿Cómo continuarías el ataque si el blanco tomase el caballo en e4? (2 puntos)*

I



- | | |
|-------------|---------|
| 23. f3 × g4 | Ag7-d4+ |
| 24. Rg1-g2 | Ce4-f2 |
| 25. Ad2-c1 | Ad4-c5 |

I. *Ahora el negro amenaza con recuperar su pieza. ¿Cómo? (2 puntos)*

J



26. h2-h3 Dd7-e7

J. Explica cómo ganarías después de 27. a4-a5. (2 puntos)

K



27. Ae2-f3 De7-h4

K. ¿Qué amenazas se le han planteado ahora al blanco? (1 punto)

L



28. Te1-h1 Cf2 × h1
29. Td1 × h1 Te8-e1

L. ¿Cuál es la amenaza del negro? (1 punto)

M



30. Th1 × e1 Dh4 × e1
 31. h2-h4 Tc8-e8
 32. abandonan

M. *¿De qué manera amenazaba el negro con recuperar una pieza? (2 puntos)*

N



Imaginemos una posible continuación:
 32. Ac1-b2

N. *¿Cómo darías el mate? (1 punto)*

A



- | | |
|-------------------------|--------|
| 1. e2-e4 | Cg8-f6 |
| Defensa Alekhine | |
| 2. e4-e5 | Cf6-d5 |
| 3. d2-d4 | d7-d6 |
| 4. c2-c4 | Cd5-b6 |
| 5. f2-f4 | Ac8-f5 |
| 6. Cb1-c3 | e7-e6 |
| 7. Cg1-f3 | Af8-e7 |
| 8. Ac1-e3 | 0-0 |
| 9. Dd1-b3 | |

A. ¿Qué jugarías tú si el negro continuase normalmente su desarrollo mediante 9. ... Cb8-d7? (2 puntos)

B



- | | |
|--------------|---------|
| 9. ... | d6 × e5 |
| 10. Cf3 × e5 | a7-a5 |

B. ¿Se puede ganar un peón mediante 11. c4-c5? (1 punto)

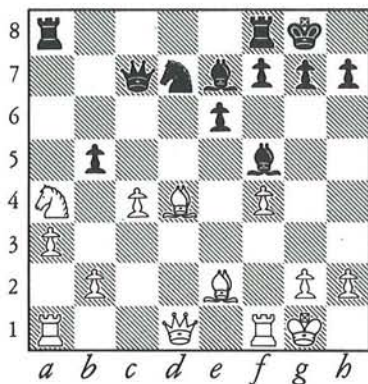
C



- | | |
|--------------|--------|
| 11. a2-a3 | Cb8-d7 |
| 12. Af1-e2 | a5-a4 |
| 13. Db3-d1 | c7-c5 |
| 14. Ce5 × d7 | |

C. ¿Puede el negro tomar a su vez con la dama? (1 punto)

D



- | | |
|--------------|----------|
| 14. ... | Cb6 × d7 |
| 15. Cc3 × a4 | c5 × d4 |
| 16. Ae3 × d4 | Dd8-c7 |
| 17. 0-0 | b7-b5 |

D. ¿Por qué no puede tomar ese peón el blanco? (1 punto)

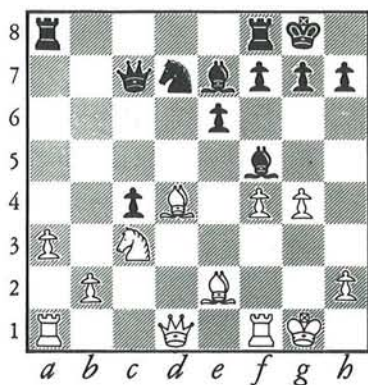
E



- | | |
|------------|---------|
| 18. Ca4-c3 | b5 × c4 |
|------------|---------|

E. La posición crucial de la partida. ¿Cómo la valoras tú? (2 puntos)

F



19. g2-g4

F. El alfil de f5, ¿puede retirarse a g6? (1 punto)

G



19. ... Af5-d3
 20. Ae2 × d3 c4 × d3
 21. Dd1 × d3 Tf8-d8
 22. Ta1-c1 Cd7-e5

El negro intenta llevar adelante una intensa contraofensiva, para compensar su defectuosa posición.

23. f4 × e5 Td8 × d4

G. ¿Puede el blanco tomar la torre?
 (1 punto)

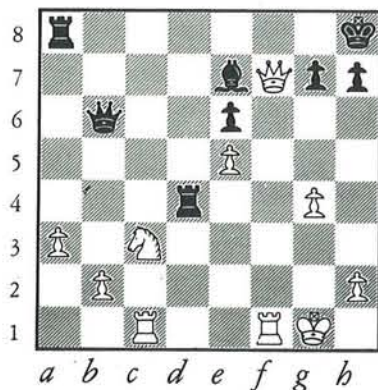
H



24. Dd3-f3 Dc7-b6

H. Bella defensa indirecta de la torre a8, que te conviene recordar. Explícala.
 (1 punto)

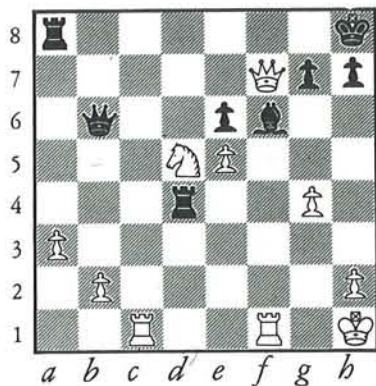
I



25. Df3 × f7+ Rg8-h8

I. Ahora el blanco no puede tomar el alfil negro. ¿Por qué? (1 punto)

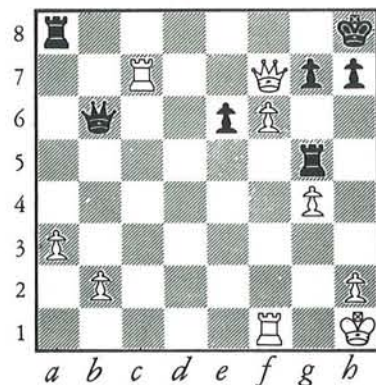
J



26. Rg1-h1 Ae7-f6
27. Cc3-d5

J. *Rápida sucesión de intercepciones. Después de Af6 que impedía que la dama del blanco cubriese el jaque Dc6+, ahora ese mismo jaque es evitado por Cd5. ¿Puede el negro jugar ahora 27. ... Af6 × e5? (1 punto)*

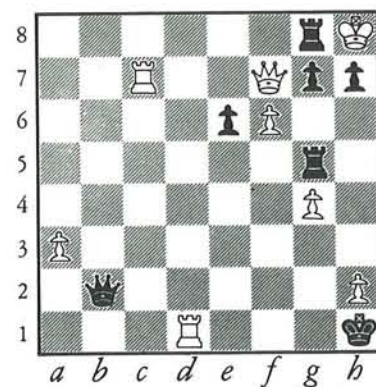
K



27. ... Td4 × d5
28. e5 × f6 Td5-g5
29. Tc1-c7

K. *A ver si descubres la amenaza de mate. (1 punto)*

L



29. ... b2 × b2
30. Tf1-c1 Ta8-g8
31. Tc1-d1

L. *¿Cómo replicarías a 31. ... Tg5 × g4? (1 punto)*

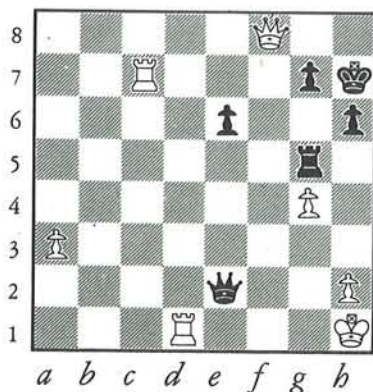
M



31. ... h7-h6
 32. Df7 × g8+ Rh8 × g8
 33. f6-f7+

M. ¿Puede el rey negro bloquear el avance del peón blanco? (1 punto)

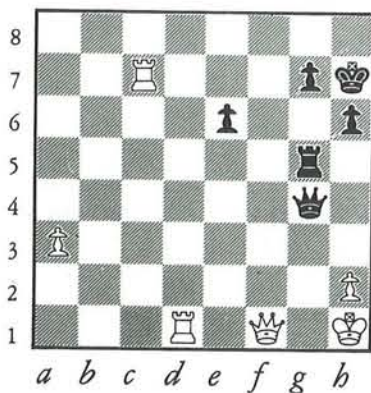
N



33. ... Rg8-h7
 34. f7-f8:D Db2-e2

N. Indica el mate en cinco que se produciría después del craso error 35. Td1-c1. (3 puntos)

O



35. Df8-f1 De2 × g4

O. ¿Cuál es la última esperanza del negro, y qué jugada sencilla del blanco permite acabar con ella? (2 puntos)

A



1. e2-d4 d7-d5
Partida escandinava
 2. e4 × d5 Dd8 × d5
 3. Cb1-c3 Dd5-d8
 4. d2-d4 Cg8-f6
 5. Af1-c4 Ac8-f5

