



Hello everybody!!

We are a group of chess fans who are producing new chess material. We have members from all around the world, belonging to different cultures and speaking different languages, all of us joined by our common love for chess! We hope you will enjoy our work!

If you are interested in joining us, or send any comments drop us an email at: caissa_lovers@yahoo.com.

Best regards!!

Hola a todos!

Somos un grupo de fanáticos del ajedrez, que estamos tratando de producir nuevo material como este, desarrollando diferentes proyectos e ideas. Tenemos miembros de diferentes partes del mundo, provenientes de diferentes culturas, hablando diferentes lenguas, unidos por nuestra pasión por el ajedrez!. Esperamos que disfruten de esta muestra de nuestro trabajo!.

Si alguien estuviese interesado en unirse al grupo nos pueden escribir a: caissa_lovers@yahoo.com.

Saludos!

Caissa Lovers

Roberto G. Grau



tratado
general
de
ajedrez

TOMO I
RUDIMENTOS





ROBERTO G. GRAU

Este curso completo de ajedrez, cuya nueva edición sale hoy a la luz pública, ha sido sin ninguna duda, en materia de ajedrez, el éxito bibliográfico más señalado que se registra en el país. Redactado hábilmente y en un lenguaje claro y didáctico, ha contribuido y ha de contribuir a forjar la capacidad ajedrecística de miles de aficionados. Su autor quiso, antes de explicar el juego, enseñar a razonar, ya que sólo es posible jugar al ajedrez bien cuando se emplea sanamente ese poderoso y magnífico capital que cada hombre posee en el cerebro, y que desdichadamente no siempre gravita en la vida como fuera menester.

El mejor comentario sobre su bondad lo da el hecho de que se hayan agotado las anteriores ediciones de muchos miles de ejemplares y que no decaiga su venta. Ha sido escrito por uno de los ajedrecistas argentinos de más firme prestigio en el país; por quien ha cincelado, con su obra deportiva y pedagógica, de más nítida manera su personalidad en el continente. La campaña deportiva que realizó Roberto G. Grau nos exime de un comentario mayor. Varias veces campeón argentino, destacó su capacidad de reacción cada vez que intentó recobrar el título, tarea en la que siempre salió airoso. En 1939 renunció al título máximo del ajedrez del país, atraído por sus intensas actividades personales, ajenas al ajedrez y en las que acreditó asimismo su nombre y su dinamismo. Director de campañas patrióticas como la de la Junta Argentina de Aviación, creador del Instituto Argentino de Urbanismo, profesor, colaborador de temas diversos en diarios y revistas, activo director deportivo, locutor radial, conferenciante y jefe de páginas deportivas de importantes diarios, destacó un tipo especial de profesional del ajedrez que solamente existe en Sud América, ya que todo el país conoció la generosidad de su acción y cientos de clubes supieron de su desinteresada colaboración deportiva, sin otro premio que la difusión del juego que le había dado notoriedad.

Más de una veintena de clubes de ajedrez del país y algunos de otras repúblicas sudamericanas llevan su nombre, como testimonio de la simpatía que despertó su obra. Es así Grau un poco el símbolo del ajedrez argentino, pues coincidió su vida deportiva con el nacer del prestigio internacional de nuestro ajedrez. Cuando se evocan los esfuerzos humildes o felices del ajedrez argentino desde el Torneo de París de 1924 hasta el Torneo de las Naciones de Buenos Aires, se hace necesario recordar al que fue director de todos los equipos, y aun a quien tanto contribuyó para que fuera Buenos Aires la sede del inolvidable acontecimiento de 1939.

Y como complemento de la por cierto innecesaria presentación del autor de esta obra, damos en la página siguiente los datos estadísticos de su actuación deportiva desde 1915 hasta 1940, año en que, obligado por sus tareas profesionales, abrió un paréntesis a sus actividades ajedrecísticas. La muerte lo sorprendió en 1944, a los 44 años, cuando se esperaba mucho todavía de su dedicación en pro del ajedrez argentino.

LOS EDITORES.

LA ACTUACION AJEDRECISTICA DE GRAU

El autor de este libro realizó dentro del ajedrez, como autor, como periodista y como jugador, una campaña que por su amplitud más que comentada debe ser señalada con cifras. Fue profesor de ajedrez del Club Atlético River Plate; redactor de ajedrez del diario «La Nación» desde 1922 y de la sección Frente al Tablero, de tanta difusión en toda América, y colaborador asiduo de las revistas «Leoplán» y «¡Aquí Está!». Fue director propietario de la revista «El Ajedrez Americano» desde 1927 hasta su muerte, y director de la extinguida revista «El Ajedrez Argentino».

Su campaña como jugador, de la que reseñamos sólo su actuación en torneos de primera categoría, fue la siguiente:

AÑO	CATEGORIA	TORNEO	COLOCACION
1916	Primera	Círculo	2º
1917	Primera	Círculo	1º
1918	Primera	Club Argentino	4º
1919	Primera	Círculo	2º
1920	Primera	Círculo	2º
1921	Primera	Círculo	1º
1921	Internacional	Carrasco	1º
1922	Nacional	Club Argentino	3º
1922	Primera	Círculo	6º (1)
1923	Nacional	Vélez Sársfield	3º
1923	Mayor	Federación Argentina	2º
1924	Internacional	París	2º (2)
1924	Mayor	Federación Argentina	1º (3)
1925	Internacional	Montevideo	2º
1926	Primera	Círculo	1º
1926	Mayor	Federación Argentina	1º
1927	Primera	Círculo	1º
1927	Internacional	Londres	50 % (4)
1928	Internacional	Sudamericano	1º
1928	Internacional	La Haya	57 % (5)
1929	Primera	Círculo	1º
1929	Nacional	Rosario	1º
1930	Internacional	San Remo	15º
1930	Nacional	Bodas de Plata	3º
1931	Primera	Círculo	1º
1931	Mayor	Federación Argentina	8º

(1) Abandonó en el 1er. turno. (2) La clasificación corresponde al grupo preliminar que ganó Euwe, pues luego siguió jugándose por equipos. (3) En este torneo jugó Ricardo Reti, que ganó la prueba fuera de concurso. (4) Jugó en el 1er. tablero. (5) Se alternaron los jugadores en los distintos tableros.

AÑO	CATEGORIA	TORNEO	COLOCACION
1932	Mayor	Federación Argentina	2º
1932	Primera	Círculo	1º
1933	Círculo	Círculo	1º
1934	Internacional	Mar del Plata	2º
1934	Internacional	Buenos Aires	5º
1934	Primera	Círculo	1º
1934	Mayor	Federación	1º
1935	Primera	Círculo	2º
1935	Internacional	Varsovia	57 % (6)
1936	Primera	Círculo	1º (Empatado)
1937	Internacional	Estocolmo	71 % (7)
1937	Primera	Círculo	4º
1938	Internacional	Miramar	5º
1938	Mayor	Federación	1º
1938	Internacional	Río de Janeiro	4º
1939	Internacional	Círculo	7º
1940	Internacional	Círculo	2º
1940	Internacional	Chile	2º

Total: 40 torneos jugados, de los cuales ganó 17; llegó segundo en 11; tercero en 4; quinto en 2; sexto en 1; séptimo en 1; octavo en 1; y décimo quinto en el de San Remo. Actuó en otros cuatro torneos de clasificación por equipos y no individual.

MATCHES

AÑO	ADVERSARIO	J.	G.	E.	P.	
1920	V. Fernández Coria ...	6	1	3	2	Círculo
1926	Damián Reza	8	3	4	1	Campeonato
1929	Isaías Pleci	4	4	-	-	Campeonato
1930	Isaías Pleci	8	2	2	4	Campeonato
1935	Luis Piazzini	13	4	7	2	Campeonato
1936	Jacobo Bolbochán	8	4	2	2	Campeonato
1937	Carlos Guimard	8	-	4	4	Campeonato
1939	Carlos Guimard	13	6	3	4	Campeonato

(6) Jugó en el 1er. tablero. (7) Actuó en el 2º tablero.

TRATADO GENERAL DE AJEDREZ

PROLOGO

La publicación de un tratado general de ajedrez, informado por un criterio moderno y de acuerdo con los grandes progresos que en los últimos decenios ha realizado la teoría del juego, era, hace tiempo, uno de nuestros más firmes propósitos. Diversas razones nos han llevado a postergarlo de año en año, y quizá estas postergaciones hubieran seguido indefinidamente si, en estos últimos tiempos, no se nos hubiese expresado, en repetidas ocasiones, interés por una obra de este género. Los aficionados principiantes, sobre todo, encuentran dificultades en perfeccionar sus conocimientos por la reducida bibliografía que en castellano ofrece nuestro hermoso juego. En el sinnúmero de ocasiones en que se nos ha consultado, hemos indicado el notable trabajo del señor Palucie Lucena «Manual de Ajedrez», obra que es, seguramente, la más completa que tenemos en castellano y superior, para el principiante, al mayor número de obras similares extranjeras. Pero sea el afán de novedades, o lo que sea, se estimaba —y entre nosotros es casi sentir general— que la evolución de la técnica, la contribución de Capablanca, de los maestros hipermodernos y de los nuevos teóricos, hacían necesaria una obra nueva.

Estas razones, tantas y tantas veces escuchadas, hicieron revivir aquel viejo propósito nuestro y nos llevaron a componer este nuevo «Tratado General de Ajedrez». En él nos proponemos exponer cuanto sabemos acerca del juego, desde lo más elemental a lo más complejo y desde las generalidades a los detalles. Si este libro satisface las necesidades de nuestros aficionados, es cosa que decidirá el lector.

Debemos confesar que una vez puestos en la tarea de componer un libro que enseñase a jugar al ajedrez, encontramos las mayores dificultades, no ya en la exposición de la materia, sino en el método. Porque nuestro propósito era que nuestra obra fuese esencialmente didáctica, bien clara y explicativa, y el ajedrez se aprende en condiciones especiales, en forma más o menos autodidacta, por lo que el tratadista de ajedrez o puede moverse con la libertad de un tratadista de medicina o de química, por ejemplo, que cuenta siempre con el profesor que, como intermediario entre el libro y el alumno, aclarará el sentido, ilustrará los puntos oscuros y guiará al estudiante según sus particulares necesidades. Era necesario exponer nuestro asunto de tal manera que el aficionado, reducido a sus propias fuerzas o actuando en círculos de aficionados sin mayores conocimientos, comprendiese claramente los principios y

pudiese darles forma en sus partidas. El método didáctico que por estas consideraciones hemos escogido tiene reminiscencias de la enseñanza por correspondencia. Es decir, que es de una tendencia eminentemente práctica. Porque hemos creído que no basta con enunciar los principios, sino que es menester ilustrarlos ampliamente con ejemplos y poner, finalmente, al aficionado en situación que deba, por sí mismo, descubrirlos y aplicarlos familiarizándose con su manejo.

Esta es una de las novedades que presenta nuestro «Tratado General de Ajedrez».

Esta forma práctica de exposición pensamos aplicarla, no ya a los principios rudimentales, sino también a los más sutiles principios estratégicos. Pretendemos orientar nuestro trabajo según fines didácticos que coadyuven la exposición puramente racional con la aclaración intuitiva más abundante y eficaz. El fin de todo eso es lograr que los principios de estrategia no sean para el aficionado mero conocimiento intelectual, sino que se incorporen rápidamente a su estructura ajedrecística y se hagan normas tácitas de su juego.

Este primer libro que presentamos es muy elemental. Tras explicar las convenciones del juego y el movimiento de las piezas, trata de desarrollar la visión del principiante. Se mueve, pues, en terrenos previos a toda estrategia.

El ajedrez se considera en él desde el punto de vista subjetivo y se pretende desarrollar en el aficionado la capacidad de combinar jugadas, concebir fines y analizar el juego. Se trata de formar los rudimentos del órgano ajedrecístico. Pero todo esto se realiza dentro de un círculo de partidas de orden inferior, partidas cuyo esquema es muy simple, y que serán muy valiosas para el que se inicia, porque a través de ellas se formará un concepto claro y vívido del juego. Ciertamente tiende también a formar ciertas ideas erróneas que pueden dificultar su ulterior progreso; pero fácil será trascender esos errores. Lo esencial es colaborar para que el que aprende pueda fijar con acierto su experiencia elemental, para así poder asentar sobre firme las experiencias más sutiles. De ahí que al afrontar los rudimentos del juego hayamos creído necesario no sólo exponer objetivamente lo rudimental en el juego, sino también preparar rudimentariamente el órgano subjetivo del ajedrecista.

Con esto se ha dicho que este libro primero de nuestro «Tratado General de Ajedrez» se dedica especialmente a los aficionados que quieren iniciarse en el movimiento de las piezas.

Si logra ser un eficaz colaborador en sus primeros progresos, su fin habrá sido cumplido y nos consideraremos satisfechos, pues habremos preparado el camino para las enseñanzas superiores que emprenderemos en los siguientes volúmenes.

ROBERTO G. GRAU.

CAPÍTULO I

RUDIMENTOS

Reglas del juego y nociones preliminares

EL AJEDREZ

SU INDOLE Y SU FIN

El juego del ajedrez es un deporte intelectual.

Hay en él lucha de ingenios, y los elementos son las piezas o trebejos y el tablero.

Las piezas se dividen en dos bandos: blancas y negras, iguales en fuerza e iguales en formación. Estas piezas se mueven según las convenciones del juego y el fin de las movidas, que se llaman más propiamente jugadas, es ganar el juego al adversario, lo que se logra llevando a su rey a una particular posición que se llama mate.

Por su índole, el ajedrez es enteramente un juego de habilidad. El jugador más hábil vencerá siempre al menos hábil. Y esta habilidad, que es el órgano del juego, se desarrolla con la práctica y con el estudio, no habiendo casos en que la maestría haya sido alcanzada con la mera práctica ni con sólo el estudio. En esto el ajedrez se asemeja a toda arte y toda ciencia.

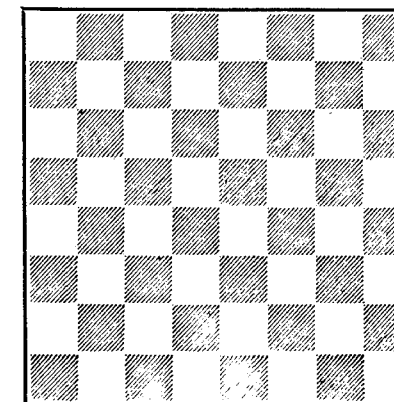
El fin de este libro es colaborar al desarrollo de la habilidad en el principiante. Enseñará a mover las piezas y a conducir el juego, y espera lograr su propósito, a cuyo servicio

pondrá un lenguaje claro y abundantes ejercicios.

EL TABLERO

El ajedrez se juega sobre un tablero cuadrado, compuesto de ocho hileras de ocho casillas cada una, casillas que son de colores claro y oscuro alternativamente, según muestra el diagrama N^o 1.

DIAGRAMA N^o 1



Las ocho filas de casillas horizontales se llaman **líneas**.

Las ocho filas verticales de casillas se llaman **columnas**.

El tablero tiene, pues, 64 casillas que forman ocho líneas y ocho columnas.

Los siguientes diagramas aclararán esto:



DIAGRAMA No 2

UNA COLUMNA

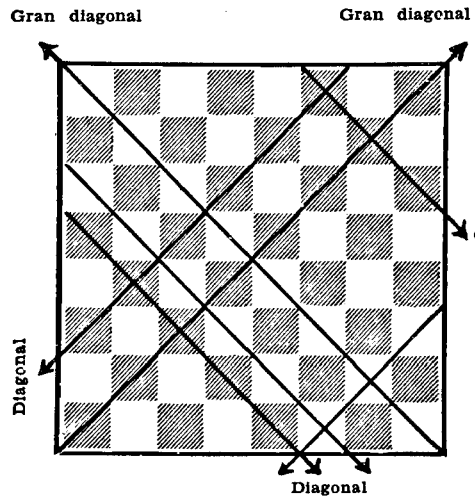


DIAGRAMA No 3

UNA LINEA

Llámase diagonales a cualquiera de los conjuntos de casillas de un mismo color que cruzan en línea recta el tablero, formando con las columnas y líneas un ángulo de 45°. Entre las diagonales, llámense grandes diagonales las que comprenden

DIAGRAMA No 4



Nota. — Es importante que el principiante grave bien en su imaginación estos términos: Columnas, Líneas y Diagonales, pues ellos explican claramente el movimiento de las piezas y también muchos detalles estratégicos del juego, según más adelante se verá.

ocho casillas, que son dos, a saber las que cruzan el tablero partiendo de sus vértices. Véase el diagrama No 4.

POSICION DEL TABLERO

Al disponerse a jugar, el tablero se colocará de modo que cada uno de los jugadores tenga a su derecha un rincón de casilla blanca.

En los diagramas gráficos el tablero se dispone suponiendo que arriba juegan las negras y abajo las blancas.

LAS PIEZAS

Las piezas de ajedrez son treinta y dos, a saber:

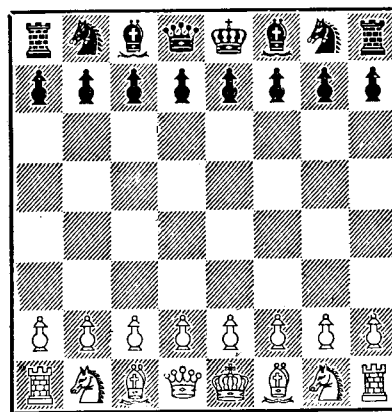
Un rey	de color claro	
Una dama	” ” ”	
Dos torres	” ” ”	
Dos alfiles	” ” ”	
Dos caballos	” ” ”	
Ocho peones	” ” ”	
Un rey	” ” oscuro	
Una dama	” ” ”	
Dos torres	” ” ”	
Dos alfiles	” ” ”	
Dos caballos	” ” ”	
Ocho peones	” ” ”	

Las piezas de color claro se indican como «las blancas». Las piezas de color oscuro se indican como «las negras».

COLOCACION DE LAS PIEZAS

Al iniciarse el juego las piezas van colocadas sobre el tablero en la forma siguiente:

DIAGRAMA No 5



La dama debe colocarse según se ve en el diagrama anterior, en casilla de su color (a la izquierda del rey). La dama blanca va en casilla blanca y la dama negra en casilla negra.

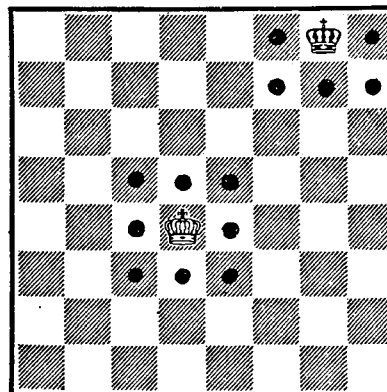
Nota. — Dos errores suele cometer el principiante en la colocación de las piezas: 1º Confundir la posición del alfil con el caballo, y 2º Colocar la dama en lugar del rey y viceversa. Estas dificultades se vencen con 5 minutos de ejercicio. Bastará colocar la posición correcta, y confundiendo las piezas volver a colocarlas. Repitiendo esta operación 8 ó 10 veces, con rapidez creciente, eliminará toda duda posible sobre la colocación de las piezas.

MARCHA DE LAS PIEZAS

EL REY

El rey se mueve a cualquiera de las casillas inmediatas a la que ocupa.

DIAGRAMA No 6



El rey negro puede moverse a cualquier casilla de su alrededor (marcadas con un punto negro).

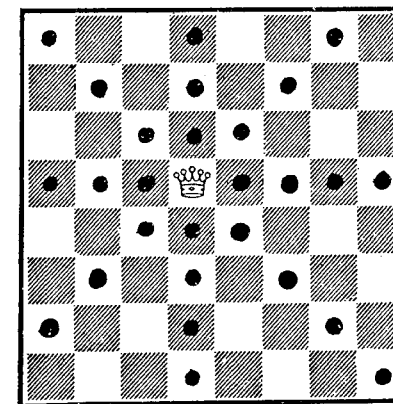
El rey blanco puede moverse a cualquiera de las casillas indicadas por un punto que se hallan a su alrededor.

De este movimiento resulta que el rey tiene ocho casillas donde moverse, excepto cuando se halla en una casilla de las columnas o líneas externas del tablero, en cuya posición tiene sólo cinco movimientos (véanse los movimientos del rey negro en el diagrama anterior). Cuando el rey ocupa uno de los cuatro vértices del tablero, tiene sólo tres movimientos.

LA DAMA

La dama se mueve a cualquier casilla de la columna, fila o diagonales a que pertenece la casilla que ocupa.

DIAGRAMA No 7

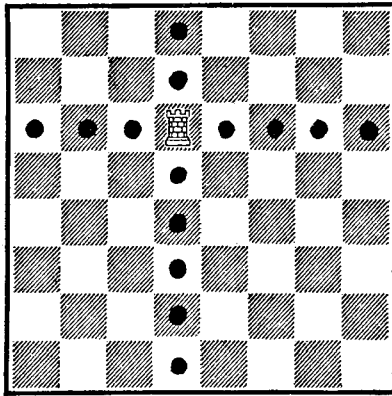


La dama puede moverse a cualquiera de las casillas señaladas por un punto.

LA TORRE

La torre se puede mover a cualquier casilla de la fila o columna a que pertenece la casilla que ocupa.

DIAGRAMA Nº 8

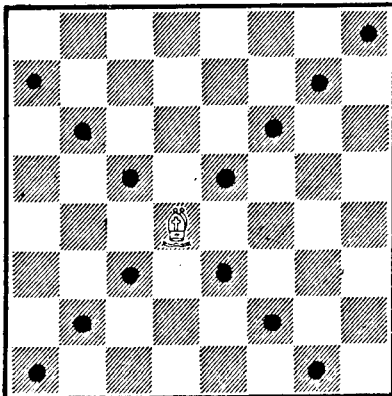


La torre desde su posición puede moverse a cualquier casilla de las señaladas por un punto.

EL ALFIL

El alfil puede moverse a cualquier casilla de las diagonales a que pertenece la casilla que ocupa.

DIAGRAMA Nº 9

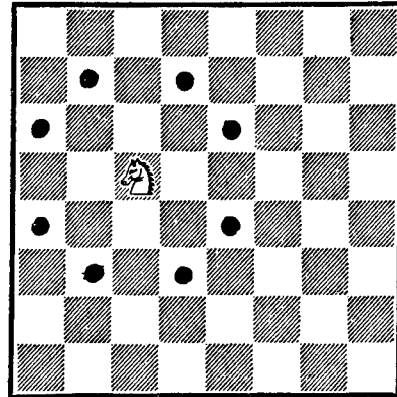


Nota. — Obsérvese que por su acción el alfil es la única pieza que marcha siempre por casillas del mismo color. (En el diagrama anterior el alfil va siempre por casillas negras). Un alfil que va por casillas blancas no puede atacar jamás directamente ni defender una casilla negra, y lo inverso pasa con un alfil que marcha por casillas negras. Obsérvese también (Diagrama Nº 5) que al principio del juego cada jugador tiene dos alfines, uno que marcha por escaques o casillas blancas, y otro por las negras. Esto es muy importante para la estrategia del juego.

EL CABALLO

El caballo marcha una casilla como torre y una como alfil, alejándose de la casilla de donde sale.

DIAGRAMA Nº 10



El caballo va de casilla negra a blanca y de casilla blanca a negra. Camina dos pasos, alejándose de la casilla en que se halla y cambiando de color de casilla.

Nota. — Conviene que el principiante observe cuidadosamente el movimiento del caballo y se ejercite en efectuarlo.

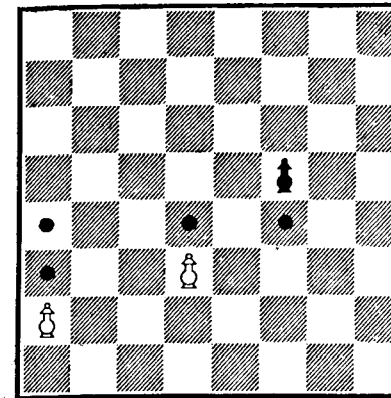
EL PEON

El peón avanza en la columna en que se halla colocado, un paso adelante solamente (no puede retroceder nunca).

Saliendo de su casilla inicial, o sea la que le corresponde por la colocación de las piezas, puede avanzar, según lo desee el jugador, tanto uno como dos pasos.

De otra manera dicho: en su primera movida el peón puede avanzar a la casilla inmediata o a la siguiente en la misma columna en que se halla. Después de este movimiento sólo puede avanzar a la casilla inmediata de adelante y siempre sin salir de la columna.

DIAGRAMA Nº 11



El peón blanco de la izquierda puede ocupar una de las dos casillas señaladas por un punto.

El peón negro puede adelantar un paso en la columna.

El peón blanco de la derecha puede avanzar un paso en la columna.

Nota. — Recuérdese que las piezas negras están colocadas arriba y las blancas abajo, de modo que, en los gráficos, los avances del blanco van para arriba y los avances del negro para abajo.

LIMITE Y MODIFICACION DE LA MARCHA DE LAS PIEZAS

El movimiento de las piezas se desarrolla dentro del tablero.

Las casillas correspondientes a las columnas y líneas periféricas son casillas terminales para la marcha posible de toda pieza, como se ha visto por los diagramas 6, 7, 8 y 9. No se puede ir más allá.

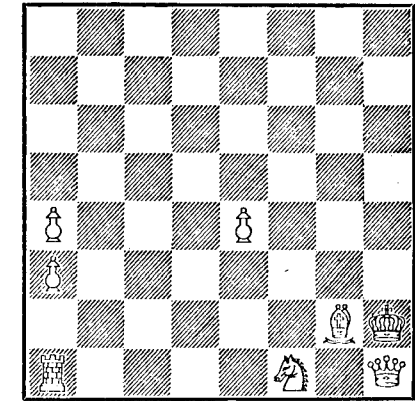
Además limitan los movimientos de las piezas dos factores principales:

1º Pueden encontrar en su camino una pieza de su propio bando.

En ese caso no es posible saltar sobre esa pieza ni ocupar su casilla. La casilla inmediata anterior es la casilla terminal de su marcha. Sólo el caballo, como veremos más adelante, puede saltar por arriba de las

piezas de su bando y del bando adversario.

DIAGRAMA Nº 12



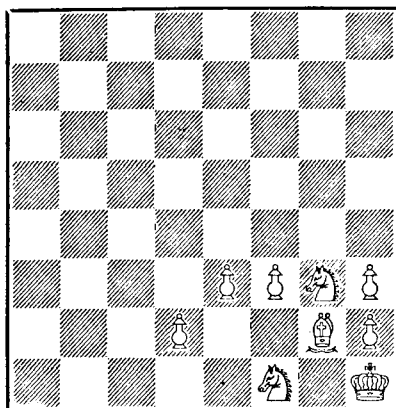
En la posición anterior el rey no puede ir a las casillas en que están el alfil y la dama. De los cinco movimientos que tendría, sólo puede efectuar tres. La dama está peor. No puede avanzar en la diagonal porque el alfil se lo impide. No puede avanzar en la columna porque el rey se lo impide. En la línea sólo puede efectuar una movida porque el caballo le impide otros movimientos. La torre puede avanzar en la columna sólo un paso; el peón impide su marcha. El alfil no puede retroceder en sus diagonales, pues el caballo y la dama se lo impiden. En la gran diagonal puede avanzar sólo un paso. Una de las casillas a que podría ir el caballo la está ocupando el rey. En cuanto a los peones, el que está adelante de la torre no puede avanzar porque otro que tiene delante se lo impide. Los otros dos pueden avanzar un paso.

Nota. — De esto resulta que una pieza puede estar completamente inmovilizada por sus compañeras.

Veamos ahora el diagrama Nº 13.

En esta posición el alfil blanco no puede moverse ni tampoco el caballo que ocupa casilla blanca. El

DIAGRAMA Nº 13



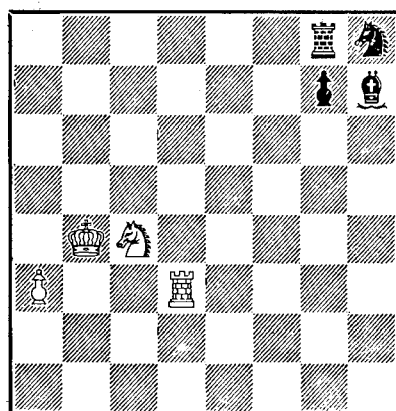
rey sólo tiene una movida y el peón que está adelante del rey tampoco puede moverse.

EXCEPCION

El caballo hace excepción de esta regla.

El caballo puede saltar sobre las piezas; pero la casilla a que se dirige no debe estar ocupada por ninguna pieza de su bando.

DIAGRAMA Nº 14



El caballo del rincón puede ocupar cualquiera de las dos casillas a que puede ir a pesar de hallarse encerrado por la torre, el alfil y el peón. El otro caballo puede dirigirse a cualquiera de las casillas que le

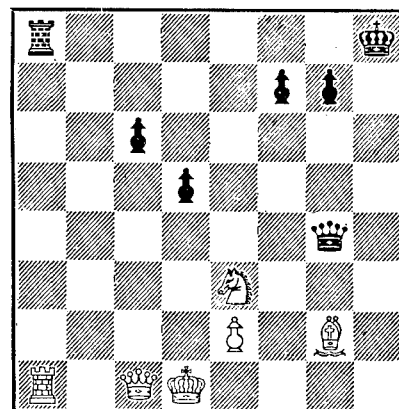
corresponden, a pesar del rey y de la torre; solamente el peón limita su movimiento, pues no puede ocupar esa casilla, a la cual, si no estuviese el peón, podría ir.

2º Puede encontrar también en su camino una pieza del bando contrario.

En este caso no es posible pasar sobre ella; pero la pieza que se mueve puede llegar hasta la casilla que ocupa la pieza contraria y tomar posesión de ella, con la excepción del peón, que indicaremos más adelante.

En este caso la pieza movida debe ocupar la casilla de dicha pieza contraria, que debe ser retirada del tablero. A eso se le llama capturar, comer o ganar una pieza.

DIAGRAMA Nº 15



En la posición del diagrama, jugando las blancas, acontece que: La dama jugando en su columna puede llegar hasta el peón que se le opone. En ese caso la dama come el peón. (La dama ocupa la posición del peón que debe ser retirado del tablero).

La torre blanca, jugando en la columna, puede, igualmente, comer a la torre negra. El alfil blanco, jugando en la gran diagonal, puede comer el peón negro, y finalmente, el caballo blanco puede ganar la dama o capturar el peón negro. En

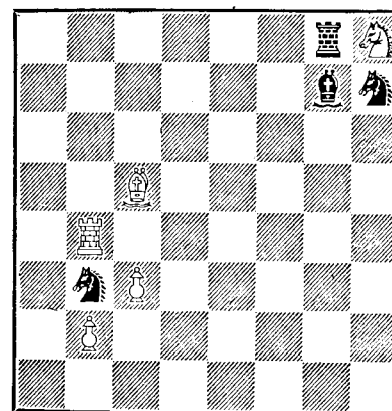
todos los casos, la pieza que gana debe ocupar la casilla en que estaba la pieza ganada.

Ahora, si jugase el negro, la dama podría comer, actuando en la columna, el alfil, y actuando en la diagonal, el peón.

La torre, actuando en la columna, podría ganar la torre blanca.

EXCEPCIÓN. — El caballo puede saltar; pero si la casilla a que va está ocupada por una pieza enemiga, la come, como se ha establecido para las otras piezas.

DIAGRAMA Nº 16



En la posición que muestra el diagrama anterior, el caballo blanco (que se halla en el rincón y está encerrado por la torre, el alfil y el caballo negros) puede saltar sobre esas piezas y ocupar las casillas que le corresponden. El caballo negro puede saltar asimismo a las seis casillas que le corresponden a pesar de la torre y peones que lo rodean. Uno de sus movimientos sería capturando el alfil.

Esto suscita otro asunto tocante al movimiento de las piezas.

COMO SE TOMAN LAS PIEZAS

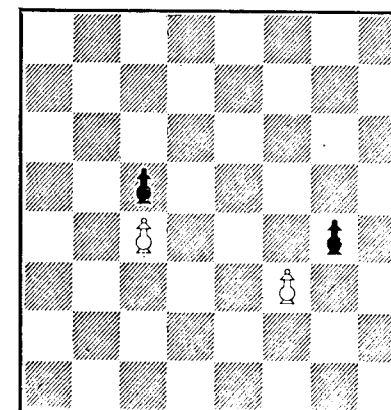
Como hemos estando viendo, las piezas comen o capturan según su propio movimiento (hace excepción

el peón). Toda pieza (menos el peón) ataca las casillas a que puede moverse, y cualquier pieza enemiga que se halle en una de ellas, puede ser capturada. El jugador que efectúa una jugada así ha ganado una pieza al enemigo, el que, a su vez, ha perdido una pieza. En todos los casos la pieza ganada debe ser retirada del tablero y la pieza ganadora debe ocupar la casilla ocupada por aquélla.

Además, debe tenerse presente que comer no es obligatorio. El jugador puede efectuar en cualquier posición, cualquier jugada, siempre que sea reglamentaria.

EL PEÓN. — El peón no toma en el sentido de su movimiento. Toma, en cambio, a cualquier pieza enemiga situada en las columnas contiguas y en la casilla de ellas que corresponde a la línea delantera de la que ocupa. Es decir, toma a las piezas enemigas como alfil; pero avanzando un solo paso y siempre para adelante.

DIAGRAMA Nº 17

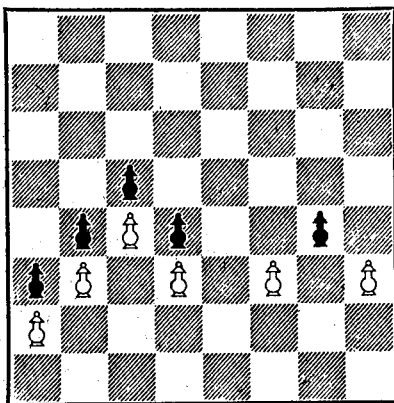


En esta posición el peón blanco de la izquierda no puede comer al negro de la casilla vecina; tampoco puede avanzar. El peón negro está en iguales condiciones: no puede adelantar ni comer. En la derecha, en cambio, el peón blanco puede comer al negro si le corresponde ju-

gar, y si le correspondiese jugar al negro, el peón negro podría comer al blanco.

He aquí otro ejemplo:

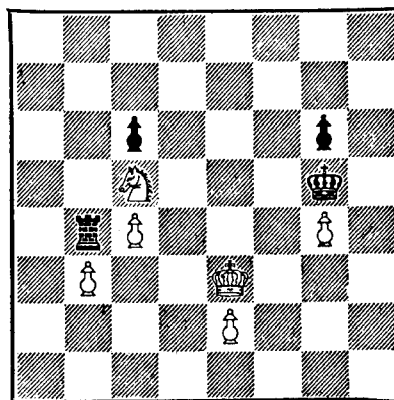
DIAGRAMA Nº 18



En esta posición los ocho peones de la izquierda están inmovilizados, no pueden avanzar ni comer. Los cuatro peones blancos detienen a los negros y viceversa. En la derecha, en cambio, si el blanco juega, puede comer el peón negro con cualquiera de sus dos peones, y si juega el negro puede comer con su peón cualquiera de los dos peones blancos.

Resulta de esto que una pieza, propia o enemiga, situada delante del peón en su misma columna (casilla inmediata), lo priva de movimiento, sin poderla comer.

DIAGRAMA Nº 19



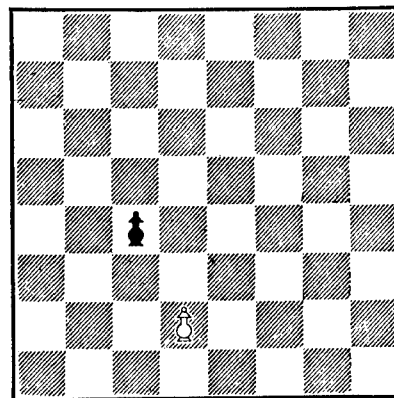
En la posición del diagrama Nº 19 no es posible mover ningún peón. Ninguno de ellos puede ni adelantar ni comer.

TOMAR AL PASO

El peón goza de un privilegio especial en materia de captura de piezas enemigas. Si en una columna vecina el peón enemigo avanza dos pasos, según tiene derecho a hacerlo en su primera movida, y nuestro peón está avanzado de modo que ataca la casilla intermedia (la casilla que salta dicho peón), tenemos derecho a capturar ese peón «al paso». El caso es muy sencillo: Tenemos derecho a tomar al paso a cualquier peón que, avanzando los dos pasos a que tiene derecho en su primera movida, viene a colocarse en la misma línea de nuestro peón y en las columnas inmediatas. En caso de decidirse por esta jugada, se procede exactamente como si el peón hubiese avanzado un solo paso. Se retira el peón capturado del tablero y se coloca el peón que come en la casilla inmediatamente adelante de la columna a que pertenecía el peón ganado.

Ejemplo:

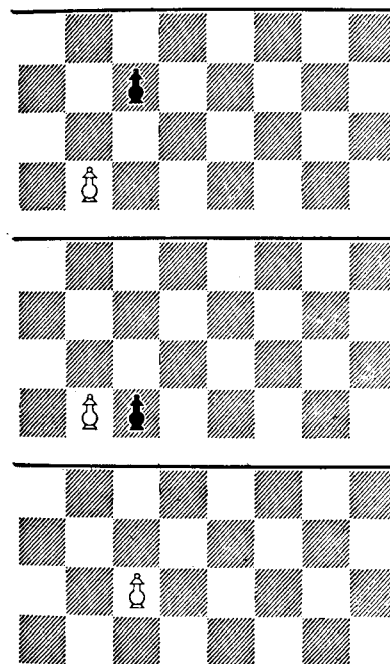
DIAGRAMA Nº 20



El peón blanco tiene derecho a avanzar dos pasos; pero al hacerlo debe pasar por la casilla blanca inmediata que está vulnerada por la acción del peón negro. El peón negro puede en este caso comer al peón blanco al pasar, de la misma manera que lo comería si avanzase un solo paso.

He aquí el proceso de una captura al paso:

DIAGRAMA Nº 21



El peón negro adelanta dos pasos, pasando por la casilla blanca que está vulnerada por el peón blanco. El blanco procede como si el negro hubiese jugado un solo paso; come el peón negro, que retira del tablero, y ocupa la casilla blanca de la fila inmediata. Eso es tomar al paso.

El peón es la única pieza que puede tomar al paso. En el diagrama anterior, si el peón blanco fuese un alfil, el negro podría avanzar dos pasos su peón sin perderlo.

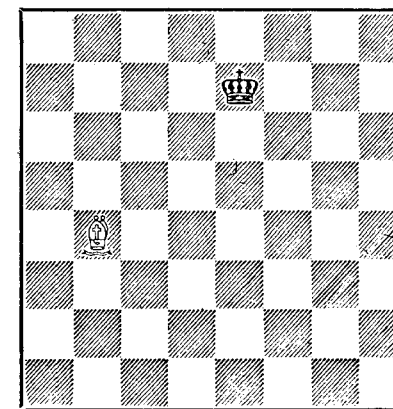
Tomar al paso, como cualquier

otro caso de comer una pieza, es un derecho que puede ejercerse o no, según convenga al jugador. Pero se entiende que ese derecho debe ejercerse en la primera jugada y como contestación inmediata al avance del peón contrario. Pasada esa oportunidad se habrá perdido ese derecho.

JAQUE

Hemos dicho cómo se capturan las piezas. Agregaremos ahora que el rey no puede ser capturado nunca; pero de acuerdo con lo establecido, la casilla en que se halla el rey, y el rey mismo, por tanto, pueden ser atacados. La acción de poner una pieza en tal posición que ataque al rey se llama dar jaque al rey, y cuando un jugador hace una jugada así, es costumbre anunciarlo diciendo: «Jaque al 'rey'», o, más simplemente: «Jaque».

DIAGRAMA Nº 22

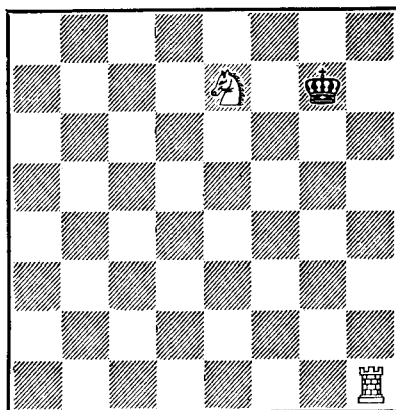


Del hecho que el rey no pueda ser capturado, pero sí atacado, se deriva la siguiente regla: El rey no puede permanecer ni ponerse en jaque. Y un rey jaqueado debe evitar el ataque a la primera jugada.

Esto es una limitación efectiva al movimiento del rey, pues no pudiendo ponerse en jaque, hay juga-

das que, aun estando normalmente dentro de lo posible, no pueden efectuarse.

DIAGRAMA Nº 23



El rey negro está en una casilla por la cual tiene ocho movimientos posibles; pero puede efectuar sólo tres. No puede moverse a ninguna de las tres casillas de la columna de la derecha porque la torre vulnera esas tres casillas y no puede moverse en la columna que ocupa porque el caballo vulnera las dos casillas. Sólo puede moverse a una de las tres casillas de la columna de la izquierda.

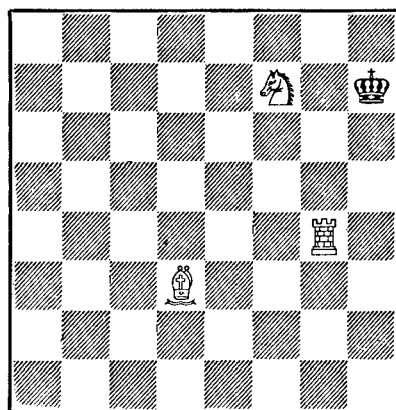
MATE

Como combinación de los dos principios anteriores, puede acontecer que el rey esté atacado y, sin embargo, no pueda moverse. Esa situación es el mate. En tal situación la partida ha terminado. El jugador que ha puesto el rey contrario en mate ha ganado la partida.

Con esto se ha dicho cuál es el fin que deben perseguir los jugadores: dar mate al rey adversario.

En la posición del diagrama Nº 24 el rey negro está en mate. Lo ataca el alfil y no puede moverse porque las dos casillas de la columna en que se halla están vulneradas por el ca-

DIAGRAMA Nº 24



ballo y las tres de la columna vecina están tomadas por la torre. En esta posición el negro ha perdido.

El objeto de todas las jugadas y de todas las combinaciones es directa o indirectamente dar mate al rey adversario y evitar que lo reciba el propio.

En general no es común que se den mates. El jugador que comprende que su partida está irremediablemente perdida, suele abandonar. La costumbre en tales condiciones es inclinar el rey y decir la palabra «Abandono».

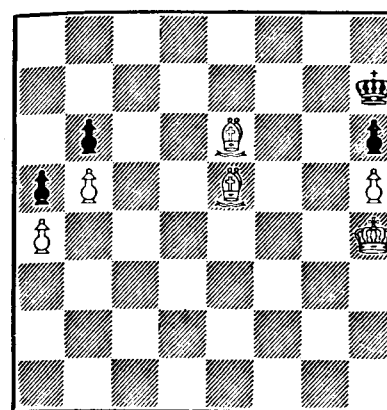
Hay también circunstancias en que no es posible dar mate y circunstancias que hacen considerar la partida nula. En esos casos la partida es tablas.

LA PARTIDA TABLAS

El reglamento establece que la partida de ajedrez es tablas cuando el rey del jugador (el que le corresponde jugar) no se encuentra en jaque, y le es imposible al jugador efectuar ninguna movida reglamentaria.

Si en la posición del diagrama Nº 25 le toca jugar al negro, la partida es tablas, pues el rey negro no está en jaque y no puede mo-

DIAGRAMA Nº 25

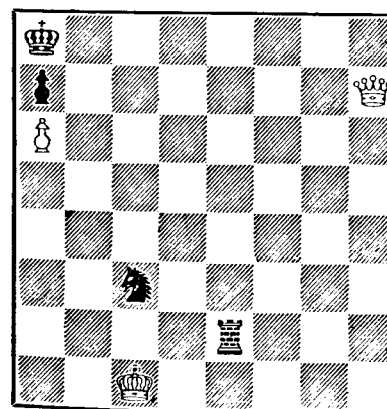


verse. (Sus peones no pueden avanzar ni comer y el rey no puede moverse sin caer en jaque).

Esto se llama **tablas por ahogado**.

Además, la partida puede reclamarse tablas cuando el jugador demuestra que puede dar una serie perpetua de jaques al rey adversario.

DIAGRAMA Nº 26



El negro, si le toca jugar, puede reclamar tablas la partida, pues puede dar continuamente jaque al rey con el caballo, llevándolo a 7 T y volviendo luego a su actual casilla, y así indefinidamente, pues si después de 1. C 7 T +, R 1 C; 2. C 6 A, el rey fuera a 1 T, seguiría T 7 T mate.

Este es un caso de **tablas por jaque continuo**.

Además es automáticamente tablas una partida cuando queda un final de rey contra rey o rey contra rey y alfil o rey contra rey y caballo; porque no es posible dar mate con esas piezas.

Finalmente la partida puede ser declarada tablas por decisión de los dos jugadores, en caso que consideren su posición como incapaz de permitir esperar otro resultado (1).

(1) El Reglamento establece otras circunstancias en que la partida es tablas, pero son de muy rara aplicación. Las ponemos para que los aficionados lo sepan, a simple título informativo, pues pocas veces podrán presentarse tales casos.

La partida puede ser reclamada tablas en el momento en que la posición existente se haya producido por lo menos dos veces antes, teniendo el mismo jugador el movimiento. A los efectos de esta disposición no debe distinguirse entre una torre y otra, ni entre los dos caballos o los dos alfiles o dos damas cuando una de las damas es el resultado de la coronación de un peón.

La partida puede ser reclamada tablas cuando un jugador compruebe que se han efectuado por ambas partes 50 movidas sin que una pieza haya sido capturada o movido un peón.

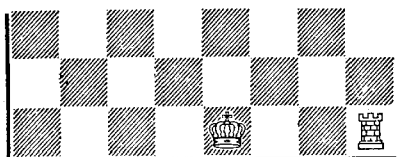
Los finales de partida para los cuales la teoría ha establecido que para forzar el mate se necesitan más de 50 movidas (sin captura de pieza o movida de peón) hacen excepción a esta regla. En ese caso la partida podrá ser reclamada tablas si el mate no se efectúa después de 100 movidas de ambas partes.

DOS MOVIMIENTOS EXTRAORDINARIOS

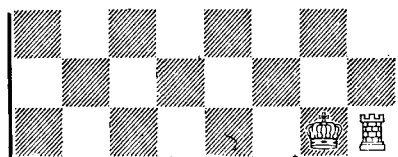
1º EL ENROQUE

Se ha convenido conceder al rey un recurso especial, mediante una jugada que puede efectuar una sola vez en la partida. Consiste esa jugada en un movimiento combinado del rey y la torre, que se denomina enroque. Para efectuarlo deben estar el rey y la torre en la primera línea y en sus casillas iniciales y no debe haber piezas entre ellos, y se procede dando con el rey dos pasos en dirección a la torre con que se va a enrocar. Después se toma la torre y se la coloca al lado del rey en la misma línea; pero saltando sobre él. Viene así la torre a pasar al otro lado del rey. Ambos movimientos son una sola jugada.

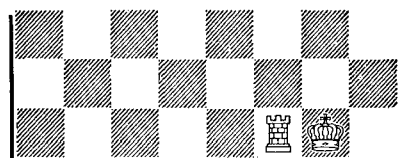
DIAGRAMA Nº 27
Posición antes de enrocar



El rey avanza dos pasos hacia la torre

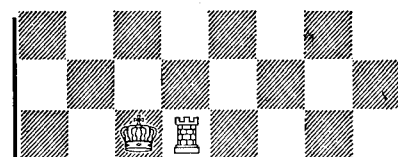


La torre pasa a ocupar la casilla inmediata al rey, saltando sobre éste



Si el rey se enroca con la torre del rey —que es la que tiene más cercana—, el rey ocupará después del enroque la casilla original del caballo y la torre la casilla del alfil. Si el enroque es con la torre de dama —la más lejana al rey—, el rey ocupará la casilla del alfil y la torre la de la dama.

DIAGRAMA Nº 28



Ejemplo de la posición en que deben colocarse el rey y la torre después del enroque con la torre de dama

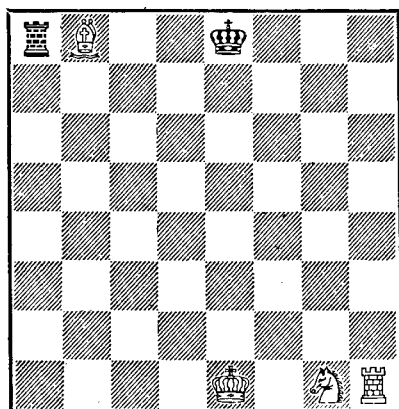
El enroque con la torre del rey se denomina «enroque corto». El enroque con la torre de dama se denomina «enroque largo».

Para efectuar este movimiento se requiere:

1º Que ni el rey ni la torre afectados por el enroque se hayan movido antes. Ambos deben hallarse en sus casillas iniciales y no haberse jugado antes.

2º Que entre el rey y la torre no haya ninguna pieza propia ni contraria.

DIAGRAMA Nº 29

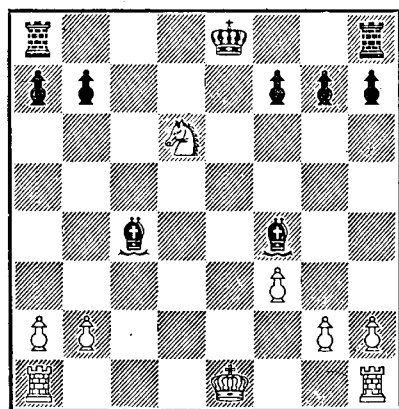


En la posición anterior el rey blanco no puede enrocar, porque se lo impide el caballo blanco. El rey negro tampoco puede enrocar, porque entre el rey y la torre está el alfil blanco. Sáquense el alfil y el caballo y ambos podrán enrocar.

3º Que el rey no esté en jaque. No es lícito rehuir un jaque enrocándose.

4º Que el rey no se ponga en jaque ni pase por una casilla en tales condiciones.

DIAGRAMA Nº 30



En esta posición el rey negro no puede enrocar porque está en jaque, que le da el caballo. El rey

blanco no puede enrocar largo porque va a caer en jaque y no puede enrocar corto porque pasa por jaque. El alfil blanco de las negras vulnera la casilla contigua al rey por donde éste debe pasar para ocupar la posición del enroque.

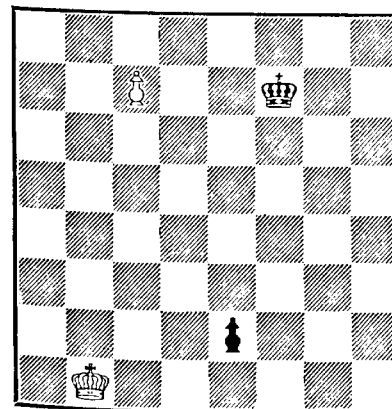
Ejercicios para dominar el enroque

A muchos principiantes suele resultarles complicado el movimiento del enroque. A quien así le suceda le recomendamos que coloque el rey y las torres en su posición inicial y efectúe repetidas veces el enroque largo y repetidas veces el enroque corto. El rey debe moverse primero y la torre después.

SEGUNDO MOVIMIENTO EXTRAORDINARIO: CORONAMIENTO DEL PEON

Un peón puede, por sus sucesivos avances, llegar a la última línea del tablero. Si logra hacerlo, se dice que ese peón se corona, y el jugador que corona uno de sus peones debe transformarlo inmediatamente en cualquier pieza de su color, excepto rey y peón. Este es uno de los recursos más comunes para acrecentar las propias fuerzas.

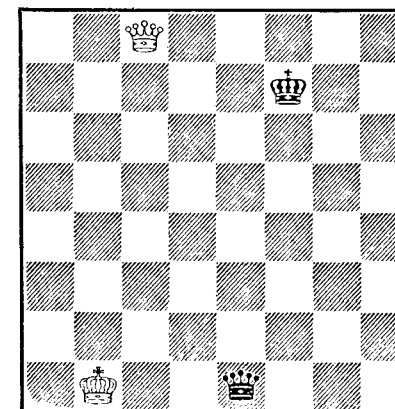
DIAGRAMA Nº 31



En la posición del diagrama Nº 31 si juega el blanco puede avanzar un paso su peón y cambiarlo por una pieza. Si juega el negro puede hacer lo mismo.

He aquí la posición que quedaría si jugase el blanco avanzando su peón y respondiese el negro adelantando el suyo y ambos pidiesen dama.

DIAGRAMA Nº 32



Como se ve, los peones han desaparecido y en su lugar se han colocado damas ocupando las casillas que habrían debido ocupar los peones con su avance.

NOTA.— Un jugador puede tener así dos o más damas y lo mismo tres o cuatro alfiles, con lo que se dice que un peón puede transformarse en cualquier pieza, aunque el jugador tenga las que de salida le corresponden. Así, un jugador que conserva las dos torres al coronar un peón, puede pedir una nueva torre.

La pieza más comúnmente pedida es la dama, porque es la más fuerte.

RITMO DEL JUEGO

Cada jugador efectúa una jugada a la vez. Responde el adversario, contesta el jugador, y así sucesivamente. Las jugadas se efectúan, pues, alternativamente (una

las blancas y una las negras), y así hasta la terminación de la partida.

La primera jugada —que se denomina la salida— deben efectuarla las blancas, y siendo la salida una ventaja, es costumbre sortear las piezas.

NOTA. — El sorteo suele efectuarse así: se esconde en una mano un peón negro y en otra un peón blanco y se dan a elegir al adversario las manos cerradas, correspondiéndole las piezas del color del peón que estuviese en la mano elegida.

Con lo dicho, el principiante tiene todo lo necesario para aprender a mover las piezas con corrección. Antes de seguir adelante debe aprender la nomenclatura del juego, que pasamos a detallar.

NOMENCLATURA

Con el fin de poder anotar y reconocer las jugadas, se han inventado varios sistemas de notación. Los más usuales son el algebraico y el descriptivo. Este último es el más común y cómodo. Se lo usa en todas las publicaciones modernas y es el único que se utiliza en la República Argentina. Es el que nosotros adoptaremos también. Como demostración y para que el aficionado pueda entender libros antiguos que siguen el sistema algebraico, indicaremos, en nota aparte, los fundamentos del sistema algebraico, con lo que tendrá los elementos para entenderlo sin dificultades. Asimismo agregaremos una lista de iniciales de las piezas en varios idiomas, a objeto de hacer posible al aficionado la lectura de libros franceses, ingleses, alemanes y rusos.

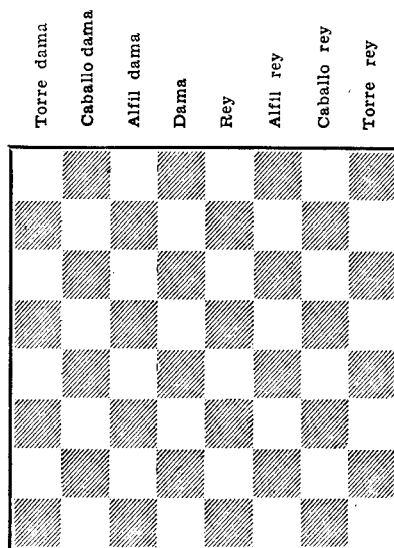
Los mayores detalles serán dados, empero, respecto al sistema descriptivo.

SISTEMA DESCRIPTIVO

Fácil es simbolizar las fuerzas por medio de signos. Encontrando un sistema claro de señalar las casillas, resultará fácil indicar todas las jugadas. En el sistema descriptivo las casillas se determinan por dos coordenadas: la línea y la columna.

Empiezan, pues, por designarse las columnas de esta suerte.

DIAGRAMA Nº 33



Como se ve, cada columna se designa con el nombre de la pieza que ocupa la casilla de la primera línea, en la posición inicial. Así, la columna torre de dama se llama así porque en esa columna, en ambos extremos, están colocadas, al iniciarse el juego, las torres de dama de ambos adversarios. La columna llamada de dama se llama así porque, en la posición inicial, están en ella las dos damas. Y la columna en que, en esa misma posición, está el caballo del lado del rey, se denomina columna del caballo del rey.

Abreviando, estas columnas se designan por sus iniciales, de esta manera:

- T D — Torre de dama.
- C D — Caballo de dama.
- A D — Alfil de dama.
- D — Dama.
- R — Rey.
- A R — Alfil del rey.
- C R — Caballo del rey.
- T R — Torre del rey.

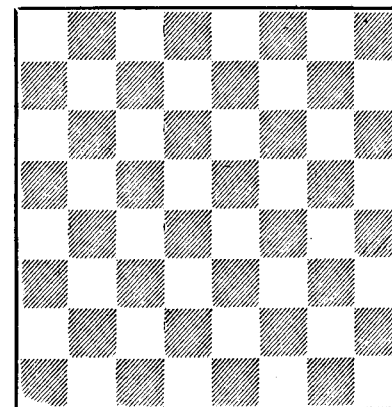
línea 2 a la que están los peones blancos, y así hasta llamar 8 a la línea en que están las piezas negras. La otra numeración, que corresponde a las negras, es al revés. Llama 1 a la línea de las piezas del negro y sigue llamando 2 a la de los peones, y así hasta 8, la línea de las piezas blancas. Al describir jugadas blancas se adopta la primera numeración y la segunda, al describir jugadas negras.

Véase al respecto el siguiente cuadro:

Las líneas se distinguen numerándolas de 1 a 8; pero se les otorgan dos numeraciones: una, a contar desde el bando blanco, que llama línea 1 donde están las piezas blancas,

DIAGRAMA Nº 34

Línea 8 del blanco
 " 7 " "
 " 6 " "
 " 5 " "
 " 4 " "
 " 3 " "
 " 2 " "
 " 1 " "



Línea 1 del negro
 " 2 " "
 " 3 " "
 " 4 " "
 " 5 " "
 " 6 " "
 " 7 " "
 " 8 " "

De la combinación de la designación de líneas y columnas resulta que las casillas tienen dos designaciones, una para las blancas y otra para las negras.

Para las blancas, las casillas se llaman así:

Para las negras, las casillas se designan así:

DIAGRAMA Nº 35

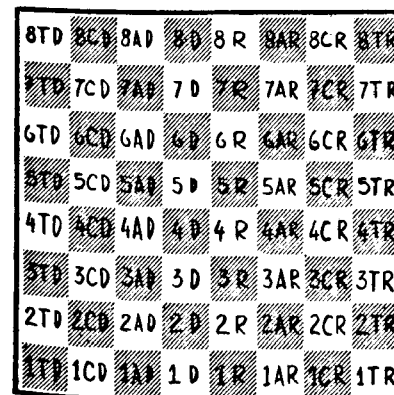
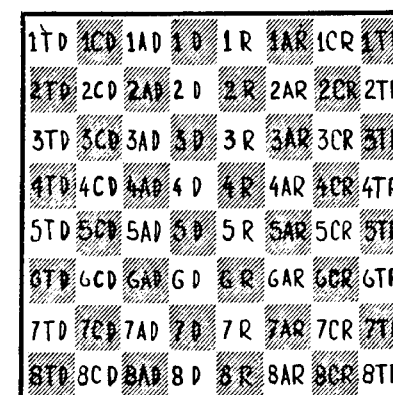


DIAGRAMA Nº 36



Ambas dependen de la simple coincidencia de los nombres de las columnas y las líneas y son muy fáciles de recordar.

NOTA.—Para dominar esta nomenclatura el aficionado puede tomar diagramas y señalar para sí las columnas T D, C D, A D, D, R, A R, C R y T R; después, al azar, A R, C D, R, T R, T D, y luego las líneas como las cuenta el blanco y como las cuenta el negro. Después señalará la posición de las piezas, por ejemplo: el A en 3 T D, el rey en 2 T D, la dama en 3 C R, peones en 2 C D, 3 A D, 4 D, y así hasta que comprenda inmediatamente las características que, por esta nomenclatura, corresponden a cada casilla. Pocos minutos bastan para comprender esto perfectamente.

LAS PIEZAS.—Las piezas en la nomenclatura descriptiva se designan por la inicial de su nombre.

Así Rey	se pone R.
Dama	D.
Torre	T.
Alfil	A.
Caballo	C.
Peón	P.

Además, completan estos signos los siguientes:

Enroque se designa así: O—O, si es corto o del lado rey, y O—O—O, si es largo o del lado de dama.

Jaque, se simboliza con una pequeña cruz + puesta al lado de la jugada.

Mate con dos cruces ++ o la palabra mate.

Tomar una pieza con un signo por X.

Además suele emplearse al comentar partidas el signo de admiración ! para señalar una jugada bue-

na, y un signo de interrogación ? para señalar una mala.

Estos son todos los elementos de la nomenclatura del ajedrez.

He aquí un ejemplo de cómo se aplican:

Blancas: **Negras:**

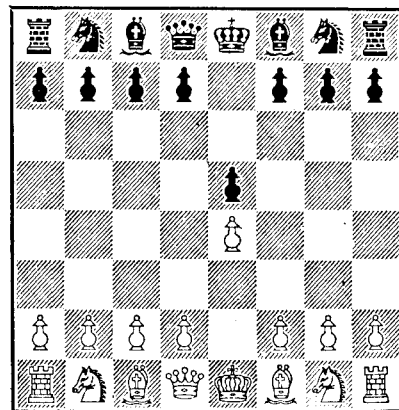
1 P 4 R

Se lee: peón 4 rey, y significa que el blanco debe poner un peón en su casilla 4 rey.

1 P 4 R

Léese peón 4 rey, y significa que las negras deben poner un peón en su casilla 4 rey.

DIAGRAMA Nº 37



He aquí el tablero después de esas dos jugadas.

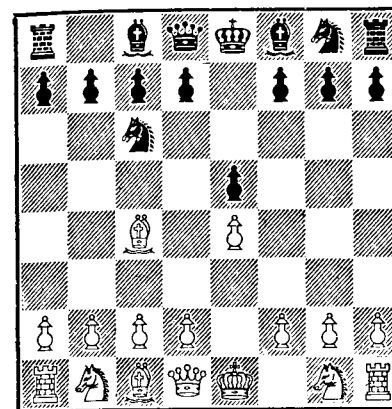
2 A 4 A

Alfil 4 alfil, quiere decir que el blanco pone un alfil en la línea 4 de la columna de alfil.

2 C 3 A D

Caballo 3 alfil dama. El negro pone un caballo en la casilla 3 A D.

DIAGRAMA Nº 38



He aquí la posición a la segunda jugada. El blanco ha puesto su alfil en 4 A D y el negro su caballo en 3 A D.

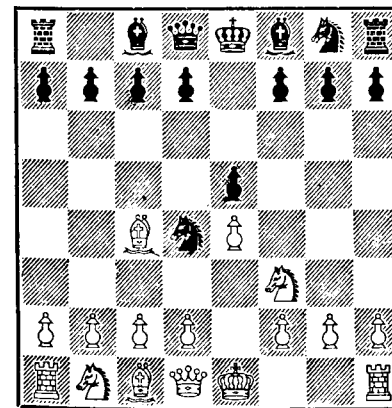
3 C 3 A R

Caballo 3 alfil rey. El blanco ocupa la casilla 3 alfil rey con su caballo.

3 C 5 D

Caballo 5 dama. El negro pone su caballo en la 5ª casilla de la columna de la dama.

DIAGRAMA Nº 39



Se ha efectuado la 3ª jugada. El blanco puso su caballo en 3 A R y el negro en 5 D. Obsérvese el diagrama.

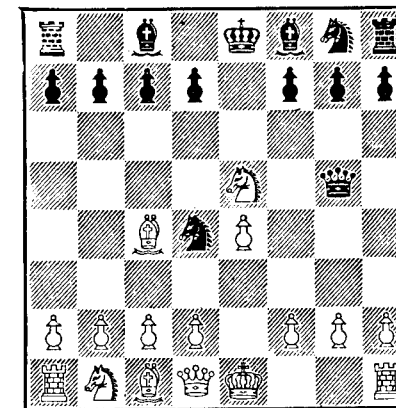
4 C X P

Caballo por peón. Las blancas comen el peón con el caballo.

4 D 4 C !

Dama 4 caballo. Las negras contestan llevando la dama a 4 caballo. Es ésta una jugada buena (!).

DIAGRAMA Nº 40



Obsérvese cómo se han realizado las jugadas designadas.

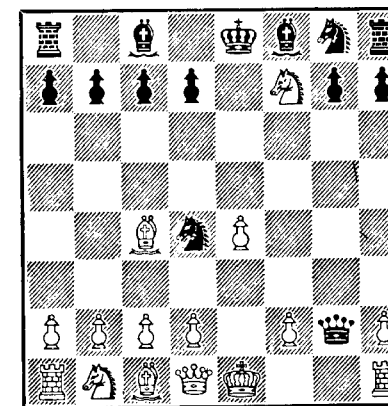
5 C X P A

Caballo por peón alfil. Quiere decir que el blanco con el caballo comió el peón del alfil. Agrégase el detalle (alfil) porque el caballo podía comer también otro peón.

5 D X P C

Dama por peón de caballo. También aquí se agrega el detalle, porque la dama podía comer otro peón.

DIAGRAMA Nº 41



Obsérvese que el caballo blanco se ha comido el peón de alfil del rey y la dama negra el peón caballo del rey.

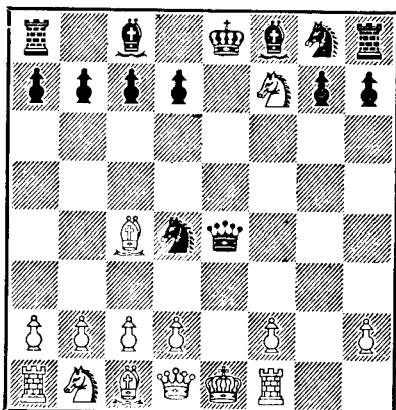
6 T1A

Torre 1 alfil. El blanco juega la torre a 1 alfil.

6 D × PR +

Dama por peón rey. Se agrega el detalle (rey) jaque, para evitar el equívoco posible, pues la dama podría comer 3 peones y dos de ellos con jaque. Se anota además que la jugada es jaque (+).

DIAGRAMA Nº 42



La torre blanca y la dama negra se han movido.

7 A2R

Alfil 2 rey. El alfil retrocede a 2 rey.

7 C6A++

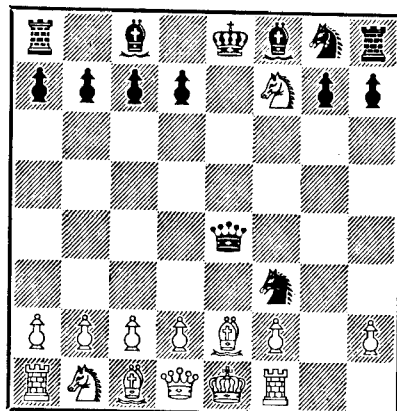
El caballo negro va a 6 alfil y da mate al rey.

(Véase diagrama Nº 43)

El alfil blanco ha cubierto la acción de la dama, evitando el jaque;

pero el caballo negro ha ido a 6 alfil rey y da mate, por cuanto no puede ser capturado por el alfil, ya que, como hemos dicho, el rey no puede

DIAGRAMA Nº 43



ponerse en jaque y si A × C quedaría jaqueado por la dama.

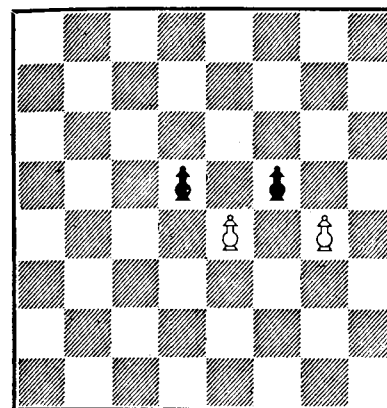
Hemos visto cómo se anota una partida.

Los números puestos a la izquierda corresponden al número de la jugada. Así 6. C3AD quiere decir que la 6ª jugada del blanco es C3AD y 6. C3AD quiere decir que la 6ª jugada del negro es C3AD. Las jugadas se anotan poniendo primero la pieza que se mueve y en segundo término la casilla donde va o la pieza que come. Cuando son dos piezas las que pueden ir a una casilla, los dos caballos o las dos torres, para aclarar se pone cuál es la que va, así: CD2D o C. (de 1C) 2D si se desea aclarar debidamente la jugada. Quiere decir que el caballo de la dama va a 2D (se deduce que en esa posición el C de R también podía ir a dos dama). Se dirá TR × P en el caso que las dos torres puedan comer un peón, para demostrar cuál de las dos es la jugada efectuada. Se dirá PR × PA para designar que el PR come al PA, y se pone PR porque seguramente dos peones podrían comer el P y se pone PA por-

que seguramente el PR podía comer dos peones.

Ejemplo:

DIAGRAMA Nº 44



Si se pone P × P quedamos perplejos; el peón rey puede haber comido al peón de la dama o al peón alfil o el peón caballo puede haber comido al peón alfil.

Si se pone P × PA tanto puede ser el peón caballo como el peón rey el que coma.

Es necesario poner, pues, PR × PA.

De todo esto se deduce esta regla general de notación:

Hay que poner todos los signos necesarios para designar la jugada sin posibilidad de error y no poner más signos que los necesarios.

SISTEMA ALGEBRAICO

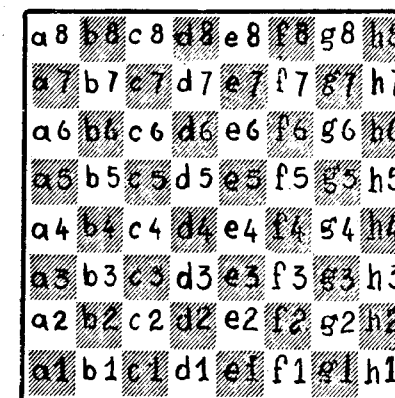
Nos hemos detenido en este método de notación porque es el que emplearemos. Pasaremos ahora a explicar, aunque muy brevemente, el sistema algebraico.

Las ocho líneas se numeran: 1 a 8 empezando del lado de las blancas.

Las piezas blancas se encuentran sobre las líneas 1 y 2, las piezas negras sobre las líneas 7 y 8.

Cada casilla queda así definida por la combinación de una letra con una cifra.

DIAGRAMA Nº 45



a b c d e f g h

Las piezas se designan con la inicial de su nombre menos el peón, al que no se pone inicial. Para indicar una pieza en una posición se pone la inicial de la pieza y la designación de la casilla. Ej.: Dh7, quiere decir que la dama está en la línea 7 de la columna h. Para escribir la jugada se pone primero la inicial de la pieza y la casilla donde está; ej.: Dh7 y luego una raya — que quiere decir jugada a, y la casilla donde va. Así, Rc8 — d7 quiere decir que el rey, que estaba en c8, juega a d7, y e7 — e5 quiere decir que el peón va de e7 a e5.

Los demás signos son iguales al sistema descriptivo.

O — O Enroque corto.

O — O — O Enroque largo.

× Captura.

+ Jaque

++ Mate.

! Buena jugada.

? Mala jugada.

ANOTACION ABREVIADA

TAMBIÉN SE EMPLEA. — Es la misma algebraica omitiendo casilla de origen de las piezas.

Así Af5 quiere decir, no que el alfil está en f5, sino que se mueve a f5, y Cc3 que el caballo va a c3.

Cuando dos piezas idénticas pueden ir a la misma casilla, la anotación abreviada debe completarse con la designación de la pieza movida.

Ejemplo: dos caballos blancos se encuentran en g1 y d2.

Las blancas juegan Cg1—f3; la anotación abreviada: Cgf3.

Ejemplo: dos caballos blancos se encuentran en g1 y g5.

Las blancas juegan Cg1—f3; la anotación abreviada: C1f3.

PARA COMPRENDER LAS PARTIDAS EN IDIOMAS EXTRANJEROS

Como estos sistemas son universales, dominando ambos pueden reproducirse partidas de cualquier idioma con sólo saber la inicial que emplean para cada pieza, pues la designación de las casillas es igual.

Para ayudar a los aficionados en este punto, agregaremos el siguiente cuadro:

Piezas	Francés	Inglés	Alemán	Italiano	Ruso
Rey	R	K	K	R	Kp.
Dama	D	Q	D	D	*
Torre	T	R	T	T	Jl
Alfil	F	B	L	A	C
Caballo	C	Kt.	S	C	K
Peón	P	P	B	P	II
Enroque largo .	O - O - O	Castles	O - O - O	O - O - O	O - O - O
„ corto .	O - O		O - O	O - O	O - O
Jaque	+	+	+	+	+

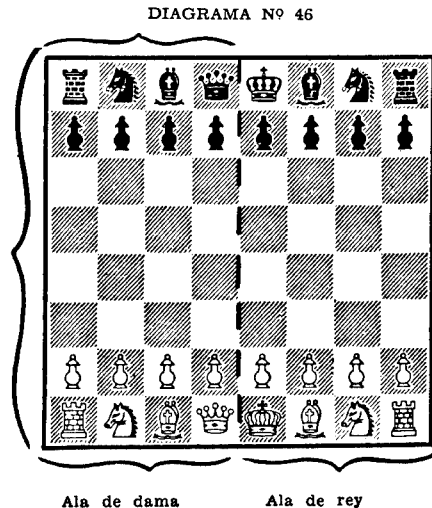
LEXICO COMUN

En ajedrez úsanse muchas expresiones con las que es menester familiarizarse para comprender el sentido de lo que dicen comentaristas y tratadistas. Son por lo demás expresiones muy útiles que facilitan la clara comprensión del juego.

Señalaremos por ahora las principales tocantes a tablero y piezas.

ALA DE LA DAMA. — La mitad del tablero que comprende las columnas TD, CD, AD y D.

ALA DEL REY. — La otra mitad que comprende las columnas TR, CR, AR y R.



PIEZAS MAYORES. — La dama y las torres.

PIEZAS MENORES O ÁGILES. — Los caballos y alfiles.

CENTRO. — La parte central del tablero, que comprende las cuatro casillas centrales 4 R y 4 D de negras y blancas. Por extensión las 16 casillas centrales (diagrama 47).

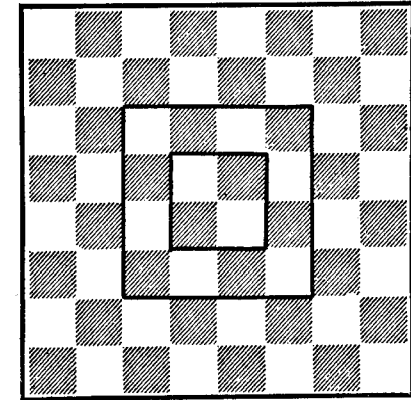
PEONES CENTRALES. — Los peones de rey y dama de ambos bandos y por extensión los dos peones de alfil.

CASILLAS BLANCAS. — El conjunto de casillas por donde corre el alfil blanco. Son treinta y dos.

CASILLAS NEGRAS. — El conjunto de casillas por donde corre el alfil negro. Son treinta y dos.

CORONAR UN PEÓN. — Llevarlo a 8ª línea y transformarlo en una pieza.

DIAGRAMA N° 47



CAPÍTULO II

EL AJEDREZ Y SU ORGANO

Hemos pasado revista a los elementos del juego. Hemos enseñado los movimientos de las piezas y aclarado el fin del juego. Hemos tocado también otros asuntos preliminares, tales como el léxico más elemental referente al tablero y las piezas, y la nomenclatura usual en ajedrez, con lo cual estamos capacitados para seguir adelante ocupándonos de enseñar cómo debe jugarse al ajedrez.

El ajedrez es un juego sumamente complicado. Cada jugada y el juego en conjunto requiere un proceso mental; una especie de cálculo de consecuencias. Debemos pensar en las consecuencias de nuestras jugadas y en lo que puede intentar el contrario. Este cálculo puede ser largo o corto, puede ser exacto o erróneo. Dícese en general en estos casos que el jugador «ve mucho» o «ve poco». La palabra «ve» y la referencia a la visión úsase, naturalmente, en sentido figurado y resulta muy útil porque nos da una palabra para denominar el órgano ajedrecístico, o sea el conjunto de cualidades que intervienen en el proceso mental del ajedrecista. Adoptaremos esta palabra por mera comodidad y llamaremos «visión» al conjunto de condiciones que hacen posible jugar al ajedrez. Diremos que los jugadores juegan bien porque ven mucho y con certeza.

Diremos que juegan mal cuando ven mal. De quien pueda mental-

mente abarcar consecuencias lejanas, diremos que ve mucho, y de quien sólo pueda abarcar lo cercano diremos que ve poco.

Aceptado esto, tenemos que quien desee jugar bien al ajedrez debe desarrollar su visión del juego, hacerla clara y segura. Nosotros, por nuestra parte, haremos lo posible por ayudarlo en esta tarea. Le hemos enseñado las reglas del juego; ahora, corresponde que le ayudemos a «ver» claro en lo tocante a este punto.

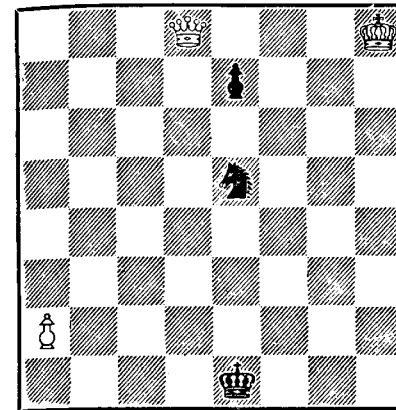
DISTINCION ENTRE LA VISION INMEDIATA Y LA VISION MEDIATA

La visión del ajedrecista tiene dos aspectos: puede ser inmediata o mediata.

Si el adversario pone una pieza en una casilla que está dominada por nosotros, inmediatamente se ve que podemos ganarla. Si existe un doble con el que ganamos material, inmediatamente debe verse. Pero pueden obtenerse otros beneficios de manera que, inmediatamente, no pueden verse en modo alguno, pues sólo un largo proceso mental puede hallarlos. Esto es lo que llamamos visión mediata. Definiendo:

1º Llamamos **visión inmediata** a la capacidad de ver lo inmediato del juego, es decir, **aquello que el juego presenta inmediatamente, sin que sea necesario razonar para verlo.**

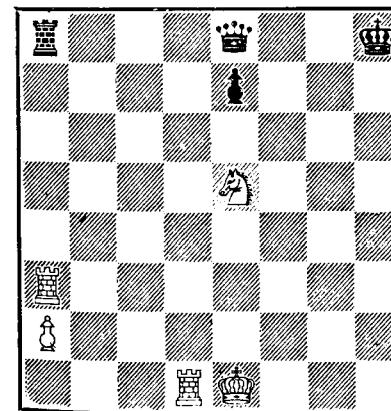
DIAGRAMA Nº 48



En el diagrama anterior se ve inmediatamente que si juega el negro, con C2 A + gana la dama; y si juega el blanco, mediante D5 T + gana el caballo.

2º Llamaremos visión mediata a la capacidad de ver consecuencias lejanas que sólo razonando, pensando, es posible ver.

DIAGRAMA Nº 49



En esta posición ya es menester razonar para ver que se gana llegando a la misma posición anterior, así:

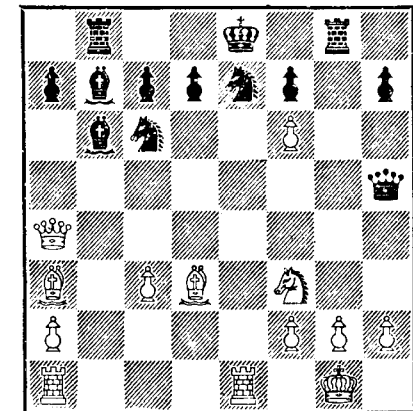
- | | | |
|---|-------|-------|
| 1 | T × T | D × T |
| 2 | T8D + | D × T |

Estamos en la posición anterior. Ahora el blanco juega C7 A.

Esto, aunque sencillo, es ya visión mediata del juego.

El ejemplo que sigue es un caso de visión mediata infinitamente más profundo. Constituye una de las más hermosas combinaciones de todos los tiempos.

DIAGRAMA Nº 50



Aquí el negro tiene una pieza más y habiendo puesto su T en 1CR, amenaza comer el caballo con la dama. A pesar de eso, el blanco, con una profunda visión mediata del juego, responde:

- | | | |
|---|----------|-------|
| 1 | TD1D! | D × C |
| 2 | T × C + | C × T |
| 3 | D × P +! | R × D |
| 4 | A5C + | R1A |
| 5 | A7D + | R1D |
| 6 | A × C ++ | mate. |

Hemos definido bien claramente la visión mediata y la visión inmediata del juego. Ahora resultará claro que digamos que la visión mediata es el órgano ajedrecístico por excelencia. Pero a su vez no es posible tener una mediana visión de esta índole si no se domina con seguridad absoluta la visión inmediata del juego. Realmente no es posible efectuar ningún progreso serio en ajedrez hasta que, en este aspecto, el juego deje de ofrecer ningún orden de dificultades. Este es el fin de las páginas que siguen.

PRIMERA PARTE

DOMINIO DE LA VISION INMEDIATA

LOS ERRORES DE LOS PRINCIPIANTES

El principiante que ha leído las páginas anteriores «sabe» cómo se mueven todas las piezas; pero de esto a «ver» en la partida todos los movimientos posibles, hay buena diferencia. Acontece incluso que algunos, tras buenos años de práctica, no tienen una visión inmediata del juego eficientemente desarrollada.

Las dificultades fundamentales para el dominio de este aspecto del juego son dos:

1ª El jugador puede confundirse y equivocarse al efectuar sus movidas; y 2ª, puede costarle mucho ver todas las jugadas suyas y las del adversario.

Estas dos dificultades se vencen rápidamente, y, antes de pasar adelante, es necesario vencerlas.

Confundirse al efectuar las jugadas es señal de que no se domina el movimiento de las piezas.

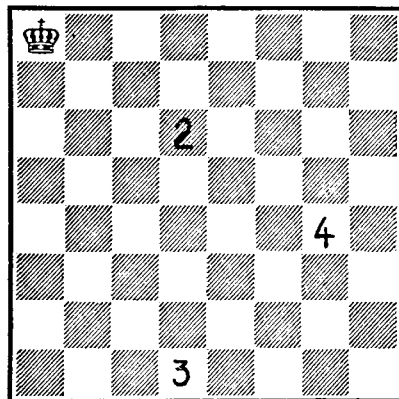
EJERCICIOS PARA DOMINAR EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS. — Colóquese el rey en el tablero y háganse con él todas las movidas posibles desde una casilla, después desde otra, y así, ocho o diez veces. Procédase igual con la dama, con la torre, con el alfil, con el caballo y con los peones. Préstese doble tiempo al movimiento del caballo. Al cabo de media hora el jugador no tendrá duda respecto de cómo se mueven las piezas.

En los diagramas que siguen se han puesto piezas en el tablero. El jugador debe colocar el rey en la posición en que está y contar las movidas posibles. Luego trasladarlo a la casilla numerada 2 y hacer el mismo ejercicio; luego procederá igual con 3, etc. Anote los movimientos que ve en cada caso y compare

sus resultados con los que damos al fin del tomo. Lo mismo hará con la dama y demás diagramas.

Contéstense estas preguntas:

DIAGRAMA Nº 51



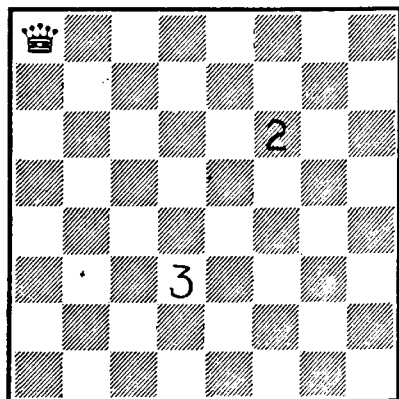
¿Cuántos movimientos tiene el rey desde la casilla 1TD?

¿Cuántos desde la marcada con número 2?

¿Cuántos desde la marcada con número 3?

¿Cuántos desde la marcada con número 4?

DIAGRAMA Nº 52

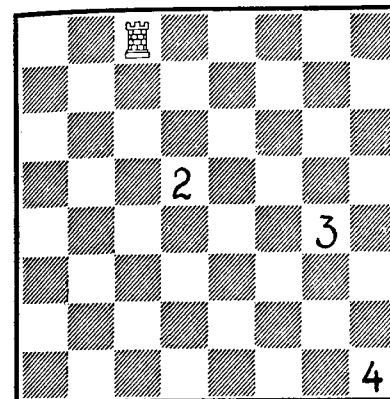


¿Cuántas movidas tiene la D en la casilla 8TD?

¿Cuántas movidas tiene la D en la casilla número 2?

¿Cuántas movidas tiene la D en la casilla número 3?

DIAGRAMA Nº 53

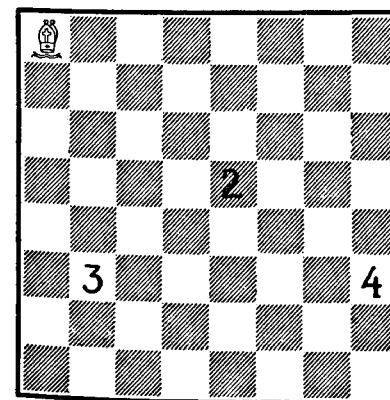


¿Cuántas movidas tiene la T de la casilla 8AD?

¿Cuántas movidas tiene la T de la casilla número 2?

¿Cuántas movidas tiene la T de la casilla número 3? ¿De la número 4?

DIAGRAMA Nº 54



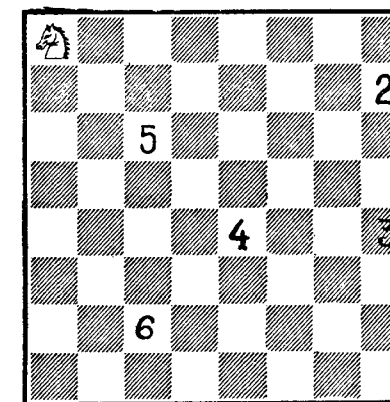
¿Cuántas movidas tiene el A desde 8T?

¿Cuántas movidas tiene el A desde la casilla 2?

¿Cuántas movidas tiene el A desde la casilla 3?

¿Cuántas movidas tiene el A desde la casilla 4?

DIAGRAMA Nº 55



¿Cuántas movidas tiene el caballo desde la casilla 8T?

¿Cuántas movidas tiene el caballo desde la casilla 2?

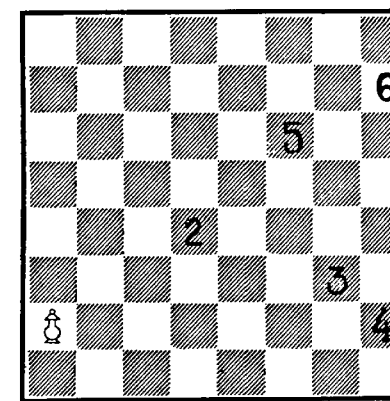
¿Cuántas movidas tiene el caballo desde la casilla 3?

¿Cuántas movidas tiene el caballo desde la casilla 4?

¿Cuántas movidas tiene el caballo desde la casilla 5?

¿Cuántas movidas tiene el caballo desde la casilla 6?

DIAGRAMA Nº 56



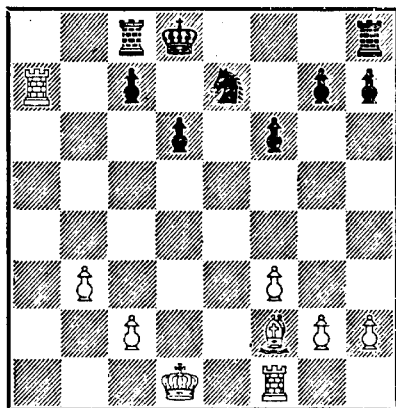
¿Cuántas movidas tiene el P desde 2T?

- ¿Cuántas movidas tiene el P desde la casilla 2?
- ¿Cuántas movidas tiene el P desde la casilla 3?
- ¿Cuántas movidas tiene el P desde la casilla 4?
- ¿Cuántas movidas tiene el P desde la casilla 5?
- ¿Cuántas movidas tiene el P desde la casilla 6?

Una vez dominado el movimiento de las piezas separadamente, conviene proceder a efectuar el mismo ejercicio con posiciones donde haya muchas piezas.

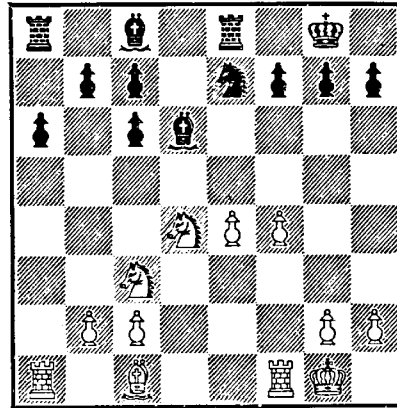
Incluimos aquí 7 diagramas. El principiante debe reproducir la posición de cada uno de ellos en el tablero y efectuar todas las jugadas posibles con las blancas, contándolas mientras las realiza. Una vez que haya hecho todas las jugadas, controle el resultado que obtenga con el resultado exacto, que se da en las páginas finales. Después de haber hecho el ejercicio en las 7 posiciones con las piezas blancas, hágalo tomando las piezas negras y contando y controlando sus resultados de la misma manera.

DIAGRAMA Nº 57



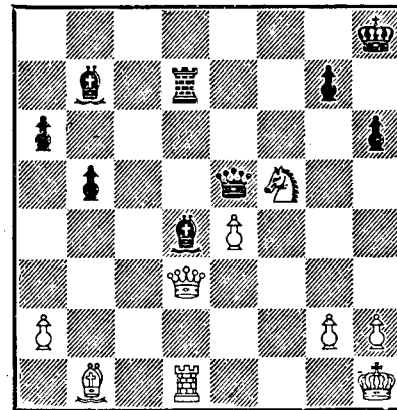
- ¿Cuántas movidas tiene el negro?
- ¿Cuántas el blanco?

DIAGRAMA Nº 58



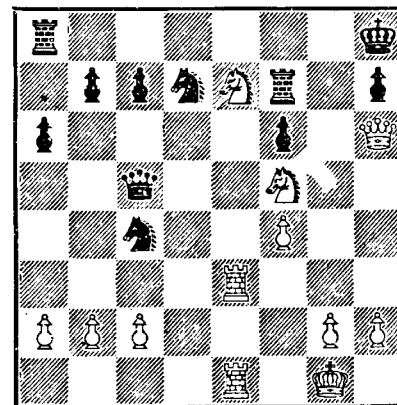
- ¿Cuántas jugadas tiene el negro?
- ¿Cuántas el blanco?

DIAGRAMA Nº 59



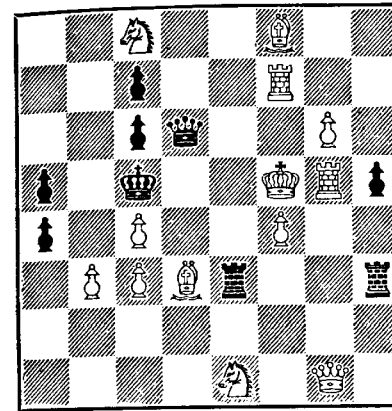
- ¿Cuántas jugadas tiene el blanco?
- ¿Cuántas el negro?

DIAGRAMA Nº 60



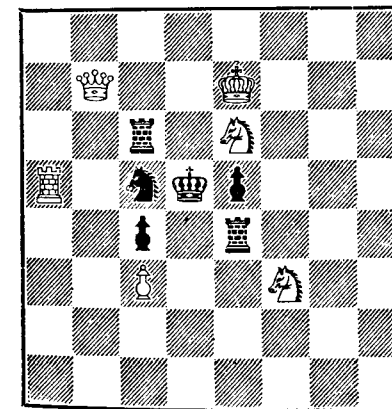
- ¿Cuántas jugadas tiene el negro?
- ¿Cuántas el blanco?

DIAGRAMA Nº 61



- ¿Cuántos movimientos tiene el blanco?
- ¿Cuántos el negro?

DIAGRAMA Nº 62

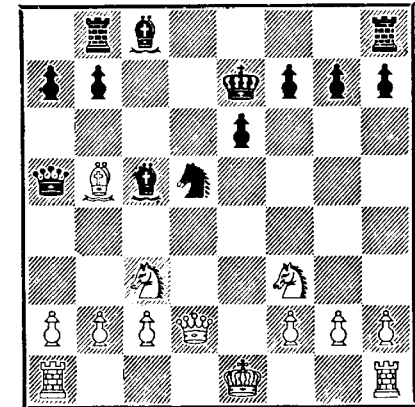


- ¿Cuántos movimientos tiene el negro?
- ¿Cuántos el blanco?
- (Véase el diagrama Nº 63)
- ¿Cuántos movimientos tiene el negro?
- ¿Cuántos el blanco?

LA VISION RAPIDA

Pero no sólo es necesario ver todas las jugadas posibles. Es necesario verlas rápidamente. El princi-

DIAGRAMA Nº 63



piante puede ejercitarse también en esto, para lograr una percepción vivaz del juego.

Coloque las piezas en la posición inicial y luego efectúe, de derecha a izquierda, todas las jugadas posibles. Así, con el blanco P 3 T D, P 4 T D (déjese el P en la casilla inicial), P 3 C D, P 4 C D (déjese el peón donde estaba), C 3 T D, C 3 A D (déjese el caballo en su casilla de uno caballo y sígase igual con las piezas hasta terminar con P 3 T R y P 4 T R). Al terminar el ejercicio las piezas se hallarán, por lo tanto, en su posición inicial. Hágase entonces una jugada con el blanco, P 4 R, por ejemplo, y efectúense de la misma manera todas las jugadas posibles al negro. Hágase una jugada con el negro y realícense todos los movimientos posibles al blanco, que ahora puede mover la dama y el alfil; y sígase así. El beneficio de este ejercicio se funda en que el principiante haga con mucha atención sus jugadas, de modo que no omita ninguna ni haga tampoco jugadas no permitidas, como ponerse en jaque, enrocar pasando por jaque, etc. Una vez que note que su seguridad al respecto aumenta considerablemente, trate de imprimir rapidez creciente a sus movimientos, siempre cuidando de no omitir ninguno.

Este ejercicio es de un resultado sorprendente si se realiza ante quien sabe jugar y vigilar los movimientos del principiante, porque la experiencia demuestra que el novel jugador omite persistentemente algunas jugadas. Hay jugadores que no ven las piezas que pueden comer, y que proceden como si las piezas enemigas fuesen invulnerables. Otros no ven los saltos de caballo. Los más no piensan en el enroque ni en las comidas al paso. Y son muchos los que colocan su rey en jaque sin notarlo.

La práctica del ejercicio anterior, en dos o tres sesiones de media hora, desarrollará de manera sorprendente la visión rápida de las jugadas posibles. Puede el principiante reforzar los efectos ejecutando una segunda serie de ejercicios similares, pero sin mover las piezas, efectuando todos los movimientos mentalmente. Reprodúzcase en el tablero una partida cualquiera, y, a cada jugada, deténgase a pensar todas las contestaciones posibles.

