

Aperturas ganadoras de ajedrez

¡Aprende hoy 25 estrategias
esenciales de apertura!

Bill Robertie

Aperturas ganadoras de ajedrez

Aperturas ganadoras de ajedrez

¡Aprende hoy 25 estrategias
esenciales de apertura!

BILL ROBERTIE

Grupo Editorial Tomo, S.A. de C.V.,
Nicolás San Juan 1043,
03100, México, D.F.

1a. edición, septiembre 2011.

- © *Winning Chees Openings*
Copyright © 1995, 2002 Bill Robertie
Cardoza Publishing
Las Vegas, NV 89119, USA

- © 2011, Grupo Editorial Tomo, S.A. de C.V.
Nicolás San Juan 1043, Col. Del Valle
03100 México, D.F.
Tels. 5575-6615, 5575-8701 y 5575-0186
Fax. 5575-6695
<http://www.grupotomo.com.mx>
ISBN-13: 978-607-415-317-0
Miembro de la Cámara Nacional
de la Industria Editorial No 2961

Diseño de Portada: Karla Silva
Traducción: Luigi Freda Eslava
Formación Tipográfica: Tato Garibay
Supervisor de producción: Leonardo Figueroa

Derechos reservados conforme a la ley.
Ninguna parte de esta publicación podrá ser reproducida
o transmitida en cualquier forma, o por cualquier medio electrónico o
mecánico, incluyendo fotocopiado, cassette, etc., sin autorización por
escrito del editor titular del Copyright.

Este libro se publicó conforme al contrato establecido entre
Cardoza Publishing, Mosaic Press y Grupo Editorial Tomo, S.A. de C.V.

Impreso en México - *Printed in Mexico*

ÍNDICE

1. Introducción	7
2. Notación de ajedrez	9
El sistema de notación • Notaciones especiales	
3. Ideas ganadoras en las aperturas de ajedrez	13
Introducción • Desarrollo • Principios del desarrollo • Estructura de peones	
4. Aperturas abiertas	25
El juego del centro • El gambito danés • Apertura de alfil • Giuoco Piano • Gambito de Evans • Gambito de rey • Juego de cuatro caballos • Juego de Viena	
5. Ruy López	77
Ruy López	
6. Defensas “semiabiertas” de negras	107
Defensa escandinava • Defensa de Alekhine • Defensa Caro-Kann • Defensa francesa • Defensa siciliana	
7. Gambito de dama	157
Gambito de dama aceptado • Defensa ortodoxa • Defensa eslava	

8. Defensas indias	177
Defensa nimzoindia • Defensa Gruenfeld • Defensa india del rey	
9. Siguietes pasos	205

I

INTRODUCCIÓN

En este libro te mostraremos los secretos de la apertura de los maestros del ajedrez y cómo aplicarlos en tus propios juegos. Desde el peón de rey estándar, hasta las defensas semiabiertas de contraataque, revisamos las 25 aperturas en ajedrez más esenciales.

PRIMERA PALABRA

El ajedrez es el juego de estrategia más grande del mundo, se juega en todos los continentes y todos los países. Es un complejo, emocionante y divertido, ¡y no existe una emoción similar a la que se siente al superar la estrategia de un oponente fuerte y observarlo derribar su rey rindiéndose!

Las aperturas que mostramos aquí abarcan toda la gama del juego, desde la popular y poderosa Ruy López y la emocionante Defensa siciliana, hasta los inicios más poco comunes como la Defensa india del rey y el Gambito de dama y Defensa eslava, defensas que sorprenderán a los oponentes y los mantendrán nerviosos.

Aprenderás a jugar aperturas agresivas y dinámicas como blancas y como negras, el pensamiento en que se apoya cada una de las aperturas y cómo controlar el juego de manera que se mantenga a los oponentes a la defensiva

mientras presionas para lograr la victoria. Revisamos aperturas de peones de rey y de dama, juegos de centro clásicos, defensas asimétricas, fianchettos, gambitos y mucho más.

Cada apertura se comenta en su totalidad mostrando la forma de pensar tanto desde la perspectiva de blancas como de negras, y agotando las posibilidades de movimientos y sus fortalezas (y debilidades).