A. *Un poco de fantasía: ¿cómo podrías ganar la dama del negro si no existiera el peón d4? (1 punto)*

B



6. Dd1-f3 Dd8-c8
 7. Ac1-g5 Af5 × c2

B. *A no ser por este golpe, ¿qué estrategia habría seguido el blanco? (1 punto)*

C



8. Ta1-c1 Ac2-g6
 9. Cg1-e2 Cb8-d7
 10. 0-0 e7-e6

C. *¿Qué te parece esta posición? (2 puntos)*

D



11. Ag5 × f6 g7 × f6
 12. d4-d5

D. ¿Qué harás si el negro toma tu peón d5? (4 puntos)

E



12. ... e6-e5
 13. Ac4-b5 Af8-e7
 14. Ce2-g3 a7-a6
 15. Ab5-d3

E. ¿Serviría el enroque corto para poner a salvo el rey negro? (4 puntos)

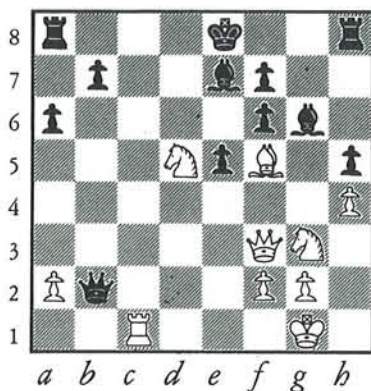
F



15. ... Dc8-h8
 16. h2-h4 h7-h5
 17. Ad3-f5 Cd7-b6
 18. Cc3-e4 Cb6 × d5
 Peón más, peón menos, ¡qué importa!
 19. Tf1-d1!

F. El blanco amenaza ganar un caballo. ¿Cómo? (2 puntos)

G



19. ... c7-c6
 20. Ce4-c3 Dd8-b6
 21. Td1 × d5 c6 × d5
 22. Cc3 × d5 Db6 × b2

G. ¿Cómo habrías contestado a 22. ... Db6-a5? (1 punto)

H



23. Tc1-b1 Db2 × a2
 24. Tb1 × b7
 y el negro abandonó ante las múltiples amenazas.

Por ejemplo, si el negro pretendiera defender su alfil y evitar al mismo tiempo la horquilla mediante:

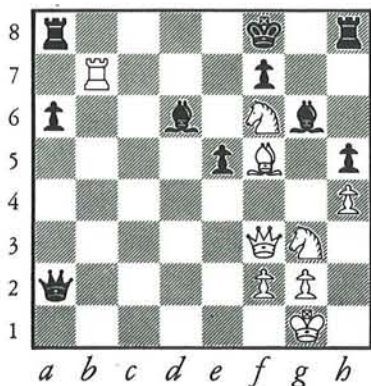
24. ... Ae7-d6

sería suficiente con replicar:

25. Cd5 × f6+

H. ¿Cómo darías el mate si el rey negro se refugiase en d8? (2 puntos)

I



25. ... Re8-f8

I. ¿Cómo rematarías al negro? (3 puntos)

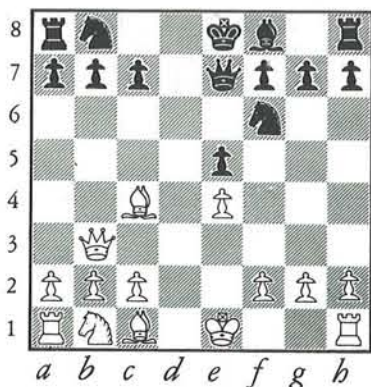
A



- | | |
|-------------------------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | d7-d6 |
| Defensa Philidor | |
| 3. d2-d4 | Ac8-g4 |
| 4. d4 × e5 | |

A. Si el negro recupera el peón inmediatamente con 4. ... d6 × e5, ¿cómo contestas tú? (3 puntos)

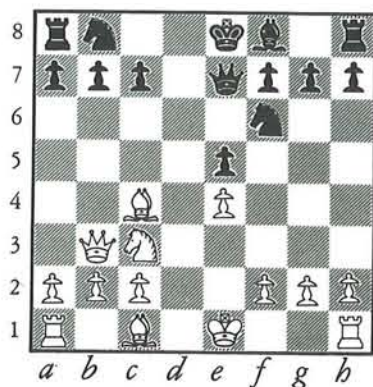
B



- | | |
|-------------|----------|
| 4. ... | Ag4 × f3 |
| 5. Dd1 × f3 | d6 × e5 |
| 6. Af1-c4 | Cg8-f6 |
| 7. Df3-b3 | Dd8-e7 |

B. ¿Por qué el negro no puede instalar su dama en d7? (5 puntos)

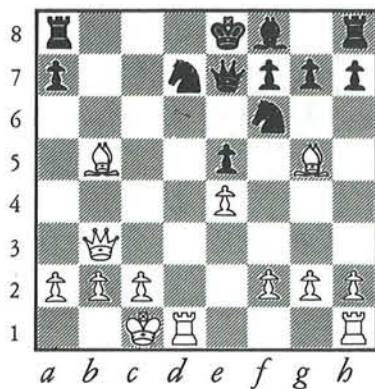
C



8. Cb1-c3

C. En vez de mover el caballo, ¿no podía el blanco ganar la torre a8? (3 puntos)

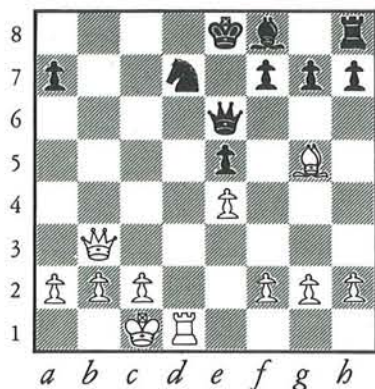
D



- | | |
|---------------|---------|
| 8. ... | c7-c6 |
| 9. Ac1-g5 | b7-b5 |
| 10. Cc3 × b5 | c6 × b5 |
| 11. Ac4 × b5+ | Cb8-d7 |
| 12. 0-0-0 | |

D. ¿Cómo darías mate al negro si éste ahora también eligiese el enroque largo?
(4 puntos)

E



- | | |
|---------------|----------|
| 12. ... | Ta8-d8 |
| 13. Td1 × d7 | Td8 × d7 |
| 14. Th1-d1 | De7-e6 |
| 15. Ab5 × d7+ | Cf6 × d7 |

E. De hecho las negras habrían tenido que sacrificar la dama para evitar el mate. Averigua cómo ganó el blanco. (5 puntos)

A



- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2-e4 | c7-c5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. d2-d4 | c5 × d4 |
| 4. Cf3 × d4 | g7-g6 |
| 5. Cb1-c3 | Af8-g7 |
| 6. Ac1-e3 | Cg8-f6 |
| 7. Af1-c4 | 0-0 |
| 8. Ac4-b3 | |