Estos ejercicios pueden parecer un poco pesados. No lo son. Son cortos y eficaces, desde que colaboran a que el aficionado domine las posibilidades inmediatas del juego. Y debe recordarse que esto es condición indispensable para todo progreso futuro. El principiante debe detenerse más en esta parte, cuanto mayores sean sus ambiciones de jugar bien. Mediante esas sencillas prácticas aprenderá perfectamente en pocos días lo que de otra manera tardaría semanas en aprender mal.

DOMINIO DEL MATE

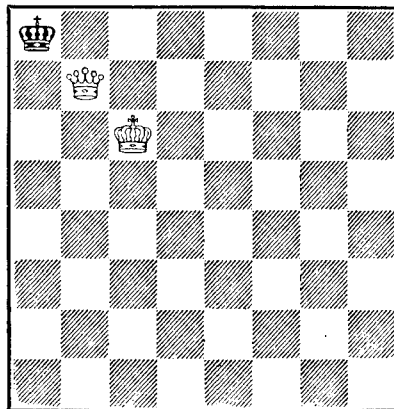
Dominado el movimiento de las piezas, vamos a concentrar nuestra atención sobre las consecuencias que sobre la visión inmediata del juego tiene el fin del mismo.

El fin del juego es el mate. Antes de proseguir es menester que el

principiante reconozca bien las características del mate, no por simple definición, sino por enseñanza intuitiva, práctica. Del hecho de que el mate sea para el principiante una mera definición se deriva que, en las partidas de los que empiezan, suelen siempre presentarse mates inmediatos que ni el uno da ni el otro defiende. Los aficionados no reconocen intuitivamente el mate. Este defecto capital se corrige con alguna dedicación.

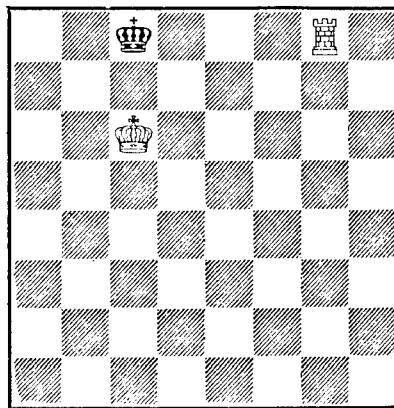
Damos a continuación ejemplos de mates, la mayoría típicos, es decir, que se presentan muy comúnmente.

DIAGRAMA Nº 64



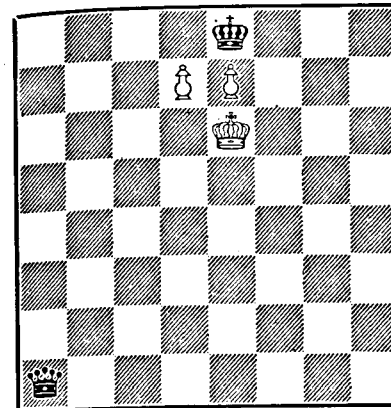
Mate típico de rey y dama contra rey

DIAGRAMA Nº 65



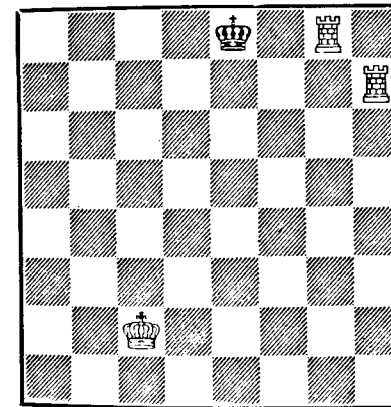
Mate típico de rey y torre contra rey

DIAGRAMA Nº 66



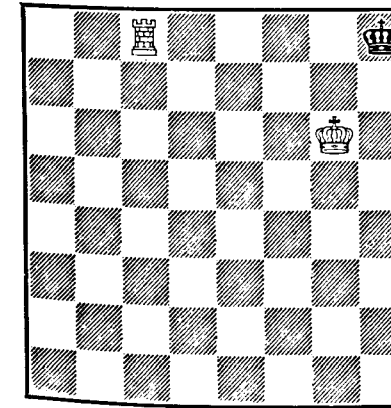
Mate típico de 2 peones

DIAGRAMA Nº 67



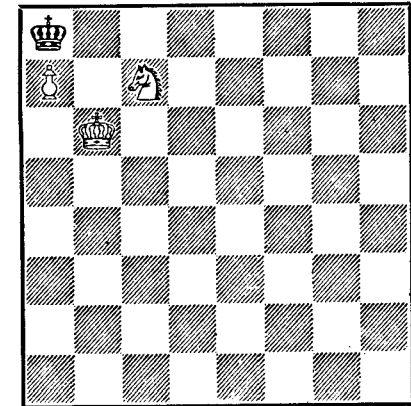
Mate típico de 2 torres

DIAGRAMA Nº 68



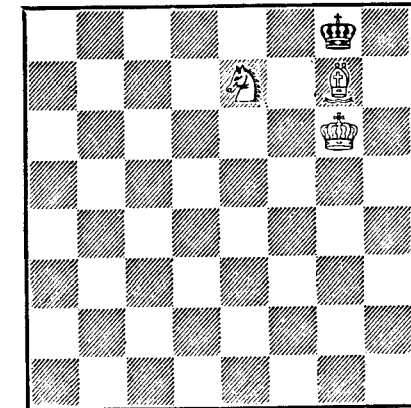
Mate típico de torre y rey contra rey

DIAGRAMA Nº 69



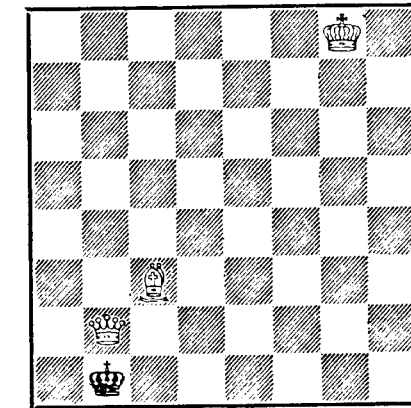
Mate típico de peón y caballo

DIAGRAMA Nº 70



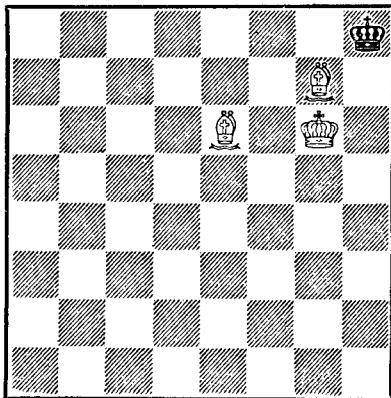
Mate típico de alfil y caballo

DIAGRAMA Nº 71



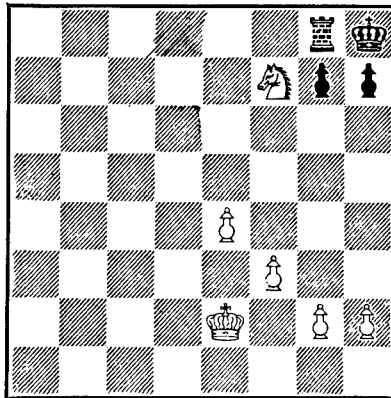
Mate típico de dama y alfil

DIAGRAMA Nº 72



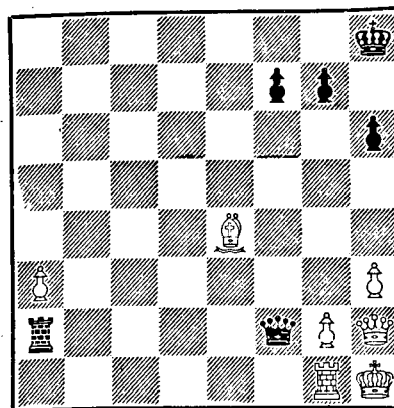
Mate típico de 2 alfiles

DIAGRAMA Nº 75



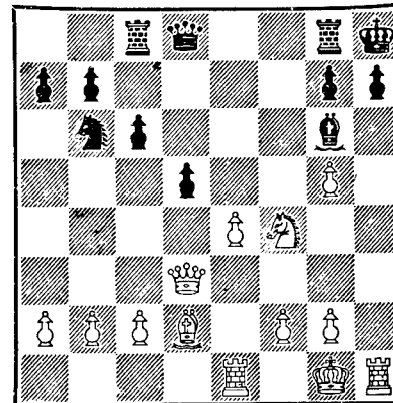
Mate Filidor

DIAGRAMA Nº 77



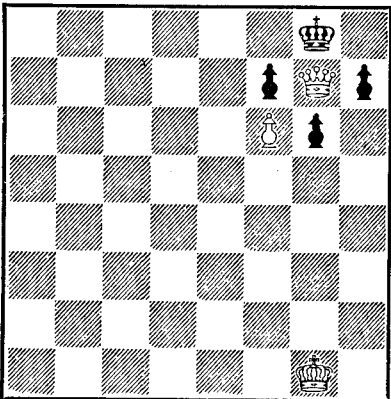
Juega el blanco

DIAGRAMA Nº 80



Juega el blanco

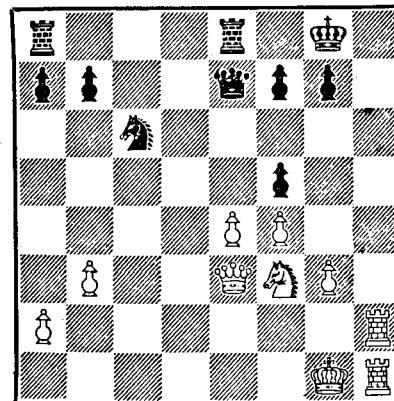
DIAGRAMA Nº 73



Mate típico de dama y peón

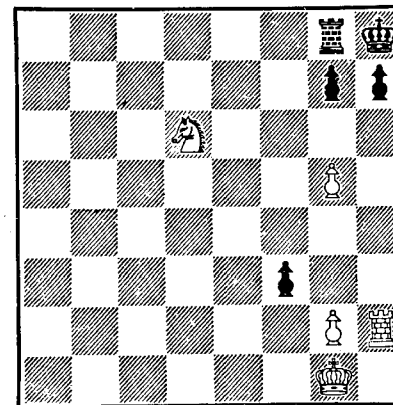
Aquí hemos creído conveniente poner una nueva serie de ejercicios para dominio del mate inmediato. En todas las posiciones el que juega da mate.

DIAGRAMA Nº 78



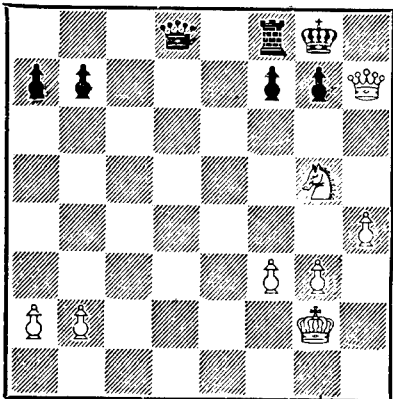
Juega el blanco

DIAGRAMA Nº 81



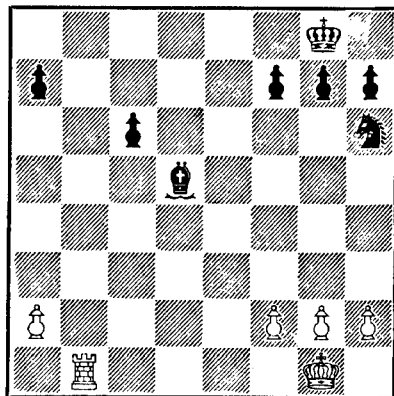
Juega el blanco

DIAGRAMA Nº 74



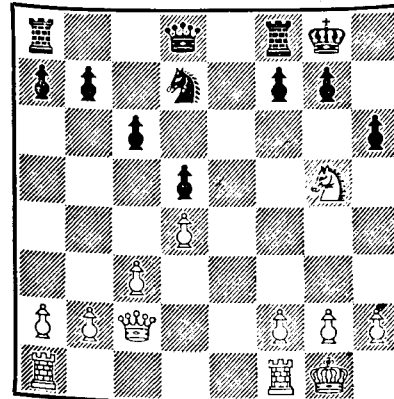
Mate típico de dama y caballo

DIAGRAMA Nº 76



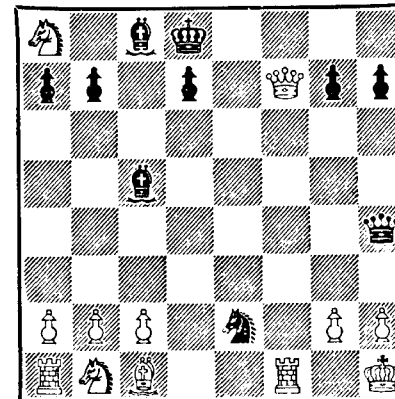
Juega el blanco

DIAGRAMA Nº 79



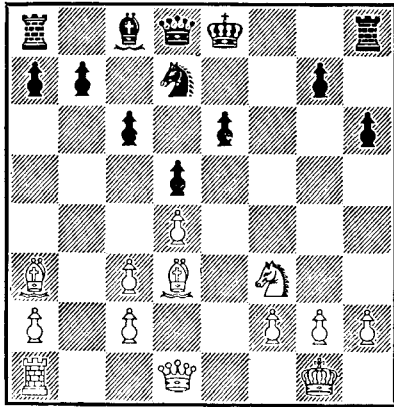
Juega el blanco

DIAGRAMA Nº 82



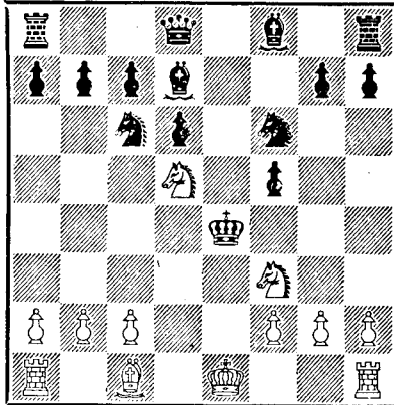
Juega el negro

DIAGRAMA Nº 83



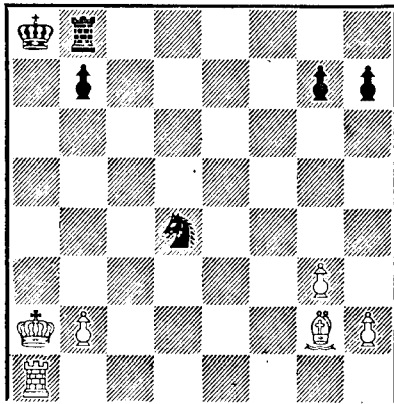
Juega el blanco

DIAGRAMA Nº 84



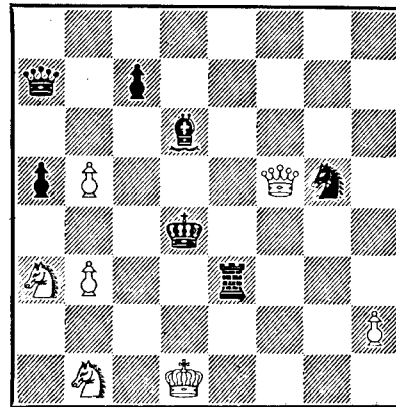
Juega el blanco

DIAGRAMA Nº 85



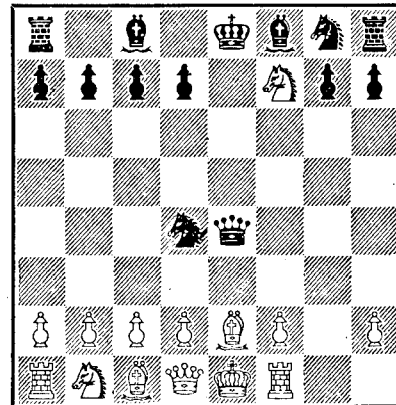
Juega el blanco

DIAGRAMA Nº 86



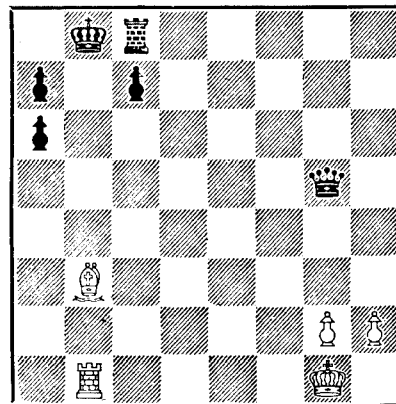
Juega el blanco

DIAGRAMA Nº 87



Juega el negro

DIAGRAMA Nº 88



Juega el blanco

SEGUNDA SERIE DE EJERCICIOS

Tómense problemas de dos jugadas y léase la clave. Efectúese esa jugada en el tablero y encuéntrense todos los mates que se producen jugando el negro.

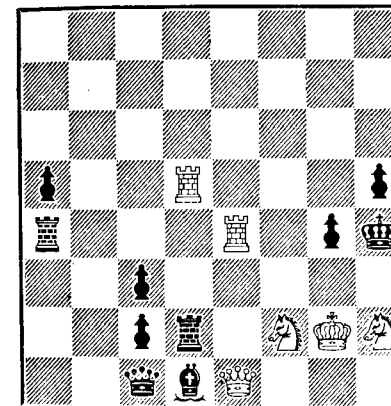
Ejemplo:

Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas.

La solución es T 4 C. Efectúese esa jugada en el tablero.

DIAGRAMA Nº 89

Problema de Ellerman



¿Qué debe contestar el blanco a:

- 1 ... T x T5 D 3 ... T 7 R
- 2 ... T x T4 C 4 ... T 6 D

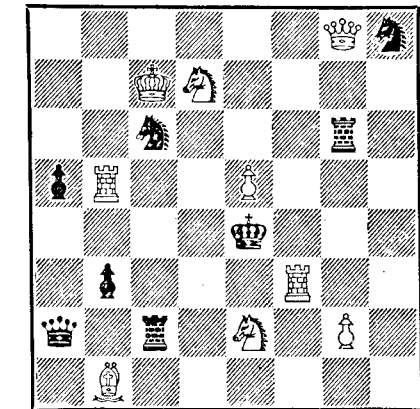
y así hasta agotar todos los mates posibles.

Incluimos una serie de once ejercicios. En todos ellos hemos efectuado ya la jugada clave. Sólo resta dar el mate en una movida a cualquier réplica de las negras. En el caso que el aficionado desee complicar aún más estos ejercicios debe observar mentalmente la posición y, siempre mentalmente, efectuar todas las jugadas posibles con el negro y encontrar el mate que en cada caso se produce.

DIAGRAMA Nº 90

De un problema de Julio Toth

Juegan las negras



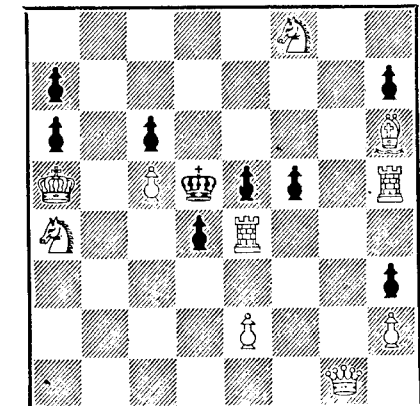
¿Qué debe contestar el blanco a:

- T x D C 5 D
- C 2 R + T 3 R
- P 7 C T 3 A

DIAGRAMA Nº 91

De un problema de A. J. Fink

Juegan las negras



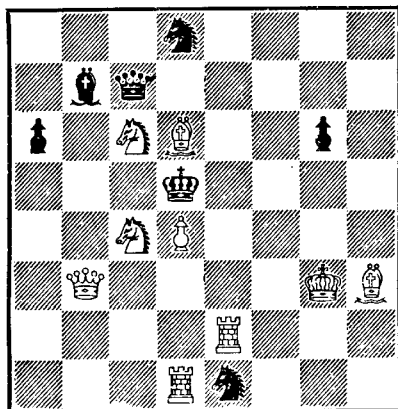
¿Qué puede contestar el blanco a:

- P 5 A P x T
- R 5 A R x T
- P 6 D

DIAGRAMA Nº 92

De un problema de Ellerman

Juegan las negras



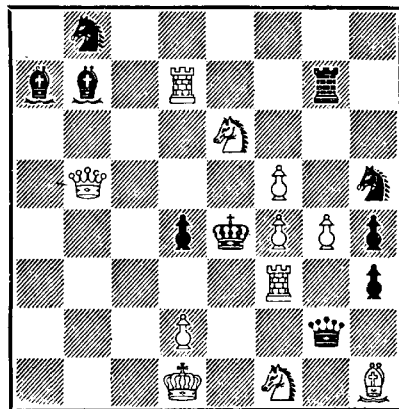
¿Qué deben contestar las blancas a:

- | | |
|------------|-----------|
| D×A+ | C6D |
| C×C | C6A |
| D2CR | D×C |

DIAGRAMA Nº 94

De un problema de Küijers

Juegan las negras



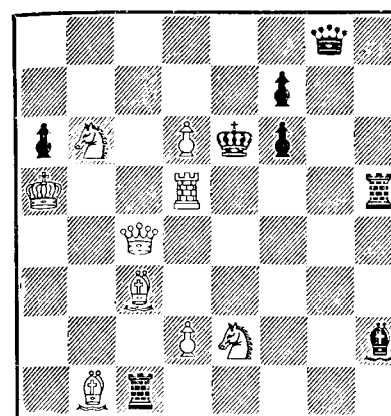
¿Qué debe contestar el blanco a:

- | | |
|------------|------------|
| R×T | D×C+ |
| C×P | D×P+ |
| C×T | A3T |
| D×T+ | |

DIAGRAMA Nº 96

De un problema de Ellerman

Juegan las negras



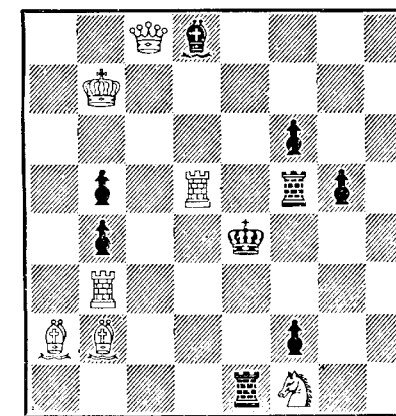
¿Qué pueden jugar las blancas si las negras efectúan:

- | | |
|------------|-----------|
| T×T+ | D5C |
| A4R | A8C |
| T5T | P4A |

DIAGRAMA Nº 98

De un problema de C. W. Sheppard

Juegan las negras



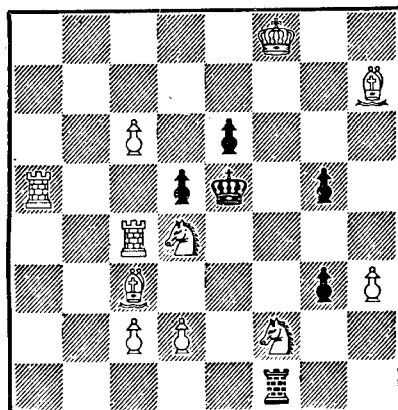
¿Qué deben jugar las blancas si las negras efectúan:

- | | |
|-----------|-----------|
| T6R | T4R |
| R×T | T5A |
| T×T | T6A |

DIAGRAMA Nº 93

De un problema de Guidelli

Juegan las negras



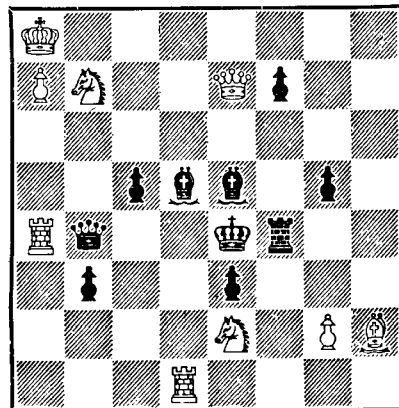
¿Qué puede jugar el blanco si el negro efectúa:

- | | |
|-----------|------------|
| R3D | R5A |
| P×C | T×C+ |
| R3A | |

DIAGRAMA Nº 95

De un problema de Mari

Juegan las negras



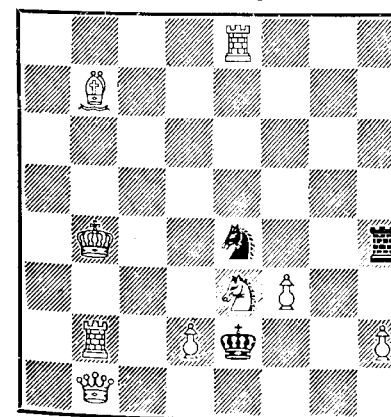
¿Qué debe jugar el blanco a:

- | | |
|------------|-----------|
| A×C+ | D×T |
| A5AD | A3R |
| P5A | T3A |
| T4A | |

DIAGRAMA Nº 97

De un problema de F. L. Kuskep

Juegan las negras



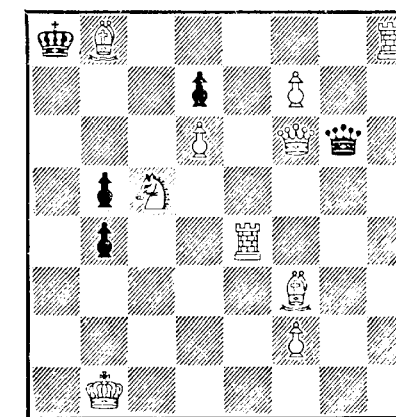
¿Qué deben jugar las blancas si el negro efectúa:

- | | |
|------------|-----------|
| C×P+ | T×P |
| C6C+ | R7A |
| C6A+ | R×P |

DIAGRAMA Nº 99

De un problema de Ellerman

Juegan las negras



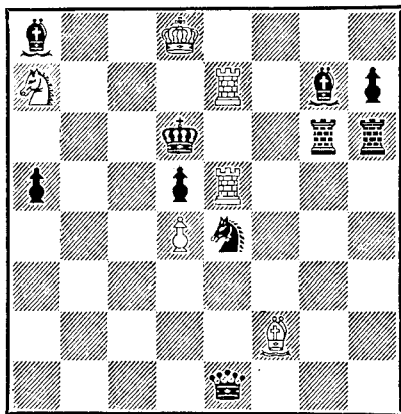
¿Qué deben jugar las blancas si las negras efectúan:

- | | |
|------------|------------|
| D8C+ | D1C |
| D2T | D7C |
| D×D | D×T+ |

DIAGRAMA Nº 100

De un problema de Guidelli

Juegan las negras



¿Qué deben jugar las blancas si las negras efectúan:

- A X T C 4 A
- A 3 A D T 3 R
- C 3 A A 3 A R

SEGUNDA PARTE

DESARROLLO DE LA VISION MEDIATA DEL JUEGO

Dominando la visión inmediata corresponde ejercitar la capacidad de ver consecuencias. Es así que nos disponemos a ejercitar al principiante en este punto. Queremos ayudarlo para que, mediante prácticas racionales, desarrolle su visión, para que «vea» más y mejor.

Naturalmente, la visión mediata del juego es susceptible de aspectos distintos, más o menos complejos. Estos aspectos son fundamentalmente dos. Uno, primero y más sencillo, es una suerte de visión concreta del juego que opera con elementos concretos: las piezas propias y adversarias. El otro es una visión más complicada, completamente incidida por la estrategia adelantada, ya que

opera en función de factores abstractos: puntos, diagonales, cuadros, presiones, etcétera. No podemos ocuparnos por ahora de ella. En ajedrez cada cosa tiene su tiempo. Entenderemos, por tanto, como visión mediata, sólo la primera, es decir, la visión concreta del juego. Por otra parte, como después se verá, esta visión es el fundamento de toda «visión» en ajedrez. Por influencia de la teoría, de la estrategia, se transforma automáticamente en visión abstracta. Además y sobre todo: sin visión concreta del juego no se puede jugar al ajedrez, pues es el fundamento de la visión abstracta; la forma pura de la visión ajedrecística. Y como en este juego es absolutamente funesto transgredir el orden natural, nos vamos a detener en este punto todo el tiempo que merece.

¿COMO SE JUEGA AL AJEDREZ?

Jugar al ajedrez consiste, en última instancia, en combinar jugadas. Queremos decir con esto que el jugador debe pensar y ejecutar sus jugadas como partes de un pensamiento que comprende una serie de jugadas. Llevada a su expresión mínima y rudimental, esta serie se reduce a dos términos: la jugada y la respuesta. Entre ellas debe haber siempre relación.

Relación rudimental de las jugadas: La jugada y la respuesta.

Desde la primera jugada si vamos con las negras, o de la segunda, si vamos con las blancas, hallamos que incide en el juego no ya nuestra sola intención, sino también la intención de nuestro adversario. De ahí que debemos regir nuestro juego por las jugadas de nuestro contrario. Se impone, pues, ante todo,

establecer una clasificación de las jugadas y de sus contestaciones.

Una jugada puede ser:

- a) de ataque.
- b) de defensa.
- c) neutra (en esta categoría incluiremos por ahora las de mero desarrollo y presión).
- d) un error.

Con esto se establece el siguiente cuadro de jugadas y respuestas:

Jugada de ataque:

Respuesta (generalmente): Defensa.

Jugada de defensa:

Respuesta: Ataque (o preparación de ataque).

Jugada neutra:

Respuesta: Ataque (o preparación de ataque).

Jugada errónea:

Respuesta: Aprovechar el error.

Este es un cuadro aproximado; pero debe ser bien recordado por el principiante, y según él debe regir su juego.

Veamos ahora el asunto prácticamente:

1ª PARTIDA

Blancas:	Negras:
Adversario	Nosotros
1 P 4 C R

Nuestro adversario ha abierto el juego. ¿Qué intenta? Obsérvese el juego. La única alteración que presenta es que en la jugada siguiente podrá mover P 5 C R o A 2 C R o A 3 T R. Y ninguna de esas jugadas es peligrosa (obsérvese). Nuestro contrario no ataca; tampoco ha he-

cho una jugada de defensa. No vemos que sea error. Estamos, pues, ante una jugada neutra.

Contestamos:

1 P 4 R

Con ella podemos jugar P 5 R o mover el alfil o la dama, según convenga, en su oportunidad.

2 P 3 A R

¿Qué amenaza? Nada inmediato. No es jugada de ataque ni de defensa, ya que nosotros no atacamos nada. Es una jugada neutra o un error. Observemos el juego. A poco que lo hagamos veremos que con D 5 T damos jaque, y observando qué puede contestarnos, veremos que es jaque mate. La jugada P 3 A R es, pues, un error. Aprovechando ese error, contestamos, pues:

2 D 5 T + +

Hemos ganado nuestra primera partida. ¿Cuál ha sido el factor de nuestro triunfo? Sencillamente, que hemos observado cuidadosamente el juego de nuestro rival. Con esto se dice que *ante una jugada de nuestro contrario lo esencial es saber lo que intenta para según ello contestar.*

2ª PARTIDA

Blancas:	Negras:
Nosotros	Adversario
1 P 4 R

Queremos dar juego al alfil y la dama.

1 P 4 R

¿Qué intenta? Evidentemente, lo mismo que nosotros. No es jugada de

ataque ni de defensa; observando vemos que no es tampoco un error: es una jugada neutra. Estamos, pues, en libertad de jugar, atacando o preparando un ataque.

2 A 4 A

Ponemos el alfil en juego y atacamos un peón, el de 7 A R, si bien es cierto que está defendido con el rey.

2 A 4 A

¿Qué intenta? Lo mismo que nosotros. El peón está defendido con el rey y nuestro ataque es, pues, más fuerte, pues le llevamos una jugada de ventaja. Es, pues, prácticamente, una jugada neutra. Debemos atacar o preparar un ataque. ¿Qué hacemos? Pensamos que si atacáramos el punto 7 A con otra pieza, podríamos comer el peón con jaque. ¿Cómo hacerlo? Tenemos D 3 A o D 5 T; con ambas amenazamos comer el P con la D y dar mate. Jugamos, pues:

3 D 3 A P 3 D

Esto es un error. Nuestra jugada era de ataque y el negro se debió haber defendido. No lo ha hecho y pierde. Jugamos, pues:

4 D x P ++

Nuevamente hemos ganado. Nuestro adversario está cometiendo un grave error. Juega sin pensar cuáles son nuestras intenciones. Ni siquiera se fija en las consecuencias de sus jugadas. Tenemos, pues, que *no hay que efectuar jugada alguna sin haber pensado bien cuáles son las ideas o fines que persigue el contrario*. Ante cualquier jugada la primera pregunta debe ser siempre: ¿Qué intenta nuestro contrario?

PARTIDA Nº 3

Blancas:	Negras:
Adversario	Nosotros
1 P 4 A R

¿Qué intenta? Lo único es no permitirnos jugar P 4 R, pues si ahora jugásemos P 4 R, contestaría P x P. Pero a nuestra vez —observamos— podríamos jugar D 5 T +, a lo que debe replicar necesariamente P 3 C, y entonces, jugando D 5 R, le atacamos la torre y el peón y comemos uno de los dos. Nos agrada atacar y jugamos.

1	P 4 R
2 P 3 C R

Eso nos sorprende. Esperábamos P x P. Evidentemente temió D 5 T + y ha preferido defender su peón de alfil. La jugada es de defensa. Tenemos libertad de jugar. Observamos el juego. ¿Es de defensa su jugada? Defiende el P 4 A y defiende el jaque de 5 T. Esto nos da una idea. Si tomamos el P, no puede contestarnos con P x P a causa de D 5 T, ++. Luego su jugada es un error. Contestamos aprovechándonos.

2	P x P
3 P x P	D 5 T ++

Otra vez nuestro adversario no piensa en las consecuencias de sus jugadas. A su costa hemos aprendido lo caro que cuesta el error de no prestar atención a las consecuencias de nuestras jugadas y a no observar el juego contrario.

PARTIDA Nº 4

Blancas:	Negras:
Nosotros	Adversario
1 P 4 R	P 4 R

Esta jugada es neutra, según ya vimos.

2 A 4 A A 4 A

Ataca el P 7 A R, pero es indiferente según vimos. Yo debo atacar, e insisto en el mate de mi partida 2ª; pero, para cambiar, juego

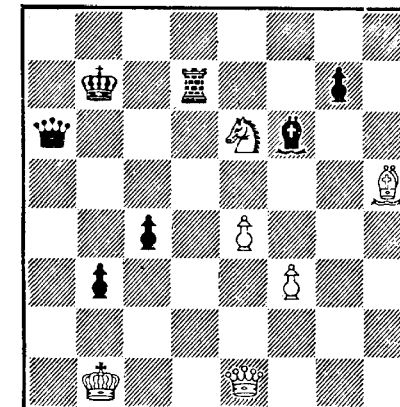
3 D 5 T C 3 A R

Ataca mi dama, pero no defiende el mate. Juego, pues, 4. D x P jaque mate.

Otra vez más tenemos la misma enseñanza. Hay que pensar ante todo qué es lo que intenta el adversario. Si no se hace así es mejor no jugar al ajedrez, pues en cada jugada estaremos expuestos a recibir un mate. Mediante ese simple procedimiento —un somero análisis de los proyectos del contrario—, nos pondremos a cubierto de esas sorpresas. Si nuestro rival hubiese tenido esa elemental precaución, no hubiésemos ganado de esa manera ninguna de las cuatro partidas.

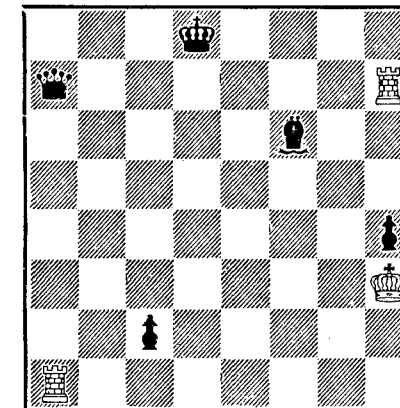
Incluimos aquí 166 diagramas que someterán al aficionado a un provechoso ejercicio respecto a la relación necesaria entre la jugada y la respuesta.

DIAGRAMA Nº 102



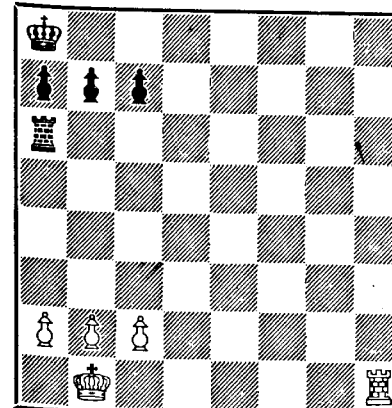
El negro ha jugado D3T. ¿Qué debe jugar el blanco?

DIAGRAMA Nº 103



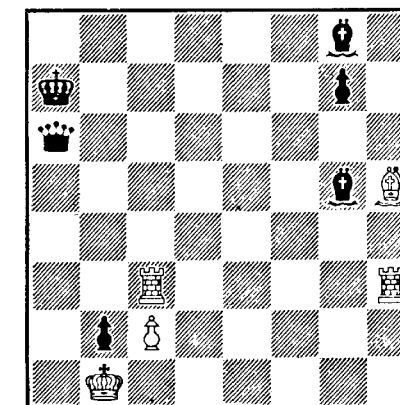
El blanco juega T1TxD. ¿Qué debe jugar el negro?

DIAGRAMA Nº 101



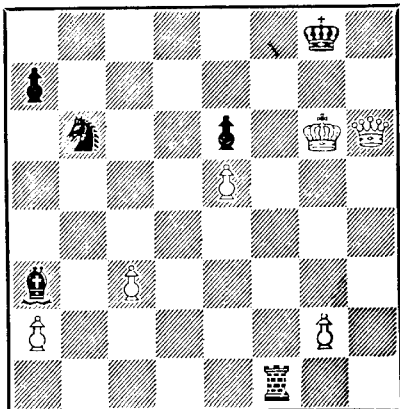
El blanco ha jugado T1T. ¿Qué debe jugar el negro?

DIAGRAMA Nº 104



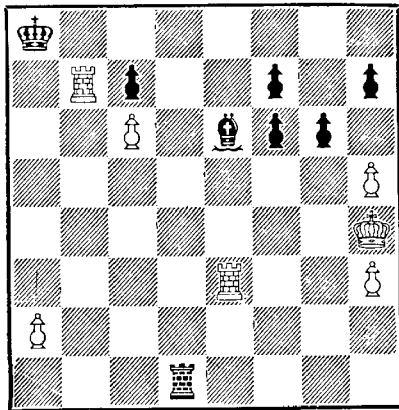
El negro jugó D3T. ¿Qué debe jugar el blanco?

DIAGRAMA Nº 105



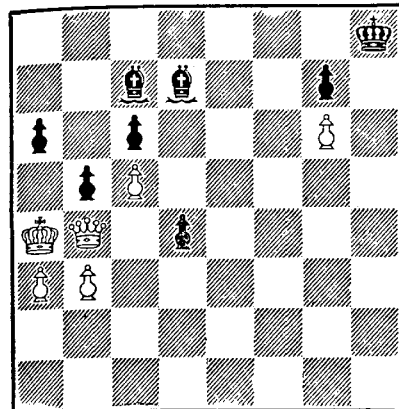
El blanco jugó D 6 T. ¿Qué debe jugar el negro?

DIAGRAMA Nº 108



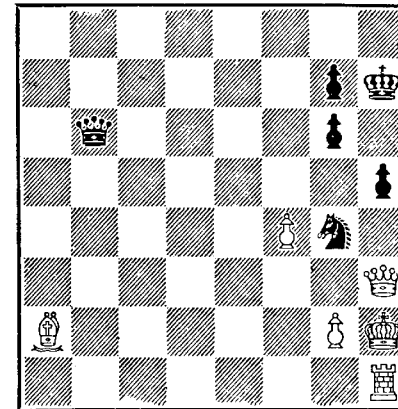
El blanco jugó T 3 R. ¿Qué puede jugar el negro?

DIAGRAMA Nº 111



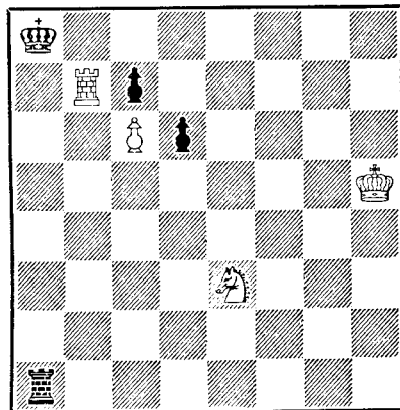
El negro ha jugado P 2 C a 4 C. ¿Qué debe contestar el blanco?

DIAGRAMA Nº 114



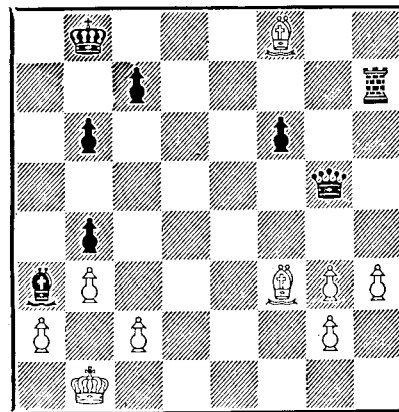
El negro ha jugado C 5 C. ¿Qué juega el blanco?

DIAGRAMA Nº 106



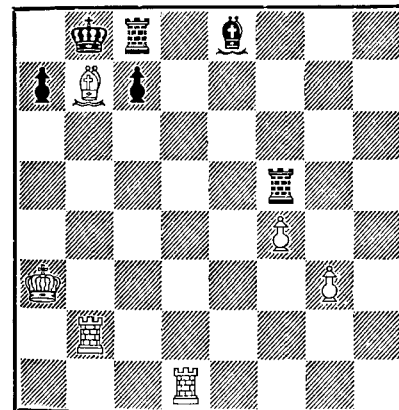
El blanco juega C 5 D. ¿Qué juega el negro?

DIAGRAMA Nº 109



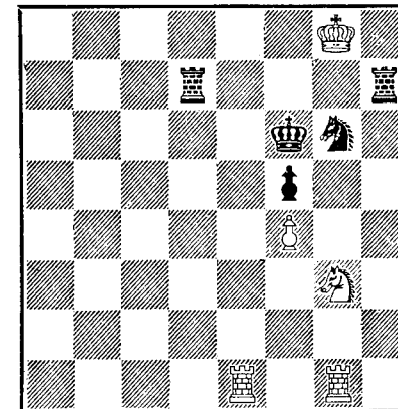
El negro jugó D 4 C R. ¿Qué debe jugar el blanco?

DIAGRAMA Nº 112



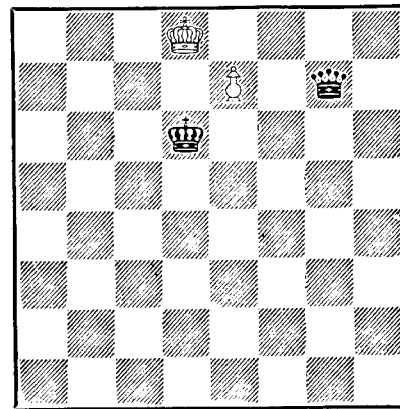
El blanco jugó A x P C. ¿Qué juega el negro?

DIAGRAMA Nº 115



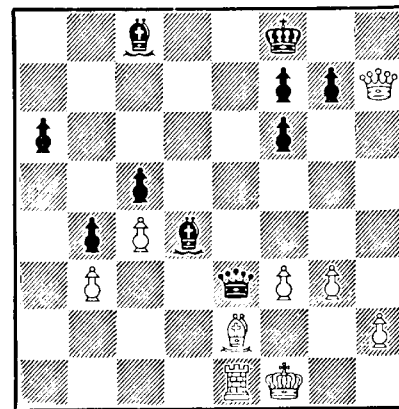
El negro amenaza varios mates. ¿Cómo se evitan?

DIAGRAMA Nº 107



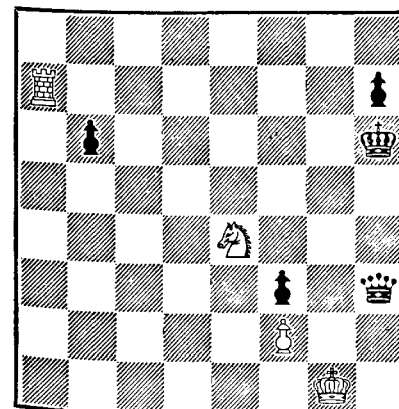
El negro jugó D 2 C. ¿Qué puede jugar el blanco?

DIAGRAMA Nº 110



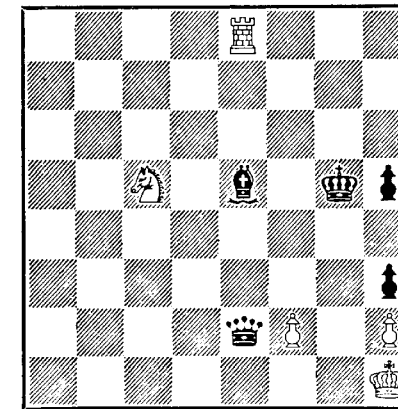
El negro jugó D 6 R. ¿Qué juega el blanco?

DIAGRAMA Nº 113



El negro jugó D 6 T. ¿Qué juega el blanco?

DIAGRAMA Nº 116



El negro amenaza varios mates. ¿Cómo los evita el blanco?

EL ESQUEMA DE LA VISION MEDIATA PROPIAMENTE DICHA

Hemos estudiado la relación más simple entre las jugadas: la relación entre una jugada y una respuesta.

Pero, en general, existe entre las jugadas una relación más compleja. Las jugadas se ligan unas con las otras. Los fines que se persiguen en el juego son, en general, mediatos, no pueden cumplirse en una jugada, y es menester, por lo tanto, efectuar dos, tres o más —a veces muchísimas más— para realizarlos. El juego se extiende así hacia su porvenir, y es menester, tras nuestra respuesta a la última jugada, calcular las contestaciones que puedan sernos opuestas y nuestras propias réplicas en cada caso. Esta es, propiamente, la labor intelectual del ajedrecista, la substancia misma de este juego.

Esta labor puede reducirse al siguiente esquema de tres términos:

- 1º Nuestra jugada.
- 2º La réplica adversaria.
- 3º Nuestra propia réplica.

Este segundo proceso mental debe agregarse al primero. Juntos los dos forman el esquema completo del razonamiento del ajedrecista.

Recordemos que toda jugada puede ser:

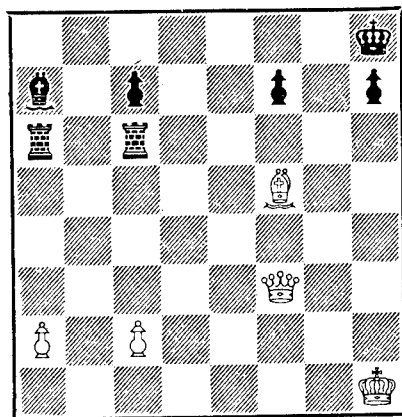
- a) de ataque.
- b) de defensa.
- c) neutra.
- d) un error.

Nuestra jugada, que es la base del raciocinio, puede pertenecer objetivamente a una de esas cuatro categorías; pero por cuanto nunca cometemos el error conscientemente, conviene reducirla —desde el punto de vista subjetivo en que nos movemos— a las tres primeras.

El razonamiento o análisis ajedrecístico puede demostrar también que una jugada que nosotros consideramos de una de las tres categorías primeras, pertenece, realmente, a la cuarta:

Ejemplo:

DIAGRAMA Nº 117



En esta posición intentamos atacar al rey adversario. Pensamos hacer D 5 T amenazando $D \times P T ++$. Nuestro adversario puede contestar P 3 T; pero mediante $D \times P A$ hacemos inevitable el mate a la próxima. Pero, en lugar de P 3 T, puede jugarlos T 3 T. En seguida observamos que mediante esta jugada nos ataca la dama, y como no podemos sacarla, pues el rey quedaría en jaque, resulta que perdemos la dama. La jugada D 5 T, que creíamos de ataque, es, pues, un error.

Para analizar nuestra posible jugada, lo primero que se nos ocurre es observar los efectos que en el juego se producirían, una vez hecha, si el adversario efectuase cada una de las jugadas que puede hacer. Este proceso es impracticable. No podemos considerar todas las respuestas del adversario, ni es necesario hacerlo. Es menester saber no lo que puede contestarnos, sino «lo que debe» hacer.

Cumple este rol de economía del pensamiento la experiencia acumulada, que se llama idea de la posición. Es éste un elemento que cada uno debe adquirir con su propia práctica; pero entretanto pueden establecerse algunos principios que serán muy útiles al principiante.

Para saber cuál debe ser la respuesta del adversario es menester, ante todo, saber a qué categoría pertenece nuestra jugada. Esto es muy fácil, pues como al jugar lo hacemos según una idea, sabemos si ésta es defendernos o atacar, o si es una jugada neutra, sin mayor intención. Sabido esto, sabemos qué debe contestar nuestro rival.

Si atacamos deberá defenderse.

Si nos defendemos, seguramente tratará de reforzar su ataque.

Si nuestra jugada es neutra, preparará algún ataque, o si su posición es peligrosa, tratará de asegurarla.

El juego mismo orienta, y es así que, a una jugada nuestra, pronto vemos cuáles son las lógicas respuestas del adversario.

Por este mismo proceso veremos cuáles son los quites con que contamos para cada una de estas jugadas lógicas de nuestro rival.

Este proceso mental es pensar en ajedrez, y puede extenderse por adiciones de sucesivos razonamientos, yendo hacia posiciones de más en más remotas.

Posteriormente, cuando la experiencia del juego y los conocimientos estratégicos son vastos, esta acumulación de raciocinios adopta una forma más simple y más rápida y se produce a modo de razonamientos elípticos, en que los distintos eslabones del razonamiento parecen desaparecer para dejar lugar a una relación entre la jugada y la consecuencia, a menudo lejanísima, pero segura y ciertamente prevista. Pero este tipo de ideación se funda, realmente, sobre el esquema pensado

de la jugada, la contestación y la nueva réplica.

Vamos a emprender ahora la tarea de mostrar cómo debe procederse para pensar. Esta tarea es acaso la más importante en materia de enseñar a jugar. El asunto no es fácil, y es menester un estudio laborioso y largo para dominar este aspecto del juego, que es el capital. Recomendamos, al respecto, la máxima dedicación.

Recuérdese el esquema:

Mi jugada.

Su respuesta.

Mi nueva réplica.

Mostraremos ahora, «grosso modo», cómo se aplica el esquema general del razonamiento ajedrecístico:

PARTIDA Nº 5

Blancas:	Negras:
Nosotros	Adversario
1 P 4 R	P 4 R

Ya sabemos que esta jugada no amenaza nada directo. La hemos catalogado como neutra y nos juzgamos, por ende, en libertad de elegir continuación. Recordamos nuestros éxitos anteriores y contestamos:

2 A 4 A	A 4 A
---------	-------

También esta jugada está catalogada como neutra.

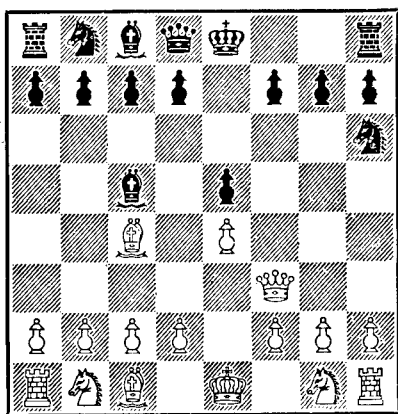
Pensamos lo siguiente: Con 3. D3A amenazamos mate ($D \times P$). Es una jugada de ataque. El negro deberá defenderse. ¿Cómo puede hacerlo? 3. P 4 D obstruye la acción del alfil. Pero nosotros podemos replicar $A \times P$; luego P 4 D no es defensa: es un error. 3. D 2 R: Esa jugada defiende el mate; pero como es puramente defensiva nos deja en libertad de jugar. Podríamos elegir cualquier

jugada para proseguir el ataque; ejemplo: C3AD, para llevarlo a 5D, o P3D, para sacar el AD, u otra. Podría contestar también 3. D3A. De ésta razonamos más o menos como de la anterior y lo mismo de 3. P3A y C3TR. 3. P4A nos parece, por lo contrario, mala por 4. P x P. En resumen, que contra D3A no vemos réplica peligrosa y por lo tanto nos decidimos a jugarla.

(Notemos aquí la reducción del análisis. El negro puede efectuar aquí 33 movidas y nosotros sólo consideramos cinco: D2R, D3A, P3A, C3TR y C3A, y otras dos en menor grado: P4D y P4AR).

3 D3A C3TR

DIAGRAMA Nº 118



Posición después de la jugada 3 de las negras

Observamos que nuestro adversario ha progresado. Esta vez ha pensado en cuáles eran nuestros planes y defiende el peón de 7AR. Su jugada es defensiva. Estamos, pues, nuevamente en libertad de elegir jugada. Queremos insistir en el ataque. Para ello debemos llevar una pieza al ataque del punto 7A, o bien, eliminar el C de 3T. El primer plan no es fácil. No vemos cómo llevar una pieza pronto al lugar requerido. Más fácil parece atacar el caballo avanzando el PD. Pero, ¿dónde con-

viene adelantarlo?, ¿a 3D o 4D? Inmediatamente vemos que si lo avanzamos a 4D atacamos el A enemigo. ¿Qué puede contestar a esto nuestro adversario? Aquí entra el 2º punto del razonamiento. Si retira el A comemos el caballo amenazado. Si retira el caballo, damos mate inmediatamente. Si defiende el caballo y el mate mediante D3A ganamos el A. Contra P4D nuestro adversario tiene dos órdenes de respuesta: con la una ganamos el caballo, con la otra ganamos el alfil. Jugamos:

4 P4D A x P
5 A x C P x A

Evidentemente, nuestro contrincante ha vuelto a no fijarse en nuestras amenazas y se deja dar mate.

PARTIDA Nº 6

Blancas: Negras:
Nosotros Adversario

1 P4R P4R
2 A4A P3D

Esta jugada no ataca nada. Es una jugada neutra. Estamos en libertad de jugar.

3 C3AR

Procediendo al análisis de la posición, vemos que a esta jugada el negro tiene varias respuestas; pero ninguna de ellas puede afectar seriamente el juego blanco. Contra todas hay paradas convenientes.

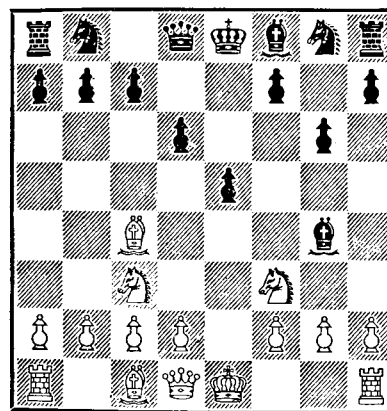
3 P3CR

¿Qué intenta? Evidentemente el negro quiere enrocarse, y como debido a su segunda jugada el A no

puede salir hacia el ala de la dama, pretende llevarlo a 2CR y después de C3A seguir con O—O. El negro juega disponiendo sus piezas para el futuro. La jugada no ataca, la juzgamos neutra y estamos en libertad de jugar. ¿Qué podemos hacer? Lo mejor debe ser llevar una pieza más al juego. Pensamos en P3D o P4D o en C3AD. Tras un ligero análisis, todas se muestran factibles. Elegimos, pues:

4 C3AD A5CR

DIAGRAMA Nº 119



Posición después de la jugada 4 de las negras

El negro ha jugado A5CR. Trata de clavar el caballo, que en adelante no podrá ser movido sin perder la dama. La jugada adversaria nos parece muy incómoda, pues priva de agilidad a nuestras piezas. ¿Qué podemos replicar? Primeramente aparece 5. P3T para agredir al incómodo A, que debería retirarse. 2º) 5. P3D, desarrollando el juego y poniendo en acción el AD. Pensamos también que acaso podríamos jugar 5. C x PR, y si contesta 5. P x C tendríamos 6. D x A, con lo que ganaríamos un peón. Concentramos en esta variante nuestra atención. Supongamos que hemos jugado 5. C x PR. Evidentemente, si P x C, 6. D x A y a C3AR, retiro mi dama, habiendo ga-

nado el peón; de paso observo que mi dama tiene buenas agresivas casillas donde ubicarse. Pero a 5. C x PR puede contestar A x D y hemos perdido la dama. Ciertamente hemos perdido la dama, pero hemos vulnerado la casilla 7AR del contrario y sabemos ya que eso suele darnos el triunfo. Analicemos, pues: 5. C x PR, A x D; 6. A x P+, R2R. El rey enemigo tiene esta sola casilla para moverse. ¿Qué podemos hacer? Entre las primeras jugadas aparece C5D. ¿Qué puede contestar? El R negro no puede tomar el A que está defendido y todas las casillas donde podría ir están vulneradas; con C5D damos mate. Luego, con C x PR nos aseguramos buenas perspectivas. Jugamos, pues:

5 C x PR A x D

Nuestro adversario, que no analiza, por lo visto, el juego, escoge lo peor:

6 A x P+ R2R
7 C5D++

PARTIDA Nº 7

Blancas: Negras:
Nosotros Adversario

1 P4R P3TR

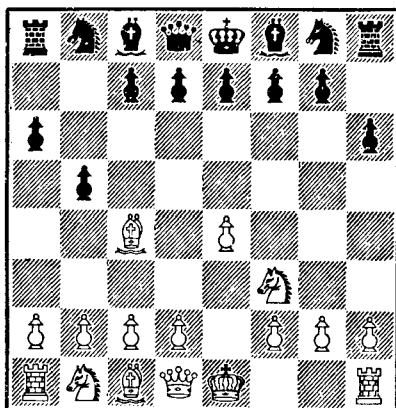
¿Qué intenta? Evidentemente esta jugada no amplía el número de posibilidades del juego negro. No la tomamos, por lo tanto, mayormente en cuenta, y jugamos:

2 C3AR P3TD

Opinamos lo mismo que de la jugada anterior. Nuestro adversario está jugando sin plan. Efectúa jugadas anodinas:

3 A4AD P4CD

DIAGRAMA Nº 120



Posición después de la jugada 3 de las negras

Ahora sí, nos ataca nuestro alfil, y es menester prestar atención. El alfil debe retirarse y, de hacerlo, conviene —así nos parece— llevarlo a 3 C, para persistir en el ataque del P 7 A R, ataque tan promisorio, según lo confirman nuestras experiencias anteriores. Ese peón es muy débil, y sabemos por las anteriores partidas que de su captura resultan bonitas combinaciones. Consideramos, pues, ante todo, esa captura: 4. A X P A; la respuesta única sería R X A. El ataque podría seguirse con C 5 R +; acercando el caballo y dando juego a la D. Si a 5. C 5 R + contestase R 1 R, seguiría D 5 T +, P 3 C (única) y D X P + +. Pero el R no tiene por qué ir a 1 R. Puede ir a 3 R y a 3 A. Tomemos 3 R. ¿Qué podremos contestar? Entre nuestras jugadas se destaca en seguida 6. D 4 C + y a , R X C; 7. D 5 A +, , y 8. D 5 D + +. Luego el negro, a D 4 C no puede contestar con R X C. ¿Qué otra cosa puede hacer? Retirarse a 3 A, o a 3 D. Si 6. , R 3 A, seguiría D 5 A + +. Luego, su única posibilidad es retirarse a 3 D; pero en ese caso, con C 7 A ganamos la dama y tenemos grandes chances de dar mate, pues el caballo, de 8 D, quita la huida del rey por 3 A y 2 C D. Tenemos, pues, íntegra una segunda

variante ganadora. Queda aún la tercera. Si a 5. C 5 R, contesta con R 3 A. Vemos de inmediato que, con 6. D 3 A +, R X C, y estamos en la variante anterior, 7. D 5 A, 8. D 5 D + +, y si, en cambio, a 6. D 3 A, R 3 R, estamos también en la variante anterior. En cambio, si a 6. D 3 A +, R 4 C, seguiría P 4 T + +. Quiere decir esto que tenemos la partida ganada. Jugamos:

- | | | |
|---|-----------|------------------|
| 4 | A X P + | R X A (única) |
| 5 | C 5 R + | R 3 R (prevista) |
| 6 | D 4 C + | R X C (prevista) |
| 7 | D 5 A + | R 3 D (prevista) |
| 8 | D 5 D + + | |

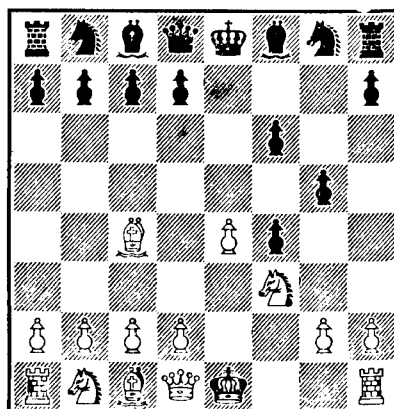
PARTIDA Nº 8

Blancas:	Negras	
Nosotros	Adversario	
1	P 4 R	P 4 R
2	P 4 A R	P X P
3	C 3 A R	P 4 C R
4	A 4 A D

Atacando el célebre punto 7 A R.

- | | | |
|---|-------|---------|
| 4 | | P 3 A R |
|---|-------|---------|

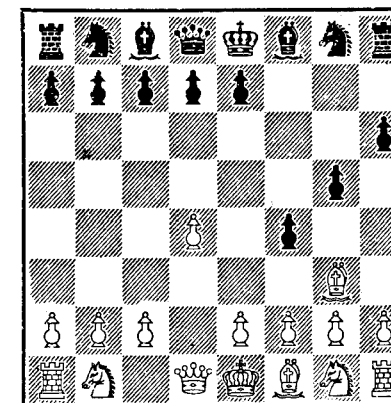
DIAGRAMA Nº 121



Posición después de la jugada 4 de las negras

Con su jugada P 3 A R, el contrario se descubre demasiado. Las experiencias anteriores nos hacen pre-

DIAGRAMA Nº 122



Posición después de la jugada 4 de las negras

sentir que en esa posición debe haber algo. Pensamos que con C X P amenazamos una vez más el punto 7 A y a la vez amenazamos D 5 T +. Es una amenaza doble y debe, por ello, ser estudiada.

En primer lugar, veamos si a 5. C X P contesta P X C aceptando la pieza.

Tenemos, 5. C X P, P X C; 6. D 5 T +, R 2 R (única). Aquí tenemos dos variantes que nos atraen: 7. D 7 A + y 7. D X P C +. Supongamos: 7. D 7 A +, R 3 D (única); 8. D 5 D +, R 2 R (única); 9. D 5 R jaque mate.

Luego, a 5. C X P, debe defender el mate visto, evitando el jaque de dama; debe jugar P 4 T R, o P 3 D, etcétera, pero en estos casos podríamos llevar el C a 7 A, y habríamos ganado un peón, prosiguiendo el ataque. Nuestro juego es rico en posibilidades.

Jugamos, pues:

- | | | |
|---|-------|-------|
| 5 | C X P | P X C |
|---|-------|-------|

Nuestro adversario entró en la variante prevista que termina en mate.

- | | | |
|---|-----------|-------|
| 6 | D 5 T + | R 2 R |
| 7 | D 7 A + | R 3 D |
| 8 | D 5 D + | R 2 R |
| 9 | D 5 R + + | |

PARTIDA Nº 9

Defensa Holandesa

Blancas:	Negras:	
Teed	Delmar	
1	P 4 D	P 4 A R
2	A 5 C	P 3 T R
3	A 4 T	P 4 C R

El negro ha encerrado el alfil blanco; pero ha desguarnecido demasiado el rey.

- | | | |
|---|-------|---------|
| 4 | A 3 C | P 5 A R |
|---|-------|---------|

Nuestro alfil está encerrado; pero la posición de su rey no es envidiable. Con D 3 D amenazamos mate en 6 C. El rey debería buscarse una escapatoria por 2 D o 2 R; pero nuestro alfil seguiría cerrado. Pensamos otra cosa. Con P 3 R amenazamos D 5 T + + y a la vez liberamos al alfil, pues al defenderse podemos replicar con P X P y a P X P, A X P, con lo que el alfil está salvado. Jugamos:

- | | | |
|---|-------|-------|
| 5 | P 3 R | P 4 T |
|---|-------|-------|

Ibamos a continuar con P X P; pero pensamos ahora que con A 3 D amenazamos mate en 6 C. Si A 3 D, deberá, pues, buscar salida avanzando uno de los peones, o jugar T 3 T defendiendo la casilla 6 C. Pero nuestra dama está atacando el peón de 4 T, que está defendido precisamente con la T de 3 T. Esa torre defiende, pues, dos cosas distintas. Esa doble función nos da una idea. Si jugásemos A 6 C a T X A podríamos seguir con D X P; pero el negro podría replicar entonces R 2 A, defendiendo la torre. Mas entonces podríamos invertir, y a 6. A 3 D, T 3 T, contestar con D X P + y, claro está, ahora es necesario T X D y entonces, A 6 C + +. Luego a 6. A 3 D no puede jugar T 3 T, y debe en cambio efectuar

P3D o P3R o R2A y siempre, no habiendo nada mejor, podemos jugar P×P y salvar el alfil. Jugamos:

6 A3D T3T

El negro se ha equivocado.

7 D×P+ T×D
8 A6C++

DOS TIPOS EJEMPLARES DEL RAZONAMIENTO AJEDRECISTICO

LA COMBINACION Y LA CELADA

Hemos estudiado el esquema de la visión mediata en general; pero realmente este esquema se presenta adoptando formas particulares, más o menos evolucionadas. Se ha hablado ya de una suerte de conjugación que sufre el pensamiento ajedrecista en estados superiores, conjugación por la cual el pensamiento se abrevia y gana en profundidad, pues puede alcanzar lo que de otra suerte fuera imposible. Pero sin llegar a eso, dentro de la misma esquematización concreta que hemos visto, hay esquemas muy distintos entre sí. Entre ellos deben señalarse dos tipos excepcionales que muestran caracteres propios y verdaderamente ejemplares. Son ellos: el esquema de la combinación y el de la celada. Con ellos alcanza el razonamiento ajedrecístico su máximo rigor y su mayor exactitud.

La combinación depende del siguiente esquema: Dada mi jugada y considerando sus mejores respuestas, cuento a mi vez con una réplica que me reportará ventaja.

En la celada cambia el segundo término, y el esquema se formula así:

Dada mi jugada y considerando su respuesta más aparente, cuento con una réplica, que me reportará ventaja.

Como se ve, la diferencia está en que con la combinación obtengo una

ventaja segura y con la celada sólo la obtengo a condición de que mi adversario se equivoque, si bien su jugada equivocada es, aparentemente, muy buena. La celada es más sutil, más oculta —se dice— cuanto más buena sea en apariencia la jugada errónea que se pretende provocar.

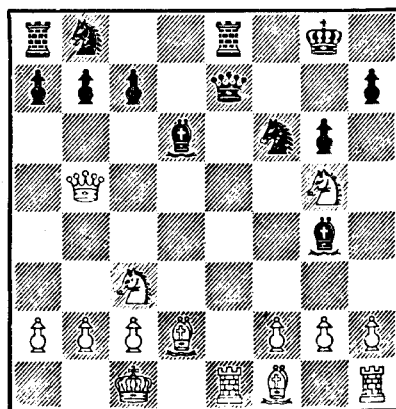
Debemos hacer notar, además, que el esquema de la combinación suele alargarse y adoptar esta forma: mi jugada, su respuesta (la mejor); mi jugada, su respuesta (la mejor)... etcétera, mi réplica, con la que obtendré ventaja. Esta jugada que remata y explica la combinación, se llama la clave de la combinación. En cambio de esto, la celada se suele alargar poco, a lo más dos o tres jugadas. La celada es siempre más bien corta y de menor vuelo que la combinación.

Todas estas diferencias aparecerán mejor en los ejemplos que siguen, en los que mostraremos cómo se combina.

Ejemplo de combinación:

DIAGRAMA Nº 123

Negras: Schallopp



Blancas: Goring

Esta es la posición de una partida entre Schallopp y Goring. En esta posición le tocaba jugar a Schallopp, quien conducía las negras, y que

inicia aquí una bonita combinación, no muy difícil.

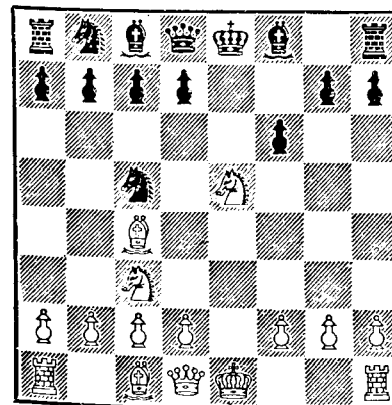
El negro piensa que si jugase 1., D×T+ y siguiese 2. A×D, T×A+; 3. C1D, podría continuar con 3., T×C++. La acción de la dama y la torre sobre 8R junto con la del alfil sobre 8D ha provocado la idea de la combinación:

Analizando tenemos: 1., D×T+. Aquí hay sólo dos jugadas: 2. C1D y 2. A×D. Si 2. C1D seguiría 2., D×C++. Luego a 1., D×T+; hay una sola respuesta, A×D. Ahora, a 2., T×A el blanco podrá contestar 3. R2D y a 3., A5A+, 4. R3D y el rey se ha escapado. El secreto estaría en evitar esa salida del rey, sea tomando la casilla 3D o la casilla 2D. Aquí tenemos la idea; a 2. A×D debemos contestar 2., A5A+ y ahora el rey no saldrá. El blanco puede contestar R1C, o bien, A2D. Si 3. R1C seguiría 3., T×A+; 4. C1D (única), T×C++. Si 3. A2D seguiría 3., T8R+; 4. C1D, T×C++. Luego con D×T+ damos mate inevitable.

Aquí tenemos el ejemplo de una combinación mucho más larga, y, sin embargo, bastante fácil.

DIAGRAMA Nº 124

Negras: X



Blancas: Taylor

El negro acaba de jugar P3AR. Nuestro alfil domina el punto 7AR. Nuestro caballo también. Además, debido a la última jugada negra, se nos ha abierto la diagonal 5TR-8R, que tan valiosa nos ha sido en otras circunstancias. La acción que ejercemos sobre el «talón de Aquiles» del juego negro nos invita a pensar qué podemos hacer, y nos orienta al respecto. La jugada está entre A7A+, C7A y D5T+. Esta última ofrece, sobre las anteriores, una apreciable ventaja, y es que lleva una nueva pieza contra el punto 7AR. Analicemos.

1. D5T+. El negro tiene sólo dos respuestas: R2R y P3C. Tomemos R2R. Inmediatamente vemos que podemos hostigar y circunscribir los movimientos del rey mediante 2. D7A+ a lo que debía contestar 2., R3D (única). Ahora podemos contestar 3. D5D+, R2R (única); 4. D×C+, P3D; 5. D5D, etc. Por este camino parece que no se obtiene el mate. Lo esencial sería poder arrancar al rey de sus defensas. Pensamos con esa base: 1. D5T+, R2R; 2. D7A+, R3D; 3. C5C+, R×C (única); 4. D5D+, R5A (única); y ya tenemos al rey a merced de nuestras piezas, pudiendo seguir con 5. P4D+, R5C; 6. A2R+, R5T (única); 7. D5T++; o bien, aun más rápidamente, con 5. P3C+, R5C y 6. P3T++. En resumen, que con 1. D5T+, si el negro replica R2R damos mate en 5 jugadas más. Por lo tanto debe jugar: 1., P3C. Veamos lo que sucede.

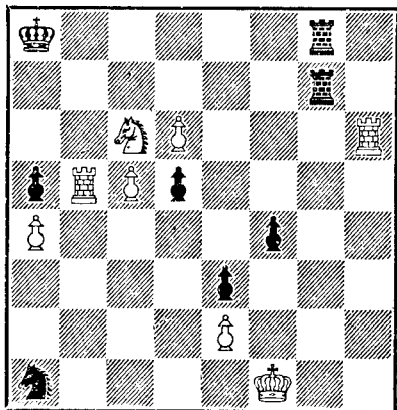
1., P3C, pero aquí también aparecen una serie de jaques que obligan al rey negro a emprender un accidentado viaje: 2. A7A+, R2R; 3. C5D+, R3D; 4. C4A+, R3A; 5. C4C+, R4C; ahora con 6. P4TD obligaríamos al rey a proyectarse sobre nuestras piezas; pero dejaríamos una pieza, el caballo de 4C, a merced del monarca enemigo; mas éste que-

daría en cambio en posición de mate. Podríamos, por ejemplo, jaquearlo con 7. P3A y obligarlo a jugar R6C, para seguir con 8. D1D++. Luego si el negro nos replica 1., P3C recibe mate y, por lo tanto, con 1. D5T damos mate inevitable.

Un análisis similar a éste debió efectuar Taylor, pues la partida siguió así: 1. D5T+, P3C; 2. A7A+, R2R; 3. C5D+, R3D; 4. C4A+, R3A; 5. C4C+, R4C; 6. P4T+, RxC; 7. P3A+, R6C; 8. D1D++.

Otros ejemplos:

DIAGRAMA Nº 125



En esta posición el negro está amenazando T8C++. El blanco debe jugar y piensa que la T negra de 2 caballo no sólo amenaza el mate en 8C, sino que estorba todos sus planes de ataque sobre el rey enemigo. Si esa torre no existiese podría, en efecto, desarrollarse una linda combinación así: 1. T x P+, R2C; 2. T7T+, RxC; 3. T7A++. O bien si 2., R1A; 3. T7A++. Pero la torre de 2 caballo evita el mate de 7A y la combinación falla.

Pero esto le da al blanco una idea. ¿Si jugase T6CR? Evidentemente si el negro contestase T x T seguiría la combinación anterior y el mate sería inevitable. ¿Qué podría contestar el negro?

Analicemos:

1 T6CR

Si mantiene el negro el «statu quo» y juega, por ejemplo, C7A o C6C, seguiríamos con 2. T x T (amenazando T7T++) y si T x T; 3. T8C++.

Luego, a T6C no es posible guardar el «statu quo». Hay que defender la amenaza T x T. 1., P6A no sería defensa, pues seguiría: 2. T x T, P x P; 3. R x P, y mate a la siguiente.

Hay aún otras. Si 1. T6CR, el negro puede replicar T1T; pero seguiría 2. T x P+, R2C; 3. T x T+, RxC; 4. T7A++.

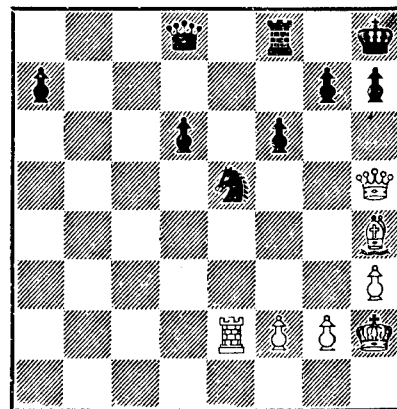
Finalmente si 1., T x T sigue el mate que primero se ha visto.

Tenemos pues, que T6C es una jugada ganadora en todas las variantes.

En este ejemplo se ve bien cómo, dada nuestra jugada, a cualquier respuesta del adversario podemos replicar con jugadas ganadoras.

Ejemplo de celada

DIAGRAMA Nº 126



En esta posición el blanco, viendo perdido el final por sus peones de menos, da comienzo a una interesante celada.

Obsérvese la posición de la dama

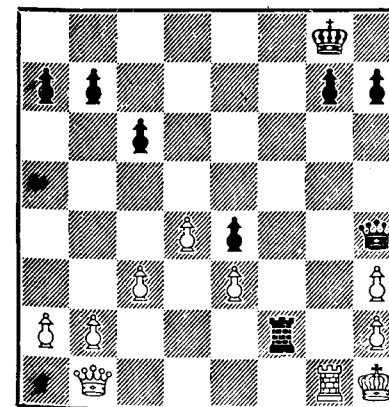
blanca, casi encerrada. Si el negro jugase P3C, la D tendría como única casilla donde refugiarse la de 6T, y entonces, con C2A, la dama quedaría atacada y sin escapatoria, pues la jugada 1. P4A le ha quitado la retirada por la diagonal 6T-1AD. El blanco pierde la dama. Pero, sin embargo, sobre esta apariencia especula el blanco, pues ha pensado más lejos y tiene una variante ganadora. El negro juega efectivamente:

1 P3C
2 D6T C2A?
3 A x P+! y si D x A
4 D x T++

Como se ve, ésta es una celada, pues a mi jugada espero su respuesta aparente, para contestar con una maniobra ganadora (en este caso, A x P+). Si el negro, a 1. P4A hubiese contestado sencillamente C3C (y aun después de P3C y D6T, no hubiese intentado ganar la dama), todo peligro habría desaparecido y la partida estaría seguramente ganada.

Otro ejemplo de la celada

DIAGRAMA Nº 127
Negras: Damián Reca



Blancas: Dr. Subirá y del Río

En esta posición, el negro (Reca) jugó D x P, amenazando D x PT++, amenaza contra la cual el blanco

no puede defenderse directamente, pues si T2C, seguiría, evidentemente, D x T++. Es ésta, pues, una posición de abandonar; pero, sin embargo, el blanco, en esta posición claramente perdida, encuentra una celada que si no hubiese sido vista con justeza, hubiera malogrado el triunfo negro. El Dr. Subirá y del Río contestó:

1. T x P, y ahora, si 1., R x T; 2. D1CR+, y a cualquiera, 3. D x T, llegando a un final superior para el blanco.

Si 1., R1T; 2. T8C+, R x T (única); 3. D1CR+, y a cualquiera, 4. D x T!

Pero Reca había visto ya todo eso, y jugó:

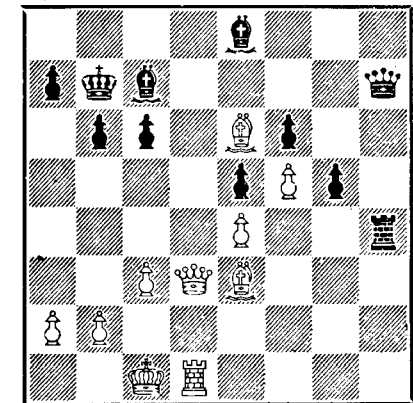
1., R1A!; y ahora, si 2. T8C+, R2A (pues si R2R, seguiría D x P+); 3. T7C+, R3A; y no es posible seguir 4. T6C+, por P x T, con lo que gana la torre, evitando el jaque desde 1CR, y el mate se hace totalmente inevitable.

Y aun, como última variante, si a 1. R1A el blanco contestase 2. D1CR, seguiría: D6A+ y T8A, lo que es inmediatamente ganador.

Otros ejemplos de combinaciones y celadas

DIAGRAMA Nº 128

Negras: von Henning



Blancas: Jacobson

Veamos cómo se prepara una combinación.

En esta posición, el blanco piensa que si las casillas 5 T y 5 CD estuviesen vulneradas, la posición se prestaría para un bonito mate, procediendo así: 1. D6T+, RxD; 2. A8A++; o bien: 1. D6T+, R1C; 2. D8A++, o, por fin, 1. D6T, R1T; 2. D8A+, A1C; 3. T8D. Pensamos que aún es posible mejorar la variante, trasponiendo las jugadas así: 1. D6T+, R1T; 2. T8D+, AXT; 3. D8A++, o, en caso de 2., A1C; 3. TxA+!, y a RxA; 4. D8A++.

Con esta base el blanco empieza a preparar la combinación, y juega:

- 1 P4T D4T
- 2 P4C!

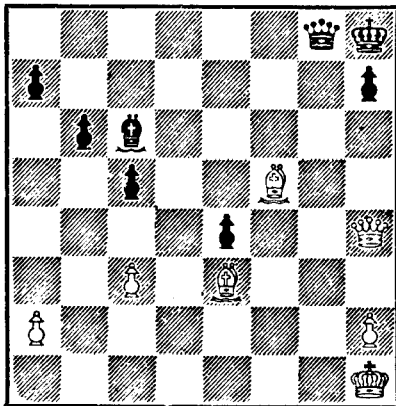
El negro permaneció ajeno a las amenazas del blanco, y jugó:

- 2 D6A
- 3 D6T+ R1T
- 4 T8D+ A1T
- 5 TxA+ RXT
- 6 D8A++

Celada

DIAGRAMA Nº 129

Negras: Pillsbury



Biancas: X. X.

El negro juega D2AR. Amenaza comer el A de 5A y a su vez entrega el P de 5R. El blanco toma el peón de 5R. ¿Qué jugada más justa? Saca el alfil atacado, come un peón y opone el alfil blanco al alfil negro. Si 1., AxA; 2. DxA, y a 1., D8A+; 2. A1C; y ahora el negro debe apresurarse a defender su desgarnecido rey. El razonamiento parece justo; pero el negro ha visto mejor, y contra AXP jugará 1., D8A+; 2. A1C (única), D6A!; 3. AxD (única), y AxA++!

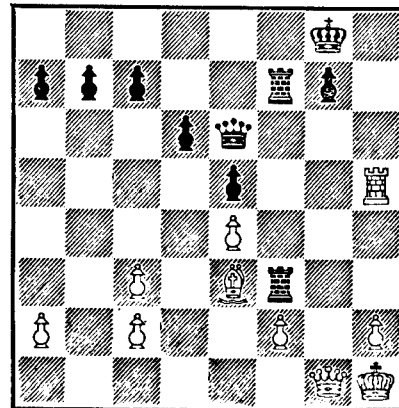
La partida se desarrolló efectivamente así: 1., D2AR; 2. AXP, D8A+; 3. A1C, D6A+; 4. AxD, AxA++.

Si el blanco hubiese analizado con más atención, habría evitado la celada jugando, a 1., D2AR; 2. D5C!, con lo que hubiera ganado, seguramente, la partida.

Buen ejemplo de combinación

DIAGRAMA Nº 130

Negras: Capablanca



Biancas: Bernstein

En esta posición juega el negro, que medita una linda combinación a base de TxA. Contra 1., TxA, el blanco debe, o bien capturar la torre, con lo que ha ganado calidad (la torre vale más que el alfil, como veremos en el próximo

capítulo), o bien efectuar una jugada de ataque, pues a cualquier otra jugada retiramos la torre y habremos ganado el alfil. El análisis demuestra rápidamente que no hay ataque posible. T5C atacaría un punto (7C) sólidamente defendido, la dama negra no puede ser atacada, y a D5C, seguiría T8R+ y D3A. Luego, 2. PXT, es la jugada única para el blanco. A esto seguiría: 2., D5A, amenazando T8A, ganando la dama. ¿Cómo oponerse a tal amenaza?

1º Retirando la dama a 2C, seguiría T8A+, DXT; DxD++. 2º Retirando la dama a 3, 4, 5 o 6C, seguiría D8A+, D1C; y D6A+ ganaría en seguida. Con esto tenemos que la dama no puede retirarse. Veamos entonces la retirada del R a 2C. En seguida observamos que con D7R+ ganamos al menos la torre. En resumen, que no se puede salir con el rey, y en cuanto a T5A, sería mala por DXP+, ganando.

Redoblemos la atención en el análisis. La combinación del negro se basa en la jugada T8A; pero con ello priva de defensa al P2C. Luego, acaso pudiese intentarse T5C, y a T8A, TXP+, y tratar de seguir dando jaque. Veamos el asunto:

1., TxA; 2. PXT, D5A; 3. T5C, T8A; 4. TXP+, R1T; 5. T8C+, R2T; 6. T7C+, R3T; 7. T6C+, etc., haciendo tablas. Luego, a TXP, malo es contestar R1T. Pensemos en R1A: seguiría, 5. T8C+, y ahora contra los jaques de torre hay una evolución, escapando con el rey de esta suerte: 5., R2R; 6. T7C, R1D; 7. T8C+, R2D; 8. T7C+, R3A!; y ya no hay más jaques de torre y el juego está ganado.

Esta escapatoria del rey es lo que vió el negro y lo que le permitió jugar TxA, e iniciar esta bonita ganadora combinación.

He aquí la combinación completa:

- 1 TxA
- 2 PXT (lo mejor) D5AD
- 3 T5C (lo mejor) T8A
- 4 TXP+ (lo mejor) R1A
- 5 T8C+ (lo mejor) R2R
- 6 T7C+ (lo mejor) R1D
- 7 T8C+ (lo mejor) R2D
- 8 T7C+ (lo mejor) R3A!

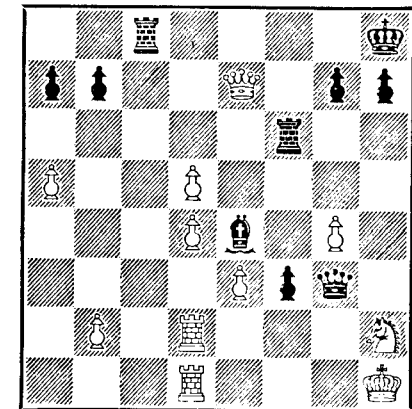
y entonces a cualquier jugada:

9., TxD, y se gana en seguida la partida.

Veamos ahora una combinación con más variantes y más difícil por lo tanto.

DIAGRAMA Nº 131

Negras: Rubinstein



Biancas: Salwe

Juega el negro. Como se ve, la base de su juego está en el avance del peón alfil a 7A, con jaque descubierto. Pero eso no puede hacerse en seguida, pues si 1., P7A; 2. DxA, T3T!; 3. D2C!, y todo queda defendido y el blanco con una pieza más.

Rubinstein aquí soluciona el asunto con una brillante combinación. Piensa: Si 1., D8R+!; 2. TxD, P7A+; 3. DxA, PXT(D)+; 4. R2C, DXT+, y evidentemente se gana. Prima facie, la jugada D8R parece, pues, excelente, pues el des-

cubierto resulta a la vez un doble y hace inevitable la entrada a dama del blanco. En esas circunstancias, D8R no puede considerarse casi una entrega de dama. Pero analicemos con atención. Tenemos:

1....., D8R+! El blanco tiene dos contestaciones: 2. T×D, y 2. C1A. Tomemos la primera. Tenemos: 1., D8R; 2. T×D, P7A+; 3. D×A, P×T(D)+; 4. R2C, D×T; y si 5. R1T, o 1C, T8AD+, y mate a la siguiente; si 5. R3C, D7A+; 6. R3T, T3T++; y si 5. R3T, T3T++; 6. R3C, D×C+; 7. R3A, T6T++.

Todo esto es inevitable si el blanco juega 4. R2C. ¿Qué otra cosa puede hacer? La disyuntiva es 4. R2C, o 4. C1A. Hemos visto la primera; veamos la segunda: 4. C1A, D×C; 5. R2T, T3T+; 6. R3C, T6T++. Luego, la salvación del juego blanco, si es posible, debe estar en la jugada 3.

Reconstruyamos: 1., D8R+; 2. T×D, P7A+; 3. D×A, P×T(D)+; y 4. R2C, o C1A, pierden. Evidentemente no hay otras jugadas; luego, debe analizarse si no hay jugada mejor que 3. D×A. Poco hay que elegir. El blanco en la tercera jugada sólo puede efectuar dos movidas: 3. D×A, y 3. C3A. La primera pierde. Veamos la segunda: Tenemos, 1., D8R!; 2. T×D, P7A+; 3. C3A, P×T(D)+; 4. R2C, A×C+; 5. R2T o R3T, T3T+; 6. D4T, T×D++. Pero en la 4ª jugada, el rey pudo ir a 2T en lugar de 2C. Mas en ese caso jugaríamos: 4. R2T, T3T+; 5. C4T, T×C+; 6. D×T, D×D+; 7. R1C, T8A+, y mate a la siguiente. Y si 5. D4T, T×D; y a 6. C×T seguiría igual que el anterior, y a 6. R2C, D8T+; 7. R2A, D×C; y mate a la siguiente. Repasemos lo analizado: a 3. C3A, P×T(D)+; 4. R2C, o R2T. Si 4. R2C, el mate es inevi-

table, como hemos visto. Si 4. R2T, sigue T3T+, y a 5. C4T o D4T, el negro gana, según también se vio. ¿Qué otra cosa puede jugar el negro? Tan sólo puede intentar 5. R2C; pero seguiría D8T+; 6. R2A, D×C; y mate a la siguiente. Luego, una vez que el blanco ejecuta como 3ª jugada D×A, o C3A, su juego está perdido, y como no tiene otras, necesita rectificar su jugada segunda para salvar el juego. Si 1., D8R+, no puede contestar T×D. Pero, ¿qué otra cosa puede intentar? La única posibilidad estaría en 2. C1A, pero en ese caso, T3T+; 3. R1C, P7A+; 4. T×P (única), T8T++; y si 3, en lugar de R1C, el blanco juega T2T, el negro con D7A da mate en 7C, o, en caso de T2D, con D×C++.

Hemos analizado todas las variantes posibles, las que demuestran que el blanco no tiene réplica posible contra la jugada D8R+ de las negras que gana en todas las variantes.

LA COMBINACION

Pasaremos ahora a estudiar algunas partidas desde el punto de vista de la combinación. En este estudio nos manejaremos de manera más razonada, mirando las cosas desde un punto de vista menos particular, y, por lo tanto, más provechoso para el aficionado, razón por la cual solicitamos su atención sobre las páginas que siguen.

PARTIDA Nº 10

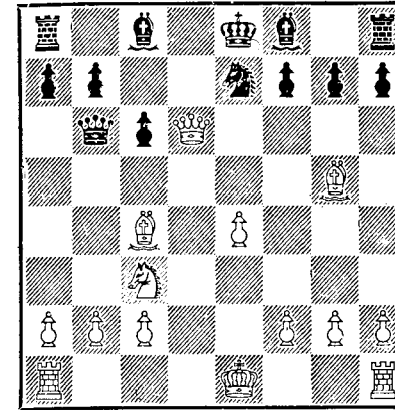
Apertura Escocesa

Blancas:	Negras:
B. Distl	Rossipal
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 P4D	P×P

4 C×P	C×C
5 D×C	C2R
6 A4AD	P3AD
7 C3A	P3D
8 A5CR	D3C
9 D×PD!

enemiga de 3C por medios directos o indirectos. Si logramos que la dama negra se aleje del dominio o fiscalización de la diagonal 1D-4TD, podremos quizá llevar a la práctica nuestro plan. La idea de la combinación que el blanco realiza es, pues, perfectamente lógica y fácil para quien sepa discernir y juegue con vistas al mate.

DIAGRAMA Nº 132



Posición después de la jugada 9 de las blancas

Primer detalle de la combinación. Las blancas, para una vista poco afinada, han ganado un peón, pero en cambio el negro puede replicar a su vez con D×PC, recuperando no sólo el peón, sino atacando al mismo tiempo dos piezas adversarias, piezas que no pueden ser defendidas simultáneamente. El blanco ha realizado, pues, una combinación, o ha cometido un error.

Pero estudiando la posición de acuerdo con nuestras experiencias anteriores, veremos cosas interesantes. Ya sabemos que el objeto de la partida es dar mate, y para dar mate se precisa dar un jaque al rey adversario no teniendo éste retirada, ya por estar bloqueado por sus propias piezas, o por estar tomadas las casillas de escape por nuestras piezas.

Si pudiéramos dar un jaque en 8D con la dama defendida, daríamos mate si no mediara la circunstancia de que la dama negra domina ese cuadro. Debemos, pues, como primera providencia, desalojar la dama

9 D×PC

El negro ha seguido el plan ideado en la jugada anterior. Entregó un peón en 3D con el propósito de buscar compensaciones en otro sector del tablero, y ahora quiere explotar el aparente error de las blancas, reconquistando no sólo el peón, sino ganando una pieza. La dama ahora ataca el caballo y la torre, y las blancas no tienen amenaza directa de mate. Deben, pues, realizar una jugada complementaria de ese plan. Como hicimos notar antes, debe apoyarse la acción de la dama, y salta entonces a la vista la movida T1D, que no sólo sustrae la torre de la acción de la dama adversaria, sino que da realidad a la terrible amenaza de las blancas.

10 T1D! D×C+

Aparentemente, una desagradable sorpresa. La captura del caballo que el blanco ha entregado en pos de su combinación de mate, tiene un complemento poco agradable, base de tantas sorpresas en ajedrez. El negro da jaque, y como el jaque debe ser siempre defendido, el plan de dar mate ha sufrido un paréntesis y el blanco ha perdido una pieza.

A simple vista, las consecuencias de este jaque no pueden ser más desastrosas para el blanco. Si el rey se mueve, podría ser capturado el alfil de 4AD con jaque, y una nueva pieza caería sin que la amenaza de mate de las blancas pudiera aún ha-

cerse efectiva. Otro detalle aparece, que complica la situación. El negro puede ahora continuar con A 5 C R, sacando el alfil de su casilla inicial, para defender con la torre el cuadro 1 D que atacan las blancas, y en el cual esperan dar mate.

Para evitar que esta jugada de alfil —que anularía todos los planes de ataque— llegue a realizarse, sería necesario efectuar una movida muy agresiva que obligara a demorar esa jugada. Sería oportuno, pues, cubrir nuestro jaque atacando la dama, ya que el alfil en ningún caso puede ser debidamente apoyado.

11 A 2 D

Las negras deben sacar la dama de la posición actual. Ya indicaremos más adelante el valor de las piezas, que por lógica el aficionado conoce, máxime después de las anteriores experiencias, de los últimos ejemplos. Cómodamente pueden sustraerse a la amenaza mediante D × A, ganando una nueva pieza.

11 D × A R

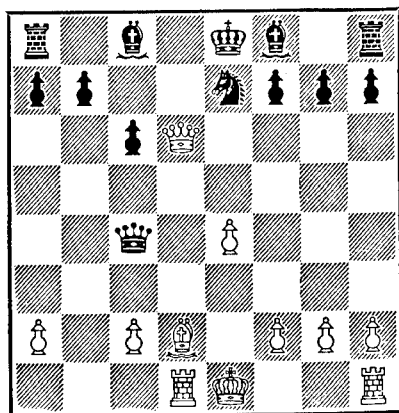
La posición se ha aclarado un tanto aparentemente y el negro tiene una amplia ventaja material. Ha ganado dos piezas, pero el blanco cuenta con la amenaza de mate, en aras de la cual ha entregado sus fuerzas. Pero un nuevo inconveniente ha surgido para dar mate. Al cubrir con el alfil el jaque de la dama enemiga, se ha obstruido la acción de apoyo que la torre ejercía sobre la dama, y el mate en una jugada es ya imposible.

No obstante, no debemos perder las esperanzas, por un detalle fundamental. La posición del rey enemigo se mantiene exactamente igual. No dispone de buenas casillas de retirada y el plan del mate es aún viable. Es necesario sacar el alfil para dar acción a la torre. Analiza-

mos primero A 5 T, pero se presenta la desagradable respuesta de las negras, P 3 A, que hace desaparecer la amenaza sobre el punto 8 D (o 1 D), según de qué bando se considere al dar escape al rey.

Es preciso, es indispensable realizar una nueva jugada agresiva que se anticipe a esa jugada liberadora de las negras, que al hacer desaparecer la situación característica del rey negro, daría por tierra con todos los proyectos de dar mate, y que ya le han costado dos piezas. Profundizando el análisis, se observa que bastaría un jaque con la torre en 8 D para dar mate, si esta pieza estuviera debidamente apoyada, y en ese tren de buscar posibilidades, audaces si se quiere, o desesperadas, dada la inferioridad de material, se puede observar que el alfil negro, desde 5 T también puede vulnerar el cuadro 8 D, base de todas las preocupaciones agresivas de las blancas, y repentinamente aparece la posibilidad de una combinación definitiva.