Para el momento en que termines este libro y estudies la gran riqueza de jugadas, todas comentadas y mostradas, ¡estarás listo para tomar la ventaja sobre tus oponentes y ser un ganador en ajedrez!

2

NOTACIÓN DE AJEDREZ

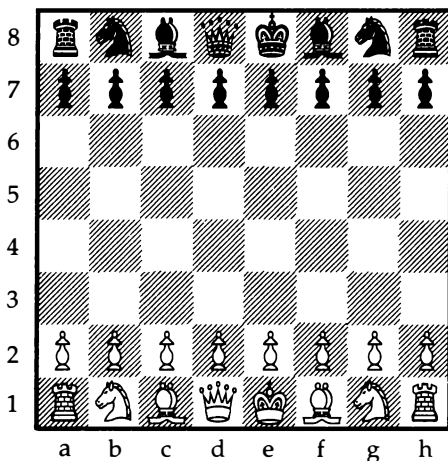
La notación del ajedrez comienza por poner una gráfica de coordenadas sobre el tablero de ajedrez.

Da un vistazo al diagrama de abajo. Las filas horizontales o **columnas**, están numeradas de 1 a 8. La primera hilera de blancas, la línea que contiene las piezas de blancas, es número 1. La hilera con las piezas negras es ahora la número 8. A las hileras verticales, o **filas**, se asignan letras de “a” a “h”, donde “a” comienza a la izquierda de blancas y “h” a la derecha de blancas.

PRIMERA PALABRA

La notación del ajedrez es una forma simplificada de registrar los movimientos en un juego de ajedrez. Al aprender la notación, podrás seguir los juegos y explicaciones de todos los libros de ajedrez. Es en verdad fácil. Aquí se presenta cómo funciona.

Este sistema de gráfica nos permite referirnos a cualquier cuadro del tablero por un nombre único. El rey de blancas está en este momento en el cuadro “e1”. La dama de negras está en el cuadro “d8”, etcétera.



Además del sistema de gráfica, tenemos abreviaturas para cada una de las piezas. Éstas son:

ABREVIATURAS PARA LAS PIEZAS	
REY	R
DAMA	D
TORRE	T
ALFIL	A
CABALLO	C
PEÓN	P

Para indicar un movimiento, escribimos la pieza que se movió y los cuadros de inicio y final del movimiento. Sin embargo, si se mueve un peón, no escribimos nada más que los cuadros de inicio y final. Empleamos un guión para separar el inicio y el final y una "x" si el movimiento fue una captura.

NOTACIONES ESPECIALES

Ciertos movimientos en ajedrez tienen su propia notación especial.

- Enrocarse del lado de rey se indica con “0-0”. Enrocarse del lado de dama se indica con “0-0-0”.
- Cuando se corona un peón, indica la pieza coronada en paréntesis: por ejemplo, “a7-a8(D)”, dice que blancas movió un peón al cuadro a8 y lo coronó como dama.
- Comer *al paso* se indica con “ep” (del francés *en passant*) después del movimiento: por ejemplo, “d5xc6 ep” muestra a un peón comiendo *en passant* en el cuadro c6.

Empleamos signos de admiración y de interrogación para comentar el ingenio o la efectividad de los movimientos. Aquí está lo que significan:

- ! significa una buena jugada.
- !! significa un movimiento brillante e inesperado por completo.
- ? significa un error.
- ?? significa un error grave, tal vez que hace perder el juego.

3

IDEAS GANADORAS EN LAS APERTURAS DE AJEDREZ

Aunque existen muchas aperturas de ajedrez, muchas con nombres exóticos y extraños, todas están unidas por unos cuantos principios comunes. Vamos a dar un vistazo.

En general, tenemos dos metas estratégicas en mente cuando jugamos la apertura de una partida de ajedrez. La primera es el desarrollo, la apertura es el momento para poner en juego nuestras piezas. La segunda es la estructura de peones... deseamos una formación favorable de nuestro centro de peones, que será la base con que construiremos nuestro ataque de medio juego.

El jugador que combina un buen desarrollo con una estructura sólida de peones es el que mayor probabilidad tendrá de triunfar en la batalla del medio juego.