A. ¿Por qué retira el blanco su alfil?
(2 puntos)

B



- | | |
|----------|---------|
| 8. ... | Cc6-a5? |
| 9. e4-e5 | |

B. ¿Quién ganaría después de 9. ... Ca5 × b3? (2 puntos)

C



- | | |
|---------------|--------|
| 9. ... | Cf6-e8 |
| 10. Ab3 × f7+ | |

C. ¿Cómo ganarías la dama después de 10. ... Tf8 × f7? (2 puntos)

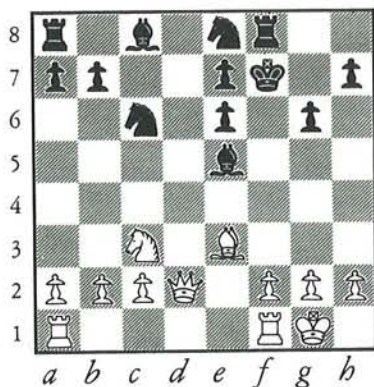
D



10. ... $Rg8 \times f7$
 11. $Cd4-e6$

D. Si el rey negro toma el caballo, se le da mate. Intenta descubrir las cuatro variantes. (4 puntos)

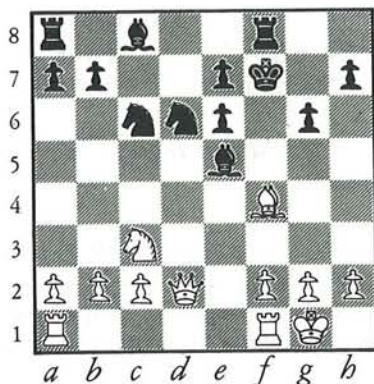
E



11. ... $d7 \times e6$
 12. $Dd1 \times d8$ $Ca5-c6$
 13. $Dd8-d2$ $Ag7 \times e5$
 14. 0-0

E. ¿Qué opinas de esta posición? (1 punto)

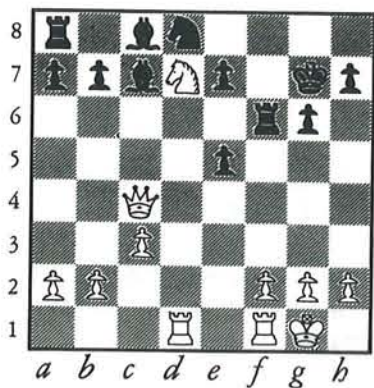
F



14. ... $Ce8-d6$
 15. $Ae3-f4$

F. ¿Qué amenazan con esta jugada? (2 puntos)

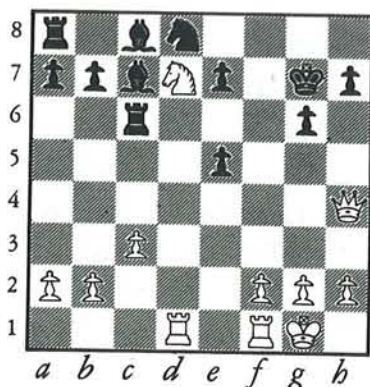
G



- | | |
|--------------|----------|
| 15. ... | Cd6-c4 |
| 16. Dd2-e2 | Ae5 × f4 |
| 17. De2 × c4 | Rf7-g7 |
| 18. Cc3-e4 | Af4-c7 |
| 19. Ce4-c5 | Tf8-f6 |
| 20. c2-c3 | e6-e5 |
| 21. Ta1-d1 | Cc6-d8 |
| 22. Cc5-d7 | |

G. ¿Se puede tomar el caballo con el alfil? (2 puntos)

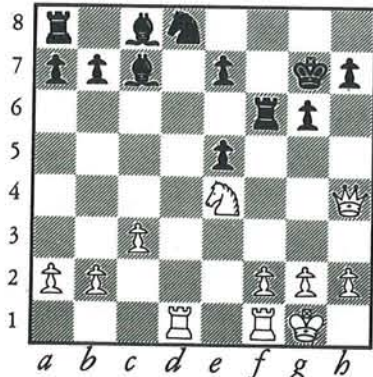
H



- | | |
|------------|--------|
| 22. ... | Tf6-c6 |
| 23. Dc4-h4 | |

H. ¿Y ahora? ¿Se puede? (2 puntos)

I



- | | |
|------------|--------|
| 23. ... | Tc6-e6 |
| 24. Cd7-c5 | Te6-f6 |
| 25. Cc5-e4 | |

I. ¿Puede ahora regresar a e6 la torre? (3 puntos)

- | | |
|---------------|--------|
| 25. ... | Tf6-f4 |
| 26. Dh4 × e7+ | |
- etcétera. El negro se empeñó en resistir hasta la jugada 40 antes de abandonar.

Soluciones a los ejercicios

Partida 1

- A. Este movimiento de peón no sirve para nada: ni controla ninguna casilla central, ni libera ninguna pieza (todo lo contrario) y además desprotege al rey.
- B. Éste, por el contrario, controla el centro y da salida al alfil y a la dama.
- C. 2. ... , Dh4 mate.
Con las negras:
 1. e4, f6
 2. d4, g5
 3. Dh5 mate.

Partida 2

- A. D × f7 mate (la jugada del pastor).
- B. Cf6 evitaba todos los problemas.
- C. El blanco ya no puede dar mate, porque si 4. D × f7 entonces 4. ... , C × f7.
En realidad, no obstante, Ch6 no es correcta, a causa de:
 4. d4, A × d4
 5. A × h6y el negro no puede tomar a su vez el alfil sin recibir mate.

Partida 3

- A. El blanco está mejor. Tiene mejor desarrollo, mientras que el alfil negro f8 no tiene salida normal, ni será activo si se coloca en g7.
 - B. El negro recibe mate.
 6. A × f7+, Re7
 7. Cd5 mate.
 - C.
 1. e4, e5
 2. b3, Cf6
 3. d3, CC6
 4. Ag5, Ac5
 5. g3, C × e4
 6. A × d8, A × f2+
 7. Re2, Cd4 mate.
-

Partida 4

- A.** La casilla d6 es demasiado débil; el peón d5 conseguirá instalarse en ella y bloqueará por completo el desarrollo negro.
- B.** No, a causa de:
- 21. Td1, D × d1+
 - 22. C × d1, Tf1,
mate del pasillo.
- C.** Por:
- 22. De8, Rh7
 - 23. Cf8+
- y la partida es tablas por jaque perpetuo (si Rh6, Dg6 mate).
Mientras que 19. ... , Aa6 privaba al blanco de toda compensación por el material cedido, y daba la iniciativa al negro.

Partida 5

- A.** No, porque después de C × e5, el blanco recupera una pieza dando horquilla con d4.
- B.** 9. ... , h4+
- 10. R × g4, d5 mate.
- C.** 11. ... , g5 +
- 12. Re5, d6+
 - 13. Rd5, Ae6 mate.

Partida 6

- A.** Debido al mate:
- 15. g × f3, C × f3+
 - 16. Rf1, Ah3 mate.
- B.** No, a causa de D × h2 mate.
- C.** 18. ... , D × f3
- 19. Cf4, D × f4
 - 20. Ad2, Dg4
- y las negras han recuperado su pieza y conservan buena iniciativa para el peón.

Partida 7

- A.** Te conviene recordar este ataque:
- 12. A × f7+
 - si 12. ... , Rh8
 - 13. Cg6+, h × g6
-

14. Dh3 mate

y si 12. ... , T × f7

13. D × f7+, Rh8

14. De8+, Af8

15. D × f8 mate.

B. Se gana fácilmente el caballo:

13. ... , Ce6

14. A × e6

y el negro no puede tomar a su vez el alfil debido a la amenaza D × g7 mate.

C. El blanco recibe este mate:

20. ... , Cg3+

21. h × g3, Dh5 mate.

Partida 8

A. Amenaza:

7. A × f7+, R × f7

8. Dh5+, g6

9. D × c5

y el negro no tiene contraofensiva posible.

B. No, porque el mate lo recibe él antes:

11. ... , Cg4

12. D × f7+, Rh8

13. D × e8+, Af8

14. D × f8 mate del pasillo.

C. Que el error es fatal porque:

16. D × f7+

y si 16. ... , T × f7

17. Te8 mate.

Partida 9

A. Podían dar su Cd7 a cambio del Cd5 que conduce el ataque del blanco:

7. ... , C × e5

8. d × e5, D × d3

9. A × d3, C × e4

10. A × e4 con igualdad.

B. 12. Dg3 y el negro, obligado a parar el mate en g7, no puede impedir 13. A × a6.

C. 14. Ac4+, Cd5 (obligada)

15. C × d5

Después de cualquier jugada el blanco da mate con Cf6+ (en su caso, después de D × a1+, Re2), por ejemplo:

15. ... , h6; 16. Cf6 mate
o bien

15. ... , c × d5; 16. A × d5 mate

y si el negro abre una casilla de escape, por ejemplo con:

15. ... , g6

16. Ce7+, Rg7

17. Cf5+, Rf6

18. Dg5 mate.

Partida 10

A. Es el «mate árabe»:

11. Cf3, D × f2+

12. Rh1, Dg1+

13. T × g1, C × f2 mate.

B. Dos amenazas graves: D × h2 mate y Cf2+ que gana la dama.

C. 13. ..., A × d4+

14. D × d4 (si 14. Rh1, D × h2 mate), D × d4+

15. Rh1 (si 15. Rf1, Df2 mate), Cf2+

16. Rg1, Ch3+

17. Rh1, Dg1+

18. T × g1, Cf2 mate.

Partida 11

A. 5. A × f7+, R × f7

6. Dd5+, Re8

7. D × e4

El negro queda desenrocado y no obtiene ninguna compensación a cambio.