DIAGRAMA N° 133



Posición después de la jugada 11 de las negras

¿Y si entregáramos la dama en 8 D? Podríamos luego seguir con un doble jaque, ubicando nuestro alfil en 5 T y abriendo la acción de la torre sobre el rey, para que estas piezas desarrollen una acción con-

junta sobre el cuadro débil de 8 D. Surge, pues, la jugada sorprendente y agresiva D 8 D +, que limita el campo de réplicas adversarias a la más mínima expresión. La combinación no es, pues, de análisis difícil, por cuanto el rey negro sólo tiene una jugada para replicar, dada su precaria movilidad.

12 D 8 D + ! R × D
13 A 5 T +

El jaque doble ha sido dado y el rey no tiene ningún otro recurso que moverse, ante tan simultáneas agresiones. No tiene más que una jugada: volver a su mala posición anterior.

13 R 1 R

A costa del sacrificio de la dama el blanco ha conseguido, después de una serie de jugadas dilatorias, la posición buscada: vulnerar simultáneamente con dos piezas el cuadro 8 D del adversario, tan débil, y poder apoyar así la acción proyectada de dar mate especulando en esa debilidad. Juegan, pues:

14 T 8 D mate.

PARTIDA N° 11

Ruy López

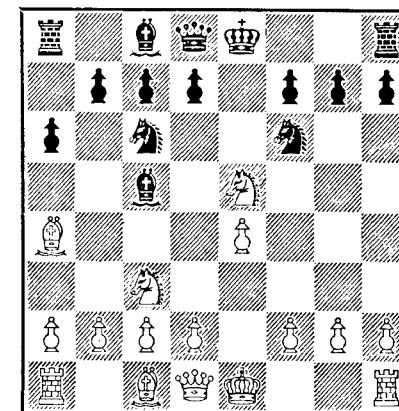
Blancas:	Negras:
Dr. Alekhine	Dr. Forester
1 P 4 R	P 4 R
2 C 3 A R	C 3 A D
3 A 5 C	P 3 T D
4 A 4 T	C 3 A
5 C 3 A	A 4 A
6 C × P

Una pequeña combinación muy practicada en numerosas aperturas. Oportunamente nos ocuparemos de las posiciones características de dobles ataques a piezas, y observaremos una serie de variantes similares a la presente, pero no podemos sus-

traernos al deseo de hacer una pequeña nota a esta jugada, que sin duda sorprenderá al principiante.

El blanco ha capturado un peón importante, pero entregado una pieza, dado que este peón estaba defendido por un caballo. No obstante, es una jugada buena y perfectamente practicable en las posiciones peculiares, en que dos piezas adversarias se colocan en la misma línea, con una casilla entremedio, y hay un peón en situación de vulnerar simultáneamente ambos cuadros. El caballo puede ser capturado por el caballo, pero al hacerlo, el blanco puede replicar con P 4 D, atacando simultáneamente ambas piezas adversarias, razón por la cual recuperará una, y además ganará un valioso tiempo en el desarrollo.

DIAGRAMA N° 134



Posición después de la jugada 6 de las blancas

6 C × C
7 P 4 D

Fácilmente se observa que la combinación era perfectamente lógica y justa. Ahora el negro debe devolver la pieza capturada y el blanco ha logrado abrir su juego. En realidad, mantiene el peón de ventaja, pero éste puede ser recuperado en varias formas, entre otras, retirando el alfil a 3 D, defendiendo el caballo, o bien con D 2 R, apoyando ambas piezas

atacadas, y asimismo, como lo efectúa el adversario de Alekhine.

7 A 5 C

Sacando el alfil de la amenaza y asimismo fijando el caballo que apoya el peón de 4 R, que el caballo de 3 A R ataca. Las negras quieren realizar un pequeño ataque que carece de consistencia.

8 P × C
La pieza ha sido recuperada.

8 C × P
9 D 4 D

Hay dos piezas negras en el centro del tablero, y las blancas pueden atacarlas simultáneamente. Con esta jugada el Dr. Alekhine comienza una combinación de ataque sobre el ala del rey, que luego se hará evidente para el aficionado principiante.

Contra un ataque de esta naturaleza sólo quedan pocos recursos defensivos. Primero debe considerarse si las piezas atacadas pueden apoyarse entre sí, o si es posible realizar una movida que defienda a las dos al mismo tiempo. Fácilmente se observa que no. El alfil corre por casillas negras y el caballo está en un cuadro blanco; no puede, pues, defenderlo directamente en ningún caso.

Vemos, pues, que estas piezas no pueden apoyarse entre sí. Es menester, entonces, desechar este plan y ver si hay alguna jugada que pueda defender ambas piezas a la vez, y se observa rápidamente que no, por la falta de acción de las demás piezas negras. Busquemos entonces una jugada de contraataque, y observemos P 4 C atacando el alfil. Rápidamente reparamos que si nosotros, contra 9., P 4 C D seguimos con D × A, hacemos obligatorio continuar con C × C para no perder también el caballo. Contra eso podríamos seguir con A 3 C, y si bien las negras han

recuperado la pieza atacada, el caballo no tiene buenas retiradas y está atacado. Sólo podría acudir a 5 T perdiendo un peón mediante A × C. Este plan no es, pues, bueno. Otra jugada de contraataque y de acuerdo con la estrategia elemental que hemos estado observando en las otras partidas sería jugar 9., D 5 T; pero a esto seguiría D × A (no D × C, a causa de D × D + ganando la dama, porque el caballo dama está inmovilizado por la acción del alfil adversario) y si D × P A +, R 1 D, ganando.

Todas estas dificultades permiten establecer en forma terminante que las jugadas de contraataque en esta posición son peligrosas, de posibilidades muy confusas. Debemos por sobre todas las cosas especular sobre los procedimientos claros y fáciles, ya que nuestra capacidad de ver y combinar es relativa. Apelamos en esta forma al último procedimiento, y el más elemental por cierto. Veamos si es posible cambiar una de las piezas atacadas por otra adversaria, para luego retirar la pieza restante. Bien es verdad que este cambio hará desaparecer el ataque que el negro proyectó, pero la posición exige este pequeño sacrificio.

9 C × C
10 P × C A 4 T
11 A 3 T

Impidiendo el enroque adversario para poder llevar a la práctica un ataque sobre el rey que terminará en mate. Otra vez observaremos claramente cómo deben desarrollarse las piezas si se desea realizar un ataque. Lo principal es reducir o limitar la acción del rey adversario. Este movimiento es no sólo una jugada de iniciativa, de ataque, sino que responde a un principio de reducción de agilidad del rey adversario, para más tarde iniciar la carga final contra su posición.

11 P 3 C D

Vemos aquí nuevamente una jugada neutra y anodina. El blanco está atacando y el negro realiza una pesada maniobra en un flanco para desarrollarse. Ante un ataque apremiante como el que se prepara, era necesario tratar primordialmente de mejorar la situación del rey. Indudablemente la posición es difícil, pero era mejor jugar P 4 C D, para seguir luego con P 3 D, aun perdiendo un peón. El rey debe cuidarse por sobre todas las cosas.

12 P 6 R!

La jugada clave del ataque. Las blancas tratan de abrir brechas sobre el desguarnecido flanco rey. El análisis no es difícil; ni hallar la jugada, obra de romanos. Los dos alfiles vulneran la situación actual del rey, inmovilizándolo. Si se logra abrir líneas sobre el mismo, el ataque debe prosperar dada su escasa movilidad. La jugada del texto especula en que este peón no puede ser capturado por el P D, a causa de la acción del alfil de 4 T D que impide que este peón se mueva, pues, como hemos dicho, el rey nunca puede ponerse en jaque. Puede ser capturado por el P A R, pero entonces las blancas podrían seguir con D × P C R, atacando la torre, que no puede moverse a causa de que siempre podría ser tomada con mate.

12 D 3 A

Las negras impiden la captura del peón caballo rey, pero, en cambio, facilitan la realización de un mate, especulando en la debilidad, acentuada por la movida de la dama, del peón de 2 D.

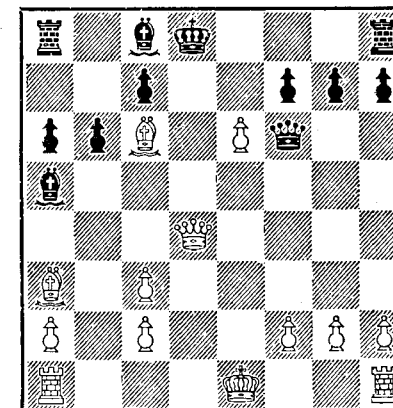
13 A × P +

Aquí también gana P × P +, pues caería el alfil negro de 1 A D, pero

debe buscarse siempre, de ser posible, alcanzar el fin primordial de la lucha que es dar mate, y las blancas luchan en busca de este resultado, amparadas en la pobre acción del rey negro, que no puede substraerse al ataque, por la acción poderosa de fiscalización de sus retiradas que ejerce el alfil de 3 T D.

13 R 1 D
14 A 6 A + !

DIAGRAMA Nº 135



Posición después de la jugada 14 de las blancas

El círculo se estrecha. El rey ya no tiene ninguna movida. Está en posición pura de mate, pero debemos considerar los factores ajenos a su propia movilidad que pueden impedir el mate. Si bien no puede moverse, puede cubrir el jaque o capturar la pieza que está dando el jaque.

Si el alfil moviera a 2 D seguiría D × A, mate. Debe, pues, desecharse este recurso. Queda, pues, D × D, eliminando la formidable dama blanca, pero ahora surge el detalle importante. Al capturar la dama blanca, las negras deben dejar indefensa la casilla 2 R, que domina con dos piezas Alekhine. Antes las blancas pudieron jugar P 7 R + (en lugar de 14. A 6 A +), ganando la dama, pues el único recurso de Forester habría sido D × P. Ahora, al jugar

14., D × D; desaparece esa única posibilidad y el peón dará mate.

14 D × D
15 P 7 R mate.

PARTIDA Nº 12

Peón Dama

(Defensa Holandesa)

Blancas:	Negras:
Reti	Euwe
1 P 4 D	P 4 A R
2 P 4 R

El blanco se decide a jugar una partida de ataque; una partida de combinación. Esta entrega de peón tiene por objeto ganar algunos tiempos en el desarrollo, y originar un juego abierto, en el que es propicio el juego de combinación. La partida se orienta, pues, desde sus primeras jugadas, por un norte determinado.

2 P × P
3 C 3 A D C 3 A R

El plan es muy racional. El blanco ataca el peón central, que las negras han ganado. El negro lo defiende, y ambos realizan simultáneamente jugadas de desarrollo. El blanco atacará ahora la pieza que defiende el peón, y la lucha sigue un ritmo perfectamente lógico.

4 A 5 C P 3 C R
5 P 3 A R

Es fácil observar que las blancas podrían haber recuperado el peón entregado, mediante A × C seguido de C × P. Pero es claro también comprender que las blancas no han realizado la pequeña combinación inicial de entregar un peón para el mero hecho de recuperarlo, sin pena ni gloria.

5 P × P
6 C × P A 2 C
7 A 3 D P 4 A

Las blancas tienen mejor desarrollo. Todas sus piezas menores actúan con eficacia y la situación amenaza convertirse en muy agresiva. El negro, sin embargo, no se ha amilanado y ha tratado de adelantarse a los acontecimientos atacando primero, pero incurre en el error de atacar sin tener un buen desarrollo.

La parte vulnerable del juego blanco es la casilla 2 C D, por la acción indirecta que sobre la misma ejerce el alfil rey. La jugada del texto responde a ese plan. Se entrega un peón, para abrir aún más la diagonal del alfil, y dar paso a la dama sobre los cuadros 3 C D y 4 T D. A la acción de las piezas blancas que actúan en puntos dinámicos y que pueden orientar su acción a cualquier sector del tablero, las negras replican con un plan determinado, sobre un ala del tablero.

Todo esto no tiene en realidad nada que ver aparentemente con la combinación en sí, pero estamos en el momento de la precombinación y nos interesa orientar al aficionado sobre el desarrollo de las operaciones dejando señalado el espíritu de la lucha, para evidenciar la lógica que dirige siempre el desarrollo de las partidas de ajedrez.

8 P 5 D D 3 C

Se inicia la combinación negra que las blancas han facilitado con el avance realizado en la última jugada, pues han valorizado el alfil. Ahora es cuando en realidad la partida adquiere para nosotros, desde el punto de vista que estamos tratando, su valor fundamental.

¿Qué intenta el negro? Por lo pronto analicemos las amenazas directas. ¿Cuáles son? Salta a la vista el ataque sobre el peón de 2 C D.

¿Qué gravedad tiene esta amenaza? Por lo pronto el blanco observa que el negro, al capturar el peón, atacará el caballo de 3 A D, y asimismo, luego podrá hacer que el alfil de 2 C R, sacando el caballo que restringe su acción (el de 3 A R), actúe sobre el caballo de 3 A D o en la gran diagonal, secundando la acción de la dama.

La disyuntiva es ésta: O se entrega el peón de 2 C D, o se defiende. Esto es lógico y claro. Comienza ahora el razonamiento del jugador. En presencia del dilema, debe escoger, y la lógica, que en ajedrez pesa en forma extraordinaria, comienza a fiscalizar el análisis. El blanco tiene todas sus piezas orientadas hacia el ataque; tiene mejor desarrollo y no desea resignarse a jugar una partida pasiva. Las defensas que aparecen no alcanzan a satisfacer. Primero, se observará que las jugadas de apoyo del peón son todas movidas precarias, que desentonan con la agresividad y dinamismo de la dama negra, que actúa sobre el peón 2 C D, e indirectamente, por ahora, sobre la diagonal 2 T D-8 C R. Tanto T 1 C D, como D 1 A, y A 1 A D, representan jugadas de corto alcance, y esclavizan una pieza importante para un pobre objetivo. Otra jugada posible, como ser C 4 T D, sería replicada con D 4 T D +, y luego con P 4 C D.

Esto no satisface como programa al blanco, que, además, funda sus pretensiones de querer jugar una partida de ataque en el hecho de tener sus piezas mejor desarrolladas.

Comienza, en mérito de esto, el jugador a considerar la otra posibilidad: la entrega del peón vulnerado. La primera jugada que considera es, indudablemente, el enroque corto, para replicar a D × P con C 5 C D, amenazando C 7 A + y también T 1 C D, siempre con gran ataque; pero el negro dispone de una réplica que impide esa combinación, que es:

a 9. O — O, P 5 A D; con jaque descubierta de la dama, ganando el alfil. Este procedimiento no es, pues, bueno. El blanco ha visto que a su jugada O — O, la respuesta adversaria, 9., P 5 A D +, le dejaba sin propia réplica satisfactoria, y busca otro medio para llegar al mismo fin.

El negro, al tomar el P C D, atacará al caballo; analicemos, pues, una jugada que apoye al caballo para luego atacar la dama y poder iniciar el contraataque. La jugada 9. D 2 D llena ese propósito, pero tiene un gran peligro. Reti analiza cuidadosamente y observa que dispone en todos los casos de una combinación ganadora que no detallamos, por cuanto la propia partida es la mejor explicación, y se lanza en la contracombinación. Acepta el duelo planteado por el negro, confiado en el hecho fundamental de que tiene todas sus piezas en actividad, y su adversario no ha desarrollado ninguna de las del ala de la dama.

9 D 2 D D × P

Euwe acepta el reto. Está inferior y confía en el ataque. Ha visto la amenaza de Reti, pero también ha entrevisto una jugada que le permitirá, si Reti sigue el plan ideado, ganar las dos torres. Esto es verdad, pero entretanto Reti también hace triunfar su otro plan que es hacer perder tiempo a la dama adversaria para que no se produzca el desarrollo de las piezas del ala de la dama enemiga, un tanto difíciles de movilizar. El ataque negro se desarrolla normalmente, y el contraataque que el blanco está gestando, también.

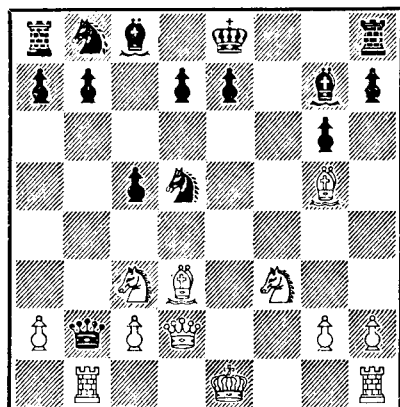
10 T 1 C D!

El blanco rompe a su vez el fuego. Esta jugada parece muy clara, pero no es así. Un jugador de mediana fuerza habría replicado ahora con

10. O—O, pero Reti ha visto más lejos y provoca definitivamente una combinación de las negras, que ha de significar la ganancia de las dos torres, pero que en cambio ha de reportar la desaparición de una de las dos piezas menores negras que actúan eficientemente.

10 C×P

DIAGRAMA Nº 136



Posición después de la jugada 10 de las negras

El negro en su proceso analítico de «mi jugada, su respuesta, mi propia réplica, etc.», ha visto menos que el blanco, y acepta el cebo tendido sin alcanzar a darse cuenta de la verdadera magnitud del ataque que Reti prepara. Ganará dos torres el negro, pero alejará definitivamente la dama de la acción central; perderá el caballo rey que cooperaba eficazmente en la defensa, y así facilitará el contraataque definitivo.

Desde un punto de vista más simple, Euwe ha analizado de la siguiente manera: Juego C×P, y obligo a Reti a jugar 11. T×D o C×C. Si juega C×C, replico con D×T+, ya que el caballo deja de apoyar la torre, y contra la nueva réplica de R2A, sigo D por la otra torre y he ganado material abundante como para triunfar. Si en cambio Reti, contra la jugada C×P sigue con 11. T×D, entonces sigo con A×C,

y luego con A×D, simplificando el juego y llegando a un final con tres peones de ventaja.

11 C×C!

Reti, más sagaz, al jugar T1CD ya había hecho el siguiente análisis: Si mi adversario juega 10., C×P, seguiré con 11. C×C entretanto las dos torres, para luego continuar con C7A+ si es imprescindible, o con una maniobra de ataque sobre el rey enemigo que no dispondrá de ninguna pieza menor que lo apoye. En cambio yo lo atacaré con mi caballo de 5D, con mi alfil de 5CR, y con mi poderosa dama, que actúa en una importante columna central, estando en cambio la de mi adversario en 1TR, en mérito a sus capturas, confinada. Reti ha visto más lejos y por lo tanto triunfa.

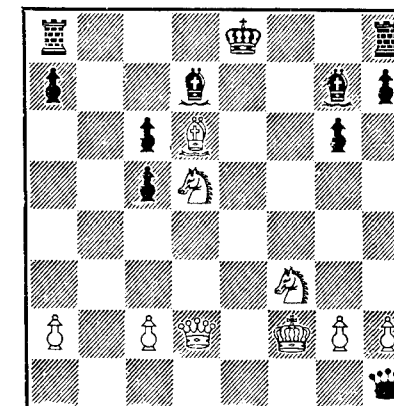
11 D×T+
12 R2A D×T

Obsérvese ahora la claridad del razonamiento de Reti: la falta de acción de las piezas negras así como el dinamismo de las piezas blancas. El ataque continúa enérgicamente, antes que las negras se desarrollen.

13 A×PR P3D

Dando juego al alfil dama. Si 13., C3AD; seguiría A6D, ganando con mayor facilidad que con la movida del texto, por la amenaza de D2R+, etc. Analicemos la posición y se harán claras la intensidad del ataque y la pobreza de acción de las negras. Veamos, pues: 13., C3AD; 14. A6D, ¿qué puede hacer el negro? Observemos primero lo que pasaría si tratara de sacar al rey de la mala posición actual. Si, por ejemplo, 14., R1D; entonces 15. D5C+, R1R; 16. A×P+, P×A; 17. D×P+, R1D; 18. A7A mate. Si en lugar de 14., R1D; las negras jugaran

DIAGRAMA Nº 137



Posición después de la jugada 16 de las negras

17 D2R+! Abandonan.

Si 17., R2A; seguiría 18. C5C+, R1C; 19. C7R+, R1A; 20. C×PC+, R1C; 21. D4A+, A3R; 22. D×A mate.

Si, R1D; seguiría en cambio este otro bonito mate: 18. A7A+, R1A; 19. D6T mate.

14., R2A; seguiría entre otras 15. D4AR+ (también ganaría C5C+), R1C; 16. C7R+, C×C; 17. A4A+, C4D; 18. A×C mate.

Si el negro deja, pues, el rey quieto y juega 14., A5D+; seguiría 15. C×A, C×C; 16. D5C (si D3R, seguiría C3R, con mayor resistencia), C3A (para evitar mate en 7R, ya que si 16., R2A, las blancas darían mate en dos, por medio de D6A+ y C7R o D7R mate, según los casos, y si en cambio 16., T1A+, seguiría 17. A×T, con la misma amenaza, y si entonces 17., R×A; 18. D7R+, seguido de C6A mate); 17. D6A, con mate inevitable.

14 A×P C3A

Hemos llegado a la misma posición analizada antes, pero ahora las negras han dado agilidad a su alfil dama. Sin embargo, esto, con ser plausible, no alcanza a evitar el mate que Reti ha previsto.

15 A5C!

Una jugada de gran lógica. Reti ha hecho, sin duda, la siguiente reflexión: La única pieza que no desempeña un rol de gran importancia en los mates posibles es mi alfil de 3D. En cambio, el caballo negro defiende la casilla vital de 7R, que vulnera mi agresivo alfil de 6D. ¿Qué mejor entonces que anular la acción de esa pieza eficaz en la defensa, con mi alfil, ineficaz para el ataque? El mate en pocas jugadas es ahora inevitable.

15 A2D
16 A×C P×A

Si 16., A×A, el procedimiento ganador es aún más rápido. Veamos: 16., A×A; 17. D3R+, R2A (si R2D, 18. D7R+, seguido de D7AD mate); 18. C5C+, R1C; 19. D6R mate.

PARTIDA Nº 13

Torneo de Portsmouth de 1923 Zukertort (irregular)

Blancas:	Negras:
Alekhine	Drewitt
1 C3AR	P4D
2 P4CD	P3R
3 A2C	C3AR
4 P3TD	P4A
5 P×P	A×P
6 P3R	O—O
7 P4A	C3A
8 P5D	A3C
9 CD2D	D2R
10 A3D	T1D

Todas estas movidas son previas a la rotura de las hostilidades. Observe el aficionado estudioso que ambos jugadores están realizando movimientos preparatorios de un plan de acción, y que no ponen las piezas de

sus respectivos bandos en contacto directo con las del adversario. ¿Qué está intentando el blanco? Alekhine busca ubicar una pieza en 5 R y tratará de abrir las líneas sobre el rey enemigo a sus alfiles, para justificar la acción de los mismos.

¿Qué pretende hacer el negro? El negro está proyectando un plan a base de emplazar sus piezas en el ala de la dama, ya que abrir líneas en el centro favorecería las amenazas enemigas. Conocemos el deseo de ambos adversarios. Veamos ahora cómo se ingenia cada cual para el logro de sus objetivos.

11 O—O A 2 D
12 C 5 R!

Se inicia la ofensiva. Es ésta la primera pieza blanca que busca el contacto con las piezas negras. El combate principia recién. Hasta ahora sólo hemos observado los preparativos de cada bando, para encontrarse en este momento en las mejores condiciones estratégicas.

¿Qué conseguiría el blanco si el negro jugara C × C? Observaremos más adelante una serie de partidas que aclararán todas nuestras dudas. Se verá en el transcurso de las mismas que de la oportuna eliminación del caballo de 3 A R depende el éxito de muchos ataques sobre el flanco rey. El blanco tiene una posición de ataque, ya que sus alfiles apuntan sobre el flanco del rey adversario. Si 12., C × C; seguiría 13. P × C, y el caballo no tendría otra retirada que a 1 R. En ese caso el punto 2 T R negro quedaría muy débil, ya que el caballo habría dejado de prestarle su apoyo y podría sobrevenir una maniobra a base de P 4 A R - T 3 A R - T 3 T R y D 5 T y quizá, entremedio de ese plan, no podría aparecer una posición de sacrificio previo del alfil en 7 T.

Es decir, con esta movida, Alekhine inicia su combinación de debili-

tamiento del flanco rey enemigo, para realizar más tarde la gran combinación que tendremos la fortuna de analizar.

12 A 1 R

El negro se retira. Ha efectuado el análisis y ha visto sus riesgos. Trata pues de conservar su valioso caballo en 3 A R, que le pone a cubierto de los peligros inmediatos de una ofensiva enemiga.

13 P 4 A R

Sigue el blanco preparando el ataque ganador. Alekhine ha raciocinado con una lógica formidable. Ha pensado sin duda así: mi jugada (P 4 A R) apoya al caballo de 5 R ¿cuál es la respuesta de mi enemigo? Si C × C, seguiría P A × C y el ataque antes enunciado tendría aún más fuerza. Ha considerado, pues, la respuesta y su propia contestación. Asimismo, esta jugada da paso a la torre rey para que coopere en el ataque que se proyecta sobre el ala del rey. La jugada está animada del factor ya más complejo y básico, que luego explicaremos detalladamente: tiene otro plan, ya que entraña una nueva amenaza para el adversario.

13 T D 1 A

Sigue el negro acumulando fuerzas en el ala de la dama, ya que en el centro se encuentra el incómodo caballo que inmoviliza la situación, y en el ala del rey, las piezas blancas dominan.

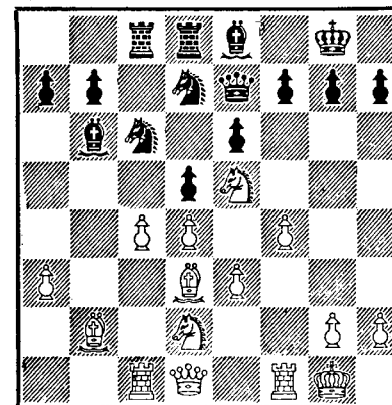
14 T D 1 A

Esta jugada, ¿con qué propósito puede ser efectuada? No concuerda aparentemente con las otras, ya que el ataque se prepara sobre el flanco rey, pero por algo debe haber sido ejecutada. Como el ataque es muy sólido en el ala del rey, el blanco pri-

mero elimina todas las posibilidades del negro del flanco dama. Es una jugada que podremos llamar de neutralización de amenazas enemigas.

14 C 2 D

DIAGRAMA Nº 138



Posición después de la jugada 14 de las negras

La situación del caballo de 5 R molesta a las negras y algo intentan con este retroceso, al sacar voluntariamente un caballo tan bien ubicado como el de 3 A R. ¿Qué intenta, pues, el negro? Salta a la vista una jugada que eliminará el caballo de 5 R, que es P 3 A R, dando asimismo juego al alfil de 1 R. ¿Qué contesta Alekhine?

15 C × C (3 A)

Es ésta una jugada excelente. Como no puede evitar la eliminación del caballo de su casilla anterior, Alekhine lo cambia por uno adversario y prepara una combinación, especulando con la situación trabada de las piezas enemigas. Alekhine ha considerado las dos únicas réplicas adversarias, que son: T × C o P × C. Pues bien, contra T × C, ha observado que podría seguir con P 5 A, atacando al alfil. Esta pieza debe moverse, ya a 2 A, a lo que podría seguir A 5 C ganando calidad (cambio de alfil o caballo por una torre), o bien continuar con A 4 T, a lo que

podría seguirse con C 3 C, atacando nuevamente el indefenso alfil de 4 T que si se retira a 2 A llevaría a la misma posición de antes, y si es apoyado por medio de P 3 C D, con A 5 C seguido de C × A, se llegaría a una posición muy buena de ataque, ganándose por lo menos un peón.

Vemos, pues, cómo se ha desarrollado el proceso analítico del jugador que conduce las blancas. Ahora, si en lugar de 15., T × C; siguiera P × C, hay un nuevo análisis a efectuar. Igualmente surge la jugada P 5 A, atacando el alfil. Si esta pieza se retira a 2 A, seguiría D 4 T atacando el peón de 6 A D y del cuadro 7 T D. Si el alfil va a la otra casilla de que dispone (4 T D) podría continuarse con 17. C 3 C, atacándolo nuevamente. A esto no habría otra jugada para el negro que replegarse a 2 A, y entonces no es claro ver cuál es la ventaja material que podría reportar la variante. Sin embargo, profundizando un poco, el analista observa que los peones de 3 A D y de 2 T D del enemigo están muy débiles y puede preparar una incursión sobre los mismos, por medio de A 3 A, para seguir con C 5 T y luego D 4 T D.

Al llegar a esta posición, el analista cree que su posición en este caso sería satisfactoria, como es verdad, y debido a esto ha ejecutado la combinación antes comentada.

15 T × C

El negro también ha visto lo mismo que el blanco, y opta por realizar una contracombinación que no es buena. Se decide a entregar una pieza por tres peones, consecuente en su empeño de atacar en el flanco dama y de abrir líneas en el mismo.

16 P 5 A C × P

Los análisis progresivos de «mi jugada, su respuesta, mi propia réplica», han llevado a Drewitt a la con-

clusión de que sólo esta maniobra de sacrificio le puede dar chances de continuar la partida. Con esta movida, ha calculado lo siguiente: He comido un peón y al retomar con el alfil, atacaré simultáneamente dos nuevos peones enemigos, asegurándome, pues, la captura de uno más. En síntesis, que ha cambiado tres peones por una pieza, y como sabe que la técnica fría del valor de las piezas dice que tres peones equivalen a un caballo, cree haber realizado un cambio bueno, ya que por lo pronto ha desbaratado las amenazas adversarias antes enunciadas. En cualquier caso, es evidente que ésta es la mejor perspectiva para Drewitt.

17 P × C A × P
18 T3AR!

Alekhine, más observador que su adversario, ha entrevisto un detalle que en el calor del análisis escapó al negro. Atacados los peones de 3R y de 3TD, defiende el primero mediante una jugada de doble intención. La torre desde 3AR apoya al peón y asimismo amenaza cooperar en una combinación que el blanco ha previsto. Al comentar en la jugada 10 la partida y esbozar los planes, dijimos que al blanco le convenía abrir brechas a sus filas sobre el rey enemigo. El negro, al efectuar su combinación que creyó salvadora, o por lo menos la mejor, se ha visto en la necesidad de eliminar el peón que estaba en 4D de las blancas y en esa forma el alfil de 2CD también coopera decididamente en la ofensiva sobre el rey enemigo. Las líneas se han abierto, y el ataque de sacrificio no tardará en producirse.

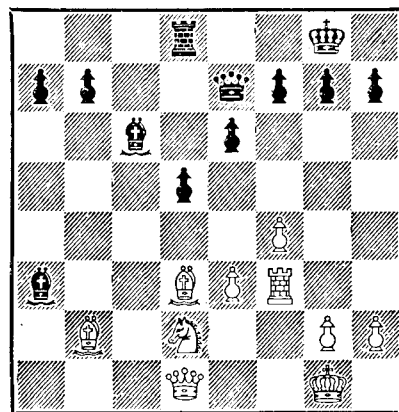
18 A × PT
19 T × T!

¿Por qué, preguntará el aficionado, este signo de admiración a una jugada que nada hace directamente

en favor del ataque que todos sabemos ha de cristalizar pronto? Simplemente por cuanto para poder efectuarlo, esta jugada es indispensable, ya que el blanco proyecta un doble sacrificio de alfiles para abrir totalmente la posición del rey enemigo, y entrar luego con la dama y la torre y dar mate al desmantelado monarca. Uno de estos sacrificios es sin jaque, como se verá, y de estar la torre donde estaba recién, el negro podría, mediante T × T, fijar la dama blanca y anular el ataque. Este cambio es, pues, sólo un paréntesis necesario a la gran ofensiva que sobre el desguarnecido y atacado flanco rey negro se cierne.

19 A × T

DIAGRAMA Nº 139



Posición después de la jugada 19 de las negras

20 A × P +!

Se inició la combinación final. Las blancas han capturado un peón y el negro puede comer el alfil. El negro, que no desea quedar con inferioridad material y siempre estar bajo los fuegos del mismo ataque, opta por comerse la pieza.

20 R × A
21 T3T+ R1C

Unica. Si R3C, seguiría D5T++.

22 A × P!!

La clave de la combinación. Este segundo sacrificio del alfil es formidable y quita todas las esperanzas de una huida por vía 1A y 1R al rey negro. Esta forma de abrir las columnas de torre rey y caballo rey, cuando el adversario está enrocado, es típica de los ataques contra el enroque corto, siendo sin duda una de las más espectaculares. En una partida jugada entre Lasker y Bauer en el torneo de Amsterdam de 1889, y en el de San Petersburgo de 1914 entre Nimzovich y Tarrasch, se produjo un sacrificio similar en su base medular al de la presente partida. Observemos que para la realización de la combinación el blanco ha considerado primero la eliminación del caballo de 3AR adversario, luego la apertura de diagonales para los alfiles, y más tarde, la rotura del frente de peones del enroque, para abrir las columnas de caballo rey y de torre rey.

22 R × A
23 D4C+ R3A

Si R1A, seguiría T8T mate.

24 D5C mate.

PARTIDA Nº 14

Jugada en el Torneo de Carlsbad, 1929
Fianchetto Dama

Blancas:	Negras:
Nimzovich	Euwe
1 P3R	C3AR
2 F3CD	P3CR
3 A2C	A2C
4 P4AR	P3D

La apertura efectuada por el blanco responde a un principio estratégico que no detallaremos mayormente por escapar al objeto de este capítulo y no querer sembrar con-

fusiones en el espíritu de los aficionados. No obstante, señalaremos que por transposición de jugadas se ha llegado a una apertura Bird que crea siempre una dificultad: el desarrollo del caballo dama. Esta pieza no puede ir a 3T, porque su radio de acción es pequeño, ya que sólo vulnera el cuadro 4A, desde donde no puede retirarse a ninguna de las casillas centrales por estar todas ocupadas por peones. En 3AD, su casilla lógica, anula la fuerza ofensiva de su alfil, en beneficio de la del alfil adversario de 2CR, y si se juega P3D, para luego ubicar el caballo en 2D, se debilita un tanto la configuración de peones centrales, y se bloquea al alfil rey.

Explicamos esto por cuanto la partida nos probará lo mismo y porque toda ella gira alrededor de la falta de acción de este caballo, que en cierto momento el blanco entrega tendiendo una magnífica celada.

5 D1A

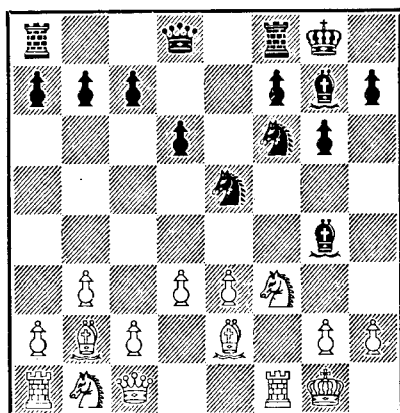
Prestando apoyo al alfil, detalle imprescindible en algunas variantes posibles. Si por ejemplo las blancas quisieran realizar una maniobra agresiva mediante 5. P4R, habría seguido 5., P4R; 6. P × P, C5C, y ahora se ve que el alfil de 2CD necesita estar apoyado, para poder seguir con P × P sin los riesgos de perder una pieza, pues el alfil negro domina indirectamente al alfil blanco. Igualmente, contra 5. A2R, las negras podrían liberar su juego con P4R; ya que contra 6. P × P, seguiría 6., C5C!; 7. C3AR (no A × C por 7., D5T+ seguido de D × A), C3AD; y siempre las negras podrían explotar la situación del alfil de 2CD adversario, realizando combinaciones con esa base.

Por ese motivo, Nimzovich, que en sus análisis ha visto que la situación sin apoyo de su alfil dama era base de varias combinaciones del

enemigo, en el deseo de restar esas posibilidades, consolida la situación del alfil.

5	O—O
6	C 3 A R	A 5 C
7	A 2 R	C 3 A
8	O—O	P 4 R
9	P × P	C × P
10	P 3 D

DIAGRAMA Nº 140



Posición después de la jugada 10 de las blancas

En este momento el blanco debió jugar C 3 A D. No es posible demorar tantas jugadas el desarrollo de una pieza, no sólo por lo que significa su falta de cooperación en la lucha general, sino por cuanto traba la acción de otras, también valiosas. Veremos cómo explota Euwe esa deficiencia.

El razonamiento de Euwe es muy claro y lógico: «Mi adversario, al avanzar el peón dama, ha dejado sin el apoyo de un peón el de 3 R. Esto es una debilidad. Ahora bien; si mi adversario logra jugar P 4 R, este peón débil se convertirá en una cadena de peones muy sólidamente apoyada entre sí. ¿Cómo hacer para evitar este avance? Es evidente que la jugada P 4 D impide el avance, ya que, de hacerlo, el blanco perdería un peón».

Indudablemente, si esto impide un mal debe hacerse, pero ahora surge

la otra parte del razonamiento. Euwe ha visto la jugada P 4 D, y la haría inmediatamente, a no surgir los factores negativos de la jugada. ¿Cuáles son? El caballo 4 R está apoyado por el peón que avanza a 4 D, y si se juega P 4 D, esta pieza queda perdida. Euwe ha visto su jugada y la formidable réplica de su adversario. ¿Qué consecuencia saca de todo esto? Pues muy simple; piénsela el aficionado sin seguir más adelante y por lógica la encontrará. Para avanzar el peón es preciso sacar el caballo, ya que si se pierde un tiempo, Nimzovich jugará P 4 R, y el plan de continuar con P 4 D habrá fracasado. Si es posible capturar una pieza enemiga con nuestro caballo de 4 R, luego podremos continuar en seguida con P 4 D. Salta a la vista entonces la jugada C × C +, que además tiene la ventaja de ser con jaque, lo que obliga a la inmediata captura de la pieza.

El proceso analítico del negro se ha extendido. Ha debido ver la jugada, la respuesta, y la réplica nuestra, salvando en ese análisis un accidente táctico que impedía la realización de un plan. Juega, pues, Euwe:

10	C × C + !
11	A × C	A × A

Una jugada intermedia que favorece el plan general.

12	T × A	P 4 D !
13	D 1 A	C 5 C
14	A × A	R × A
15	P 3 T R	C 4 R
16	T 3 C	P 4 A R

Una nueva pieza se opone al avance del peón rey blanco, y las negras han logrado crear, mediante el proceso analítico que antes describimos, una definitiva preocupación para las blancas en el peón de 3 R. Como también escapa al objeto de este capítulo el estudio de las debilidades estra-

tégicas, sólo esbozamos el problema de la debilidad para que cuando volvamos sobre él, el aficionado que haya seguido este curso de enseñanza conozca su existencia.

17	D 4 A	D 3 A ! !
----	-------	-----------

Euwe sigue razonando lógicamente. Pongámonos en la situación de él, e intentemos imaginar ese razonamiento. «El caballo dama de Nimzovich no ha salido de su casilla de origen. La diagonal central está abierta y la dama, desde 3 A, ataca indirectamente esa torre, pues el caballo de 4 R, que restringe su acción, puede de un solo salto ubicarse en 6 A R dando jaque, y si bien el blanco puede capturarlo, yo replico con D × T, ganando calidad y amenazando seriamente el caballo inmóvil de las blancas.»

18	P 4 D
----	-------	-------

Anulando todas las amenazas del negro, pero se continúa beneficiando el plan de Euwe de la jugada 10. Al avanzar el peón dama, el peón rey queda para siempre confinado en 3 R, ya que ha perdido el punto de apoyo para avanzar eventualmente a 4 R. Ahora sería fácil para el negro acumular en un final, sobre él, las piezas ofensivas.

18	C 2 A
19	D × P A D

Nimzovich ha caído en una celada estratégica, pero bien es cierto que no tenía nada mejor que hacer. En un final estaría perdido, y arriesga el todo por el todo. Euwe ha jugado toda la partida sin perder de vista la falla original del planteo adversario, que ya indicamos: la falta de acción del caballo de dama enemigo. Ha visto que una vez avanzado el peón dama, esta pieza podría entrar en acción por vía 3AD o 2D, y entonces ha comprendido que era

necesaria la cooperación de alguna otra de sus piezas para impedirlo, o sacar provecho de esa deficiencia. Si fuera posible ubicar una torre en 1 A D sin estar el peón negro de 2 A D, el plan sería realizable, y en mérito a este análisis profundo —que no detallamos antes al jugar 17., D 3 A ! !, para no confundir al lector principiante— Euwe realizó esa jugada que coronamos con dos signos de admiración, por sus múltiples objetivos: aparentemente ataca la torre enemiga, pero en realidad invita al adversario a realizar una maniobra ganándole un peón, pero que le permitirá abrir la columna A D, estratégicamente valiosa en esta posición.

19	T D 1 A D
20	D × P	D 5 T

Esta jugada es buena, pero aun había otra mejor para explotar la famosa deficiencia estratégica de la posición blanca: el caballo dama. Euwe pudo jugar 20., D 3 D; atacando igualmente la torre, pero con mayores amenazas. Si a esto hubiera seguido 21. T 3 A, T × P A y las blancas no podrían continuar con C 3 T, atacando la torre, por la acción de la dama de 3 D que toma ese cuadro. Era, pues, más consecuente que la del texto con el plan de anular definitivamente la acción del caballo. Las blancas habrían seguido entonces con 22. T 2 A, a lo que las negras ganarían mediante T 8 A +; 23. T 1 A (única), D 3 R!, amenazando D × P R, que no puede ser evitado. Si 24. T × T, D × P +; 25. R 2 T, D × T; seguido de D 7 C, ganando; siempre en mérito a la mala situación del caballo.

21	R 2 T	P 5 A
----	-------	-------

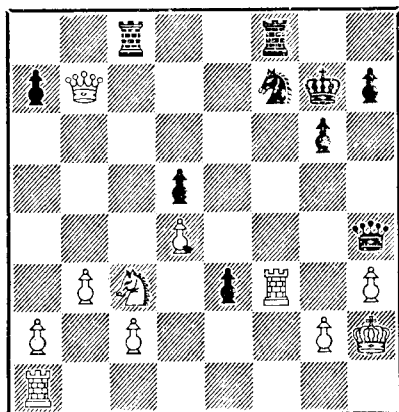
Es ésta una partida típica de combinación, como las anteriormente descritas, pero que termina en una celada magistral, con la que el

blanco se salva de una situación desesperada.

22 T3A P×P
23 C3A!!!?

El golpe de ingenio; la celada magnífica. Esta jugada no salva la partida, pero ofrece una irresistible tentación para el negro, que deja de ganar el encuentro, consecuente con su plan de capturar el caballo adversario, que ahora generosamente se ofrece a su voracidad.

DIAGRAMA Nº 141



Posición después de la jugada 23 de las blancas

23 T×C?

El error. La excesiva gula de los ajedrecistas es la causa del éxito de innumerables celadas. Contribuye al éxito de las mismas, en muchas ocasiones, otro factor poderoso, que es la falta de tiempo para meditar las réplicas de que se dispone en los torneos. En éstos, el ajedrez tiene una cortapisa, que es el límite del tiempo para pensar, lo que justifica muchos de los errores que en algunas partidas observan y observarán los aficionados principiantes.

Ya veremos por qué causas pierde esta jugada. Lo que interesa ahora es saber cómo podía ganar el negro, y lo mostraremos: en lugar de T×C,

debió jugar 23., D×P; atacando el caballo. Si 24. T×C+, T×T; 25. D×T, D4R+ (las negras, para ganar, deben, como se ve, entregar una pieza en lugar de capturar la que se le ofreció espontáneamente); 26. R1C, P7R; 27. T1R, T8A+!; 28. T×T, D6R+; 29. T2A, P8R+ (D) ganando fácilmente.

Si en cambio juegan 24. TD1AR, D4R+; 25. R1T, T2A; 26. T×PR, D×C!; 27. T×D, T×D, ganando la pieza sin los riesgos de la variante del texto.

Como se ve, la celada no es elemental, ni mucho menos. Hemos buscado expresamente una celada de este tipo para comentar, ya que damos en otra parte de este mismo volumen diagramas con celadas elementales. A menudo, la celada es tan profunda que se confunde con la combinación, pero existe la variación fundamental de que la celada siempre tiene una falla, que puede ocasionar la derrota.

Nimzovich, que se ha visto perdido, apeló al mejor de los recursos. Ha debido hacer un doble razonamiento. Primero, el de índole psicológica: sabe que su adversario tiene la vista fija en el caballo dama inmovilizado, y que ha orientado toda su combinación alrededor de esa pieza. La ofrece, seguro de que aquél no se resignará fácilmente a dejar de capturar la pieza por la que tantas maniobras complejas ha venido realizando.

El otro aspecto es el de la dificultad de las variantes del plan ganador. Las hemos detallado ya, y habrá observado el aficionado que encierra sutilezas que bien pueden escapar al análisis mental del más acabado de los maestros, y en vista de ello, se decide a ensayar el recurso salvador. El plan de Nimzovich es jugar rápidamente TD1AR, para especular sobre la situación del caballo de 2AR del enemigo. Otro jugador me-

nos hábil habría tratado de explotar esto sin sacrificar el caballo, jugando, por ejemplo, C3T, lo que habría casi obligado al negro a replicar D×PD, o también P7A, que son variantes ganadoras. Al ubicar el caballo en 3AD tienta al rival, y asimismo resta algo de vigor a la jugada D×PD, que ya deja de atacar la torre de 1TD, y toma el cuadro 7R, impidiendo el avance del peón. Es, pues, mejor, y crea mayor número de perspectivas.

24 TD1AR P7R

El peón en que confía Euwe para ganar a pesar de todo.

25 T×C+ T×T
26 D×T+!

La jugada ganadora. Mala habría sido la aparente jugada T×T+, a causa de 26., R1C!; 27. T7C+, R1T; ganando, por la amenaza de D6C+ seguido de P8R (D) mate. Esta jugada, en cambio, permite al blanco realizar una instructiva maniobra que conduce al negro a una posición de mate inevitable, a pesar del famoso peón de 7R y la amenaza tardía de D6C+.

26 R3T

Si R1A, seguiría D8A mate.

27 D8A+

Euwe abandonó por la siguiente amenaza: Si 27., R4C; seguiría: 28. D6A+, R4T; 29. P4C+, D×P; 30. P×D+, R×P; 31. T4A+, y luego T5T mate. Si en lugar de 27., R4C; las negras jugaran 27., R4T; el plan sería el mismo, pero con una trasposición de jugadas: primero 28. P4C+, D×P (si R4C, seguiría 29. D4A mate); 29. P×D+, R×P (si R4T); 30. D6T+, seguido de T4A mate);

30. D4A+, R4T; 31. T1C, con mate inevitable. Si P3TR para evitar D5C mate, seguiría D4C mate, pues el peón habría quitado al rey la casilla de escape de 3T.

EJERCICIOS PARA EL DESARROLLO DE LA VISION MEDIATA

Con lo que hemos visto basta para observar cuáles son los fundamentos de la facultad de combinar. Dada una posición el jugador supone una jugada, y, procediendo mentalmente como si estuviera hecha, medita sobre las contestaciones del adversario. Si ataca, piensa cómo podrá defenderse su rival. Si se defiende, piensa qué jugadas puede intentar su contrincante para reforzar su ataque. Una vez localizadas las respuestas (o la respuesta, en el caso de que haya una única o evidentemente mejor que las demás), empieza a pensar cuáles serían sus posibilidades en tal posición, para determinar una jugada propia, y así sucesivamente, hasta llegar, tras 2, 3 o más jugadas —rechazando unas movidas y aceptando otras— a una posición satisfactoria. Pero para eso debe tener la facultad de poder considerar una posición posible como si realmente estuviese en el tablero, delante de sus ojos.

El jugador mira el tablero; pero evoluciona con las piezas, previendo jugadas, y debe ser capaz de retener claramente la posición resultante y de pensar sobre ella cual si estuviese efectivamente dada sobre el tablero. Esa posición posible puede tener, con la posición real de las piezas, el cambio mínimo de que una pieza se haya trasladado y ocupe otra casilla de la que, en el momento, está ocupando; pero puede también haber muchos cambios. De más está decir que cuantos más cambios sufre la posición actual, más difícil es ver con claridad la posición resultante de esos cambios; pero en todo caso

no hay posibilidad de combinar si no se puede considerar las posiciones posibles como si fuesen actuales y verlas claramente como tales.

Para ello es menester, desde luego, ejercitarse (y hay ejercicios muy sencillos que desarrollarán la capacidad de ver y de retener las posiciones futuras).

Aquellos aficionados que tengan interés en progresar rápidamente y quieran aumentar su capacidad de ver, harán bien en efectuar los siguientes ejercicios, que les serán de grandes y fructíferos resultados.

Ejercicios:

1º Reprodúzcanse partidas en el tablero. Elijase cualquiera —empíese por la primera de este libro, por ejemplo— y una vez puesta la posición inicial en el tablero, léanse dos jugadas. (Ej.: P 4 R, P 4 R; A 4 A, C 3 A D) y sin efectuar esas jugadas váyase fijando mentalmente el proceso de esas dos jugadas (dos jugadas y dos contestaciones) y trate de verse, bien claramente, la posición resultante después de efectuadas esas movidas. Háganse después en el tablero y léanse otras dos jugadas blancas con sus respectivas contestaciones, y ejecúteselas mentalmente, fijando siempre, claramente, la posición resultante, y así, de dos en dos jugadas, hasta terminar la partida. Después de efectuado este ejercicio con 10 o 15 partidas, hasta que no ofrezca ninguna dificultad, empréndase la misma tarea con otras partidas; pero considerando las jugadas de tres en tres. Léanse tres jugadas y efectúese mentalmente ese proceso, sin mover las piezas, y procurando ver bien clara la posición. Una vez tomada buena práctica, iníciase la reproducción de otras 10 o 15 partidas de 4 en 4 jugadas y de 5 en 5 jugadas, procurando no tanto aumentar el número de jugadas co-

mo lograr que la visión sea bien nítida y la fijación de las posiciones intermedias y finales, bien clara.

2º Una vez que el aficionado se sienta dueño de un regular dominio de esta visión futura del juego, será bueno que emprenda otros ejercicios más complejos, así:

Tome la posición de los diagramas de las partidas que más adelante se dan (de la Nº 15 a la Nº 114) y poniendo en el tablero la posición señalada en ellos trate, **sin mover las piezas**, por el solo cálculo mental, de descubrir cuál es el procedimiento para ganar o para dar el mate que se anuncia, en el número de jugadas que se indica, si es que hubiere tales indicaciones. Efectúe mentalmente sus jugadas, las respuestas adversarias y sus propias réplicas, hasta encontrar la solución, sin mover las piezas. Después, revítese el resultado obtenido con la continuación efectiva de la partida.

Este ejercicio tiene sobre el anterior una gran ventaja. En aquéllos era mera reproducción de jugadas; en éste es menester crear y laborar sobre posiciones posibles. Realmente la primera serie de ejercicios han sido a modo de entrenamiento para poder emprender con éxito estos otros, que son los realmente valiosos.

3º Reforzaré los efectos de estos ejercicios la solución de los 50 finales de mate que daremos al final de este mismo capítulo.

Es éste un punto que requiere singular empeño del aficionado, que debe, por la práctica y el ejercicio, acostumbrar a su mente a moverse ágilmente en posiciones futuras, posibles, y ver en ellas con claridad como si estuviesen presentes ante sus ojos.

Pero no queremos pasar adelante sin advertir al aficionado contra un error en el que fácilmente puede incurrir al encarar sus partidas.

DESARROLLAR EL JUEGO

El caso de la combinación es un caso excepcional en ajedrez, y el esquema de razonamiento que le es propio sólo puede emplearse en esos casos excepcionales. El aficionado, descuidando este principio, puede incurrir en el error de querer considerar todas las posiciones como si fuesen de combinación, con lo que recarga su trabajo de cerebración en forma excesiva y sin provecho. También es perjudicial pretender analizar hasta los detalles de posiciones excesivamente complejas, pues esa tarea insumiría mucho tiempo y exigiría un desgaste excesivo para cerebros no muy acostumbrados a la tarea de combinar. La posición ideal es siempre el justo medio. El aficionado debe forzar su atención un poco y combinar hasta donde empiece a sentir dificultades. Pero no debe proseguir análisis turbios e inciertos. Cuando siente que, yendo de jugada en jugada, va perdiendo seguridad en la posición del juego, mejor es que suspenda sus búsquedas, y que recuerde que vale más ver dos jugadas claras y bien fijadas, que avanzar con el análisis 5 o 6 jugadas en forma nebulosa e incierta, pues esto fatiga y es fuente de errores sin cuento.

LEXICO COMUN

SALIDA

Llámase así al privilegio de efectuar la primera jugada, prerrogativa que, por convención del juego, pertenece al blanco. La salida significa una ventaja, pues da al blanco un tiempo más para el desarrollo de sus piezas y sus ataques. Por esta razón se acostumbra a alternar los colores, de modo que el jugador que lleva en una partida las blancas, lleve en la siguiente las negras y así sucesivamente.

Denomínase de esta manera a la acción de poner en actividad las piezas en las primeras jugadas. Las piezas (en particular los caballos, los alfiles y la dama), cuando ocupan sus casillas de origen se dice que no están desarrolladas, pues no ejercen mayor acción sobre el juego enemigo. En las primeras jugadas se trata de hacerles ocupar casillas desde las cuales ejerzan una acción más efectiva. Eso es desarrollar las piezas o desarrollar el juego.

PRIMER JUGADOR

Llámase así al que tiene la salida, es decir, al que conduce las piezas blancas.

SEGUNDO JUGADOR

El que no tiene la salida, o sea el que conduce las piezas negras.

«SORTEAR LOS COLORES» O «SORTEAR EL JUEGO»

Cuando dos jugadores se disponen a jugar se acostumbra a decidir por la suerte quién tendrá la salida. Para ello uno de los jugadores (es correcto que el más joven ceda esta función al de más edad) oculta al azar un peón blanco en una mano y uno negro en la otra, dando a elegir los puños cerrados al contrario, a quien le corresponderán las piezas del color del peón que hubiera en la mano elegida.

APERTURA

Es la primera parte de la partida, en la cual ambos adversarios desarrollan sus piezas disponiéndolas para el ataque y la defensa. Estas operaciones preliminares, en las cuales se lucha por conseguir una disposición de piezas bien sólida que asegure las

mayores chances para el desarrollo ulterior de la partida, comprenden, a veces, 6 o 7 jugadas y, a veces, 10, 12 o aun más.

MEDIO JUEGO

Es la faz que en la partida sigue a la apertura. En ella cada partida adopta su propia fisonomía, y en base a la posición obtenida en la apertura se lucha para ganar la partida dando mate al adversario, obteniendo ventaja material ganadora o conduciendo el juego a una de las posiciones simplificadas que la teoría ha establecido como finales ganadores. Si esto no es posible, se lucha, al menos, para no perder o no arribar a un final perdido.

FINAL

Ultima faz de la partida, que se produce cuando, no obteniéndose decisión en el medio juego, se llega a una posición simplificada (con pocas piezas) y cuya conducción cae dentro de la teoría de los finales, que es la parte más fundamental del juego.

TERCERA PARTE

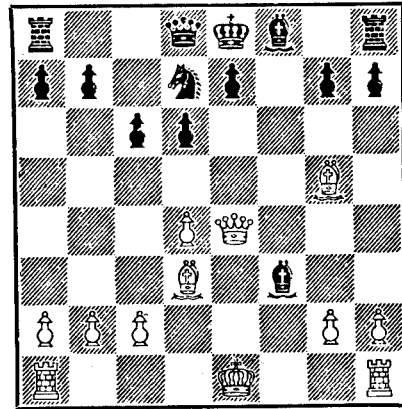
100 PARTIDAS INSTRUCTIVAS

PARTIDA Nº 15

Defensa Holandesa

Blancas:	Negras:
L. Palau	J. Nollmann
1 P4D	P4AR
2 P4R	P×P
3 C3AD	C3AR
4 A5CR	P3D
5 P3A	P×P
6 C×P	A5C
7 A3D	CD2D
8 D2R	P3A
9 C4R	C×C
10 D×C	A×C?

DIAGRAMA Nº 142
Mate en dos jugadas



Posición después de la jugada 10 de las negras:

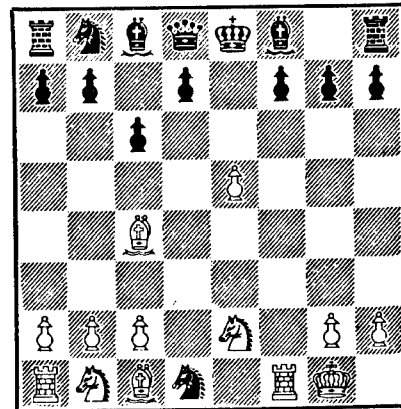
11 D6C+	P×D
12 A×P++	

PARTIDA Nº 16

Berlinesa

Blancas:	Negras:
N. N.	N. N.
1 P4R	P4R
2 A4A	C3AR
3 P4D	P3AD
4 P×P	C×P
5 C2R	C×PA
6 O—O	C×D?

DIAGRAMA Nº 143
Mate en dos jugadas



Posición después de la jugada 6 de las negras:

7 A×P+	R2R
8 A5C++	

PARTIDA Nº 17

Ruy López

Blancas:	Negras:
Berger	X. X.
1 P4R	P4R
2 C3AD	C3AD
3 C3AR	P3D
4 A5C	A5C
5 C5D	CR2R
6 P3A	P3TD
7 A4T	P4CD
8 A3C	C4T
9 C×PR	A×D?
10 C6A+	P×C
11 A×P++	

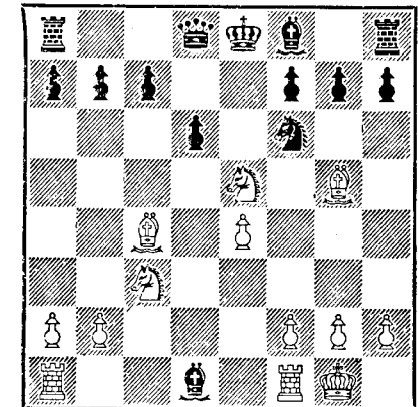
13 P3D?	D×PD
14 P×C	A2R
15 D×T	A5T++

PARTIDA Nº 19

Gambito Danés

Blancas:	Negras:
A. C. Essery	F. H. Warren
1 P4R	P4R
2 P4D	P×P
3 P3AD	P×P
4 A4AD	P3D
5 C×P	C3AR
6 C3A	A5C
7 O—O	C3A
8 A5CR	C4R
9 CR×C	A×D

DIAGRAMA Nº 145
Mate en dos jugadas



Posición después de la jugada 9 de las negras:

10 A×P+	R2R
11 C5D++	

PARTIDA Nº 20

Gambito Evans

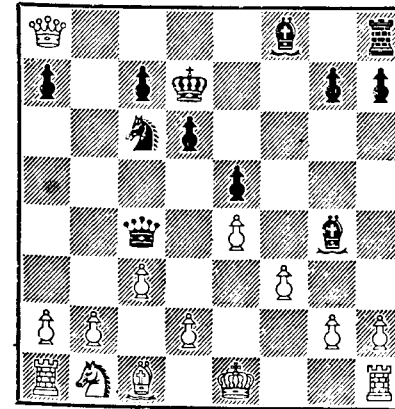
Blancas:	Negras:
P. Thyron	X. X.
1 P4R	P4R
2 C3AR	A4AD
3 A4AD	C3AD
4 P4CD	A×P
5 P3A	A4A
6 O—O	P3D
7 D3C	D2R?
8 P4D	P×P

PARTIDA Nº 18

Defensa Filidor

Blancas:	Negras:
J. de Rodzynski	A Alekhine
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A4A	P3D
4 P3A	A5C
5 D3C	D2D
6 C5C	C3T
7 A×P+	C×A
8 C×C	D×C
9 D×P	R2D
10 D×T	D5AD
11 P3A

DIAGRAMA Nº 144



Posición después de la jugada 11 de las blancas:

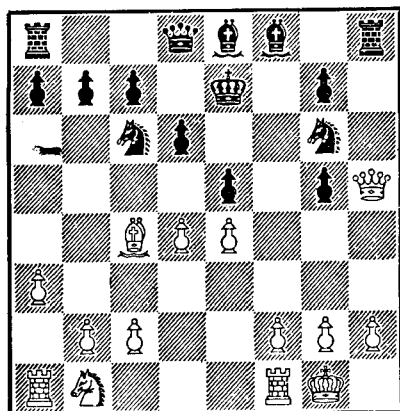
11	A×P
12 P×A	C5D

- | | | |
|----|-------|------|
| 9 | P×P | A3CD |
| 10 | P5R | P×P |
| 11 | A3TD | D1D? |
| 12 | A×P+ | R2D |
| 13 | D6R++ | |

PARTIDA Nº 21
Ruy López

- | | | | |
|-----------------|-------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Zukertort | | Anderssen | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | C3AR | C3AD | |
| 3 | A5C | CR2R | |
| 4 | P3TD | P3D | |
| 5 | P4D | A2D | |
| 6 | O—O | C3CR | |
| 7 | C5CR | P3TR | |
| 8 | C×P | R×C | |
| 9 | D4AD+ | R2R | |
| 10 | D5T | A1R | |
| 11 | A5CR+ | P×A | |

DIAGRAMA Nº 146
Mate en tres jugadas



Posición después de la jugada 11 de las negras

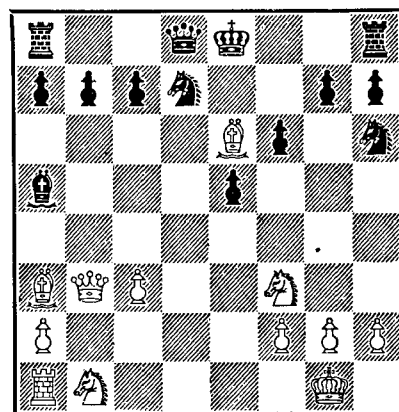
- | | | |
|----|-------|-----|
| 12 | D×P+ | R2D |
| 13 | D5AR+ | R2R |
| 14 | D6R++ | |

PARTIDA Nº 22
Gambito Escocés

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Aspa | | X. X. | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | C3AR | C3AD | |

- | | | |
|----|------|-------|
| 3 | P4D | P×P |
| 4 | A4AD | A5CD+ |
| 5 | P3AD | P×P |
| 6 | P×P | A4TD |
| 7 | A3TD | P3D |
| 8 | P5R | P×P |
| 9 | D3CD | C3TR |
| 10 | O—O | P3AR? |
| 11 | T1D | A2D |
| 12 | A6R | C1CD |
| 13 | T×A | C×T |

DIAGRAMA Nº 147
Mate en tres jugadas



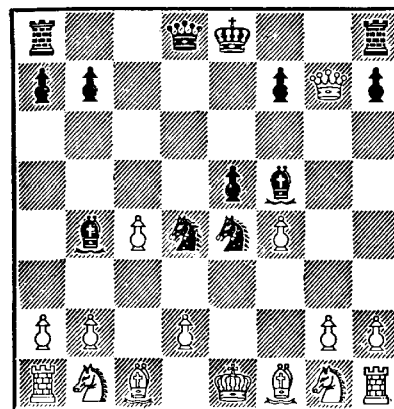
Posición después de la jugada 13 de las negras

- | | | |
|----|-------|-----|
| 14 | A7AR+ | C×A |
| 15 | D6R+ | D2R |
| 16 | D×D++ | |

PARTIDA Nº 23
Contragambito del centro

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Schalopp | | X. X. | |
| 1 | P4R | P4D | |
| 2 | P×P | C3AR | |
| 3 | P4AD | P3AD | |
| 4 | P4TD | A2D | |
| 5 | P×P | C×P | |
| 6 | D3CD | C5D | |
| 7 | D3AD | P4R | |
| 8 | P4AR | A5CD | |
| 9 | D3D | A4AR | |
| 10 | D3CR | C5R | |
| 11 | D×P | | |

DIAGRAMA Nº 148
Mate en tres jugadas



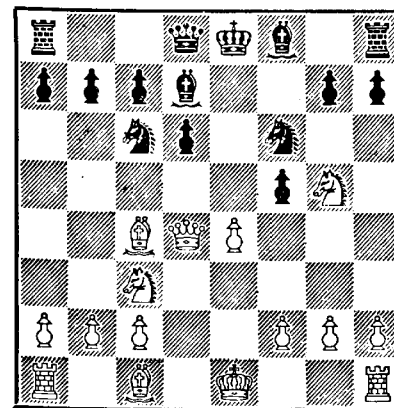
Posición después de la jugada 11 de las blancas

- | | | |
|----|-------|--------|
| 11 | | C7AD+ |
| 12 | R2R | D6D+ |
| 13 | R×D | C6CR++ |

PARTIDA Nº 24
Defensa Filidor

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| N. N. | | N. N. | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | C3AR | P3D | |
| 3 | A4A | P4AR | |
| 4 | P4D | C3AR | |
| 5 | C3A | P×PD | |
| 6 | D×P | A2D | |
| 7 | C5CR | C3A | |

DIAGRAMA Nº 149
Mate en cinco jugadas



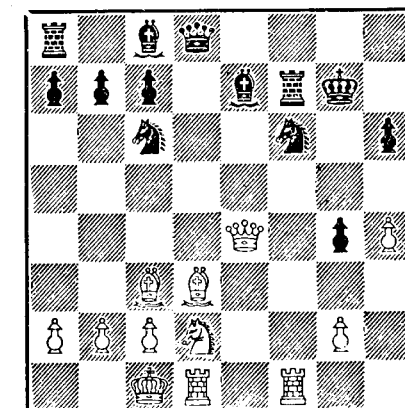
Posición después de la jugada 7 de las negras

- | | | |
|----|-------|-----|
| 8 | A7A+ | R2R |
| 9 | D×C+ | R×D |
| 10 | C5D+ | R4R |
| 11 | C3AR+ | R×P |
| 12 | C3A++ | |

PARTIDA Nº 25
Gambito Allgaier

- | | | | |
|-----------------|-------|-----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| R. Marriott | | G. Mills-Palmer | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | P4AR | P×P | |
| 3 | C3AR | P4CR | |
| 4 | P4TR | P5C | |
| 5 | C5C | P3TR | |
| 6 | C×P | R×C | |
| 7 | P4D | P4D | |
| 8 | A×P | P×P | |
| 9 | A4A+ | R2C | |
| 10 | A5R+ | C3A | |
| 11 | T1A | A2R | |
| 12 | D2R | T1R | |
| 13 | C2D | C3A | |
| 14 | O—O—O | C×P | |
| 15 | D×PR | C3A | |
| 16 | A3AD | T1A | |
| 17 | A3D | T2A | |

DIAGRAMA Nº 150



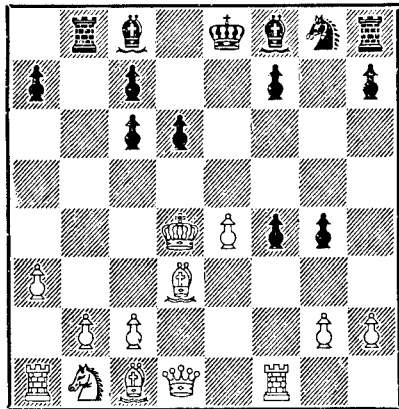
Posición después de la jugada 17 de las negras

- | | | |
|----|-------|-----|
| 18 | D7T+ | R1A |
| 19 | D8T+ | C1C |
| 20 | D7C+ | R1R |
| 21 | D×T+ | R2D |
| 22 | A5A+ | R3D |
| 23 | C4R++ | |

PARTIDA Nº 26
Gambito Rosentreter

Blancas: Mackenzie	Negras: Thompson
1 P4R	P4R
2 P4AR	P×P
3 C3AR	P4CR
4 P4D	P5CR
5 C5R	D5TR+
6 R2D	D7AR+
7 R3A	C3AD
8 P3TD	P3D
9 C×C	P×C
10 A3D	T1CD
11 T1AR	D×PD+
12 R×D

DIAGRAMA Nº 151
Mate en tres jugadas



Posición después de la jugada 12 de las blancas

12	A2CR+
13 P5R	A×P+
14 R4R	P4AR++

PARTIDA Nº 27
Bird

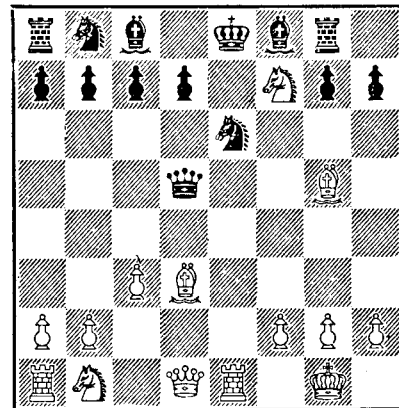
Blancas: L. Fries	Negras: C. Schlechter
1 P4AR	P4R
2 P×P	C3AD
3 C3AR	P3D
4 P×P	A×P
5 P4D	C3A
6 A5C	P3TR
7 A4T	P4C
8 A2A	C5R

9 P3R	P5CR
10 A4T	P×C
11 A×D	P7A+
12 R2R	A5C+
13 R3D	C5C+
14 R×C?	P4A++

PARTIDA Nº 28
Ponziani

Blancas: O. Blumenthal	Negras: Amateur
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 P3AD	C3A
4 P4D	C×PR
5 P5D	C1C
6 A3D	C4A
7 C×P	D2R?
8 O—O	D3D
9 A5CR	D×P
10 T1R	C3R
11 C×PA	T1C

DIAGRAMA Nº 152



Posición después de la jugada 11 de las negra

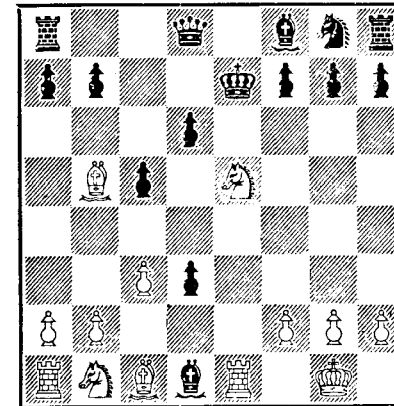
12 A6C	D×D
13 C6D++	

PARTIDA Nº 29
Gambito del centro

Blancas: Potter	Negras: X. X.
1 P4R	P4R
2 P4D	P×P
3 A4AD	P4AD

4 C3AR	P3D
5 O—O	C3AD
6 P3A	P6D
7 T1R	A5C
8 P5R!	C×P
9 C×C	A×D
10 A5CD+	R2R

DIAGRAMA Nº 153



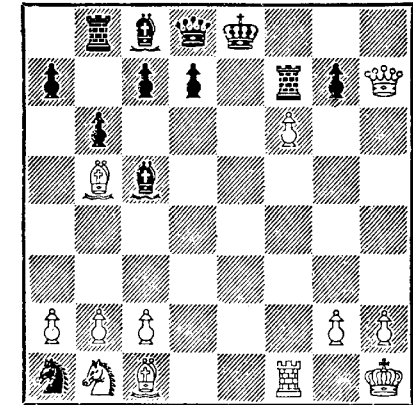
Posición después de la jugada 10 de las negras

11 A5C+!	P3A
12 C6C+	R2A
13 C6D++	

PARTIDA Nº 30
Ruy López

Blancas: Bird	Negras: Steinitz
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A5C	C3A
4 P4D	P×P
5 P5R	C5R
6 C×P	A2R
7 O—O	C×C
8 D×C	C4A
9 P4AR	P3CD
10 P5A	C6C
11 D4R	C×T
12 P6A	A4A+
13 R1T	T1CD
14 P6R	T1C
15 D×P	T1A
16 P×PA+	T×P

DIAGRAMA Nº 154



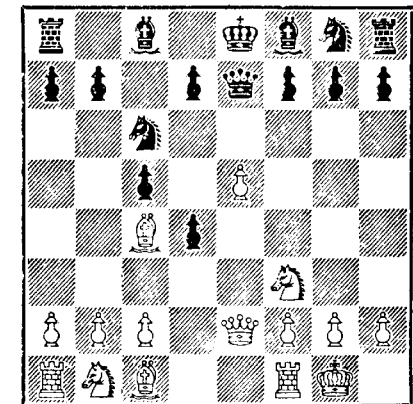
Posición después de la jugada 16 de las negras

17 T1R+	A2R
18 D8C+	T1A
19 P7A++	

PARTIDA Nº 31
Berlinesa

Blancas: N. N.	Negras: N. N.
1 P4R	P4R
2 A4A	C3AR
3 P4D	P×P
4 P5R	D2R
5 D2R	C1C
6 C3AR	P4AD
7 O—O	C3AD?

DIAGRAMA Nº 155



Posición después de la jugada 7 de las negras

- | | | |
|----|-------|-----|
| 8 | A5CR | P3A |
| 9 | P×P | D×D |
| 10 | P7A++ | |

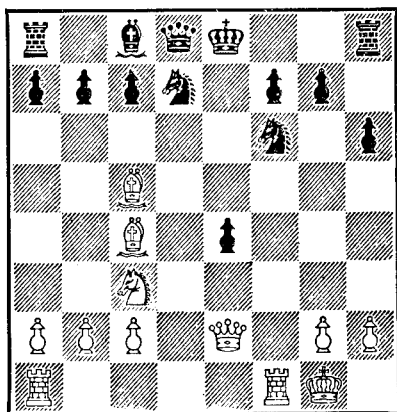
PARTIDA Nº 32

Contragambito Falkbeer

Blancas: Negras:
Anderssen Schallopp

- | | | |
|----|------|-------|
| 1 | P4R | P4R |
| 2 | P4AR | P4D |
| 3 | C3AR | PD×P |
| 4 | C×P | A3D |
| 5 | A4AD | A×C |
| 6 | P×A | D5D |
| 7 | D2R | D×PR |
| 8 | P4D | D×PD |
| 9 | C3AD | C3AR |
| 10 | A3R | D1D |
| 11 | O—O | P3TR? |
| 12 | A5AD | CD2D |

DIAGRAMA Nº 156
Mate en dos jugadas



Posición después de la jugada 12 de las negras

- | | | |
|----|-------|-----|
| 13 | D×P+ | C×D |
| 14 | A×P++ | |

PARTIDA Nº 33

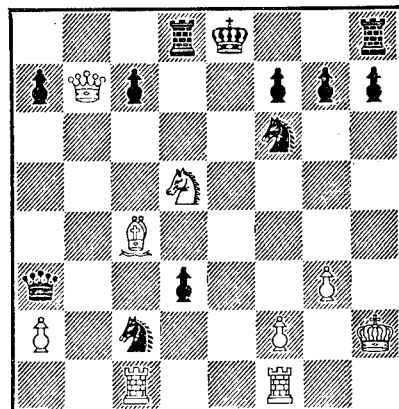
Gambito Evans

Blancas: Negras:
F. Deacon Steinitz

- | | | |
|---|------|------|
| 1 | P4R | P4R |
| 2 | C3AR | C3AD |
| 3 | A4A | A4A |
| 4 | P4CD | P4D |

- | | | |
|----|-------|------|
| 5 | P×P | C×P |
| 6 | A3T | D2R |
| 7 | O—O | A5C |
| 8 | P4D | A×C |
| 9 | D×A | P×P |
| 10 | C3A | C×PA |
| 11 | P6D | A×P |
| 12 | D×PCD | T1D |
| 13 | C5D | A×P+ |
| 14 | R×A | D×A |
| 15 | TD1A | P6D |
| 16 | P3C | C3A |

DIAGRAMA Nº 157



Posición después de la jugada 16 de las negras

- | | | |
|----|-------|------------|
| 17 | C×C+ | P×C |
| 18 | TR1R+ | C×T |
| 19 | T×C+ | R1A |
| 20 | D×PA | Abandonan. |

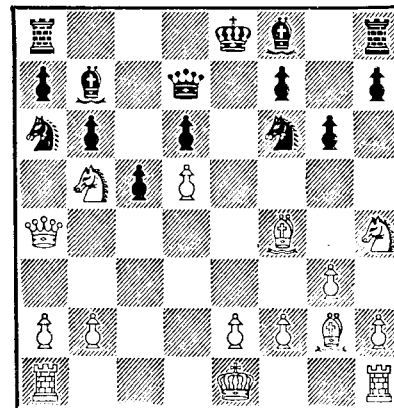
PARTIDA Nº 34

Peón Dama

Blancas: Negras:
W. Winter M. Romi

- | | | |
|----|------|------|
| 1 | P4D | C3AR |
| 2 | P4AD | P3R |
| 3 | C3AR | P3CD |
| 4 | P3CR | A2C |
| 5 | A2C | P4AD |
| 6 | P5D | P×P |
| 7 | C4T | C3T |
| 8 | P×P | P3CR |
| 9 | C3AD | A2C |
| 10 | C5CD | P3D |
| 11 | A4A | A1AR |
| 12 | D4T | D2D |

DIAGRAMA Nº 158
Mate en cuatro jugadas



Posición después de la jugada 12 de las negras

- | | | |
|----|-------|-------|
| 13 | A3T | D×A |
| 14 | C×PD+ | R2R |
| 15 | C×A | C5CD? |
| 16 | A6D++ | |

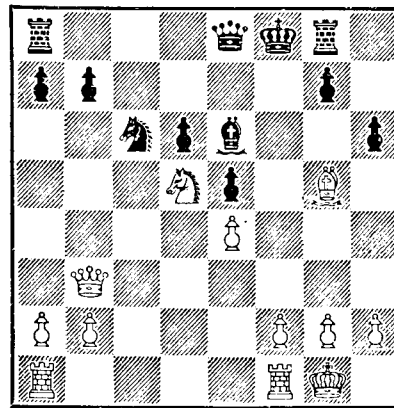
PARTIDA Nº 35

Defensa Siciliana

Blancas: Negras:
Morphy Journoud

- | | | |
|---|------|------|
| 1 | P4R | P4AD |
| 2 | P4D | P×P |
| 3 | C3AR | P4R |
| 4 | A4AD | A2R |
| 5 | P3A | P3D |
| 6 | D3C | P×P |
| 7 | A×P+ | R1A |
| 8 | CD×P | C3AD |

DIAGRAMA Nº 159



Posición después de la jugada 13 de las negras

- | | | |
|----|------|------|
| 9 | A×C | T×A |
| 10 | O—O | D1R |
| 11 | C5CR | A×C |
| 12 | A×A | A3R |
| 13 | C5D | P3TR |

(Véase el diagrama anterior)

- | | | |
|----|------|------------|
| 14 | P4A! | D2D |
| 15 | P×P+ | R1R |
| 16 | C7A+ | D×C |
| 17 | D×A+ | Abandonan. |

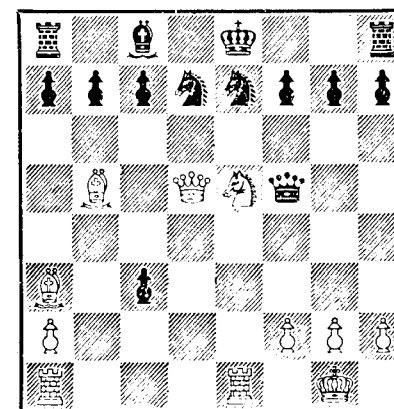
PARTIDA Nº 36

Gambito Evans

Blancas: Negras:
Steinitz E. Pilhal

- | | | |
|----|------|------|
| 1 | P4R | P4R |
| 2 | C3AR | C3AD |
| 3 | A4AD | A4AD |
| 4 | P4CD | A×PC |
| 5 | P3AD | A4TD |
| 6 | O—O | C3AR |
| 7 | P4D | P×P |
| 8 | A3TD | P3D |
| 9 | P5R | P×PR |
| 10 | D3C | D2D |
| 11 | T1R | D4AR |
| 12 | A5CD | C2D |
| 13 | D5D | A×P? |
| 14 | C×A | P×C |
| 15 | C×P | C2R |

DIAGRAMA Nº 160



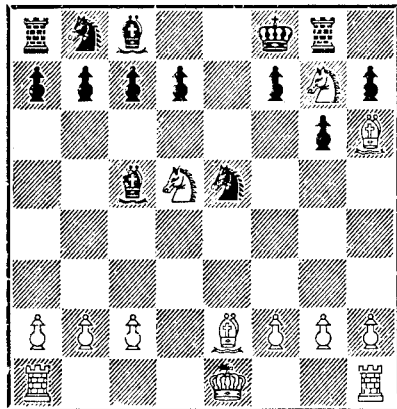
Posición después de la jugada 15 de las negras

- | | | |
|----|-------|------|
| 16 | C×C | D×D |
| 17 | C6AR+ | R... |
| 18 | A×C++ | |

PARTIDA Nº 37
Defensa Petroff

Blancas: Griffith	Negras: X. X.
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AR
3 P4D	P×P
4 P5R	D2R
5 A2R	C5CR
6 D×P	D5CD+
7 C3AD	D×D
8 C×D	C×PR
9 C5D	A4AD
10 C5AR	P3CR?
11 C7CR+	R1A
12 A6TR	T1CR

DIAGRAMA Nº 161
Mate en cinco jugadas



Posición después de la jugada 12 de las negras

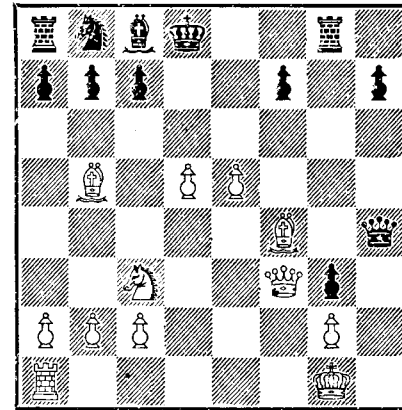
13 C6R+	R1R
14 C6R×P+	R1D
15 A5CR+	P3AR
16 A×P+	A2R
17 A×A++	

PARTIDA Nº 38
Gambito Kieseritzky

Blancas: Steinitz	Negras: Belaieff
1 P4R	P4R
2 P4AR	P×P
3 C3AR	P4CR
4 P4TR	P5CR

5 C5R	C3AR
6 A4A	P4D
7 P×P	A3D
8 P4D	C4T
9 C3AD	D2R
10 A5C+	R1D
11 O—O	A×C
12 P×A	D×PT
13 T×P	C×T
14 A×C	P6C
15 D3A	T1C

DIAGRAMA Nº 162
Mate en seis jugadas



Posición después de la jugada 15 de las negras

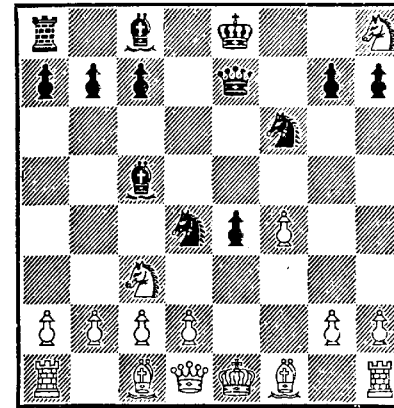
16 P6R	P×P
17 A×PC	D4C
18 D7A	P4R
19 D×T+	D×D
20 A4T+	

y mate a la siguiente.

PARTIDA Nº 39
Contragambito Falkbeer

Blancas: Aficionado	Negras: Janowski
1 P4R	P4R
2 P4AR	P4D
3 C3AR	PD×P
4 C×P	A4AD
5 C3AD	C3AR
6 D2R	C3A
7 C×PA?	D2R
8 C×T	C5D
9 D1D

DIAGRAMA Nº 163



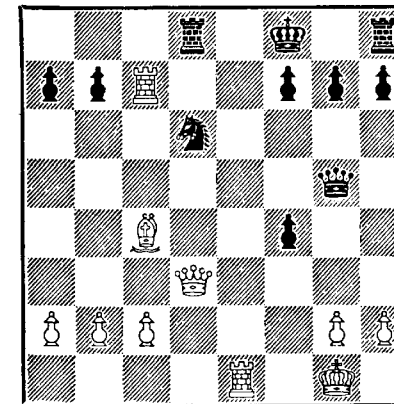
Posición después de la jugada 9 de las blancas

9 . . .	C6AR+!
10 P×C	P×P+
11 A2R	P7AR+
12 R1A	A6TR++

PARTIDA Nº 40
Defensa Filidor

Blancas: H. Christoffersen	Negras: D. Lower
1 P4R	P4R
2 C3AD	C3AR
3 C3AR	P3D
4 P4D	A5C
5 P×P	A×C
6 D×A	P×P
7 A5CR	A5C

DIAGRAMA Nº 164
Mate en tres jugadas



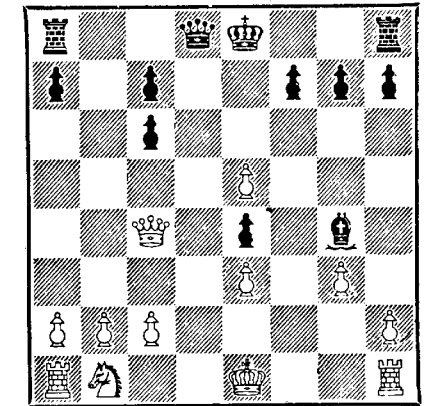
Posición después de la jugada 16 de las negras

8 T1D	D2R
9 A4AD	CD2D
10 O—O	A×C
11 D×A	C×P
12 T×C!	D×A
13 D3D	C3D
14 T×PAD	T1D
15 P4AR	P×P
16 T1R+	R1A
(Véase el diagrama anterior)	
17 D×C+	T×D
18 T×P+	R1C
19 T8R mate	

PARTIDA Nº 41
Gambito Escocés

Blancas: Lichtenhein	Negras: Morphy
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 P4D	P×P
4 A4AD	C3A
5 P5R	P4D
6 A5CD	C5R
7 C×P	A2D
8 C×C	P×C
9 A3D	A4AD
10 A×C	D5T!
11 D2R	P×A
12 A3R	A5CR
13 D4A	A×A
14 P3CR	D1D
15 P×A

DIAGRAMA Nº 165



Posición después de la jugada 15 de las blancas

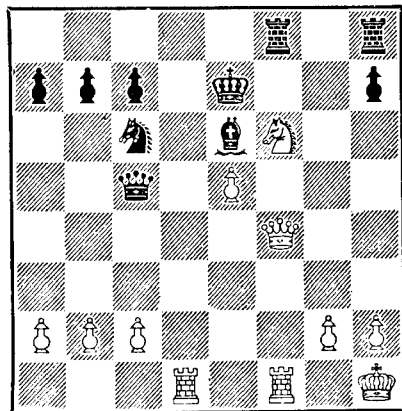
- 15 D8D+
- 16 R2A D6A+
- 17 R1C A6T
- 18 D×PAD+ R1A
- 19 D×T+ R2R

Las blancas abandonan, pues el mate es inevitable.