PRIMERA PALABRA

La *apertura* en el ajedrez se refiere a los primeros movimientos del juego, cuando se están movilizan- do los ejércitos para la batalla. Todo lo que se sabe sobre la apertura de un juego de ajedrez se llama *teoría de la apertura*.

Vamos a ver qué es eso.

DESARROLLO

Desarrollo es el proceso de sacar tus piezas de la primera columna, llevarlas a la batalla y luchar por los cuadros vitales del centro. La apertura del juego es el momento en que tiene lugar el desarrollo y el ganador en la carrera de desarrollo, el jugador que logra que se movilice su ejército primero, es el jugador que es más probable que gane el juego.

Existen algunas reglas generales apropiadas que sirven como guía para desarrollar tus piezas. Sigue estas reglas y no puede irte muy mal en la apertura. Son las siguientes:

PRINCIPIOS DEL DESARROLLO

- Avanza los peones de d y e dos cuadros si es posible, para abrir camino para las otras piezas.
- Desarrolla los caballos antes que los alfiles, de preferencia a f3, c3, c6 y f6.
- Desarrolla después los alfiles, a cuadros activos de ser posible, a cuadros defensivos si es necesario.
- Enrócate para proteger al rey y desarrollar la torre.
- Mueve la dama de la primera columna pero no muy lejos de casa, para evitar que la acosen las piezas del oponente.

- Desarrolla los peones a cuadros en las filas centrales (c1, d1, e1 y f1 para blancas y los cuadros correspondientes para negras). Es probable que se abran esas filas más adelante en el juego y los peones entonces entrarán en juego.
- Cuando sea posible, trata de desarrollar con una **amenaza**: si tu oponente no puede enfrentar la amenaza con un movimiento de desarrollo propio, ganarás tiempo en la competencia por sacar las piezas.

Son reglas generales y no toda regla tendrá aplicación en toda apertura. A veces una necesidad táctica te obligará a desviarte de esta lista bien ordenada. Pero en su mayor parte, seguir estas reglas asegurará que salgas de la apertura con un partido que se pueda jugar.

Vamos a dar un vistazo a la apertura de un juego donde blancas obedece esas reglas atentamente mientras que negras las ignora.

1	e2-e4	d7-d6
2	d2-d4	c7-c6
3	Cb1-c3	g7-g6
4	Cg1-f3	Af8-g7
5	Af1-c4	Cf8-g7

6	Dd1-e2	0-0
7	0-0	Cb8-a6
8	Ac1-f4	Ca6-c7
9	e4-e5	Cf6-e8

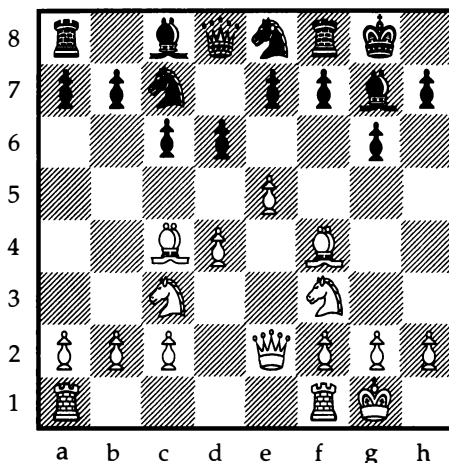


Diagrama 1

Blancas no ha hecho nada especial. Sólo desarrolló las piezas, siguiendo atentamente nuestras reglas. Una vez que lleve sus torres al centro del tablero, habrá completado su desarrollo.

Por otro lado, negras ha violado casi todas nuestras reglas... ¡y mira las consecuencias! Sus piezas están confinadas ahora a las dos primeras columnas, tropezando unas con otras.

Una vez que se abra la posición, ¿negras podrá resistir el ataque de blancas? Es posible, pero dudoso. Negras ha perdido el control del centro y las posibilidades de ganar ahora pertenecen todas a blancas.

El secreto del juego exitoso de apertura es buscar formas para avanzar tu propio desarrollo mientras dificultas el de tu oponente. Cuando juegues las aperturas de este libro, date cuenta cómo trata de hacer esto cada lado.