B. 11. A × f7+, R × f7 (si Rd7, 12. d6 es mate)

12. f × g7+

si 12. ... , R × g7 o Re8 o Re7

13. D × f7 mate

si 12. ... , Rg6 o Rg8

13. Df7+, Rh7

14. g8:D mate.

C. 15. f7+, D × f7

16. D × f7+, Rh7

17. Tf6, Ce5

18. T × h6 mate.

Partida 12

- A.** Para defender el peón e5 hay que jugar Cc6 o d6, pero desde luego no f6, movimiento que debilitaría al rey considerablemente.
- B.** 3. ... , De7
pero no les quedaría una posición muy envidiable (peón f6 que debilita al rey e impide la salida centralizada del caballo, salida prematura de la dama).
- C.** 4. ... , g6
5. D × e5+ gana la torre.
- D.** 7. Df5+, Rh6
8. d4+, g5
8. d4+, g5
- E.** 9. h4!
- F.** 9. ... , A × b7
10. Df5+, Rh6
11. d4+, g5
12. A × g5+

Partida 13

- A.** 6. ... , Ab4+
si 7. Cc3, D × d1+
8. R × d1, C × f2+
9. Rc2, C × h1
si 7. Ad2, Ac5
8. Ae3, D × d1+
9. R × d1, A × e3
10. f × e3, Cf2+
11. Rc2, C × h1.
- B.** No:
6. ... , Dh4
7. Dc2, C × f2
8. Cf3, D × e4+
9. D × e4, C × e4
y el negro tiene un peón más y mejor posición.
- C.** No, debido a la batería dama-alfil:
9. D × d4, Ab4+ y se pierde la dama.
- D.** Debido a la horquilla Cc2+.
- E.** No porque si 14. Re1, Cc2 mate.
- F.** La posición ya era mala, pero será catastrófica después de 14. ... , C × e2; en efecto el blanco no puede replicar tomando el caballo, a causa de Td1 mate.
-

Partida 14

- A.** Las negras pueden tomar el peón e4, ya que después de 5. C × e4 recuperan la pieza con la horquilla 5. ... , d5.
Pero el blanco dispone de una respuesta mucho más agresiva:
5. A × f7+, R × f7
6. C × e4 con igualdad de material, pero el rey negro ha quedado desenrocaado y el blanco lleva la iniciativa atacante.
- B.** Toda vez que las blancas han jugado d3 para poder sacar el alfil, lo mejor para el negro sería prescindir de la simetría y jugar h6 con el fin de evitar la clavada del caballo.
- C.** La posición del negro es mala; menos peligroso era tratar de incordiar al alfil mediante h6.
- D.** Desde luego que no:
9. A × f6 gana la pieza, ya que si no,
9. ... , g × f6
10. C × f6+, Rh8
11. C × D
- E.** 9. C × f6+, g × f6
10. A × h6
con un peón de ventaja y contundente ataque contra el enroque.
- F.** 12. ... , A × f1
13. Dg4+, Rh8
14. Dg7 mate.
- G.** 14. Tg1+
Si 14. ... , Ag4
15. D × g4+, Rh8
16. Dg7 mate
si 14. ... , Rh8
15. Ag7+, Rg8
A × f6+, Ag4
17. T × g4 mate.
- H.** No, naturalmente:
14. ... , A × g1
15. D × g1+, Rh8
16. Dg7 mate.

Partida 15

- A.** ¡La jugada del pastor! D × f7 mate.
- B.** ¡Ninguna!
Debido a la amenaza c × b2 seguida de b × a1:D.
- C.** Si 9. Dd4, Cc2+
10. Rf1, C × d4
-

-
- si 9. Dd1, c2
10. Dd2, c × b1:D
- D.** No, a causa de la batería alfil-peón:
12. Dg4, d5 que gana el alfil del blanco.
- E.** 14. D × h7+, Rf8
15. D × f8 mate.
- F.** Porque perdían la dama, o de lo contrario:
14. ... , De8
15. Af6, Ae6
16. Dg7 mate.

Partida 16

- A.** 5. C × f7, D × g2
6. Tf1+, D × e4+
y el blanco pierde la dama, ya que si no:
7. Ae2, Cf3 mate.
- B.** 5. Cg4, d5 (batería alfil-peón)
6. Ae2, C × e2
7. D × e2, D × g4
con ganancia neta de una pieza.
- C.** 6. ... , D × g2
si 7. ... , Tf1
8. C × f3+, Re2
9. C × h2
si 7. ... , C × d4
8. D × h1+, Re2
9. D × e4+, Rf1
10. R × f7 etc. (con una torre de ventaja).

Partida 17

- A.** La última jugada del negro ha sido muy mala, pues cede totalmente el centro a las blancas.
- B.** Porque así conserva la pareja de alfiles (gran ventaja cara a los finales) y deja al negro con mala estructura de peones (dos peones doblados y aislados).
- C.** Esta jugada permitirá eliminar el peón negro retrasado y poner en juego el alfil; en cambio la estructura de peones del blanco se debilita considerablemente (peones c2 y a2 aislados).
- D.** No, a causa de A × e6.
- E.** El negro perdería la dama (A × e6).
- F.** 25. ... , T × f2 (montando una batería que permitiría dar jaque al descubierto, lo que
-

siempre es más fuerte que dar jaque en seguida). Por ejemplo: 26. T × f2, D × f2+ o 26. Rh1, T × f1+ o 26. A × e6, T × f1 jaque doble.

Partida 18

- A. 7. Cd5 amenazando horquilla en c7 y posiblemente:
 - 7. ... , Dd7
 - 8. C × c7+!, D × c7
 - 9. e × d6+ que ganaría la dama del negro.
- B. Para permitir que la dama se instale en la diagonal h4-e1.
- C. 10. ... , Af2+
 - 11. R × f2 (si Rd2, Df4+), Ce4+
 - 12. Re3, Dh6+

Partida 19

- A. Si 7. ... , Re7; 8. Df7 mate
- B. No, porque si:
 - 12. ... , Rd4
 - 13. Dd3 mate.
- C. 13. Db3+, Rd4
 - 14. Dd3 mate.

Partida 20

- A. Lo son las jugadas que tienden a desarrollar piezas, por ejemplo Ac5, Cf6 e incluso Dh4. Por el contrario C × d4, d5, Ab4 y la textual de la partida son malas.
 - B. Las piezas negras están mal situadas: el caballo en e7 impide la salida del alfil. Para desarrollar éste, el negro ensaya un *fianchetto* (g6 para luego jugar Ag7), pero entonces debilita mucho la casilla f6. El blanco está mucho mejor.
 - C. Amenaza ganar una pieza:
 - 8. C × c6, D × c6
 - 9. A × e7, Dd7
 - 10. Cf6+, A × f6
 - 11. A × f6.
 - D. No, pues perderían la dama (A × e7).
 - E. No, debido al mate ahogado Cf6.
 - F. 8. D × d4, C × d4
 - 9. Cf6+, Rf8
 - 10. Ah6 mate.
-

Partida 21

- A.** 4. f × g3, Cf3
5. g2+, C × h4
6. g × h1:D
- B.** No, porque perdería el alfil:
8. Rf2, Db6+
9. d4, D × b5
- C.** Por ejemplo:
8. ... , Ac5
9. Cf5, Dg6
10. D × h5
y se gana la pieza, porque:
10. ... , D × h5
11. C × g7+, Rf8
12. C × h5
- D.** Como mínimo, con una hermosa horquilla Cc7+
- E.** 18. ... , A × d6
19. C × d6+, Rd8 (si Rf8, D × f7 mate)
20. C × f7+, Re8
21. Cd6+, Rd8
22. Df8 mate.
- F.** 19. ... , D × g1
20. C × g7+, Rd8
21. Ac7 mate.
- G.** 21. C × g8+, Rd8
22. Df6+
con bello sacrificio de dama
22. ... , C × f6
23. Ae7 mate.
- H.** 23. D × b8+, Ac8
24. Ae7 mate.
- I.** 23. D × b8+, Ac8
24. Ce6+
si 24. ... , d × e6
25. Dc7+, Re8
26. C × g7 mate.
si 24. ... , f × e6
25. Dc7+, Re8
26. D × c8+, Rf7
27. Df8 mate.
si 24. ... , D × e6
25. Dc7+, Re8
26. D × c8 mate.
-

si 24. ... , Re8
25. D × c8 mate.