PARTIDA Nº 42
Gambito Muzio

- | | |
|-------------------|------------------|
| B Blancas: | N Negras: |
| C. Schlechter | Dr. H. |
| 1 P4R | P4R |
| 2 P4AR | P×P |
| 3 C3AR | P4CR |
| 4 A4A | P5C |
| 5 O—O | P×C |
| 6 A×P+ | R×A |
| 7 D×P | A3T |
| 8 P4D | P3D |
| 9 A×P | A×A |
| 10 D×A+ | C3A |
| 11 P5R | P×P |
| 12 P×P | A3R |
| 13 C3A | C3A |
| 14 TD1D | D2R |
| 15 C4R | TD1AR |
| 16 C×C | D4A+ |
| 17 R1T | R2R |

DIAGRAMA Nº 166



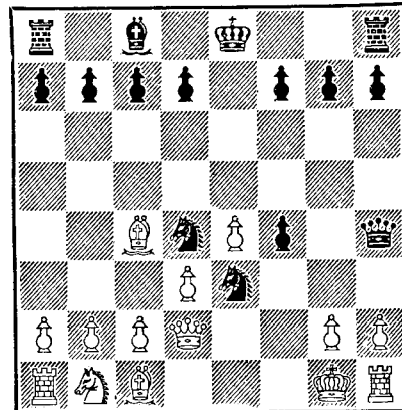
Posición después de la jugada 17 de las negras

- 18 D4TR D×PR
- 19 C8C+! R1R
- 20 T8D+ C×T
- 21 D7R++

PARTIDA Nº 43
Gambito Cunningham

- | | |
|-------------------|------------------|
| B Blancas: | N Negras: |
| N. N. | Mongredien |
| 1 P4R | P4R |
| 2 P4AR | P×P |
| 3 C3AR | A2R |
| 4 A4AD | A5TR+ |
| 5 C×A | D×C+ |
| 6 R1A | C3AR |
| 7 D3AR | C3AD |
| 8 P3D? | C5D |
| 9 D1D | C5C |
| 10 D2D | C6R+ |
| 11 R1C | |

DIAGRAMA Nº 167



Posición después de la jugada 11 de las blancas

- 11 C6AR+
- 12 P×C D4CR+
- 13 R2A D7CR+
- 14 R1R D×T+
- 15 R2A D8AR++

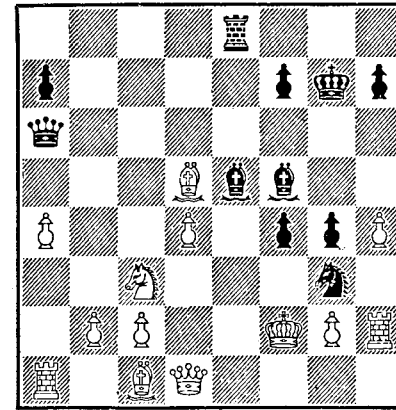
PARTIDA Nº 44
Gambito Kieseritzky

- | | |
|-------------------|------------------|
| B Blancas: | N Negras: |
| Rosanes | Anderssen |
| 1 P4R | P4R |
| 2 P4AR | P×P |
| 3 C3AR | P4CR |
| 4 P4TR | P5CR |
| 5 C5R | C3AR |
| 6 A4A | P4D |
| 7 P×P | A3D |
| 8 P4D | C4T |

- 9 A5C+
- 10 P×P
- 11 C×PAD
- 12 A×C+
- 13 A×T
- 14 T2T
- 15 A5D
- 16 C3A
- 17 R2A
- 18 C4T
- 19 C3A
- 20 P4T

- P3A
- P×P
- C×C
- R1A
- C6C!
- A4AR
- R2C
- T1R+
- D3CD
- D3T
- A4R
-

DIAGRAMA Nº 168



Posición después de la jugada 20 de las blancas

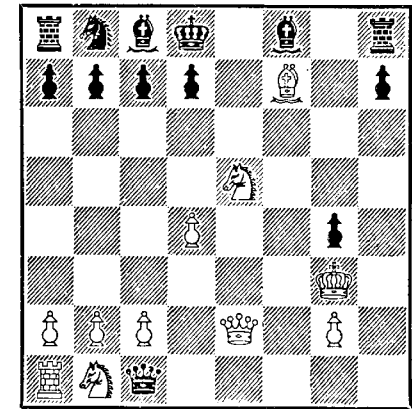
- 20 D8A+!
- 21 D×D A×P+
- 22 A3R T×A
- 23 R1C T8R++

PARTIDA Nº 45
Gambito Salvio

- | | |
|-------------------|------------------|
| B Blancas: | N Negras: |
| Greco | X. X. |
| 1 P4R | P4R |
| 2 P4AR | P×P |
| 3 C3AR | P4CR |
| 4 A4AD | P5CR |
| 5 C5R | D5TR+ |
| 6 R1A | C3AR |
| 7 A×P+ | R1D |
| 8 P4D | C×P |
| 9 D2R | C6CR+ |
| 10 P×C | D×T+ |
| 11 R2A | P×P+ |
| 12 R×P | D×A? |

DIAGRAMA Nº 169

Mate en dos jugadas



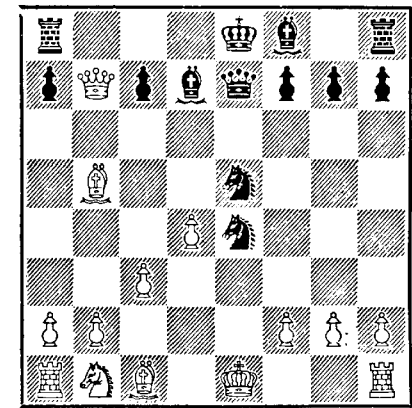
Posición después de la jugada 12 de las negras

- 13 C6AD+ C×C
- 14 D8R++

PARTIDA Nº 46
Apertura Ponziani

- | | |
|-------------------|------------------|
| B Blancas: | N Negras: |
| X. X. | Rev. E. Ranken |
| 1 P4R | P4R |
| 2 C3AR | C3AD |
| 3 P3AD | C3AR |
| 4 P4D | P4D |
| 5 A5CD | C×PR |
| 6 C×P | A2D |
| 7 D3CD | D2R |
| 8 D×P? | C×C |
| 9 D×PC | |

DIAGRAMA Nº 170



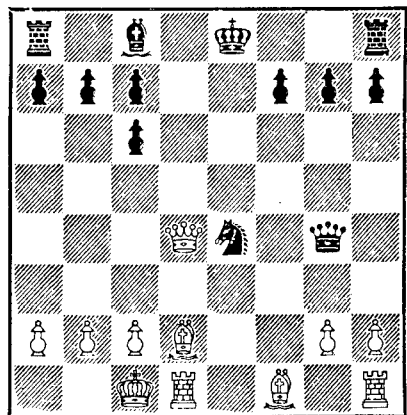
Posición después de la jugada 9 de las blancas

9 C6AR+
 10 R1A C6CR+
 11 PA×C D8R++

PARTIDA Nº 47
Defensa Escocesa

Blancas: Maczusky	Negras: Kolisch
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 P4D	P×P
4 C×P	D5TR
5 C3AD	A5CD
6 D3D	C3AR
7 C×C	PD×C
8 A2D	A×C
9 A×A	C×P
10 D4D	D2R
11 O—O—O	D4CR+
12 P4AR	D×P+
13 A2D	D5CR

DIAGRAMA Nº 171
 Mate en tres jugadas



Posición después de la jugada 13 de las negras

14 D8D+ R×D
 15 A5CR+ R1R
 16 T8D++

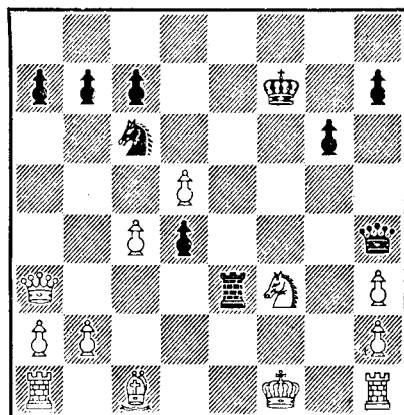
PARTIDA Nº 48
Gambito Escocés

Blancas: Amateur	Negras: Roffer
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 P4D	P×P

4 A4AD A4A
 5 C5C C3T
 6 C×PA C×C
 7 A×C+ R×A
 8 D5T+ P3C
 9 D×A P4D
 10 P×P T1R+
 11 R1A T4R
 12 P4AD D5T
 13 C2D A6T!
 14 D3T TD1R
 15 P×A T6R
 16 P×T T×P
 17 C3A

DIAGRAMA Nº 172

Las negras dan mate en 4 jugadas



Posición después de la jugada 17 de las blancas

17 D×P+
 18 R1C D4C+
 19 R2A D×C+
 20 R1C T8R++

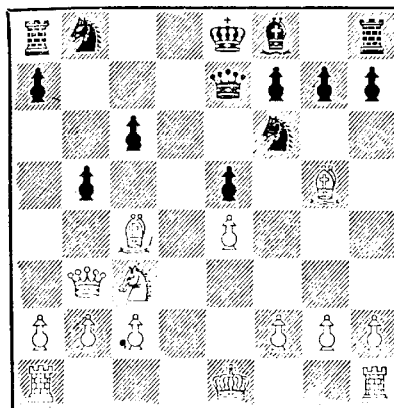
PARTIDA Nº 49
Defensa Filidor

Blancas: Pablo Morphy	Negras: Duque de Brunswick y Conde Isonard
---------------------------------	--

1 P4R	P4R
2 C3AR	P3D
3 P4D	A5C
4 P×P	A×C
5 D×A	P×P
6 A4AD	C3AR
7 D3CD	D2R

8 C3AD P3A
 9 A5CR P4CD?

DIAGRAMA Nº 173



Posición después de la jugada 9 de las negras

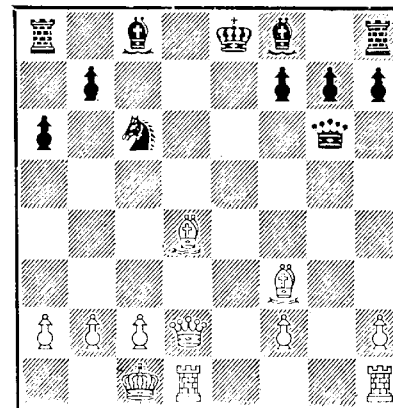
10 C×P	P×C
11 A×P+	CD2D
12 O—O—O	T1D
13 T×C	T×T
14 T1D	D3R
15 A×T+	C×T
16 D8C+	C×D
17 T8D++	

PARTIDA Nº 50
Defensa Francesa

Blancas: Nimzovich	Negras: Alapin
------------------------------	--------------------------

1 P4R	P3R
2 P4D	P4D
3 C3AD	C3AR
4 P×P	C×P
5 C3A	P4AD
6 C×C!	D×C
7 A3R	P×P
8 C×P	P3TD
9 A2R	D×P
10 A3A	D3C
11 D2D	P4R
12 O—O—O	P×C
13 A×PD	C3A
(Véase el diagrama siguiente)	
14 A6AR	D×A
15 TR1R+	A2R
16 A×C+	R1A

DIAGRAMA Nº 174



Posición después de la jugada 13 de las negras

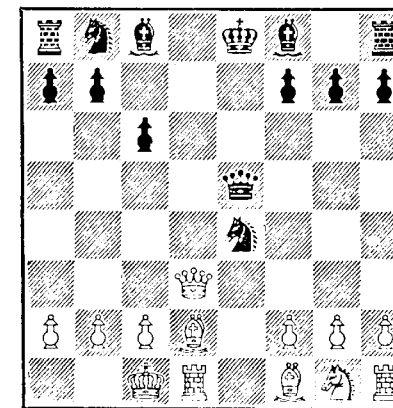
17 D8D+ A×D
 18 T8R++

PARTIDA Nº 51
Defensa Caro-Kann

Blancas: Reti	Negras: Tartakower
-------------------------	------------------------------

1 P4R	P3AD
2 P4D	P4D
3 C3AD	P×P
4 C×P	C3AR
5 D3D	P4R?
6 P×P	D4T+
7 A2D	D×PR
8 O—O—O	C×C?

DIAGRAMA Nº 175
 Mate en tres jugadas



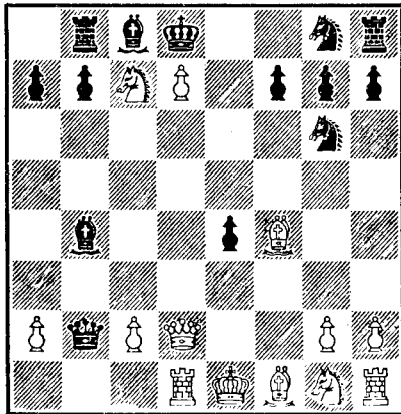
Posición después de la jugada 8 de las negras

- | | | |
|----|-------|-----|
| 9 | D8D+ | R×D |
| 10 | A5C+ | R2A |
| 11 | A8D++ | |

PARTIDA Nº 52
Gambito Steinitz

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Blackburne | | X. X. | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | C3AD | C3AD | |
| 3 | P4AR | P×P | |
| 4 | P4D | P×P | |
| 5 | A×P | D3AR | |
| 6 | P5D | CD2R | |
| 7 | D2D | C3CR | |
| 8 | P6D | D×PC | |
| 9 | C5D | R1D | |
| 10 | C×P+ | T1CD | |
| 11 | T1D | A5CD | |
| 12 | P7D | | |

DIAGRAMA Nº 176



Posición después de la jugada 12 de las negras

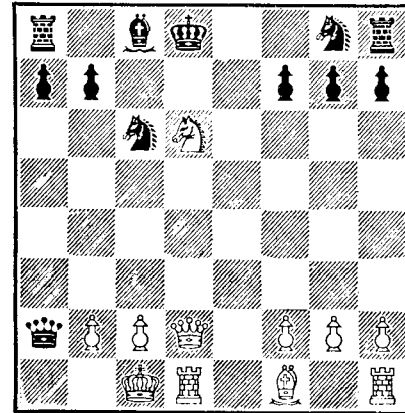
- | | | |
|----|---------|-----|
| 13 | C6R+ | P×C |
| 14 | A7AD+ | R×A |
| 15 | P8D(D)+ | R3A |
| 16 | D6D+ | A×D |
| 17 | D×A++ | |

PARTIDA Nº 53
Gambito Escocés

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Grimshaw | | Steinitz | |
| 1 | P4R | P4R | |
| | C3AR | C3AD | |

- | | | |
|----|-------|-------|
| 3 | P4D | P×P |
| 4 | C×P | D5T |
| 5 | C5C | D×PR+ |
| 6 | A3R | A5C+ |
| 7 | C2D | A×C+ |
| 8 | D×A | R1D |
| 9 | O—O—O | D3R |
| 10 | A4AR | P3D |
| 11 | A×P | P×A |
| 12 | C×P | D×PTD |

DIAGRAMA Nº 177
Mate en cinco jugadas



Posición después de la jugada 12 de las negras

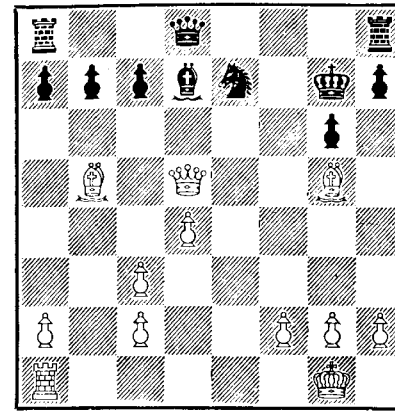
- | | | |
|----|-------|------|
| 13 | C5C+ | R1R |
| 14 | C7A+ | R1A |
| 15 | D6D+ | CR2R |
| 16 | D8D+ | C×D |
| 17 | T×C++ | |

PARTIDA Nº 54
Apertura Ruy López

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Wolbrecht | | Alderson | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | C3AR | C3AD | |
| 3 | A5C | C3A | |
| 4 | O—O | C×P | |
| 5 | P4D | P4D | |
| 6 | C×P | A2D | |
| 7 | C×P | R×C | |
| 8 | D5T+ | R3R | |
| 9 | C3A | C×C | |
| 10 | P×C | P3CR | |
| 11 | T1R+ | R2A | |
| 12 | D×PD | R2C | |

- | | | |
|----|------|-----|
| 13 | A5C | A2R |
| 14 | T×A+ | C×T |

DIAGRAMA Nº 178
Mate en cinco jugadas



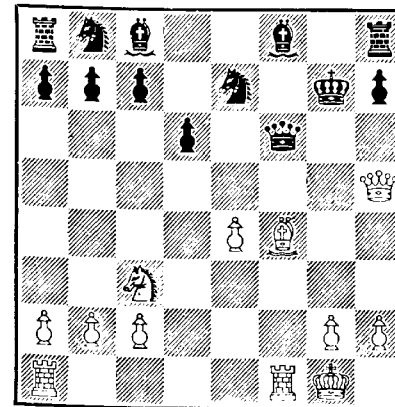
Posición después de la jugada 14 de las negras

- | | | |
|----|-------|-----|
| 15 | D5R+ | R2A |
| 16 | A4A+ | A3R |
| 17 | A×A+ | R1R |
| 18 | D×T+ | C1C |
| 19 | D×C++ | |

PARTIDA Nº 55
Gambito Muzio

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| W. W. Joung | | F. J. Marshall | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | P4AR | P×P | |
| 3 | C3AR | P4CR | |

DIAGRAMA Nº 179
Mate en cuatro jugadas



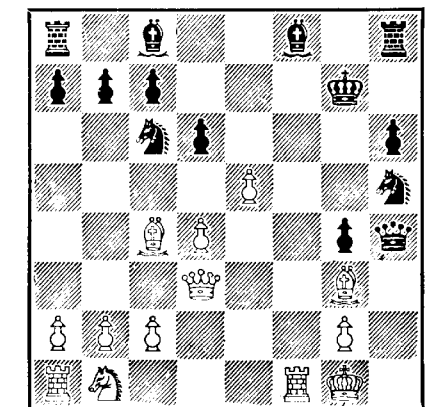
Posición después de la jugada 12 de las negras

- | | | |
|------------------------------|-------|------|
| 4 | A4A | P5C |
| 5 | O—O | P×C |
| 6 | A×P+ | R×A |
| 7 | D×P | D3A |
| 8 | P4D | D×P+ |
| 9 | A3R | D3A |
| 10 | C3A | C2R |
| 11 | A×PA | P3D |
| 12 | D5T+ | R2C |
| (Véase el diagrama anterior) | | |
| 13 | A6T+ | R1C |
| 14 | T×D | C3C |
| 15 | D5D+ | A3R |
| 16 | D×A++ | |

PARTIDA Nº 56
Gambito Allgaier

- | | | | |
|-----------------|-------|-------------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| X. X. | | M. Ch. A. Maurian | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | P4AR | P×P | |
| 3 | C3AR | P4CR | |
| 4 | P4TR | P5CR | |
| 5 | C5CR | P3TR | |
| 6 | C×P | R×C | |
| 7 | P4D | P3D | |
| 8 | A×P | C3AD | |
| 9 | A4AD+ | R2C | |
| 10 | O—O | D×P? | |
| 11 | D3D | C3AR | |
| 12 | P5R | C4TR | |
| 13 | A3CR | | |

DIAGRAMA Nº 180



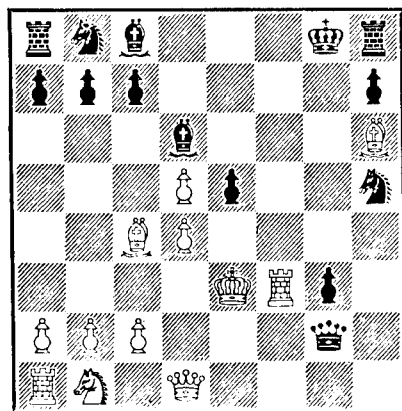
Posición después de la jugada 13 de las blancas

13 D2R
 14 A4TR D1R
 15 A6R+ CxA
 16 PxC++

PARTIDA Nº 57
Gambito Kieseritzky

Blancas: Steinitz	Negras: Dr. Wilson
1 P4R	P4R
2 P4AR	PxP
3 C3AR	P4CR
4 P4TR	P5CR
5 C5R	C3AR
6 A4A	P4D
7 PxP	A3D
8 P4D	C4T
9 A5C+	R1A
10 O-O	DxP
11 AxP	P6C
12 A6T+	R1C
13 T3A	D7T+
14 R1A	D8T+
15 R2R	DxP+
16 R3R	P3AR
17 A4AD	PxC

DIAGRAMA Nº 181
 Mate en cuatro jugadas



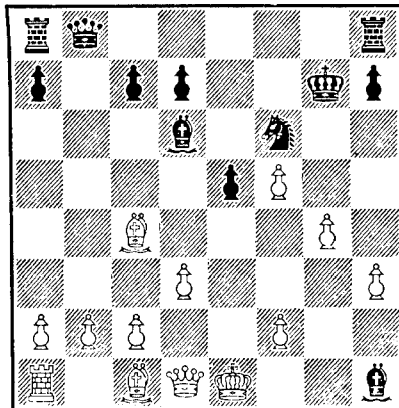
Posición después de la jugada 17 de las negras

18 T8A+	AxT
19 P6D+	D4D
20 AxD+	A3R
21 AxA++	

PARTIDA Nº 58
Berlinesa

Blancas: Kolich (sin CD)	Negras: M. F.
1 P4R	P4R
2 A4A	P4CD
3 AxP	P4AR
4 PxP	C3AR
5 P4CR	A2C
6 C3AR	A3D
7 P3TR	C3A
8 P3D	C5D
9 CxC	AxT
10 C6R	D1C
11 CxPC+	R1A
12 A4AD!	RxC

DIAGRAMA Nº 182



Posición después de la jugada 12 de las negras

13 A6T+	RxA
14 D2D+	R2C
15 D5C+	R1A
16 DxC+	R1R
17 A7A+	R1A
18 A6C+	R1C
19 D7A++	

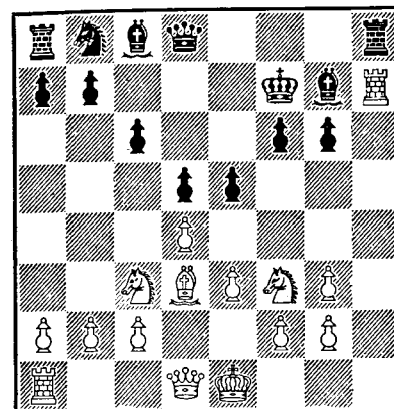
PARTIDA Nº 59
Defensa India

Blancas: Luis Palau	Negras: Te-Kolste
1 C3AR	C3AR
2 P4D	P3CR
3 C3A	P4D
4 A4A	C4T

5 A5R
 6 A3C
 7 PTxC
 8 P3R
 9 A3D
 10 TxP

P3AR
 CxA
 A2C
 P3A
 P4R
 R2A

DIAGRAMA Nº 183



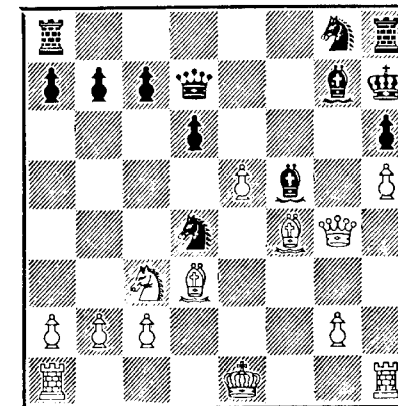
Posición después de la jugada 10 de las negras

11 AxP+!	RxA
12 CxP+!	PxC
13 D5T+	R3A
14 DxP+	R2A
15 DxA+	Abandonan.

PARTIDA Nº 60
Defensa de los dos Caballos

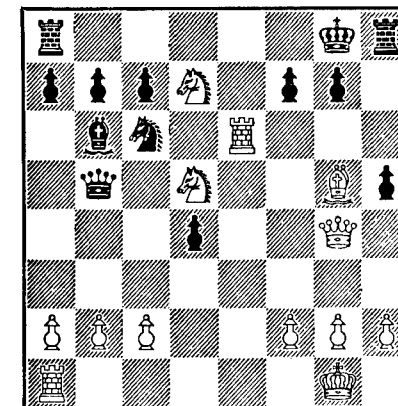
Blancas: Ppe. de Mingrelia	Negras: X. X.
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A4AD	C3AR
4 P4D	PxP
5 O-O	CxP
6 T1R	P4D
7 AxP	DxA
8 C3AD	D5AD
9 TxC+	A3R
10 A5CR	A4AD
11 C2D	D3T
12 C3CD	A3C
13 C5D	P3T
14 C5AD	D4CD
15 TxA+	R1A
16 C7D+	R1C
17 D4CR	P4TR

DIAGRAMA Nº 185



Posición después de la jugada 14 de las negras

DIAGRAMA Nº 184



Posición después de la jugada 17 de las negras

18 C(5D)6A+	PxC
19 A6TR+	PxD
20 CxP++	

PARTIDA Nº 61

Gambito Hampe - Allgaier

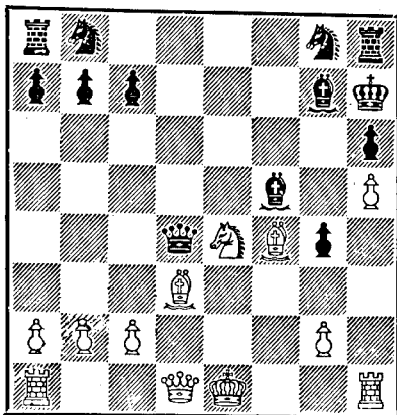
Blancas: Miliani	Negras: N. N.
1 P4R	P4R
2 C3AD	C3AD
3 P4AR	PxP
4 C3AR	P4CR
5 P4TR	P5CR
6 C5CR	P3TR
7 CxP	RxC
8 P4D	P3D
9 AxP	A2CR

- | | | |
|-------------------------------------|-------|------|
| 10 | A4AD+ | R3C |
| 11 | P5R | A4AR |
| 12 | P5TR+ | R2T |
| 13 | A3D | D2D |
| 14 | D×PC | C×PD |
| <i>(Véase el diagrama anterior)</i> | | |
| 15 | P6CR+ | A×D |
| 16 | P×A++ | |

PARTIDA Nº 62
Gambito Allgaier

- | | |
|-----------------|----------------|
| Blancas: | Negras: |
| L. P. Rees | H. Erskine |
| 1 P4R | P4R |
| 2 P4AR | P×P |
| 3 C3AR | P4CR |
| 4 P4TR | P5CR |
| 5 C5C | P3TR |
| 6 C×P | R×C |
| 7 P4D | P4D |
| 8 A×P | P×P |
| 9 A4A+ | R3C |
| 10 C3A | A2C |
| 11 P5T+ | R2T |
| 12 C×P | D×P |
| 13 A3D | A4A |

DIAGRAMA Nº 186



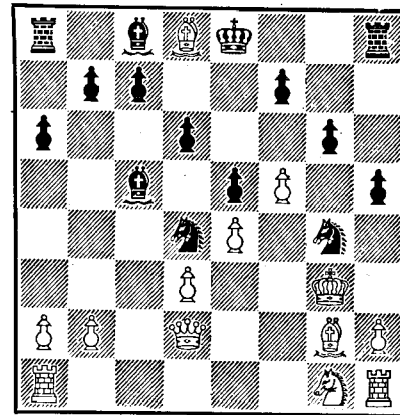
Posición después de la jugada 13 de las negras

- | | | |
|----|-------|-----|
| 14 | D×P | A×C |
| 15 | D6C+ | A×D |
| 16 | P×A++ | |

PARTIDA Nº 63
Apertura Vienesá

- | | |
|-----------------|----------------|
| Blancas: | Negras: |
| Kürshner | S. Tarrasch |
| 1 P4R | P4R |
| 2 C3AD | C3AD |
| 3 P3CR | C3AR |
| 4 A2C | A4A |
| 5 P3D | P3TD |
| 6 P4A | P3D |
| 7 P5A | P3CR |
| 8 P4CR | P4TR |
| 9 A5C | C5D |
| 10 C5D | C×C |
| 11 A×D | C6R |
| 12 D2D | C5D×P+ |
| 13 R2R | C5D+ |
| 14 R2A | C×P+ |
| 15 R3C? | |

DIAGRAMA Nº 187



Posición después de la jugada 15 de las blancas

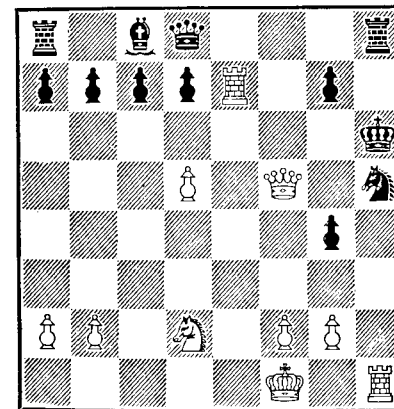
- | | | |
|----|-------|-------|
| 15 | | P×P |
| 16 | D5C | P5T+ |
| 17 | D×P | P5A+ |
| 18 | R3T | C7A++ |

PARTIDA Nº 64
Apertura Giuoco Piano

- | | |
|-----------------|----------------|
| Blancas: | Negras: |
| Marshall | Burn |
| 1 P4R | P4R |
| 2 C3AR | C3AD |
| 3 A4AD | A4AD |
| 4 P3AD | C3AR |

- | | | | | | |
|----|-------|-------|----|------|-------|
| 5 | P4D | P×P | 8 | C6D+ | R1D |
| 6 | P×P | A5CD+ | 9 | D8R+ | R2A |
| 7 | R1A | C×PR | 10 | D×A+ | R×C |
| 8 | P5D | C2R | 11 | T1D | C3T |
| 9 | D4D | C3AR | 12 | D×T | R2A |
| 10 | A5CR | C3CR | 13 | D×PT | A5C+ |
| 11 | CD2D | P3TR | 14 | R2R | D×P+ |
| 12 | T1R+ | R1A | 15 | R3A | |
| 13 | A3D | A2R | | | |
| 14 | A×C3C | PT×A | | | |
| 15 | C5R | P×A | | | |
| 16 | C×PC+ | R2A | | | |
| 17 | T×A+ | R×C | | | |
| 18 | D3D+ | R3T | | | |
| 19 | P4TR | P5CR | | | |
| 20 | P5TR | C×PT | | | |
| 21 | D5A | | | | |

DIAGRAMA Nº 188



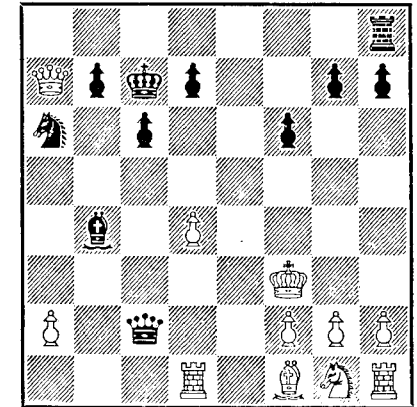
Posición después de la jugada 21 de las blancas

- | | | |
|----|-------|------|
| 21 | | P3CR |
| 22 | T×C+ | P×T |
| 23 | D6A++ | |

PARTIDA Nº 65
Apertura Holandesa

- | | |
|-----------------|----------------|
| Blancas: | Negras: |
| X. X. | Steinitz |
| 1 P4D | P4AR |
| 2 P4R | P×P |
| 3 C3AD | C3AR |
| 4 A5CR | P3A |
| 5 A×C | PR×A |
| 6 C×P | D3C |
| 7 D2R | D×PC |

DIAGRAMA Nº 189



Posición después de la jugada 15 de las blancas

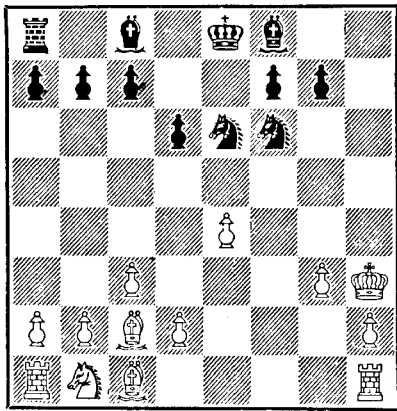
- | | | |
|----|-------|-------|
| 15 | | D4AR+ |
| 16 | R3C | A3D+ |
| 17 | R4T | D4C+ |
| 18 | R3T | D4T++ |

PARTIDA Nº 66
Gambito del Alfil del Rey

- | | |
|-----------------|----------------|
| Blancas: | Negras: |
| Aficionado | Bird |
| 1 P4R | P4R |
| 2 P4AR | P×P |
| 3 A4AD | D5TR+ |
| 4 R1A | P3D |
| 5 D3AR | C3AD |
| 6 P3CR | D3AR |
| 7 D×P | C5D |
| 8 A3D | P4TR |
| 9 P3AD | C3R |
| 10 D×D | C×D |
| 11 R2C | P5TR |
| 12 A2AD | P6TR+ |
| 13 C×P | T×C |
| 14 R×T | |

DIAGRAMA Nº 190

Las negras dan mate en cuatro jugadas



Posición después de la jugada 14 de las blancas

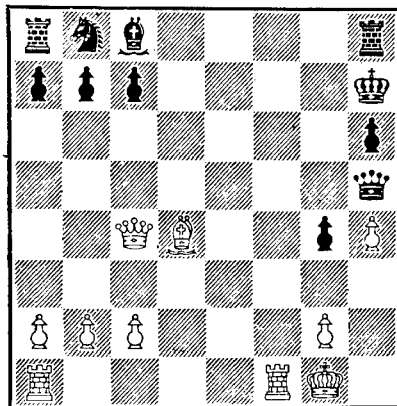
- | | | |
|----|-------|--------|
| 14 | | C5AR+ |
| 15 | R4T | C7CR+ |
| 16 | R5C | C2TR+ |
| 17 | R5T | P3CR++ |

PARTIDA Nº 67
Gambito Allgaier

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|------|
| Blancas: | | Negras: | |
| Gurousoff | | Bihn | |
| 1 | P4R | 1 | P4R |
| 2 | P4AR | 2 | P×P |
| 3 | C3AR | 3 | P4CR |
| 4 | P4TR | 4 | P5C |
| 5 | C5C | 5 | P3TR |
| 6 | C×P | 6 | R×C |

DIAGRAMA Nº 191

Mate en cinco jugadas



Posición después de la jugada 17 de las negras

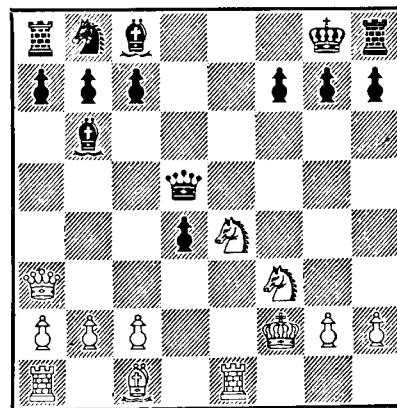
- | | | |
|-------------------------------------|-------|------|
| 7 | A4A+ | P4D |
| 8 | A×P+ | R2C |
| 9 | P4D | C3AR |
| 10 | C3A | A5C |
| 11 | AD×P | C×A |
| 12 | P×C | D×PD |
| 13 | O—O | A×C |
| 14 | A5R+ | R1C |
| 15 | D3D | A×P+ |
| 16 | A×A | D4TR |
| 17 | D4A+ | R2T |
| <i>(Véase el diagrama anterior)</i> | | |
| 18 | T7A+ | R3C |
| 19 | T7C+ | R4A |
| 20 | T1A+ | R5R |
| 21 | A3A+ | R6R |
| 22 | T7R++ | |

PARTIDA Nº 68
Apertura Berlinesa

- | | | | |
|-----------------|-------|----------------|-------|
| Blancas: | | Negras: | |
| M. Richardson | | X. X. | |
| 1 | P4R | 1 | P4R |
| 2 | A4A | 2 | C3AR |
| 3 | C3AR | 3 | C×P |
| 4 | C3AD | 4 | C×PA? |
| 5 | R×C | 5 | A4AD+ |
| 6 | P4D | 6 | P×P |
| 7 | T1R+ | 7 | R1A |
| 8 | C4R | 8 | A3CD |
| 9 | D3D | 9 | P4D |
| 10 | D3TD+ | 10 | R1C |
| 11 | A×P | 11 | D×A |

DIAGRAMA Nº 192

Mate en cuatro jugadas



Posición después de la jugada 11 de las negras

- | | | |
|----|-------|-----|
| 12 | C6AR+ | P×C |
| 13 | D8AR+ | R×D |
| 14 | A6TR+ | R1C |
| 15 | T8R++ | |

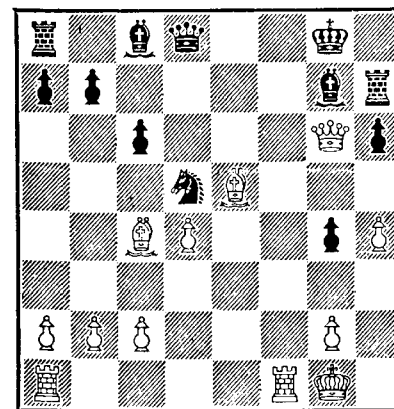
PARTIDA Nº 69

Gambito Hampe-Allgaier

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|------|
| Blancas: | | Negras: | |
| L. Van Vliet | | Amateur | |
| 1 | P4R | 1 | P4R |
| 2 | C3AD | 2 | C3AD |
| 3 | P4AR | 3 | P×P |
| 4 | C3A | 4 | P4CR |
| 5 | P4TR | 5 | P5C |
| 6 | C5CR | 6 | P3TR |
| 7 | C×P | 7 | R×C |
| 8 | P4D | 8 | P4D |
| 9 | A×P | 9 | C3A |
| 10 | C×P | 10 | C×C |
| 11 | A4A | 11 | C2R |
| 12 | O—O | 12 | R1C |
| 13 | P×C | 13 | C×P |
| 14 | D3D | 14 | T2T |
| 15 | A5R | 15 | P3A |
| 16 | D6C+ | 16 | A2C |

DIAGRAMA Nº 193

Mate en tres jugadas



Posición después de la jugada 16 de las negras

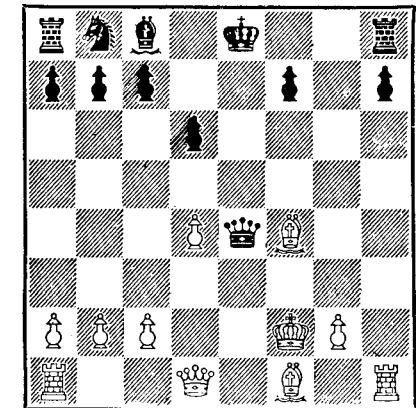
- | | | |
|----|-------|-----|
| 17 | D7A+ | R1T |
| 18 | D8A+ | D×D |
| 19 | T×D++ | |

PARTIDA Nº 70

Gambito Kieseritzky

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|-------|
| Blancas: | | Negras: | |
| Morphy | | Lord Lyttelton | |
| 1 | P4R | 1 | P4R |
| 2 | P4AR | 2 | P×P |
| 3 | C3AR | 3 | P4CR |
| 4 | P4TR | 4 | P5C |
| 5 | C5R | 5 | P3D |
| 6 | C×PC | 6 | A2R |
| 7 | P4D | 7 | A×P+ |
| 8 | C2A | 8 | A×C+ |
| 9 | R×A | 9 | C3AR |
| 10 | C3AD | 10 | D2R |
| 11 | A×P | 11 | C×P+? |
| 12 | C×C | 12 | D×C |

DIAGRAMA Nº 194



Posición después de la jugada 12 de las negras

- | | | |
|----|--------------|-----|
| 13 | A5C+! | R1A |
| 14 | A6T+ | R1C |
| 15 | T5T | A4A |
| 16 | D2D | A3C |
| 17 | T1R y ganan. | |

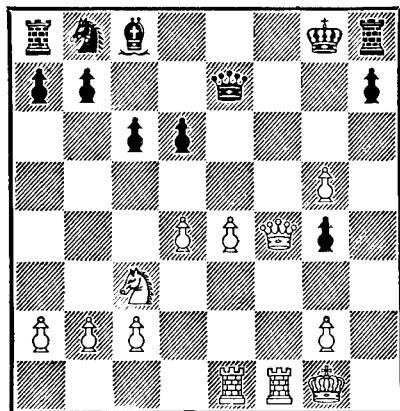
PARTIDA Nº 71

Gambito del Caballo del Rey

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|------|
| Blancas: | | Negras: | |
| Morphy | | Meek | |
| 1 | P4R | 1 | P4R |
| 2 | P4AR | 2 | P×P |
| 3 | C3AR | 3 | P4CR |
| 4 | A4A | 4 | A2C |
| 5 | P4TR | 5 | P5C |

- | | | |
|----|------|------|
| 6 | C5C | C3TR |
| 7 | P4D | P3AR |
| 8 | A×P | P×C |
| 9 | A×PC | A3A |
| 10 | D2D | A×A |
| 11 | P×A | C2A |
| 12 | A×C+ | R×A |
| 13 | D4A+ | R1C |
| 14 | O—O | D2R |
| 15 | C3AD | P3A |
| 16 | TD1R | P3D |

DIAGRAMA Nº 195



Posición después de la jugada 16 de las negras

- | | | |
|----|-----|-----|
| 17 | C5D | P×C |
| 18 | P×P | |

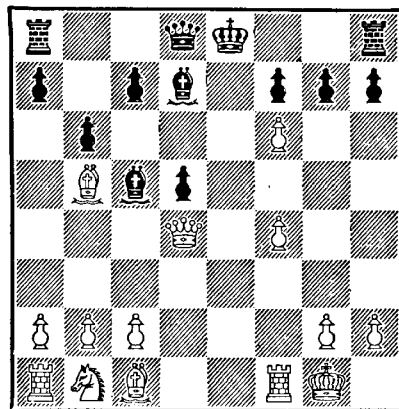
Las negras abandonan, pues el mate es inevitable.

PARTIDA Nº 72

Defensa de los dos Caballos

- | | | | |
|-----------------|-------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Andrews | | X. X. | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | C3AR | C3AD | |
| 3 | A4AD | C3AR | |
| 4 | P4D | P×P | |
| 5 | O—O | A2R | |
| 6 | C×P | C×C | |
| 7 | D×C | P3D | |
| 8 | P4AR | P3CD? | |
| 9 | P5R | P4D | |
| 10 | A5CD+ | A2D | |
| 11 | P×C | A4AD | |

DIAGRAMA Nº 196
Mate en tres jugadas



Posición después de la jugada 11 de las negras

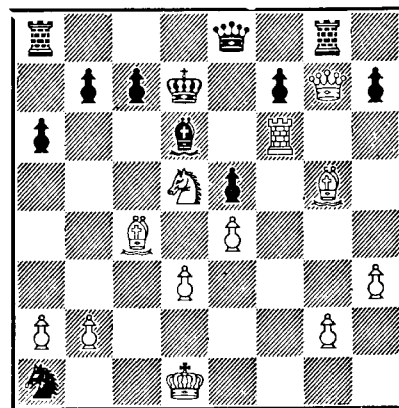
- | | | |
|----|-----------|-----|
| 12 | T1R+ | R1A |
| 13 | P×P+ | R1C |
| 14 | P×T (D)++ | |

PARTIDA Nº 73

Gambito del Rey declinado

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Chigorin | | Martínez | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | P4AR | A4A | |
| 3 | C3AR | P3D | |
| 4 | C3AD | P3TD | |
| 5 | A4A | C3AD | |
| 6 | P3D | A5CR | |
| 7 | P3TR | A×C | |

DIAGRAMA Nº 197
Mate en cuatro jugadas



Posición después de la jugada 16 de las negras

- | | | |
|------------------------------|-------|------|
| 8 | D×A | C5D |
| 9 | D3C | C×P+ |
| 10 | R1D | C×T |
| 11 | P×P | P×P |
| 12 | T1A | C3A |
| 13 | D×PC | R2D |
| 14 | T×C | A3D |
| 15 | A5CR | D1R |
| 16 | C5D | TR1C |
| (Véase el diagrama anterior) | | |
| 17 | T×P+ | R1A |
| 18 | T×P+ | R1C |
| 19 | T×P+ | R1A |
| 20 | C6C++ | |

PARTIDA Nº 74

Defensa de los dos Caballos

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Morphy | | Aficionado | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | C3AR | C3AD | |
| 3 | A4A | C3A | |
| 4 | P4D | P×P | |
| 5 | O—O | C×P | |
| 6 | T1R | P4D | |
| 7 | A×P | D×A | |
| 8 | C3A | D4TR | |
| 9 | C×C | A3R | |
| 10 | CD5C | A5CD | |
| 11 | T×A+ | P×T | |
| 12 | C×PR | D2A | |
| 13 | CR5C | D2R | |

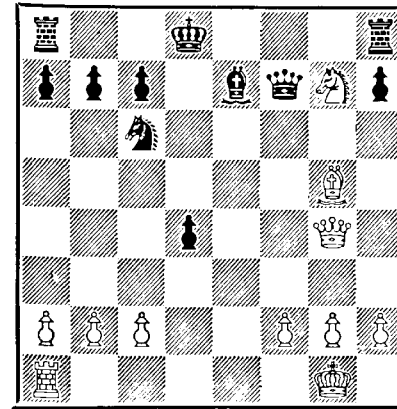
- | | | |
|------------------------------|-------|------|
| 14 | D2R | A3D |
| 15 | C×PC | R2D |
| 16 | D4C+ | R1D |
| 17 | C7A+ | D×C |
| 18 | A5C+ | A2R? |
| (Véase el diagrama anterior) | | |
| 19 | C6R+ | R1A |
| 20 | C5A+ | R1C |
| 21 | C7D+ | R1A |
| 22 | C6C+ | R1C |
| 23 | D8A+ | T×D |
| 24 | C7D++ | |

PARTIDA Nº 75

Defensa de los dos Caballos

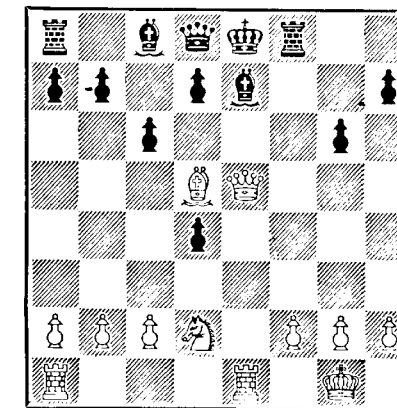
- | | | | |
|-----------------|-------------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Morphy | | P. Domínguez | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | C3AR | C3AD | |
| 3 | A4A | C3A | |
| 4 | P4D | P×P | |
| 5 | O—O | A4A | |
| 6 | P5R | C5R | |
| 7 | A5D | P4A | |
| 8 | P×P (al p.) | C×P (6A) | |
| 9 | A5C | A2R | |
| 10 | A5C×C | A×A | |
| 11 | T1R+ | C2R | |
| 12 | C5R | A×C | |
| 13 | D5T+ | P3C | |
| 14 | D×A | T1A | |
| 15 | C2D | P3A | |

DIAGRAMA Nº 198



Posición después de la jugada 18 de las negras

DIAGRAMA Nº 199
Mate en cinco jugadas



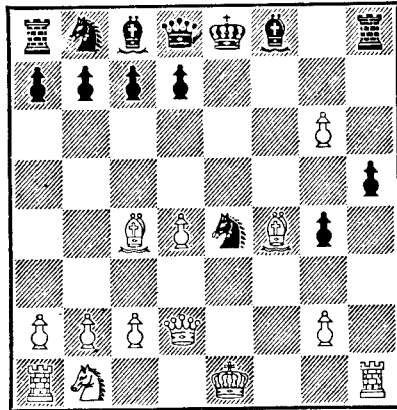
Posición después de la jugada 15 de las negras

- | | | |
|----|-------|-----|
| 16 | C4R | P3D |
| 17 | C×P+ | R2D |
| 18 | A6R+ | R2A |
| 19 | C×A+ | D3D |
| 20 | D×D++ | |

PARTIDA Nº 76
Gambito Allgaier

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Bird | | X. X. | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | P4AR | P×P | |
| 3 | C3AR | P4CR | |
| 4 | P4TR | P5C | |
| 5 | C5C | P4TR | |
| 6 | A4AD | C3TR | |
| 7 | P4D | P3AR | |
| 8 | A×P | P×C | |
| 9 | P×P | C2AR | |
| 10 | P6CR | C4CR | |
| 11 | D2D | C×P | |

DIAGRAMA Nº 200



Posición después de la jugada 11 de las negras

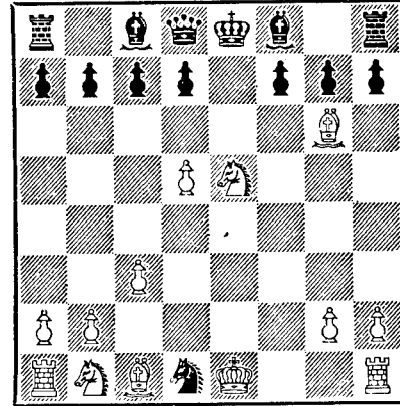
- | | | |
|----|--------|-----|
| 12 | A7AR+ | R2R |
| 13 | A5CR+ | C×A |
| 14 | D×C+ | R3D |
| 15 | D5AD++ | |

PARTIDA Nº 77
Ponziani

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Bachmann | | Kunshmann | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | C3AR | C3AD | |
| 3 | P3A | C3A | |

- | | | |
|---|------|-------|
| 4 | P4D | C×PR |
| 5 | P5D | C2R |
| 6 | C×P | C3C |
| 7 | A3D | C×PAR |
| 8 | A×C! | C×D |

DIAGRAMA Nº 201
Mate en cinco jugadas



Posición después de la jugada 8 de las negras

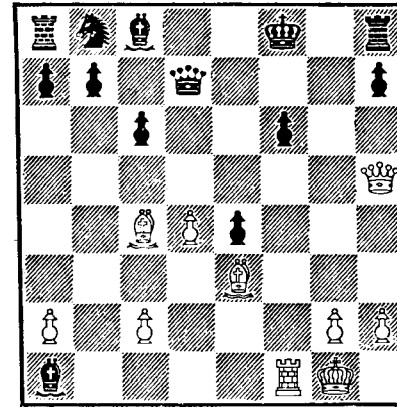
- | | | |
|----|-------|------|
| 9 | A×P+ | R2R |
| 10 | A5C+ | R3D |
| 11 | C4A+ | R4A |
| 12 | CD3T | C×PC |
| 13 | A3R++ | |

PARTIDA Nº 78
Contragambito Falkbeer

- | | | | |
|-----------------|--|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| W. Cook | | C. D. Locock | |

- | | | |
|----|-------|------|
| 1 | P4R | P4R |
| 2 | P4AR | P4D |
| 3 | C3AR | P×PR |
| 4 | C×P | A3R |
| 5 | P4D | C3AR |
| 6 | C3AD | A5CD |
| 7 | A2R | C4D |
| 8 | O—O | C×C |
| 9 | P×C | A×PA |
| 10 | A3R | A×T |
| 11 | P5A | A1A |
| 12 | A5C+ | P3A |
| 13 | C×PAR | R×C |
| 14 | D5T+ | R1A |
| 15 | P6A | P×P |
| 16 | A4AD | D2D |

DIAGRAMA Nº 202
Mate en cinco jugadas



Posición después de la jugada 16 de las negras

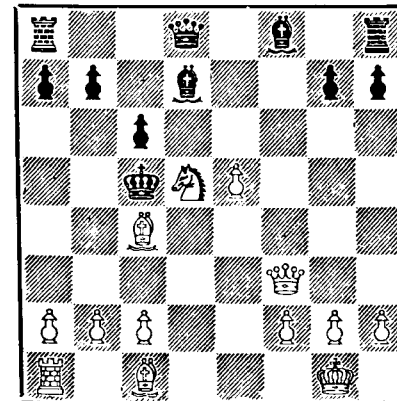
- | | | |
|----|-------|-----|
| 17 | T×P+ | R2R |
| 18 | T7A+ | R1D |
| 19 | D5C+ | R2A |
| 20 | A4A+ | R3C |
| 21 | D5A++ | |

PARTIDA Nº 79
Ataque Fegatello

- | | | | |
|-----------------|--|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| Boden | | X. X. | |

- | | | |
|---|------|------|
| 1 | P4R | P4R |
| 2 | C3AR | C3AD |
| 3 | A4AD | C3AR |
| 4 | C5CR | P4D |
| 5 | P×P | C×P |

DIAGRAMA Nº 203
Mate en dos jugadas



Posición después de la jugada 14 de las negras

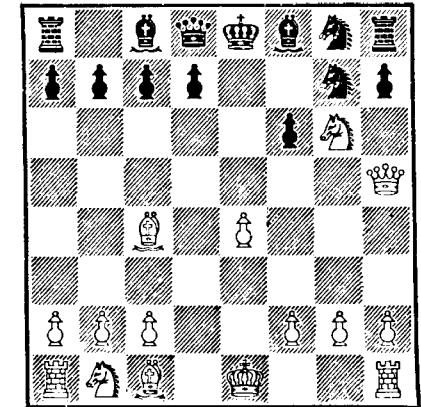
- | | | |
|-------------------------------------|-------|------|
| 6 | C×PA | R×C |
| 7 | D3AR+ | R3R |
| 8 | C3AD | CD2R |
| 9 | O—O | P3AD |
| 10 | T1R | A2D |
| 11 | P4D | R3D |
| 12 | T×P | C3CR |
| 13 | C×C | C×T |
| 14 | P×C+ | R4A |
| <i>(Véase el diagrama anterior)</i> | | |
| 15 | P4CD+ | R×A |
| 16 | D3D++ | |

PARTIDA Nº 80
Gambito Escocés

- | | | | |
|-----------------|--|----------------|--|
| Blancas: | | Negras: | |
| A. Fritz | | X. X. | |

- | | | |
|---|-------|------|
| 1 | P4R | P4R |
| 2 | C3AR | C3AD |
| 3 | P4D | C×P |
| 4 | C×P | C3R |
| 5 | A4AD | P3AR |
| 6 | D5TR+ | P3CR |
| 7 | C×PC | C2CR |

DIAGRAMA Nº 204
Mate en siete jugadas



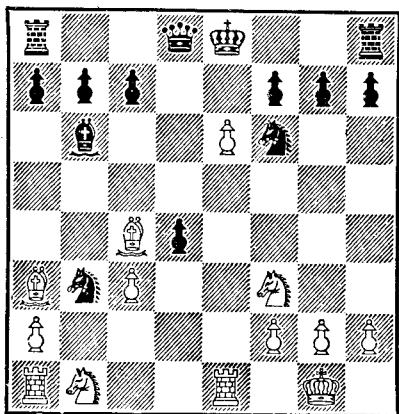
Posición después de la jugada 7 de las negras

- | | | |
|----|--------|-----|
| 8 | A7AR+ | R×A |
| 9 | C5R+ | R3R |
| 10 | D7AR+ | R3D |
| 11 | C4AD | R4A |
| 12 | D5D+ | R5C |
| 13 | P3TD+ | R5T |
| 14 | P3CD++ | |

PARTIDA Nº 81
Gambito Evans

Blancas: Steinitz	Negras: Rock
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A4A	A4A
4 P4CD	A×P
5 P3A	A4T
6 O—O	C3A
7 A3T	A3C
8 P4D	P×P
9 D3C	P4D
10 P×P	C4T
11 T1R+	A3R
12 P×A	C×D

DIAGRAMA Nº 205
Mate en seis jugadas



Posición después de la jugada 12 de las negras

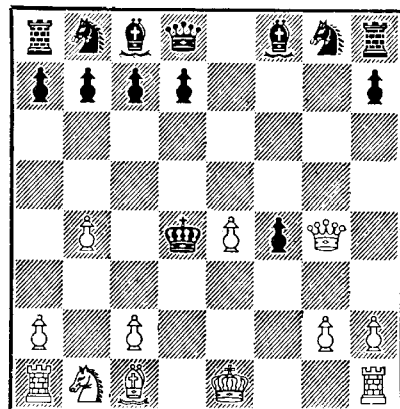
13 P×P+	R2D
14 A6R+	R3A
15 C5R+	R4C
16 A4A+	R4T
17 A4C+	R4T
18 P×C++	

PARTIDA Nº 82
Gambito Greco - Colli

Blancas: Spencer	Negras: X. X.
1 P4R	P4R
2 P4AR	P×P
3 C3AR	P4CR
4 A4AD	P5CR

5 A×P+	R×A
6 C5R+	R3R
7 D×P+	R×C
8 P4D+	R×PD
9 P4CD

DIAGRAMA Nº 206
Mate en cinco jugadas



Posición después de la jugada 9 de las blancas

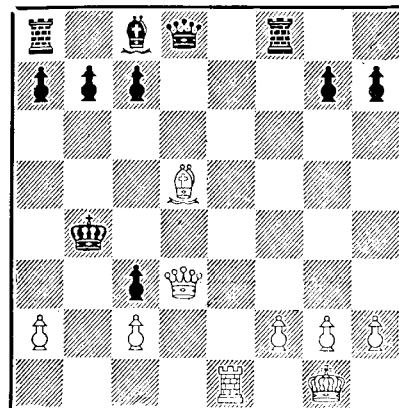
9	A×P+
10 P3AD+	A×P+
11 C×A	R×C?
12 A2CD	R×A
13 D2R+	R×T
14 O—O++	

PARTIDA Nº 83
Defensa de los dos Caballos

Blancas: Morphy	Negras: Amateur
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A4A	C3A
4 P4D	P×P
5 C5C	P4D
6 P×P	C×P
7 O—O	A2R
8 C×P	R×C
9 D3A+	R3R
10 C3A!	P×C
11 T1R+	C4R
12 A4A	A3D
13 A×C4R	A×A
14 T×A+	R×T
15 T1R+	R5D

16 A×C	T1A
17 D3D+	R4A
18 P4C+	R×P

DIAGRAMA Nº 207
Mate en cuatro jugadas



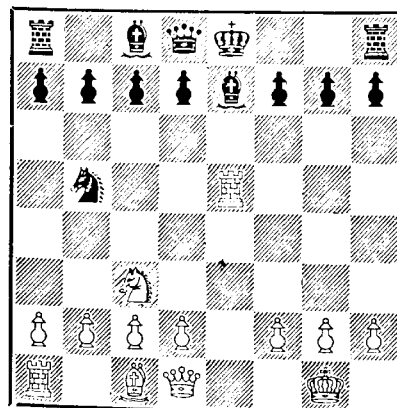
Posición después de la jugada 18 de las negras

19 D4D+	R6T
20 D5A+	R7C
21 D5C+	R×P
22 D2R++	

PARTIDA Nº 84
Ruy López

Blancas: Lasker	Negras: N. N.
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A5C	C3A

DIAGRAMA Nº 208



Posición después de la jugada 8 de las negras

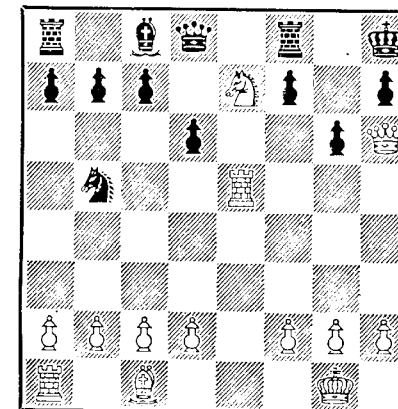
4 O—O	C×P
5 T1R	C3D
6 C3A	C×A
7 C×P	CD×C
8 T×C+	A2R
(Véase el diagrama anterior)	
9 C5D	O—O
10 C×A	R1T
11 D5T	P3D
12 D×PT+	R×D
13 T5T++	

PARTIDA Nº 85
Ruy López

Blancas: Dr. Em. Lasker	Negras: X. X.
-----------------------------------	-------------------------

1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A5CD	C3AR
4 O—O	C×P
5 T1R	C3D
6 C3AD	C×A
7 C×P	CD×C
8 T×C+	A2R
9 C5D	O—O
10 C×A+	R1T
11 D5TR	P3CR
12 D6TR	P3D

DIAGRAMA Nº 209



Posición después de la jugada 12 de las negras

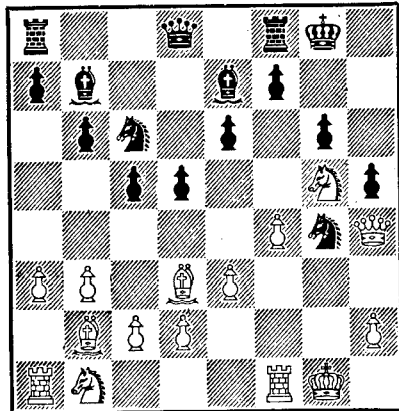
13 T5TR	P×T
14 D6AR++	

PARTIDA Nº 86

Bird

Blancas:	Negras:
Bird	X. X.
1 P4AR	P4D
2 P3R	P4AD
3 C3AR	P3R
4 P3CD	C3AD
5 A2CD	C3AR
6 A3D	A2R
7 P3TD	O—O
8 O—O	P3CD
9 D1R	A2CD
10 D4TR	P3CR
11 C5CR	P4TR
12 P4CR	C×P

DIAGRAMA Nº 210



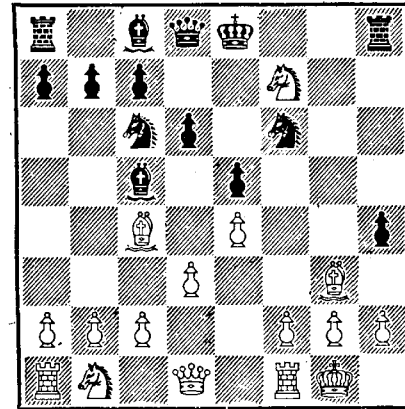
Posición después de la jugada 12 de las negras

13 D×P	P×D
14 A7TR++	

PARTIDA Nº 87
Giucoco Piano

Blancas:	Negras:
N. N.	Capablanca
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A4A	A4A
4 P3D	P3D
5 O—O	C3A
6 A5CR	P3TR
7 A4T	P4CR
8 A3C	P4TR
9 C×PC	P5T
10 C×P

DIAGRAMA Nº 211



Posición después de la jugada 10 de las blancas

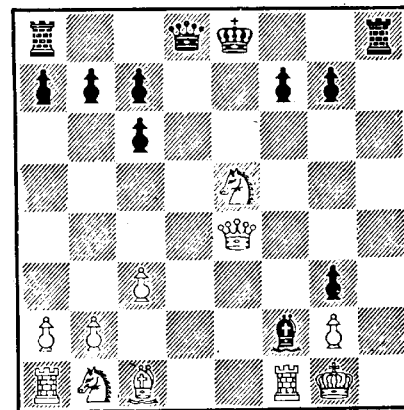
10	P×A
11 C×D	A5CR
12 D2D	C5D
13 C3A	C6A+
14 P×C	A×P
	Abandonan.

PARTIDA Nº 88
Ruy López

Blancas:	Negras:
K. Mayet	A. Anderssen
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A5C	A4A
4 P3A	C3A
5 A×C	PD×A

DIAGRAMA Nº 212

Mate en cinco jugadas



Posición después de la jugada 12 de las negras

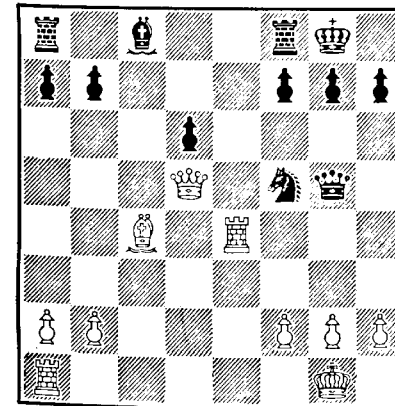
6 O—O	A5CR
7 P3TR	P4TR
8 P×A?	P×P
9 C×P	P6C
10 P4D	C×P
11 D4C	A×P
12 D×C	A×P+
	(Véase el diagrama anterior)
13 T×A	D8D+
14 D1R	D×D
15 T1A	T8T+
16 R×T	D×T++

PARTIDA Nº 89
Giucoco Piano (Ataque Müller)

Blancas:	Negras:
C. V. Loye	F. V. Saemisch
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A4A	A4A
4 P3A	C3A
5 P4D	P×P
6 P×P	A5C+
7 C3A	C×PR
8 O—O	A×C
9 P5D	A3A
10 T1R	O—O
11 T×C	C2R
12 P6D	P×P
13 D×P	C4A
14 D5D	P3D
15 C5C	A×C
16 A×A	D×A?

DIAGRAMA Nº 213

Mate en dos jugadas



Posición después de la jugada 16 de las negras

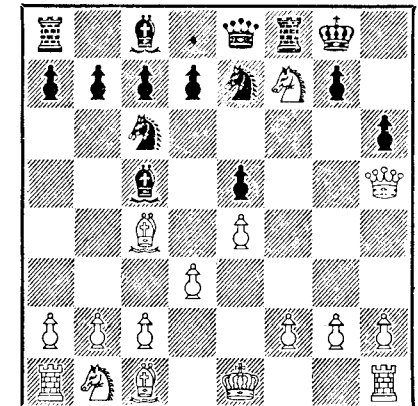
17 D×P+	T×D
18 T8R++	

PARTIDA Nº 90
Giucoco Piano

Blancas:	Negras:
N. N.	N. N.
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A4A	A4A
4 P3D	CR2R
5 C5C	O—O
6 D5T	P3TR
7 C×PA	D1R

DIAGRAMA Nº 214

Mate en tres jugadas



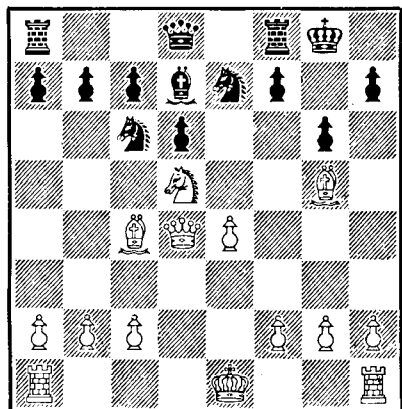
Posición después de la jugada 7 de las negras

8 C×PT+	R1T
9 C7A+	R1C
10 D8T++	

PARTIDA Nº 91
Ruy López

Blancas:	Negras:
Tarrasch	N. N.
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A5C	P3D
4 P4D	A2D
5 C3A	CR2R
6 A4AD	P×P
7 C×P	P3CR
8 A5CR	A2C
9 C5D!	A×C?
10 D×A	O—O

DIAGRAMA Nº 215
Mate en cuatro jugadas



Posición después de la jugada 10 de las negras

- | | |
|----------|-----|
| 11 C6A+ | R1T |
| 12 C4C+ | CxD |
| 13 A6A+ | R1C |
| 14 C6T++ | |

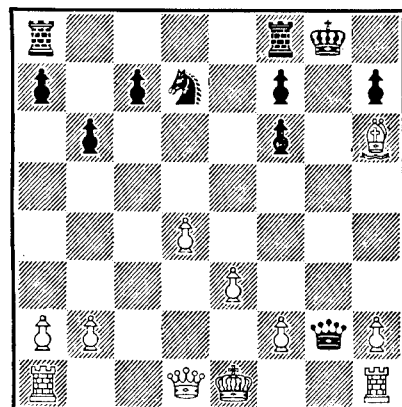
PARTIDA Nº 92

Gambito de Dama declinado

Blancas: W. B. Beckwith
Negras: C. R. Town

- | | |
|--------|------|
| 1 P4D | P4D |
| 2 P4AD | P3R |
| 3 C3AD | C3AR |
| 4 A5C | CD2D |
| 5 P3R | A2R |
| 6 C3A | P3CD |
| 7 PXP | PXP |
| 8 A5C | A2C |

DIAGRAMA Nº 216



Posición después de la jugada 15 de las negras

- | | |
|---------|-------|
| 9 C5R | O—O |
| 10 A6A | AxA |
| 11 CxA | D1R |
| 12 CxA+ | DxC |
| 13 CXP | D5R |
| 14 CXC+ | PxC |
| 15 A6T | DxPC? |

(Véase el diagrama anterior)

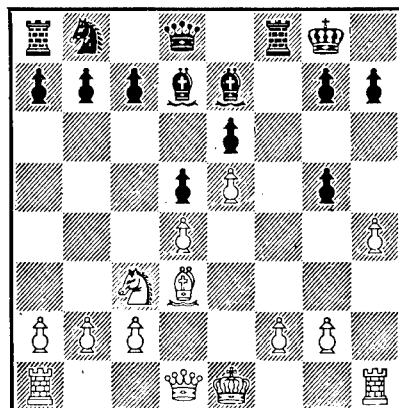
- | | |
|----------|-----|
| 16 D3A | DxD |
| 17 T1C+ | R1T |
| 18 A7C+ | R1C |
| 19 AXP+ | D5C |
| 20 TxD++ | |

PARTIDA Nº 93
Defensa Francesa

Blancas: C. Schlechter
Negras: S. A. Wolf

- | | |
|---------|------|
| 1 P4R | P3R |
| 2 P4D | P4D |
| 3 C3AD | C3AR |
| 4 AD5C | A2R |
| 5 AXC | AxA |
| 6 C3A | O—O |
| 7 P5R | A2R |
| 8 A3D | A2D |
| 9 P4TR | P3AR |
| 10 C5CD | PxC |

DIAGRAMA Nº 217



Posición después de la jugada 10 de las negras

- | | |
|----------|-----|
| 11 AXP+ | RxA |
| 12 PXP+ | R1C |
| 13 T8T+ | R2A |
| 14 D5T+ | P3C |
| 15 D7T+ | R1R |
| 16 DXP++ | |

PARTIDA Nº 94

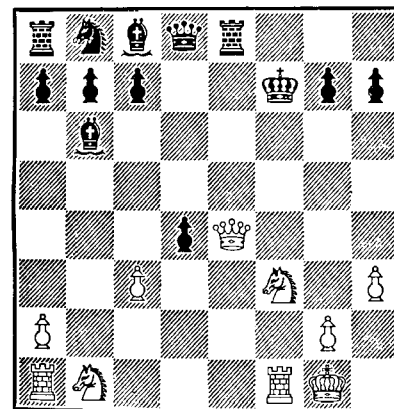
Berlinesa

Blancas: Staunton

Negras: X. X.

- | | |
|---------|------|
| 1 P4R | P4R |
| 2 A4AD | A4AD |
| 3 P4CD | AxPC |
| 4 P4AR | PxP |
| 5 C3AR | P3D |
| 6 P3AD | A4AD |
| 7 P4D | A3CD |
| 8 ADxP | C3AR |
| 9 D3D | O—O |
| 10 P3TR | CxPR |
| 11 DxC | T1R |
| 12 A5R | PxA |
| 13 O—O | PxP |
| 14 AXP+ | RxA |

DIAGRAMA Nº 218
Mate en dos jugadas



Posición después de la jugada 14 de las negras

- | | |
|-----------|-----|
| 15 C5CR+ | R1C |
| 16 DxPT++ | |

PARTIDA Nº 95
Escocesa

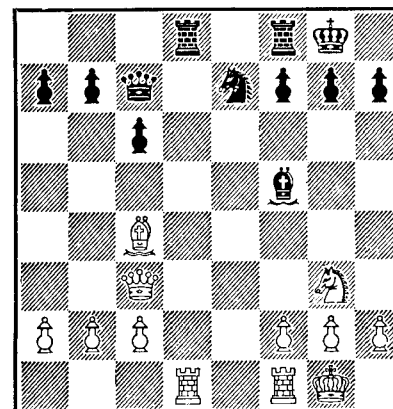
Blancas: Ed. Anderssen

Negras: N. Vernlund

- | | |
|--------|------|
| 1 P4R | P4R |
| 2 C3AR | C3AD |
| 3 P4D | PxP |
| 4 CxP | A4A |
| 5 A3R | CxC |
| 6 AxC | AxA |
| 7 DxA | D3A |

- | | |
|----------------|------|
| 8 P5R | D3CD |
| 9 D3AD | C2R |
| 10 A4A | O—O |
| 11 O—O | P4D |
| 12 PxP (al p.) | DxP |
| 13 C2D | A4A |
| 14 TD1D | P3AD |
| 15 C4R | D2A |
| 16 C3C | T1D |

DIAGRAMA Nº 219



Posición después de la jugada 16 de las negras

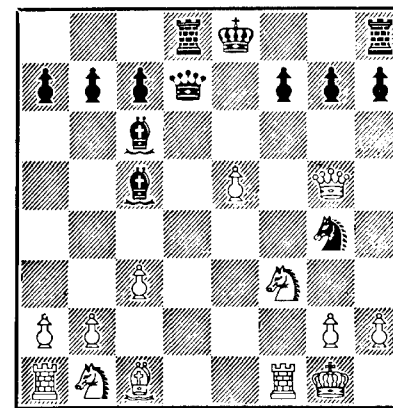
17 C5T con mate inevitable.

PARTIDA Nº 96
Gambito Danés

Blancas: D. Tarrasch
Negras: X. X.

- | | |
|--------|-----|
| 1 P4R | P4R |
| 2 P4D | PxP |
| 3 P3AD | D2R |

DIAGRAMA Nº 220



Posición después de la jugada 13 de las negras

4	P3AR	P4D
5	D×P	C3AD
6	A5CD	P×P
7	P×P	C3AR
8	P5R	A2D
9	A×C	A×A
10	C3AR	T1D
11	D3R	C5CR
12	D5CR	D2D
13	O—O	A4AD+
<i>(Véase el diagrama anterior)</i>		
14	R1T	C7AR+
15	T×C	D8D+
16	C1CR	D×C+
17	R×D	T8D++

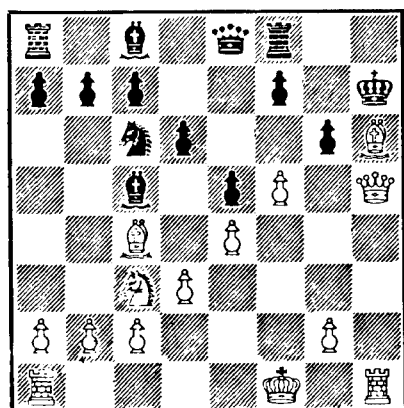
PARTIDA Nº 97

Gambito del Rey rehusado

Blancas:		Negras:	
G. R. Neumann		X. X.	
1	P4R	P4R	
2	P4AR	A4AD	
3	C3AR	P3D	
4	A4AD	C3AR	
5	C3AD	O—O	
6	P3D	C5CR	
7	T1AR	C×PT	
8	T1TR	C5CR	
9	D2R	A7AR+	
10	R1A	C3AD	
11	P5AR	A4AD	

DIAGRAMA Nº 221

Juegan las blancas y dan mate en dos jugadas



Posición después de la jugada 15 de las negras

12	C5CR	C3TR
13	D5TR	D1R
14	C×PT	R×C
15	A×C	P3CR
<i>(Véase el diagrama anterior)</i>		
16	D×P+	P×D
17	A×T++	

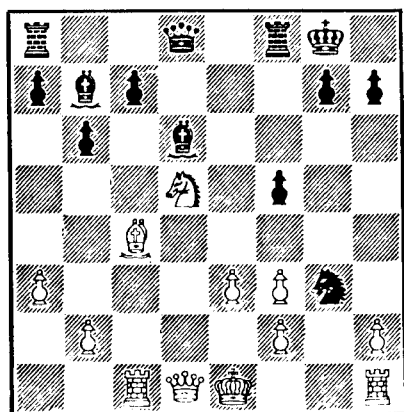
PARTIDA Nº 98

Gambito de Dama

Blancas:		Negras:	
Marshall		Johnston	
1	P4D	P4D	
2	P4AD	P3R	
3	C3AD	C3AD	
4	C3AR	C3AR	
5	A4AR	A3D	
6	A3CR	C5R	
7	P3R	O—O	
8	A3D	P4AR	
9	P3TD	P3CD	
10	T1AD	A2CD	
11	P×P	P×P	
12	C×P	C×PD	
13	A4AD	C×C+	
14	P×C	C×A	

DIAGRAMA Nº 222

Juegan las blancas y dan mate en cuatro jugadas



Posición después de la jugada 14 de las negras

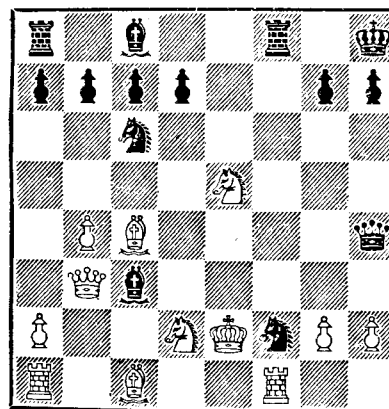
15	C7R+	R1T
16	C6CR+	P×C
17	PT×C+	D5TR
18	T×D++	

PARTIDA Nº 99

Giucoco Piano

Blancas:		Negras:	
X. X.		W. G. Ward	
1	P4R	P4R	
2	C3AR	C3AD	
3	A4AD	A4AD	
4	P3AD	C3AR	
5	P4CD	A3CD	
6	D3CD	O—O	
7	C5CR	A×P+	
8	R1A	A3CD	
9	C×PA	C×PR	
10	R2R	D5TR	
11	T1AR	C7AR	
12	C×P+	R1T	
13	P4D	A×P	
14	C2D	A×P	

DIAGRAMA Nº 223



Posición después de la jugada 14 de las negras

15	D×A	C5D+
16	R1R	C6D+
17	R1D	D8R+
18	T×D	C7AR++

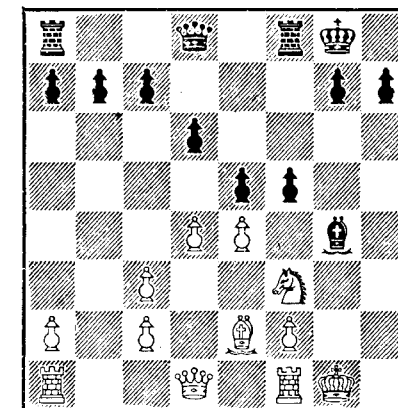
PARTIDA Nº 100

Defensa de los dos Caballos

Blancas:		Negras:	
Salwe		Chigorin	
1	P4R	P4R	
2	C3AR	C3AD	
3	A4A	C3AR	
4	P3D	A4A	

5	C3AD	P3D
6	O—O	A5CR
7	A5CD	O—O
8	A3R	C5D
9	A×C	A×A
10	P3TR	A4T
11	P4C	A×C
12	P×A6A	C×PC
13	P×C	A×P
14	P4D	P4AR
15	A2R

DIAGRAMA Nº 224



Posición después de la jugada 15 de las blancas

15	P×PR
16	C2D	A×A
17	D×A	D4C+
18	R1T	T5A
Abandonan.		

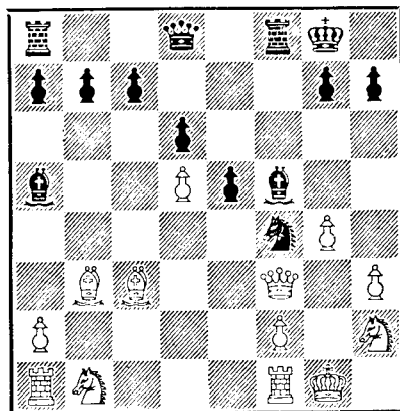
PARTIDA Nº 101

Gambito Evans

Blancas:		Negras:	
Mongredien		Morphy	
1	P4R	P4R	
2	C3AR	C3AD	
3	A4A	A4A	
4	P4CD	A×P	
5	P3A	A4T	
6	O—O	C3A	
7	P4D	O—O	
8	P5D	C2R	
9	D3D	P3D	
10	P3TR	C3C	

- | | | |
|----|-------|-------|
| 11 | C2T | C4T |
| 12 | A3C | C4T5A |
| 13 | A×C | C×A |
| 14 | D3A | P4AR |
| 15 | P×P | AD×P |
| 16 | P4CR? | |

DIAGRAMA Nº 225



Posición después de la jugada 16 de las blancas

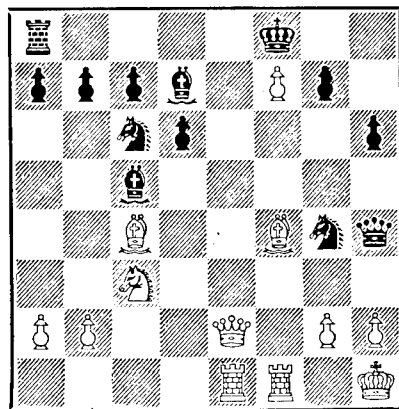
- | | | |
|----|-------|------|
| 16 | | A6D |
| 17 | D3R | A3CD |
| 18 | D2D | D5T |

El mate es inevitable.

PARTIDA Nº 102
Gambito Danés

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|-------|
| Blancas: | | Negras: | |
| Charusek | | Amateur | |
| 1 | P4R | 1 | P4R |
| 2 | P4D | 2 | P×P |
| 3 | P3AD | 3 | P×P |
| 4 | A4AD | 4 | C3AR |
| 5 | C3AR | 5 | A4A |
| 6 | C×P | 6 | P3D |
| 7 | O—O | 7 | O—O |
| 8 | C5CR | 8 | P3TR? |
| 9 | C×P! | 9 | T×C |
| 10 | P5R | 10 | C5C |
| 11 | P6R | 11 | D5T |
| 12 | P×T+ | 12 | R1A |
| 13 | A4A | 13 | C×PA |
| 14 | D2R | 14 | C5C+ |
| 15 | R1T | 15 | A2D |
| 16 | TD1R | 16 | C3AD |

DIAGRAMA Nº 226
Mate en tres jugadas



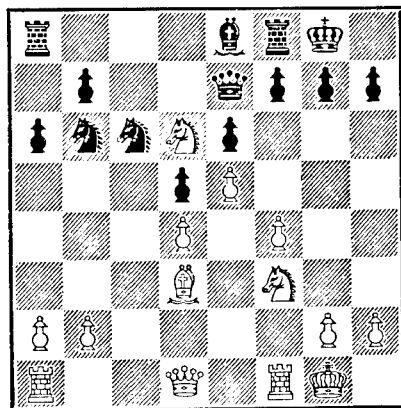
Posición después de la jugada 16 de las negras

- | | | |
|----|---------|-----|
| 17 | D8R+ | T×D |
| 18 | P×T(D)+ | A×D |
| 19 | A×PD++ | |

PARTIDA Nº 103
Defensa Francesa

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|------|
| Blancas: | | Negras: | |
| C. Schlechter | | A. Stubeuranch | |
| 1 | P4R | 1 | P3R |
| 2 | P4D | 2 | P4D |
| 3 | C3AD | 3 | C3AR |
| 4 | A5CR | 4 | A2R |
| 5 | P5R | 5 | CR2D |

DIAGRAMA Nº 227
Mate en cinco jugadas



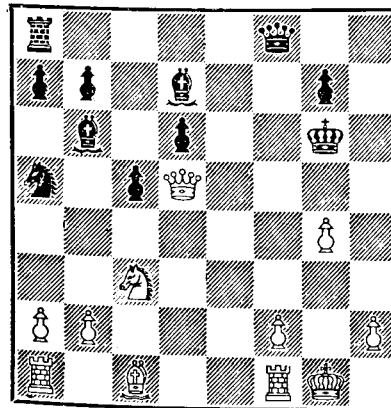
Posición después de la jugada 14 de las negras

- | | | |
|----|------------|------------------------------|
| 6 | A×A | D×A |
| 7 | A3D | P4AD |
| 8 | C5C | O—O |
| 9 | P3AD | C3C |
| 10 | P4AR | C3A |
| 11 | C3AR | P×P |
| 12 | P×P | A2D |
| 13 | O—O | P3TD |
| 14 | C6D | A1R |
| | | (Véase el diagrama anterior) |
| 15 | A×P+ | R×A |
| 16 | C5C+ | R3C |
| 17 | D3D+ | P4A |
| 18 | P×P(al p.) | P×P |
| 19 | C7T++ | |

PARTIDA Nº 104
Giuoco Piano

- | | | | |
|-----------------|------|----------------|------|
| Blancas: | | Negras: | |
| Wayte | | Löwenthal | |
| 1 | P4R | 1 | P4R |
| 2 | C3AR | 2 | C3AD |
| 3 | A4A | 3 | A4A |
| 4 | P3A | 4 | C3A |
| 5 | P4D | 5 | P×P |
| 6 | O—O | 6 | O—O |
| 7 | P×P | 7 | A3C |
| 8 | P5D | 8 | C4T |
| 9 | A3D | 9 | P4A |
| 10 | P5R | 10 | C×P |
| 11 | A×P+ | 11 | R×A |
| 12 | C5C+ | 12 | R3C |

DIAGRAMA Nº 228
Mate en tres jugadas



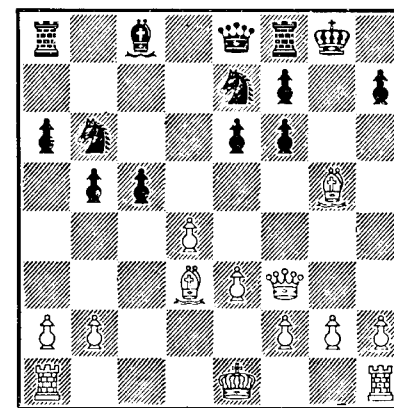
Posición después de la jugada 19 de las negras

- | | | |
|----|-------------|------------------------------|
| 13 | D3D+ | P4A |
| 14 | P×P+(al p.) | R×P |
| 15 | D×C | P3D |
| 16 | C7T+ | R3C |
| 17 | C×T+ | D×C |
| 18 | C3A | A4A |
| 19 | P4CR | A2D |
| | | (Véase el diagrama anterior) |
| 20 | D5T+ | R3A |
| 21 | C5D+ | R3R |
| 22 | T1R++ | |

PARTIDA Nº 105
Gambito de Dama

- | | | | |
|-----------------|--------|----------------|---------|
| Blancas: | | Negras: | |
| Ed. Lasker | | Winkelman | |
| 1 | C3AR | 1 | C3AR |
| 2 | P4D | 2 | P4D |
| 3 | P4AD | 3 | P3R |
| 4 | C3A | 4 | A2R |
| 5 | A5C | 5 | O—O |
| 6 | P3R | 6 | C2D |
| 7 | A3D | 7 | P3TD |
| 8 | C5R | 8 | P×P |
| 9 | C×P5AD | 9 | P4CD |
| 10 | C5T | 10 | P4A |
| 11 | C6AD | 11 | D1R |
| 12 | D3A | 12 | C3C |
| 13 | C4R | 13 | C(3A)4D |
| 14 | C×A+ | 14 | C×C |
| 15 | C6A+ | 15 | P×C |

DIAGRAMA Nº 229
Mate en cinco jugadas



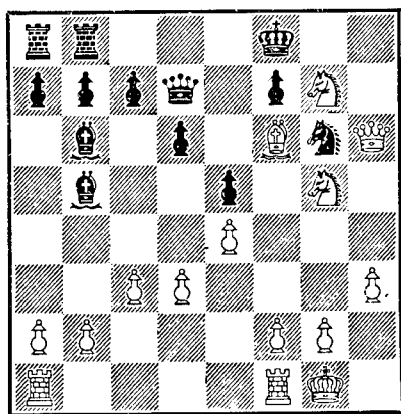
Posición después de la jugada 15 de las negras

- 16 A × P + R × A
 17 D5T+ R2C
 18 D6T+ R1C
 19 A × P y mate a la siguiente.

PARTIDA Nº 106
Cuatro Caballos

- | | |
|-----------------|----------------|
| Blancas: | Negras: |
| B. Leussen | O. Duras |
| 1 P4R | P4R |
| 2 C3AR | C3AD |
| 3 C3AD | C3AR |
| 4 A5C | A5C |
| 5 O—O | O—O |
| 6 P3D | P3D |
| 7 C2R | A5C |
| 8 P3A | A4TD |
| 9 C3C | A3C |
| 10 P3TR | A2D |
| 11 A5C | C2R |
| 12 A × C | A × A |
| 13 C5T | D2D |
| 14 C × PC | P3TR |
| 15 C5C | C3C |
| 16 D5T | TR1C |
| 17 D × P | R1A |

DIAGRAMA Nº 230
 Mate en tres jugadas



Posición después de la jugada 17 de las negras

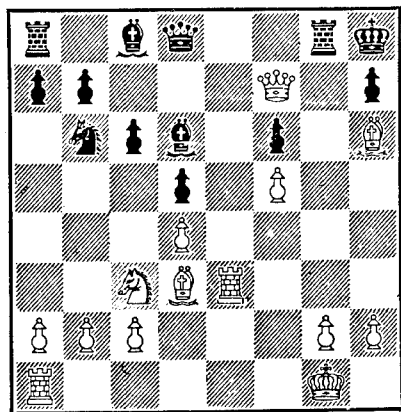
- 18 C(7C)6R+ R1R
 19 D8A+ C × D
 20 C7C++

PARTIDA Nº 107
Defensa Petroff

- | | |
|-----------------|----------------|
| Blancas: | Negras: |
| Z. Formanek | V. Griguric |
| 1 P4R | P4R |
| 2 C3AR | C3AR |
| 3 C × P | P3D |
| 4 C3AR | C × P |
| 5 C3A | C3AR |
| 6 P4D | P4D |
| 7 A5CR | A3R |
| 8 A3D | A3D |
| 9 C5R | CD2D |
| 10 P4A | D2R |
| 11 O—O | C3C |
| 12 P5A | A1A |
| 13 T1R | O—O |
| 14 C4C | D1D |
| 15 C × C+ | P × C |
| 16 D5T | P3A |
| 17 T3R | T1R |
| 18 A6T | R1T |
| 19 D × PA | T1C |

DIAGRAMA Nº 231

Juegan las blancas y dan mate en cuatro jugadas



Posición después de la jugada 19 de las negras

- 20 T8R

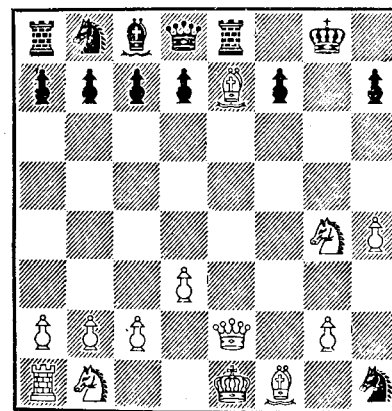
El mate es inevitable.

PARTIDA Nº 108
Gambito Kieseritzky

- | | |
|-----------------|----------------|
| Blancas: | Negras: |
| Blackburne | X. X. |
| 1 P4R | P4R |
| 2 P4AR | P × P |
| 3 C3AR | P4CR |
| 4 P4TR | P5CR |
| 5 C5R | C3AR |
| 6 C × PC | C × P |
| 7 P3D | C6CR |
| 8 A × A | C × T |
| 9 A5CR | A2R |
| 10 D2R | O—O |
| 11 A × A | T1R |

DIAGRAMA Nº 232

Juegan las blancas y dan mate en tres jugadas



Posición después de la jugada 11 de las negras

- 12 C6TR+ R2C
 13 D4CR+ R1T
 14 C × P++

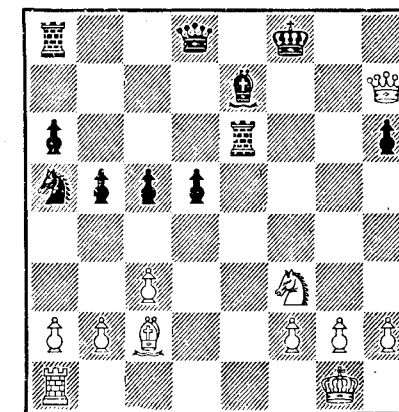
PARTIDA Nº 109
Ruy López

- | | |
|-----------------|----------------|
| Blancas: | Negras: |
| Olson | Altmann |
| 1 P4R | P4R |
| 2 C3AR | C3AD |
| 3 A5C | P3TD |
| 4 A4T | C3A |
| 5 O—O | C × P |
| 6 P4D | P4CD |

- | | |
|------------------|-------|
| 7 A3C | P4D |
| 8 P × P | A3R |
| 9 P3A | A2R |
| 10 T1R | C4TD |
| 11 A2A | O—O |
| 12 CD2D | C × C |
| 13 A × C | P4AD |
| 14 A6T | P × A |
| 15 D3D | P4A |
| 16 P × P (al p.) | T × P |
| 17 D × P+ | R1A |
| 18 T × A | T × T |

DIAGRAMA Nº 233

Juegan las blancas y dan mate en cuatro jugadas



Posición después de la jugada 18 de las negras

- 19 C5R T × C
 20 A6C

El mate se hace inevitable.

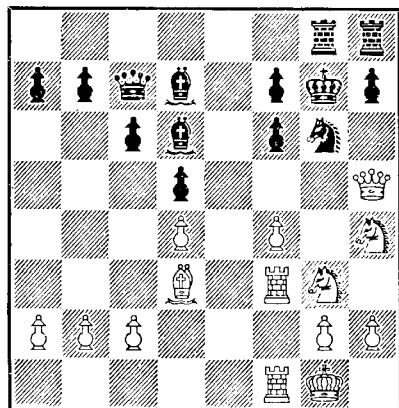
PARTIDA Nº 110
Giuoco Piano

- | | |
|-----------------|----------------|
| Blancas: | Negras: |
| J. Novach | M. Sousa |
| 1 P4R | P4R |
| 2 C3AR | C3AD |
| 3 A4A | A4A |
| 4 P3A | C3A |
| 5 P4D | P × P |
| 6 P × P | A5C+ |
| 7 A2D | A × A+ |
| 8 CD × A | P4D |
| 9 P × P | CR × P |

- | | | |
|----|------|------|
| 10 | O—O | O—O |
| 11 | C5R | C×C |
| 12 | P×C | C5A |
| 13 | C3A | A5C |
| 14 | D3C | P4CD |
| 15 | A×P | T1C |
| 16 | D4A | C6T+ |
| 17 | R1T | A×C |
| 18 | P×A | D4C |
| 19 | TD1R | TD1D |
| 20 | T2R | C5A |
| 21 | T1CR | T8D |

- | | | |
|----|-------|-------|
| 14 | TD1AR | D2A |
| 15 | C2R | A2D |
| 16 | C3C | TD1CR |

DIAGRAMA Nº 235
Mate en seis jugadas



Posición después de la jugada 16 de las negras

- | | | |
|----|--------|-----|
| 17 | D6T+ | R×D |
| 18 | C4T5A+ | A×C |
| 19 | C×A+ | R4T |
| 20 | P4C+ | R×P |
| 21 | T3C | R4T |
| 22 | A2R++ | |

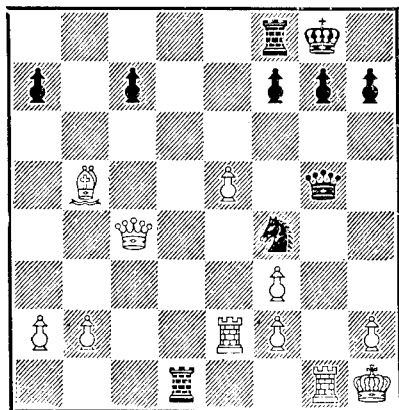
PARTIDA Nº 112

Gambito del Rey rehusado

Blancas: Steinitz
Negras: Aficionado

- | | | |
|----|------|-------|
| 1 | P4R | P4R |
| 2 | P4AR | A4A |
| 3 | C3AR | P3D |
| 4 | A4AD | C3AR |
| 5 | P3D | O—O |
| 6 | C3AD | C5C |
| 7 | D2R | C3AD |
| 8 | P5AR | R1T |
| 9 | C5CR | C3T |
| 10 | D5T | C5CD? |
| 11 | A3C | A2D |
| 12 | P3TD | C3A |
| 13 | C×PT | R×C |
| 14 | A5CR | D1R |
| 15 | P6A | T1CR |
| 16 | P×P | T×P |
| 17 | D×C+ | R1C |

DIAGRAMA Nº 234



Posición después de la jugada 21 de las negras

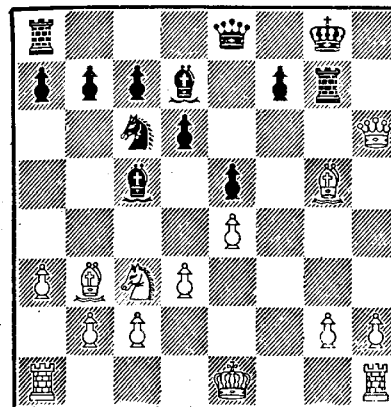
Ya en esta situación el mate se hace inevitable.

PARTIDA Nº 111

Defensa Francesa

- | | | | |
|----------------------------|------|---------------|--|
| Blancas: Capitán Mackenzie | | Negras: Mason | |
| 1 | P4R | P3R | |
| 2 | P4D | P4D | |
| 3 | C3AD | C3AR | |
| 4 | P×P | P×P | |
| 5 | C3A | A3D | |
| 6 | A3D | C3A | |
| 7 | O—O | O—O | |
| 8 | A5CR | C2R | |
| 9 | A×C | P×A | |
| 10 | C4TR | R2C | |
| 11 | D5T | T1T | |
| 12 | P4AR | P3AD | |
| 13 | T3A | C3C | |

DIAGRAMA Nº 236
Mate en seis jugadas



Posición después de la jugada 17 de las negras

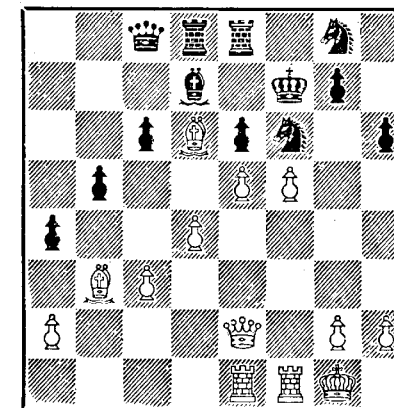
- | | | |
|----|-------|------|
| 18 | C5D | D1AD |
| 19 | C6A+ | R1A |
| 20 | D8T+ | R2R |
| 21 | C8C+ | R1A |
| 22 | C7R+ | T1C |
| 23 | D×T++ | |

PARTIDA Nº 113

Gambito de Dama declinado

- | | | | |
|----------------------|------|-----------------|--|
| Blancas: A. Alekhine | | Negras: M. Prat | |
| 1 | P4D | P4D | |
| 2 | C3AR | C3AD | |
| 3 | P4A | P3R | |
| 4 | C3A | P×P | |
| 5 | P3R | C3A | |
| 6 | A×P | A5CD | |
| 7 | O—O | A×C | |
| 8 | P×A | O—O | |
| 9 | D2A | C2R | |
| 10 | A3T | P3A | |
| 11 | P4R | P3TR | |
| 12 | TD1D | A2D | |
| 13 | C5R | T1R | |
| 14 | P4A | D2A | |
| 15 | P5A | TD1D | |
| 16 | C×PA | R×C | |
| 17 | P5R | C(2R)1C | |
| 18 | A6D | D1A | |
| 19 | D2R | P4CD | |
| 20 | A3C | P4TD | |
| 21 | TD1R | P5T | |

DIAGRAMA Nº 237



Posición después de la jugada 21 de las negras

El blanco anunció mate en 10 jugadas.

- | | | |
|----|-------|------------------|
| 22 | D5T+ | C×D |
| 23 | P×P+ | R3C |
| 24 | A2A+ | R4C |
| 25 | T5A+ | R3C |
| 26 | T6A+ | R4C |
| 27 | T6C+ | R5T |
| 28 | T4R+ | C5A |
| 29 | T×C+ | R4T |
| 30 | P3C | cualquier jugada |
| 31 | T4T++ | |

PARTIDA Nº 114

Defensa Francesa

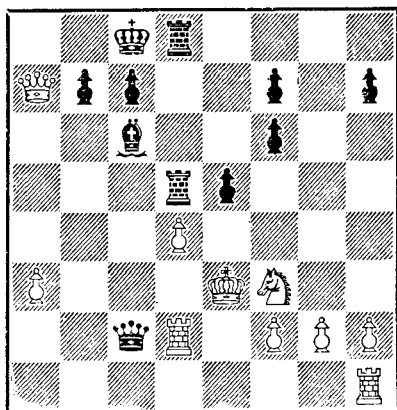
- | | | | |
|-------------------------|------|--------------------------|--|
| Blancas: R. L. Boruholz | | Negras: A. E. Santasiere | |
| 1 | P4R | P4R | |
| 2 | P4D | P4D | |
| 3 | C3AD | C3AR | |
| 4 | A5CR | A5CD | |
| 5 | P×PD | P×P | |
| 6 | A×C | P×A | |
| 7 | C3A | C2D | |
| 8 | D3D | C3C | |
| 9 | P3TD | A×C | |
| 10 | D×A | A2D | |
| 11 | D2D | A3A | |

- | | |
|----------------|-----------|
| 12 A 2 R | O — O — O |
| 13 O — O — O ? | D 7 T |
| 14 D 4 C | C 4 D |
| 15 D 5 A | T 3 D |
| 16 A 4 A | D 8 T + |
| 17 R 2 D | D × P C |
| 18 A × C | T × A |
| 19 D × P T | T R 1 D |
| 20 R 3 R | D × P A |
| 21 T 2 D | |

niente que se busque el mate y se anoten las soluciones en un papel, para luego verificar, revisando las soluciones del final del libro, si el análisis ha sido exacto.

Si es posible, el aficionado debe buscar el mate sin mover las piezas en el tablero, para así contribuir al mejor desarrollo de su visión mediata, que es el fin que nos hemos propuesto en el capítulo que termina.

DIAGRAMA Nº 238

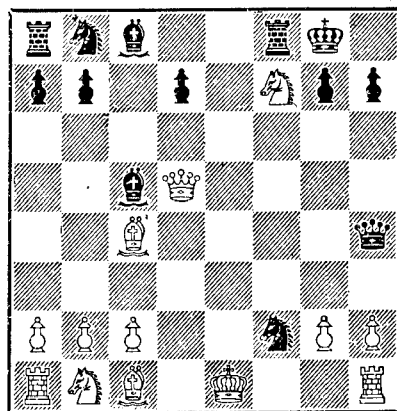


Posición después de la jugada 21 de las blancas

- | | |
|----------|-----------|
| 21 | D 5 R + |
| 22 R × D | T × P + |
| 23 R 3 R | T 5 R + + |

DIAGRAMA Nº 239

Negras: X. X.

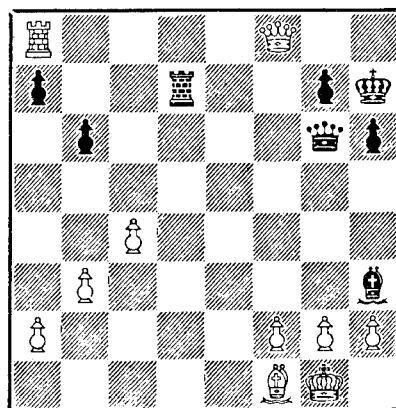


Blancas: X. X.

Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 240

Negras: Gutmayer



Blancas: L.

Juegan las negras y dan mate

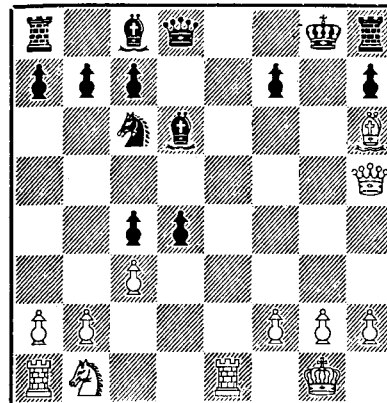
EJEMPLOS DE COMBINACIONES DE MATE

Damos fin a este segundo capítulo de nuestro libro con la inserción de 48 diagramas con posiciones de combinaciones de mate o ganadoras. La mayoría de ellas corresponden a partidas de maestros y ofrecen sugestivas enseñanzas para el aficionado estudioso.

En todos los diagramas se llega a las posiciones de mate o ganadoras mediante maniobras de dos, tres y más jugadas, y en algunos hay varias formas de dar mate. Es conve-

DIAGRAMA Nº 241

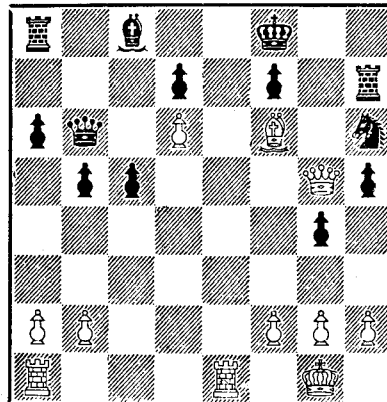
Negras: H.