Partida 22

- A. Las blancas entregan un peón para obtener ventaja de desarrollo. De este modo, activan en seguida sus piezas y en particular la torre del enroque corto quedará en columna abierta.
- B. Este golpe evita la intrusión de la dama en h4.
- C. Antes de pasar al ataque habría sido preferible consolidar la posición mediante Ag7 o h6.
- D. Amenaza de mate en dos:
 - 10. D × f7+, Rd8
 - 11. D × f8 mate.
- E. Amenaza de mate en dos:
 - 11. Cd6+, Rd8
 - 12. De8 mate.
- F. Que recibe un bello mate ahogado:
 - 11. Cfd6+, Rd8
 - 12. De8+, T × e8
 - 13. Cf7 mate.

Partida 23

- A. Una vez retirado el alfil quedaría debilitado el peón d6 (retrasado y en columna abierta); también las casillas d5 y b6 serían vulnerables a la caballería adversaria.
 - B. El negro pierde su dama (batería):
 - 14. A × b5, Ad7
 - 15. T × c7
 - C. Mediante un sacrificio de atracción se retrotrae la dama a la línea de la batería blanca:
 - 14. Cc7+, D × c7
 - 15. Ab5+
 - D. 19. Cd6+, Rf8
 - 20. Tf7 mate.
 - E. 19. Cd6+, Rg6
 - 20. De8+, Rh6
 - 21. Cf7+, Rg6
 - 22. Ce5+, Rh6
 - 23. Cg4 mate.
 - F. De la misma manera, desviando la dama de la diagonal f8-a3 mediante:
 - 18. a3
 - y si 18. ... , Da5
-

19. Dd8+, etc.

Partida 24

- A.** No, porque después de 5. C × e5 el negro recupera el peón mediante 5. ... , Dd4.
- B.** Después de 7. h × g4, h × g4
8. C × e5, Dh4
el mate es imparable:
9. f3, g3
10. Te1, Dh1 mate.
- C.** El negro tiene un peón doblado, un peón adelantado en f6 que obstruye la salida de las piezas y debilita las casillas e6 y f7. Además, va muy retrasado en su desarrollo, lo que será aprovechado por el blanco para lanzar un ataque bastante agresivo por el centro.
- D.** Dd7 o Ce7
La idea de Ch6 estriba en ir a ocupar la casilla débil f7.
- E.** El blanco tendría oportunidad de realizar una bonita horquilla:
17. ... , De6
18. D × e6, T × e6
19. f5
- F.** Después de f × e5 y f5, las casillas e6 y f7 quedan todavía más debilitadas y el ataque blanco en el ala de rey será bastante violento. Por otra parte, el peón e5 molestará a las negras (porque obstruye la diagonal del alfil d6 y la columna en donde se doblan la torre y la dama del negro). La cadena de los peones negros también es un inconveniente.
- G.** El caballo bloquea el peón e5 manteniendo cerrada la posición negra. Además, amenaza con defender el alfil blanco si éste se sitúa en g5 para enfilarse dama y torre. Y, sobre todo, inicia la maniobra hacia las casillas débiles e6 y f7.
- H.** 22. Cf7+, Rg8
23. Ch6+, Rh8 (si Rf8, 24. Df7 mate)
24. Dg8+, T × g8
25. Cf7 mate.
- I.** 22. ... , D × e6
23. f × e6, Cf6
24. Cf7+ horquilla
e igualmente si 22. ... , Tf8
23. D × e7, A × e7
24. Ce6 horquilla.
- J.** 25. ... , Dg8 (si Tde8, D × h7 mate)
26. f6, g × f6
T × f6 con ataque decisivo.
- K.** 30. f6 gana.
- L.** Si 30. ... , Td7
31. C × g7
y ganan las blancas, por ejemplo:
-

-
31. ... , R × g7 (si T × g7, D × f6)
32. D × h6+, Rf7
33. Dg6+ etc.
- M.** El negro amenaza Db1+ y después de Tf1 el sacrificio de desviación Ah2 seguido de D × f1.
- N.** No, a causa del mate en g2.
- O.** El negro pierde la dama:
47. ... , Re8
48. Dh8+, Re7
49. Tg7.

Partida 25

- A.** 5. ... , Re7
6. Df7+, Rd6
7. D × d5+, Re7
8. Df7+, Rd6
9. Cc3 ganando; por ejemplo:
9. ... , R × e5
10. d4+, R × d4 (si D × d4, Af4 mate)
11. Ae3+, Re5
12. Df4 mate.
- B.** 7. De5+, Ae7
8. Ab5+, c6
9. C × e7, D × e7
10. D × e7+, R × e7
11. Ae2
y el blanco tiene final ganador.
- C.** Con dos hermosas horquillas, una en c2 y la otra en f3.
- D.** Si 20. f × e3, De2+
21. Rc1, Dc2 mate.
- E.** 21. ... , De2+
22. Rc3 (si Rc1, A × d3), D × d3+
23. Rb4, Te4 etc.
- F.** 7. D × g6+, Re7
8. d4, Cf6
9. Ag5, Dd6
10. D × f6+, D × f6
11. A × f6+, R × f6
12. A × d5, etc.
-

Partida 26

- A. 5. C × g5!, f × g5
6. Dh5+, Re7
7. D × g5+, Re8
8. Dh5+, Re7
9. Ac4 con ataque ganador.
- B. 21. Ae5+, C × e5
22. C × e5, T × h4
23. Cf7+, Rg8
24. C × d8, T × h2+
25. R × h2, T × d8
26. T × f5
- C. El negro tiene un peón de ventaja y mejor estructura, pero las piezas blancas están mucho más activas, lo que les permitirá montar un ataque decisivo.
- D. A causa del sacrificio de desviación Te8+, que gana la dama.
- E. A causa de Dd6.
- F. Después de Tf4, el alfil está perdido y la posición es desastrosa.

Partida 27

- A. A causa del jaque al descubierto Cc6+ que gana la dama.
 - B. El alfil del negro ataca la dama. La dama del negro amenaza mate en una. Pero después de Df3 será el blanco quien gane una pieza sin tener que ceder nada a cambio.
 - C. Sí, mediante:
14. C × f7, T × f7
15. A × f7+, R × f7
16. Db3+ ganando la calidad.
 - D. El blanco amenaza Ac2 (el caballo negro queda encerrado sin salida posible).
 - E. No, pese a la tentadora variante:
17. ... , C × b2
18. T × b2, A × c3
19. c × d6, A × b2
20. A × f7+, R × f7
21. Dd5+ con ataque ganador, por ejemplo:
21. ... , Ae6
22. Cg5+, Rg8
23. C × e6 que amenaza mate o dar horquilla.
 - F. El peón de más está compensado por la pareja de alfiles del negro y el mejor desarrollo de éste. Hay oportunidades por parte de uno y otro bando.
 - G. 34. a7, Ac6
35. Te6, Ad5
36. Td6 y no le quedan más casillas al alfil.
-

-
- H.** 34. T × d1, Aa3
35. Cb7, Rf7
36. Td8, T × d8
37. C xd8+, Re8
38. a7
- I.** 34. C × b3, T × b3
35. Te8+, Rf7
36. a7

Partida 28

- A.** El blanco entrega un peón, pero en compensación podrá desarrollar sus piezas mucho más pronto que el negro.
- B.** Las negras tienen un peón más; a cambio su desarrollo va muy retrasado (2 piezas menores que no han salido, rey sin enrocar), y su estructura de peones es malísima (3 formaciones aisladas, 2 doblados, 1 aislado). La ventaja del blanco parece cierta.
- C.** ¡Mal para las negras!
13. Dd8, R × d8
14. Aa5+, Rc8
15. Td8 mate.

Partida 29

- A.** No, porque le crea grandes dificultades al negro:
8. ... , Cg6
9. Ad3, Tf8
10. A × g6, h × g6
11. Ah6, De7
12. D × f8+, D × f8
13. A × f8, R × f8
y el blanco tiene mejor posición, además del material ganado.
- B.** Que recibe horquilla con Dc3+ seguida de D × a1.
- C.** La valoración no es tan fácil. El blanco tiene un peón más, pasado (h4) pero también uno retrasado (g2) y dos aislados (a3 y c2). Son favorables las líneas abiertas contra el enroque negro y el ataque ya lanzado sobre la columna c. Pero el rey blanco no tiene refugio. Son débiles las casillas d6 y c6 del negro, pero la estructura de peones blanca ofrece también muchos puntos vulnerables. Las piezas blancas se hallan mal coordinadas, peor situadas que las del negro, y retrasadas en desarrollo. De manera que las negras están mejor, pese al peón de menos, y además tienen la iniciativa de la lucha.
- D.** 16. Th3, d3
17. T × d3, Ccd4
sacrificio que desvía la torre para hacerle perder el control de la casilla c3;
-

-
18. C × d4, C × d4
19. T × d4, Dc3+
20. Td2, D × a2 y el negro gana.
- E.** No:
18. A × d4, C xf4
19. C × f4, C × d4
20. T × d4, Dc3+
21. Td2, D × a1 con ventaja para las negras.
- F.** No; después de Rd1, por ejemplo, se produciría la horquilla Ce3+
- G.** ¡La irrupción de la dama en las líneas del blanco! Que podría ser catastrófica:
23. ... , Df3+
24. Re1, C × c2+ o 24. Rg1, Ae4
- H.** 26. Rd1, Af3+
27. T × f3 (si Ae2, D × e2 mate), C × f3 + a.d.
28. Ad3, Dd2 mate.
- I.** 27. ... , Tc5+ con ataque negro que sería muy rápidamente decisivo, por ejemplo:
28. Rb4, C × c2+
29. Rb3, Tb5+
30. Rc3, Dc5+
31. Rd2, T × b2
amenazando Ce3+, seguido de mate.
- J.** ¡Un ataque de mate!
30. ... , T × d3+
31. c × d3 (si 31. Rb4, Rb6+; 32. Rc4, Db5 mate)
31. ... , Tc5+
32. Rb3, Tb5+
33. Rc3, D × b2+
34. Rc4, Ad5 mate.
- K.** 34. ... , Da2+
35. Rb4, Db3+
36. Ra5 o c5, Db6 mate.

Partida 30

- A.** Buena iniciativa del blanco después de
9. Ce5, f × e5
10. Dh5+, Rd7 (si Re7, Ag5+ ganaría la dama)
11. D × e5, Ad6
12. D × d5
- B.** No, a causa de la enfilada Ag5, por ejemplo:
10. ... , T × f6
11. Ag5, Te6
12. A × d8, T × e2+
-

13. R × e2, C × d8

14. c3 y el negro está perdido.

C. No, debido a la clavada:

11. 0-0, Ag4

12. A × c6 (para evitar un nuevo ataque contra la casilla f3)

12. ... , b × c6

13. h3, A × f3

14. D × f3, D × f3

15. g × f3, T × f3

y el negro además de recobrar el peón tiene posición claramente superior.

D. El negro amenaza con sacrificar su caballo contra el peón h3 para iniciar un ataque contra el enroque blanco:

15. ... , C × h3

16. g × h3, A × h3

17. Te1, Dg6+ etc.

E. No, a causa de 18. A × h7+ y si 18. ... , R × h7

19. Cg5+, Rg8

20. T × e6

F. 20. c × d4, A × d4

21. Td1, Rh8 (si A × e3, 22. A × h7+, R × h7; 23. T × d6)

22. Te7 con ataque ganador.

G. Ganará el blanco, ya que ha logrado frenar el ataque (las negras no han acertado con las mejores jugadas) y ahora su enroque parece consolidado, mientras que el de las negras está deshecho. La pareja de alfiles no será suficiente para compensar la iniciativa del blanco y el peón de ventaja que lleva éste.

H. 24. Ah7+, Rh8

25. Cf7+, T × f7

26. T × f7, R × h7

27. De7, D × e7

28. T × e7, Ab5

29. T × g7+

I. 24. ... , T × h7

25. C × h7, A × e7

26. D × e7, D × e7

27. T × e7, Tf7

28. T × d7, T × h7

29. T × h7

y los tres peones pasados del blanco ganarán sin dificultad.

J. Mediante un elegante sacrificio de dama:

27. De8+, A × e8

28. T × e8+, Df8

29. Te × f8 mate.

Partida 31

- A.** Tiene por objeto el impedir $D \times g7$. Los movimientos $g6$ o $Tg8$ serían deficientes, ya que no favorecen el desarrollo negro; son posibles en cambio $Cf5$, $Cg6$ o $0-0$.
- B.** Quiere impedir que el caballo del blanco entre en acción demasiado pronto pasando por la casilla $f4$.
Por ejemplo, si el negro hubiese jugado $8. \dots, Cc6$
 $9. Cf4$ y las negras no pueden evitar $Ch5$ sino al precio de debilitar definitivamente la casilla $f6$.
- C.** Ganancia de un peón en el ala de dama:
 $11. a \times b6, D \times b6$ (si $a \times b6, T \times a8$)
 $12. d \times c5$ y la dama no puede tomar a su vez porque si $12. \dots, D \times c5$; $13. Aa3$ gana la dama.
- D.** El blanco tiene un peón doblado, pero el peón negro $b6$ está retrasado. El blanco tiene la iniciativa del ataque y ventaja de desarrollo (al haber quedado desenrocado el rey negro, la torre $h8$ tendrá dificultades para salir); por tanto, las blancas están mejor.
- E.** Para evitar la irrupción del alfil blanco en $g5$ seguida de recuperación de un peón por la dama en $e5$ y ataque decisivo sobre la columna abierta.
- F.** No:
 $18. D \times f7+, Rh7$
 $19. Cg5+, h \times g5$
 $20. A \times g5, Te8$
 $21. Tf6$
con la amenaza $Th6$ mate.
- G.** El jugador blanco amenaza:
 $22. C \times g6, f \times g6$
 $23. D \times g6+, Cg7$
 $24. Df7+, Rh7$
 $25. Tf6$ seguida de $T \times h6$ mate,
- H.** $22. e6, C \times e6$
 $23. C \times g6, f \times g6$
 $24. D \times g6+, Cfg7$
 $25. Df7+, Rh7$
 $26. Tf6$ con mate o ganancia de la dama.
- I.** $22. C \times g6, f \times g6$
 $23. D \times g6+, Cg7$
 $24. Tf7, Ce8$
 $25. Te7$ y el negro queda bloqueado.
- J.** No se puede ir al cambio de damas por:
 $26. \dots, D \times f4$
 $27. A \times f4, c \times d4$
 $28. c \times d4, Cf5$
 $29. T \times d5$
con final ganado para el blanco gracias a su mejor estructura de peones.
-

-
- K.** Esta vez el negro gana el peón c2 jugando Tc8.
- L.** No, porque la diagonal a1-h8 sería entonces muy peligrosa para las negras.
- M.** 1. Tg8+, Rf7
2. a8:D
- N.** 1. Th8 amenaza a8:D
y si 1. ... , T × a7
2. Th7+, Re6
3. T × a7
- O.** El rey negro debe permanecer en las casillas g7 y h7 sin apartarse nunca de ellas; sólo así se logran las tablas.