Blancas: S. Winawer
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 242

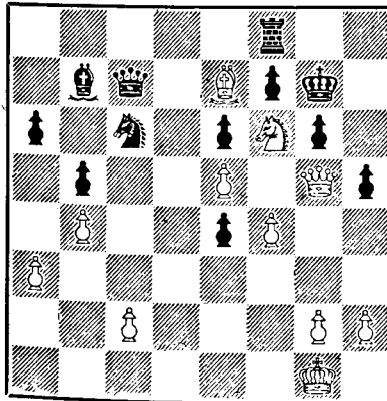
Negras: Neumann



Blancas: Exner
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 243

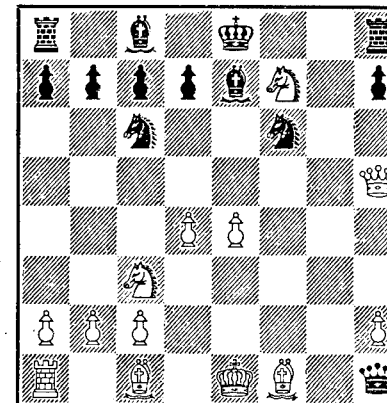
Negras: J. Bendiner



Blancas: J. V. Kleeberg
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 244

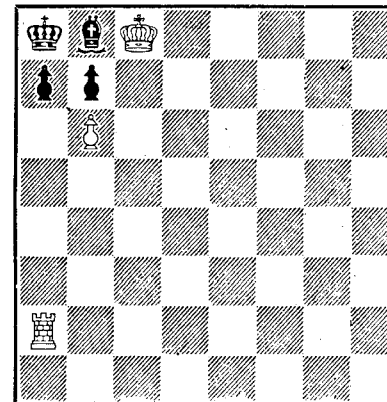
Negras: X. X.



Blancas: X. X.
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 245

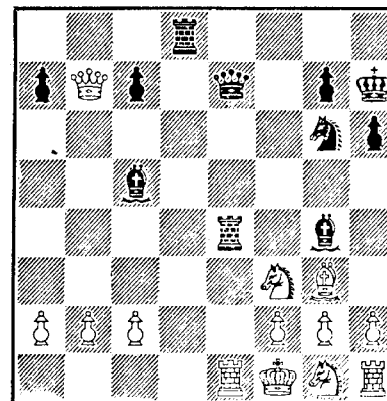
Negras: X. X.



Blancas: Morphy
Juegan las blancas y dan mate

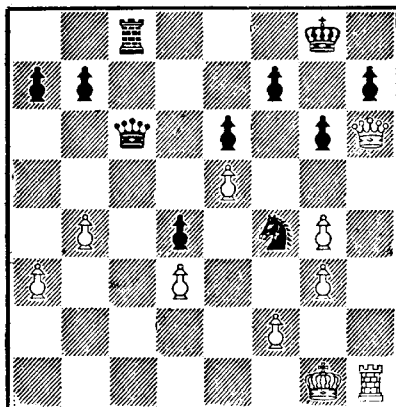
DIAGRAMA Nº 246

Negras: Pollock



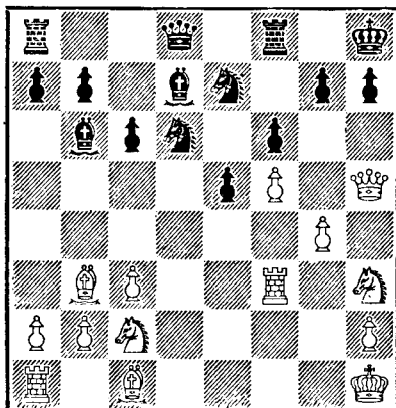
Blancas: X. X.
Juegan las negras y dan mate

DIAGRAMA Nº 247
Negras: Ipata



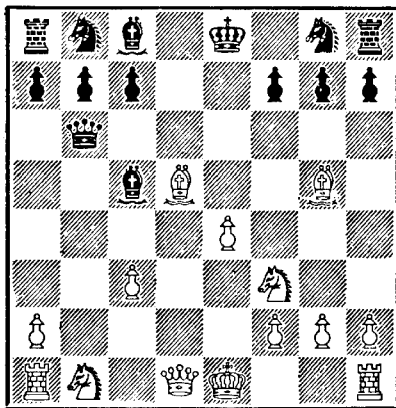
Blancas: Grau
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 248
Negras: Staunton



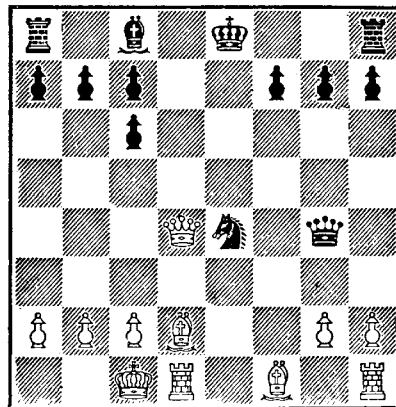
Blancas: Cochrane
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 249
Negras: X. X.



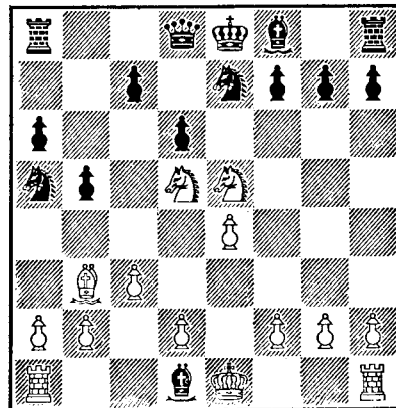
Blancas: X. X.
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 250
Negras: Makucy



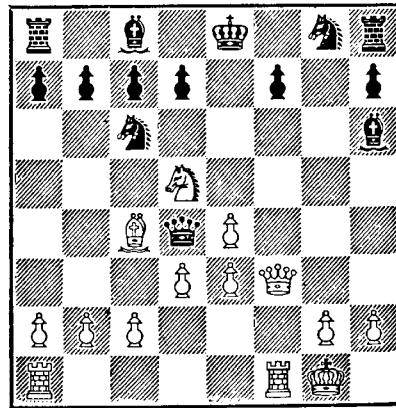
Blancas: Kolich
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 251
Negras: X. X.



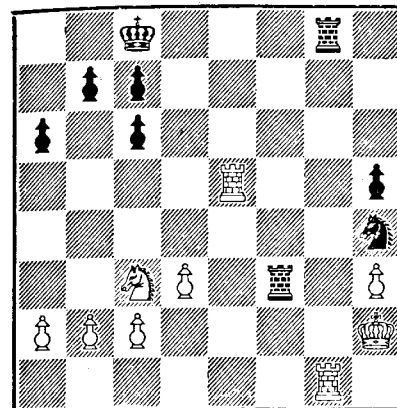
Blancas: Berger
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 252
Negras: X. X.



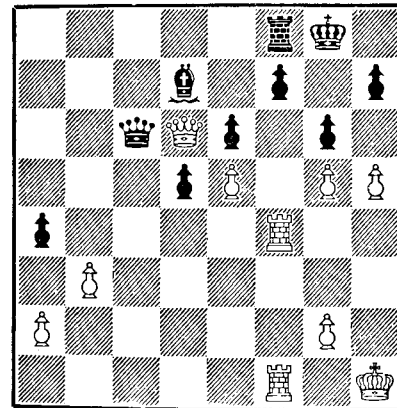
Blancas: White
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 253
Negras: Schlechter



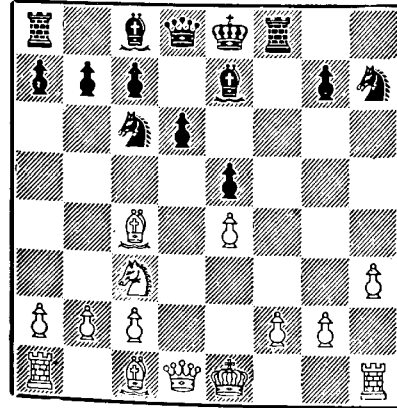
Blancas: Dr. Tartakower
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 254
Negras: Prof. Lj. J.



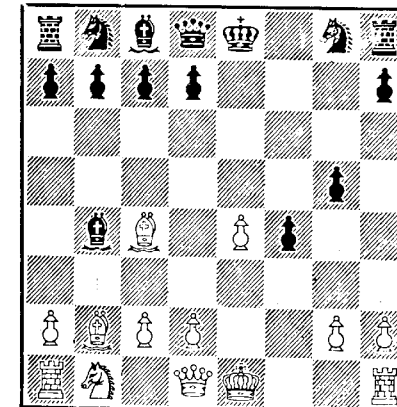
Blancas: Ovdia
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 255
Negras: X. X.



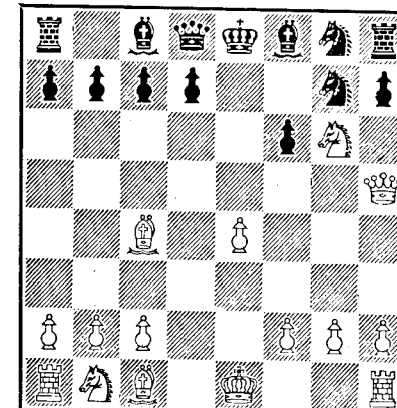
Blancas: Schweitzer
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 256
Negras: X. X.



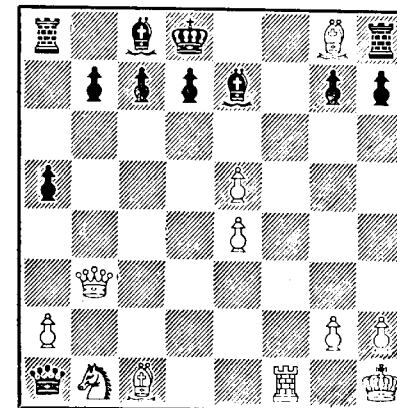
Blancas: Zukertort
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 257
Negras: X. X.



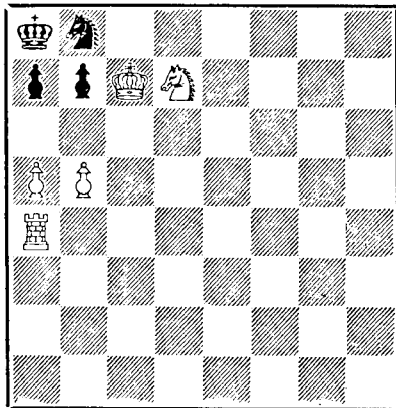
Blancas: Fritz
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 258
Negras: General Bertrand

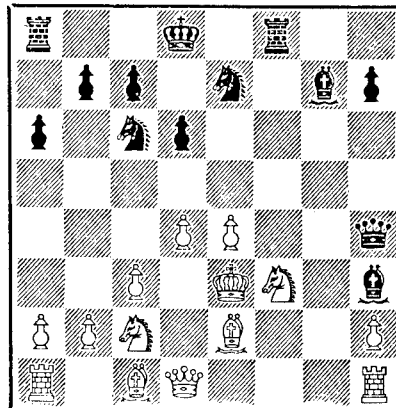


Blancas: Napoleón I
Juegan las blancas y dan mate

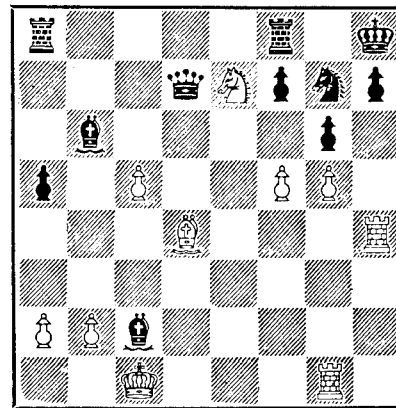
DIAGRAMA Nº 259
Negras: Y.



Blancas: X.
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 260
Negras: Minkwitz

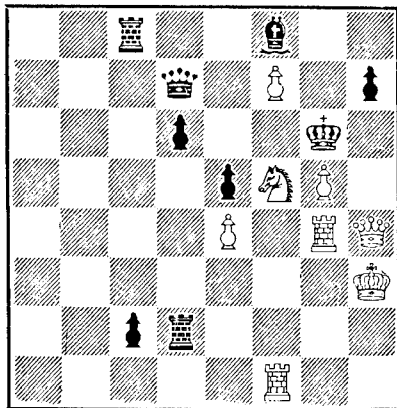


Blancas: Dr. Schmidt
Juegan las negras y dan mate
DIAGRAMA Nº 261
Negras: X. X.

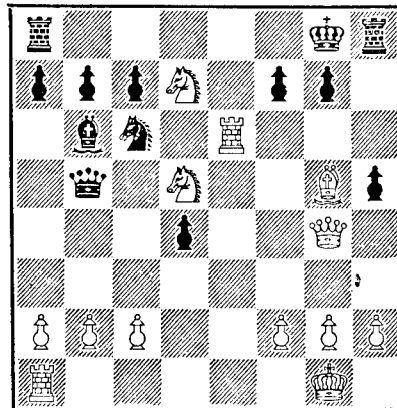


Blancas: X. X.
Juegan las blancas y dan mate

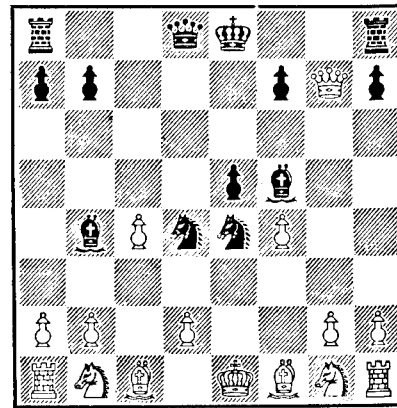
DIAGRAMA Nº 262
Negras: Amateur



Blancas: Anderssen
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 263
Negras: X.

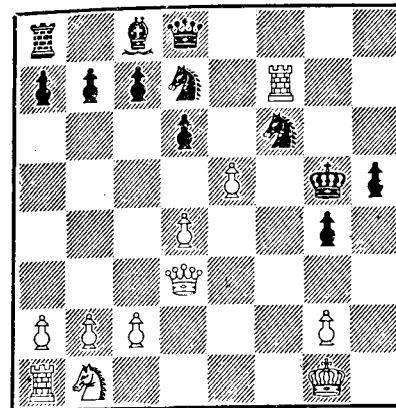


Blancas: Príncipe Dadian
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 264
Negras: Schallopp

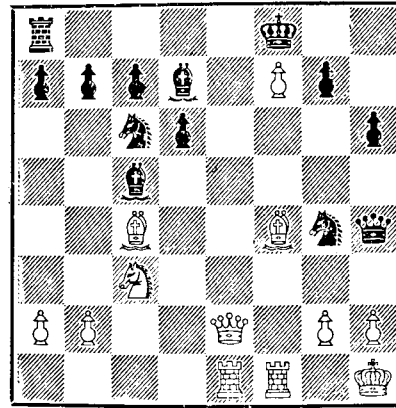


Blancas: X.
Juegan las negras y dan mate

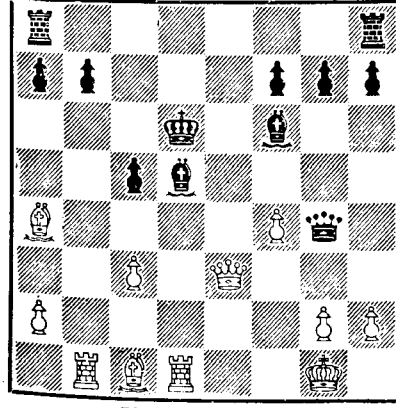
DIAGRAMA Nº 265
Negras: X.



Blancas: Dufresne
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 266
Negras: Amateur

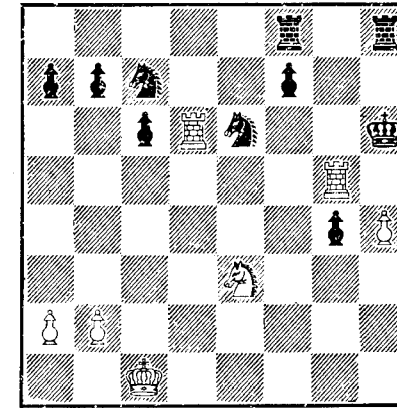


Blancas: Charusek
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 267
Negras: X.

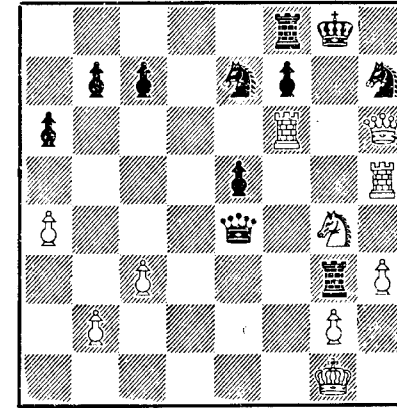


Blancas: J. Mason
Juegan las blancas y dan mate

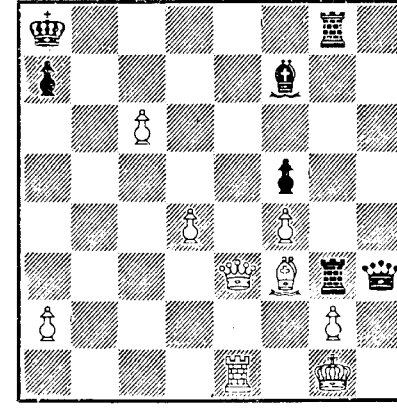
DIAGRAMA Nº 268
Negras: Schulten



Blancas: Saint-Amant
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 269
Negras: Dr. Sohn

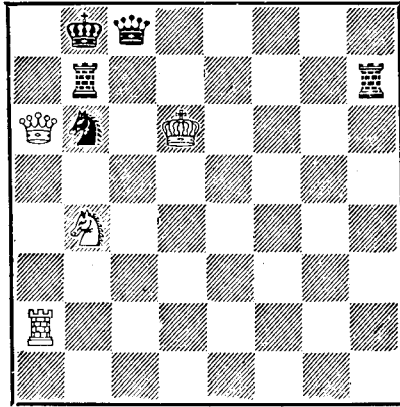


Blancas: Germán
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 270
Negras: Bardeleben

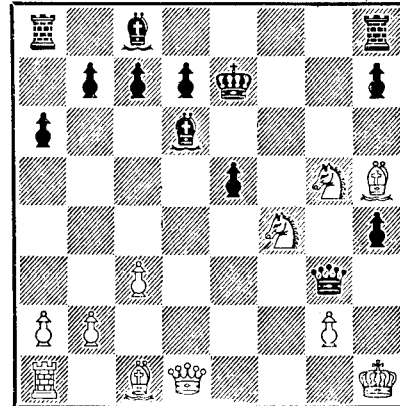


Blancas: Mises
Juegan las blancas y dan mate

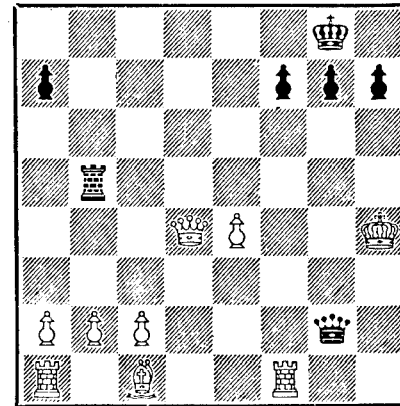
DIAGRAMA Nº 271
Negras: Lowe



Blancas: Kennedy
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 272
Negras: Löwenthal

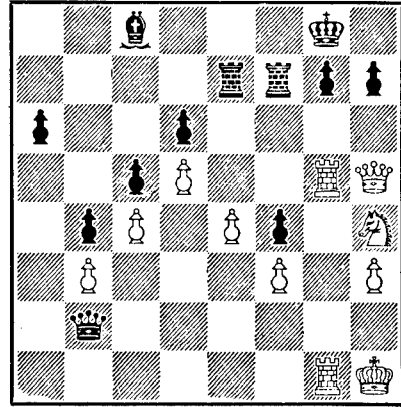


Blancas: Gordon
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 273
Negras: Maroczy

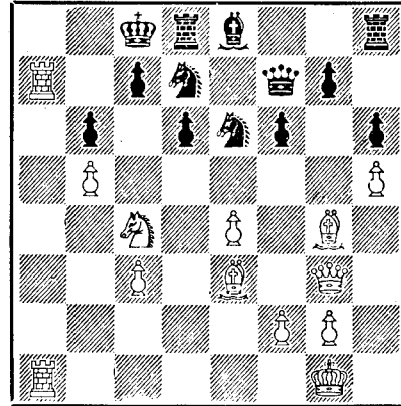


Blancas: Zambelli
Juegan las negras y dan mate

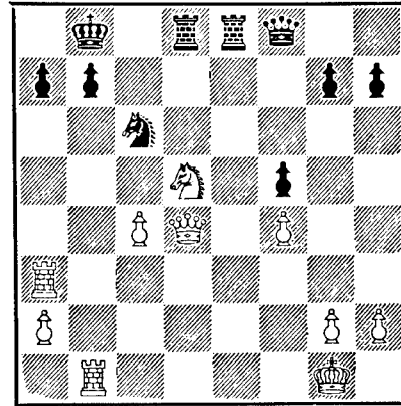
DIAGRAMA Nº 274
Negras: Schlechter



Blancas: Janowski
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 275
Negras: Rieman

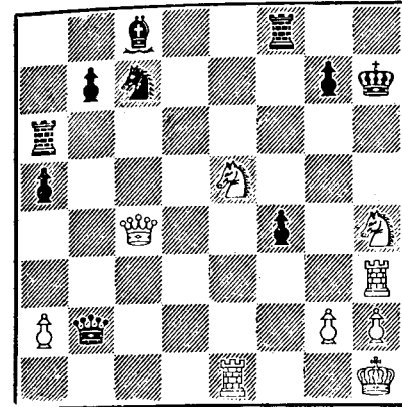


Blancas: S. Winawer
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 276
Negras: Amonymus

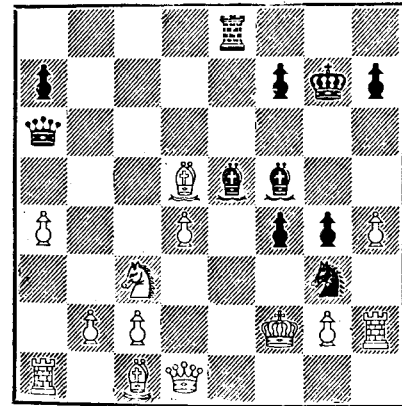


Blancas: El Automata «Mephisto»
Juegan las blancas y dan mate

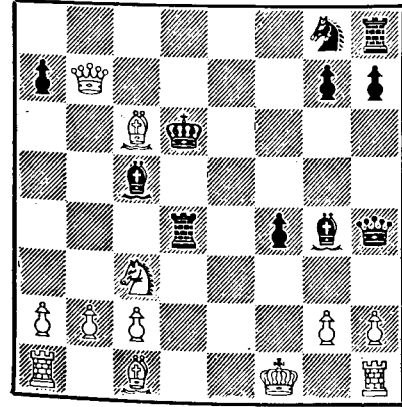
DIAGRAMA Nº 277
Negras: Dr. Moore



Blancas: S. Loyd
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 278
Negras: Anderssen

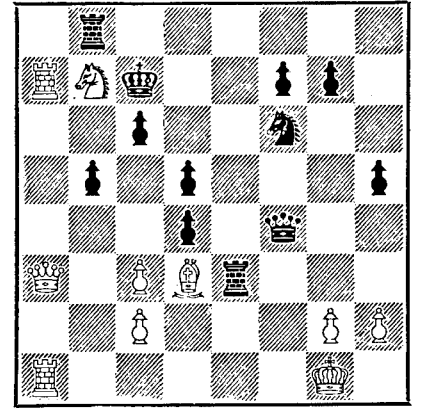


Blancas: Rosanes
Juegan las negras y dan mate
DIAGRAMA Nº 279
Negra: Tarrasch

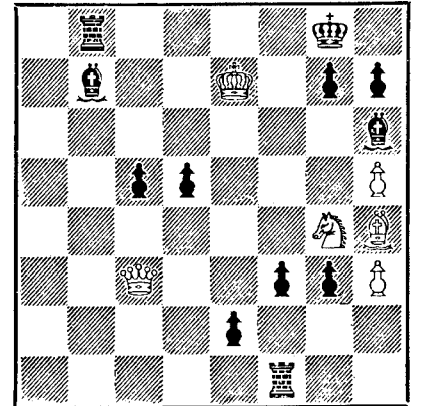


Blancas: E. Eckart
Juegan las negras y dan mate

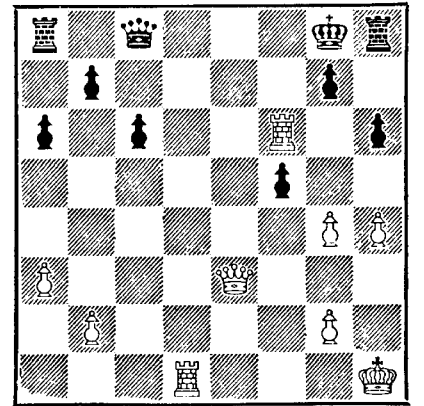
DIAGRAMA Nº 280
Negras: Martinovic



Blancas: Dr. M. Vidmar
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 281
Negras: Labourdonnais



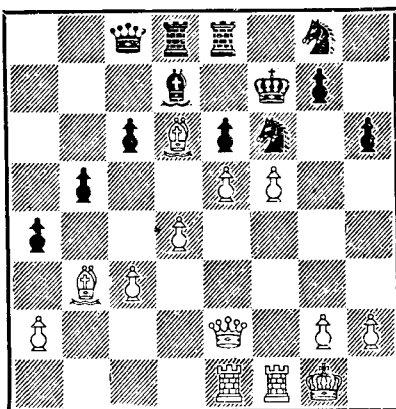
Blancas: Deschappelles
Juegan las blancas y dan mate
DIAGRAMA Nº 282
Negras: Amateur



Blancas: Steinitz
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 283

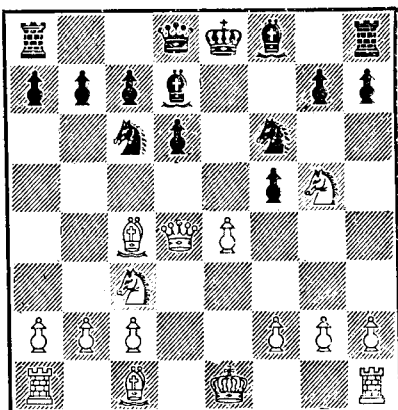
Negras: X.



Blancas: M. Seguin
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 284

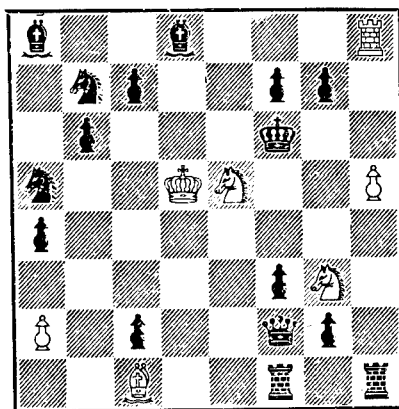
Negras: X.



Blancas: X.
Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA Nº 285

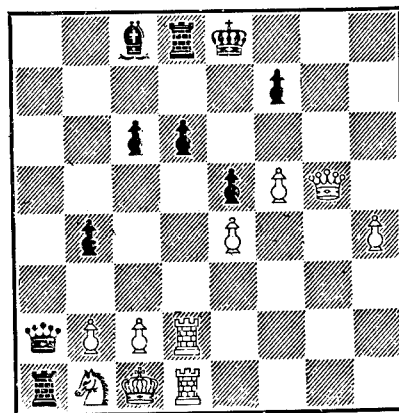
Negras: Guerra Boneo



Blancas: Grau
Juegan las blancas y dan mate

DIAGRAMA Nº 286

Negras: Aficionado



Blancas: Alekhine
Juegan las blancas y dan mate

CAPÍTULO III

ERRORES DE LA VISION MEDIATA

Hemos hecho lo posible por mostrar cómo se piensa en ajedrez.

Hemos explicado la relación de las jugadas entre sí. Tras ello hemos agrupado buen número de partidas en las que esa relación, orientada hacia el mate, aparece con caracteres muy notables, y, por lo mismo, muy apropiados para impresionar al estudiante a este respecto. Finalmente hemos agregado una cantidad apreciable de ejercicios, para cuya solución ha sido menester ejercitar esa visión mediata del juego.

En todos los casos propuestos la visión mediata se orienta hacia el mate. En realidad, en ajedrez, la visión mediata puede ejercitarse hacia muchos otros fines; pero hemos escogido el caso del mate, pues es éste el fin último, y único indiscutible, del juego, y es menester que el aficionado lo domine bien antes de entrar en mayores sutilezas. Pero el asunto del mate aparece aquí como un elemento accesorio. Lo esencial es la relación, la combinación de jugadas en un plan y el conflicto de los planes que maduran ambos jugadores; se trata de lograr la capacidad de ver mediatamente, que si ahora se orienta hacia el mate, en capítulos posteriores deberá orientarse hacia la ganancia de una pieza, o de un

peón, o de un mero tiempo, o de una casilla. La habilidad de un jugador se mide por tres factores: 1º La capacidad de su visión mediata. 2º El conocimiento de las posibilidades, debilidades y potencias de los diversos elementos del juego (lo concreto: las piezas, y lo abstracto: líneas, puntos, cadenas de peones, enroques, centros, etc., etc.), y 3º su capacidad de actualizar todo este conocimiento en cada jugada y formar un certero juicio de la posición, que conduzca y guíe su visión mediata. Con esto queda demostrado el alto valor que tiene adquirir una visión segura y clara del juego.

Estas razones nos obligan a no dejar este capítulo sin ocuparnos de las dificultades que ofrece la visión mediata del juego.

Estas dificultades son de dos órdenes: la primera es la dificultad de llevar el análisis del juego más allá de unas pocas jugadas, y la segunda son los errores que, dentro de las jugadas que debieron ser vistas, se deslizan.

La primera dificultad se vence poco a poco y pacientemente con la práctica. Los ejercicios que hemos indicado irán haciendo más fácil extender el número de jugadas abarcado por la visión mediata. A lo largo

de las páginas que seguirán, menu-
dearán ejercicios que irán exigiendo
una visión de más en más larga y
extensa. La práctica regular y cons-
tante del juego se encargará de há-
cer el resto.

Respecto de la segunda dificultad,
la cosa es distinta. Es menester tra-
bajar y trabajar para evitar tales
errores, que afean tantas partidas y
malogran tantos esfuerzos.

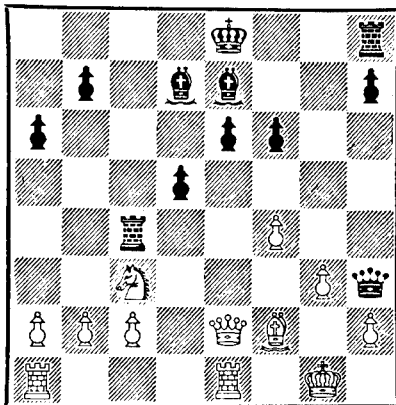
Todo error es, en definitiva, una
omisión. Al pensar en nuestras ju-
gadas y sus respuestas, omitimos
una o varias movidas que alteran
todos nuestros planes.

Así tenemos que, al considerar las
posibilidades del juego, podemos en-
carar una jugada y la mejor respues-
ta del adversario, y encontrar una
jugada propia, satisfactoria. Pero
puede acontecer que juzguemos mal
respecto de la mejor jugada del con-
trario, el cual disponga de otra mo-
vida inesperada para nosotros, y
que puede serle ventajosa.

Por esta omisión se orienta el
juego en forma equivocada, y puede
perderse.

Ejemplo:

DIAGRAMA Nº 287



Aquí el negro considera una
jugada que le parece muy fuerte:
1., T x P!; y si 2. P x T,

T 1 C +; 3. A 3 C (única), A 4 A +;
4. R 1 T, T x A!; con magnífico
juego. Efectúa, pues:

1 T x P
2 C x P

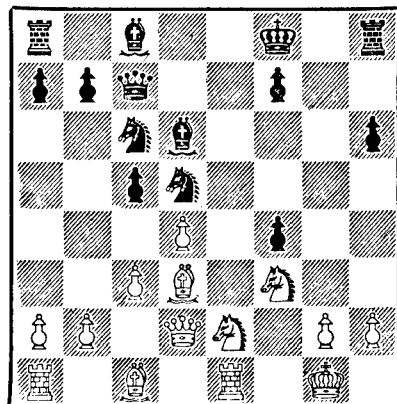
En su análisis, el negro omitió
considerar que a su sacrificio podía
seguir otro sacrificio. Ahora el jue-
go se presenta muy distinto de lo
esperado.

2 T x A
3 D x T P x C
4 D x P y gana el blanco

Puede ser también que, al consi-
derar «mi jugada», vea su mejor res-
puesta aparente y no encuentre ré-
plica satisfactoria, réplica que, no
obstante, un análisis más minucioso
hubiera encontrado. Por esa omisión
debe perderse la oportunidad de ob-
tener ventaja, o de evitar desventaja.

Ejemplo:

DIAGRAMA Nº 288



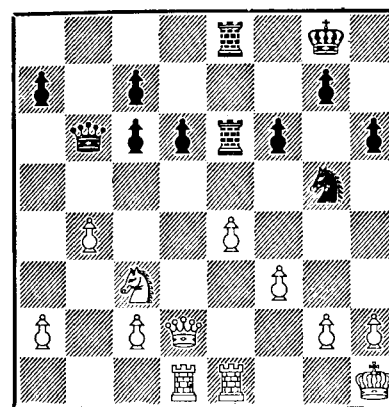
En esta posición es posible que el
blanco considere que debe operar
para eliminar el peón negro de 5 A,
que inmoviliza sus piezas; para ello
pensará acaso jugar T 1 A. La ma-
niobra C 3 C R, y luego C 4 R o 5 A R,

le resultará impracticable, porque el
peón de 5 A impide C 3 C R. Sin em-
bargo, en esta posición el blanco
jugó: 1. C 3 C, y la partida siguió
así:, P x C; 2. D x P (la juga-
da omitida en el análisis), T x D;
3. A x T +, R 1 C; 4. T 8 R +, A 1 A;
5. T x A + +.

Si el blanco no hubiese visto esa
combinación, hubiese debido jugar
una laboriosa partida inferior, cuyo
resultado era bien dudoso.

DIAGRAMA Nº 289

Negras: Grau



Blanco: V. F. Coria

Esta es la posición a que llegó, en
un determinado momento, una par-
tida que jugué con las negras, con-
tra Fernández Coria, que llevaba las
blancas. Estoy atacando el P C D, y
Fernández Coria, para defenderlo,
jugó C 2 R, tratando de llevar su ca-
ballo a 5 A R, posición muy fuerte,
pues no puede ser desalojado me-
diante P 3 C, porque quedaría perdi-
do o muy débil el P T R. A ese plan
posicional repliqué desarrollando un
plan de juego que meditaba al llevar
el caballo a 4 C R, y que consiste en
ponerlo en 4 R. Jugué, por consi-
guiente, C 2 A.

Tanto la jugada de Coria como la
mía fueron erróneas, pues ambos
dejamos de considerar la siguiente
maniobra: 21. C 2 R (?), T x P!; y si

22. P x T, C x P; 23. D 4 D, C 7 A +;
24. R 1 C, C x T; si 23. C 4 A, C x D;
24. T x T +, R 2 T! (no R 2 A por
T D 1 R!); 25. T x C, P x P; etc.
Siempre con gran ventaja.

He aquí un doble error muy típico.
Ambos jugando para conseguir sim-
ples ventajas posicionales, lo que se
llama juego de posición, hemos de-
jado de ver jugadas muy sencillas,
pero que no son propias de este jue-
go. Suele pasar lo mismo a la inver-
sa. Jugando para el ataque violento
hay veces que lo más eficaz es efec-
tuar una jugada pasiva, o de carác-
ter puramente posicional, y se deja
de ver, porque el cerebro trabaja en
un tren de jugadas violentas, y las
jugadas ajenas a la violencia resul-
tan de más difícil concepción.

Tenemos, pues, que los errores
pueden ser omisiones de mi jugada
o de su respuesta; pero todo esto re-
sultaría poco o nada instructivo si la
práctica no demostrase que esas omi-
siones, en general, pertenecen a
determinado tipo de jugadas o se
derivan de ciertas particulares po-
siciones. En virtud de estas circuns-
tancias puede intentarse la exposi-
ción de las causas de los errores u
omisiones que son más comunes.

El juego de ajedrez es mucho más
rico en posibilidades de lo que gene-
ralmente creen los jugadores, que
tienden a considerar, en general, las
posiciones mucho más claras de lo
que realmente son. Es difícil que una
posición perdida no ofrezca algunos
ingeniosos recursos, y las posiciones
ganadas es menester ganarlas. Suele
decirse a este respecto que no hay
nada más difícil que ganar una po-
sición ganada. Llevando todo esto a
consejo, podemos decir que el juga-
dor no debe magnificar ni menos-
preciar la fuerza del ataque ni de la
defensa, sean éstos propios o adver-
sarios, porque acontece que:

1º Una supervaloración de los
factores defensivos de nuestro juego

nos llena de una sensación de seguridad que muchas veces puede ser equivocada.

2º Una supervaloración de los factores defensivos del juego adversario hace que no consideremos maniobras que pueden ser ventajosas.

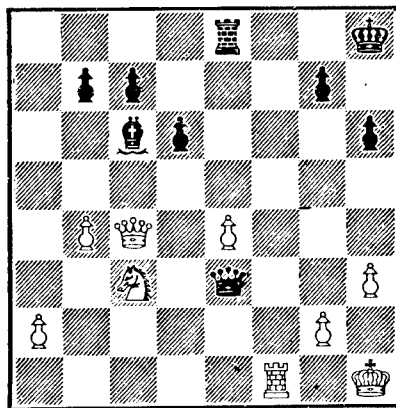
3º Una supervaloración de la fuerza de nuestro ataque hace que juguemos con confianza excesiva, sintiéndonos en una de esas posiciones en que «cualquiera gana», cuando debe recordarse que, por lo general, una sola jugada equivocada puede significar la pérdida de la partida más evidentemente ganada; y

4º Una supervaloración de la fuerza de su ataque nos lleva al defecto contrario, al de sentirnos perdidos, en una de esas posiciones en que, según la gráfica expresión popular, «no hay nada que hacer».

Estas cuatro apreciaciones determinan un mismo fenómeno: el análisis insuficiente o fragmentario de la posición, y la consideración de los resultados de ese análisis como legítimos. En unos casos se cree que lo hallado es suficiente para ganar; en otros, que por más que se busque no es posible hallar nada mejor.

Ejemplo:

DIAGRAMA Nº 290

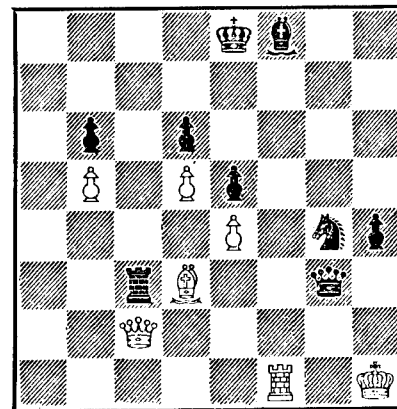


Blancas: J. Meler

En esta posición, el blanco jugó 1. C 5 D, y el negro piensa que D × P es una réplica ganadora, porque amenaza A × C, y el caballo no puede retirarse, pues en tal caso D × P ++. Luego, el blanco deberá contestar —piensa el negro— D × D, y entonces, jugando 2. T × D, nos aseguramos ventajas.

Este análisis no aprecia el valor agresivo del juego blanco. La partida siguió así: 1. C 5 D, D × P ?; 2. T 8 A + ! (la sorpresa 1ª), R 2 T (no T × T, por D × D); 3. C 6 A + ! (la sorpresa 2ª), P × C; 4. D 7 A ++. La disyuntiva era, para el negro, perder la dama, como consecuencia de sus errores de visión del juego.

DIAGRAMA Nº 291



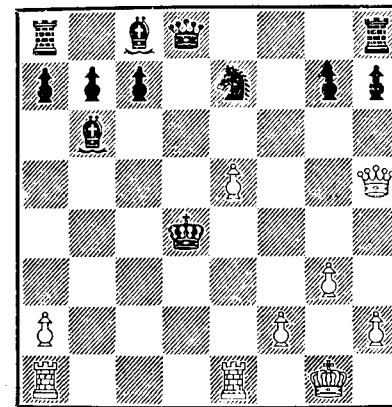
Blancas: Blackburne

Esta es una de las posiciones en que «cualquier jugada gana», según opina el jugador negro, que acaba de jugar 1. T 6 A, atacando la dama. Si 2. D × T, 2., D 7 T ++. Sin embargo, el blanco ensaya un último recurso, y juega. 2. D 2 D. El negro replica, 2., T × A. Esta jugada no ha requerido mayor análisis, pues la posición está, según el negro, tan ganada, que es innecesario mayor análisis. Las blancas no comparten, sin embargo, esta opinión, y juegan 3. T × A + (1ª sorpresa), R × T; 4. D 6 T + (2ª sorpresa), C × D, y

la partida es tablas por ahogado; y si las negras hubiesen rechazado las entregas efectuadas, habría sido igualmente tablas por jaque perpetuo. Si las negras no hubiesen tenido ese exceso de seguridad, habrían ganado la partida, pues viendo la amenaza blanca, habrían jugado 2. D × A, ganando.

El exceso de confianza inhibe absolutamente la visión del juego. Véase esta posición de Chigorin-Gunsberg.

DIAGRAMA Nº 292



Es evidente que el negro está perdido. El rey negro está a merced de las piezas blancas y esa situación debe terminar en mate. Así debió ser, pero Chigorin, influido por la excesiva confianza, jugó débil (empezando por D 1 D) y perdió la partida, que en la posición señalada estaba fácilmente ganada así: 1. T D 1 A, A 4 A R; 2. D 4 T R +, R 4 D; 3. D 4 A D ++, y si 1., R 4 D; 2. P 6 R +, y mate a la siguiente.

Todo lo dicho se reduciría a un mero consejo sobre la necesidad de sobreponerse a toda consideración optimista o pesimista sobre la posición, que si bien es muy valioso como disciplina, y capaz de evitar innumerables errores, no ayuda gran cosa en la tarea de reforzar una visión vacilante y propensa a errores.

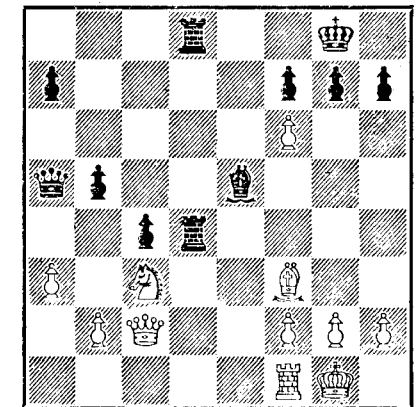
Además, son muchos los errores que no se derivan de apreciaciones sobre las partidas, sino que tienen otros orígenes bien diversos. El excesivo optimismo y el exagerado pesimismo inhiben la visión, y una visión inhibida debe caer en errores. Pero hay casos en que la visión no está inhibida por esos factores y, sin embargo, falla.

A veces estas omisiones responden a lo siguiente:

Ante una jugada de ataque es necesario defenderse. Casi siempre esta defensa es directa. Esto nos habitúa a esperar sólo defensas directas, sin recordar que bien puede haber defensas indirectas, entre las cuales los contraataques son las más notables.

Ejemplo:

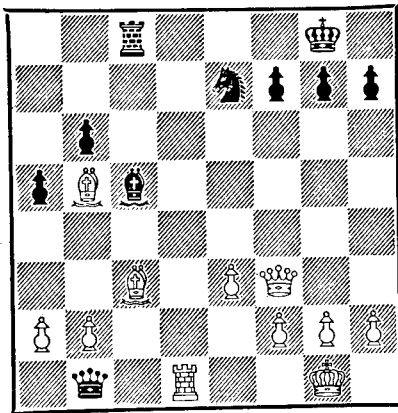
DIAGRAMA Nº 293



En esta posición, el blanco se decide a llevar un ataque, y juega 1. D 5 A; pero no ha contado con la defensa indirecta P 5 C! La partida fue así: 1. D 5 A, P 5 C!; 2. C 4 R, A × P T +, ganando la dama

Otras veces acontece que a una jugada de ataque se nos responde con una de defensa, y quedamos satisfechos con esa comprobación al analizar la jugada, sin observar otras amenazas que con ella se han hecho posibles.

Ejemplo:

DIAGRAMA Nº 294
Negras: Loedel

Blancas: Grau

El negro ha jugado D8C+, y el blanco replica T1D, jugada obligada, pues hay que evitar el jaque. Como consecuencia de ello el negro puede ganar el peón torre, y lo hace, sin suponer que con ello cae en una instructiva celada que tendió el blanco al permitir D8C+. La jugada T1D no es puramente defensiva, tiene dos intenciones y el negro sólo ha visto una. La partida siguió así: 1., D×PT; 2. D4C!, P3C; 3. A4A, D5T (única); 4. A×P+ (ganando la dama).

Estos ejemplos, sumados a los vistos anteriormente, nos ponen frente a la fuente principal de los errores que se deslizan en la visión mediata.

En general las jugadas de ajedrez tienen un sentido unívoco, su intención gira alrededor de cierto plan; pero a veces ejercen dos funciones muy distintas, o una de sus intenciones es muy oculta; en estos casos, decimos que su sentido es equívoco.

Además, casi todas las jugadas tienen una acción directa que se ejerce con la pieza que se mueve, y toda jugada de acción indirecta es excepcional.

En resumen, entre las jugadas hay

algunas que se presentan comúnmente y otras que sólo son posibles excepcionalmente: tales los sacrificios, los dobles, las clavadas, los descubiertos, las coronaciones de peón con piezas menores, las situaciones de ahogado y perpetuo, etc.

Ahora bien: el 99% de los errores que afectan a los análisis son omisiones de una o más jugadas excepcionales.

Así tenemos que en nuestro primer ejemplo (Diagrama Nº 287), la combinación del negro a base de T×P fracasa, pues omitió considerar la contestación C×P!, que es un sacrificio y, por lo tanto, excepcional. En el 2º ejemplo (Diagrama Nº 288) omitía jugar C3C por P×C, a pesar de que con esta jugada ganaba. La jugada que iba a ser omitida, C3C, es también un sacrificio. En el tercer ejemplo, ambos adversarios han dejado de ver un sacrificio. Este diagrama ilustra sobre el alcance del término excepcional que aplicamos a una jugada, y demuestra que la excepcionalidad está en relación con el tipo de partida. En un juego de posición el sacrificio es excepcional, y en medio de un ataque furioso es excepcional una jugada tranquila, de espera, etc. En el 4º ejemplo (Diagrama Nº 290), también se pierde por no ver sacrificios. En el Diagrama Nº 291 aparece algo más complejo, pues el blanco especula en una doble omisión: 1º, omisión de jugadas excepcionales (2 sacrificios), y 2º, en la omisión de considerar la posibilidad de arribar a una posición excepcional: el ahogado o el perpetuo. En el ejemplo 6º se ve al blanco atacar directamente al rey (D1D+), en lugar de atacarlo indirectamente con T1AD, encerrándolo y evitando la huida. En el 7º (Diagrama Nº 293), es también una jugada excepcional la omitida. El blanco espera una respuesta directa, y recibe una réplica indirecta (P5C). Tam-

bién el 8º ejemplo muestra lo mismo: la omisión de lo excepcional. El negro cree estar ante una jugada unívoca, y en cambio la jugada T1D es equívoca: tiene dos intenciones, muy distintas entre sí, de las cuales la más culta pasa inadvertida.

Según esto, para depurar la visión y aumentar su agudeza evitando estas omisiones, el mejor camino es trabajar para dominar y manejar los elementos excepcionales del juego, de modo que no se los pierda nunca de vista en los análisis.

Por estas razones, que consideramos suficientemente fundadas, nuestros esfuerzos, en las páginas que siguen, se reducirán a familiarizar al aficionado con las jugadas excepcionales, con lo que creemos colaborar de la mejor manera a reforzar su visión mediata del ajedrez, ayudándolo a que domine los recursos extraordinarios del juego. Para completar la acción de estos ejercicios es menester que el aficionado tome gusto en resolver problemas y finales, pues en estas composiciones se explota, de la más artística manera, esta faz ingeniosa del ajedrez.

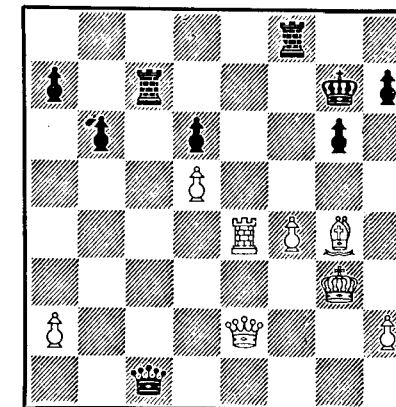
NUEVA SERIE DE EJERCICIOS

Recursos excepcionales para hacer tablas

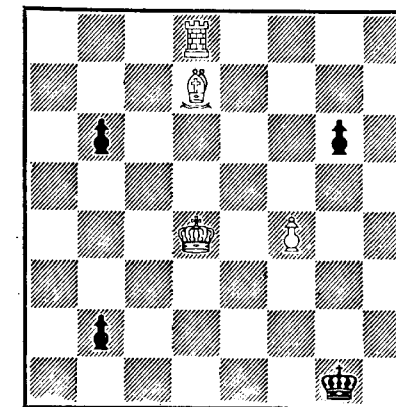
Completando en parte lo dicho anteriormente insertaremos ahora 21 posiciones de recursos excepcionales del juego. En todas ellas, uno de los jugadores, cuya posición parece perdida a simple vista, logra hacer tablas, ya por ahogado, por jaque perpetuo, por repetición de jugada, etc.

Cada diagrama va acompañado de su correspondiente solución. No obstante, el aficionado que se sienta capaz, y aquel que ya sepa ajedrez, debe tratar de hallar la solución por sus propios medios, tapando la parte donde explicamos las jugadas a realizar.

Como algunos de los ejemplos son complejos, estos ejercicios han de contribuir al mejor dominio de la visión mediata del juego.

DIAGRAMA Nº 295
Tablas por perpetuo
Negras: RecaBlancas: Reti
Juegan las negras

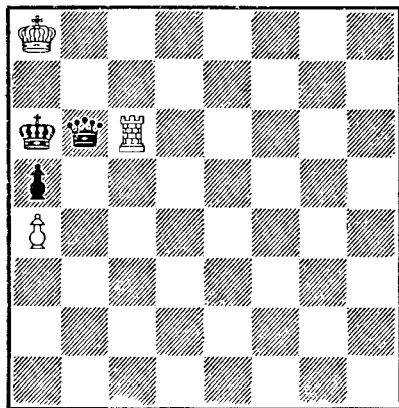
1., T7A?; 2. T7R+, R3T;
3. T×P+!, R×T; 4. D7R+, R3T; 5. D×T+, R2T; 6. D7A+, R3T y jaque perpetuo.

DIAGRAMA Nº 296
Tablas por ahogado
H. Rinck

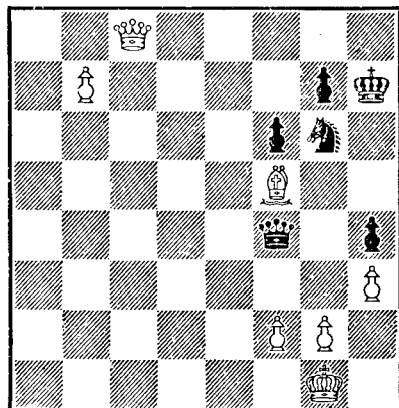
Juegan las blancas

1. A5A, P×A; 2. R3R, P8C (D); 3. T1D+, etcétera.

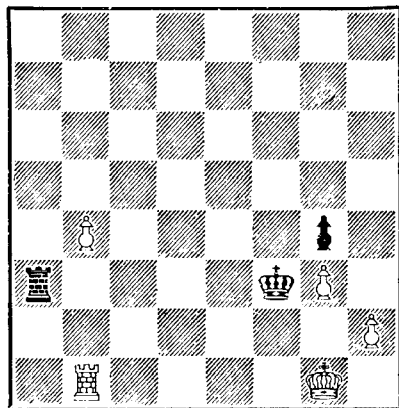
DIAGRAMA Nº 297
Tablas por ahogado



Juegan las blancas
DIAGRAMA Nº 298
Tablas por perpetuo

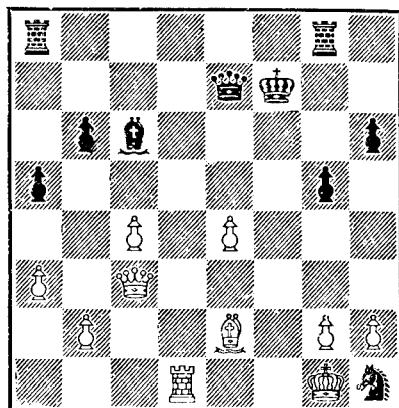


Juegan las negras
DIAGRAMA Nº 299
Tablas por ahogado
Negras: H. Wolf

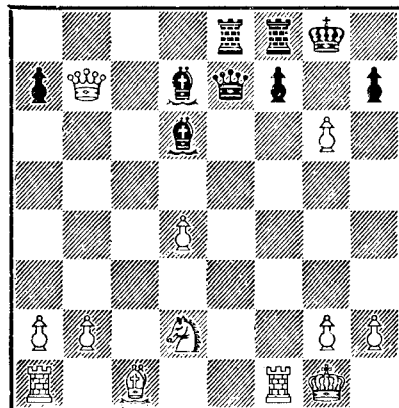


Blancas: Schlechter
Juegan las negras

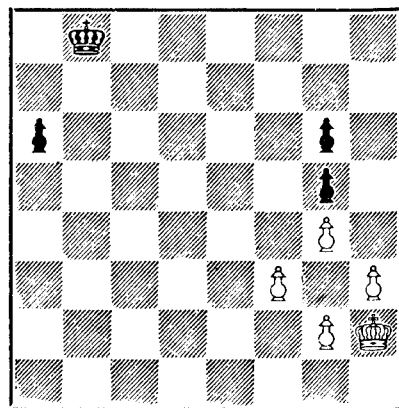
DIAGRAMA Nº 300
Tablas por perpetuo



Juegan las blancas
DIAGRAMA Nº 301
Tablas por perpetuo

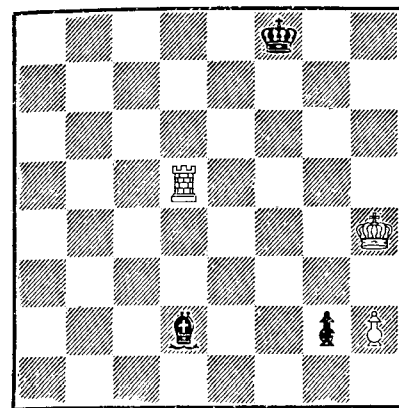


Juegan las negras
DIAGRAMA Nº 302
Tablas por ahogado
J. Berger

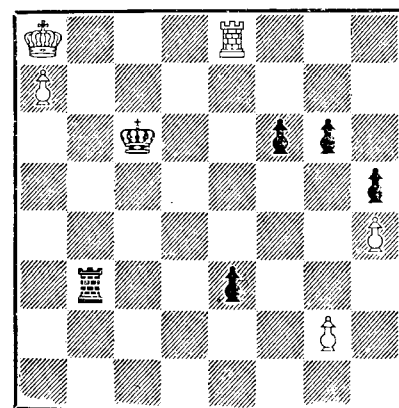


Juegan las blancas

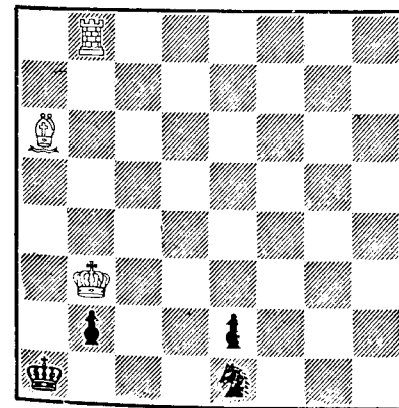
DIAGRAMA Nº 303
Tablas por ahogado



Juegan las blancas
DIAGRAMA Nº 304
Tablas por ahogado
Pierce



Juegan las blancas
DIAGRAMA Nº 305
Tablas por ahogado
Platoff



- (Solución del diagrama Nº 297)
1. T6D!, D×T ahogado.
(Solución del diagrama Nº 298)
1., D7D; 2. P8C (D), D8AD+!;
3. R2T, D5AR; 4. P3CR, D×PA+;
5. R1T, D8AR+ perpetuo.
Si 3. y 4. D×D tablas por ahogado.

- (Solución del diagrama Nº 299)
1., T6R; 2. P5C, T8R+!;
3. T×T ahogado.

- (Solución del diagrama Nº 300)
1. A5T+, R3R; 2. A4C+ y tablas por jaque perpetuo o jaque continuo.

- (Solución del diagrama Nº 301)
1., A×P+; 2. R×A, D5T+;
3. R1C, D×P+ y tablas por jaque perpetuo, ya que si 4. T2A?, T8R+;
5. C1A, T×C+ y mate inevitable.

- (Solución del diagrama Nº 302)
1. P4A, R2A; 2. P×P, P4T;
3. R3C, P5T; 4. R4T, P6T;
5. P3C y ahogado.

- (Solución del diagrama Nº 303)
1. T5A+, R2R; 2. T5R+, R3A; 3. T1R!, A×T+; 4. R3T, P8C (pide caballo)+; 5. R2C, C7R; 6. R1A y tablas.
Si 4., P8C (D o T); ahogado.

- (Solución del diagrama Nº 304)
1. P4CR, P×P; 2. P5T, P6C!;
3. P×P, P7C; 4. P7C, P8C (D);
5. P8C (D), D8T; 6. T4R!, D×T;
7. D5D+ y ahogado.

- (Solución del diagrama Nº 305)
1. A3D, C×A; 2. R2A, C8A;
3. T×P, P8D (D); 4. T1C+, R7T; 5. T1T y ahogado.

- (Solución del diagrama Nº 306)
1. C7D!, C×C; 2. R8T, A×P y ahogado.

- (Solución del diagrama Nº 307)
1. T7CD+, R1A; 2. T5CD, P8A (D); 3. T5AD+, D×T y ahogado.

- (Solución del diagrama Nº 308)
1. T8R, P8C (D); 2. T1R, D×T;
3. C2A+, A×C y ahogado.

(Solución del diagrama Nº 309)

1. A6A, AxA (si, PxA;
2. T2CD, etc.); 2. T2D, DXT;
3. PXP+, AXA y ahogado.

(Solución del diagrama Nº 310)

1. TxA, RXT; 2. R2R, T(2D)XP;
3. A1CD, T1D; 4. A2AD y tablas.

(Solución del diagrama Nº 311)

1. T2TR+, R6CR; 2. T3TR+, RXT y ahogado.

(Solución del diagrama Nº 312)

1. A4AD, D1R (si 1., D4TD o D5CD; 2. C6A+, etc. Si 1., D3CD o D4AD; 2. C7D+);
2. A7AR, D4CD; 3. A4AD, y tablas por repetición de jugadas.

(Solución del diagrama Nº 313)

1. T8D+, TXT; 2. D4AD+, T4D (si R1T; 3. C7A+, R1C; 4. C6T+ y mate Filidor); 3. DXT, R1TR; 4. C7AR, R1CR; 5. C6T+ y tablas por perpetuo.

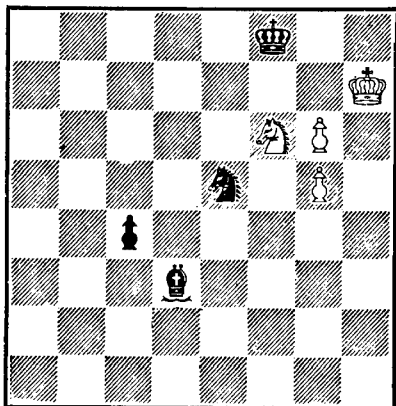
(Solución del diagrama Nº 314)

1. R3CR, P4TR (si 1., R8CR; 2. RXP, R7AR; 3. R5AR, RXP; 4. R6R, R6A; 5. RXP, R5C; 6. R5R, RXP; 7. R4A y tablas); 2. P4R!, R8CR; 3. P5R!, PDxPR y tablas por ahogado.

(Solución del diagrama Nº 315)

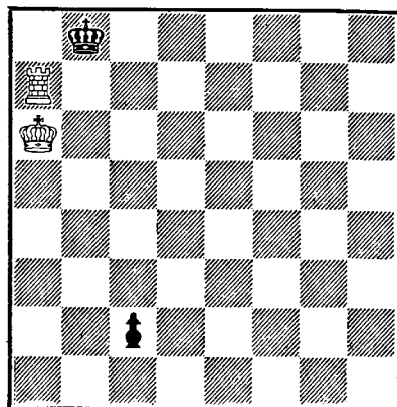
1. D4TR+, D2A; 2. D1T+, D1A; 3. D4T+, T7A; 4. D4R+, T(7D)7R; 5. D4CD+, etcétera.

DIAGRAMA Nº 306
Tablas por ahogado
P. Stamma



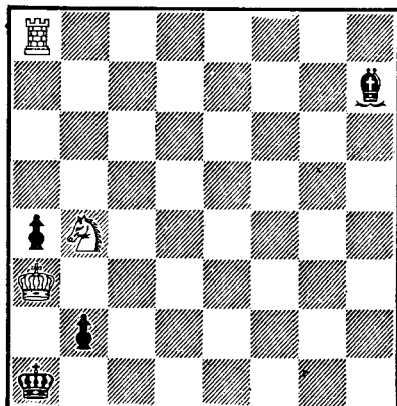
Juegan las blancas

DIAGRAMA Nº 307
Tablas por ahogado
E. B. Cook



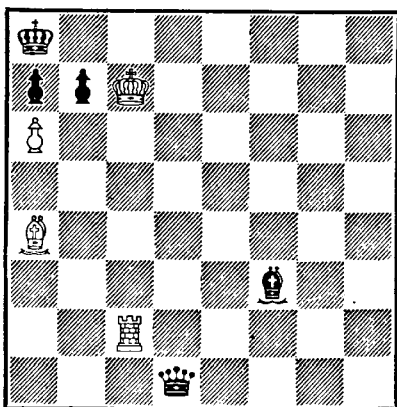
Juegan las blancas

DIAGRAMA Nº 308
Tablas por ahogado



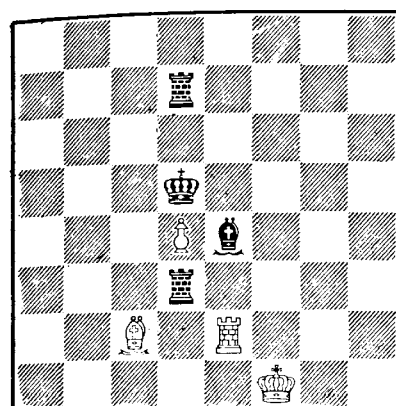
Juegan las blancas

DIAGRAMA Nº 309
Tablas por ahogado
H. Rinck



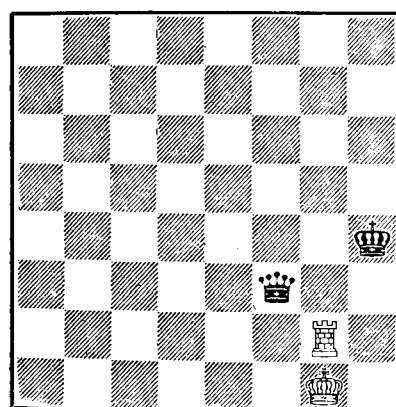
Juegan las blancas

DIAGRAMA Nº 310
J. Berger



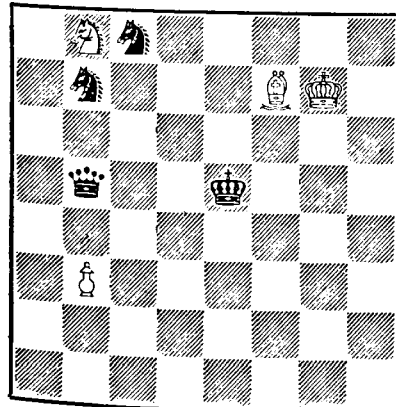
Juegan las blancas

DIAGRAMA Nº 311
Tablas por ahogado



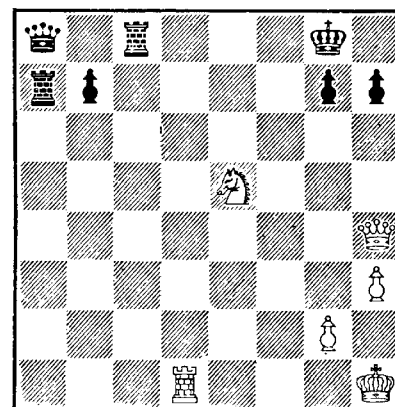
Juegan las blancas

DIAGRAMA Nº 312
Tablas por repetición
T. R. Dawson



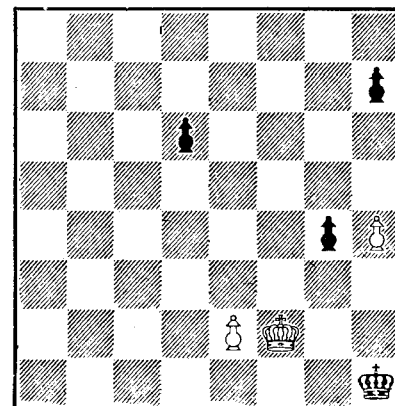
Juegan las blancas

DIAGRAMA Nº 313
Tablas por perpetuo
S. Gold



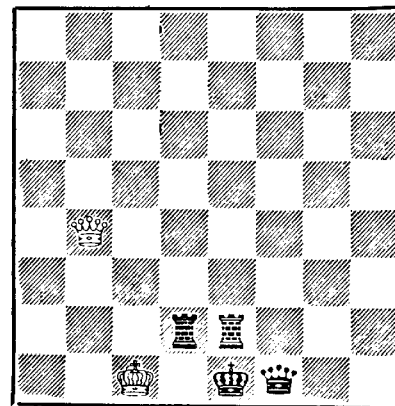
Juegan las blancas

DIAGRAMA Nº 314
Tablas por ahogado
H. Rinck



Juegan las blancas

DIAGRAMA Nº 315
Tablas por perpetuo
J. Berger



Juegan las blancas

RECURSOS EXCEPCIONALES PARA GANAR

Presentamos ahora 25 ejemplos de recursos extraordinarios para decidir partidas. En algunos casos se trata de partidas jugadas, pero en la gran mayoría son finales compuestos, y que ponen muy de relieve la importancia que tienen las jugadas y la precisión necesaria para lograr el resultado esperado.

Deseamos con estos ejemplos, así como con los anteriores y los que seguirán, reforzar lo que ya nos guió al elegir las partidas y diagramas dados anteriormente, esto es: familiarizar lo más posible al aficionado con la faz ingeniosa del ajedrez, con el fin de despertar y estimular su propio ingenio y, al mismo tiempo, su propia astucia.

Todos estos ejemplos se ofrecen con su solución comentada, pero recomendamos al aficionado que proceda como con los anteriores, o sea que tape las soluciones y trate de hallarlas con su propio esfuerzo mental.

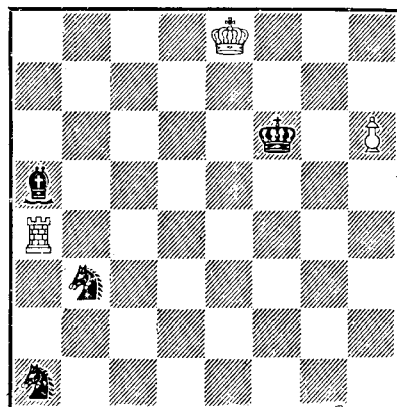
En esta posición no se alcanza a ver cómo podrán las blancas ganar. El negro tiene tres piezas menores, contra una torre y un peón, con la agravante de que el peón blanco está bajo los fuegos del rey negro, que en un solo salto lo atacará. Si se siguiera con 1. T5T, el negro movería al rey, y después de A3A, entregaría el alfil por el peón y quedaría con dos caballos contra torre, lo que es tablas. Pero el blanco ha visto que podrá entregar el peón poniendo en posición de mate al adversario, para explotar luego la situación apartada de las piezas negras, y juega: 1. P7R, R2C; 2. P8T (D)! (para colocar al rey en la banda), R×D; 3. R7A! (un fino detalle de ejecución, pues el rey desde 7A puede ir rápidamente a 6C, desde donde se amenazaría mate con T8T), A1D (impidiendo T4T mate); 4. T2T (amenazando T2TR mate), A2A; 5. R6C!, A5T (interrumpiendo la acción de la torre); 6. T2R, y mate inevitable en 8R.

En la posición del diagrama N° 317, ambos bandos tienen igualdad de peones, pero el blanco puede explotar la situación avanzada de su peón torre rey, tratando de quebrar la cadena de peones enemiga.

A tal fin no titubea en sacrificar material, ya que el coronar un peón en dama es un fin promiscuo. Es necesario apresurarse, por cuanto si el rey negro se acerca un paso, podrá apoyar el peón alfil rey cuando el de caballo lo provoque, y por eso gana mediante 1. P4C!, P×P; 2. P5A (quebrando la cadena para avanzar finalmente el peón torre), P6C; 3. R1A! (si P×P, seguiría P6R, obligando igualmente a R1A por la amenaza de P7C), P6R; 4. P×P, ganando.

La posición del diagrama N° 318 es de un final compuesto: Dama y alfil contra dama. En este tipo de posiciones casi siempre es tablas por

DIAGRAMA N° 316
F. Amelung



Juegan las blancas y ganan

la dificultad de evitar el empate por jaque perpetuo. Además, hay un peón bastante agresivo en la columna torre rey. El procedimiento para ganar es muy ingenioso; veamos: 1. D7D (amenazando D8D mate y D7AR mate), D6C+ (sacando al rey adversario de su agresiva situación); 2. R7T, D×A (no es posible en otra forma evitar los dos mates antes enunciados); 3. D8D+, R2A; 4. D8C+, ganando la dama.

Vemos aquí al blanco entregando una pieza, para ubicar a la dama adversaria en una diagonal desde donde pueda permitir una combinación ganadora.

En el diagrama N° 319 vemos al negro con una posición aparentemente favorable, ya que tiene una dama contra torre y alfil. No es fácil ver cómo pueda ganar el blanco, pero la posición del rey negro en una diagonal negra, y en situación típica de mate, permite al blanco idear una combinación.

Hemos dicho que la posición era típica de mate. Es decir, si no mediara la acción de la dama, que toma la casilla 8, y el peón de 4C que puede cubrir el jaque del alfil, habría mate. ¿Cómo pueden eliminarse esos obstáculos una vez conocido el esquema de la posición de mate? 1. T2AD!, D×T (si; D1C+; 2. A7A, D1AR —evitando A4A, seguido de P3CR mate—; 3. T5A —amenazando A3C mate—, D×T; 4. A8D+, P4C; 5. P3C mate); 2. A8D+, P4C (ahora no es posible P3C+ mate, pero el blanco dispone de un recurso extraordinario); 3. A5T! (amenazando A1R mate, y si P5C, siempre A8D mate), D2A; 4. A7A, D5A+ (si D8R, P3C mate); 5. P3C, y mate a la siguiente.

Diagrama N° 320. — Es éste un final que encierra varias dificultades, a pesar de su aparente sencillez. Las blancas amenazan entrar a dama y deben tratar que la torre no pueda comer el peón, ya que esto daría margen a un empate automático, por quedar en el tablero dos reyes solos. La primera jugada es evidente: 1. P7A; a esto, las negras deben continuar con T3D+. Las blancas deben jugar, contra toda la lógica, R5C, ya que si jugaran R7C, seguiría T2D, fijando el peón, para luego capturarlo, y si jugaran R5T, seguiría T3AD, comiendo el peón y ganando el negro. El final sigue así: 2. R5C, T4D+; 3. R4C, T5D+; 4. R3C, T6D+, 5. R2A (recién ahora puede pasar a la columna alfil, por cuanto si lo hubiera hecho una jugada antes seguiría T8D y al entrar el blanco a dama, T8A+, etc.). Ahora parece que las negras están perdidas, pero disponen de un recurso extraordinario, en que si el blanco no estuviera prevenido contra el mismo, caería; juega: 5., T5D!; 6. P8A (T)!! El recurso ingenioso y la réplica exacta. Si las blancas hubieran entrado a dama, habría seguido T5A+, y contra D×T, las negras quedarían con el rey ahogado, y sería tablas.

El resto es simple y bonito: 6., T5TD (para evitar T8TD mate); 7. R3C!, amenazando la torre y T1A mate, y las blancas ganan.

Diagrama N° 321. — En esta posición las blancas, aparentemente, sólo pueden aspirar a un empate por jaque perpetuo, ya que el negro amenaza T8R mate, y si éste se evitara con D5TD, entonces P8A (D) mate. El secreto de la victoria sería obligar a que el rey negro fuera a la banda del tablero, mediante jaques de dama, y esto es imposible, pero el blanco dispone de un recurso notable que le hará ganar.

Juega 1. P8A ¡y pide caballo! (único para ganar), R1R (si R1D, seguiría D×P+ y luego D×T, ganando); 2. D6C+, R1A (no R1D, por D×P, con la variante antes mencionada); 3. D6A+, R1C (si R1R, D7R mate); 4. C7R+, R2T; 5. D6C+, R1T; 6. D6T o D8C mate.

Como se ve, a no mediar el recurso de coronar el peón en una pieza menor, las blancas habrían perdido.

Diagrama N° 322. — En esta posición las blancas parecen estar absolutamente perdidas. El negro tiene gran ventaja en material, y amenaza T6A+, seguido de R2C, y coronar un peón. Pero ya hemos dicho que en ajedrez no siempre se está tan perdido como parece. Este ejemplo es, a ese respecto, luminoso. El blanco tiene al rey adversario en posición de mate, mediante C6C y C7A. Ambas casillas están tomadas por piezas enemigas, pero ya este hecho puede engendrar un plan tendiente a explotar rápidamente esa amenaza.

El procedimiento es el siguiente: 1. T3T!! (evitando T6A y, además, sacando la torre del ala del rey, para preparar la genial maniobra de obstrucción), T×T; 2. P3A! (imprescindible para evitar un eventual jaque en la octava línea en el momento crítico), T×P; 3. A3D!! (la llave de la victoria). Una jugada de problema. Si el alfil es capturado con la torre, queda obstruida la acción del alfil negro sobre el punto 2A, y si se captura con el alfil, la de la torre sobre el punto 3C, y en ambos casos, mate. Si la torre no estuviera en la columna alfil, habría un jaque salvador en 8T.

Diagrama N° 323. — En la posición de este diagrama, las blancas están, en cuanto a material, perdidas. El alfil detiene al peón libre de la columna torre dama, y la torre puede detener al rey, apenas éste avance. Si P7R, seguiría T6R, seguido de T×P, y las blancas no tendrían la menor chance de victoria. Es ésta otra posición de obstrucción, similar a alguna de las que ya hemos considerado. Si se lograra que, al detener un peón, la pieza que lo detiene obstruyera la acción de la otra, el final se podría ganar coronando un peón dama.

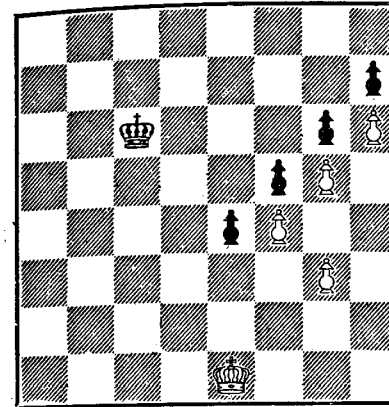
La solución es de encantadora elegancia, y simple: 1. A2A (entregando el alfil para crear la posición de autoobstrucción), A×A; 2. P7R, T6R (única para evitar la coronación del peón); 3. P7T, y la torre, al detener el peón rey, ha obstruido la acción del alfil, ganando las blancas, por cuanto coronan un peón, dando mate.

Diagrama N° 324. — Es éste un final notablemente instructivo. Las blancas tienen una dama y un alfil, pero totalmente anulados para impedir la coronación del peón alfil dama. El rey negro está en posición de mate, pero aparentemente muy bien defendido por las piezas que lo circundan. Sin embargo, hay un procedimiento para ganar, y para llegar a la victoria es necesario entregar el alfil y la dama ¡para dar mate con el peón de 5A!

Veamos: 1. A8C (como la posición es apremiante, las blancas entregan sus piezas para eliminar la poderosa torre que tanto defiende), T×A (única para evitar D7T mate); 2. R7A (amenazando D×T mate), T×D (forzada); 3. P×T, P8A (D); 4. P7C+, R2T; 5. P8C (D) jaque mate.

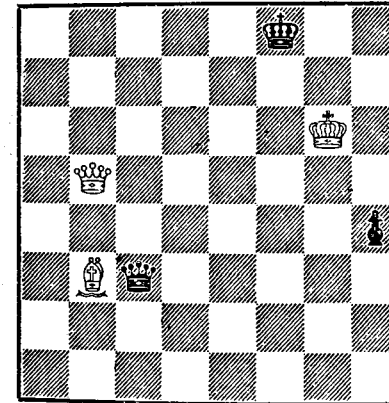
Diagrama N° 325. — Este es un notable ejemplo de recurso extraordinario, pero sumamente instructivo, ya que es una de las grandes sor-

DIAGRAMA N° 317
Minckwitz



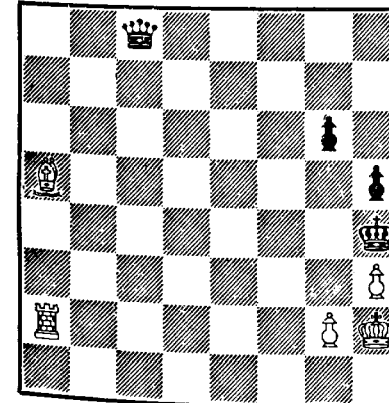
Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 318
A. Troitzky



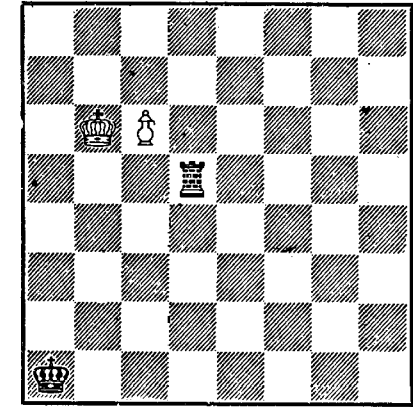
Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 319
S. M. Kaminer



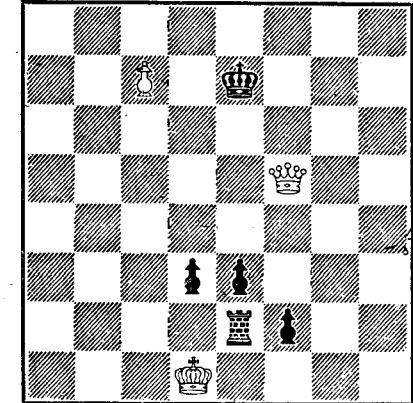
Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 320
Rev. Saavedra



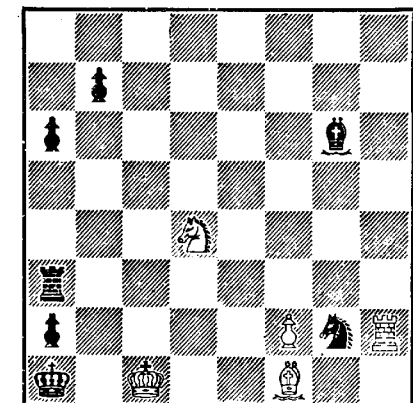
Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 321
Labourdonnais



Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 322
K. Behting



Juegan las blancas y ganan

presas que a menudo depara el ajedrez. Las negras tienen una pieza menos, pero han fijado el alfil de 3 C, que aparentemente no tiene salvación, ya que está vulnerado por la poderosa acción coordinada de la dama y una torre.

Sin embargo, existe una defensa ganadora en virtud de las posibilidades que ofrece la situación del rey negro bajo los eventuales fuegos de jaque en la diagonal.

La maniobra es así: 1. D2CR+, R2T; 2. A8C+!, RxA (si TxA seguiría DxD); 3. T8A+, R2T (si TxT, DxD); 4. TxT ganando.

El diagrama N° 326 ofrece una posición también muy confusa para afirmar que el blanco puede ganar, y, menos, rápidamente. Hay un peón pasado en 5 AD, pero la torre negra, ubicada en 5 A, impedirá el avance del mismo y luego los peones del ala de la dama se tornarían muy peligrosos para el blanco.

En definitiva, para pretender ganar, las blancas debieran anular la torre enemiga, y el blanco encuentra un procedimiento aleccionador, entregando la torre, para luego copar la del adversario y ganar con el peón pasado.

1. T5TR, T5AD; 2. T4TR!, TxT (si R5CD, TxT seguido de P6A); 3. P4R (encerrando la torre), P4TR (para liberar la torre); 4. R3C y el peón de alfil dama se corona en forma inevitable.

La posición del diagrama N° 327 es también instructiva y muestra otra interesante posición.

El negro tiene ventaja material, pero en cierto momento las piezas han de verse anuladas en su acción mediante sucesivas entregas de los caballos.

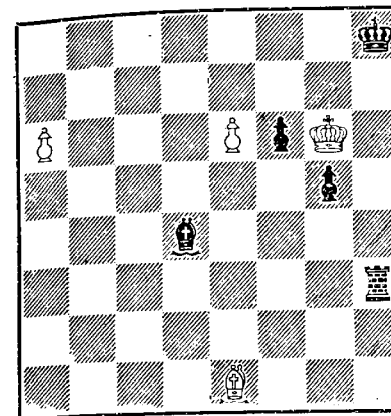
Veamos la solución: 1. P7D, T6D; 2. C4D!, TxC (4D); 3. P7TD (al ubicarse la torre en 4D se ha anulado la acción del alfil que corre por las diagonales negras), A7CR (impidiendo la coronación del peón TD, pero las blancas disponen de un nuevo recurso); 4. C5D!!, y ya no es posible evitar que se corone uno de los dos peones, y luego haya que entregar una pieza por el otro.

Otro ejemplo bonito es el del diagrama N° 328. Las blancas tienen una pieza menos y el rey no está en posición de mate, que aparentemente puede ser explotada. Sin embargo, la dama está en la misma diagonal que el rey, y esto unido a una probable posición de mate con el caballo, engendra la siguiente maniobra ganadora: 1. D3T+!! (sencillo, pero de una elegancia extraordinaria), RxD (si el rey se moviera seguiría DxD); 2. C2A mate. Las piezas negras le quitan al rey negro dos casillas, y la única válvula de escape (4C) está tomada por el caballo que da el jaque.

Diagrama N° 329. — Otro interesante ejemplo de recurso extraordinario para vencer. El blanco gana especulando en la posición de mate del rey negro. Para lograrlo, debe realizar una serie de sacrificios que, al impedir algunos jaques, faciliten que el mate sea dado por el caballo en 2AR! o 3CR.

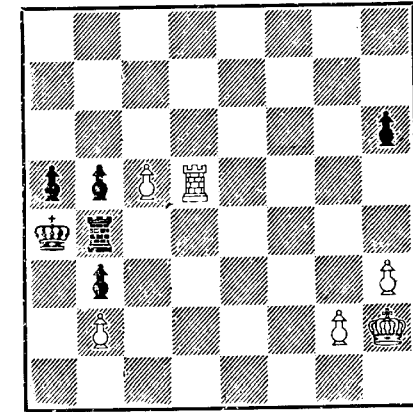
1. A4C (amenazando A3A mate), P5D (única para impedirlo); 2. C6A!! (iniciando la maniobra ganadora); DxT (si D3T o D5T seguiría CxP ganando); 3. A3A+! (el segundo sacrificio para que el peón negro, al obstruir la acción de la dama, permita que el caballo amenace mate inevitable), PxA; 4. C4D y el mate, mediante C7A o C6C, es inevitable.

DIAGRAMA N° 323
K. Junker - Soest



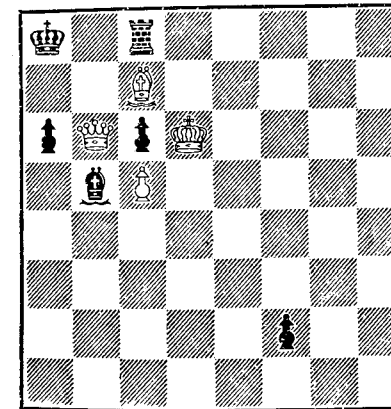
Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 326
Moller



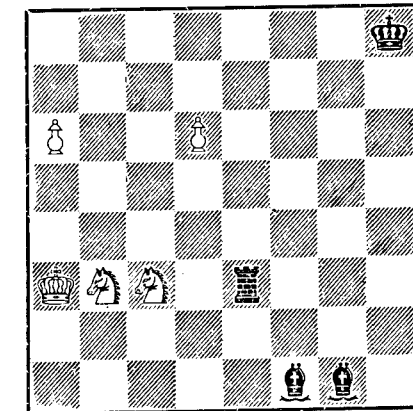
Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 324



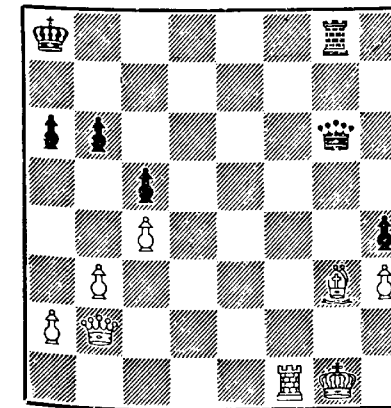
Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 327



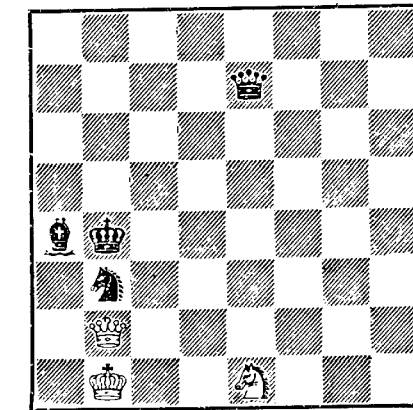
Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 325



Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 328
Kubbel



Juegan las blancas y ganan

Diagrama N° 330. — Los finales de dama y torre son siempre muy difíciles. En la posición del diagrama hay evidentemente la posibilidad de dar jaques. Esto, unido a la situación de la dama negra, facilita una combinación muy agradable e instructiva. Para ganar debe colocarse mediante jaques el rey en la columna caballo dama o la diagonal 1 T R - 8 T D, para, al dar jaque al rey, ganar la dama. Para lograrlo, primero es imprescindible sacar la torre de la defensa de la dama y el procedimiento es instructivo.

1. D 4 A +, R 6 A; 2. T × P +!, T × T; 3. D 1 A +, R 5 D; 4. D 3 R +, R 5 A (si R 4 D seguiría D 3 A R +, ganando la dama); 5. D 3 D +, R 5 C; 6. D 1 C +, y se gana la dama.

Diagrama N° 331. — Es otro tipo de posición. Las blancas ven que tienen un peón atacado y de difícil defensa, ya que si P 6 A, seguiría P × P y luego C 4 D, ganándolo. Wolf tiende una especie de celada, que es todo un brillante recurso. Juega A 4 T R (provocando la captura del peón por la amenaza ulterior de un juego doble en 5 D), C × P?; 2. A × A, C 5 D +; 3. R 3 D, C × A; y las negras han ganado el peón.

Sin embargo, el caballo de 4 C D, aparentemente tan ágil, está absolutamente perdido, mediante la maniobra que sigue: 4. P 4 T D, C 6 T D (única); 5. A 7 R, C 8 C; 6. R 2 A, copando el caballo.

Sumamente instructivo es el recurso ganador que brinda el diagrama N° 332. — Las negras amenazan coronar el peón en dama y aparentemente no hay forma de evitarlo. Las blancas especulan sobre un eventual jaque con el peón de caballo dama para luego, ganando un tiempo, ubicarse con el rey en 2 C y ganar con el peón torre rey. Veamos: 1. T 5 A +, R 5 C; 2. T 5 T D!, R × T; 3. P 4 C +! (con gran sencillez, mediante un ingenioso recurso de sacrificio, el blanco ha eliminado la fuerza agresiva del peón avanzado), R × P; 4. R 2 C, R 5 A; 5. P 5 T, R 4 D; 6. P 6 T, R 3 R; 7. P 7 T, R 2 A; 8. P 8 T (D), ganando.

El ejemplo del diagrama N° 333 se aparta un poco de los que hemos venido estudiando, ya que la posición es favorable para el negro, y el blanco no gana matemáticamente, sino por medio de una celada.

No obstante, es un recurso extraordinario y muy instructivo. Se llega a una posición típica de mate (ver diagrama N° 208) mediante una jugada de doble intención aparentemente errónea.

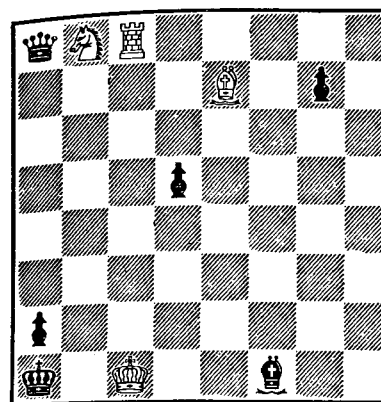
Las blancas juegan T × P T, y las negras replican D 3 C +. (lo justo era previamente A × C); 2. R 2 C, D × T (el exceso de gula y el no tener en cuenta las amenazas adversarias ocasionan la pérdida del juego; aún ahora era bueno A × C. El mate, es en este momento, inevitable, por medio de un procedimiento que ya conocemos); 3. C 7 R +, R 1 T; 4. D × P T +!, R × D; 5. T 1 T + +.

El sacrificio inesperado es uno de los recursos más espectaculares y habituales para decidir partidas aparentemente perdidas. La posición del diagrama N° 334 es muy instructiva. Las negras están amenazando D 8 T mate. Para evitarlo, una vista poco afinada sólo recurriría a entregar la torre por el alfil, llegando a un final con dos peones menos, que podría ser tablas.

Pero el blanco tiene la partida ganada, mediante un sorprendente método, que prueba que nunca hay que supervalorar en ajedrez la gravedad de las amenazas, y que siempre debe confiarse en los recursos de la propia

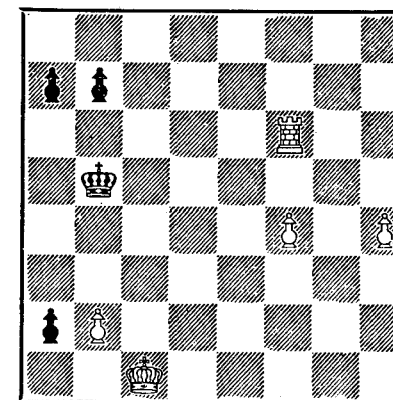
DIAGRAMA N° 329

F. Amelung



Juegan las blancas y ganan

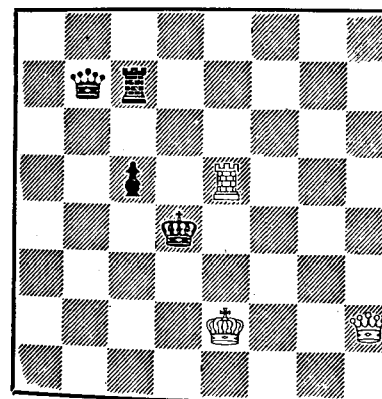
DIAGRAMA N° 332



Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 330

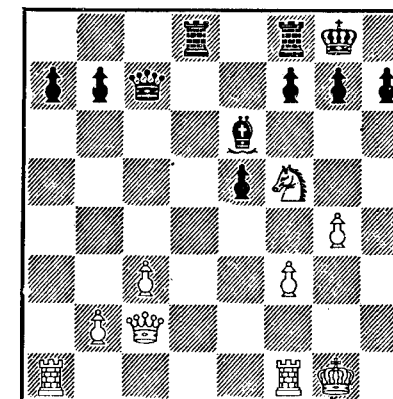
H. Rinck



Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 333

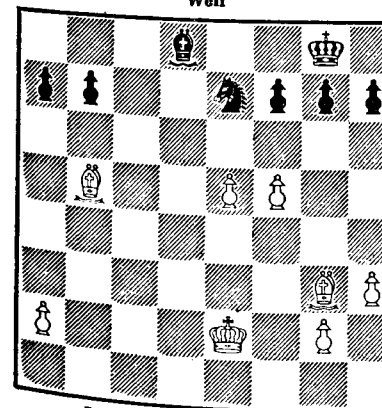
Darmenón



Juegan las blancas y ganan mediante una instructiva celada

DIAGRAMA N° 331

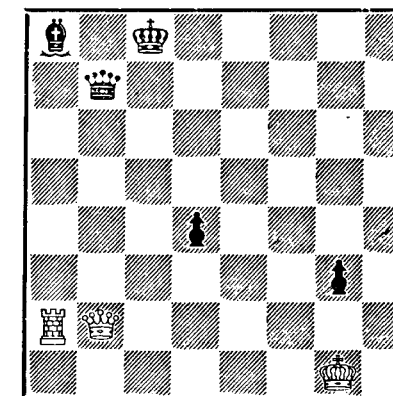
Wolf



Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 334

K. A. L. Kubbel



Juegan las blancas y ganan

posición. La solución es así: 1. D2A+, R1D⁽¹⁾; 2. D7T!! (magnífica jugada, que significa la entrega de la dama; las blancas amenazan TxA+, seguido de D8T+, o simplemente D8T+, seguido de DxA), DxD; 3. TxA+, seguido de T7T+, ganando la dama.

(1) Si 1., R2D; seguiría otro notable sacrificio: 2. T7T!, DXT; 3. D7T+, ganando la dama.

El diagrama N° 335 ofrece un notable final compuesto, original del famoso compositor Troitzky. Las blancas amenazan coronar un peón en dama en dos jugadas, y, para un aficionado de escasa experiencia, las negras están absolutamente perdidas. Sin embargo, hay un recurso magnífico para hacer tablas, que encontrará un jugador de regular valía, y un fuerte aficionado demostrará cómo, a pesar de este recurso de ahogado, las negras pierden mediante una maniobra excepcional, que pone en evidencia la notable variación de recursos del ajedrez.

Veamos la solución: 1. P7D (amenazando entrar a dama. No hay cómo evitarlo, pero el negro, que entiende de recursos extraordinarios, busca un notable empate por ahogado), P7A!; 2. AXP, T6CR+! (entregando la torre para explotar una probable variante de ahogado del mismo tipo de las que observamos en los diagramas del 295 al 315, pero ahora veremos cómo esa esperanza se desvanece); 3. AX T (única para ganar. Si el rey se mueve, seguiría T1C), C4A! (el secreto del supuesto empate); 4. P8D (pide alfil)!!, y las blancas ganan teóricamente.

Si en lugar de pedir alfil las blancas pidieran dama o torre, seguiría C3R+, y si CXC, ahogado. Si en lugar de dama, torre o alfil el blanco pidiese caballo, seguiría C5R+, y luego CXA, igualmente tablas, por cuanto dos caballos y rey, contra rey, nunca dan mate.

El final de Troitzky del diagrama N° 336 es igualmente aleccionador y muestra una nueva variación de la obstrucción como base de recursos excepcionales para ganar partidas aparentemente perdidas.

En esta posición parece que la torre y el alfil, que tan ágiles son, bastan para detener los peones blancos, pero se verá otra vez cómo se construye una posición geométricamente similar a muchas de las anteriores: 1. P7A, A6T; 2. PXP, A5C+ (única maniobra para evitar la coronación del peón torre, sin permitir la coronación directa del peón alfil); 3. R1A (si R1R, seguiría T7R+ y luego T2R), A4A; 4. P7T, T7AD+; 5. R1D, A5R; 6. C6A!! (la jugada de obstrucción que hace inevitable la coronación de un peón). Se observará que en todos los casos la pieza, para obstruir, se coloca en el punto de coincidencia geométrica de las piezas enemigas.

Diagrama N° 337. — Este es un final muy instructivo. Las negras amenazan coronar un peón, y no es fácil ver cómo puede ser esto evitado.

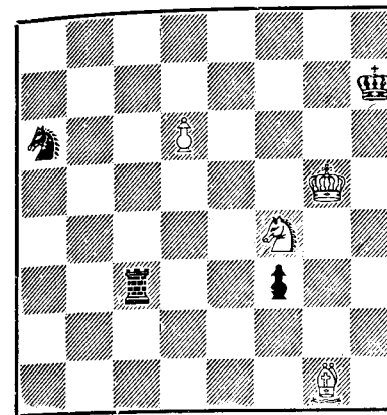
Las blancas a su vez pueden entrar a dama, pero como las negras capturan el caballo, el final de alfil y dama contra dama y peones es absolutamente tablas.

El recurso aquí empleado para vencer es otro tipo de obstrucción. Se trata de ubicar el rey en la diagonal o línea donde se corone la dama adversaria, para luego, mediante un jaque, ganarla. La idea es muy usual, pero el procedimiento es muy complejo y obliga a apelar al excepcional recurso del sacrificio total de las piezas ahora vivas, para vencer.

Veamos: 1. C2R (amenazando C3C+), RXC; 2. A1D+, R2A (o R3R); 3. A3A! (provocando la ubicación del rey en la diagonal geomé-

DIAGRAMA N° 335

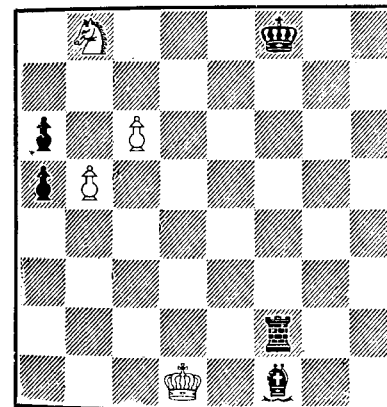
A. Troitzky



Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 336

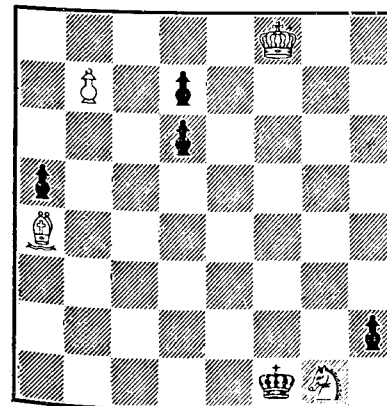
A. Troitzky



Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 337

K. L. Kubbel



Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 338

Negras: Cohn

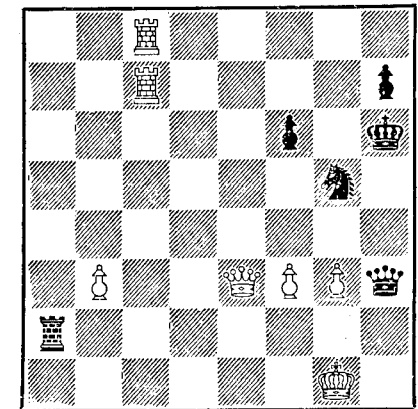
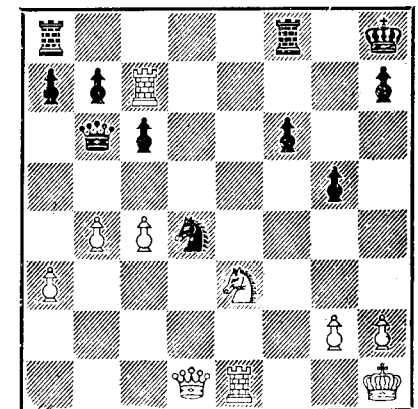
Blancas: Duras
Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 339

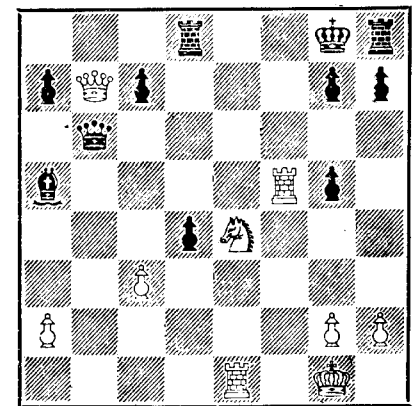
Blancas: Oppen



Juegan las blancas y ganan

DIAGRAMA N° 340

Negras: Silvestre

Blancas: Caldas Vianna
Juegan las blancas y ganan

tricamente peligrosa), $R \times A$; 4. $P 8 C (D)$, $P 8 T (D)$; 5. $D 7 C +$, ganando la dama. Si 2., $R \times A$; igualmente se entraría a dama, y luego seguiría $D 1 C +$, etcétera.

La posición del diagrama N° 338 corresponde a una partida jugada entre los maestros Cohn y Duras. Las negras amenazan $D 7 C$ mate y $D \times P C$, en ambos casos con serias dificultades para hallar el blanco una defensa satisfactoria.

Duras busca y encuentra un recurso magnífico, que le permitirá ganar la dama adversaria. Para ello, sabe que debe ubicar al rey en la columna o diagonal geoméricamente coincidente con la dama, como hemos visto en otros ejemplos, y juega: 1. $T \times P T + !$, $R \times T$; 2. $D 7 R +$, $R 3 C$ (si $R 3 T$, $T 8 T R +$ gana la dama); 3. $T 8 C +$, $R 4 A$ (y ahora se ha logrado la posición buscada, pero surge el obstáculo de que, contra $D 7 D +$ seguiría $C 3 R$, y esto ocasiona un nuevo y elegante sacrificio ganador); 4. $T \times C + !$, $R \times T$ (si $P \times T$, $D 7 D +$, etc.); 5. $D 7 C R +$ (obligando al rey a ubicarse en la diagonal, o columna fatal), $R 4 T$ (o $4 A$); 6. $D 7 T R +$ o $D 7 D +$ respectivamente, ganando la dama en ambos casos.

Diagrama N° 339. — Esta es también una posición de una partida jugada, que enseña cómo la rapidez en la ejecución permite decidir partidas aparentemente laboriosas. Las negras atacan la torre agresiva de $7 A D$. De no ser así, las blancas podrían jugar $D 5 T$, con mate inevitable. Este plan ganador, aparentemente tronchado, permite a las blancas idear la siguiente combinación para decidir la partida mediante un mate instructivo y típico: 1. $C 5 D !$ (la jugada clave), $P \times C$; 2. $T \times P +$, $R \times T$; 3. $D 5 T +$, $R 1 C$; 4. $T 7 R$, y el mate es ahora inevitable. Es de mencionar la rapidez en la ejecución de la maniobra que ha proporcionado la victoria al blanco.

Diagrama N° 340. — Este ejemplo es también instructivo. Servirá para que el aficionado estudioso observe cuántos y cuán variados son los tipos de recursos excepcionales que ofrece el ajedrez en posiciones aparentemente peligrosas, y para que el jugador se familiarice con la parte ingeniosa del juego.

Las negras tienen aparentemente una sólida posición y sin embargo están perdidas, mediante una jugada espectacular, de problema: 1. $C 6 D ! !$ (defendiendo la dama y entregando el caballo en tres formas distintas, pero no puede ser capturado. Si $P \times C$, seguiría $D 7 A$ mate. Si $D \times C$, $D 3 C$ y mate en dos, y si $T \times C$, $T 8 R$ mate), $P \times P +$; 2. $R 1 T$, $P 3 T R$ (si $D \times D$, 3. $C \times D$, $P 7 A$; 4. $C \times A$, $T 8 D$; 5. $T (5 A) 1 A$, etc.); 3. $D 5 D + !$, $R 2 T$; 4. $D 4 R$ (amenazando sacar la torre de $5 A$, con un descubierto ganador), $R 1 C$; 5. $D 6 R +$, $R 2 T$; 6. $T 6 A !$ (amenazando $T \times P T +$ y $D 7 A + +$), $T R 1 A$; 7. $D 5 A +$, $R 1 C$; 8. $T \times T +$, $T \times T$; 9. $D \times T +$ (rematando mediante un nuevo y definitivo sacrificio el encuentro), $R \times D$; 10. $T 8 R + +$, por la acción del caballo de $6 D !$

OTROS ERRORES

TRASPOSICIONES

Suelen deslizarse en las partidas de ajedrez errores de un tipo muy distinto al que hemos analizado y sobre los cuales creemos oportuno decir algunas palabras, por cuanto son muy comunes.

Tenemos en primer lugar las llamadas trasposiciones

El jugador medita sus jugadas en el tren conocido: mi jugada, su respuesta, mi jugada, su respuesta, etc., y arriba así a una serie de jugadas propias que conducen al fin que persigue. Suele acontecer en estos casos que se ejecuta esa serie, alterando en algún punto el orden en que las jugadas debieron ir; muy comúnmente se ejecuta como primera jugada la que se había pensado como segunda, y en otros casos, esta alteración se produce posteriormente. Estas trasposiciones de jugadas suelen tener funestas consecuencias, y sólo pueden ser evitadas con la práctica asidua del juego.

Si la partida es de interés, conviene también rehacer rápidamente la serie de movidas antes de efectuar cada una de ellas, para asegurarse de que en cada caso se hace la jugada meditada y también, asimismo, de que las jugadas del adversario toleren la prosecución del propio plan trazado.

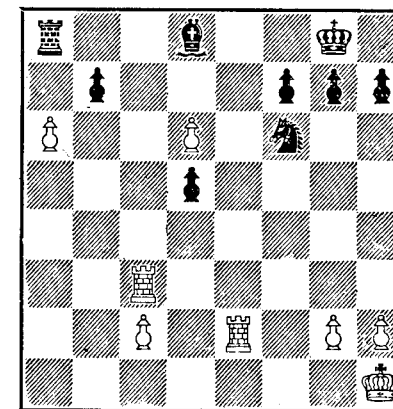
A continuación (diagrama N° 341) se da un ejemplo de la importancia que para el desarrollo del juego tienen las trasposiciones:

Es ésta una posición sumamente instructiva que podría servir de ejemplo a varios temas distintos. El blanco tiene dos torres, contra una torre, un caballo y un alfil.

Existe una amenaza de mate en $8 R$ que el caballo de $3 A R$ anula. Asimismo, el blanco conoce algunos

detalles característicos de ganancias de material de los que hablaremos más adelante, y desea explotar la situación avanzada de sus peones de $6 D$ y $6 T D$, ya que en un final estaría perdido.

DIAGRAMA N° 341
C. Dorash



Juegan las blancas y ganan

No es posible jugar $P \times P C$ por la amenaza de $T 8 T$ mate. Entonces el blanco analiza la siguiente combinación: 1. $T 8 A D !$, $T \times T$; 2. $T 8 R + !$ (magnífico segundo sacrificio hecho con el propósito de efectuar más tarde $P 7 D$ atacando simultáneamente la T y el C , ganando), $C \times T$; 3. $P 7 D !$, $C 3 D$; 4. $P \times T (D)$, $C \times D$; 5. $P \times P$, atacando el caballo, y para seguir con $P 8 C (D)$ en caso que éste se mueva.

El raciocinio del jugador blanco es de notable exactitud y la combinación hermosa y tentadora. La idea medular de la misma es entregar ambas torres en 8 R y 8 A D para obligar a ubicar las piezas adversarias en situación de ser atacadas simultáneamente con el peón dama y valorizar esos peones, a primera vista poco eficaces.

En el análisis que el blanco efectúa ante la evidencia de la victoria, el jugador cree que para poner las piezas indicadas en la posición requerida es indistinto el orden de las jugadas intermedias de la maniobra que va a efectuar, y juega 1. T 8 R +, por cuanto a primera vista es aún más inmediata, ya que da jaque al rey adversario.

Sin embargo, esta jugada no sólo no es igual, sino que pierde la partida después de 1. T 8 R + ?, C x T; 2. T 8 A, T x P!; 3. R 1 C (para evitar el mate en 8 T), T x P; defendiendo el alfil atacado, ganando.

Asimismo puede producirse este error por equivocación material. El jugador, un tanto emocionado por la combinación en sí, y un tanto mareado por el análisis completo de la variante, realiza la segunda jugada del mismo, en lugar de la primera, y ocurre que, en lugar de ganar, pierde.

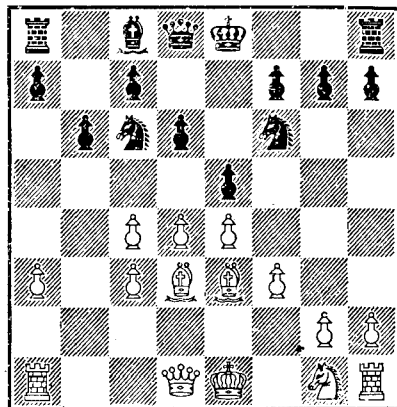
Por una razón o la otra, a conciencia o inconscientemente, la trasposición de jugadas resulta fatal y ocasiona una injusta derrota. Es éste uno de los obstáculos con que suele tropezar el jugador cuando no domina completamente la visión mediata del juego.

El ejemplo que damos ahora tiene un valor realmente excepcional, no por lo que significa, sino por cuanto es uno de los errores históricamente más extraordinarios de los tiempos modernos.

Capablanca, «the perfection in chess», como con enorme justicia fue

bautizado por varios maestros, en el torneo de Carlsbad de 1929, frente a Saemisch en la posición del diagrama, incurrió en una falta gravísima, que, sin embargo, tiene explicación.

DIAGRAMA Nº 342
Negras: Capablanca



Biancas: Saemisch
Juega el negro

El plan, en este momento, para el negro, es jugar 1., O — O; para más tarde continuar con A 3 T y C 4 T D, atacando el peón doblado de las blancas de 4 A D. Capablanca creyó haber ya efectuado la primera de estas jugadas, y jugó 1., A 3 T ? ?, a lo que Saemisch siguió con 2. D 4 T, atacando simultáneamente el alfil de 3 T y el caballo de 3 A D. No es posible a esto continuar con 2., C 4 T, por cuanto al haber omitido el enroque, que es la jugada previa del plan, el caballo está «clavado» por la situación del rey.

Es por lo tanto obligatorio jugar contra 2. D 4 T, A 2 C, como jugó Capablanca, pero a esto siguió 3. P 5 D, ganado el caballo.

Es éste un error mecánico. Muchas veces se realizan en la apertura jugadas partiendo de la base errónea de que se han ejecutado otras movidas previas. En todo momento, y con mayor intensidad en las posiciones muy familiares, el jugador

debe proceder con la máxima atención, y no confiar en la memoria, o en la primera impresión.

ANÁLISIS DEFECTUOSOS

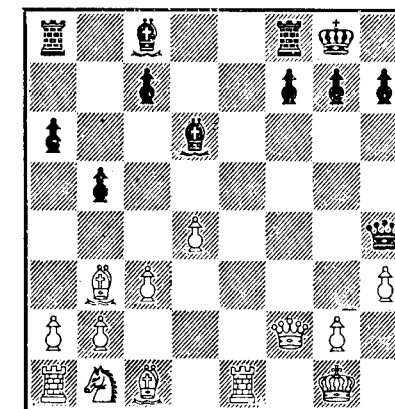
Otra fuente de errores graves se encuentra en la dificultad que tiene la mente en seguir fielmente las alteraciones que se producen en la posición por razón de la evolución que sufren las piezas con el análisis mental.

Las posiciones anteriores, la inicial sobre todo, por razón de su existencia objetiva ante la vista del jugador, tienen una tendencia pronunciada a persistir. Si inicialmente el juego es muy seguro, tenderemos a creer que sigue siéndolo a pesar de que por la evolución de las piezas haya perdido su seguridad. En general se cuenta siempre en esos casos con poder efectuar una movida muy importante para nuestros planes, sin observar que, por razón de los cambios previamente efectuados, esa jugada no será factible en el momento requerido. Otras será un caballo, una torre u otra pieza cualquiera que debía moverse y resulta haber quedado clavada, o un alfil que debía accionar en una diagonal que ha quedado obstruida y que no obstante se persiste en considerarla como libre; otras veces un jaque que se hace posible y altera los planes; en otras, una pieza viene a defender el punto atacado, el que, sin embargo, se sigue considerando indefenso, y otros muchos cuya enumeración sería prolija e inoficiosa. Pero en todos los casos la característica mental es la misma. No se tienen en cuenta las jugadas previas, y se cuenta en cierto momento una jugada que resulta imposible o perjudicial.

Daremos tres ejemplos de estos errores, pero nada podemos hacer para colaborar a su desaparición, pues esa tarea depende absoluta-

mente del aficionado, que debe acostumbrarse a pensar con exactitud. Para ello deberá analizar con serenidad sus movimientos y procurar ver más bien dos jugadas o tres con precisión que no muchas inciertamente. Además, será provechoso practicar lo más posible el análisis mental de posiciones, esforzándose en ver con claridad las posiciones resultantes. Al analizar o reproducir partidas de maestros o de expertos jugadores, si el comentarista señala variantes que pudieron producirse, conviene que se esfuerce también en seguir el curso de esas variantes mentalmente, leyendo las jugadas y mirando el tablero, pero sin mover las piezas. Pero como quiera que este ejercicio es bastante difícil, debe efectuarse únicamente cuando esos análisis no excedan de tres jugadas.

DIAGRAMA Nº 343
Negras: N. N.



Biancas: X. X.
Juegan las negras

Esta es una posición típica de una variante de la apertura Ruy López. El negro acaba de entregar un caballo en 7 A R, que las blancas han capturado con la dama, provocando la amenaza de A 6 C, pues confían en una bonita combinación de mate. Veamos: 1., A 6 C; 2. D x P +, T x D; 3. T 8 R mate.

Tres son las piezas que, armonizando su acción, engendran esa amenaza: la dama, la torre de 1 R y el alfil de 3 C D. A esto se agrega la situación del alfil dama negro, que al interrumpir la acción de las torres facilita la intromisión de la torre en 8 R.

Bien; las negras jugaron en este momento 1., A 7 T +, con doble intención. Las blancas creyeron que sólo entrañaba el infantil lance de capturar la dama si seguía R × A, y jugaron eludiendo la pérdida de la dama con 2. R 1 A, aparentemente con la misma amenaza anterior.

Ahora las negras entraron en la aparente celada del blanco, y jugaron 2., A 6 C. Este, que ha visto que fundamentalmente la posición básica de sus piezas agresivas no ha variado, jugó inmediatamente 3. D × P + ?, a lo que el negro continuó con T × D +, poniendo en evidencia su segunda intención al jugar 1., A 7 T +; colocar el rey en la misma columna de la dama para dar este jaque salvador.

Este error, grosero aparentemente, es bastante común. Muchos jugadores no reparan en las amenazas del adversario ni en las pequeñas variaciones de la posición, que a menudo suelen ser —como en el presente caso— fundamentales.

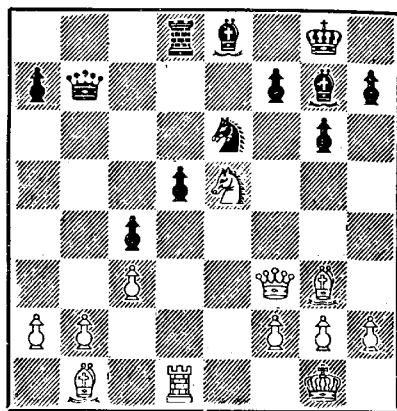
Una simple alteración de jugadas de apariencia intrascendente puede variar totalmente el curso de una partida. A todas las jugadas del adversario hay que buscarles o atribuirles más de una intención. Hay que desconfiar permanentemente de las amenazas muy aparentes, y reanalizarlas después de cada jugada.

El que sigue es un error de persistencia de la posición:

La posición del diagrama corresponde a una partida disputada entre dos notables maestros del siglo pasado, y tiene, por lo tanto, el va-

DIAGRAMA Nº 344

Negras: Zukertort



Blancas: Steinitz

lor de haber sido vivido el grave error de análisis cometido.

Las blancas están especulando con la posición de la dama negra bajo los fuegos indirectos de la dama blanca. Hay un peón entre medio, pero este peón defiende a otro, detalle importante, pues las blancas, capturando este peón lo ganan, ya que no es posible, aparentemente, si C × P A D, P × C, a causa de D × D.

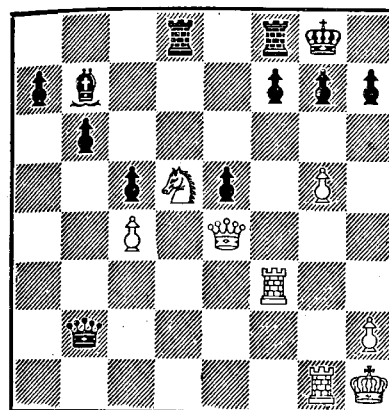
Sólo un inconveniente tiene este plan para el análisis defectuoso de Steinitz: la amenaza de T × T mate, después de D × D, y entonces piensa que bien puede cambiar primero las torres, y juega así: 1. C × P A D ?, P × C; 2. T × T, C × T (si D × D, seguiría T × A +, y luego P × D, etc.); 3. D × D y ahora C × D. El error es a primera vista muy grueso, pero se justifica. Steinitz ha especulado sobre la situación indefensa de la dama adversaria y no se ha dado cuenta de que al cambiar las torres, el caballo pasaba a defender la dama. No se ha preocupado de las variaciones que los cambios introdujeron en la acción de las piezas.

El ejemplo que ahora damos para poner punto final a este tema, es de una magnífica claridad. El que haya seguido nuestros mates típicos y los

ejemplos de combinaciones que hemos dado anteriormente, habrá observado algunos mates en base de la acción de un caballo en 7 R y una torre en la columna torre.

DIAGRAMA Nº 345

Negras: J. Krejciik



Blancas: V. Holst

Para llegar a él, hemos visto entregar la dama y otras piezas (diagramas 213 y 226). El blanco, que tiene en su subconciencia fijadas estas posiciones características, idea un mate con esa base sin dar importancia al alfil adversario de 2 C D, por cuanto hay varias piezas que obstruyen su acción y, teniendo la posición actual en la mente, no alcanza a ver que, una vez realizada la combinación, el alfil le impedirá realizar la jugada final, por la posición del rey en la misma diagonal.

Hay tres mates distintos que resultan imposibles. Veamos: 1º) 1. C 7 R +, R 1 T; 2. D × P T +, R × D; y ahora al intentar jugar T 3 T mate, el blanco observa que esta pieza está «clavada» por el alfil adversario. Vuelve a ensayar otro de los tentadores mates, y juega: 2º)

1. D × P +, R × T; 2. T 3 T +, R 3 C; y ahora 3. C 7 R sería mate, pero no es posible jugar esto, por la situación del rey bajo los fuegos del alfil.

El tercer mate es el de las dos torres, que hemos visto en otros ejemplos; se inicia así: 1. C 6 A +, P × C; 2. P × P + d, R 1 T; 3. D × P T +, R × T; y ahora el mate final con la torre es imposible, por la misma acción del alfil.

Los análisis defectuosos son la fuente de infinidad de errores. El jugador, en su proceso mental de mi jugada, su respuesta, mi propia réplica, etc., a menudo no puede substraherse a la posición actual, y no logra fijar debidamente esas variaciones.

Al finalizar, el jugador no debe sólo fijarse en las variaciones que tengan las piezas básicas de la combinación, sino en el mayor radio de acción que las del adversario logren por fuerza de los cambios de piezas. En todos los casos, al considerar la primera jugada y la réplica, debe hacerse el siguiente raciocinio: Y ahora, ¿cómo queda la posición? Una vez fijada ésta, debe realizar la jugada que sigue y hacer el mismo raciocinio, para evitar que las combinaciones sufran entorpecimientos inesperados por simples errores, no de combinación, sino materiales.

En muchas ocasiones un jugador intenta una combinación, confiado en que evita alguna seria amenaza adversaria por la ubicación de una determinada pieza, sin recordar que en cierto momento deberá usar esa pieza para complementar la combinación, y la amenaza del adversario será insalvable.

Como antes hemos dicho, más vale ver dos o tres jugadas bien, que seis o siete en forma nebulosa y poco clara.

CAPÍTULO IV

OBSERVACIONES GENERALES A PROPOSITO DE LA PARTIDA DE ATAQUE, QUE CONTRIBUIRAN A UNA EFICAZ ACUMULACION DE EXPERIENCIA

A lo largo de este tratado iremos viendo cómo las partidas de ajedrez pueden clasificarse, por sus características, en categorías muy distintas entre sí. Estas categorías no son muchas y se distinguen porque a cada una responde una estructura distinta del juego, perfectamente determinable.

En las páginas anteriores nos hemos esforzado por familiarizar al lector con el proceso subjetivo del juego de combinación. Los problemas objetivos de la combinación no han podido ser tratados aquí por cuanto constituyen un capítulo importante de la estrategia, y nosotros nos movemos, por ahora, en terrenos que son previos a la estrategia.

Pero al elegir los ejemplos, y al acumularlos, hemos puesto al aficionado en contacto con una estructura peculiar de juego, evitando la introducción de ejemplos de otras estructuras. Lo hemos puesto, así, frente a una determinada categoría de partidas y —además— categoría de partidas de tipo absolutamente en desuso. Hemos tenido para ello varias razones.

1ª Juzgamos que esta estructura de partida es la más adecuada para familiarizar al aficionado con el fin del juego, y cómo se procede para obtener el triunfo.

2ª En ella, la coordinación de las jugadas entre sí se revela de la más evidente manera, y a veces de la más sorprendente forma, enseñando: a) cuánto deben vigilarse los planes adversarios, y b) cuánto deben calcularse las consecuencias de las jugadas propias. Lo que, en resumen, dice que hemos juzgado que esa estructura de partida es la más adecuada para despertar y desarrollar la visión mediata del juego, en la cual, como hemos dicho y repetido, se asienta en definitiva la verdadera fuerza del jugador.

Realmente, las partidas que hemos visto pertenecen a dos órdenes distintos. Hay partidas en que el ataque violento y las combinaciones audaces se han producido normalmente, como consecuencia de los errores adversarios; pero en general son partidas de ataques prematuros que sólo han tenido éxito por la falta de precisión con que han sido replicados.

Son expresión de una concepción algo primitiva del juego, y adolecen de una suerte de fiebre de ataque y combinación. Ese espíritu informa miles y miles de partidas, algunas de ellas de profundo mérito, y el principiante hará bien en cultivar ese estilo —aunque esté hoy en desprestigio— en la medida de sus fuer-

zas, a fin de estimular su imaginación y dar agilidad a sus ideas. Es ésta una escuela donde aprenderá mucho; pero a la que, en su hora, deberá abandonar para entrar a familiarizarse con estructuras de orden más elevado.

Al invitarlo a que estudie y practique ese juego con el fin de familiarizarse con la combinación, y de desarrollar su capacidad de ver, queremos ayudarle orientándolo en el laberinto de la combinación, exponiendo —en forma rudimental y pre-estratégica— algunos principios sobre la estructura de estas partidas de tipo violento, principios que le aclararán un poco el juego y le permitirán desenvolverse con mayor seguridad y localizar sus intenciones, sus aciertos y sus errores, lo que se traducirá en una más efectiva acumulación de su experiencia.

Todas estas partidas se señalan por una nerviosa búsqueda del mate, que se obtiene por un ataque violento contra el rey enemigo. Pero a este rey enemigo se lo encuentra emplazado a veces en su casilla inicial, y otras, en el costado de rey en el que se halla enrocado. Esta circunstancia divide los ataques de este género en dos tipos distintos: uno, primero, es ataque sobre el rey, sin enrocar; otro, ataque sobre él enroque.

El primer caso lo vemos en las partidas Nº 15 a Nº 83. El segundo, en las partidas Nº 84 a Nº 114.

Veamos ambos separadamente.

ATAQUES SOBRE EL REY SIN ENROCAR

ELEMENTOS POSITIVOS DEL ATAQUE DE ESTE TIPO. NECESIDAD DE SU DISCRIMINACION

Los ataques sobre el rey sin enrocar tienen, en general, ciertas formas típicas, y el éxito o el fracaso depende de estos factores directos y

positivos, entendiéndose por factores positivos aquellos que dependen del atacante. Para que el aficionado discrimine estos factores y distinga, en el complejo concreto de la partida, los elementos constituyentes del ataque que constantemente, y bajo diversas formas, hacen sentir su fuerza, es muy conveniente —y más que conveniente necesario— que desde buen principio aprenda a distinguirlos con claridad, para pasar luego a utilizarlos y combinarlos entre sí en sus propias partidas.

En su principio, los ataques de este tipo aparecen como una serie de maniobras absolutamente particulares y de carácter concreto, difícilmente reductibles a elementos constantes. Cada partida aparece como una cosa del todo particular y el ataque se muestra como una serie de movimientos que tienen valor por la particular posición de la partida, y en su curso se observa una tal unidad, que parece pueril su división en partes o elementos constitutivos. El ataque sería, así, cosa librada puramente al talento y a la capacidad «visual» de cada cual; una creación espontánea sobre la que no es posible —y hasta sería perjudicial— establecer principios generales.

La experiencia muestra, por lo contrario, que si bien cada partida de este tipo es distinta y, por lo mismo, reveladora de un particular talento, y una especial capacidad de combinación, hay en el fondo factores que se repiten constantemente y que prestan a estas partidas gran parecido entre sí. Cuando se ven las cosas desde este ángulo, el talento del ajedrecista aparece en la combinación de esos factores y en su manejo; pero aun en esto mismo, con algunas limitaciones. En efecto, las partidas de ataque contra el rey sin enrocar se parecen también por la apertura, y una apertura no es solamente el mero desarrollo de las piezas, sino la

elección de ciertas bases de ataque y defensa que prestarán a la partida una fisonomía propia, fisonomía que depende del hecho de que con ella encauzamos nuestras posibilidades de ataque por ciertas determinadas vías de las que, en general, es perjudicial apartarse.

Con esto decimos que si en toda partida hay algo puramente particular y propio de ella y que depende íntegramente del talento del jugador, de su órgano subjetivo, hay también factores generales que se repiten, combinados de diversas maneras, en todas ellas. De estos factores y de su combinación dependen el triunfo y la derrota. Siendo tal su importancia queremos, desde ya, mostrarlos a los aficionados, capacitándolos para que distingan y sigan la influencia particular de cada uno de ellos en las cien partidas ilustrativas que hemos dado.

El aficionado debe proceder así: tras la cuidadosa lectura y fijación en la memoria de cada uno de los elementos constitutivos de ataques, debe repasar todas las partidas indicadas, en las cuales debe seguir, jugada por jugada, y con la máxima atención, las vicisitudes e influencia que ese elemento desarrolla en la partida. Algunas partidas deberá, según eso, repasarlas cuatro, cinco o seis veces; pero en cada caso su atención preferente debe concentrarse en un factor distinto, que unas veces será, por ejemplo, la observación de la influencia que ejerce un alfil en la diagonal 2TD-8CR; otra, la observación de cómo se abre y se usufructúa una columna abierta sobre el rey; otra, la observación de las maniobras para eliminar el caballo enemigo de 3AR; otra, la observación de la influencia que ejerce la rapidez del ataque, etc., etc. Repasará, así, seis veces una partida; pero, de esta manera, recibirá seis enseñanzas distintas.

Y encarecemos el fiel cumplimiento de esta parte de nuestros ejercicios y pedimos especialmente a quienes deseen progresar de veras, que no omitan repasar una partida porque juzguen conocerla bastante. Difícilmente se conoce bastante una partida de ajedrez. Además, este repaso analítico de las partidas, con disección de sus elementos constitutivos, forma parte integrante de nuestros ejercicios, como más adelante se verá, y tiende especialmente a echar las bases para la construcción del juicio ajedrecístico, que es condición esencial para obtener la pericia en nuestro juego y una eficaz preparación para la comprensión de su estrategia.

ENUNCIACION DE LOS ELEMENTOS EN QUE FINCA LA FUERZA DE LOS ATAQUES SOBRE EL REY SIN ENROCAR

Elementos positivos directos

(Dependientes del atacante)

1º *Dominio del punto 7AR con el alfil actuando en la diagonal 2TD-8CR y generalmente situado en 4AD. A veces colabora la dama desde 3CD.*

Véanse las partidas núms.: 5, 6, 7, 8, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 31, 32, 33, 35, 39, 40, 42, 44, 45, 49, 55, 56, 58, 61, 68, 72, 74, 75, 78, 79, 80, 81, 82.

2º *Dominio de la diagonal 5TR-8R, generalmente ejercido por la dama atacante desde 5T.*

Véanse partidas núms.: 8, 9, 15, 27, 28, 40, 43, 45, 55, 59, 62, 77, 80.

3º *Acción de los caballos y alfiles sobre el centro del tablero. Importancia de su agilidad.*

Véanse partidas núms.: 6, 11, 12, 15, 17, 19, 23, 24, 27, 28, 29, 31, 32, 34, 36, 37, 38, 39, 43, 44, 45, 46, 49, 54, 61, 65, 73, 74, 76, 77, 80, 81, 82.

FACTORES POSITIVOS INDIRECTOS DEL ATAQUE

De esos tres factores negativos del ataque se derivan tres nuevos factores positivos. Ya que el éxito del ataque depende de determinadas deficiencias de la posición del atacado, será de buena estrategia operar para producir en el juego enemigo esas deficiencias, y tenemos así que:

1º *A veces el atacante opera sutilmente para entorpecer el desarrollo del adversario.*

Véanse partidas núms.: 18, 23, 29, 38, 45, 57, 65, 66, 70, 71, 75, 76, 78, 82.

2º *Otras opera para desalojar el caballo de 3AR, para luego atacar.*

Véanse partidas núms.: 24, 26, 27, 31, 32, 43, 44, 46, 56, 72, 73, 79.

3º *En otras el atacante evita el O—O adversario, generalmente entregando una pieza por el PAR o con A3TD.*

Véanse partidas núms.: 20, 21, 22, 25, 26, 33, 34, 36, 40, 42, 43, 45, 54, 55, 56, 60, 61, 66, 68, 71, 73, 78, 79, 80, 81, 82, 83.

Además de estos factores, el ataque puede implicar tres maniobras especiales:

1º *A veces el ataque determina un viaje del rey atacado hacia el lado rey (generalmente hacia la columna TR) donde recibe el mate.*

Véanse partidas núms.: 43, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72.

2º *Otras veces se produce ese viaje hacia el centro del tablero.*

Véanse partidas núms.: 24, 25, 26, 27, 76, 77, 79.

3º *Otras hacia el lado de dama.* Véanse partidas núms.: 73, 74, 75, 78, 80, 81, 82, 83.

Finalmente, tenemos algo que enseña con qué cuidado y precisión es menester llevar el ataque, y es que:

Ataques prematuros, inoportunos o mal llevados suelen dar origen a contraataques ganadores.

4º *Acción de los peones centrales, y más particularmente de uno que se ubica en 7AR.*

Véanse las partidas núms.: 26, 31, 32, 38, 39, 52, 72, 81.

5º *Acción de las torres o dama en las líneas abiertas, sobre todo cuando éstas son AR, R o D.*

Véanse las partidas núms.: 10, 11, 12, 16, 25, 29, 30, 32, 33, 35, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 59, 61, 62, 65, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 78, 81.

6º *Esta acción a veces se transforma en acción de una torre o dama en la 8ª línea.*

Véanse las partidas núms.: 10, 40, 41, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 57, 68, 69, 70, 71, 72.

ELEMENTOS NEGATIVOS DEL ATAQUE

Pero, además de estos factores que, como se ha visto, dependen de la disposición del juego del atacante, intervienen también factores claramente determinables y que dependen de la posición del juego del atacado. Los llamamos los factores negativos del ataque, y son principalmente tres.

1º *Generalmente el atacado está mal desarrollado.*

Véanse partidas núms.: 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 18, 23, 28, 29, 31, 37, 38, 41, 43, 45, 46, 48, 49, 57, 59, 62, 63, 65, 66, 67, 68, 71, 75, 76, 78, 80, 82.

2º *Falta del CR en 3AR, pues este caballo, ahí ubicado, suele parar todos los ataques prematuros contra el rey.*

Véanse partidas núms.: 15, 16, 31, 41, 43, 45, 46, 59, 60, 74, 75, 80.

3º *En todos los casos falta —por definición de este tipo de ataque— el enroque; pero en muchos casos esta falta se debe a una omisión del atacado.*

Véanse partidas núms.: 30, 32, 59, 72.

Véanse partidas núms.: 16, 18, 39, 45, 46, 48, 52, 56, 57, 58, 59, 65, 68, 70, 73, 77, 78.

COMO ESTOS ELEMENTOS DEL ATAQUE CONDICIONAN LA ESTRUCTURA DEL JUEGO Y ESPECIALMENTE LA APERTURA DEL JUEGO

Hemos visto los factores a que suele deberse el triunfo y la derrota en las partidas de ajedrez que encuadran en esta estructura. Vamos ahora a sacar algunas consecuencias que de ello se derivan.

Ante todo, cabe distinguir en el juego dos fases distintas:

1^º Las jugadas iniciales, en que el ataque aun no se ha formado, y en las que se inicia la disposición de las piezas; y,

2^º Las combinaciones de que resulta el mate.

Más tarde veremos que el esquema más común de una partida de ajedrez consta de tres partes, a saber: Apertura, Medio Juego, y Final; pero en las partidas que ahora nos ocupan se ofrecen dos fases solamente, pues carecen de final. Desde luego muchas partidas de ataque de este tipo acaban por definirse en el final; pero este resultado se produce por una gravitación del juego y a pesar de la voluntad de los jugadores. En esos casos lo que realmente pasa es que la partida sufre una transformación y se reduce a posiciones típicas de otros esquemas de partidas, bien distintos al esquema a que, inicialmente, pertenecía. En realidad la partida ideal, típica representante de esa concepción del juego, no da lugar al final. La lucha se decide por ataque o por contraataque en el medio juego, y la partida consta, por lo tanto, solamente de apertura y medio juego, es decir, un período en que se disponen las piezas para la lucha, y el período de la lucha propiamente dicha.

Conocemos ya los factores que en general determinan el éxito o el fracaso en el período de la lucha. De ese conocimiento se obtienen valiosas sugerencias para la apertura del juego, ya que ésta es preparación para la lucha, sugerencias que se derivan de esta regla general:

La apertura del juego debe estar determinada por los factores que decidirán la lucha en el medio juego.

De esta regla se obtienen algunos interesantes consejos que deben ser bien recordados.

CONSEJOS PARA LA APERTURA DEL JUEGO

1^º Hay que procurar ubicar rápidamente un alfil en 4 A D, apuntando al peón de 7 A enemigo, que, en este tipo de partidas, es el corazón del juego.

2^º Los caballos deben colocarse preferentemente en 3 A D y 3 A R, pues en esas posiciones pueden movilizarse rápidamente sobre el rey. El alfil dama se mueve generalmente en la diagonal original. En muchas ocasiones va a 5 C R y se cambia por el caballo, y en otras entra decisivamente en 6 T o en 6 A R.

3^º Conviene dar movilidad a las torres, de modo que rápidamente puedan ocupar las columnas abiertas que se produzcan.

4^º Conviene preparar y tener disponible una rápida incursión de la dama a 3 A R o 5 T R, o, a veces, a 3 C D.

Estos cuatro consejos son a manera de principios que deben regir las primeras jugadas del aficionado principiante. Pero estos consejos tienen además una virtud, que es la de poner de relieve un factor nuevo, que no hemos considerado como elemento de ataque, y que, en ellos, está implícito. Nos referimos a la rapidez. Es menester vulnerar **rápidamente**

el punto 7 A; tener los caballos en disposición de trasladarse **rápidamente** hacia el rey enemigo; tener las torres dispuestas a tomar **rápidamente** las columnas abiertas, y a la dama dispuesta a una incursión **rápida** sobre el rey. Y si los cuatro consejos sobre la preparación del ataque exigen rapidez, es porque el ataque vive de ella y sólo por ella se torna posible.

En efecto, el ataque prevalece siempre por la rapidez con que es ejecutado. El secreto de todo ataque está en que su ejecución exija menos tiempo o jugadas que su defensa. De ahí que su conducción exija siempre que no se pierda un tiempo (es decir, que no se desaproveche una movida efectuando una jugada innecesaria), pues un tiempo, en casi todos los casos, sería lo suficiente para paralizar el ataque.

Sobre el valor del tiempo en el ataque véanse y estúdiense cuidadosamente las partidas núms.: 16, 17, 18, 22, 26, 28, 32, 39, 44, 46, 47, 49, 50, 51, 57, 59 y 68.

Con ellas el aficionado aprenderá mucho, ya que nosotros, por ahora, no podemos ahondar este tema por sus grandes dificultades. A su hora lo tocaremos, y por cierto constituirá el más importante capítulo cuando tratemos de ataques.

PUNTO DE VISTA DE LA DEFENSA EN ESTOS ATAQUES

En estas partidas el atacante es, generalmente, el blanco, pues como tiene la salida, tiene una jugada (o tiempo) de ventaja y puede ofender antes. Este ataque blanco prospera generalmente:

1^º por la ausencia de un caballo negro en 3 A R, y,

2^º por la falta de desarrollo de las piezas negras.

Luego el punto de vista del negro debe ser:

1^º desarrollar rápidamente sus piezas, y

2^º ubicar y sostener un caballo en 3 A R, meditando bien sobre las amenazas contrarias y desconfiando de los presentes que nos haga para invitarnos a retirarlo.

Debe, además, tratar de instalar el peón de la dama en 4 D y preparar un oportuno enroque.

Si el negro medita bien sus jugadas puede hacer todo esto fácilmente, cumpliendo todos sus planes con comodidad. Esos planes sólo pueden ser malogrados por una entrega rápida en 7 A (sea A×PA o C×PA); pero ambas entregas son insuficientes si las piezas blancas no están bien ubicadas para el ataque, y eso requiere tiempos. Lo esencial es que el negro no desaproveche esos tiempos y juegue atendiendo a la seguridad de su rey.

Además, el negro debe prestar mucha atención hacia la apertura de las columnas A R o R, y al punto 5 T R, posición preponderante, donde suele ubicarse la dama.

Conviene, finalmente, que al disponer sus defensas lo haga de modo que sus piezas puedan fácilmente ir al ataque, pues si el blanco conduce mal el suyo, o pierde tiempo en jugadas inocuas, el contraataque negro puede ser irresistible. Pero estos contraataques sólo deben emprenderse después de un maduro examen.

Si el aficionado desea abrir sus juegos con corrección y estudiar algo de aperturas puede hacerlo en este lugar, recomendándole el estudio de los Gambitos del Rey, y sobre todo del Giuoco Piano (con el Gambito Evans) y del Gambito Escocés y Apertura Ponziano, y Berlinese, no conviniendo, para su progreso, que pretenda conocer aperturas de índole mucho más compleja o que respondan a estructuras de juego que aún no conoce.

Cuando estudiemos estrategia volveremos sobre todo lo aquí hablado; pero entonces estudiaremos y nos ocuparemos del «modus operandi» de todos los factores que aquí solamente hemos enunciado. Pero recordamos a los aficionados que, para que aquellas enseñanzas que entonces daremos rindan su máximo beneficio, es menester que el principiante diferencie desde ya claramente los elementos del ataque, y trate, por su criterio, por sus particulares estudios y por propia práctica, de ver cómo se manejan; para lo cual debería repasar repetidas veces las partidas que hemos dado, considerando no sólo desde los puntos de vista que nosotros hemos señalado, sino también desde cualquier otro que sea, a su juicio, interesante, por ej.: analizando cómo se desarrolla el blanco en las 8 primeras jugadas, o bien, repasando todas las partidas de una apertura, u otra forma que crea útil a sus fines. En las conclusiones que saque el aficionado aprenderá mucho. También se equivocará mucho, pero el verdadero beneficio que obtendrá es aprender a discriminar bien los factores de un ataque y una defensa, de modo que las enseñanzas futuras se podrán enfocar sobre elementos ya conocidos e incorporados a la ideación del aficionado, lo que permitirá que las observaciones estratégicas no sean meros conocimientos racionales, sino conocimientos vivos, actuantes y, por lo mismo, fácilmente incorporables a la práctica del jugador.

ATAQUES SOBRE EL REY ENROCADO

Los principios fundamentales que deben regir las aperturas ofensivas en las partidas que se definen por ataque al rey sin enrocar valen también para los casos en que el rey se ha enrocado corto.

Mejor dicho, hay factores que son éstos:

La rapidez.

La preparación de las líneas abiertas.

La acción de las torres y damas por ellas.

La acción del alfil de 4 A D.

La acción de la dama de 5 T R.

La eliminación del C 3 A R.

Sólo que sufren un cambio de valor por razón del enroque adversario y, además, se les suman factores nuevos.

El cambio de valor es más o menos el siguiente:

El alfil de 4 A D disminuye un poco su valor directo y lo gana el caballo de 3 A R. El alfil de rey suele ubicarse en 3 D. La apertura de columnas debe desplazarse hacia las de C R y T R, y los peones de C R y T R pueden llegar a ser elementos de ataque muy valiosos.

Pero conviene observar cuidadosamente el valor que estos factores adquieren en las partidas en que el rey atacado se halla enrocado. Pasaremos revista a los elementos del ataque y la defensa en estos casos, recomendando nuevamente al aficionado que no deje de repasar las partidas en la forma requerida por este estudio.

FACTORES DEL ATAQUE Y DE LA DEFENSA ESTANDO EL REY ATACADO ENROCADO EN EL FLANCO DEL REY

Factores positivos directos

(que dependen del atacante)

1º *El alfil de 4 A D ejerce una acción muy poderosa.*

Ver partidas núms.: 87, 88, 89, 90, 94, 95, 96, 97, 98, 102, 112, 113.

2º *La dama de 5 T es la clave de muchos ataques.*

Ver partidas núms.: 84, 85, 90, 93, 97, 101, 104, 105, 106, 107, 111, 112, 113.

3º *El caballo de 5 C vulnera puntos muy delicados del enroque.*

Ver partidas núms.: 86, 90, 94, 96, 97, 103, 104, 106, 113.

4º *Un factor que suele ser decisivo en estos ataques es el A D ubicado en 6 T (en otras ocasiones, en 6 A R).*

Ver partidas núms.: 92, 97, 106, 107.

5º *Otras veces este alfil acciona en la gran diagonal, generalmente desde 2 C D.*

Ver partidas núms.: 86, 91, 105.

6º *También suele ser decisiva la acción de un peón que se ubica en 6 C R.*

Ver partidas núms.: 87, 88.

7º *Muchos ataques se lanzan por columnas abiertas. A veces por la columna T R.*

Ver partidas núms.: 13, 84, 85, 87, 88, 90, 93, 97, 98, 100, 105.

8º *Otras por la columna C R.*

Ver partidas núms.: 13, 92, 100, 108, 110.

9º *Otras (aunque menos) por la columna A R.*

Ver partidas núms.: 94, 100, 101, 102, 113.

10º *La acción de las torres se ejerce a veces por su actuación en la 8ª línea.*

Ver partidas núms.: 88, 89, 96, 102, 107, 110.

11º *El alfil del rey acciona a menudo en la diagonal 1 C D - 7 T R, muchas veces desde 3 D.*

Ver partidas núms.: 86, 93, 103, 104, 105, 109, 111.

Factores negativos del ataque

(que dependen de la mala colocación del atacado)

1º *Es una considerable debilidad carecer del C en 3 A R. Este caballo suele paralizar el mayor número de ataques contra el O — O.*

Ver partidas núms.: 13, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 95, 97, 98, 100, 103, 104, 105, 107, 108, 109, 110, 112.

2º *El mal desarrollo favorece los ataques del adversario.*

Ver partidas núms.: 14, 84, 85, 88, 94, 101, 106, 108.

3º *El atacante suele escoger como punto directo de ataque cualquiera de los peones del O — O, según la debilidad que en cada partida pueden ofrecer. El preferido suele ser el P de 7 T R.*

Ver partidas núms.: 13, 84, 85, 86, 93, 94, 97, 103, 104, 105, 109.

4º *Otras veces el atacante concentra sus esfuerzos sobre el punto 7 C R.*

Ver partidas núms.: 13, 95, 106, 107, 110, 112.

5º *Otras veces ataca simultáneamente los puntos 7 C R y 7 T R.*

Ver partidas núms.: 13, 86, 93, 97, 105, 106, 107, 109, 112.

6º *En otras ocasiones el ataque se dirige al punto 7 A R.*

Ver partidas núms.: 14, 87, 88, 89, 90, 94, 107, 108, 113.

7º *Muchos de estos ataques son posibles porque el O — O del atacado ha sido prematuro.*

Ver partidas núms.: 87, 90, 96.

FACTORES INDIRECTOS DEL ATAQUE

1º *Preparando un ataque (o para darle fuerza) el atacante a veces opera para eliminar el C de 3 A R.*

Ver partidas núms.: 92, 106, 107, 110, 111, 113.

2º *Otras veces dirige su acción previa a desorganizar los peones del enroque.*

Ver partidas núms.: 86, 87, 88, 92, 98, 100, 101, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112.

OTROS FACTORES

Ataques prematuros, mal llevados o insuficientes suelen provocar contraataques ganadores.

Ver partidas núms.: 87, 94, 97, 98, 102, 108, 114.

A menudo el mate se produce tras un viaje del rey provocado por una serie de jaques.

Ver partidas núms.: 93, 104, 106, 111, 112, 113, 114.

*

Como se ve, los ataques contra el enroque corto presentan un número de elementos mucho más elevado que los ataques contra el rey sin enrocar. El estudio de todos ellos permitirá mayor desenvoltura y seguridad en el ataque; pero conviene recordar bien el siguiente consejo general: antes de iniciar cualquier ataque a fondo sobre el enroque es necesario considerar bien las consecuencias, especialmente cuando la prosecución de tal ataque exija sacrificios o el avance de los peones que protegen a nuestro propio rey, pues en más de una ocasión estos ataques no prosperan y al final de ellos el atacante se encuentra con que no sólo no ha conseguido nada efectivo, sino que sus defensas se hallan tan vulneradas que no podrán resistir, si son atacadas, o bien se encuentra con que ha perdido el ataque y con él la pieza o piezas sacrificadas.

PUNTO DE VISTA DE LA DEFENSA
EN LOS ATAQUES SOBRE EL
ENROQUE CORTO

La mejor defensa del rey enrocado está constituida por los tres peones del enroque (PT, PC y PA), colocados en sus casillas originales, com-

binados con un caballo en 3AR sólidamente defendido, y teniendo las torres unidas en la primera línea, para evitar las entradas de torres enemigas en la 8ª columna.

El atacado debe vigilar mucho en los casos en que el contrario empiece a acumular piezas sobre el enroque, y en aquellos casos en que hay columnas o diagonales abiertas sobre él. En esas circunstancias conviene estar alerta y disponer las piezas de modo que puedan acudir prestamente a defender el rey; y, sobre todo, tratar de oponerse a que el adversario tome el control de esas columnas o diagonales cuyo dominio debe ser disputado.

Hay que dudar mucho asimismo, y por esa misma razón, de lanzarse a la ganancia de material si eso se produce a condición de alejar las piezas del lugar en que se cierne el ataque de nuestro adversario.

LA APERTURA DEL JUEGO Y LOS
ELEMENTOS DE ESTOS ATAQUES

Los elementos fundamentales de los ataques sobre el enroque corto no implican nada nuevo sobre la apertura del juego. Para estos ataques vale la organización propia de los ataques contra el rey sin enrocar. El fundamento de la posibilidad de unos y otros es, en último análisis, el mismo, a saber: la disposición más ventajosa de las piezas, que permite movilizar las propias fuerzas sobre el rey en menos tiempo que el necesario para que acuda la defensa. Luego, tanto en uno como en otro caso hay que ubicar las piezas de modo que no se molesten entre sí y que tengan el máximo de movilidad, principio al que responden las posiciones que hemos indicado al tratar de las aperturas en las partidas de ataque que se realizan sobre el rey sin enrocar.

MAS SOBRE LA APERTURA DE
LOS JUEGOS

De los consejos que hemos dado sobre la apertura del juego se deriva que, en las primeras jugadas, debe tenderse a obtener posiciones determinadas, a la vez bien defensivas y potencialmente ofensivas. Para mayor claridad al respecto, acompañamos una serie de posiciones ideales, las que conviene que los aficionados recuerden, pues constituyen estructuras sanas, bien equilibradas. La mezcla de esos factores constituye una apertura bien construida; pero si no está de más tender a construir una estructura de juego con esas bases, conviene también recordar que no debe prestárseles una adhesión absoluta. Deben grabarse bien esas posiciones en la memoria y tratar de construirlas **siempre que el análisis demuestre que las jugadas requeridas para ello son naturales, y siempre que no se hayan producido errores del adversario que permitan jugadas más efectivas.**

BUENAS ESTRUCTURAS QUE PUEDE
ADOPTAR EL BLANCO EN
SUS APERTURAS

*Disposiciones excelentes de los
peones y piezas mayores*

DIAGRAMA Nº 346

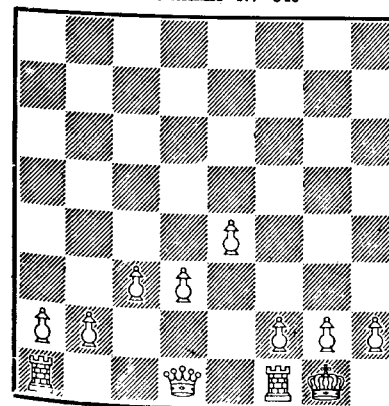


DIAGRAMA Nº 347

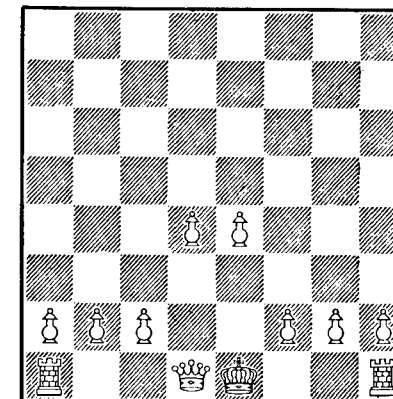
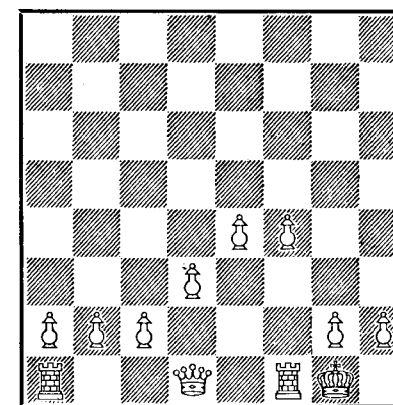


DIAGRAMA Nº 348



Conviene que, juntamente con esta posición, se combine una disposición de las piezas menores, del tipo de las que siguen:

DIAGRAMA Nº 349

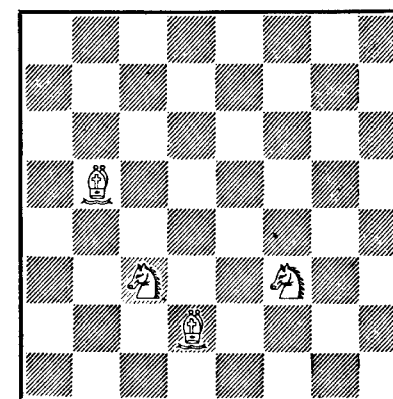


DIAGRAMA Nº 350

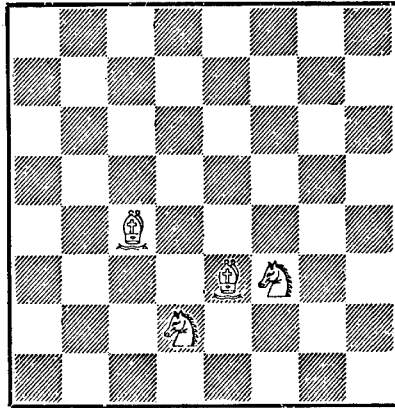


DIAGRAMA Nº 353

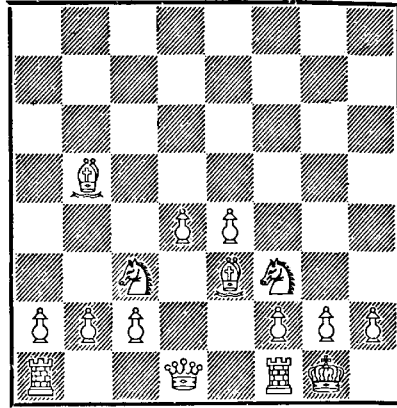


DIAGRAMA Nº 356

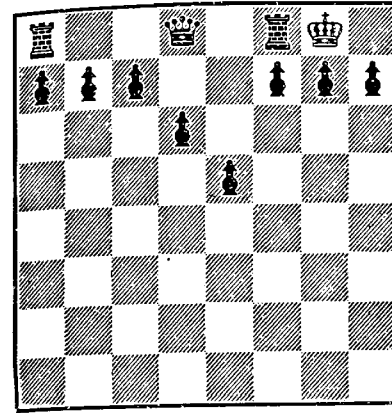


DIAGRAMA Nº 359

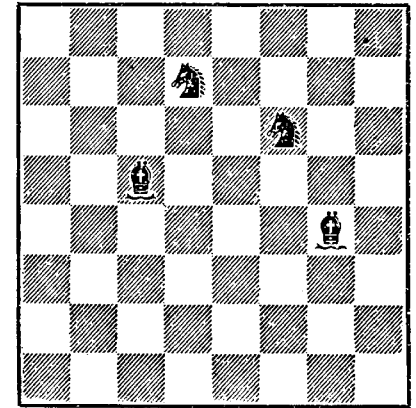


DIAGRAMA Nº 351

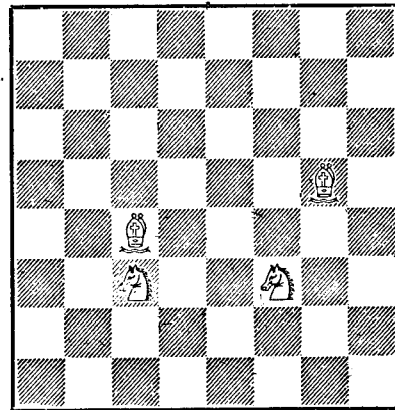


DIAGRAMA Nº 354

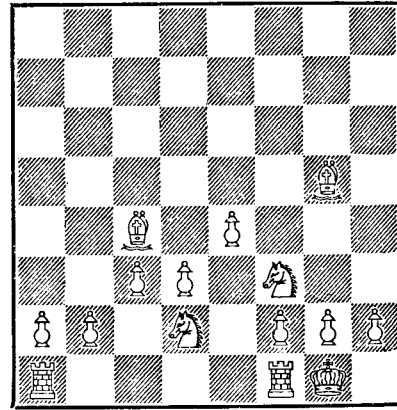


DIAGRAMA Nº 357

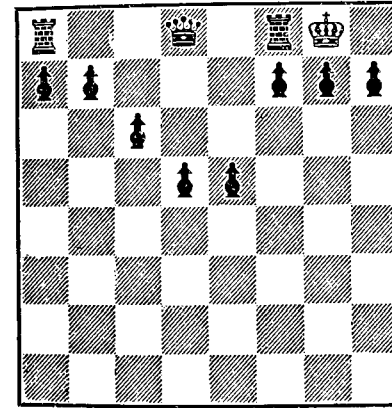
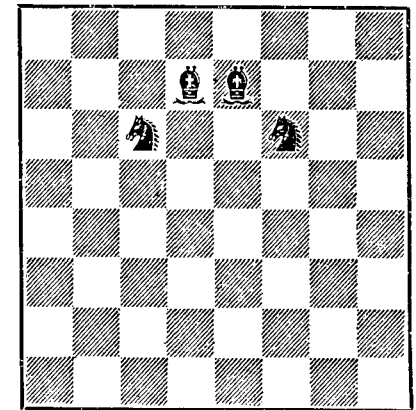


DIAGRAMA Nº 360



De la combinación de estas disposiciones resultan posiciones de este tipo:

Las piezas mayores y peones negros conviene que adopten estructuras como éstas:

Las piezas menores pueden disp-nerse así:

DIAGRAMA Nº 352

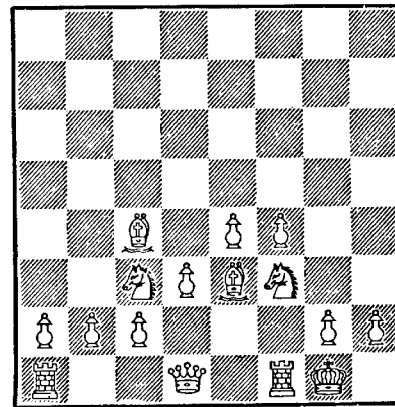


DIAGRAMA Nº 355

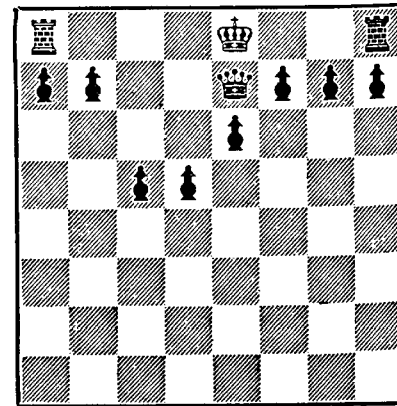


DIAGRAMA Nº 358

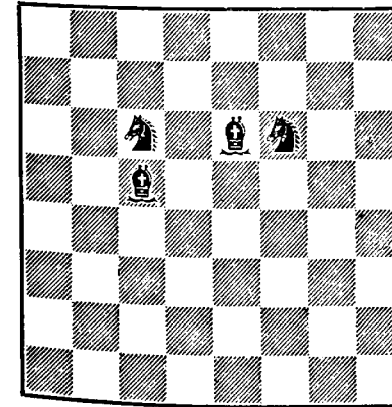


DIAGRAMA Nº 361

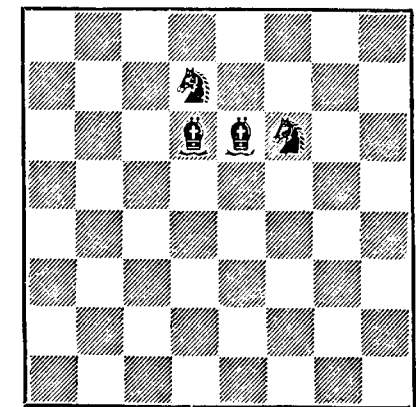


DIAGRAMA Nº 362

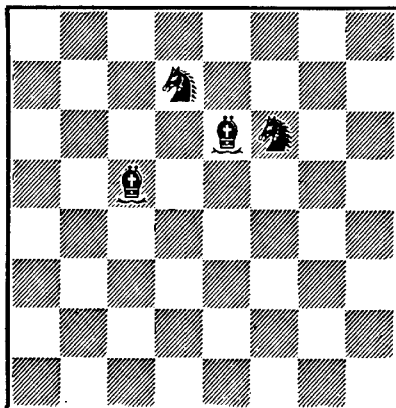
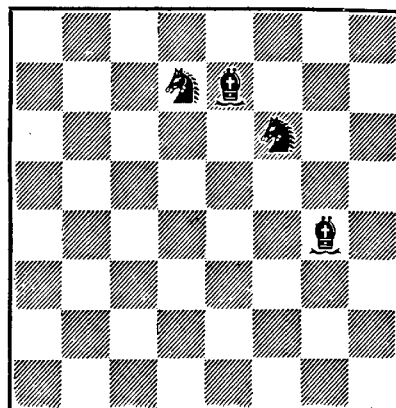


DIAGRAMA Nº 363



Nota.— Combínese la disposición de los peones y piezas mayores con la disposición de piezas menores de todas las maneras posibles y grábense las posiciones resultantes bien firmemente en la memoria. Resultará una guía muy útil para la apertura del juego.

CAPÍTULO V

DE LA GANANCIA Y PERDIDA DEL MATERIAL

LA IMPORTANCIA

En los capítulos anteriores nos hemos ocupado de familiarizar al aficionado con el modo esencial de pensar el juego, de combinar jugadas y realizar sus planes.

En estos planes y maniobras habrá podido observarse la concurrencia de dos factores, a saber: una idea o fin que informa el plan y le da su casi totalidad de los ejemplos vistos es la idea del mate. Y, en segundo lugar, las maniobras que para la consecución de ese fin se efectúan mediante el ejercicio de la visión mediata.

Ese binomio se mostró ciertamente fecundo y nos ha servido de mucho, ya que nos ha familiarizado con lo esencial del juego: el mate y la visión mediata; pero es necesario distinguir en él dos cosas distintas. Todo plan en ajedrez supone un binomio esencial que consiste en una idea (un fin que se busca) y en una maniobra por la cual se disponen los elementos del juego en el sentido conveniente para obtener y realizar ese fin buscado.

Respecto del primer término (el fin de las jugadas, planes y maniobras), parece natural que siendo el fin del juego el mate, sea éste, por derecho, el fin de todo ello. Ciertamente, el mate es el fin del juego;

pero la extraordinaria complejidad de éste hace imposible que sea también el fin de todas y cada una de las jugadas. La práctica demuestra que esto resultará evidentemente perjudicial. Hemos visto que los ataques prematuros suelen provocar la pérdida de la partida. Esto demuestra que, si bien el mate es el fin del juego, no puede ser el fin directo de las jugadas y planes sino en casos especiales.

Estamos, pues, en la situación siguiente:

1º) No es posible jugar ni efectuar plan ni maniobra alguna si no tenemos un fin que perseguir, y

2º) El mate no puede ser fin sino de maniobras y planes ocasionales.

¿Cuál será entonces el fin que debe orientar nuestras jugadas, cuando no pueden ser orientadas por el mate? Este es el primer problema estratégico que presenta la estructura del ajedrez, y de su solución depende el cambio del primer término del binomio que nos está ocupando. Es necesario que nuestras jugadas estén orientadas por un fin; pero no es necesario que éste sea el mate. Después veremos que también el segundo término debe ser trascendido, que sobre la visión mediata existe una visión elíptica, de largo alcance, muy abreviada y simplificada, algo que más que visión es

previsión (pre-visión) del juego. Pero esto será, por cierto, problema posterior. El problema actual se circunscribe al primer término. Hay que encontrar un fin indirecto que nos permita tratar hábilmente las situaciones oscuras, y para nosotros son actualmente situaciones oscuras todas aquellas en que no se ve el mate.

El primer razonamiento que se nos ocurre en este trance es muy sencillo y se presenta suscitado por nuestra práctica elemental del juego.

En ajedrez los elementos de juego son las piezas. Con ellas nos defendemos si somos atacados y con ellas atacamos y logramos el triunfo.

Cuando contamos con mayor número de piezas, mayores son nuestros recursos, y menos cuando son menos. De la observación de ese hecho elemental que se deriva de la propia naturaleza del juego depende el gran valor que, desde buen principio, se atribuye a las piezas, y esta observación es tan rudimental que por sus propios medios la efectúa todo aficionado desde sus primeras partidas.

Apenas ha acumulado una pequeña experiencia el aficionado siente, en efecto, viva satisfacción en comer piezas al adversario y «siente» que al hacerlo su triunfo está más cercano. Le produce por lo contrario pesar el hecho de perder alguna pieza propia, y «siente» también que con ello su contrario ha logrado ventaja. Estas primeras impresiones que producen la ganancia y la pérdida de piezas tienen un fundamento muy firme.

Las piezas son las fuerzas, reales o potenciales, y el ajedrez es, en resumen, un juego de fuerzas. Ganar piezas es por eso, en general, ganar la partida, y los jugadores avezados consideran que, en posiciones equivalentes, la ventaja material es decisiva, y si pierden una pieza suelen

abandonar de inmediato. En muchos casos basta la pérdida de un solo peón para abandonar la partida.

Dado este valor de las piezas, es fácil sacar una consecuencia práctica que resulta muy interesante, pues, aunque muy grosera, señala un progreso considerable en la ideación del aficionado.

El fin del juego es dar mate al rey adversario e impedir que lo reciba el propio; pero como quiera que en gran cantidad de posiciones no es posible trabajar para el mate, pensamos que será de buena estrategia ordenar nuestras jugadas hacia la conquista de ventaja material, con lo cual habremos logrado dos cosas excelentes: mayores recursos para una eventual defensa, y, también, mayores recursos para efectuar un eventual ataque.

La deducción es muy simple; pero sin embargo señala un progreso profundo en el aficionado que, desde ahora, aprende a trabajar «indirectamente» para el mate, lo que es condición de toda estrategia. Ante la evidencia de la imposibilidad de emprender desde buen principio la empresa magna del mate, el jugador (sin perder ese fin de vista y precisamente porque no lo pierde de vista) se dedica a emprender empresas menores, de cuyo logro espera obtener ventaja para el ulterior desarrollo del juego.

Esta reducción del ajedrez a juego indirecto es no sólo legítima, sino imprescindible, según hemos visto. No es posible jugar bien —ni aun pasablemente— de otra manera; y según aumenta la pericia, el juego se hace de más en más indirecto y, por ende, de más en más sutil e ingenioso.

En cuanto al valor que, en relación al fin del juego, tiene la ventaja material, podrán admitir nuestras conclusiones algunas limitaciones; pero eso no quita que la ganancia de

piezas sea el más importante factor indirecto del triunfo.

Tenemos pues, racionalmente fundamentadas, dos conclusiones:

1ª *Que es necesario encarar el juego indirectamente y dominar los factores indirectos del juego, y*

2ª *Que siendo el ajedrez un juego de fuerzas, la ganancia de piezas es el más evidente factor indirecto del triunfo y que, por lo mismo, conviene orientar hacia él nuestro juego cuando aparece imposible el mate.*

Deben aceptarse estas dos conclusiones (al menos provisionalmente) como legítimas.

La práctica demuestra que la ventaja material es, efectivamente, un elemento que suele proporcionar la victoria, y que, asimismo, no es posible jugar al ajedrez mientras no se domina la técnica de la ganancia de piezas, técnica que nos permitirá ganar material a nuestro rival a poco que se equivoque y, lo que es más importante, que nos enseñará a no perder nuestras propias piezas.

Este es, efectivamente, el segundo paso que hay que dominar antes de iniciarse en mayores profundidades, cuyo estudio es absolutamente inútil emprender hasta tanto no se domine, con relativa perfección, este aspecto del juego.

En los capítulos II, III y IV nos hemos esforzado por familiarizar al aficionado con el mate, de modo que supiese comprender y evitar las amenazas de mate de su adversario y supiese prepararlo y darlo, a su vez, tan luego la situación lo permitiese. Lo suponemos ahora dueño de cierta habilidad a este respecto, y en este capítulo V pretendemos desarrollar en él idéntica habilidad en lo que se refiere a la ganancia y pérdida de piezas.

Ciertamente, una profundización mayor, que efectuaremos más tarde, nos demostrará «a posteriori» dos cosas:

a) Que el fin ganancia de material, ni con mucho es aplicable a todas las jugadas, planes y maniobras, pues exactamente como en el caso del mate, son innumerables las posiciones en que no puede intentarse ganancia de pieza alguna y en las cuales intentarlo resultaría sumamente perjudicial; y

b) Que en muchos casos este fin indirecto está en abierto conflicto con el fin esencial del juego, ya que en muchas oportunidades acontece que, perdiendo piezas, se gana, y ganándolas, se pierde.

Estas dos observaciones nos pondrán frente a la verdadera teoría científica del juego al revelarnos que el verdadero factor indirecto e infalible de juego es un factor complejo que llamamos, a falta de mejor nombre, la posición, factor cuyo análisis comprende toda la teoría del juego. Pero para entrar en esa etapa definitiva de la enseñanza es menester antes dominar con seguridad esta técnica de la ganancia de material —ataque y defensa del material— que ahora emprenderemos.

EL VALOR DE LAS PIEZAS

Es indudable que el aficionado que nos haya seguido hasta el presente se ha dado cuenta clara de que las piezas tienen un valor distinto entre sí. Si la lógica no lo indicara, bastaría leer algunos de los comentarios que hemos deslizado en las partidas para observar que la verdadera dificultad del juego estriba en esa diferencia de valores.

En el presente capítulo sólo nos ocuparemos de los valores intrínsecos de las piezas, sin entrar a considerar otro de los aspectos de estos valores que contribuyen a dar aún mayor complejidad al tema: el valor estratégico, que hace a veces que estos valores fríos desaparezcan. También esto lo habrán observado

los aficionados, pues sólo así se justifica el sacrificio de material.

Lo más importante en ajedrez es dar mate, y entonces, el mayor valor es llegar a ese resultado. Sutilizando un poco, podríamos llegar a establecer un valor del mate y en esta forma justificaríamos el cambio ventajoso de valores, o el sacrificio de los mismos, para arribar a ese resultado. Asimismo, el empate por ahogado es otra alteración fundamental a la regla del valor de las piezas, ya que complica su aplicación, pues hemos observado infinidad de casos en que se llega al empate a pesar de existir una desproporción de fuerzas extraordinaria.

Pero todo esto es secundario y es la excepción. En la mayoría de las partidas gana el que tiene mayor número de piezas, y se podría afirmar que basta la ganancia de un peón para asegurarse la ganancia de la partida en la mayoría de las ocasiones. Al iniciarse el juego empieza la lucha para ganar material, o para conservar el material. Como la práctica demuestra que, si bien llegar al mate es el ideal de la partida, no es posible dar mate ante una defensa racional del adversario si éste conserva la totalidad de sus fuerzas, resulta a menudo más cómodo, y sobre todo es más usual, tratar de acumular ventajas de material suficientes como para provocar el final y ganar en esta etapa de la partida.

Hasta ahora nada hemos estudiado de los finales en sí por entender que este tema, si bien extraordinariamente importante, es también extraordinariamente complejo, y no puede explicarse por razonamiento. Para estudiar finales es necesario que el jugador acumule variantes en la memoria, fije posiciones y realice una suerte de análisis en desacuerdo con su capacidad ajedrecística. El final es la sutileza del ajedrez; es la culminación del arte del ajedrecista, y

no es fácil comprender sutilezas cuando aún no se ha terminado de comprender el ajedrez. Es por esta razón que en nuestro método de enseñanza dejaremos los finales para la última parte de este libro. Quizá deslicemos alguno que otro final simple antes de entrar de lleno en el estudio de la teoría de los finales, pero dejaremos su estudio y su análisis completo para darlos a conocer cuando juzguemos que el lector está en condiciones de asimilar las finezas tácticas que los animan.

Para comprender el final es necesario comprender muchos problemas de alta estrategia y dominarlos plenamente. Tan es cierto esto, que hay muchos jugadores experimentados que tropiezan con grandes dificultades para imponer en el final la ventaja material a causa de no haber seguido un método inteligente de estudios y de tener vicios de origen en su formación ajedrecística.

Lo que nos interesa ahora es saber cómo se puede llegar con ventaja a un final, o cómo se puede ganar material para poder llevar a cabo un ataque ganador especulando en la superioridad de fuerzas. Más tarde estudiaremos los sistemas de ganancias de piezas y daremos ejemplos característicos de esto; pero para que el aficionado pueda comprendernos bien, primero es necesario explicar cuál es el valor de las piezas, comparándolas entre sí.

Si por valor material entendiésemos el valor intrínseco de las piezas, llegaríamos a la conclusión de que el rey tiene un valor absoluto, superior a todas las demás piezas juntas, ya que de su pérdida depende la pérdida de la partida, aun existiendo todas las demás piezas en el tablero. Pero como el rey es pieza de acción, ya que, en el final, de la buena explotación de su movilidad depende la ganancia de la partida, estableceremos más tarde su valor,

desde el punto de vista de sus posibilidades en el tablero.

Mucho es lo que se ha dicho, y mucho es lo que se ha escrito sobre el valor de las piezas. Exactamente no ha sido nunca posible establecer cuál es la verdadera diferencia de las piezas entre sí, pero puede afirmarse que se ha llegado a una relación aproximada de valores, tomando como base el peón, y considerando a éste como unidad.

Antes de estudiar la razón de ser de estos valores diremos cuáles son, de acuerdo con lo sostenido en la materia por autoridades de la fuerza de maestros como Capablanca, Alekhine y otros:

El peón vale así 1; el caballo 3 peones; el alfil $3\frac{1}{2}$ peones; la torre $5\frac{1}{2}$ peones y la dama 10 peones.

En esta forma, dos piezas menores (se llama así a los caballos y a los alfiles) valen más que una torre, y mucho menos que una dama. Tres piezas menores compensan aproximadamente a una dama, al igual que dos torres, que, sin embargo, son, según opinión generalizada, un poco más valiosas que una dama.

Una torre y una pieza menor también valen menos que la dama, y haciendo un ligero cálculo, se observará el porqué de todo esto. Dos piezas menores, por ejemplo, un caballo y un alfil, valen en conjunto $6\frac{1}{2}$, y la torre sólo $5\frac{1}{2}$, lo que evidencia que torre y peón compensan a las dos piezas menores. Sin embargo, prácticamente sucede que torre y peón contra caballo y alfil sólo permite una laboriosa defensa, y que, en cambio, torre y dos peones contra dos piezas menores, es algo favorable. Es decir, que el justo medio estaría en torre y peón y medio contra dos piezas menores (caballo y alfil según nuestro ejemplo).

Hemos dicho que tres piezas menores compensan a una dama y es fácil advertirlo, de acuerdo con la

escala de valores que hemos detallado. Si la dama vale diez, y un caballo tres, y los alfiles tres y medio, sucede que dos caballos significan 6 y más $3\frac{1}{2}$ del alfil hacen un total de $9\frac{1}{2}$, lo que establece una diferencia muy escasa.

En cambio, dos piezas menores y una torre son superiores a una dama, por cuanto significan numéricamente una ventaja de uno o dos peones, y dos torres son algo superiores, por cuanto significan un peón de ventaja.

Hemos dejado para el final la consideración del valor del rey, por cuanto esta pieza ejerce un papel valioso al final, y es muy difícil establecer realmente sus posibilidades. Sin embargo, la práctica ha demostrado que vale más que una pieza menor, y se ha llegado a establecer su valor en cuatro peones.

Todo esto, como antes hemos dicho, está sujeto a un segundo valor: el valor posicional; pero también hemos dicho que éste es la excepción. En la mayoría de las ocasiones, el que tiene calidad de ventaja (torre contra alfil o caballo) gana, como así también el que lleva una pieza de ventaja y aun un solo peón. Como estudiaremos más adelante la ganancia de piezas, es conveniente establecer el verdadero alcance de las piezas en el tablero.

¿A QUE SE DEBE LA DIFERENCIA DE VALORES?

Hemos establecido el cuadro de valores de las piezas, que más adelante repetiremos para que se grabe perfectamente en la mente del aficionado. Ahora es necesario explicar el porqué de esta desproporción de valores.

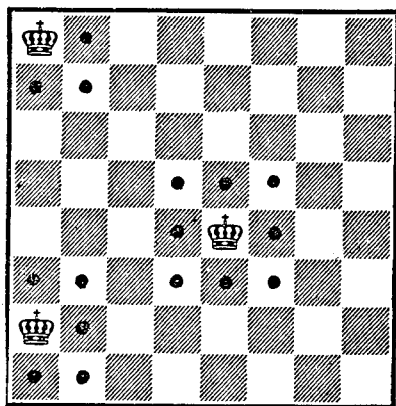
El valor de las piezas se da de acuerdo con la capacidad ofensiva de las mismas, de acuerdo con su radio de acción en el tablero, y con

su mayor agilidad y dinamismo. Mediante una serie de diagramas comentados trataremos de hacer clara al aficionado la razón fundamental de esos valores dispares, y se verá que los mismos están regidos por una lógica absoluta.

EL REY

El rey, como antes hemos explicado, sólo puede moverse un paso, pero en cualquier dirección del tablero. En esta forma su movilidad se reduce cuando está en un ángulo, por cuanto se priva de los movimientos hacia atrás y hacia uno de los costados. Ejemplo:

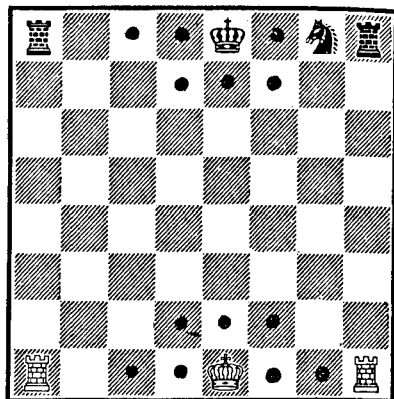
DIAGRAMA Nº 364



Observando el diagrama se verá que en el ángulo el rey dispone de tres casillas, en la banda de cinco, y en las demás situaciones del tablero, de ocho casillas. Sabemos, pues, que el rey tiene una agilidad mínima de tres casillas y una máxima de ocho casillas.

El rey, al igual que el peón, por disponer de algunos movimientos excepcionales puede, en determinados casos, tener seis y hasta siete cuadros para moverse, aun estando en la banda, y es cuando dispone del recurso de enrocarse. Veamos:

DIAGRAMA Nº 365



El diagrama anterior señala con puntos las casillas donde el rey puede ir. Se observará que las negras pueden realizar con su rey, además de los cinco movimientos usuales de la banda, otro más, ya que al poder enrocarse en el flanco dama, pueden ubicar también su rey en 1 A D, lo que aumenta la agilidad del mismo.

Las blancas aún disponen de un movimiento más, ya que pueden enrocarse en cualquiera de ambos flancos, lo que aumenta a siete casillas su agilidad. No obstante, éstas son dos excepciones a la regla general, ya que es un recurso que sólo puede presentarse una vez en el transcurso de cada partida y no debe considerarse como permanente.

Puede afirmarse, pues, que el rey tiene tres graduaciones de agilidad: tres movimientos, cinco y ocho.

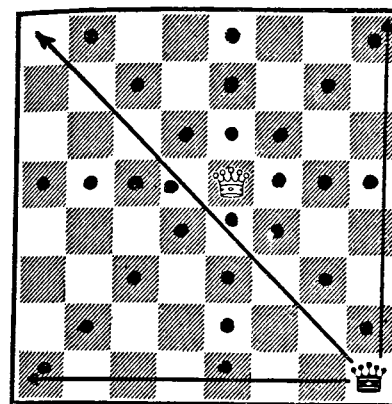
LA DAMA

Es ésta la pieza más ágil del tablero y es por dicha razón la que más vale. Ya antes hemos explicado el alcance de sus movimientos, y poniéndola sobre un tablero sin piezas se puede observar el enorme radio de acción de esta pieza que casi abarca la mitad de los cuadros del tablero en algunas posiciones.

El mínimo de agilidad de la dama es de 21 casillas, y el máximo de 27. Es decir, que nunca disminuye en porcentaje apreciable su radio de efectividad, lo que da fuerza a su extraordinaria importancia en el transcurso de la partida.

tablero, domina el mismo número de casillas. Ubicada en cualquier cuadro, su acción se ejerce sobre la horizontal y la perpendicular, y en esta forma son catorce las casillas dominadas por esa pieza en todos los casos. (De más está decir que no entramos a considerar la obstrucción de las demás piezas sobre esta movilidad).

DIAGRAMA Nº 366



En el diagrama anterior se ve a la dama blanca ocupando una casilla central desde la cual irradia su acción a 27 escaques del tablero. En cambio, la dama negra, desde 1 T R, vulnera sólo 21 casillas.

LA TORRE

La torre es la única pieza que, cualquiera que sea su situación en el

EL ALFIL

El alfil es una pieza que varía en notable forma su agilidad de acuerdo con la casilla en donde se encuentra ubicada. No obstante, su acción es grande y supera en mucho en algunas ocasiones al caballo, pero su diferencia potencial no es mucha, por la importante razón de que, como siempre se mueve en una diagonal del mismo color, sólo puede actuar en 32 de las 64 casillas del tablero, y esta limitación de su gran dinamismo hace que prácticamente no brinde durante el transcurso de la partida muchos mayores beneficios que el caballo, cuya agilidad estudiaremos más adelante.

El alfil puede dominar, según sus situaciones, siete escaques, nueve, once o trece, que es el máximo de agilidad de que dispone. En el diagrama que más adelante damos se podrá observar claramente lo que decimos.

DIAGRAMA Nº 367

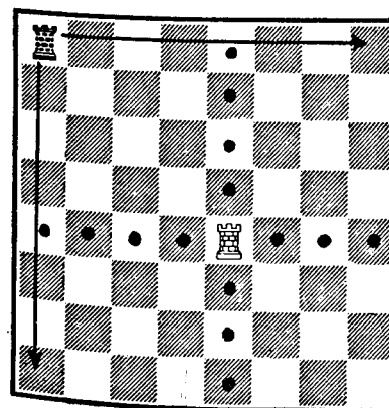
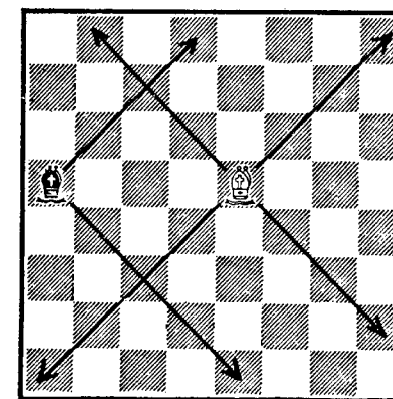


DIAGRAMA Nº 368



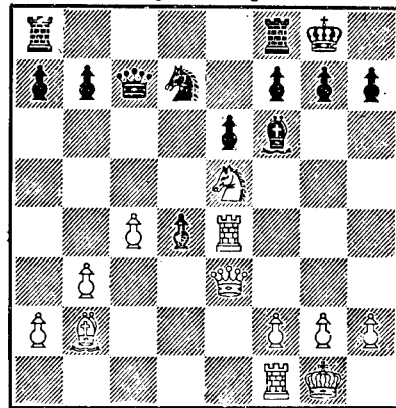
o una torre y caballo y alfil, o una torre y dos caballos, contra la dama, es un cambio ventajoso y favorece al jugador que tiene las tres piezas.

En cambio, dos caballos y un alfil, o dos alfiles y un caballo contra la dama, da un equilibrio de material que en la lucha práctica se hace evidente. También da equilibrio una torre, o una pieza menor (caballo o alfil) y dos peones, contra la dama; siendo desfavorable cambiar dos piezas menores por una torre.

Haciendo cálculos, el aficionado verá que, en todos los casos, la suma de valores de las piezas acusa una matemática relación que le bastará para poder calcular sobre el tablero, siempre con exactitud, cuándo realiza cambios materialmente buenos o malos, así como cuándo gana material o lo pierde. Todo esto desde el punto de vista material, ya que el punto de vista estratégico de la bondad de los cambios será tratado más adelante, por ser excesivamente complejo y ser asimismo subsidiario del conocimiento que ahora detallamos.

Veamos el diagrama siguiente, que es aleccionador:

DIAGRAMA Nº 371
Negras: Villegas



Blancas: Capablanca

Es ésta la posición de una partida jugada por el ex campeón mundial

José Raúl Capablanca contra el jugador argentino Benito H. Villegas. El ejemplo es bonito, si bien un tanto complejo.

En la posición señalada Villegas acaba de jugar $P \times P D$ atacando la dama, para obligar aparentemente a responder con $A \times P$, apoyando el caballo de 5 R y permitiendo una simplificación completa de las piezas menores.

Capablanca idea una combinación de ganancia de material, fácil de apreciar para quien conozca el valor de las piezas que antes hemos detallado. Especula en una posición de mate del adversario (base de innumerables maniobras de ganancia de piezas) y, producida una gran simplificación, quedará con un saldo de material muy favorable.

Veamos: 1. $C \times C!$, $D \times C!$ Así jugó Villegas y logró evitar la pérdida de material que nos interesa detallar, y que era la siguiente: 1., $P \times D$; 2. $C \times A +$, $R1 T$ (si 2., $P \times C$, seguiría 3. $T4 C +$ y 4. $A \times P$ mate); 3. $T4 T!$ (el secreto de la combinación radica en esta amenaza de mate que debe obligar a realizar una mala jugada, permitiendo la realización de un jaque doble recuperando la dama con un buen saldo de material favorable), $P3 T$ (única); 4. $T \times P +!$, $P \times T$; 5. $C8 R +$, $R2 T$; 6. $C \times D$.

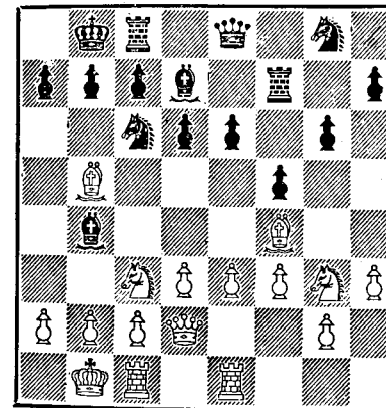
Súmense ahora las fuerzas restantes de cada bando y se observará que las blancas tienen una apreciable ventaja material, ya que habrían capturado un caballo, un alfil, un peón y la dama, sucesivamente, a cambio de un peón, una torre y la dama. Súmese el valor de estas piezas y se verá que las blancas han capturado piezas por valor de $17 \frac{1}{2}$ contra $16 \frac{1}{2}$ que han perdido.

Por lo tanto, de acuerdo con lo que hemos visto, quedarían con una ventaja equivalente a un peón, que debería darles la victoria.

UN EJEMPLO INSTRUCTIVO

Observaremos ahora un instructivo ejemplo de cambios sucesivos de piezas que llevan a una ganancia de material. En estos cambios suelen confundirse los aficionados por no llevar bien la cuenta de las piezas que van desapareciendo de la escena. Muchas veces los principiantes se encuentran, sin saber cómo ni cuándo, con una pieza menos por causa de estos errores de cálculo del cual el ejemplo que damos, por ser muy complejo, es muy instructivo.

DIAGRAMA Nº 372



En esta posición juegan las blancas y optan por realizar una serie de cambios de piezas especulando en un detalle primordial para ello. Las blancas realizan la primera captura y siempre llevan una captura de ventaja. Sólo deben tratar de evitar que el negro capture en ese ínterin una pieza de mayor valor que ellas, para tener la seguridad de que por lo menos no han de perder material en estos cambios.

Veamos: 1. $A \times C$, $A \times C?$ El error. Las negras debieron rechazar la propuesta de las blancas y seguir con $A \times A$, parando el cambio de piezas en la primera jugada. Ahora se ven lanzadas en un torbellino de simplificación que ha de

barrer con todas las piezas y dejar al blanco con una de ventaja. 2. $A \times A$ (no $D \times A$, a causa de $A \times A$, lo que dejaría todo reducido a un simple cambio), $A \times D$; 3. $A \times D$, $A \times T R$ (para tener la posibilidad de sacar el alfil de la octava línea tomando el caballo); 4. $A \times T$, $A \times C$; 5. $A \times A$ (ésta fue la jugada que no previeron las negras, y realmente la más simple). Ellas supusieron que en la fiebre de los cambios, el blanco continuaría con 5. $A \times C$, a lo que seguiría $A \times A$; 6. $A \times P R$, $A \times P$; 7. $A \times T$ (si $T1 R$, $A7 A$; 8. $T2 R$, $T1 R$; etcétera) $A \times T$; 8. $A \times P$, $A \times P$; 9. $R \times A$, llegando a una liquidación total de piezas mayores y menores y quedando en un final de peones con exacta proporción de material cada uno.

DE LA GANANCIA Y PERDIDA DE MATERIAL

Podemos distinguir las causas que proporcionan ganancia de material en dos órdenes distintos. En efecto: se ganan piezas o se adquiere cualquier otro modo de ventaja de material, a) por nuestra agresión a las piezas enemigas, y b) por entrega de parte del adversario.

Estudiaremos ambos casos por su orden.

LA AGRESION

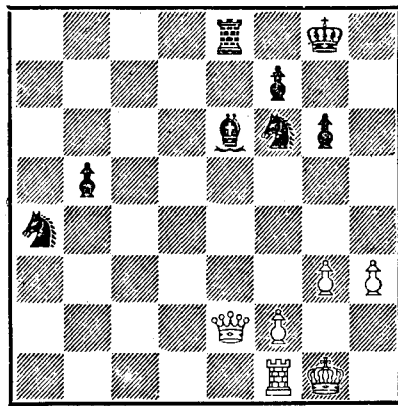
Llamamos agresión a la acción de poner una pieza en forma que ataque a otra, de modo que si no es convenientemente defendida puede ser ganada proporcionando ventaja de material. Tenemos ante todo que distinguir dos casos distintos:

1) *La agresión simple*, que se produce cuando con nuestra jugada atacamos una de las piezas adversarias, y

2) *La agresión compleja*, que se produce cuando con nuestra jugada atacamos dos o más piezas adversarias.

Otra distinción que conviene recordar es la siguiente: Hay agresiones *a)* directas y *b)* indirectas. Llámase *directa* a la agresión que se efectúa con la pieza que se mueve. Llámase *indirecta* a aquella agresión que se efectúa con una pieza que no se mueve.

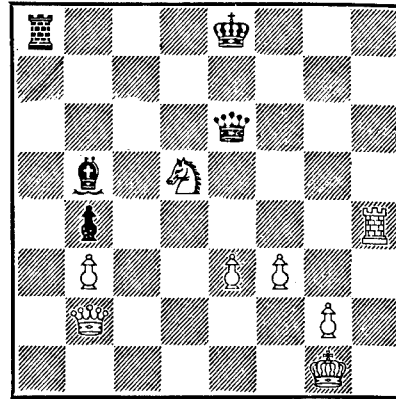
DIAGRAMA Nº 373



Si juega el negro, mediante C 6 A efectúa una agresión directa a la dama blanca y con A 2 R (u otros movimientos de A) una agresión indirecta contra la dama, pues en ese caso la pieza agresora es la torre y no el A. Con A x P se efectúa un cambio, una agresión doble y mixta, pues agreden una pieza que no se mueve (la T), y el alfil que se juega; con A 5 A se efectúa una agresión compleja mixta, pues se ataca la D con la T y el A y la T con el A de 5 A en caso de que, como corresponde, se mueva la dama.

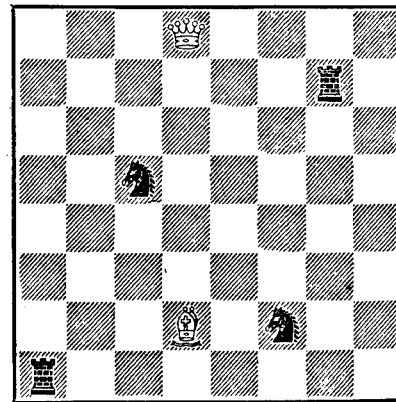
En el diagrama Nº 374 jugando el blanco, con T 8 T+ efectúa un doble directo; con C 7 A+, una agresión múltiple directa; con D 8 T, una agresión doble directa; con C 6 A+, una agresión simple directa (un jaque) y con T 4 R, una agresión doble di-

DIAGRAMA Nº 374



recta. Entre esas jugadas aparece como la más simple para ganar material C 7 A+ y si R 2 D, T 7 T+; R 3 D, D 4 D+ seguido de C x D.