Partida 32

- A.** No, a causa del contraataque blanco en el ala de dama (mediante movimientos a elegir entre a4, Cc3, Df3 según lo que vaya contestando el jugador negro).
- B.** Desviación clásica del rey en su papel de defensor de la dama, mediante A × f7+
- C.** No sería una idea demasiado buena:
6. d × c5, D × d1+
7. R × d1, A × c5
y el blanco ya no puede enrocar.
- D.** Porque después de 8. a × b5 el negro no puede tomar a su vez, puesto que perdería la torre.
- E.** Hay equilibrio de material, pero las blancas tienen mejor desarrollo.
Cierto que hay un peón aislado (d4); pero sucede que un peón aislado *central* (es decir en las columnas d o e), a diferencia de los demás, a menudo supone una ventaja.
En esta posición, por ejemplo, el blanco amenaza con destruir por completo la posición negra mediante d5 (y por eso el negro prefiere bloquear el avance del peón).
- F.** 16. A × g5, D × g5
17. A × d5, C × d5
18. C × d5, e × d5
19. D × c8, T × c8
20. C × f7+, Rg8
21. C × g5
y las blancas tienen ventaja de una pieza.
- G.** A causa de la amenaza de mate en h7
si 18. ... , C × a1
19. Cd6
si 18. ... , Cb4
19. Cf6
en ambos casos, con ganancia de la dama o mate.
- H.** El blanco amenaza mate con:
19. D × h7+, R × h7
20. Th3+, Ah4
-

-
21. T × h4 mate.
- I.** 19. D × h7+, R × h7
20. Th3+, Rg7
21. Ah6+, Rh7
22. Af8+, Ah4
23. T × h4 mate.
- J.** Las blancas controlan las casillas débiles f7 y g6 con diversas amenazas como:
21. C × f7+, Rg8
22. Ch6+
o bien 21. A × f7 seguida de 22. Cg6+
- K.** Gracias a la batería:
26. Ag5, Db2
27. A × d8
- L.** 27. Df8+, Ag8
28. Ch6, Tg7
29. Cd6, Cf6
30. Cdf7+, T × f7
31. C × f7 mate.

Partida 33

- A.** Una estupenda horquilla 12. C × f7 ya que si R × f7, D × e6 mate.
- B.** 11. ... , h5
12. A × e6, h × g4
13. A × f7+, Re7
14. Ag5+, Rd6
15. A × d8 y el blanco gana.
- C.** No, ya que:
13. A × e7, D × e7
14. A × d5, e × d5
15. Dc8+, Dd8
16. D × d8+, R × d8
17. C × f7+, Re7
18. C × h8, Cc6
19. Cg6, h × g6
20. Rd2
y el negro tiene una calidad menos y estructura de peones perdedora.
- D.** El negro no puede mover su dama: en d7, sería tomada por el caballo; en c8, el blanco jugaría A × d5 sin que el jugador negro pudiese tomar a su vez; en d6, la continuación sería:
12. A × d5, D × d5 (si e × d5; 13. Dc8+, Dd8: 14 D × d8 mate)
13. c4
quedando la dama fuera de juego, lo que sería fatal para el negro
-

-
13. ... , Db7
 14. d5, e × d5
 15. C × f7, R × f7
 16. Df5+, Re8 (si Rg8, De6 mate)
 17. De6+, Ae7
 18. D × e7 mate

o pérdida importante de material

13. ... , Da5+: 13. ... , Dd6
14. Ad2, Da4: 14. Df3
15. Df3

con ataque doble en f7 y a8.

E. C × g6, naturalmente.

- F.** 14. Df7+, Rd6
15. A × d5, e × d5
16. c4

Ejemplos:

16. ... , f × e5; 16. ... , f × g5;
16. ... d × c4
17. A × d8; 17. D × d5, Re7;
17. D × c4
18. D × a8; 18. Cf7+

G. Como el blanco ha efectuado varios movimientos pasivos, las negras han logrado refutar totalmente el ataque. La estructura de peones del blanco es mala (c3 retrasado) y además el peón negro compensa el retraso de desarrollo y la mala posición del rey, que podrá ir a refugiarse en el ala de dama. Ahora el negro tiene la iniciativa.

- H.** 28. ... , g5
29. Ag3, A × g3
30. f × g3, D × d5
ganando sin problemas.

- I.** 29. T × e8
atracción de la dama hacia una casilla donde deja de estar defendida:
29. ... , D × e8
30. C × a5+, Ra7
31. D × e8

Partida 34

- A.** A causa de 8. Db3, que amenaza C × f7 y posiblemente jaque al descubierto si R × f7 y si 8. ... , Dc7
9. d3, e × d3
10. Af4
y la dama se queda sin casillas útiles
10. ... , Dc8: 10. ... , Dd8: 10. ... , Dd7
-

11. C × f7, R × f7: 11. D × b7;

11. Ce5

12. Cd6+ (doble)

o incluso:

10. ... , De7 (atención al mate en e2)

11. Cd6+

B. 10. h × g5

11. Cd6+, Rd8 (si Rd7, Cf5+, Re8, C × e7)

12. C × b7+, Re8

13. Cd6+, Rd8

14. C × f7+, Re8

15. C × h8, g × f4

16. 0-0

una torre y dos peones a cambio de las dos piezas... y la destrucción de la posición negra. Después de Cg6 y la entrada en juego de las torres, el blanco gana sin dificultad.

C. Igualdad de material, pero el negro tiene un peón aislado. Ventaja clara para el blanco, que aparte la pareja de alfiles tiene más adelantado su desarrollo.

D. 20. C × a5, T × a5

21. a3, T × b5

22. Ag6+, Rd8

23. A × b4, A × b4

24. a × b4, T × b4

25. Ta7

con amenazas, en particular la de dar mate:

26. Td1+, Rc8

27. Tac7 mate.

E. Amenaza:

21. A × b4, A × b4

22. Td8+, Re7

23. T × h8

F. 22. Ag6+, Tf7

23. A × f8, T × f8 (si R × f8, Td8+)

24. A × f7+

El blanco ganará gracias a la ventaja de calidad (obsérvese la deficiente estructura de los peones negros).

Partida 35

A. El blanco amenaza, obviamente, con la ocupación total del centro mediante e6.

B. 9. ... , C × e4

10. D × e4, A × c3+

11. Ad2 (si b × c3, D × e3+: 12. Re2, D × a1)

11. ... , A × d2+

-
12. C × d2, Af5
 13. D × e7?, Cd7
 14. Dg5, Tfe8+
 15. Ae2, Ad3

y la posición del blanco es desesperada.

- C.** Las negras están algo mejor pese al retraso de su desarrollo. El peón retrasado e4 en la columna abierta e es muy débil, y el negro tiene sus piezas situadas de una manera más activa. Además cuenta con buenas oportunidades de ataque en el ala de dama (tres peones contra dos).
 - D.** Es peligrosa la batería Ad2, Cc3 dirigida contra la dama negra; en particular impide C × e4. Por tanto era lógica la retirada de la dama.
 - E.** Si se hubiese tomado con el alfil, el negro podía contraatacar en el ala de dama mediante 17. ..., b5.
 - F.** No, porque después de Tbc8 el blanco no puede aportar más defensas al peón c4.
 - G.** Defender el peón e4 y expulsar el caballo g4.
 - H.** 23. f × e4, Ad4+
y el ataque continuaría mediante jugadas tipo Cf2, Dh3, o T × e4;
un ejemplo:
 24. Rg2, Cf2
 25. Ac1?, Dh3+
 26. Rg1. Cg4+
 27. T × d4, D × h2+
 28. Rf1, Df2 mate.
 - I.** Amenaza: 26. ... , C × g4
27. h3, Cf2 recupera el material o da el mate.
Otro ejemplo:
 27. A × g4, D × g4+
 28. Rh1 (si Rf1, Dg1 mate)
 28. ... , A × a3
 29. A × a3, Df3+
 30. Rg1, D × a3
 - J.** 27. ... , C × d1
 28. D × d1, De4+
 29. Rh1, A × a3
 30. A × a3, D × f4+
 31. Rg2, Te3
 32. Ac1, Dg3+
 33. Rf1, D × h3+
 34. Rf2, Tg3, etc.
 - K.** 28. ... , D × h3+
 29. Rg1, D × f3 amenazan Dh1.
 - L.** 28. ... , T × h1 es decisiva ya que si
 29. R × h1, D × h3 mate.
 - M.** Recuperan una pieza jugando:
 32. ... , Dg1+
-

-
33. Rh3, A × a3
34. A × a3, Te3
35. Dg2, D × g2
36. R × g2, T × a3
- N.** 33. ... , Dg1+
34. Rh3, Af2
35. Ag2, Te3+
36. Af3, Dg3 mate.