DIAGRAMA Nº 375

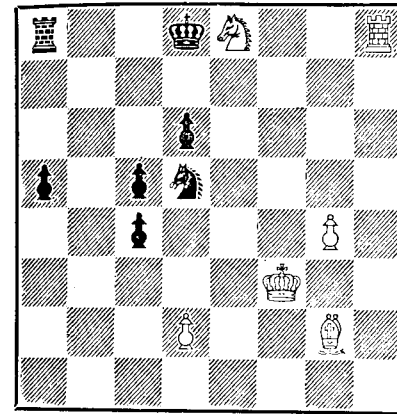


En el diagrama precedente, jugando el blanco, puede efectuar las siguientes agresiones complejas directas: D 4 D, D 6 A, D 8 A R, A 3 R, A 3 A, D 8 T R, D 6 C D; y dispone de las siguientes agresiones simples directas: A 1 R, A 4 C, A 6 T, D 4 T R, D 6 D, D 8 A D y D 5 D.

En el diagrama Nº 376 el blanco con C 7 A+ efectúa una agresión compleja mixta, con el C ataca al C y la T y con la T ataca al R. El juego debe seguir así: 1. C 7 A+, R x C; 2. T x T. Con 1. R 3 C efectúa un

doble indirecto. El juego debe seguir así: 1. R 3 C, C 3 C; 2. A x T, C x A; 3. C 6 A+ (doble indirecto), R 2 R; 4. C 5 D+, R 3 R; 5. C 4 A+, y ahora que el caballo ha dado jaque en casilla defendida y que no puede ser comido, el blanco jugará T x C ganando el C negro.

DIAGRAMA Nº 376



Con 1. C 6 A se efectúa un doble mixto. Seguiría, probablemente, 1., R 2 A; 2. C x C+, R 2 C; 3. T x T, R x T.

Con 1. C x P se realiza un doble indirecto. Seguiría T x T y R x C, habiendo ganado el blanco calidad y peón.

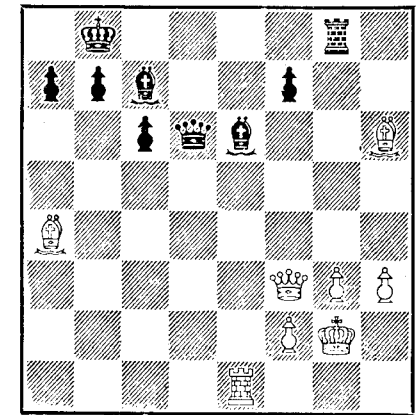
Tras estas definiciones tocantes a la agresión de las piezas creo necesario para los ulteriores desarrollos de este capítulo efectuar dos nuevas distinciones.

Cuando una pieza ataca a otra lo hace ejerciendo su acción por las líneas o columnas o diagonales de su movimiento; más precisamente dicho, la agresión la efectúan las piezas en el sentido de su movimiento (el peón es la excepción, pero tiene un sentido de movimiento de captura que es al que nos referimos ahora). Por esa razón diremos que la agresión se efectúa por incidencia de una pieza sobre otra. Existe en toda agresión una pieza atacante y

una atacada; como equivalente a estos términos emplearemos la denominación de pieza incidente y pieza incidida.

En el ataque a una pieza existen dos casos distintos. En el primero la pieza atacante ataca sin ser atacada; decimos en ese caso que incide sobre ella o que hay incidencia de piezas; pero puede suceder que, al atacar, la pieza incidente resulte atacada a su vez por la incidida, en cuyo caso decimos que hay coincidencia (coincidencia) de piezas, que la agresión se efectúa por vía coincidente. Esta distinción entre agresión por vía incidente y agresión por vía coincidente nos ayudará a expresarnos y a formular reglas tocantes a la agresión y a la defensa del material. Es, pues, de interés recordarla.

DIAGRAMA Nº 377



En esta posición, si juega el negro con D 4 D efectúa una agresión por vía coincidente contra la dama blanca, y lo mismo sucede haciendo A 4 D, bien que en este caso es mucho más fuerte la amenaza, pues obliga a jugar T 4 R entregando el A de 6 T que la dama ataca por vía incidente. Con A x P+ el blanco ataca al rey por vía coincidente y al alfil indirectamente por vía incidente. Con D 5 C se ataca al A y la T por vías incidentes. Con T 1 T se

ataca al A por vía incidente. P 4 C D ataca al alfil por vía coincidente. Jugando el blanco tenemos en cambio que con A 4 A ataca la dama por vía coincidente. Este caso resulta instructivo. Si 1. A 4 A, D × A, atacando la D y el alfil por vía incidente; 2. D × D, atacando al A por vía coincidente, A × D y ahora no es posible P × A por la acción que la torre ejerce sobre el rey. Luego, en el caso ese no hay coincidencia entre el A y el P de 3 C, pues éste está paralizado por la T negra. Con 1. D 4 A se provoca también coincidencia de piezas. Con T 1 D se ataca la dama por vía coincidente.

Como se ve, el ataque por vía incidente es unilateral y no entraña riesgo para el atacante. El ataque por vía coincidente es bilateral y entraña mayores riesgos para el atacante y sólo es condicionalmente posible. Si con un peón se ataca otro peón o con un alfil atacamos la dama, realmente no atacamos nada sino que entregamos una pieza (en un caso el peón, en el otro el alfil). Estos ataques requieren, pues, o bien que la pieza que promueve la coincidencia (o que ataca), esté defendida, o bien que la coincidencia sea sólo aparente y en realidad se reduzca a simple incidencia, lo que se produce cuando la pieza agredida está clavada materialmente o cuando su cambio de ubicación proporcionaría una ventaja mayor.

Tenemos aún una última distinción que efectuar. Por lo que hemos dicho en páginas anteriores tocante al valor de las piezas, sabemos ya cuál es el valor de éstas. Según ese valor hay que distinguir en toda agresión tres casos: 1º) la pieza agresora es menor que la agredida; 2º) la pieza agresora y la agredida son iguales; y 3º) la pieza agresora es mayor que la agredida.

Con esto tenemos que si el ataque o la agresión se efectúa por vía co-

incidente entre piezas de igual valor, se propone un cambio de piezas, y que si por esa vía una pieza mayor ataca a una menor, se efectúa un sacrificio.

Podemos, pues, asentar las siguientes conclusiones:

1ª Una pieza agrede a otra siempre que incida sobre ella sin haber coincidencia.

2ª Una pieza agrede a otra por vía coincidente a condición: a) de que la pieza agresora esté defendida (o en su defecto que la agredida esté clavada), y b) siempre que la pieza agresora sea menor que la agredida.

3ª Si por vía coincidente una pieza, suficientemente apoyada, agrede a otra de igual valor, se propone un cambio.

4ª Si por vía coincidente una pieza agrede a otra de menor valor, se efectúa un sacrificio.

5ª Se efectúa un sacrificio también cuando una pieza, no defendida, es colocada bajo la incidencia de otra enemiga.

6ª Se efectúa un sacrificio cuando se coloca en lugar defendido una pieza sobre la que incide una enemiga, siempre que la pieza agredida sea mayor que la agresora.

En la mayoría de casos la ganancia de material se produce por agresión. Además de la ganancia de piezas o de material, la agresión directa o indirecta es uno de los más importantes resortes del mecanismo de una partida de ajedrez. La ganancia o pérdida de material desnivela de tal modo, en general, una partida que la agresión obliga a réplicas defensivas con las cuales se especula para lograr ventaja. Cuando veamos el mecanismo de las partidas de posición se observará esto a cada paso. Por ahora bastará la afirmación general de que la ganancia de material —como regla general— proporciona una considerable ventaja. Pero esta

ventaja no es siempre idéntica, sino que debe medirse en relación a su proporción con el total de las piezas. Así una torre de ventaja al iniciar la partida y existiendo todas las fuerzas es ventaja menor a una torre en el caso de que sólo existan, además de ella, los dos reyes.

Como fórmula general para la medida de la ventaja puede, pues, aceptarse la siguiente:

$$VM$$

= VR, en

$$F$$

la que VM representa la ventaja material medida por la cantidad asignada como valor a cada pieza, F (fuerza) la totalidad de las piezas del bando que lleva ventaja, medida de igual forma, siendo VR un número resultante de los dos anteriores y cuyo aumento significa un aumento de la ventaja real. VR es la ventaja real del jugador. Así en los casos antes citados tendríamos:

En el 1º (una torre de ventaja existiendo todas las piezas) 1 T = 5 ½. Luego VM = 5 ½. Todas las piezas = (1 R = 4) + (1 D = 10) + (2 T = 11) + (2 A = 7) + (2 C = 6) + (8 P = 8) = 46. Luego F = 46. VR =

$$\frac{5 \frac{1}{2}}{46} = \frac{11}{92} \text{ Algo menos de } \frac{1}{8}.$$

En el 2º caso tenemos:

$$VM = 5 \frac{1}{2}.$$

Total de piezas: (1 R = 4) + (1 T = 5 ½) = 9 ½ F.

$$VR = \frac{5 \frac{1}{2}}{9 \frac{1}{2}} = \text{Algo más de } \frac{1}{8}.$$

La misma ventaja real, una torre (5 ½), representa más de cuatro veces más en el 2º caso que en el primero. Esto dice que a una misma ventaja material corresponde una mayor ventaja real según van disminuyendo las fuerzas, o, dicho de otra manera: una ventaja material aumenta como ventaja real en razón

inversa a la cantidad de fuerzas existentes. A este principio —relativo y sujeto a muchas posteriores correcciones como veremos— responde la teoría de la llamada simplificación que más tarde estudiaremos. De lo dicho debe por ahora sacarse una sola consecuencia: que la ventaja material significa una ventaja efectiva y altamente apetecible.

De ahí que toda agresión fuerce a la defensa y que los resultados de nuestra agresión deban ser medidos por la eficacia de las defensas que puedan sernos opuestas. De lo que resulta que la teoría de la agresión debe empezar por un estudio de la defensa.

COMO SE DEFIENDEN LAS PIEZAS AGREDIDAS

Contra la agresión pueden ensayarse varias suertes de defensas que enumeraremos:

1ª *El desplazamiento*: La pieza atacada se retira.

2ª *El sostén*: La pieza atacada es defendida.

3ª *La interposición*: Se coloca una pieza entre la atacada y la atacante.

4ª *Por anulación*: La pieza es clavada impidiéndole ejercer su acción.

5ª *Por contraataque*: El atacado ataca a su vez otra pieza del adversario de igual o mayor valor que la que a él le ataca.

6ª *Por cambio*: Se cambia la pieza agredida por la agresora de igual valor.

Veamos cada uno de estos casos separadamente

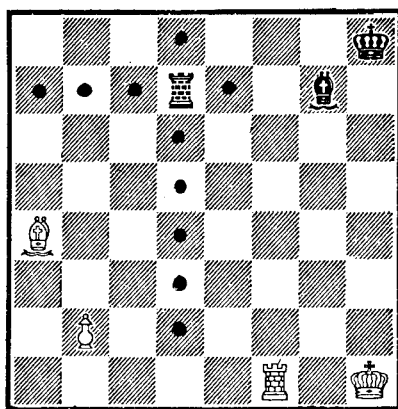
1º *El desplazamiento*. — Consiste en retirar la pieza agredida. Esta es la defensa más general y en muchos casos la única posible. Es practicable tanto si el ataque es por vía incidente, como si se produce por vía co-

cidente; pero reconoce dos limitaciones.

La primera se debe a la situación del atacado. La pieza podría huir, pero no tiene dónde; está encerrada y las casillas de huida están vulneradas.

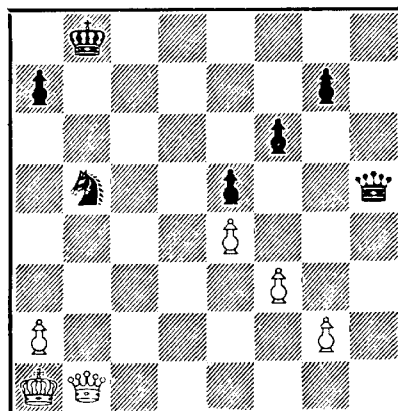
La segunda se debe a la acción de la pieza agresora que impide el desplazamiento de la pieza atacada: la pieza está clavada. Por eso, encerrar una pieza o clavarla suele significar su ganancia.

DIAGRAMA Nº 378



En la posición aquí señalada, el A ataca la torre negra, que puede desplazarse jugándola a las casillas señaladas por un punto. Si jugase

DIAGRAMA Nº 379



T 2 T, el A blanco quedaría atacado y debería ser defendido o desplazarse a su vez a cualquier casilla menos a 7 D, pues en ella sería capturado por la misma torre.

La torre no puede ir ni a 8 D ni a 2 A R, por cuanto sería capturada por la torre enemiga.

En el diagrama Nº 379 el blanco acaba de jugar D 1 C D, atacando el C, que no puede ser desplazado porque está clavado. Debe ser defendido con D 1 D o P 3 T; pero en cualquiera de esos dos casos se ganaría el caballo con P 4 T atacándolo nuevamente.

En cuanto a los casos de piezas encerradas, suelen producirse a menudo en las partidas de principiantes, existiendo un buen número de posiciones típicas de piezas encerradas con las que se especula en gran cantidad de circunstancias.

He aquí las principales:

En el diagrama número 380 el alfil está encerrado. Está atacado y no puede moverse sin caer nuevamente bajo las fuerzas de un peón.

En el diagrama Nº 381 el caballo está encerrado. El rey lo ataca y toma las dos casillas donde podría moverse.

En el Nº 382 la torre, encerrada por sus propias fuerzas, es comida por la dama.

DIAGRAMA Nº 380

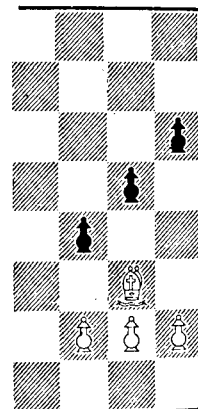


DIAGRAMA Nº 381

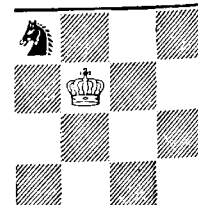


DIAGRAMA Nº 382

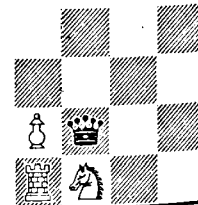
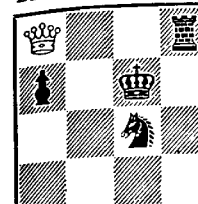
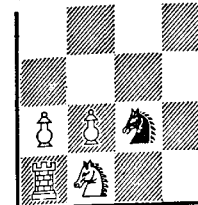


DIAGRAMA Nº 383



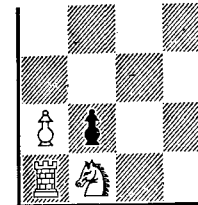
En la posición Nº 383, la dama, que ha comido probablemente la torre negra de 1 T, está encerrada, y será capturada a la jugada próxima.

DIAGRAMA Nº 384



El diagrama número 384 muestra una torre encerrada por sus propias fuerzas y que será comida por el caballo.

DIAGRAMA Nº 385



En la posición Nº 385 la torre en igual circunstancia será tomada con el P de 7 C.

Si la agresión es doble, sólo puede defenderse por desplazamiento de una de ellas, de modo que la doble defensa requiere recurrir a otro procedimiento de defensa de esta manera:

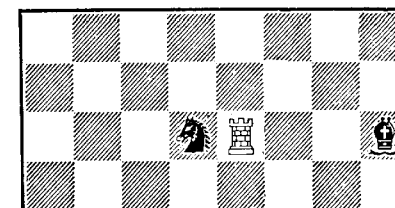
- a) debe llevarse la pieza desplazada a un lugar desde el que defienda la otra pieza agredida **sosteniéndola**.
- b) o bien debe llevarse la pieza desplazada a un lugar desde el que ataque otra pieza enemiga, **contra-atacando**.

c) o bien debe **interponerse** entre la pieza agresora y la otra pieza atacada.

d) o, finalmente, debe anular a la pieza atacante, clavándola.

Es decir, que la pieza que se desplaza debe realizar con respecto a la que queda atacada una de las defensas enumeradas como posibles sin mover la pieza. Y como la posibilidad de efectuar una de estas jugadas no es muy común en esas circunstancias, resulta generalmente un doble ataque que proporciona la ganancia de una pieza.

DIAGRAMA Nº 386

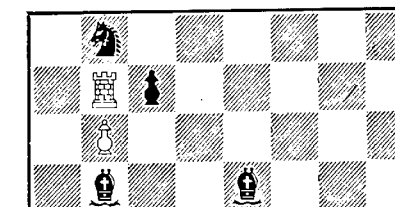


En este caso la T blanca efectúa un doble que se defiende mediante desplazamiento, jugando C 2 A o C 4 A (el caballo se mueve y defiende el A); o con A 1 A o A 5 A (el A se mueve y defiende el caballo). La defensa de C 4 A o C 2 A permitiría seguir con T 6 A atacando nuevamente ambas piezas y ganando una.

En el diagrama Nº 387 se muestra una posición similar; pero en este caso no es posible efectuar el desplazamiento de una pieza defendiendo la otra. En efecto, no es posible jugar A 7 A ni A 5 A ni C 8 A ni C 4 A.

En el diagrama 388 la dama blanca ejerce una agresión cuádruple que se defiende de varias maneras: 1ª, con A 6 A; 2ª, con C 8 T - 6 C; 3ª, con C 4 R - 6 C; 4ª, con C 4 R - 7 A, y 5ª con C 8 T - 7 A. En todos los casos la pieza movida sostiene a dos piezas y se interpone entre la atacante y la atacada. El ejemplo es instructivo.

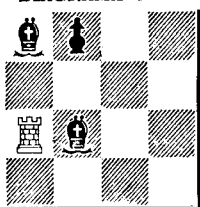
DIAGRAMA Nº 389



fecto. La pieza interpuesta viene a quedar clavada, pues no puede moverse sin perder la pieza cubierta, la que debe ser oportunamente retirada o defendida, lo que significa una pérdida de tiempo que debe estar justificada por la posición.

En el diagrama que antecede, N° 395, la T ataca al A negro, que se puede defender por interposición mediante A 4 T y también con T 4 T, movimiento que por acción indirecta clava el caballo situado en la casilla 3 C.

DIAGRAMA N° 396



En el siguiente diagrama (N° 396) la T está atacando los dos alfiles, pero se defiende mediante una combinación de desplazamiento e interposición, jugando A 6 T.

En este caso (397) la T ataca la dama, que no puede ser retirada porque el rey quedaría en jaque. Tampoco puede ser defendida porque como la T vale mucho menos que la dama (5 1/2 contra 10), contra C 6 A seguiría

T x D +. La dama sólo puede ser defendida por interclusión, jugando C 6 T, y si a esto R 2 C, D 5 C + seguido de D 8 C +, ganando la T.

CLAVADA

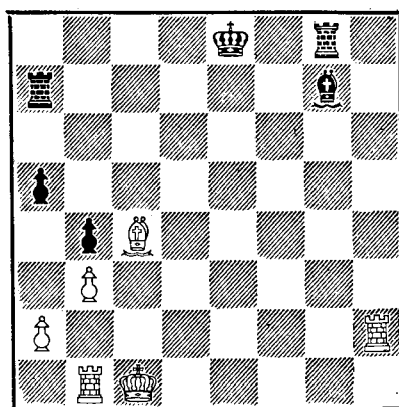
Consiste en privar de movimiento a la pieza agresora. Puede ello ser ejercido por los alfiles, las torres y la dama. Requiere que la pieza agresora y otra mayor que la agredida se hallen en la misma diagonal, columna o línea y que exista una pieza

contraria de modo que, aprovechando esa circunstancia, pueda clavar a la pieza agresora, de modo que su movimiento sea imposible por dejar el rey en jaque, por recibir mate, o por perder material mayor.

Los caballos y peones pueden ser clavados con alfiles, torres y dama. Los alfiles por torres y dama y las torres por alfiles y dama.

Todas estas circunstancias hacen que esta defensa no sea aplicable sino de vez en cuando.

DIAGRAMA N° 398



En el diagrama que antecede, N° 398, el A blanco ataca la T de 1 C R. Esta pieza puede ser defendida con T 2 A D, clavando el A.

En el diagrama número 399 el caballo no tiene escapatoria y está atacado con el alfil. Es posible, sin embargo, defenderlo colocando la dama en D 8 D, imposibilitando al A por la acción de la D negra sobre la D blanca.

En la posición establecida en el diagrama N° 400 el A negro ataca simultáneamente las

DIAGRAMA N° 399

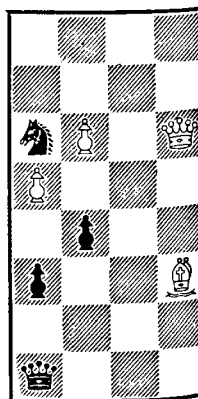
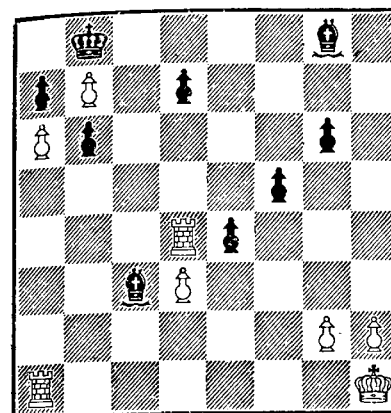
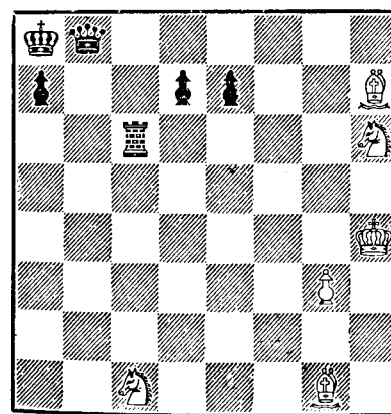


DIAGRAMA N° 400



dos torres blancas. La agresión se defiende con T 1 A D, impidiendo A x T por T 8 A + +. Con esa doble agresión, el negro, en vez de ganar algo, pierde una pieza y la partida.

DIAGRAMA N° 401



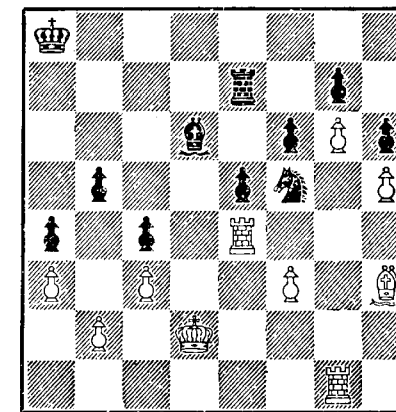
En esta posición (N° 401) el negro ataca los dos caballos con su torre. El blanco puede defenderse jugando A 4 R, con lo que clava la torre agresora; pero, a su vez, el negro, clavando el alfil agresor con D 5 C, se asegura la ganancia del alfil.

CONTRAATAQUE

Consiste el contraataque, en estos casos de agresión a piezas, en efectuar una jugada que impida la cap-

tura de la pieza agredida, amenazando efectuar una captura igual o mayor, o bien dar mate.

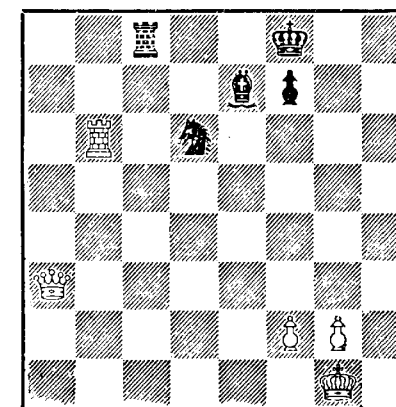
DIAGRAMA N° 402



Así, en el diagrama anterior el blanco con A 3 T amenaza el C de 4 A, pudiendo el negro impedir su captura a la siguiente jugada con A 4 A, atacando la T, pues, si estando así las cosas, el blanco tomase el C, el negro tomaría la T, ganando calidad.

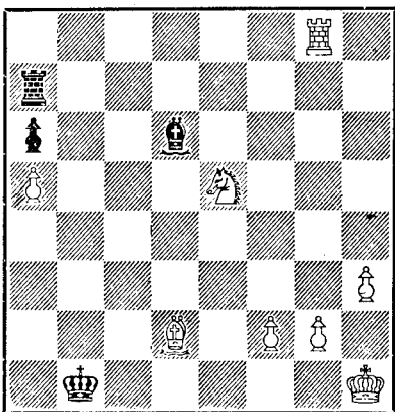
La pieza contraatacada debe ser naturalmente igual o mayor que la atacada, y es menester cuidar que la pieza atacante no debe estar defendida, o, si se halla defendida, la pieza contraatacada debe ser mayor que la atacada y contraatacante juntas.

DIAGRAMA N° 403



En el diagrama N° 403 el blanco ha atacado el C, que se halla atacado dos veces y defendido una sola. Amenaza $T \times C$, $A \times T$ y $D \times A$, ganando una pieza. El negro piensa defenderse con $C 5 A$. Evita la agresión y contraataca amenazando la torre y la dama. Contra esta agresión del negro, el blanco cuenta con un contraataque ganador. Juega $D 3 T$, amenazando, si $C \times T$, $D 8 T + +$, y si $A 3 A$, defendiendo el mate, $D \times T +$ seguido de $D \times C$.

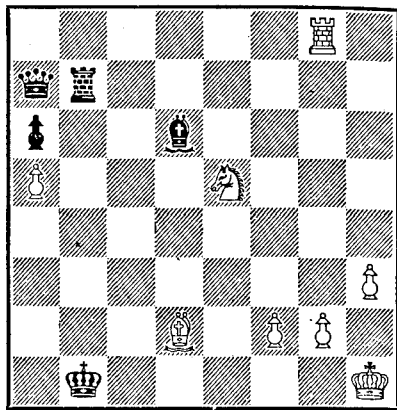
DIAGRAMA N° 404



En el diagrama N° 404 tenemos que a $A 3 D$ atacando el C, el blanco puede replicar $A 3 R$ atacando la T. Ahora, si el rey blanco estuviese en $2 T$, esa defensa no sería posible, pues el negro tomaría el C con jaque obligando a perder un tiempo en la defensa de ese jaque, tiempo que aprovecharía para sacar la torre atacada de $2 T$, con lo que habría ganado una pieza. Lo mismo pasaría si la T blanca estuviese en $8 T R$, porque entonces, si $A 3 R$, $A \times C$, y a $A \times T$, $A \times T$, y el blanco habría ganado una pieza.

En este diagrama (405), en cambio, puede efectuarse $A 3 R$, pues si bien el blanco gana una pieza y el negro dos, la pieza ganada por el blanco es la dama (que vale 10) y las piezas perdidas son 1 A y 1 C

DIAGRAMA N° 405

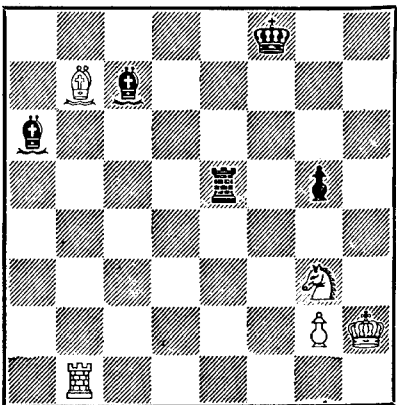


(que valen en conjunto $6 \frac{1}{2}$). Así, a $A 3 R$ el negro no podría contestar con $A \times C$. Si contestare $A 4 A$ oponiendo el A al A y amenazando ganar 1 peón, el blanco podría contestar $C 6 A$ contraatacando la dama en lugar de defender el A.

CAMBIO

Esta defensa consiste en comer la pieza agresora y defendida, con la agredida, y sólo puede efectuarse en algunos casos, pues es menester que el ataque sea por vía coincidente y la pieza atacante (que está defendida) sea igual en valor a la atacada. Esta defensa puede, pues, efectuarla solamente una T contra una T, un A

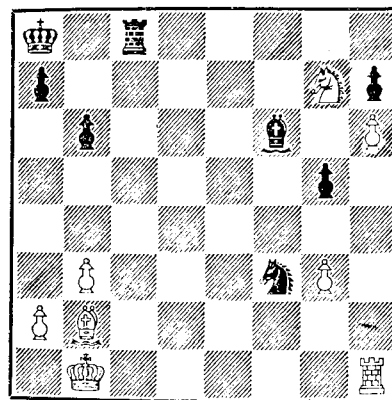
DIAGRAMA N° 406



contra un A, una D contra una D un C contra un C o, finalmente, un P contra un P.

El blanco, en el diagrama precedente, que lleva el número 406, ha jugado $A 7 C$, provocando una agresión coincidente con el A de $3 T$ de las negras. El negro puede resolver esa situación si lo cree conveniente con $A \times A$, a lo que seguiría $T \times A$. Si la pieza agredida fuese D, no podría defenderse así, pues se perdería la dama (que vale 10) por el alfil (que vale $3 \frac{1}{2}$).

DIAGRAMA N° 407



En este diagrama (N° 407) el blanco ha jugado $A 2 C$, pudiendo el negro contrarrestar la agresión con $A \times A$, a lo que seguiría $R \times A$, con lo que se habrían cambiado los alfiles. Podría jugar también $A \times C$, aunque esto sería malo, pues si bien no se perdería el A, se perdería el P de $T D$ y la partida, pues si $A \times C$, $P \times A$, y ahora no se puede evitar $T \times P$ y $T 8 T$, ganando el juego.

DE LA GANANCIA INMEDIATA DE MATERIAL

Hemos detallado las defensas posibles a toda agresión. En base de ello estamos ahora en condiciones

de poder juzgar en qué momento de la partida una agresión es peligrosa y cuándo la misma carece de importancia.

Ante todo hemos distinguido entre la agresión simple y la agresión compleja así como también entre la directa y la indirecta.

Primer caso:

LA AGRESION SIMPLE

La agresión simple se traduce en ganancia de material en un tanto por ciento reducido de posiciones. Para que la agresión simple rinda ventaja material es menester que la pieza agredida no pueda desplazarse ni ser defendida, que no pueda cambiarse ni haya pieza en situación de intercluir la acción de la pieza agresora sobre la agredida, y, al mismo tiempo, que no se ofrezca tampoco la posibilidad de contraatacar ni de clavar la pieza agresora.

Las agresiones simples más peligrosas son las de peones, pues si éstas se ejercitan contra piezas de valor mayor (de caballo arriba) no es posible cambiar ni sostener la pieza agredida, por razón de su mayor valor, ni efectuar interclusión, porque la agresión se ejecuta desde la casilla inmediata. El ataque con un peón suele obligar a retirar la pieza agredida, y si ésta carece de retirada, generalmente está perdida. Otra agresión peligrosa es la que se ejecuta clavando la pieza agredida, pues con ello se la priva de su más práctica y general defensa: la retirada. Suelen también ser de graves consecuencias las agresiones indirectas —los descubiertos— porque en general son de efectos inesperados, pero la verdadera fuerza de los descubiertos se manifiesta preferentemente en aquellos casos en los que la pieza movida colabora en el ataque, ejecutando a su vez una agre-

sión que, unida a la que efectúa la pieza descubierta, nos pone frente a un caso que en ajedrez denominamos agresión compleja.

En resumen: que entre jugadores un poco ejercitados no suele presentarse sino muy de cuando en cuando la posibilidad de ganar piezas por agresión simple inmediata. Pero debe recordarse que la agresión inmediata es el fundamento de la agresión mediata, y la agresión mediata es uno de los grandes resortes del juego del ajedrez, razón por la cual es menester que el dominio del juego al respecto no ofrezca ni el más mínimo asomo de dificultad. La ganancia inmediata de material debe verse con claridad meridiana y con celeridad absoluta. Producirse una posición que permita la ganancia inmediata de material y ver la jugada precisa que nos llevará a la variante ganadora, debe ser una misma cosa: algo instantáneo.

A continuación damos algunos ejercicios al respecto, que el aficionado estudioso puede extender a su gusto, construyendo por sí mismo posiciones de ganancia inmediata de piezas. Además, este ejercicio de construcción de posiciones de ganancia de material le proporcionará una valiosa experiencia que le facilitará en el futuro la construcción mental de tales posiciones en base de una posición dada, hecho en que se funda la posibilidad de toda maniobra o combinación para la ganancia mediata de piezas, y que se produce en general varias veces en toda partida de ajedrez.

EJERCICIOS

En los ejercicios que siguen (salvo indicación contraria) juegan las blancas y ganan material.

La solución exacta se halla al final del libro.

DIAGRAMA Nº 408

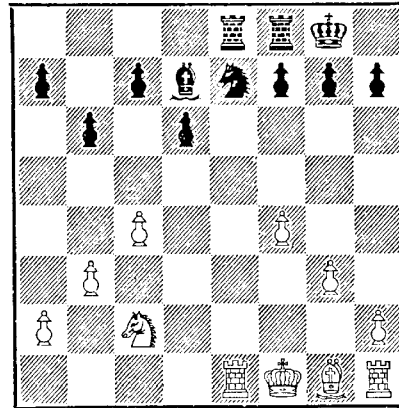


DIAGRAMA Nº 409

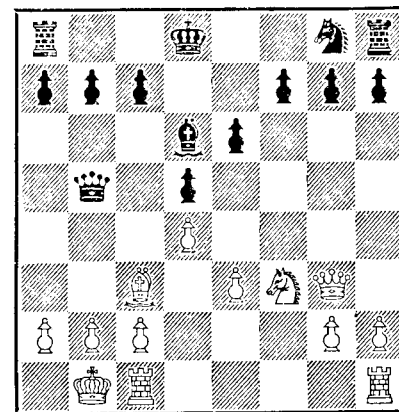


DIAGRAMA Nº 410

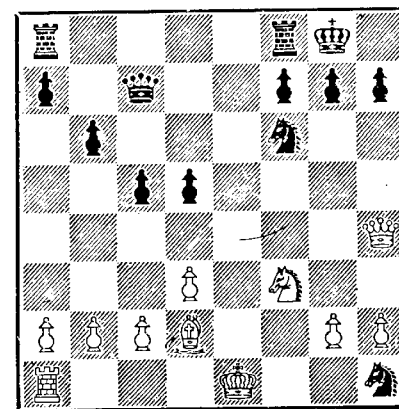


DIAGRAMA Nº 411

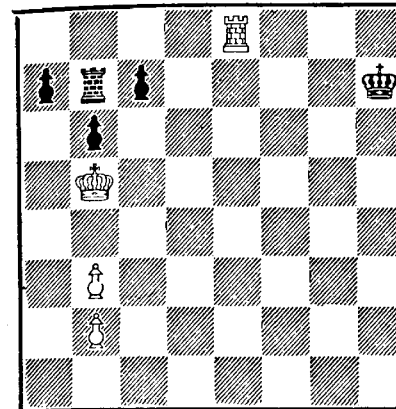


DIAGRAMA Nº 412

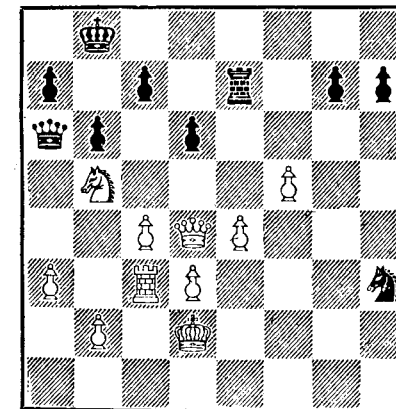


DIAGRAMA Nº 413

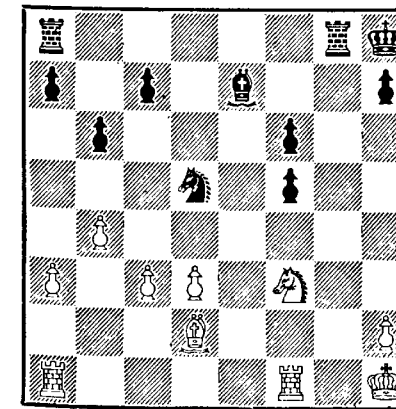


DIAGRAMA Nº 414

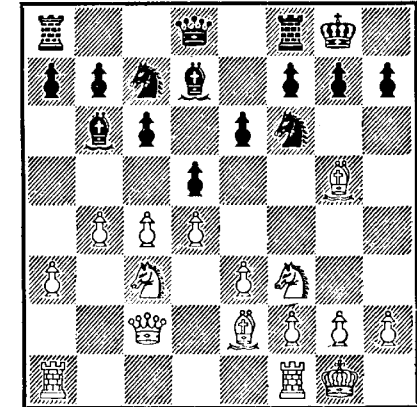


DIAGRAMA Nº 415

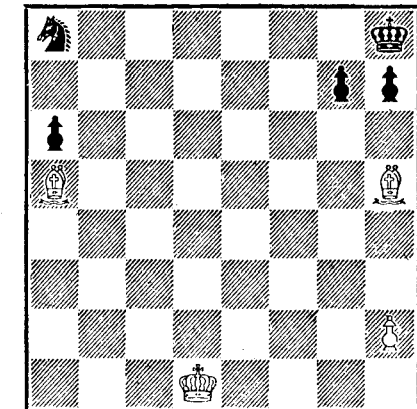


DIAGRAMA Nº 416

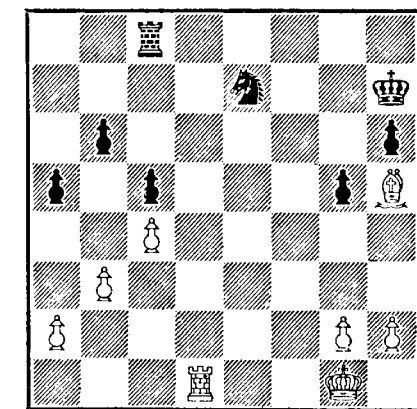


DIAGRAMA Nº 417

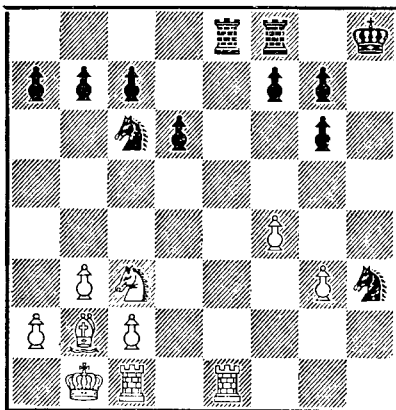


DIAGRAMA Nº 420

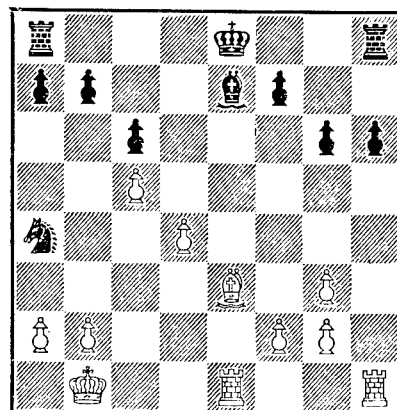


DIAGRAMA Nº 418

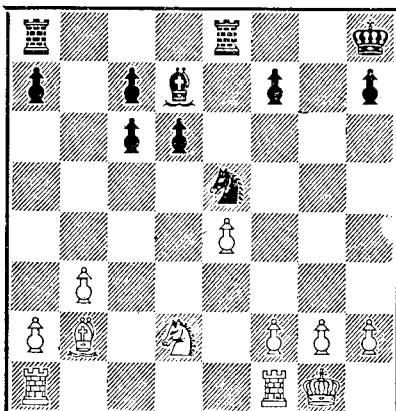


DIAGRAMA Nº 421

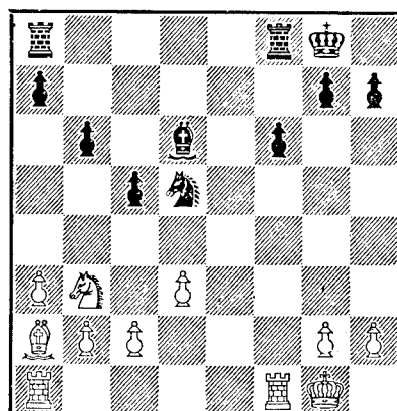


DIAGRAMA Nº 419

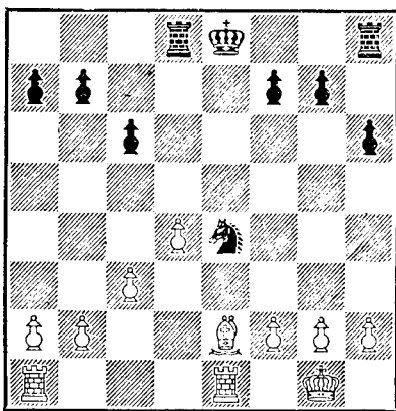


DIAGRAMA Nº 422

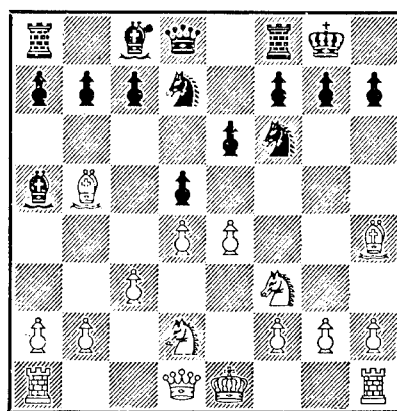
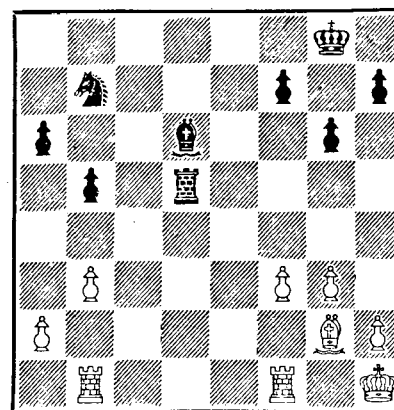


DIAGRAMA Nº 423



números 420 al 422). En esos casos conviene moverse si la pieza que se desplaza es mayor que la que se descubre (caso del diagrama Nº 423) y conviene no moverse si la pieza atacada es menor que la que se descubriría con su desplazamiento (caso de los diagramas que llevan los números 420 y 421).

Estos casos de clavada relativa son ya el principio de la agresión compleja.

LA AGRESION COMPLEJA

Como se ve, la ganancia de piezas por agresión simple se produce en casos de piezas que no pueden desplazarse, ya por estar encerradas (es el caso de los diagramas números 408 al 415), ya por estar clavadas (casos de los diagramas números 416 al 423).

Ambos ofrecen una forma absoluta y una forma disyuntiva. En la primera forma la inmovilidad de la pieza agredida es absoluta: la pieza está encerrada (caso de los diagramas números 408 y 409) o bien está clavada, no pudiendo moverse por hallarse el rey detrás (diagramas números 416 al 421). En otros casos, la inmovilidad es relativa. La pieza encerrada puede moverse; pero se halla en una disyuntiva, pues donde quiera que se mueva será capturada (diagramas números 410 al 415). En estos casos, si es posible, conviene —por regla general— huir capturando alguna pieza enemiga (nos sirven aquí de ejemplo los diagramas números 413 y 414).

Si la pieza está clavada en forma relativa, puede moverse, pero el jugador está en la disyuntiva de dejarse capturar la pieza agredida directamente o, si la mueve, dejarse capturar otra pieza que, con ese movimiento, se descubre (diagramas

Estas agresiones a dos o más piezas al mismo tiempo son las más peligrosas y las que deben ser más vigiladas. Pueden producirse de diversas maneras y clasificarse en tres órdenes distintos: 1º **Manera directa**: Se mueve una pieza que ataca simultáneamente a dos o más piezas adversarias. 2º **Manera indirecta**: Al mover una pieza se efectúa una doble agresión por descubierto. El doble se da con una pieza que no se mueve. 3º **Manera mixta**: La pieza movida ejerce una o más agresiones y con su movimiento se descubre otra pieza que, a su vez, ejerce también su acción agresiva.

Véamos cada uno de estos casos separadamente:

1º) **Agresión compleja directa**. — En general son amenazas dobles ejercidas por una pieza. Todas las piezas pueden dar dobles directos; pero los más temibles son los dobles de peón (denominados generalmente con el nombre francés de *fourchette*), los dobles de caballo y los de dama. El caballo, sobre todo, resulta peligrosísimo en este terreno ya que su acción no admite la interferencia de piezas y conviene, por lo tanto, prestar a esta pieza preferente atención.

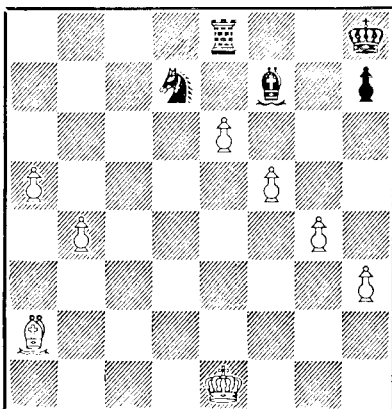
También son sobremano temibles las amenazas dobles, cuando

una de ellas es una amenaza de mate, o cuando la agresión se combina con un jaque simultáneo al rey enemigo, pues en estos casos, la urgencia en proveer a la defensa del rey hace que, a menudo, no pueda atenderse, como correspondería, a la otra agresión.

2º) *Agresión compleja indirecta.*— Al mover una pieza se efectúa una agresión doble por descubierto. Solamente pueden agredir de esta manera los alfiles, torres y dama. Excepcionalmente puede agredir así un peón o un caballo, cosa que se produce cuando se ha defendido indirectamente un doble, por ejemplo, clavando la pieza que da el doble. Entonces el atacante, evitando esa amenaza, da efectividad a su doble por medio indirecto.

Véase este ejemplo:

DIAGRAMA Nº 424



En esa posición, por medio de la jugada R1A, el blanco da efectividad a su *fourchette*, que el negro había evitado clavando el peón mediante T1R.

Pero estos casos se producen sólo en ocasión de agresiones directas previas.

En general las agresiones complejas indirectas se producen en menor cantidad que las directas y, si se

ejercen con pieza mayor que la agredida, permiten la defensa en base de sostener solamente la pieza agredida. Toda agresión compleja indirecta es un descubierto con clavada. (Conste que nos referimos solamente a agresiones inmediatas). Estas agresiones son siempre mucho más temibles cuando una de las piezas agredidas es el rey.

3º) *Agresiones complejas mixtas.*— Son éstas las amenazas más peligrosas y las que admiten más variedad de formas. En ellas se combina la agresión directa con la indirecta y a veces se añade el detalle de que una, o ambas agresiones, son complejas, lo que determina una agresión múltiple cuyos efectos son en general difíciles de contrarrestar.

Los movimientos de caballo descubriendo la acción de alfiles o torres son de gran efecto, especialmente si una de las amenazas se dirige contra el rey.

EJERCICIOS

Siguen algunos ejercicios sobre agresiones complejas. En todos los casos el que juega puede ejecutar una o varias jugadas que producen agresiones de esta índole.

DIAGRAMA Nº 425

Juega el negro

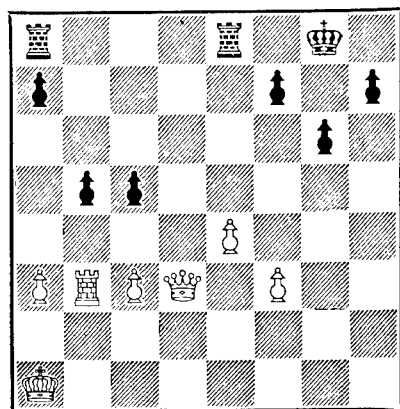


DIAGRAMA Nº 426

Juega el negro

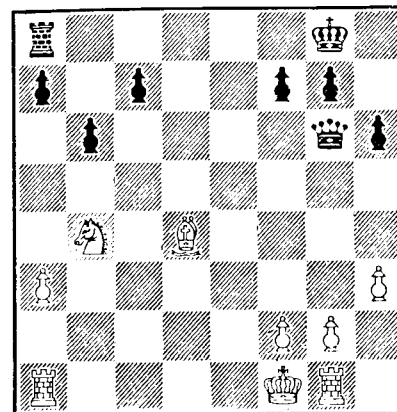


DIAGRAMA Nº 429

Juega el negro

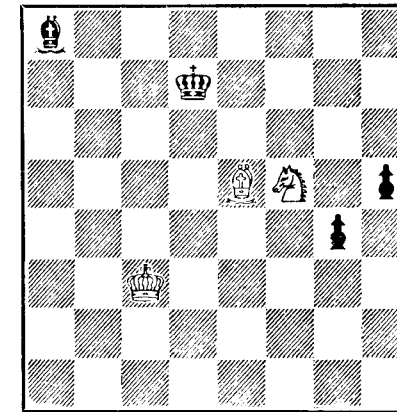


DIAGRAMA Nº 427

Juega el blanco o el negro indistintamente

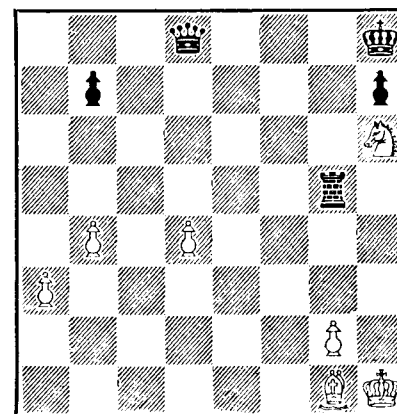


DIAGRAMA Nº 430

Juega el blanco

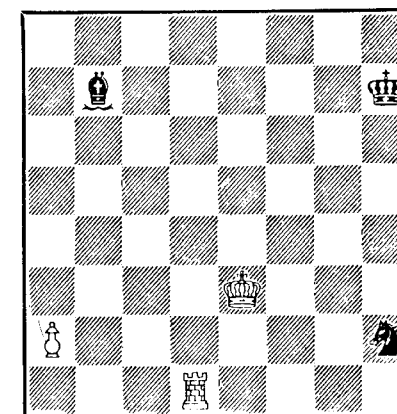


DIAGRAMA Nº 428

Juega el blanco o el negro indistintamente

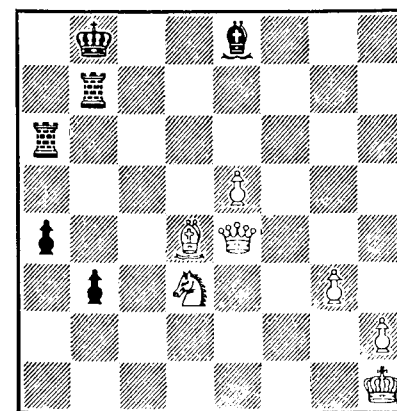


DIAGRAMA Nº 431

Juega el blanco

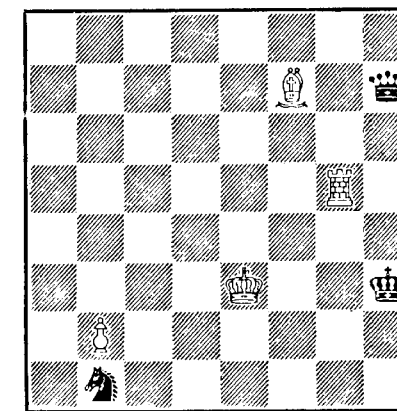


DIAGRAMA Nº 432

Juega el negro

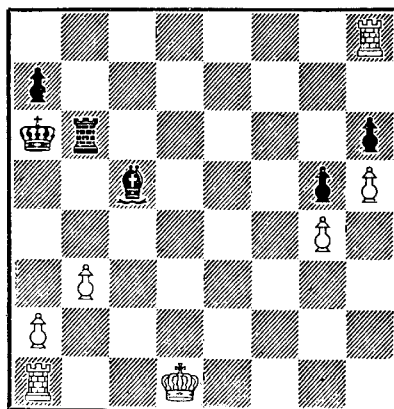


DIAGRAMA Nº 435

Juega el negro

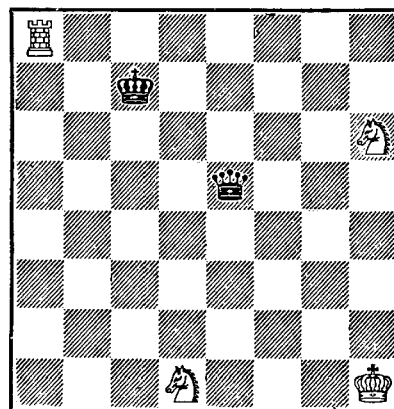


DIAGRAMA Nº 433

Juega el blanco

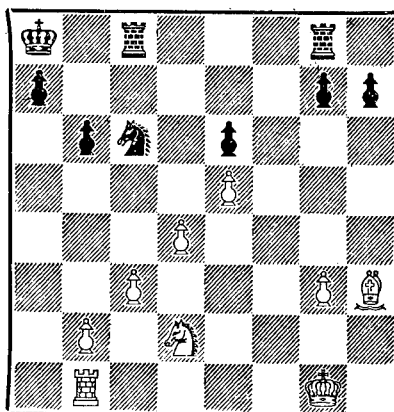


DIAGRAMA Nº 436

Juega el blanco

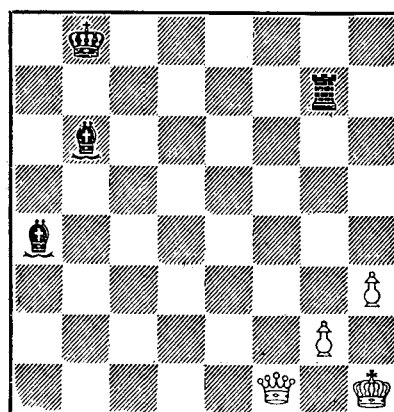


DIAGRAMA Nº 434

Juega el negro

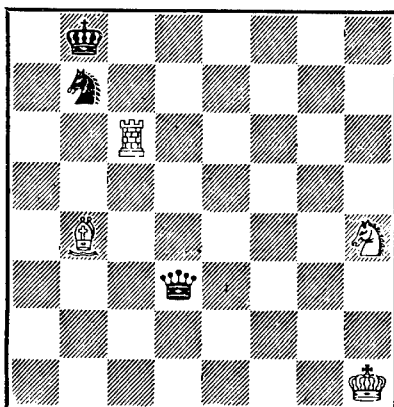
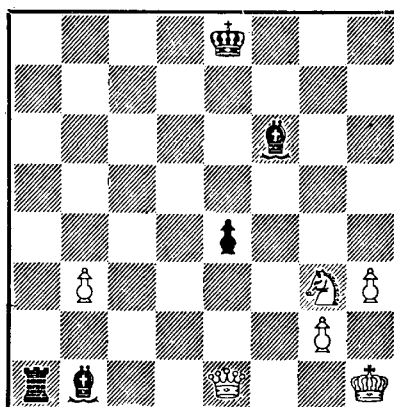


DIAGRAMA Nº 437

Juega el negro



LA ENTREGA

De la entrega en general. — Hemos ya visto que, además de nuestra agresión, puede dar origen a ganancia de material la entrega voluntaria del mismo por parte de nuestro adversario.

La entrega de material puede obedecer a un error o a una combinación. Si se entrega una pieza o se permite que el contrario realice cualquier otra forma de ganancia de fuerzas sin compensaciones, se dice que ha habido error. Si se esperan de dicha entrega compensaciones, se dice que ha habido sacrificio. Las compensaciones pueden ser suficientes o insuficientes. Si son suficientes, se dice que el sacrificio efectuado es correcto; si son insuficientes, entonces el sacrificio de material es incorrecto y erróneo.

El error. — Consiste —desde este punto de vista en que ahora estamos— en colocar una pieza en una casilla vulnerada, sin observar esta circunstancia. Estos errores groseros no deben producirse jamás. Antes de colocar una pieza en una casilla debe observarse cuidadosamente para asegurarse de que esa casilla no esté incidiada por pieza enemiga, y, en caso contrario, que esté debidamente defendida.

Es menester practicar esta observación previa a cada jugada que se haga, hasta que se observe que el punto no ofrece ninguna dificultad. Con un poco de tiempo esta observación se hará a simple golpe de vista, de modo que bastará mirar con alguna atención una casilla para notar si está o no vulnerada y aun —con un poco más de práctica— podrá juzgarse, de esa forma inmediata, el grado de seguridad que cualquier casilla ofrece por varias jugadas.

Los ejercicios que pueden practicarse en este punto son los siguientes:

DIAGRAMA Nº 438

Juega el negro

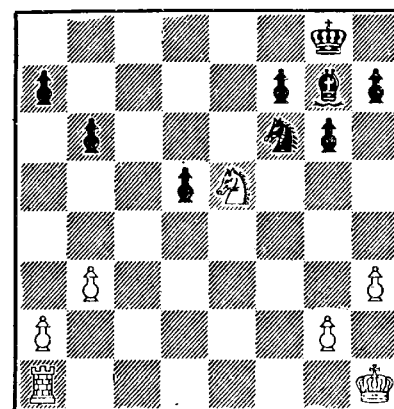


DIAGRAMA Nº 439

Juega el negro

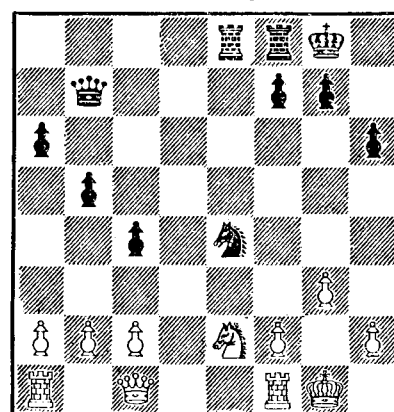
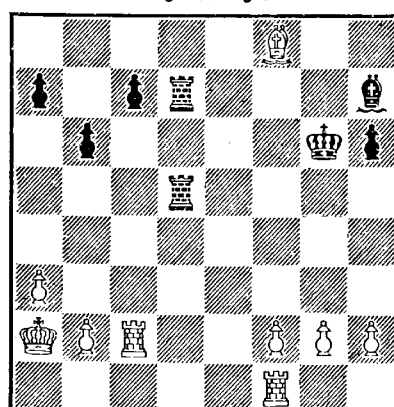


DIAGRAMA Nº 440

Juega el negro



1º) Repásense 4 o 5 partidas y al efectuar cada movida del negro y del blanco ejecútense mentalmente todas las jugadas con las que se pierde material. Al terminar este ejercicio con 4 o 5 partidas se notará que las jugadas con que se pierde material se reconocerán en seguida, con lo cual se estará en condiciones de evitarlas.

2º) Si se prefiere puede procederse de esta manera: Repásense algunas partidas conduciendo como propias las piezas de un bando, sea blanco o negro, y después, señalando cada casilla del tablero, obsérvese si está o no vulnerada por las piezas enemigas. Trate de efectuarse con rapidez este ejercicio señalando cada casilla, empezando por la izquierda y desde la primera línea y yendo hacia la derecha y diciendo según se halla cada casilla; vulnerada, vulnerada, no, no, vulnerada, y así hasta terminar con las 64 casillas del tablero.

Las situaciones en que hay peligro mayor de equivocarse son dos. Cuando se señala una casilla vulnerada por una pieza clavada puede dejarse de ver que está clavada y considerar la casilla vulnerada cuando realmente no lo está. El otro error puede cometerse al señalar una casilla en que coinciden varias piezas, pues en ese caso puede cos-

tar decidir si esa casilla está o no vulnerada.

Véase en el siguiente ejemplo cómo debe procederse para practicar esos ejercicios que recomendamos mucho, pues colaborarán con gran eficacia a la formación mental del aficionado.

Ejemplo:

Tómese la posición del diagrama N° 441.

Se irá procediendo de esta suerte:

Casillas de mi campo (las de las líneas 1 a 4).

Línea 1. Casilla TD no está vulnerada. CD no, AD no, y así sucesivamente.

Línea 2. 2TD no, 2CD no, etc., hasta 2AR, vulnerada, 2CR no, 2TR no.

Línea 3. 3TD vulnerada por una pieza (el A negro) y defendida por otra (el P); 3CD no, 3AD no, 3D no, 3R vulnerada por una, defendida por dos, 3AR no, 3CR no, 3TR no.

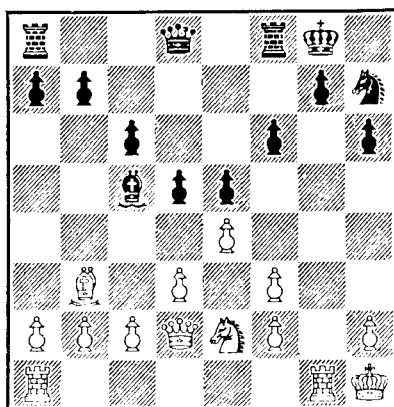
Línea 4. 4TD no, 4CD vulnerada por una, defendida por otra, 4AD vulnerada por una, defendida por dos, 4D vulnerada por dos, defendida por una. En resumen, que en mi campo domino todas las casillas excepto 2AR y 4D.

Casillas de su campo (las líneas de 5 a 8).

Línea 5. 5TD vulnero con 1, defiende con una; 5CD, no vulnero; 5AD, no; 5D, vulnero con 2, defiende con 2; 5R, no; 5AR, vulnero con 1; 5CR, vulnero con 2, defiende con 4; 5TR, no.

Línea 6. 6TD no, y sucesivamente: no, no, no, no; 6CR, vulnerado con 1; 6TR, vulnero con una, pues no está defendida con el P de 7C por estar éste clavado por la T de 1C (puedo, pues, jugar D × P).

DIAGRAMA N° 441



Línea 7. Empezando por 7TD; no, no, no, no, no, no; 7CR, vulnero con 1, defiende con 1; 7TR, no vulnero.

Línea 8. No vulnero ninguna casilla. En resumen: en su campo domina él todas las casillas menos 5AR, 6CR y 6TR que domino yo.

Una vez que haya practicado este ejercicio con varias posiciones hasta que resulte completamente fácil y exento de la menor dificultad, puede procederse de manera más sintética y rápida, haciendo las observaciones indicadas, de la siguiente manera:

Línea 1. No está vulnerada (una mirada rápida basta para verlo).

Línea 2. Vulnerado el punto 2AR.

Línea 3. No está vulnerada.

Línea 4. Vulnerado el punto 4D, y así sucesivamente.

Estos ejercicios pueden parecer fastidiosos, pero realmente son muy cortos y muy valiosos para desarrollar rápidamente una eficaz visión del juego y sirven de base —como hemos dicho— para evoluciones posteriores del concepto del juego, pues en ajedrez superior el dominio de las casillas y la distinción entre casillas invulnerables y vulnerables (inmediata o mediatamente vulnerables) desempeñan un papel sumamente importante, como a su hora veremos.

Además, mediante ellos —y ése es su actual rol— se adquirirá un desenvolvimiento de la visión inmediata que resultará sorprendente y hará de todo punto imposible el error grosero de colocar piezas en casillas vulneradas y el error equivalente de no ver que una pieza enemiga está indefensa y entregada.

Cuando más tiempo se dedique a estos ejercicios, más rápido será el aprendizaje.

El sacrificio. — Consiste en entregar una pieza conscientemente, en

la esperanza de conseguir, en caso de captura, buenas ventajas.

Todo sacrificio se funda en un cálculo que puede ser correcto o erróneo. Ante un sacrificio, lo primero que debe hacerse es tratar de reconstruir el cálculo del adversario y criticarlo, observando su valor. Si se lo estima correcto, hay que pensar en la defensa en base de no tomar la pieza sacrificada, a no ser que de esto se derive una pérdida mayor que la que resultaría de la aceptación del sacrificio. Si se considera que el cálculo efectuado por nuestro adversario es erróneo, se puede tomar la pieza ofrecida.

Este caso del sacrificio es complejo y requiere conocimientos mucho mayores que los que tenemos actualmente, razón por la cual reservaremos este aspecto del juego para otro capítulo.

La entrega forzada. — Pero hay un caso de sacrificio que se diferencia fundamentalmente del sacrificio de que venimos hablando. En éste la actividad, la decisión de sacrificar, depende del que sacrifica, y el caso a que ahora nos referimos es el caso del sacrificio o entrega obligada. En él la actividad depende del jugador que, con sus jugadas, obliga a su adversario a sacrificar material. En el primer caso —que reservamos para otro capítulo— es el sacrificio voluntario, y el que ahora nos ocupa es el sacrificio forzado, caso que es absolutamente opuesto al anterior y que es una de las formas activas y típicas de ganar material.

La base de todos los procedimientos para forzar la entrega es una: la amenaza de un grave mal que sólo puede evitarse mediante sacrificio. Esta necesidad de recurrir a tan triste recurso obedece a una situación de fuerza estricta o bien a consideraciones estratégicas, posicionales. Para nuestros fines interesa por ahora sólo el primer caso.

Tenemos varias situaciones de fuerza estricta que se resuelven en ganancia de material. Veamos algunas de ellas:

a) Jaques en los cuales el rey no puede moverse, pero sí tapar, aunque la pieza que puede tapar no estará convenientemente defendida. Con esa interclusión se pierde material y sólo es valiosa cuando mediante ella se pone el jugador en condiciones de efectuar una defensa del rey jaqueado. Lo general es que mediante esa entrega el rey adquiere la facultad de desplazarse.

b) Amenaza de mate. El jugador amenaza un mate que sólo puede evitarse mediante entrega de material.

c) El jugador amenaza una pieza mayor, generalmente la dama, que se halla en posición precaria, clavada o bloqueada. En muchos cambios la ganancia de material se logra obligando al cambio desventajoso de la pieza agredida (mayor) por la agresora (menor). Otras veces la agresión fuerza a efectuar una interclusión deficiente, de la que resultará pérdida de material.

EJEMPLOS DE ENTREGA FORZADA

DIAGRAMA Nº 442
Juega el blanco

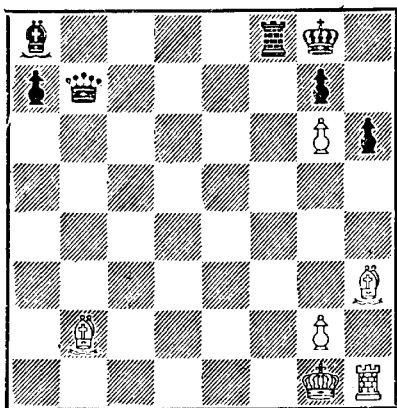


DIAGRAMA Nº 443
Juega el blanco

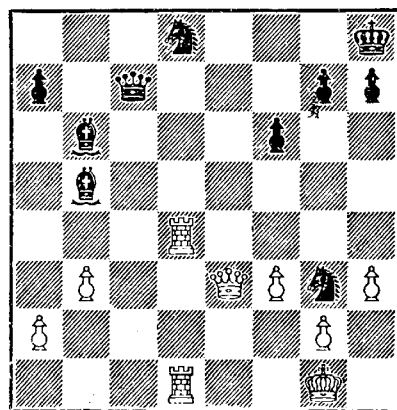


DIAGRAMA Nº 444
Juega el blanco

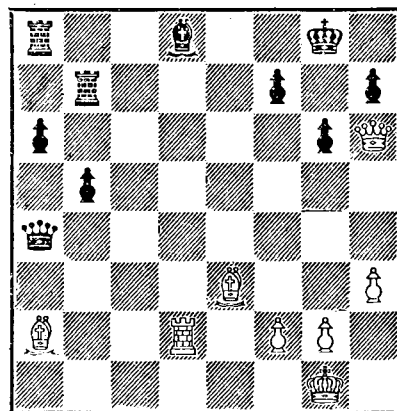


DIAGRAMA Nº 445
Juega el blanco

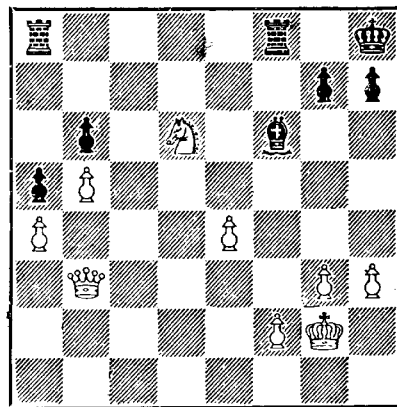


DIAGRAMA Nº 446
Juega el blanco

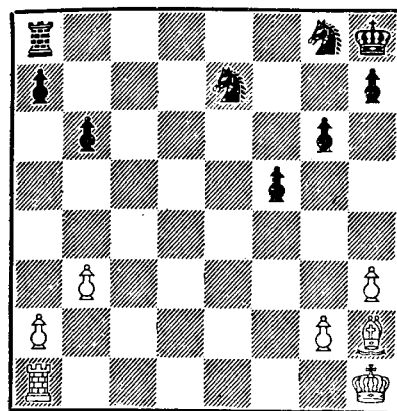


DIAGRAMA Nº 447
Juega el blanco

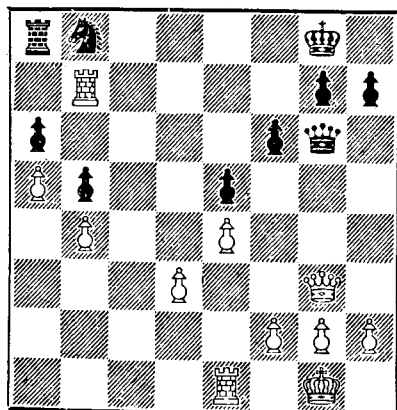


DIAGRAMA Nº 448
Juega el blanco

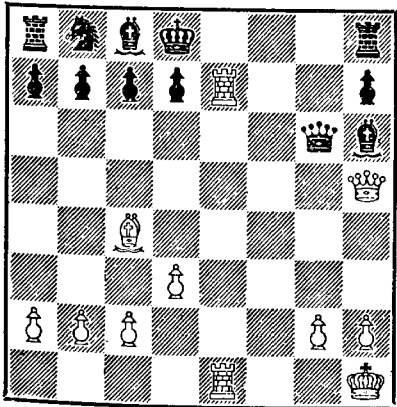
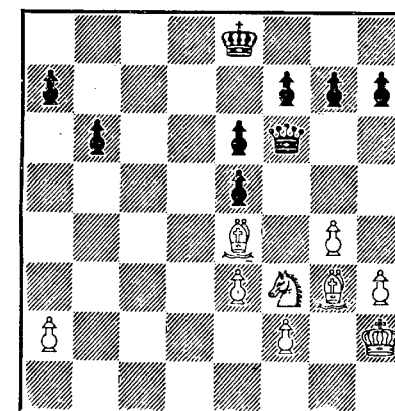


DIAGRAMA Nº 449
Juega el blanco



DE LA GANANCIA MEDIATA DE MATERIAL

Hemos visto hasta ahora: 1º) el valor que tiene, para los fines del juego, la ventaja de material; 2º) el valor de las distintas piezas; 3º) cómo se ataca y cómo se defiende el material agredido, y finalmente, 4º) cómo se gana material por medio de agresiones inmediatas.

Sabemos ya que, de las clavadas, las *fourchettes*, los jaques dobles, las dobles amenazas y de otras formas de agresión, surgen las ganancias de piezas.

Hemos observado que para ganar una pieza es necesario primero agredirla o bien provocar un sacrificio del adversario. Asimismo, pueden producirse posiciones de ganancia inmediata de fuerzas por error del adversario; pero este caso escapa a toda previsión, correspondiendo a cada uno decidir, de acuerdo con las peculiaridades de la posición, si una entrega es un sacrificio voluntario que busca ciertas compensaciones, o es un error. Por ahora sólo nos interesan las ganancias de material provocadas por el bando que lo gana, por medio de agresiones directas o indirectas o mediante maniobras que

fuercen la entrega. Hasta ahora nos han interesado las posiciones de ganancia de material. Ahora nos interesa observar cómo se manobra y se combina para llegar a esas posiciones.

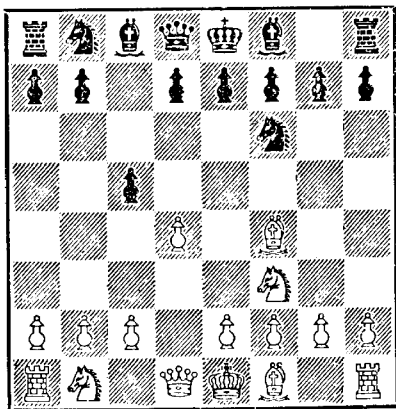
LOS DOBLES

COMO SE PROVOCAN Y COMO SE ESPECULA CON LAS POSICIONES DE «FOURCHETTE»

Sabemos que la *fourchette* es simplemente la amenaza directa de un peón sobre dos piezas enemigas. Para poder realizarla es necesario que esas piezas estén en la misma línea, separadas entre sí por una casilla. Si la agresión implica coincidencia, es necesario, para que el ataque tenga éxito, que el peón esté apoyado directa o indirectamente.

Difícil es, entre jugadores medianamente experimentados, que en el transcurso de una partida se produzcan espontáneamente posiciones donde surjan ganancias de piezas. Estas son casi siempre producto de errores pequeños del adversario, que es necesario explotar convenientemente, mediante maniobras tácticas más o menos complejas, para que se traduzcan en ganancia de material.

DIAGRAMA Nº 450
Negras: R. Grau

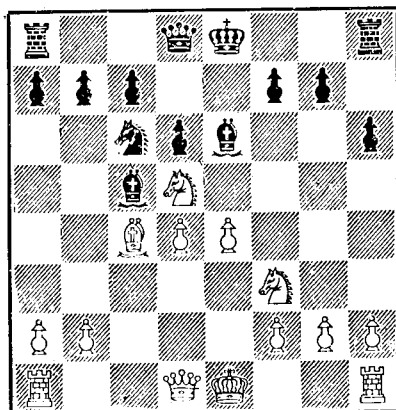


Biancas: García Vera

En esta posición las negras jugaron 3., P×P, y las blancas continuaron con 4. C×P, que es un grave error, pues permite la realización de una *fourchette* muy típica, ya que el peón está apoyado indirectamente por un eventual jaque de la dama en 4T. La partida siguió: 4., P4R (no 4., D4T+, a causa de A2D saliendo de la posición típica): 5. A×P y D4T+ ganando la pieza.

Otro interesante ejemplo de *fourchette* producido por un error serio del perdidoso es el siguiente:

DIAGRAMA Nº 451
Negras: Becker



Biancas: Canal

Posición después de la jugada 11 del blanco

En esta posición las negras tienen amenazada una pieza y jugaron A3C? lo que originó pérdida de material. Becker ha visto una combinación y no ha calculado que, si bien se libraba mediante ella de la *fourchette*, se bloqueaba una pieza propia, que más tarde caería por medio de una simple agresión.

Veamos: 11. ... A3C?; 12. C×A, PT×C (si A×A se retomaría el alfil con el caballo de 6C, ganando la pieza sin complicaciones); 13. P5D (la *fourchette*), C4T (ensayando uno de los sistemas de defensa contra las agresiones: el con-

traataque); 14. A3D (la jugada justa. Si P×A, C×A; 15. P×P+, R1A, ya que si R×P seguiría D5D ganando la pieza por jaque doble), A5C (sacando la otra pieza agredida); 15. P4C (efectuando una agresión simple al caballo, que no tiene retirada), D3A. Si ahora las blancas se engolosinaran inmediatamente con el caballo, seguiría D6A+, haciéndoles perder el enroque. Pero como la posición del caballo no ha variado con esta agresión (lo mejor es evitar dicho contraataque), 16. O—O, y en esta posición es imposible evitar la pérdida de la pieza. La *fourchette*, derivada en copada de la pieza, ha dado sus frutos.

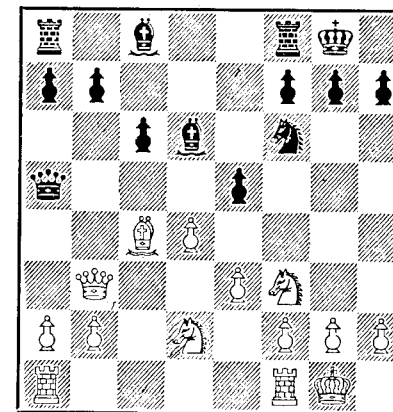
Era indudablemente mejor para Becker haber jugado en la posición del diagrama, contra la agresión simple del peón alfil, 11., A5C+, pero igualmente las blancas hubieran logrado ganar material mediante 12. C×A, A×A (no C×C a causa de D4T+ seguido de D×C defendiendo el alfil, o de P5D si el caballo se retira repitiendo la *fourchette*); 13. C×C, P×C; 14. D2A, P4D (si A4C, P4TD, ganando el alfil, ya que si A3T seguiría D×P+ y luego D×A); 15. P3C, P×P; 16. D×P+, A3R; 17. D×P+, lo que llevaría a la ganancia de un peón.

UN EJEMPLO MAS COMPLEJO

El ejemplo que ahora damos es más interesante e instructivo. Veremos cómo Fernández Coria explota una posición de *fourchette* para lograr ganar material por medio de esa situación. La idea para proyectar la combinación surge por la posición provocada por el negro con su última jugada, que fue P4R. Las blancas, para hacer efectiva la amenaza sobre ese peón, deben desalojar la dama, que es la pieza que coope-

ra con el alfil en su apoyo. Si fuera posible jugar C4A inmediatamente, se ganaría, pero el alfil está ocupando el cuadro fuerte de la posición.

DIAGRAMA Nº 452
Negras: Grau



Biancas: V. F. Coria

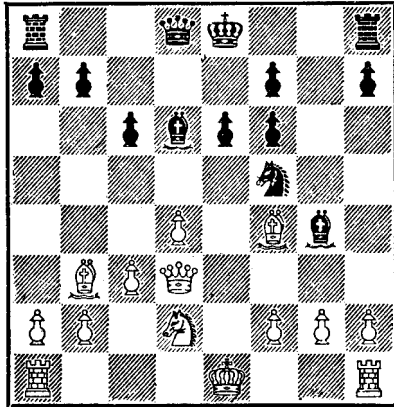
Las blancas, con esta base, idean la combinación. Ven la posibilidad de sacar el alfil mediante una jugada agresiva, entregándolo a cambio de un peón, observando que luego podrán recuperar la pieza manteniendo ventaja material a su favor y juegan: 1. A×P+, T×A; 2. C4A! (la inversión de jugadas no sería tan feliz ya que si primero P×P seguiría A×P; 3. C4A, A×PT+; 4. C×A [si R×A, R2A+], D2A); 2., D2A; 3. C×A, D×C; 4. P×P (la famosa *fourchette*), D2R; 5. P×C, D×P; 6. D3A, con un peón de más.

Finalmente veremos un nuevo diagrama de *fourchette* ganadora provocada por medio de amenazas de otra índole, que llevan necesariamente a esa posición.

En la posición que sigue nada permitiría suponer que las negras tienen una pieza matemáticamente perdida. Han provocado al alfil blanco mediante A3D y las blancas idean una combinación que ha de

reportarles la ganancia de una pieza. Parecerá a primera vista difícil hallar esto; pero no lo es tanto teniendo la idea de la *fourchette* perfectamente arraigada.

DIAGRAMA Nº 453
Negras: Subirá



Blancas: Grau

Posición después de la jugada 14 de la partida

Supongamos que no existiera la amenaza de $A \times A$ de parte de las negras y pronto veríamos que mediante $P3TR$ se obligaría al alfil a retirarse a $4T$ poniéndose en la posición típica para la *fourchette*: dos piezas en la misma línea, separadas entre sí por una columna, y esto permitiría jugar $P4C$, ganando la pieza.

Si se jugara $A3C$, las negras mediante $C \times A$ se zafarían de todos los riesgos, y esto sugiere a las blancas la jugada $15. D4R$ que apoya al alfil y acentúa las amenazas, ya que el alfil de $C5R$ negro queda bajo los fuegos de la dama enemiga.

Veamos la continuación: $15. D4R!$, $A \times A$ (si $15. \dots, C2C$; $16. A \times A$, $A4A$; $17. D4A$, $C4T$; $18. D4T$, ganando. Si $15. \dots, A4T$; $16. P4CR!$, el ataque de *fourchette*); $16. D \times A$, $T1C$; $17. P3TR$, $A4T$; $18. P4C$, $C5C$ (un último recurso: sacar el caballo de la posición mala mediante una jugada de contraataque);

$19. D6T$, $C7C+$; $20. R1A$, $A \times P$; $21. P \times A$, $T \times P$; $22. T2T$, $T3C$; $23. D \times P$, etcétera.

A estas posiciones de *fourchette* que hemos visto y analizado podremos sumar algunas que también han sido la base medular de la victoria o del ejemplo dado en anteriores capítulos. Obsérvese así el diagrama 134 y se verá una pequeña combinación de apertura muy usual y característica, cuya base de practicabilidad descansa en una *fourchette* ($P4D$). Asimismo, tenemos el diagrama 341 del final de Dorash, en el que las blancas realizan una bonita combinación especulando en una posición de *fourchette* a la que se suma la coronación de un peón o sea el acrecimiento del propio material, tema que más adelante trataremos.

LOS DOBLES DE CABALLO

Al correr las anteriores páginas se habrá observado la importancia que el caballo tiene como pieza gestora de jaques dobles y de recursos extraordinarios para salvar posiciones aparentemente muy difíciles. Su acción puede hacerse sentir con mayor eficiencia en ciertos cuadros característicos del tablero, pero en cualquier punto suelen producirse posiciones típicas de ganancias de pieza, mediante su acción simultánea.

Antes de mostrar ejemplos típicos de dobles de caballos que suelen proporcionar la ganancia de piezas, encarecemos al aficionado que repase los diagramas que a continuación señalamos, para que observe la influencia que la acción de esta pieza ha tenido en el desarrollo de las combinaciones realizadas en los mismos.

En el diagrama 102 ofrecimos una posición en la que enseñamos la relación entre las jugadas y las res-

puestas. Se observará una posición que se salva mediante un jaque triple, simple y directo, en $5A$. El diagrama 107 nos muestra una posición en la que las blancas deben coronar su peón y pedir un caballo dando jaque doble para evitar un mate en $7AR$. En el diagrama 114 hay ya un ejemplo un tanto más complejo, en el que la posición del doble no existe, pero debe prepararse para evitar un mate aparentemente inevitable. Se juega $T \times PT+$ para seguir a $R \times T$ con $C5C+$ doble, ganando la dama. El diagrama 116 nos muestra a su vez una posición un poco más difícil, en la que también se logra ganar material y asimismo salvar una posición de mate aparentemente inevitable mediante un jaque doble provocado con dos elegantes sacrificios de torre y peón. La solución es $1. T \times A+$ (doble de torre), $D \times T$ (única); $2. P4A+$ (*fourchette*), $D \times P$; $3. C6R$ jaque doble ganando la dama. Si $2. \dots, R \times P$; $3. C3D$, igualmente jaque doble, ganando la dama.

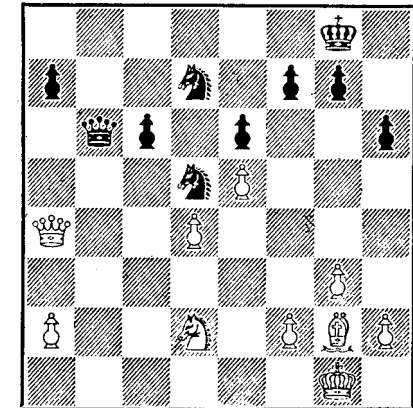
En todos ellos, los dobles han terminado en ganancia de material y asimismo han servido para salvar situaciones delicadísimas. Mencionaremos aún otros dos expuestos en páginas anteriores, como ejemplos de otras características del juego, que asimismo ofrecen notable interés y una mayor profundidad para familiarizar al lector con el tema que tratamos, y observar cómo se procede para llegar, teniendo como norte el jaque doble de caballo, a posiciones de inevitable ganancia de material.

Uno de ellos es el diagrama 289, en el que las blancas, por omitir y no tener presente la posición característica del jaque doble en $7AR$, dejaron de ver una combinación que habría proporcionado ganancia de material. Repitiendo el

análisis que se da al pie del diagrama se llegará a observar la verdad de esta afirmación. El segundo es el diagrama 290, que es mucho más complejo, por cuanto el doble de caballo que da la victoria y que es la clave oculta del final está hermanado primero con un bonito sacrificio minando el sostén de la dama, y luego con una posición de mate en $7A$. Pero debe tenerse presente que fue el jaque triple el causante de la victoria del blanco, ya que de no haber existido éste, contra $3. C6A+$ habría podido seguir $R3C$.

Mostraremos ahora alguna otra posición característica de la ganancia de material mediante dobles de caballo en posiciones que suelen presentarse con frecuencia en el correr de las partidas.

DIAGRAMA Nº 454
Negras: Grau



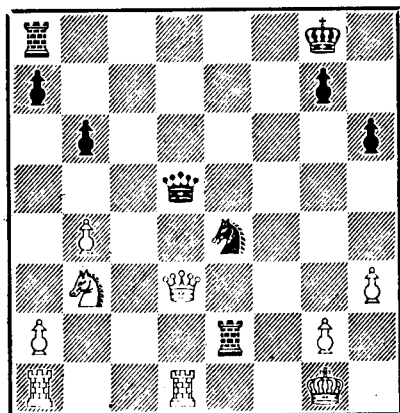
Blancas: Nogués

En esta posición las blancas acaban de jugar $D4T$ defendiendo el peón atacado de $4D$, sin observar que por medio de una maniobra de jaque doble con el caballo, adornada por un fácil y claro sacrificio transitorio de dama, pierden el peón central. Veamos: $C6A$ (atacando la dama y amenazando $C7R+$ ganando el peón con el caballo. Si

D × P A seguiría D × P D y luego C × P R. El blanco decide jugar D 4 A, evitando C 7 R + y continuando en la defensa del peón, sin advertir que mediante una inversión de la maniobra sobre el peón débil, las negras lo ganan). El partido siguió con D × P y, contra D × D, las negras con C 7 R + ganaron el peón.

Este es un ejemplo simple de ganancia de material, pero hemos querido darlo para preparar al aficionado para otros de mayor enjundia.

DIAGRAMA Nº 455
Negras: Gutmayer



Biancas: C.

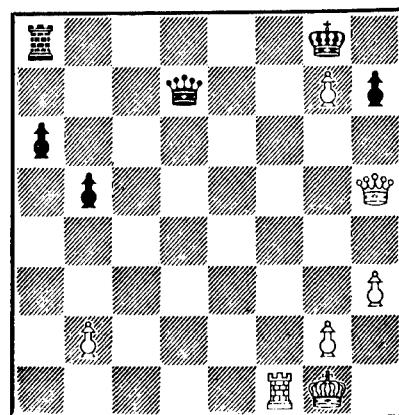
Esta es una posición de una partida en la que las negras juegan y elaboran una posición de ganancia de material especulando en dos detalles fundamentales: uno, el que estamos estudiando, y el otro, que nace del ataque a la base de apoyo de las piezas, que trataremos más adelante, pero que hemos observado al correr estas páginas.

Las negras tienen una amenaza aparente de T × P C seguido de C 4 A con jaque descubierto, pero las blancas pueden evitar la agresión doble cubriendo el jaque con la pieza agredida (D 3 A R). Visto esto las negras comienzan a especu-

lar en la posición de la torre inmovilizada en el apoyo a la dama, lo que hace que virtualmente la octava línea esté indefensa y juegan 1., T 8 R +; 2. R 2 T (única para no perder la dama). Parece que esta jugada haya anulado la acción agresiva de la torre, pero ahora aparece el doble en la característica casilla 7 A R, como elemento continuador de la maniobra ganadora de material. Las negras siguieron con 2., T 8 T + entregando la torre, siempre especulando en que la torre no puede ser capturada por su situación de pieza sostén de una fuerza más valiosa que la entregada, y que por ello el jaque doble con el caballo es inevitable. Debe continuarse con 3. D × T, y 3., C 7 A + gana la dama.

Este ejemplo nos muestra cómo se provoca una posición de ganancia de material mediante un doble de caballo, y lo valioso que es este recurso como elemento tendiente a desnivelar las posiciones.

DIAGRAMA Nº 456
Zabowe



Juegan las blancas y ganan

Finalmente un notable ejemplo de jaque doble ganador de material lo tenemos en este final compuesto. Aparentemente no es posible esto

ya que no hay caballos en el tablero, pero no debemos olvidar que hay un peón en séptima y que éste puede coronarse la pieza que más le convenga.

Esto permite idear la siguiente combinación ganadora de material. Obsérvese que ahora hay igualdad absoluta de piezas mayores y que las blancas sólo tienen un peón más. Esto es interesante para observar luego cuál ha sido el beneficio derivado del cambio.

La maniobra es así: 1. T 8 A +, T × T (si R × P seguiría T × T); 2. D × P T!! (sacrificio indispensable para poner al rey y a la dama en la posición característica para recibir un jaque doble de caballo dentro de la circunferencia de su radio de acción), R × D; 3. P × T (C) +! dando doble y ganando.

Finalmente, como ejemplo menos usual, pero muy instructivo, ya que es un recurso extraordinario emanado de la poderosa acción dinámica del caballo como gestor de jaques dobles, examinaremos un final compuesto de Troitzky.

dar, para ir protegiendo, mediante este notable recurso, el avance de su peón de 6 C R.

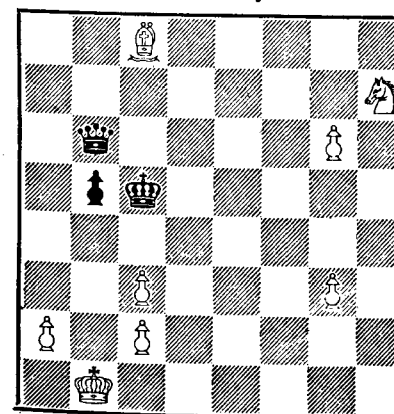
La primera jugada es P 7 C, amenazando coronar el peón. Las negras deben replicar D 3 C, ya que si D 1 D seguiría C 8 A y contra D 4 D, A 6 R. Entonces se juega así. 1. P 7 C, D 3 C; 2. C 8 A (defendiendo el peón indirectamente por el jaque doble del caballo, y además, atacando la dama), D × P (3 C); 3. A 4 C!! (el recurso de notable ingenio para colocar a la dama en una posición donde el jaque doble o la coronación del peón sea inevitable), D × A; 4. C 7 D +, R 3 D (única para evitar un doble directo); 5. C 6 A! [atacando la dama y amenazando P 8 C (D), etcétera], D × P; 6. C 8 R + doble.

LOS DOBLES DE ALFIL

El alfil, como pieza ágil que es, ofrece muchas posiciones en que los dobles son posibles y fáciles de provocar. Hemos visto antes, en el transcurso de muchas partidas y diagramas, posiciones en que la acción de los alfiles se ha hecho manifiesta. El diagrama 126 ofrece una interesante celada poniendo a la dama en una situación encerrada para tentar al adversario a la captura de la misma. Lograda esta posición, por medio de un jaque doble del alfil (A × P A) se obliga a tomar dicha pieza, y se hace posible un instructivo mate.

Generalmente los dobles de alfil se producen en 7 A R y 6 A R ó 6 A D, y en la mayoría de ocasiones se desprende de los mismos ganancia de calidad o peones. Como los otros dobles, difícilmente se presentan espontáneamente, y deben ser elaborados en ciertas posiciones típicas. Un rey y una dama en una misma diagonal; una torre y una dama, o un rey y una torre, así como dos torres, son generalmente tema para que un

DIAGRAMA Nº 457
A. Troitzky



Juegan las blancas y ganan

La solución del final es difícil, pero todo gira en la serie de jaques dobles que el caballo blanco puede

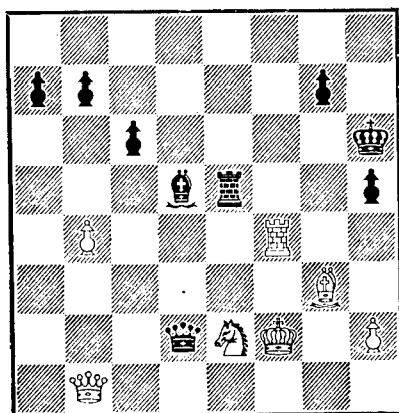
jugador pueda planear una combinación tendiente a ganar material si dispone del alfil que actúa en esa misma diagonal.

Son éstos los tipos de doble más peligrosos para quien los recibe, por cuanto sólo se dispone del recurso de obstruir la acción de la pieza que ataca o retirar una de ellas por medio de un contraataque. No es posible retirar una defendiendo la otra, por cuanto la pieza agresora es de menor valor que cualquiera de las agredidas.

En cambio un doble a una dama y un caballo, por ejemplo, ofrece grandes probabilidades de retirar la dama protegiendo el caballo.

Veamos alguna posición en la que se elabore ganancia de material, especulando en un eventual jaque doble de alfil:

DIAGRAMA Nº 458
Negras: Kolich



Blancas: Harrwitz

En esta posición las blancas tienen un caballo a cambio de tres peones y una equivalencia absoluta de las otras fuerzas. Esto lleva al convencimiento de que materialmente la posición es equivalente; pero ambos adversarios tienen amenazas distintas y comienza a desnivelarse la posición.

Las negras están amenazando

$D \times C$ o $T \times C$, especulando en la abierta situación del rey blanco. Kolich debe, pues, buscar una agresiva y apremiante jugada de contraataque o apoyar penosamente el caballo atacado. Entre los dos planes conviene siempre buscar el que involucre iniciativa y signifique una agresión al bando enemigo.

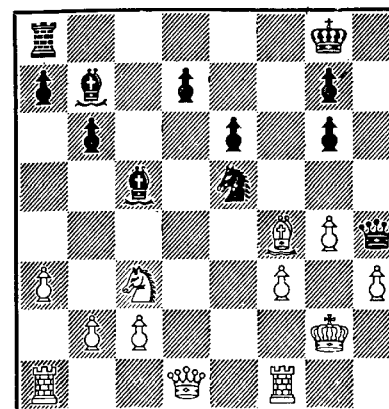
Observe el lector que la dama y el rey negros están en una misma diagonal y que existe el alfil blanco que actúa en ella. Inmediatamente, de acuerdo con nuestras indicaciones anteriores, debe buscarse de sacar provecho de dicha situación y surge el inconveniente primero, que es la ubicación de la torre que impide la colocación del alfil en $4AR$, lo que significaría un jaque doble de alfil.

El razonamiento es, pues, ahora muy lógico: debe sacarse la torre, pero no es posible realizar una jugada pasiva con esa pieza por el apremio de la amenaza negra de $T \times C$ o $D \times C$, y sólo un jaque con esa pieza podría paralizar transitoriamente la amenaza de las negras y quizá dar pie al jaque doble de alfil. Inmediatamente el aficionado ve, razonando en esta forma clara y simple, que $T6A+$ reúne todas las ventajas, pues a la vez de dar juego al alfil obliga a las negras a demorar su plan agresivo.

El final se gana, pues, así: 1. $T6A+$, $P \times T$; 2. $A4A+$ doble ganando la dama por torre y alfil, lo que significa, sin considerar la ventaja estratégica, 10 contra 8 y $\frac{1}{2}$.

El diagrama Nº 459 corresponde a una partida jugada entre Anderssen y Von der Lasa. El ex campeón mundial está un tanto mejor por la preponderante acción de su alfil en la gran diagonal y proyecta una combinación especulando en la acción de dicha pieza sobre el punto $6A$, ideando una combinación de sacrificio que ha de terminar en un jaque doble de alfil.

DIAGRAMA Nº 459
Negras: Anderssen



Blancas: V. der Lasa

La torre defiende ese peón, como asimismo está evitando la jugada $D7A+$. La movida $C \times PA$ obligará a jugar $T \times C$ para no perder material sin compensación, y en ese caso la torre quedará clavada, dando lugar al jaque ganador en $7A$ combinado con el doble en $6A$, y la partida, una vez proyectado el plan, siguió así: 1. $C \times PA$, $T \times C$; 2. $D7A+$, $R1T$; 3. $A \times T+$ obligando a $D \times A$, que pierde en seguida.

LOS DOBLES DE TORRE

Son estos dobles menos usuales, pero también muy peligrosos, y en el transcurso de los innumerables ejemplos que hemos ido deslizando en otros capítulos los lectores habrán podido apreciar la notable diferente gama de los mismos. Antes de mostrar alguno típico señalaremos los diagramas anteriores en que se han producido dobles de ese tipo, encareciendo al aficionado que vuelva atrás y repase los mismos.

En el diagrama 104 vimos una posición de mate aparentemente inevitable, que sólo salva la jugada $T3T$, obstruyendo la acción de la dama sobre el punto $8T$, y además dando un jaque doble por estar la

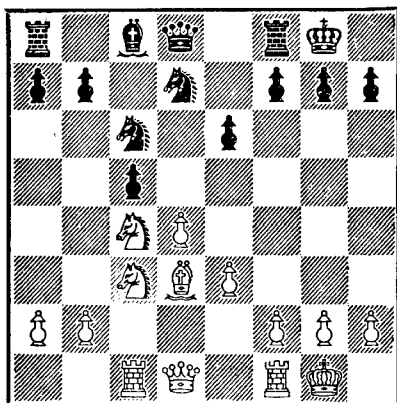
dama en la misma columna del rey y no haber ninguna pieza entremedio. Los dobles de torre son, pues, en las columnas o líneas, y cuando existen estas piezas en el tablero, debe tenerse prudencia al colocar dos o más piezas en una misma columna o línea, sin su debido apoyo.

El diagrama 290 es una magnífica combinación de jaque doble de torre, especulando en la posición de sostén de la torre de $1R$ que impide capturar la torre jaqueadora, so pena de perder la dama. Más fino y bonito, el final del 334 de Kubbel en una de sus dos variantes principales tiene la idea madre de dar un jaque doble de torre. Después de 1. $D2A+$, $R1D$; 2. $D7T!!$, $D \times D$; 3. $T \times A$, $R2D$; 4. $T7T+$, se llega a una posición de jaque doble que ha permitido a las blancas ganar material, ya que para conseguirla han sacrificado la dama, pero han capturado un alfil y la dama enemiga.

En este mismo capítulo de la ganancia de piezas hemos también observado algunas posiciones características de ganancia de material, por medio de jaques dobles de la torre y aun de amenazas dobles a dos piezas simultáneamente, que no pueden defenderse entre sí. Observaremos un diagrama en el que no se ve fácilmente cómo podrá producirse el jaque doble de la torre. Se origina en el mismo una espléndida conjunción de *fourchette*, de doble de caballo y de doble de torre, que lleva a la ganancia inevitable de material.

La primera movida de las blancas es $T7T$, para evitar $T \times C$, jugada que dejaría a las negras con las mejores chances de victoria. La base de esta jugada de sacrificio finca en la amenaza de *fourchette* contra $T \times C$ por $P7A+$. La solución es así: 1. $T7T$, $P \times P$; 2. $T7R+$ (la jugada clave de las amenazas de jaque doble con la torre, que son muy usuales en la octava y séptima lí-

DIAGRAMA Nº 463



brían ganado material, pero mediante una trasposición de jugadas, que constituye uno de los sistemas típicos de lograr este objetivo, se soluciona el inconveniente.

Se juega 1. P × PA, C × P; 2. A × P+, R1 T; 3. D5 T, R1 C; 4. D × C, ganando el peón.

LAS PIEZAS ENCERRADAS (O COPADAS)

Una de las formas más usuales de ganar material es la copada de las piezas enemigas. Hay posiciones características de piezas encerradas que hemos visto reproducidas en los diagramas iniciales de este mismo capítulo, como ser: el 380, 381, 383, 384 y 385.

Todas estas posiciones son fáciles de producir y aun de provocar en el curso de una partida, y hay algunas celadas conocidas que llevan a situaciones de esa índole. Observemos algunas de las encerradas típicas de cada pieza, de acuerdo con su valor en el tablero. Veremos cómo a menudo se originan copadas de piezas por carecer éstas en absoluto de movilidad, y cómo se originan copadas, aun teniendo muchas jugadas posibles, por la acción dinámica de las piezas enemigas.

En algunos casos la pieza se pierde por la pobre acción de la misma, por el mal desarrollo del bando perdedor; en otros por la excelente disposición de las piezas adversarias que dominan, en forma directa o indirecta, todas las casillas donde la pieza podría ubicarse.

ENCERRADA DE DAMA

Por su extraordinaria acción la dama es una pieza difícil de copar, pero hay muchas posiciones clásicas en las que se gana material mediante el sacrificio de una pieza, para colocar a la dama en una posición de bloqueo.

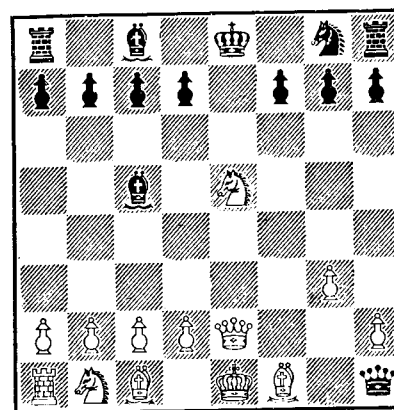
A lo largo de las partidas y ejemplos que hemos repasado con diversos fines el aficionado habrá observado ya varios ejemplos de copadas de dama. Agregaremos a continuación algunos más.

En el gambito de rey existen varias posiciones características de copada de la dama. Veamos una de ellas: 1. P4 R, P4 R; 2. P4 A R, A4 A; 3. C3 A D; A × C; 4. T × A, P × P; 5. P4 D, D5 T+ (se observará que las blancas permiten a las negras la ganancia de un peón con tal de poner a la dama adversaria en una posición característica de bloqueo); 6. P3 C, P × P; 7. T × P, D × P T; 8. D3 A (ahora la dama está muy comprometida. Si D5 T seguiría A5 C atacándola y capturándola, ya que no tiene donde huir sin caer; y asimismo no existe, por la mala acción de las piezas de su propio bando, ninguna jugada de contraataque), D × P; 9. A3 D y la dama está copada.

Otra posición interesante y muy similar a la que pusimos en el ejemplo 383 es la que se origina mediante las siguientes jugadas: 1. P4 R, P4 R; 2. P4 A R, A4 A; 3. C3 A R, C3 A D; 4. P × P, C × P (las negras

inician una combinación para ganar material que se ajusta al tema que estamos tratando. Entregan un caballo por un peón, para luego realizar una maniobra que les permita capturar la torre enemiga). 5. C × C, D5 T+; 6. P3 C, D × P R+; 7. D2 R, D × T.

DIAGRAMA Nº 464



Posición después de la jugada 7 del negro

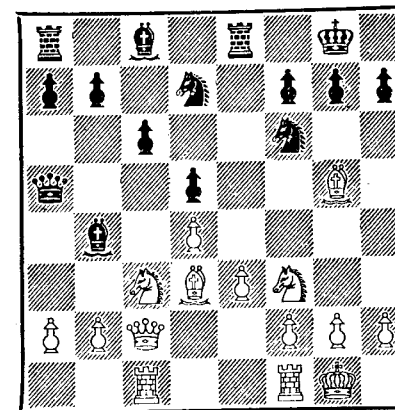
Es ésta una posición instructiva. El aficionado que grabe bien en su mente la posición típica de bloqueo de dama del diagrama 383, encontrará fácilmente la jugada de bloqueo que le permita encerrar la dama adversaria.

La mayoría de los jugadores se conformarían en este momento con la magnífica jugada de descubierto 8. C6 C+ y contra C2 R; 9. C × T, pero el caballo blanco quedaría sin retirada en 8 T y las negras, mediante una maniobra con el rey, lo capturarían. Vemos de paso otra posición característica de pieza encerrada.

La jugada justa es 8. C3 A+! descubierto, y preparando la maniobra de encerrada de la dama negra. La partida podría seguirse con 8., C2 R; 9. P4 D (atacando el alfil), A3 C; 10. A3 R, P3 D; 11. C D2 D, A5 C o A6 T; 12. O—O—O y la maniobra de encerrada de la dama

se ha coronado con el éxito. Ahora después de jugar A3 T o A × A, según sea el caso, las blancas ganan la dama.

DIAGRAMA Nº 465



Esta es una posición de la apertura del peón de la dama también bastante usual. Las negras juegan A × C y las blancas, no conociendo la posición característica de la ganancia de dama por medio del bloqueo de sus retiradas, jugarían P × A. Sin embargo, el peón de 2 T puede ser defendido indirectamente por la amenaza de encerrar la dama, jugando D × A, y contra D × P T, T1 T gana la dama. Vemos, en este caso tan simple, cómo la amenaza de ganar la dama defiende indirectamente una pieza aparentemente abandonada. Es decir, que son recursos defensivos dignos de ser conocidos, no tanto para ganar material, que a veces es difícil, sino para acrecer el número de posibilidades defensivas en una posición.

LAS TORRES ENCERRADAS

Tampoco son usuales las encerradas de torre, pero suelen producirse en los planteos, cuando se mantienen en su posición inicial, y un caballo desde 7 A, como en el caso del dia-

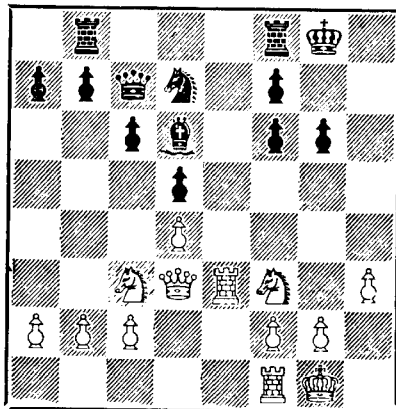
grama 384, o una dama en el caso del diagrama 382, y aun un peón, en el caso del diagrama 385, pueden atacarla. De todos esos casos el del caballo es más usual, ya que en el planteo más pronto anda en acción que la dama y mucho más que un peón, que es un tanto difícil ubicarlo en 7 C, antes que el adversario haya movilizado el caballo que bloquea la torre, como en todos los casos de esos diagramas.

Además de estas posiciones que generalmente se producen en el planteo o al iniciarse el medio juego, existen algunas copadas características de torre, pero casi todas ellas se producen por obstrucción de la acción de la pieza que la defiende. Una torre en séptima línea, generalmente está apoyada por otra torre que se encuentra atrás, o aun por un alfil en una diagonal, o una dama, ya en la columna o en la diagonal. Si se consigue colocar una pieza entremedio, aun entregándola, se puede llegar a quitar las retiradas a la torre y aun ganarla, o por lo menos, quedar con un saldo favorable en los cambios que se produzcan.

Veamos alguna posición:

En esta posición, las negras tratan de provocar una situación en la que

DIAGRAMA Nº 466
Negras: Grau



Biancas: Freitas

Posición después de la jugada 17 de las blancas

sea posible la encerrada de la torre blanca. Observaremos cómo se provoca una posición de ganancia de pieza, fácil de descubrir y llevar a feliz término para quien conozca estas posiciones típicas.

17., A5 A (sacando la torre de 3 R e invitando a que se ubique en 7 R, para realizar la maniobra de copada de la torre); 18. T7 R (una jugada que se hace sola en casi todas esas posiciones, y que el blanco ha efectuado rápidamente sin meditar en las intenciones del negro), D3 D (atacando la torre para provocar la jugada TR1R, que se efectúa rutinariamente en estas posiciones, y poder realizar la simple jugada de obstrucción que copará la torre blanca); 19. TR1R, C4R! (y la torre queda atacada por la dama mediante una jugada que ofende simultáneamente a la dama enemiga). Debe seguirse con P×C y las negras con D×T quedan con calidad de ventaja.

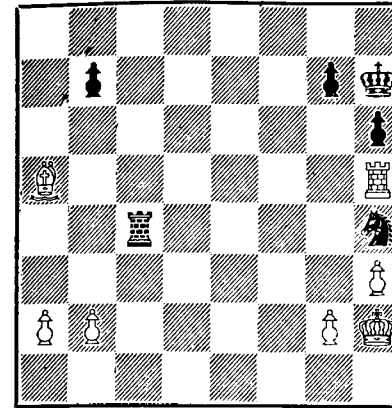
Existen algunas encerradas de torre con peones que no dejan de presentarse a menudo, aunque son menos comunes que en los casos del alfil, por ejemplo, que es la pieza más habitualmente encerrada por los mismos. Veamos los casos principales que suelen producirse.

Estos bloqueos de la torre habitualmente se producen en la quinta línea y en la banda del tablero. Generalmente la copada se origina por un avance de un peón que no se ha movido y al cual se adelanta dos pasos.

Por ejemplo:

En la posición del diagrama siguiente las fuerzas son similares y parece que la partida puede terminar empatada. Las negras están amenazando, sin embargo, P4C, encerrando la torre en una de las situaciones características que hemos mostrado. La torre debe salir de esa amenaza, pero surge ahora la jugada de sacri-

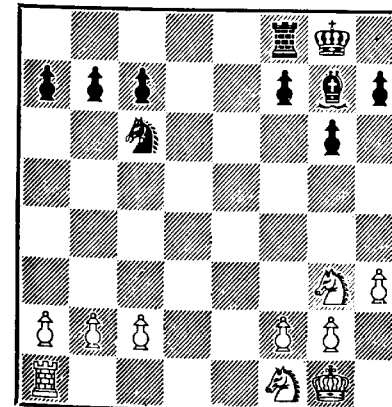
DIAGRAMA Nº 467



ficio para provocar una situación a la inversa. La amenaza del negro sugiere al blanco una maniobra similar y juega 1. T×C, T×T; 2. P4C (la jugada de copada. Hemos visto que en ambos casos las torres están en quinta y el peón avanza dos pasos. No podría acontecer esto estando el peón en tres, por cuanto desde la misma casilla tomaría la torre adversaria), P4T (para liberar la torre); 3. A1R o A8D, atacando la torre y ganándola.

Otra posición más o menos común de encerrar una torre se produce por medio de dos peones y un alfil cuando se entrega un peón, para luego con el alfil quitarle la retirada. Veamos:

DIAGRAMA Nº 468



En esta posición, por ejemplo, las negras pueden tomar el peón caballo, pero corren el riesgo de que el blanco, mediante T1C, recupere el peón y coloque una torre en séptima. Sin embargo, existe la posibilidad de crear una posición de encerrada con los dos peones de 2T y 2A y el alfil, dejando a la torre sin movimiento entre los mismos para luego atacarla y capturarla.

Juegan, pues, 1., A×P; 2. T1C, A5D!; 3. T×P, A3C y ya se ha creado la posición característica de la torre encerrada que más tarde será atacada por caballo desde 4T, y capturada, ganando por lo menos calidad.

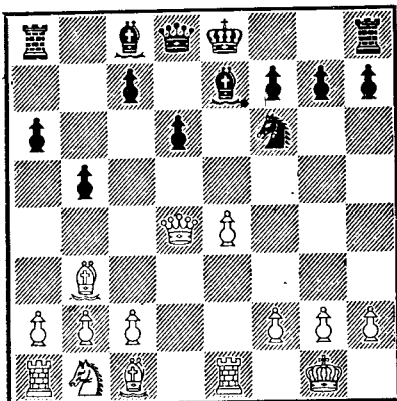
LOS ALFILES ENCERRADOS

Hemos dicho que el alfil es la pieza más comúnmente encerrada por los peones enemigos y hay una razón fundamental para ello. El alfil es la única pieza que marcha siempre por casillas del mismo color y los peones, puestos también en casillas de ese color, suelen quitarle las movidas posibles. Como pieza que en los planteos sale rápidamente a la lucha, puede ser perseguida con éxito por los peones, si alguno de éstos, en determinado momento, puede realizar una jugada de doble intención.

Algunos ejemplos aclararán lo manifestado. Primero pasaremos revista a alguna variante de planteo, como ser la famosa trampa de Tarrasch, del Ruy López, perfectamente típica y aleccionadora: 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. O—O, P3D; 6. T1R, A2R; 7. P4D, P4CD; 8. A3C, C×PD; 9. C×C, P×C; 10. D×P...

Esta es una posición característica de encerrada del alfil. Dicha pieza está bloqueada en sus retiradas por sus propias piezas (los peones de 2T y 2AD) y puede ser atacada econó-

DIAGRAMA Nº 469



Posición después de la jugada 10 de las blancas

micamente por el peón alfil dama adversario (la jugada de doble intención), especulando en la ganancia de tiempo que significa la situación de la dama enemiga, que puede ser atacada por el peón, que agredirá y cerrará el camino al alfil de 3 C.

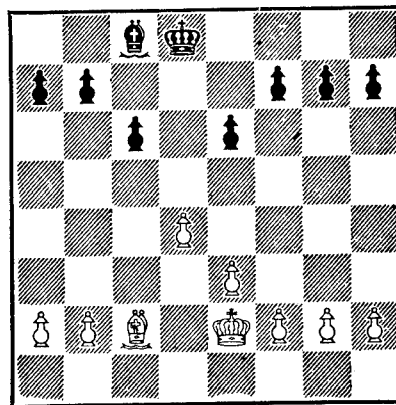
Los peones, como hemos dicho, ejercen un rol de extraordinaria importancia en la captura del alfil, y debe desconfiarse de aquellas posiciones en que el alfil no tiene retirada satisfactoria. En el caso anterior, el negro sólo ha especulado en la agresión sucesiva del peón que avanzaba. Veremos ahora una posición también característica y muy instructiva, en la que el blanco opera para encerrar el alfil.

En esta situación el alfil negro de 5 C está perdido si juegan las blancas. Esta pieza tiene una retirada si fuera atacada por el peón torre, ya que nada le impediría replegarse a 2 R. Entendido esto, el blanco trata de quitar las retiradas a esta pieza, y juega 1. P 5 A, dejando el alfil rodeado de piezas enemigas y cortándole la comunicación con su respectivo bando. Las negras no tienen cómo evitar la maniobra a base de P 3 T D y luego P 4 C D, que ganará el alfil a cambio de dos peones.

En el diagrama 471 hay una posición muy usual de final, y un ejemplo, no bonito, pero muy instructivo, ya que en muchas ocasiones los principiantes suelen incurrir en este tipo de pérdida de material por exceso de gula.

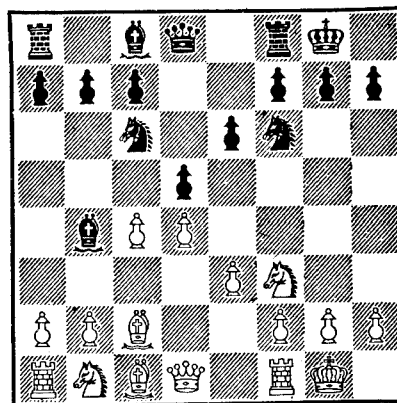
Las blancas observan un peón indefenso en 2 T y lo capturan, creyendo que no ha de poder ser copado el alfil y que, de serlo, el peón torre

DIAGRAMA Nº 471



rey llegaría a tiempo para libertarlo. Así 1. A x P, y las negras, mediante P 3 C, bloquean al temerario alfil. En busca del natural desahogo, el blanco juega 2. P 4 T R, a lo que sigue R 2 R; 3. P 5 T, R 3 A; 4. P x P, P x P; y el alfil está perdido.

DIAGRAMA Nº 470



Esta misma encerrada del alfil no sería posible si el rey negro hubiera estado, por ejemplo, en 2 A D en lugar de 1 D, o más lejos del peón perdido, ya que no sería posible evitar que, mediante la devolución del peón capturado, el blanco libertase su alfil y lo librase de la posición de bloqueo.

LAS ENCERRADAS DE CABALLO

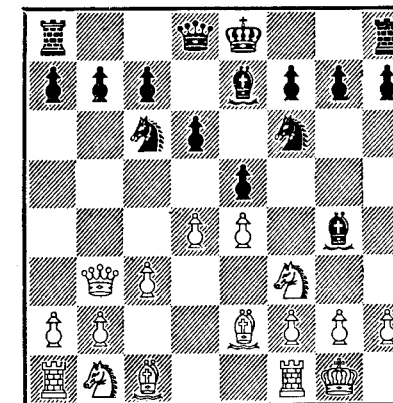
El caballo, al igual que el alfil, y asimismo en numerosas posiciones puede ser encerrado por los peones, por el alfil, la dama, y aun el rey. Es una de las piezas que más a menudo sufren los efectos de maniobras de esa índole y junto con el alfil es la pieza más accesible a todo plan de captura en todas las etapas del juego.

El tipo de bloqueo de peones, característico del alfil, no es muy común en el caballo, por cuanto, al disponer del recurso de saltar por encima de los peones propios y adversarios, es más difícil encerrarlo absolutamente. La forma de capturarlo es la de quitarle primero las casillas de huida, para luego atacarlo con otra pieza. Contra los ataques de la dama, y del alfil, en determinadas ocasiones, nada tiene que hacer. El rey en 2 C R, por ejemplo, ataca y captura el caballo de 8 T R, ya que lo ataca y le quita los saltos de retroceso o huida, como vimos en el diagrama 381. La dama en distintas posiciones puede encerrar al caballo y capturarlo como hemos también visto en algunos de los diagramas anteriores. Por ejemplo, una dama en 4 D o en 2 D quita todos los saltos y a la vez ataca a un caballo que esté ubicado en 1 D; lo mismo sucede en cualquier otra de las posiciones del caballo en la banda. Contra el caballo en 1 R la dama en 2 R o 4 R; contra el caballo en 5 T R la dama en 4 C R o 4 R; contra

el caballo en 7 T D la dama en 2 C D o en 2 D (en este caso se agrega la casilla 3 T D) y así sucesivamente.

El diagrama 410 muestra una posición en la que el blanco se enroca largo y captura más tarde el caballo de 8 T R, que está encerrado, ya que sus retiradas están tomadas por la dama y los peones adversarios.

DIAGRAMA Nº 472



En esta posición las blancas acaban de jugar D 3 C amenazando el peón de 2 C D. Para defenderlo las negras tienen para escoger varias movidas, pero optan equivocadamente por C 4 T, atacando a la vez la dama. Contra esto las blancas responden con D 4 T dando jaque doble, a lo que las negras, mediante C 3 A o P 3 A, obstruyen la acción de la dama sobre el rey y a la vez salvan la pieza. El primero de estos procedimientos es malo, pues con P 5 D se atacaría el caballo, que no podría retirarse por estar clavado, y contra el segundo, las blancas ganarían igualmente la pieza mediante P 4 C D, ya que, al avanzar el peón alfil, el negro habría restado la única retirada posible a su caballo, puesto que las otras casillas están tomadas por las piezas blancas.

El diagrama 331 del presente libro muestra un recurso ganador en una posición aparentemente igual, en la

que se llega a una bonita posición de caballo bloqueado. Reprodúzcase el diagrama y la solución comentada que lo acompaña, y se observará la profundidad de la maniobra prevista por las blancas, y cuyo éxito finca en la encerrada del caballo.

LOS DESCUBIERTOS

EL DESCUBIERTO COMO ELEMENTO DE GANANCIA DE MATERIAL

El descubierto es uno de los recursos más eficaces para ganar material, pero es indudablemente muy poco usual, ya que las posiciones que de este tipo se originan son raras y a menudo llevan a algo más que a ganancia de material. Los compositores de problemas han hecho del descubierto una de las bases de sus temas para poder crear muchas de las obras de arte que existen en la bibliografía del juego, y los creadores de finales igualmente han hecho del descubierto una de las más ricas vetas de su ingenio.

En la partida práctica el jaque descubierto o el ataque por medio de un descubierto a una pieza de mayor valor es poco usual y no constituye, como los dobles, una permanente base de preocupaciones. Tiene en cambio la ventaja de que, salvo en contadas ocasiones, el jaque descubierto implica la victoria o la ganancia de material suficiente como para pretenderla.

Cuando el descubierto es a la vez jaque, es generalmente un doble dado con dos piezas distintas, y en esta forma es casi imposible neutralizar ambas amenazas. Hemos visto en el transcurso de este libro muchas partidas y muchos diagramas que ofrecen posiciones en las que se da mate, o en las que se gana material mediante el jaque descubierto. Rogamos al aficionado que examine nuevamente los diagramas que se-

ñalaremos, para que se compenetre de la extraordinaria eficacia de esta maniobra para definir partidas y comprenda su incuestionable importancia para ganar material.

Hemos dicho que es muy difícil que una posición de descubierto se presente en el transcurso de una partida espontáneamente y que no es fácil por lo tanto aplicar lo que señalaremos en el transcurso de la partida viva; pero lo que es cierto es que, a menudo, mediante sacrificios, pueden alcanzarse posiciones de descubierto que involucren importantes ganancias de material.

Los descubiertos se producen siempre por la acción de una pieza que no se mueve. En el descubierto la jugada tiene un peligro extraordinario, ya que siendo la pieza inmóvil la que ataca la pieza que uno mueve para dar el descubierto, goza de gran libertad de movimiento y puede ir a una sucesión de sitios, y en todos ellos la amenaza directa de la pieza inmóvil subsiste. Veamos algunos diagramas publicados anteriormente, que aclararán lo manifestado.

El diagrama 110 muestra una posición de descubierto sin jaque, con el solo propósito de clavar una pieza. Se observará que las negras amenazan un mate que parece indefendible, pero que las blancas pueden evitar jugando 1. D 8 T +, R 2 D, y 2. A 1 D o A 3 D, clavando la dama mediante un descubierto que se resuelve, así, en ganancia de material.

El diagrama 131, que está en la página 63, constituye un bonito ejemplo de recurso ganador a base de descubierto. Para lograr la victoria, como bien lo explica el texto que está al pie del diagrama, primero se entrega la dama y luego se da el jaque descubierto con el peón, para coronar dama después de ganar una torre.

El diagrama 148 de la página 87 muestra un mate dado por medio de un descubierto y en él se observa cómo la pieza que se mueve para dar el jaque descubierto quita las retiradas al rey enemigo. En el diagrama 152 de la página 88, igualmente el descubierto es el eje de la victoria. Las blancas juegan A 6 C, dando un descubierto a la dama enemiga con la dama, lo que equivaldría a un cambio, pero amenazando a la vez un mate por medio de un jaque con descubierto. Igualmente los diagramas 159, 160 y 161 de las páginas 91 y 92 muestran posiciones en las que se llega al mate (y se pudo llegar en algunos casos sólo a ganancia de material, de haber jugado mejor el perdidoso) mediante el formidable recurso del descubierto.

Muchos más son los diagramas en que el mate se produjo por descubierto, pero ahora nos interesa el descubierto como base de ganancia de material solamente, y el diagrama 293 es un ejemplo típico de ganancia mediante un jaque descubierto. En él se observa cómo siguió la partida y se ve que el oportuno jaque de A × P después de 1. D 5 A, P 5 C; 2. P × P, dio lugar a la ganancia de la dama a cambio del alfil y peón, o sea de 10 a cambio de 4 y ½. En la pág. 138 el diagrama 294 da otro ejemplo de ganancia de material mediante una corta combinación entre-ando un peón, que sólo tiene por base dar en cierto momento un jaque doble con descubierto. Se observará que en estos casos la pieza que da el jaque es la que se mueve, en lugar de ser la pieza estática, como sucede frecuentemente en los descubiertos.

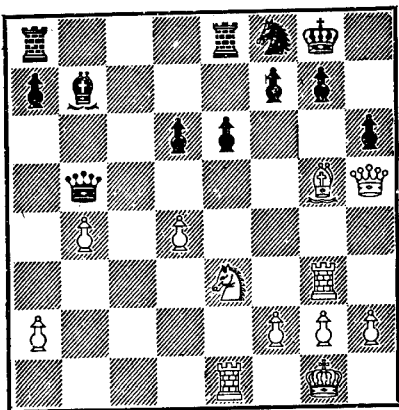
En algunas aperturas se presentan celadas a base de jaques descubiertos, que pueden dar la victoria. En la defensa Petroff se puede originar la siguiente variante: 1. P 4 R, P 4 R; 2. C 3 A R, C 3 A R (esta jugada es la que da origen a la defensa

precitada); 3. C × P, C × P; 4. D 2 R, P 4 D (esta jugada es un error que cuesta una pieza, o por lo menos un peón. Lo mejor es también D 2 R, para seguir contra D × C, con P 3 D); 5. P 3 D, C 3 A R; 6. C 6 A + descubierto, ganando la dama. Si para evitar esto el negro juega 5., D 2 R; seguiría, 6. P × C, D × C; 7. P × P, ganando un peón.

En la Defensa Francesa, después de las jugadas 1. P 4 R, P 3 R; 2. P 4 D, P 4 D; 3. C 3 A D, C 3 A R; 4. A 3 D, P × P; 5. C × P, C × C; no es posible jugar D × P D, a causa de A 5 C con jaque descubierto, ya que la dama queda atacando a la dama enemiga y la gana.

Vemos así que el jaque descubierto o las amenazas de descubierto se dividen en dos categorías, las que originan la ganancia material mediante la pieza que descubre, o mediante la pieza que queda descubierta. En el caso de la Petroff, hemos visto que el jaque lo da la pieza descubierta, y la pieza que descubre el caballo en ese caso, gana la dama. En la Francesa vemos que el jaque lo da la pieza que descubre y la pieza descubierta gana la dama enemiga. En ambos el peligro es exactamente igual y muy difícil de contrarrestar. Cuando se consigue que el jaque sea simultáneo, en lugar de ganar piezas, muchas veces se da mate, como en el caso del diagrama N° 133 de la partida 10, que está en la página 66.

En la partida jugada por el malogrado maestro mejicano Torre contra el doctor Emanuel Lasker en el torneo de Moscú, de 1925, se llegó a la posición del texto, que Torre provocó mediante una admirable serie de maniobras preliminares. Ahora, especulando en una posición típica de jaque descubierto y con tal de conseguirla, sacrifica la propia dama y se asegura ganancia de material. Veamos: 25. A 6 A !; D × D (única

DIAGRAMA Nº 473
Negras: Lasker

Blancas: Torre

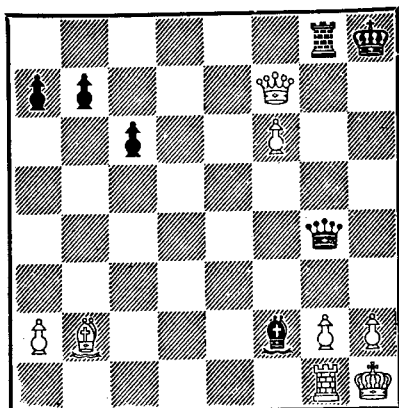
Posición después de la jugada 24 del negro

para no perder la dama. Torre había colocado la dama adversaria en esta posición falta de apoyo, para hacer forzosa esta jugada y poder llevar a término su maniobra ganadora); 26. T×P+, R1T; 27. T×P+d, R1C; 28. T7C+, R1T; 29. T×A+d, R1C; 30. T7C+, R1T; 31. T5C+d, R2T; 32. T×D, R3C; 33. T3T, R×A; 34. T×PT+, R4C; 35. T3T, y la partida fue ganada por las blancas en la jugada 43. La ventaja de material es clara, y ha sido conquistada mediante sucesivos jaques descubiertos. Las blancas entregaron la dama y el alfil, para ganar a su vez una dama, un alfil y tres peones.

Es ésta también una posición instructiva de una partida jugada por Harrwitz, que tiene muchos puntos de contacto en su idea medular con la combinación del diagrama 131, y con muchas otras que se realizan en ajedrez.

La posición es apremiante. Se observará que las negras están amenazando A×T seguido de D×PC mate, y que las defensas directas de estas amenazas no son fáciles. Contra la agresión directa a la torre de parte del alfil no queda el siempre cómodo recurso de la retirada, por

cuanto la torre defiende el mate en 7C. No es posible dejarla sin perder calidad. Debe, por lo tanto, buscarse una maniobra a base de contraataque, y esto hace que la idea de la combinación aparezca en el cerebro de cualquier ajedrecista que comprenda algo del juego y que haya observado las características de la posición blanca.

DIAGRAMA Nº 474
Negras: N. N.

Blancas: Harrwitz

Dos son los planes a desarrollar. Uno pasivo, a base de 1. P3T para contraatacar una pieza de mayor valor, tratando de sacarla de su posición, desde la cual amenaza el mate que hemos visto y evita un posible jaque de la dama blanca en 4T. A esto seguiría D4C y las blancas podrían proseguir con A1A para forzar casi materialmente el cambio de damas, lo que originaría un final laborioso, si bien la ventaja seguiría perteneciendo a las blancas, ya que al cambiar las damas, por ejemplo en 3C, habría desaparecido la posición característica de mate, y la torre atacada, por medio del procedimiento indirecto que hemos detallado, habría sido salvada.

Pero como en todas las ocasiones el jugador debe considerar primero las amenazas enemigas y después las

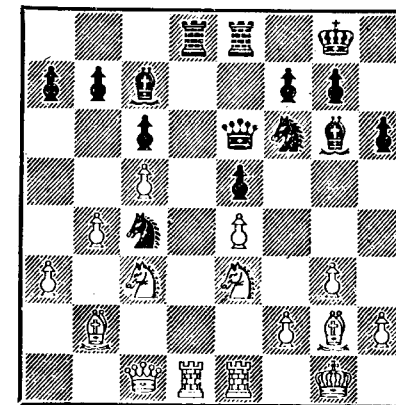
propias posibilidades, el blanco debe haber observado un detalle interesante. Existe una posición probable de jaque descubierto, ya que el rey negro y el alfil blanco están en una misma diagonal y sólo hay un peón blanco entremedio. Depende, pues, sólo de la voluntad del blanco hacer que ese peón (que no está contenido por una pieza enemiga) se mueva, dando lugar al jaque descubierto, que sabemos tan terrible, pero existe el eventual obstáculo de una pieza del propio bando, la dama, que impide el avance.

Surge entonces la necesidad de sacar la dama para hacer posible la meditada maniobra formidable del descubierto, y el problema es saber dónde debe colocarse la dama. La jugada sería D×T+ si las negras no dispusieran del recurso de retomar con el rey, y entonces convendría poner la dama en un cuadro que luego permitiera avanzar el peón atacando la torre, y amenazando coronarse. Hay una razón y es tratar de evitar que, por ejemplo, para realizar una jugada apremiante, contra D×P, las negras sigan con A5D, anulando la acción indirecta del alfil mediante la interposición de una pieza que tiene función coincidente. Quizá ganara también ese procedimiento, pero siempre el jugador debe estar desconforme con lo que ve, y tratar, en lo posible, de buscar algo más energético.

Clara aparece entonces la jugada D8R!, entregando la dama para luego avanzar el peón con jaque, ganar la torre y acrecer nuevamente el material mediante la coronación del peón en dama.

El final se gana, pues, en la siguiente forma: 1. D8R, T×D; 2. P7A+ descubierto, R2T; 3. P×T (D) y las blancas no sólo han ganado una torre a cambio de un peón, sino que amenazan D8T+, ganando rápidamente.

Otro tipo de ganancia de material por amenaza descubierta es la del diagrama 475. En esta posición no se da jaque, pero se mueve una pieza atacando otras adversarias y se descubre la acción de la dama sobre otra pieza enemiga.

DIAGRAMA Nº 475
Negras: Villegas

Blancas: Reti

Posición después de la jugada 21 de las negras

En esta posición, Villegas acaba de jugar, contra 21. P5A, C5A. Las blancas, especulando en la posible obstrucción de la acción defensiva de la dama negra sobre el caballo de 5A y a la vez atacando directamente el alfil enemigo, jugaron 22. C(3A)5D!

El ejemplo es interesante por cuanto combina la amenaza de descubierto sin jaque con la obstrucción, tema que trataremos más tarde y que consiste en anular la acción de una pieza sobre otra. La partida siguió así: 22., C×C3R; 23. C×A, y Villegas optó por entregar la dama por dos piezas menores, produciéndose la siguiente simplificación, que dio ventaja de material para el blanco: 23., T×T; 24. T×T, C×T; 25. C×D, C×A; 26. D×C, T×C, y las blancas han perdido 17 y ½ (un caballo 3, dos torres 11 y un alfil 3 y ½) contra 19

de las negras (a saber, una dama 10, una torre 5 y $\frac{1}{2}$ y un alfil 3 $\frac{1}{2}$).

Mejor que la simplificación buscada por las negras era, simplemente, 22. P × C, pero las blancas, después de 23. P × P y cuando la dama negra se retirara, quedarían con un peón de ventaja, jugando D × C.

LA CLAVADA Y EL SOSTEN

LA CLAVADA COMO ELEMENTO DE GANANCIA DE MATERIAL

El aspecto más interesante de la ganancia de material está, sin duda, en la clavada de una pieza, y el más instructivo en el sostén, que puede ser sin clavada. En todos estos casos el sistema es instructivo, tanto como elemento para ganar material como para evitar la pérdida del mismo.

La clavada es el elemento vistoso del ajedrez. Consiste, como hemos visto, en agredir una pieza que queda inmovilizada, ya por quedar en jaque el adversario si trata de movilizarla, o ya porque se tomaría una pieza de gran valor si aquella se moviera.

Cuando se clava una pieza que no tiene recursos para ser apoyada, ésta se captura en forma simple, pero cuando ésta, no pudiendo movilizar-se, puede ser apoyada constantemente a medida que se la ataca, se produce la posición de sostén, inherente a todas las situaciones de ganancia compleja de piezas.

El sostén es mucho más habitual e instructivo en los casos en que la pieza no está clavada, sino inmovilizada; pero de esto nos ocuparemos más tarde. Ahora estudiaremos situaciones de clavadas de piezas, para ver cómo se explotan esas situaciones para ganar material.

En este mismo capítulo hemos estudiado cómo se defienden las piezas agredidas y hemos visto en los ejemplos de los diagramas 398, 399, 400 y

401 de las páginas 192 y 193, ejemplos de esta índole, en que la clavada de la pieza agresora constituye un recurso defensivo, ya por quedar en jaque el adversario, como en el caso de los diagramas 398 y 401, ya por quedar indefensa una pieza de mayor valor, como en el ejemplo 399, como así también por amenazar un mate, lo que clava automáticamente a la pieza agresora, en el ejemplo 400.

Analizaremos ahora estos recursos a la inversa, concordantes con el fin de ganar material, y veremos cómo se llega a posiciones de clavada.

Explotar una posición natural de clavada de pieza es bien fácil, y rutinariamente, subconscientemente, todo aficionado sabe hacerlo más o menos bien cuando se trata de clavadas mediatas, pero ya es más difícil para ellos provocar situaciones de esa índole, factor que en muchas posiciones es un medio para llegar a posiciones favorables.

Es decir, se especula en una eventual clavada para realizar jugadas que sin este recurso serían imposibles y que suelen llevar a situaciones de apertura favorables. En otras ocasiones se provoca la clavada de una pieza para realizar una combinación. En síntesis, que la clavada es uno de los más interesantes recursos que brinda el ajedrez para los detalles tácticos.

En algunas aperturas, como la Ruy López, y en ciertas variantes de la Peón Dama, se realizan algunas jugadas que tienen por base estratégica fundamental la clavada de una de las piezas que sostienen una posición, para restar la acción de la misma. Vemos cómo se identifica en casi todos los casos la clavada con el sostén.

La clavada se produce cuando una misma pieza, como ser la dama, la torre o el alfil —ya que el caballo no puede clavar nunca a otra pieza

por cuanto su acción no rebasa los límites de la casilla que ataca—, se pone en una columna o diagonal de acuerdo con su marcha y ataca una pieza que no puede retirarse por quedar en jaque, o por estar atrás otras piezas de mayor valor.

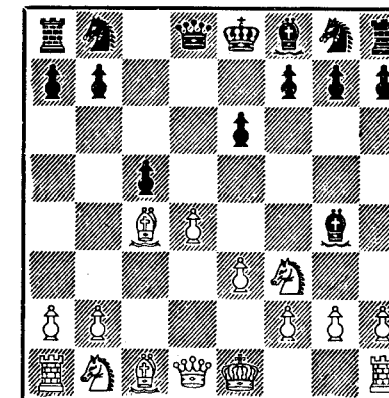
En el transcurso de las páginas anteriores hemos visto muchas situaciones en las que la clavada es el eje de la lucha. Recordamos al pasar el diagrama 287, donde las negras en su análisis defectuoso omiten una réplica enemiga sacrificando una pieza, especulando en la clavada del peón de 3 R por la amenaza de D × A mate. El diagrama 288, de la página 124, muestra una combinación sacrificando una pieza especulando que si P × P, seguiría D × P+, entregando la dama para dar mate. Esto hace que el peón que puede capturar el caballo esté clavado, y vemos aquí la clavada, si no como elemento de ganancia de material, como elemento de combinación que puede llevar al mate, que es, en síntesis, el fin supremo.

El diagrama 296 permite llegar a un empate por ahogado por medio de la clavada de la dama. El diagrama 310 es muy característico y sumamente instructivo. Es el *summum* de eficacia de una clavada. Se ve cómo un alfil solo puede empatar contra dos torres por el magnífico recurso de la clavada. El diagrama 325 muestra una posición típica de clavada que se salva mediante un ataque al sostén insuficiente, tema que ya hemos esbozado en anteriores páginas y que trataremos más ampliamente. En el diagrama 342 de la partida Capablanca-Saemisch, el primero comete un garrafal error y pierde una pieza por no observar la elemental clavada que realiza su adversario.

Hay otros diagramas también aleccionadores: el N° 344 muestra una combinación falsa especulando en

DIAGRAMA N° 476

Negras: Gunsberg



Blancas: Atkins

Posición después de la jugada 5 de las negras

una clavada de la dama. El N° 345 igualmente prueba cómo una situación de clavada anula un sinnúmero de combinaciones del bando opuesto. El N° 374 de este mismo capítulo, en algunas de sus variantes, como ser 1. T 4 R, muestra la clavada como recurso de ganancia de material, lo mismo que los diagramas 376, 377 y 379.

Veremos ahora algunas posiciones características de clavadas que llevan a ganancia de material y otras que son insuficientes:

En el diagrama N° 476 no existe la posición de clavada, pero la situación característica del ala de la dama sin el natural apoyo del alfil sugiere al blanco el plan que ha de llevar rápidamente a la ganancia de material.

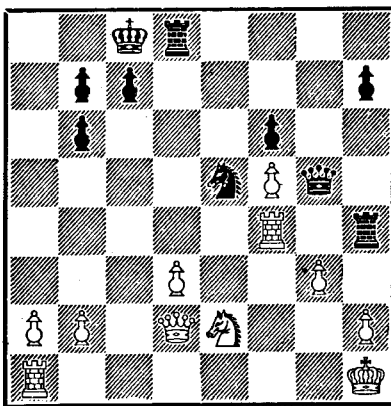
La diagonal 4 T D - 8 R es la base de la clavada, y se observa que dando un jaque, el negro debe cubrir, quedando automáticamente clavada la pieza que cubre. El mencionado jaque puede darse con la dama o con el alfil, y para un principiante será indistinto; pero el que medite observará rápidamente un detalle que le inclinará a dar el jaque con la dama. Este detalle radica en el he-

cho de que el C blanco de 3 A R está también clavado, y que para cooperar en la acción que sobre algunas casillas de esta diagonal (6 A D y 7 D) se va a realizar, es indudablemente indispensable la acción del caballo.

Juega, pues, 6. D 4 T + para clavar una pieza enemiga y desclavando a su vez una pieza propia. El negro no puede jugar D 2 D a causa de A 5 C, seguido, si C 3 A D, de C 5 R atacando a la dama y el alfil, manteniendo la formidable presión sobre la pieza clavada.

La partida siguió así: 6. D 4 T +, C 2 D; 7. C 5 R, A 4 A; 8. C × C, D × C; 9. A 5 C, clavando la dama y ganándola a cambio del alfil.

DIAGRAMA Nº 477
Negras: V. F. Coria



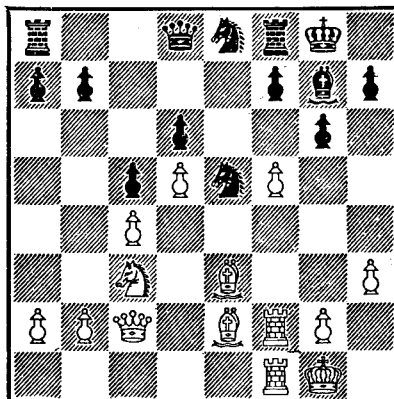
Blancas: R. Grau
Posición después de la jugada 18 de las negras

En esta posición las blancas están peor por la situación de la torre clavada en 4 A R, ya que si se retira se perdería la dama de 2 D. Las negras han jugado T 5 T, a lo que las blancas han contestado P 3 C, defendiendo la torre y atacando la torre enemiga.

Especulando en la posición de la torre clavada, las negras idean una combinación simple y bonita jugando 19. T × P T +, R × T; 20. C 6 A,

dando jaque doble, ya que el caballo no puede ser capturado por estar clavada la pieza que podría hacerlo.

DIAGRAMA Nº 478
Negras: Rivas Costa



Blancas: Trompewsky
Posición después de la jugada 17 de las negras

Esta partida muestra un instructivo ejemplo de clavada provocada hábilmente por el blanco, especulando en el insuficiente sostén adversario, tema que luego trataremos. Las blancas tienen sus dos torres actuando en la columna alfil rey, y esto les sugiere la combinación que sigue, ya que a ello se une la acción del alfil dama que actúa sobre los cuadros negros del flanco rey enemigo, un tanto debilitado.

El blanco jugó 18. P 6 A, entregando el peón, pero explotando la eventual clavada de caballo, que se ubicará en el cuadro 3 A R, mediante la acción de un alfil en 5 C R que indirectamente actuará sobre la dama de 1 D. Las negras siguieron 18., A 1 T, a lo que el blanco jugó 19. A 6 T, obligando a realizar la jugada que las negras pretendieron evitar al rehusar la oferta del peón enemigo. Las negras jugaron 19., A × P; y las blancas eliminaron el alfil mediante un sacrificio de calidad para colocar una pieza en 6 A que pudiera ser atacada

por el alfil desde 5 C, por vía incidente, jugando 20. T × A. Siguió 20., C × T; 21. A 5 C, clavándole el caballo. Ahora se inicia un procedimiento de sostén que resulta insuficiente ante la eficacia de la clavada del alfil, que obliga a la dama adversaria a permanecer en la posición de clavada para no perder inmediatamente la pieza.

Debe defenderse el caballo, y la defensa natural y única que se observa es 21., C (4 R) 2 D apoyando la pieza atacada e iniciando la maniobra de sostén. Las blancas intensifican la presión sobre la pieza clavada jugando 22. C 4 R, atacando con una tercera pieza al caballo, que sólo puede ser defendido con las dos que ahora lo apoyan. La pieza está perdida: la partida siguió 22., D 2 R; 23. T × C, D 4 R (si C × T, 24. A × C, D 1 R; 25. D 2 D, D × C; 26. D 6 T, D 5 D +; 27. A × D, etcétera); 24. T × P D, etc.

En algunas aperturas se producen situaciones interesantes de clavadas. La clavada más simple es la que se produce en casi todas las ocasiones cuando se efectúa A 5 C R, fijando el caballo rey cuando la dama está en 1 D, y como, por ejemplo, en la Ruy López, cuando se juega A 5 C D. En todos estos casos la clavada tiene importancia relativa, pero debe ser considerada atentamente.

En la apertura del peón de la dama se produce la siguiente celada, muy interesante, aun cuando muchos jugadores al llegar a esa posición no saben que podrían realizar una combinación muy bonita. Veamos: 1. P 4 D, P 4 D; 2. C 3 A R, C 3 A R; 3. P 4 A D, P 3 R; 4. A 5 C, C D 2 D.

Esta es una posición muy común. El blanco ha clavado el caballo de 3 A R para vulnerar el peón dama y ahora podría capturarlo, pero el negro cuenta con un recurso que también lleva a una clavada, con el

que gana material. Por ejemplo, si el blanco se encela con la debilidad del peón dama, jugando 5. P × P, seguiría P × P; 6. C × P (especulando en la clavada del caballo), C × C (entregando la dama para desembarazarse de la clavada y poder realizar una combinación especulando en la debilidad de la diagonal 4 T D - 8 R); 7. A × D, A 5 C +; 8. D 2 D, única, lo que provoca una situación de pieza clavada a pesar de actuar ambas en forma coincidente —se atacan entre sí— y por estar el alfil defendido por el caballo se puede seguir A × D + o simplemente R × A, ya que la dama no puede substraerse a la amenaza.

Este es un caso en que la clavada inicial ha fracasado por otros detalles estratégicos importantes, y es toda una advertencia para quienes deseen especular con estas posiciones características. Veamos ahora posiciones en que el sostén es la base medular del juego.

EL SOSTEN CON O SIN CLAVADA

El sostén es la médula misma de la estrategia del ajedrez en lo que respecta a la ganancia o a los cambios de piezas. Generalmente, en todas las posiciones las piezas que se ubican en una casilla están sostenidas; más, deben estarlo constantemente, para evitar contingencias desagradables.

Cuando la retirada de una pieza es posible, el sostén tiene relativa importancia, pero en los casos de las piezas clavadas, como hemos visto en distintas oportunidades en el capítulo anterior, el sostén es la base del éxito y de la defensa.

No es fácil considerar cuándo una pieza está convenientemente sostenida, y cuándo podrá ser convenientemente defendida. La práctica ha allanado esa deficiencia de los textos, y los jugadores, en la mayoría

de los casos empíricamente o realizando laboriosos trabajos de cálculo y análisis, llegan a conclusiones a este respecto, pero no es difícil establecer un principio general que allane esas dificultades.

Eduardo Lasker, al tocar este tema, establece el siguiente principio general: *En toda combinación que incluya un número de cambios en una casilla determinada debe tenerse en cuenta el número de piezas atacantes y defensivas y comparar sus valores relativos.*

En tales posiciones pueden producirse dos casos:

1º En los sucesivos cambios puede llegarse, en cierto momento, a una situación de desnivel absoluto de material. (Llamamos desnivel absoluto a la ventaja obtenida por el que acaba de jugar, por el que ha comido último, y cuando la suma de todas las piezas capturadas por él es mayor que la suma de piezas perdidas, incluyendo en ellas la última que ha movido, la cual, en tal posición, puede ser capturada).

2º En los sucesivos cambios no se produce nunca tal desnivel de fuerzas.

Ahora bien:

Una pieza está debidamente defendida o sostenida si la primera ventaja absoluta derivada de los cambios se produce a favor del que defiende.

Si en los sucesivos cambios no se produce desnivel, está bien sostenida si la cantidad de piezas defensoras no es menor que la de las atacantes.

Por lo contrario:

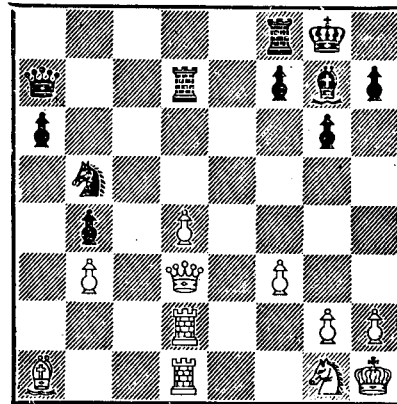
Una pieza no está bien sostenida si la primera ventaja absoluta derivada de los cambios se produce a favor del atacante, y en caso de no producirse ventaja absoluta, esto ocurre si el número de piezas atacantes es mayor que el número de piezas defensoras.

De este principio se deriva esta regla: siendo necesario que en estas situaciones no se produzca nunca una ventaja absoluta a favor del contrario, los cambios deben efectuarse en orden inverso al valor de las piezas. Y por lo tanto es necesario que, en todos los casos, las piezas que se capturen primero sean las menores.

PIEZA MAL DEFENDIDA

En los cambios que se produzcan después de C o A × P, el blanco deberá capturar con una pieza de mayor valor que alguna adversaria que lo acecha.

DIAGRAMA Nº 479



Ej.: 1., C × P; 2. A × C, A × A; 3. D × A, T × D; 4. T × T. Si la dama hubiera estado atrás de las torres, el peón no hubiera podido ser capturado.

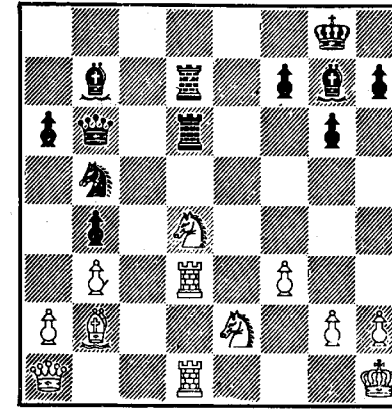
PIEZA DEFICIENTEMENTE DEFENDIDA

En los sucesivos cambios y siempre que se tome con la pieza de menor valor, no se produce ningún desnivel parcial ni absoluto. El número de piezas que apoyan el caballo de

4D es igual al número de piezas atacantes.

zón es clara, ya que todas las piezas blancas convergen en ese punto y las negras también.

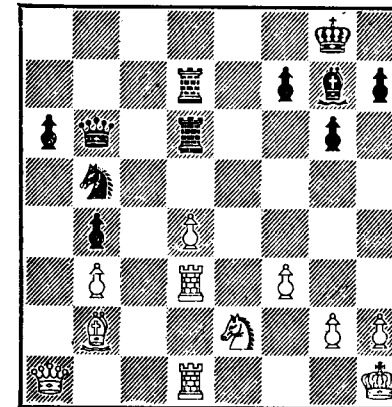
DIAGRAMA Nº 480



PIEZA MUY BIEN DEFENDIDA

Esta pieza no puede capturarse sin perder material. La apoyan cinco piezas del mismo valor que las,

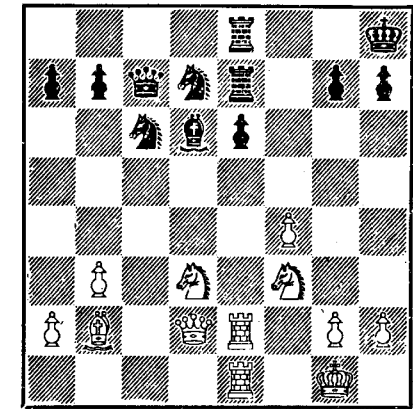
DIAGRAMA Nº 481



adversarias y en ningún momento las de mayor valor traban la acción de las otras.

En esta posición las fuerzas blancas y las fuerzas negras coinciden en un mismo plan. Las blancas tratan de impedir la jugada P4R y las negras tratan de ejecutarla. La ra-

DIAGRAMA Nº 482



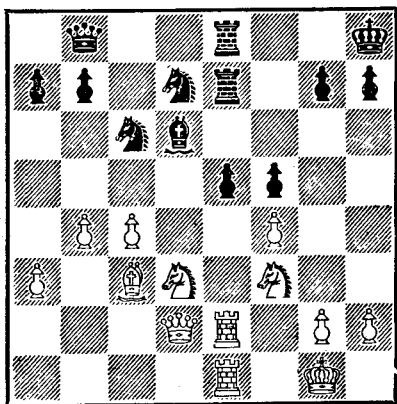
Si no existiera el principio general antes esbozado, sería difícil para el principiante, por simple análisis, llegar a saber si la jugada P4R de las negras es posible, pero mediante la aplicación del principio anterior se verá que no. El razonamiento a emplear no debe ser el siguiente «yo avanzo el peón y entonces me contesta el blanco P × P, a lo que yo contesto C × P y luego contra C × C yo sigo con C × C, y si me replica C × C, entonces A × C, a lo que me puede replicar T × A, pero entonces yo» etc., etc., hasta llegar a la simplificación total.

Esto es agotador y en algunas ocasiones imposible de realizar, ya que al ir a ejecutar los cambios se olvida el jugador de cómo se inician los mismos. Mucho más simple es el siguiente razonamiento: «yo tengo seis piezas que apoyan ese avance: dos caballos, un alfil, dos torres y la dama, y mi adversario lo impide con un peón, dos caballos, un alfil y dos torres.

Hay, pues, tantas piezas que atacan como piezas que defienden y hay piezas del mismo valor en ambos lados. Como para tomar una pieza

es necesario que haya más piezas que atacan que piezas que defienden, o por lo menos que esté defendida por piezas de mayor valor que las que atacan, el avance es bueno y el peón no puede perderse.

DIAGRAMA Nº 483



Esta es una posición muy parecida a la anterior. Las negras acaban de jugar P 4 R confiadas en el sostén suficiente, ya que hay seis piezas que apoyan ese avance contra seis piezas que lo evitan.

Sin embargo, surge ahora una de las complicaciones de sostén de una pieza: la posibilidad de atacar una pieza del sostén con otra de menor valor, y obligarla a retirarse, o en algunos casos, la de cambiar una pieza del sostén por otra del mismo valor que nada tenga que hacer con la acción central de la partida.

En la posición que comentamos, si las blancas juegan P x P se llega a una simplificación igual a la comentada anteriormente, y nada se ha ganado, pero si el blanco estudia la posición observará algunos detalles muy interesantes, que permiten pretender la ganancia de material.

Dos de las piezas que realizan el sostén, el caballo de 3 A D y el alfil de 3 D, pueden ser atacadas por peones, y obligadas, por lo tanto, a mo-

verse. Generalmente es mejor atacar el caballo, ya que esta pieza no puede moverse nunca manteniendo su acción sobre los mismos puntos; en cambio el alfil puede retirarse en forma de presionar sobre las mismas casillas en que actuaba antes de la agresión.

A simple vista esto es lo mejor, y mediante P 5 C, atacando al caballo, las blancas pueden ganar un peón. Contra 1. P 5 C seguiría C 5 D (obstruyendo con el caballo la acción del alfil, ya que si C 1 D seguiría P x P, ganando el peón sin riesgos, por cuanto serían entonces seis las piezas agresoras contra cinco defensoras. Igualmente malo sería, P 5 R, haciendo la «fourchette», por P x C y contra P x C, P x C, seguido, si P x T, de P x T (D) + ganando una pieza); 2. A x C, P x A; 3. T x T, T x T; 4. T x T, A x T; 5. C x P, A x P; 6. C x P ganando un peón.

Sin embargo, hay algo mejor todavía y que hace evidente que nunca debe conformarse el jugador con la primera impresión de una posición. Hemos visto que el alfil de 3 D ejerce en la combinación anterior un rol muy importante, por cuanto, cuando se origina el cambio de torres de la jugada 3, apoya la de 2 D y evita la pérdida de la misma.

Esto permite considerar este plan, pero con una jugada intermedia muy importante, jugando primero 1. P 5 A! (desalojando el alfil de la defensa de la T), A 2 A; 2. P 5 C, C 1 D (si ahora 2., C 5 D se perdería la pieza después de 3. A x C, ya que si 3., P 5 R seguiría 4. C 4 T; y si 2., P 5 R, mediante 3. P x C se ganaría una pieza después de 3., P x C; 4. P x C, P x T; 5. P x T (D) + etcétera); 3. C x P ganando el peón.

Hágase el análisis sacando el peón blanco de 4 A R en esta misma posición, después de 2., C 1 D; y se observará un detalle aleccionador.

El negro igualmente perdería el peón por la posición del caballo de 1 D vulnerado por una pieza blanca que no es necesaria para la simplificación central, la dama, y defendido por tres piezas ahora, pero tres piezas que son necesarias para defender el peón central.

Seguiría en este caso 3. C x P, C x C; 4. C x C, A x C; 5. A x A, T x A; 6. T x T, T x T; 7. T x T, D x T; y ahora el caballo está indefenso y seguiría D x C mate. Vemos aquí un detalle interesante que permite establecer un nuevo principio general complementario del anterior.

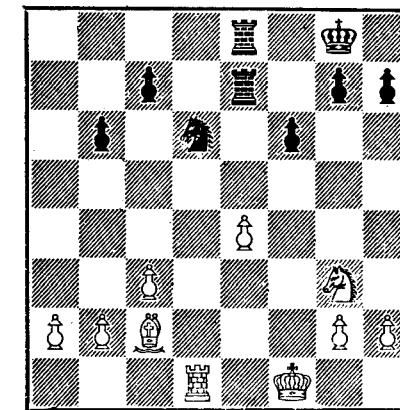
Las piezas que actúan en una posición de sostén no deben a la vez ejercer acción defensiva con respecto a otra pieza que puede ser vulnerada por el adversario, sin restar fuerzas a su agresión al punto sostenido. Una pieza que ejerce ese doble rol debe considerarse al hacer la suma de valores defensivos, pues llegará un momento en que inevitablemente deberá renunciar a uno de sus dos roles.

Hemos visto un instructivo procedimiento para jugar en las posiciones de sostén, y hemos visto los riesgos que existen cuando las piezas del sostén pueden ser agredidas y desalojadas por otras piezas adversarias. Veremos ahora algunos otros ejemplos de sostén para dar fin a este instructivo tema.

Este es un ejemplo que da Eduardo Lasker, y que muestra una posición de peón atacado por tres piezas y defendido por dos, que no puede ser capturado por no ajustarse la posición al principio general antes establecido. Las piezas que atacan son de mayor valor que las que defienden, y para tomar el peón las negras deberán perder calidad, por ejemplo: 1., C x P; 2. C x C, T x C; 3. A x T, T x A; y se ha perdido calidad. Repetimos, pues,

que en todos los momentos de los cambios la pieza que captura debe ser de menor valor o de igual valor que la adversaria que la acecha.

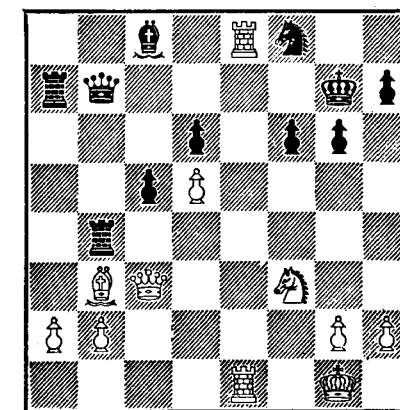
DIAGRAMA Nº 484



Por ejemplo, un peón defendido por otro peón está perfectamente defendido contra cualquier ataque de las piezas enemigas, aun cuando éstas sean las siete que pueden hacerlo, ya que tomarlo implicaría un sacrificio. Sólo debe temer de la agresión de las piezas del mismo valor: los peones.

DIAGRAMA Nº 485

Negras: Guerra Bonceo



Blancas: Grau

Posición después de la jugada 30 de las negras

En esta posición las negras están perdidas. Las blancas inician una

combinación para ganar la dama mediante una interesante agresión al sostén, con sacrificio, muy usual en las posiciones de combinación; 31. T × C (para hacer irrupción con la dama sobre el punto 6 A R enemigo. Este sacrificio ya implica una maniobra para sacar el sostén del peón que ocupa dicho cuadro), R × T; 32. D × P +, D 2 A (si R 1 C, T 8 R mate); 33. D 8 T +, D 1 C; 34. T 8 R + (entregando la torre para quitar el sostén de la dama), R × T; 35. D × D, etcétera.

En el transcurso de los ejemplos anteriores hemos visto muchos que tienen entre sus características la de explotar los sostenes insuficientes y recordamos, al pasar, dos de ellos muy interesantes: los diagramas 290 y 325, ampliamente comentados al pie de los mismos, en que se explota, muy hábilmente, la situación de sostén insuficiente y se gana material merced a ello.

Este tema lo trataremos más ampliamente en el segundo tomo de esta misma obra, al considerar problemas de la estrategia del juego y combinaciones que tienen como solución la oportuna simplificación que permite llegar al final ganador. Trataremos allí la presión y el sostén desde el punto de vista estratégico.

FORZAR LA ENTREGA

LA AMENAZA MAYOR COMO ELEMENTO DE GANANCIA DE MATERIAL

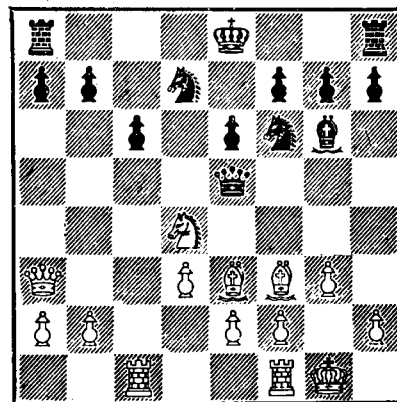
Este capítulo de la ganancia de material es muy importante, pero ya está tratado en casi todo lo que anteriormente hemos esbozado. Muchos son los ejemplos que hemos visto de ganancia de material para evitar mates, o de ganancias de peones o una pieza menor para evitar la captura de una pieza mayor.

En casi todas las posiciones de combinación se llega a la ganancia de material por amenazas mucho más serias. La amenaza de mate es una de ellas y en casi todos los casos esta doble amenaza es de resultados fatales para el que la sufre.

En algunas ocasiones la amenaza es doble y entra en el terreno de los dobles, ya que una amenaza de mate, que simultáneamente amenaza a una pieza que no esté defendida ni puede retirarse defendiendo el mate y que tampoco puede ser apoyada con esta doble solución, es simplemente un doble; pero en otros casos no existe el doble y sin embargo se obliga al adversario a entregar una pieza para evitar el mate.

Es éste uno de los sistemas simples, pero más usuales, de establecer desnivel de material, obligando al adversario a despojarse de fuerzas para oponerse al mate o a la pérdida de piezas de gran valor. Algunos ejemplos aclaran esto y pondrán en evidencia la importancia de este recurso que completa la serie de procedimientos que para ganar material existen en ajedrez, y que hemos señalado con amplitud.

DIAGRAMA Nº 486
Negras: Grau



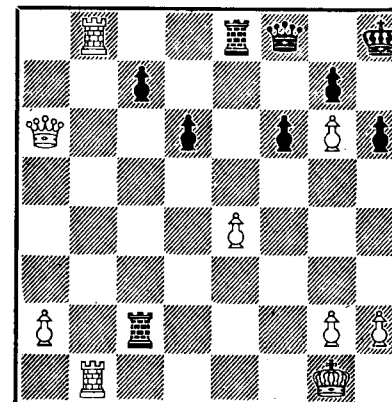
Blancas: Reti

En el diagrama 486 las blancas, especulando en una doble amenaza

con el caballo, que atacará la dama y amenazará mate, jugaron A × P, ganando el peón, ya que no es posible continuar con P × A a causa de C × P, atacando la dama y amenazando el mate en 7 R con la dama. Vemos aquí una amenaza mayor proporcionando la ganancia de material.

Esta es la posición de una partida entre Capablanca y Thomas, en la que Capablanca omitió una maniobra de ganancia de material por amenaza mayor. En la partida, Capablanca siguió con 1. D 8 T, que parece ganadora, pero Thomas halló adecuada defensa con la bonita respuesta T × P T, atacando a su vez a la dama enemiga, que es el sostén de la amenaza de T × T que proyectaba Capablanca.

DIAGRAMA Nº 487
Negras: Thomas

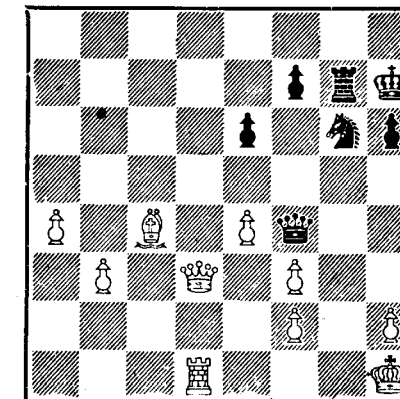


Blancas: Capablanca

Si en lugar de esta movida hubiera jugado 1. T × T!, D × T; 2. D 4 T!, habría ganado una torre, por la amenaza mayor de mate. Es evidente que la dama entregada no se puede capturar, y que al tener que retirar la dama, ya que la torre no puede moverse defendiéndola, las blancas hubieran ganado la torre en mérito a la ineludible amenaza de mate.

DIAGRAMA Nº 488

Negras: Labraña



Blancas: N. N.

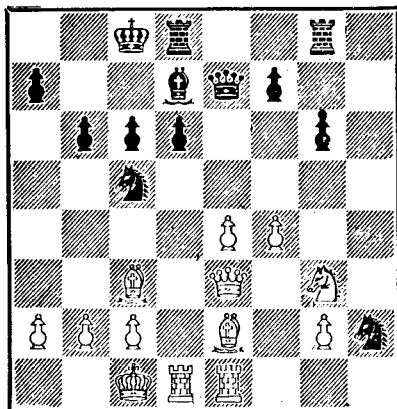
En esta posición las negras están en inferioridad de material, pero mediante una combinación obligarán al blanco a entregar una importante fracción de sus fuerzas y quedarán con ventaja muy amplia. Jugaron C 4 R, atacando la dama. Las blancas siguieron con D 3 R, ya que si D 3 A seguiría C × P, amenazando D × P T mate. Contra esta movida las negras contaban con un bonito golpe, C 5 C !!, amenazando la dama y defendiendo indirectamente la dama propia, por la amenaza de C × P A mate, en caso de D × D.

Siguió 3. P × C, D × P y ahora las blancas, para evitar D 7 C mate y D × T mate (una doble amenaza formidable), debieron jugar 4. D 3 C, siguiendo la partida con D × T + seguido de T × D, quedando con dama contra alfil.

En el diagrama 489 las blancas idean una combinación especulando en una amenaza de mate que ha de finalizar con ganancia de material. La maniobra es bonita e instructiva, y nace del conocimiento de una posición característica de mate típico de dos alfiles. Veamos: 1. T × P !! (para provocar la posición de mate que ha de llevar a la ganancia de material), D × T; 2. A 5 R (atacando

DIAGRAMA Nº 489

Negras: Palau



Blancas: Grau

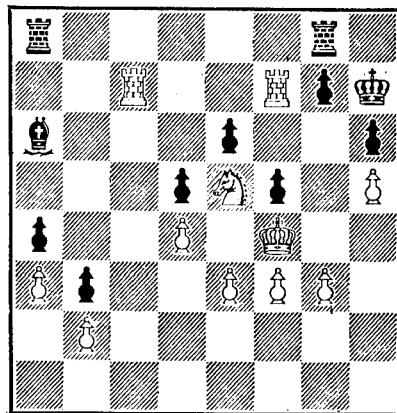
la dama y creándole al rey la posición característica de mate de dos alfiles, base de innumerables combinaciones), D3R; 3. D×C! (eliminando el caballo que impide el mate de alfil en 6T. Ya se ha recuperado gran parte del material entregado, por cuanto a cambio de la torre ya se tiene un alfil y un peón, pero la amenaza de mate dará para ganar el resto), D×PT (evitando el mate de A6T); 4. D6D (amenazando D8C ó D7A mate) D8T+; 5. R2D, D4T+; 6. P4C, A3R (planteando una amenaza de doble, clavando la dama y evitando por medio de una clavada el mate, de acuerdo con lo que hemos estudiado anteriormente); 7. P×D, T×D+; 8. A×T, T1D (clavando el alfil); 9. P5R (el sostén definitivo) y las blancas, que han calculado bien la combinación, quedan con una pieza ganada por la hábil explotación de una amenaza mayor.

Esta (Nº 490) es la posición de una partida entre Alekhine y el maestro inglés Yates, en la que el primero gana material especulando hábilmente en una doble amenaza de mate y de material. Veamos: 1. C7D (amenazando C6A+ ga-

nando calidad), R1T; 2. C6A (igualmente puede realizarse esta jugada, ya que si P×C, seguiría T7TR mate), TR1AR; 3. T×P (entregando el caballo para especular con una amenaza mayor que permitirá recuperar el material con un buen saldo favorable), T×C (única para evitar la amenaza mayor de T7T mate); 4. R5R! (bonita y elegante jugada del rey, que permite ganar ahora la torre, ya que esta pieza no puede retirarse a 1AR, ni ser defendida por la otra torre, por la amenaza mayor de T7T+ seguido de T(7A)7C mate.

DIAGRAMA Nº 490

Negras: Yates



Blancas: Alekhine

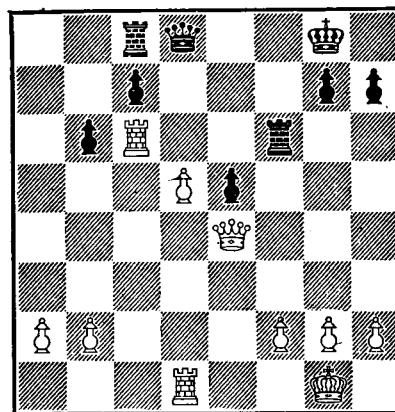
Las negras deben sacrificar la torre para evitar el mate y nuevamente vemos las amenazas mayores, provocadas por medio de hábiles sacrificios previos, finalizando en ganancia de material.

Veremos ahora cómo la amenaza mayor de un jaque, doblando la acción de una pieza en una columna abierta, permite ganar material. En el ejemplo del diagrama Nº 491 las blancas jugaron 25. P6D!, las negras replicaron con 25., D2D. (Si hubieran jugado 25., T×P, habría seguido 26. T(1D)×T y contra P×T entonces 27. D4A dando

jaque, apoyando la acción de la torre sobre la torre enemiga, y, de esta manera, ganándola).

DIAGRAMA Nº 491

Negras: Bauer



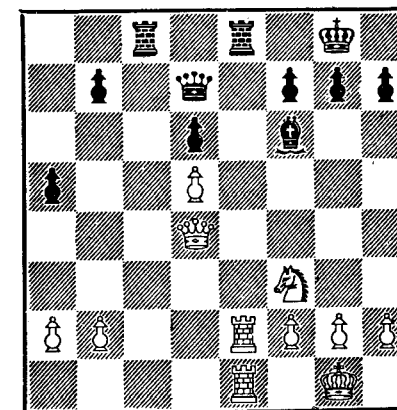
Blancas: Rivarola

Posición después de la jugada 24 de las negras

Las blancas jugaron ³⁰⁰⁸⁷⁺ contra 25., D2D; 26. D5D+, T2A (si 26., R1A; 27. TR1AD, T×P; 28. D×T+!, ganando inmediatamente por la amenaza mayor si P×D de 29. T×T+ seguido de 30. T7A, recuperando la dama y quedando con una torre de ventaja); 27. T(1D)1AD, R1A; 28. T×P (y las negras abandonaron, por cuanto, 28., T×T; 29. T×T, D1R (única para evitar la amenaza mayor de D×T mate); 30. P7D, y nada mejor queda ante la amenaza de la dama de parte del peón —y lo que es más grave, la amenaza de coronarse dama el mismo— que jugar T×P, perdiendo la torre para evitar, transitoriamente, un mal mayor, ya que si 30., D1D; 31. T8A, T×P; 32. T×D+ ganando la dama. Sin embargo, lo mismo con 30., T×P, se ganaría luego la dama, por cuanto si a 31. T×T la dama se moviera, por ejemplo a 31., D3C; 32. D8T+, D1R; 33. T8D, ganándola.

DIAGRAMA Nº 492

Negras: C. Torre



Blancas: Adams

Finalmente daremos para terminar con este capítulo un magistral ejemplo, realmente aleccionador y que demuestra hasta qué punto es posible sacar provecho de una amenaza mayor para ganar material. La posición de mate en que se encuentra el rey negro permite al blanco idear una combinación muy interesante, en base de la explotación de una amenaza mayor, y, lo que es más importante, de anular el sostén que tiene la torre negra de 1R mediante la acción de la dama.

Como esta pieza está esclavizada en la defensa de ese mate, el blanco elude la agresión directa del alfil adversario mediante una seguidilla de brillantes sacrificios, que irán reduciendo la agilidad de la dama enemiga, hasta permitir la ganancia de material.

1. D4CR! (el primer sacrificio. No es posible tomar la dama por la amenaza mayor de T×T, con mate a la siguiente), D4C (saliedo de la presión y amenazando a la vez D×T, para continuar con T8A y mate); 2. D4AD!! (un nuevo y espectacular sacrificio de la dama obstruyendo las amenazas adversarias y explotando la situación de

sostén de las dos piezas negras que pueden capturar la dama), D2D; 3. D7A!! (nueva persecución, y metiéndose en la boca del lobo, que, por cierto, no puede morder por la amenaza mayor de T×T mate), D4C (nuevamente amenazando D×T!); 4. P4TD!! (la jugada magistral. Veremos cómo ahora la posición del negro se vuelve completamente artificial, y cómo el blanco ha de explotar la amenaza de mate y la posibilidad de una agresión múltiple a todos los sostenes), D×PT; 5. T4R! (todas las piezas blancas están entregadas y la amenaza mayor de mate permite a

Adams efectuar este serie de filigranas tácticas que irán quitándole a la dama toda posibilidad de seguir actuando en la diagonal 1R-5TD, evitando T×T mate); 5., D4C (si D×T; 6. T×D y subsiste la amenaza de mate en A u 8R, si desaparece cualquiera de los sostenes); 6. D×PC!! (el nuevo y brillante sacrificio que gana material, ya que la dama no puede seguir evitando el mate en 8R. Si D×D, seguiría T×T, etcétera, y si en cambio T×T, entonces D×T, etcétera, daría igualmente mate. Para evitar esto habría que entregar la dama).

F I N

DEL

TOMO PRIMERO

S O L U C I O N E S

Diagrama 51 De 1TD, 3; de N° 2, 8; de N° 3, 5; de N° 4, 8.

Diagrama 52 De 8TD, 21; de N° 2, 25; de N° 3, 25.

Diagrama 53 De 8AD, 14; de N° 2, 14; de N° 3, 14; de N° 4, 14.

Diagrama 54 De 8TD, 7; de N° 2, 13; de N° 3, 9; de N° 4, 7.

Diagrama 55 De 8T, 2; de N° 2, 3; de N° 3, 4; de N° 4, 8; de N° 5, 8; de N° 6, 6.

Diagrama 56 De 2TD, 2; de N° 2, 1; de N° 3, 1; de N° 4, 2; de N° 5, 1; de N° 6, 1.

Diagrama 57 Negras 20 Blancas 32.

Diagrama 58 Negras 29 Blancas 36.

Diagrama 59 Negras 41 Blancas 34.

Diagrama 60 Negras 40 Blancas 31.

Diagrama 61 Negras 10 Blancas 37.

Diagrama 62 Negras 7 Blancas 44.

Diagrama 63 Negras 43 Blancas 48.

Diagrama 64 T8C++.

Diagrama 65 D8C++.

Diagrama 66 T8T++.

Diagrama 67 D7T++.

Diagrama 68 C×A++.

Diagrama 69 C7A++.

Diagrama 70 C6C++.

Diagrama 71 A6C++.

Diagrama 72 C3AD++.

Diagrama 73 R1C++.

Diagrama 74 C2A++.

Diagrama 75 C6A++.

Diagrama 76 A5D++.

Diagrama 77 Si T×T5D: C3T++; si T×T4C: D7R++; si T7R: C3A++; si T6D: D7R++; si A7R: C1D++.

Diagrama 78 Si T×D: C6A++; si C2R++: D4A++; si P7C: A×T++; si C5D: C3A++; si T3R: D4C++; si T3A: C×T++.

Diagrama 79 Si P5A: D×P++; si R5A: D8C++; si P6D: C3A++; si P×T: D8C++; si R×T: D1T++.

Diagrama 80 Si D×A+: C(4A)5T++; si C×C: A6R++; si D2CR: C4C/+; si C6A: C4C++; si C6D: A2C++; si D×C: T5R++; si R×C: P5D++.

Diagrama 81 Si R3D: C5C++; si P×C: C5A++; si R3A: C4C++; si R5A: C3D++; si T×C: C5A++.

Diagrama 82 Si R×T: D2R++; si C×P: T×C++; si C×T: D×A++; si D×T+: D2R++; si D×C+: D×D++; si D×P+: C×D++; si A3T: D5D++.

Diagrama 83 Si A×C+: D×A++; si A5AD: C6D++; si P5A: T4D++; si T5A: C3C++; si D×T: C3A++; si A3R: C×P++; si T3A: D×A++.

Diagrama 84 Si T×T+: D×T++; si A4R: T4D++; si T5T: A5A++; si D5C: D8A++; si A8C: C4A++; si P4A: T3D++.

Diagrama 85 Si C×P+: C4C++; si C6C+: P4D++; si C6A+: P4D++; si T×P: D1A++; si R7A: D1A++; si R×P: D1A++.

Diagrama 86 Si T6R: D×T++; si R×T: D6A++; si T×T: D4C++; si T4R: T4D++; si T5A: D6R++; si T6A: T×P++.

Diagrama 87 Si D8C: T1R++; si D2T: D1T++; si D×D: T4AR++; si D1C: T8R++; si D7C: D1T++; si D×T+: A×D++.

Diagrama 88 Si A×T: P×A++; si A3AD: T6T++; si C3A: T(7R)6R++; si C4A: P×C++; si T3R: T7D++; si A3AR: C8A++.

Diagrama 89 P3C o P4C.

Diagrama 90 C5A+.

Diagrama 91 P8A (D).

Diagrama 92 T3T.

Diagrama 93 T2A.

Diagrama 94 T4T.

Diagrama 95 P8R (C)+.

Diagrama 96 T5D y luego T5TD.

Diagrama 97 A6T.

Diagrama 98 D8T+ y A3D.

Diagrama 99 P×P (al p.).

Diagrama 100 T4T+... y luego T4C+ y T×A.

Diagrama 101 T×P+, R×T y C5C+.

Diagrama 102 D×C y si P×D, R3C++.

Diagrama 103 C5T+, T×C; T×C+, R×T; T6R++.

Diagrama 104 T×A+, D×T; P4A+ (y si R×P, C3D; si D×P, C6R).

Diagrama 105 C6T+ R1T; 2) D8C+, T×D; 3) C7A++.

Diagrama 106 1) D×P++; 2) A×D, T8D+; 3) A1A, T×A++.

Diagrama 107 D5C+, D×D; 2) T8R+, A1A; 3) T×A++.

Diagrama 108 A7C+, T×A; 2) T8R+, R×T; 3) D7R++.

Diagrama 109 D6T+, R×D; 2) A×T++.

Diagrama 110 C6D+, R1D; 2) D8R+, C×D; 3) C7AR++.

Diagrama 111 T6T, P×P; 2) P7C++.

Diagrama 112 1) T×T+; 2) C×T, D×C+; 3) R×D, T8D++.

Diagrama 113 D×PT, R1A; 2) D8T+, R2R; 3) D6A+, R2D; 4) D×PA, R1D; 5) T8T+, D1R; 6) T×D++.

Diagrama 114 D×P+, R×D; 2) C5C+, P×C; 3) T3T++.

Diagrama 115 A×P+, R1A; 2) D8D+, R×A; 3) C5R+, R3R; 4) D5D++.

Diagrama 116 D8D+, R×D; 2) A5C+, R1R; 3) T8D++.

Diagrama 117 C6A+, P×C; 2) A×P++.

Diagrama 118 D×P+, R1D; 2) D8AR+, A×D; 3) T×A++.

Diagrama 119 1) T7A+; 2) R1T, TTT+; 3) R×T, C6A+; 4) R1T, T8C++.

Diagrama 120 D×T+, R×D; 2) T×P+, R1R; 3) T8A+, R2R; 4) T(1A)7A++.

Diagrama 121 D5TR, R2D; 2) D4CR+, T4AR; 3) D×T+, R1R; 4) D7AR+, R2D; 5) A6R++.

Diagrama 122 D5T+, R1R; 2) D7A+, R3D; 3) P5R+, R3A; 4) D5D+, R3C; 5) D5CD++.

Diagrama 123 A7AR+, R×A; 2) C5R+, R3R; 3) D7AR+, R3D; 4) C4AD+, R4A; 5) D5D+, R5C; 6) P3A+, R5T; 7) P3C++.

Diagrama 124 T8A+, A×T; 2) A5C+, A2R; 3) A×A, R×A; 4) D7A+, R1D; 5) D8A++.

Diagrama 259 1) C6C+, PXC; 2) PXP+, C3T; 3) TXC+, PXT; 4) P7C+, R2T; 5) P6C++ (o P8C(D)++).
 Diagrama 260 1) A3T+; 2) C5C, AXC+; 3) R3D, DXP+; 4) RxD, P4D; 5) R3D, A4A++.
 Diagrama 261 1) AXC+, RxA; 2) P6A+, R1T; 3) TXP+, RXT; 4) T1T+, D6T; 5) TxD++.
 Diagrama 262 1) DXP+, RxD; 2) P6C+, R1T; 3) T4T+, A3T; 4) TxA++.
 Diagrama 263 1) C(5D) 6A, PXC; 2) A6T+, PxD; 3) CXP++.
 Diagrama 264 1) C7AD+; 2) R2R, D6D+; 3) RxD, C6C++.
 Diagrama 265 1) T7C+, R5T; 2) D3T+, PxD; 3) P3CR++.
 Diagrama 266 1) D8R+, TxD; 2) PXT(D)+, AxD; 3) AXP++.
 Diagrama 267 1) DXP+, RxD; 2) A3T+, R5A; 3) A5C+, RXP; 4) T(1C)1A++.
 Diagrama 268 1) C5A+, R2T; 2) T7C+, CXT; 3) T6T+, R1C; 4) C7C++.
 Diagrama 269 1) T6C+, DXT; 2) C6A+, R1T; 3) DXC+, DxD; 4) TxD++.
 Diagrama 270 1) D8R+, TxD; 2) TXT, AXT; 3) P7A+, TxA; 4) P8A(D)++.
 Diagrama 271 1) D8T+, CxD; 2) C6T+, R2T; 3) C7A+, R3C (o R1C); 4) T6T (u 8T)++.
 Diagrama 272 1) C5D+, R1A; 2) C6R+, PXC; 3) A6T+, R1C; 4) C6A++.
 Diagrama 273 1) T4T+; 2) RXT, D6T+; 3) R5C, P3T+; 4) R4A, P4C+; 5) R4R, D3R++.
 Diagrama 274 1) DXP+, RxD; 2) T5T+, R1C; 3) C6C, T3A; 4) T8T+, R2A; 5) T8AR++.
 Diagrama 275 1) DXP, P4AR; 2) T8T+, C1C; 3) CXP+, PXC; 4) TXC++ (Otro mate: 2) DXP, CxD; 3) C6D+, R1C; 4) TTC++).
 Diagrama 276 1) TXP, C+, RXT [si 1) R1A; 2) T7AD+, R1C; 3) T3C, D5C; 4) TxD, R1T; 5) PXP+, CXT; 6) C7A++]; 2) TXP+, CXT; 3) D6C+, R1T; 4) C7A++.
 Diagrama 277 1) D6R, AxD; 2) C5A+, R1C; 3) C7R++.
 Diagrama 278 1) D8A+; 2) DxD, AXP+; 3) A3R, TxA; 4) juega T7R u 8R++.
 Diagrama 279 1) D7A+; 2) RxD, T8D; 3) A3R, AxA++.
 Diagrama 280 1) C6D, R3C; 2) C8A+, TXC; 3) T7C+, RXT; 4) D7T++.
 Diagrama 281 1) C6T+, PXC; 2) D8T+, RxD; 3) R7A; P8R(D); 4) A6A++.
 Diagrama 282 1) T8D, DXT; 2) D6R+, R2T; 3) TXP+, PXT; 4) D7A++.
 Diagrama 283 1) D5TR, CxD; 2) PXP+, R3C; 3) A2A+, R4C; 4) T5A+, R3C; 5) T6A+, R4C; 6) T6C+, R5T; 7) T4R+, C5A; 8) TXC+, R4T; 9) P3CR, cualquiera; 10) T4T++.

Diagrama 284 1) A7AR+, R2R; 2) DXC+, RxD; 3) C5D+, R4R; 4) C3AR+, RXP; 5) C3AD++.
 Diagrama 285 1) C4C+, R2R; 2) C5A+, R2D; 3) C5R+, R1A; 4) C7R+, R1C; 5) C7D+, R2T; 6) C8A+, R3T; 7) C8C+, R4C; 8) C7T+, R5C; 9) C6T+, R6A; 10) C4C+, R6D; 11) C5C+, R7R; 12) C3A+, R8R; 13) C3D++.
 Diagrama 286 1) D8C+, R2R; 2) P6A+, R3R; 3) D8R+, RXP (si 3., TxD); 4) TXP+]; 4) DXT+, R2C; 5) T2C+, R2T; 6) D8C+, R3T; 7) D8T++.
 Diagrama 408 A3A.
 Diagrama 409 DXP.
 Diagrama 410 O—O—O.
 Diagrama 411 R6A o R6T.
 Diagrama 412 D3R.
 Diagrama 413 P4A.
 Diagrama 414 P5A.
 Diagrama 415 A3AR.
 Diagrama 416 T7D.
 Diagrama 417 T1T.
 Diagrama 418 P4A.
 Diagrama 419 A5T.
 Diagrama 420 A5C (gana 2 peones), o A2D o R2A o T1AD, seguido de P3C, gana el caballo por uno o dos peones, según los casos.
 Diagrama 421 C2D o C1A.
 Diagrama 422 P5R.
 Diagrama 423 P4A.
 Diagrama 425 P5A.
 Diagrama 426 P4AD.
 Diagrama 427 Blanco C7A + Negro T4T+.
 Diagrama 428 Blanco C5A Negro A3A.
 Diagrama 429 R3R.
 Diagrama 430 T7D+.
 Diagrama 431 T5T+.
 Diagrama 432 A5D.
 Diagrama 433 AXP.
 Diagrama 434 D6T+, o D4D+, o D5R+, o D8C+, etc.
 Diagrama 435 D8R+, o D4TR+, o D4D+, o D5R+, etc.
 Diagrama 436 D8A+, o D4A+, o D6T, etc.
 Diagrama 437 A6D, o A7A, o A7T.
 Diagrama 438 C2D.
 Diagrama 439 C4C; 2) C4A, C6A+; 3) R2C, C7D+ gana calidad.
 Diagrama 440 R2A.
 Diagrama 442 A6R+.
 Diagrama 443 TXC+.
 Diagrama 444 A4D.
 Diagrama 445 C7A+.
 Diagrama 446 C5R+.
 Diagrama 447 T1AD.
 Diagrama 448 TXP.
 Diagrama 449 A4T.

INDICE

Roberto G. Grau	5
La actuación ajedrecística de Grau	7
Prólogo	9

CAPÍTULO I

RUDIMENTOS

Reglas del juego y nociones preliminares

El ajedrez. — Su índole y su fin	11
El tablero	11
Posición del tablero	12
Las piezas	12
Marcha de las piezas	13
Límite y modificación de la marcha de las piezas	15
Cómo se toman las piezas	17
Tomar al paso	18
Jaque	19
Mate	20
La partida tablas	20
Dos movimientos extraordinarios. — <i>El enroque</i>	21
<i>Coronamiento del peón</i>	23
Ritmo del juego	23
Nomenclatura	24
Sistema descriptivo	24
Sistema algebraico	24
Para comprender las partidas en idiomas extranjeros	30
Léxico común	30

CAPÍTULO II

EL AJEDREZ Y SU ORGANIZACION

Distinción entre la visión inmediata y la visión mediata	32
Primera Parte.	
<i>Dominio de la visión inmediata:</i>	
Los errores de los principiantes	34
La visión rápida	37
Dominio del mate	38
Segunda Parte.	
<i>Desarrollo de la visión mediata del juego:</i>	
Cómo se juega al ajedrez	46
El esquema de la visión mediata propiamente dicha	52

Dos tipos ejemplares del razonamiento ajedrecístico: <i>La combinación y la celada</i>	58
<i>La combinación</i>	64
Ejercicios para el desarrollo de la visión mediata	81
Léxico común: <i>Salida</i>	83
<i>Desarrollar el juego</i>	83
<i>Primer jugador</i>	83
<i>Segundo jugador</i>	83
«Sortear los colores» o «sortear el juego»	83
<i>Apertura</i>	83
<i>Medio juego</i>	84
<i>Final</i>	84
Tercera Parte.	
100 partidas instructivas	84
Ejemplos de combinaciones de mate	124

CAPÍTULO III

ERRORES DE LA VISION MEDIATA

Los errores de la visión mediata	133
Nueva serie de ejercicios: Recursos extraordinarios para hacer tablas	139
Recursos excepcionales para ganar	144
Otros errores: Trasposiciones	155
Análisis defectuosos	157

CAPÍTULO IV

OBSERVACIONES GENERALES A PROPÓSITO DE LA PARTIDA DE ATAQUE. Contribución a una eficaz acumulación de experiencia	160
Ataques sobre el rey sin enrocar:	
<i>Elementos positivos de este ataque</i>	161
<i>Elementos en que finca la fuerza de los ataques sobre el rey sin enrocar</i>	162
<i>Elementos negativos de ataque</i>	163
<i>Factores positivos indirectos de ataque</i>	163
<i>Cómo estos elementos del ataque condicionan la estructura del juego y especialmente la apertura</i>	164
<i>Consejos para la apertura del juego</i>	164
<i>Punto de vista de la defensa en estos ataques</i>	165
Ataques sobre el rey enrocado:	
<i>Factores del ataque y de la defensa, estando el rey atacado enrocado en el flanco de rey</i>	166
<i>Factores indirectos del ataque</i>	167
<i>Otros factores</i>	168
<i>Punto de vista de la defensa en los ataques sobre el enroque corto</i>	168
Más sobre la apertura de los juegos	169
<i>Buenas estructuras</i>	169

CAPÍTULO V

DE LA GANANCIA Y PERDIDA DEL MATERIAL

La importancia	173
El valor de las piezas	175
¿A qué se debe la diferencia de valores?	177

<i>El rey</i>	178
<i>La dama</i>	178
<i>La torre</i>	179
<i>El alfil</i>	179
<i>El caballo</i>	180
<i>El peón</i>	180
<i>Consecuencias lógicas</i>	181
De la ganancia y pérdida del material	183
<i>La agresión</i>	183
Cómo se defienden las piezas agredidas	187
<i>Interposición</i>	191
<i>Clavada</i>	192
<i>Contraataque</i>	193
<i>Cambio</i>	194
De la ganancia inmediata de material	195
<i>La agresión simple</i>	195
<i>Ejercicios</i>	196
<i>La agresión compleja</i>	199
<i>Ejercicios</i>	200
<i>La entrega</i>	203
<i>Ejemplos de entrega forzada</i>	206
De la ganancia mediata de material	207
Los dobles. — <i>Cómo se provocan y cómo se especula con las posiciones de «fourchette»</i>	208
<i>Los dobles de caballo</i>	210
<i>Los dobles de alfil</i>	213
<i>Los dobles de torre</i>	215
<i>Los dobles de dama</i>	217
Las piezas encerradas (o copadas)	218
<i>Encerradas de dama</i>	218
<i>Las torres encerradas</i>	219
<i>Los alfiles encerrados</i>	221
<i>Las encerradas del caballo</i>	223
Los descubiertos. — <i>El descubierto como elemento de ganancia de material</i>	224
La clavada y el sostén. — <i>La clavada como elemento de ganancia de material</i>	228
<i>El sostén con o sin clavada</i>	231
<i>Pieza mal defendida</i>	232
<i>Pieza suficientemente defendida</i>	232
<i>Pieza muy bien defendida</i>	233
Forzar la entrega. — <i>La amenaza mayor como elemento de ganancia de material</i>	236
Soluciones	241