Partida 36

- A.** 10. c5, d × c5
11. d × c5
si 11. ... , Cc8
12. D × b7, Tb8
13. Dc6, T × b2
14. Td1 y el caballo está perdido
si 11. ... , Cd5
12. C × d5, e × d5
13. D × d5 ganando peón y posición favorable.
- B.** No, porque 11. ... , Cbd5
si 11. D × b7, C × e3
12. D × a8, Ce2+ con las amenazas C × a1 y D × d4
si 11. C × d5, D × d5 y el peón b7 queda defendido.
- C.** No, porque el blanco ganaría en seguida; por ejemplo:
14. ... , D × d7
15. d × c, D × d1+
16. T × d1, Cc8
17. Td7
- D.** Porque perderían una pieza:
1. C × b5, Ac2
19. Dc1, T × a4 (y no A × a4 debido a d × d)
y los tres peones pasados del blanco no compensan la pérdida del caballo y el ataque del negro.
- E.** Igualdad de material. El negro tiene un peón aislado, pero habida cuenta del lugar en donde se desarrolla el ataque, aquél desempeñará la función de un «peón aislado central» y constituye en realidad una ventaja. El peón blanco b2 retrasado en columna abierta es muy débil. Pero lo principal es que las piezas negras están mejor desarrolladas: los dos alfiles, la dama y una de las torres apuntan ya al objetivo. *Y sin embargo*, basta una amenaza directa para ponerlo todo en tela de juicio: una sola jugada, g2-g4, obliga a entregar el peón c4 de las negras, lo que significa: adiós al equilibrio de material, adiós al peón aislado atacante; ya no hay peón retrasado, y se obtienen dos buenos peones pasados. ¡Así que es el blanco, en realidad, quien está
-

-
- mejor! Pero la continuación de la partida va a demostrar que «nada es tan sencillo».
- F.** Desde luego que no; estaría perdido:
19. ... , Ag6
20. f5, e × f5
21. A × f5, T × f5
- G.** No, a causa de la clavada que gana la dama:
24. D × d4, Ac5
25. Ce2, A × d4+
26. C × d4, D × e5
- H.** La batería dama-torre que ha montado el negro defiende perfectamente la torre de a8; en efecto:
25. D × a8+?, Td8 + a.d.
28. Rg2, T × a8
- I.** El negro podría ganar la dama poniendo en funcionamiento la batería, pero sería mucho mejor:
26. D × e7, T × g4+
27. Rh1, Dc6+
28. Cd5, D × d5+
29. Tf3, D × f3 mate.
- J.** No, pero no porque esté expuesta la dama:
28. Df8+, T × f8
29. D × g7 mate del pasillo.
- K.** Un mate en dos:
30. f × g7+, T × g7
31. D × g7 mate.
- L.** Otro mate en dos:
32. D × g8+, R × g8
33. Td8 mate.
- M.** No, porque:
33. ... , Rf8
34. Td8 mate.
- N.** 35. ... , De4+
36. Rg1, T × g4+
si 37. Rf2, Tg2+
38. Rf1, De2 mate
si 37. Rf1, Dg2+
38. Re1, Te4+
39. Rd1, De2 mate.
- O.** El negro tiene la esperanza de poder jugar De4 mate, pero después de 36. Tc4 ya puede ir abandonando.
-

Partida 37

A. ¡Ah, si no existiera el peón d4!:

6. A × f7+, R × f7

7. D × d8

B. El enroque largo.

C. El negro tiene ventaja de un peón, pero el desarrollo de las blancas está bastante más adelantado; tienen además un peón aislado en d4, pero recordemos que un peón aislado central es una ventaja en realidad, ya que puede tomar parte en el ataque. Por todo ello, el blanco está mejor.

D. 12. ... , e × d5; 13. C × d5

si 13. ... , Ag7

14. C × c7+, D × c7

15. A × f7+, R × f7

16. T × c7

si 13. ... , Ad6

14. C × f6+, C × f6

15. D × f6, 0-0

16. f2-f4

E. No, porque el enroque es débil; ejemplo:

16. h4, Rh8

17. h5, A × d3

18. D × d3, Tg8

19. Cf5, Df8

20. Ce4

y la presión del blanco gana.

F. Sencillamente con:

20. T × d5, D × d5

y la batería del blanco gana la dama:

21. C × f6+, A × f6

22. T × d5

G. Una simple horquilla:

23. Cc7+, Rf8

24. C × a8

H. 25. ... , Rd8

26. Td7+, Rc8

27. Db7 mate.

I. 26. A × g6, f × g6

27. Cd5+, Re8

28. Df7+, Rd8

29. Dd7 mate.

Partida 38

- A.** 5. D × d8+, R × d8
6. C × e5
las blancas tienen ventaja de un peón y mejor posición.
- B.** Porque:
7. ... , Dd7
8. D × b7, Dc6 (única que salva la torre a8)
9. Ab5 y la dama está perdida.
- C.** No, porque después de 8. D × b7 no se debe jugar Dc6 (véase el problema B) sino:
8. ... , Db4+
9. D × b4, A × b4
- D.** 12. ... , 0-0-0
13. Aa6+, Rc7
14. Db7 mate.
- E.** 16. Db8+, C × b8
17. Td8 mate.

Partida 39

- A.** Para no quedarse en la columna abierta c, que el negro puede ocupar con Dc7, y para defender el peón c2 que podría verse atacado por Cb4.
- B.** 10. e × f6, C × a1
11. f × g7, C × c2+
12. D × c2, R × g7
13. 0-0
Dos piezas y dos peones a cambio de la torre. El blanco tiene considerable ventaja de desarrollo; incluso así, habría sido mejor que la textual, sin embargo.
- C.** 11. Cd6 y la dama no tiene casilla de refugio.
- D.** 11. ... , R × d6
12. Dd5+, Rf5
13. g4+, R × g4
14. Tg1+ lo que da las variantes:
14. ... , Rf5; 15. Tg5 mate
14. ... , Rh3; 15. Dg2+, Rh4; 16. Dg4 mate
14. ... , Rh4; 15. De4+, Rh5; 16. Dg4 mate
14. ... , Rh5; 15. Dd1+, Rh4; 16. Dg4 mate
En las tres últimas el mate se da en g4 pero la dama recorre un trayecto distinto para llegar ahí.
- E.** El negro está aplastado. Una dama a cambio de dos piezas, dos peones doblados, el enroque roto, evidente desventaja de desarrollo... Es curioso que, dado el nivel de la contienda (campeonato de Estados Unidos), el gran maestro internacional Reshevski
-

no quisiera abandonar. ¡Hay que decir que Fischer tenía sólo quince años, y que en aquellos tiempos los adultos no creían en las posibilidades de los niños!

F. Ganan una pieza:

16. $A \times e5$, $C \times e5$

17. $Df4+$, $Rg8$

18. $D \times e5$

G. No:

22. ... , $A \times d7$

23. $D \times c7$ y el negro pierde otra pieza.

H. Tampoco:

22. ... , $A \times d7$

23. $D \times e7+$, $Cf7$

24. $T \times d7$, $Tf8$

25. $T \times c7$ y otra vez pierde una pieza.

I. No, a causa de:

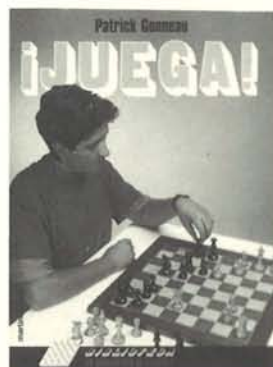
25. ... , $Te6$

26. $Cg5$, $Tf6$

27. $D \times h7+$, $Rf8$

28. $Dh8$ mate.

EN LA MISMA COLECCIÓN



Todas las reglas del juego, así como los diferentes tipos de mate y de finales.



Cómo elaborar un plan de juego que conduzca a la victoria.

**Un nuevo
que permite seguir
los principios y leyes
del j**

COLLE



ESCA

ISBN 84



9 78842

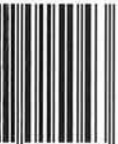
o método
guir sin dificultad
yes fundamentales
uego.

RECCION



AQUES

-270-1504-6



7 015043