ESTRUCTURA DE PEONES

La segunda meta del juego de apertura es lograr una estructura de peones favorable... una estructura que te de ventaja en el espacio para las maniobras que seguirán a la apertura, o que te permita atacar las debilidades de tu oponente con más facilidad de lo que él ataca las tuyas.

¿Qué queremos decir con estructura de peones favorable? Vamos a comenzar examinando una estructura de peones *ideal*... una que a blancas le gustaría lograr pero que por lo general no puede.

Los siguientes dos diagramas muestran variaciones de una estructura de peones ideal para blancas:

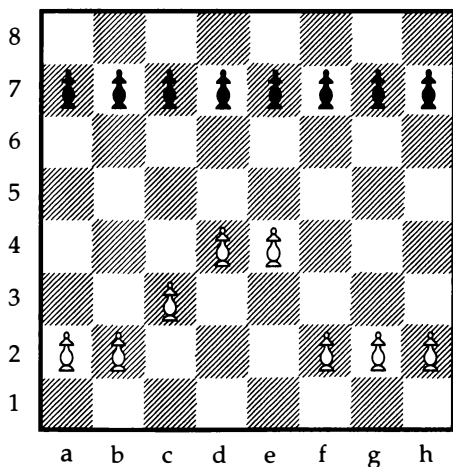
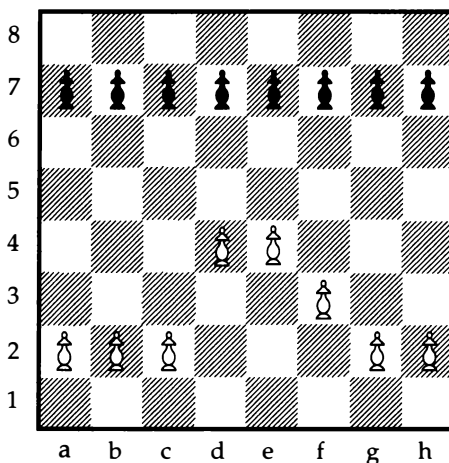


Diagrama 2

Diagrama 3



Una explicación sobre estos diagramas. Hemos eliminado las piezas de ambos lados ya que en este momento estamos concentrándonos sólo en la ubicación de los peones. Y todavía no hemos mostrado ningún movimiento para negras. Se debe a que el centro de peones ideal para blancas es uno en el que negras no ha luchado por el centro. ¿Qué hace ideales estas estructuras? Son dos factores:

1. Blancas controla todo el centro con sus dos peones lado a lado en e4 y d4. Quienquiera que controle el **centro**, los cuadros c4, d4, e4, f4, c5, d5, e5, f5, dicta el rumbo del juego.
2. El centro de blancas tiene el máximo potencial... es decir, blancas tiene libertad para avanzar su peón en e o su peón en d, dependiendo de las circunstancias.

Es muy importante este último punto, el potencial del centro. Por ejemplo, compara los dos últimos diagramas con el siguiente:

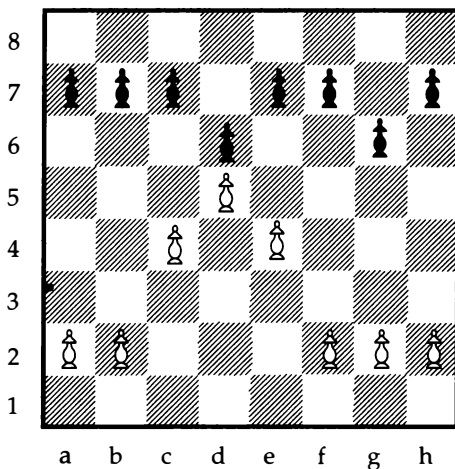


Diagrama 4

Ahora responde esta pregunta: ¿El diagrama 4 es mejor o peor para blancas que el diagrama 2?

La mayoría de los principiantes respondería que el diagrama 4 debería ser mejor. Después de todo, blancas ha avanzado su peón c y su peón d un cuadro más, con los que se ha apoderado de más espacio. ¿No es bueno tener más espacio?

Sin embargo, la respuesta es que el diagrama 4 es en realidad peor para blancas que el diagrama 2. Aunque blancas tiene más espacio, se ha reducido en gran medida el potencial de su centro. Ninguno de sus peones centrales puede avanzar sin que lo capturen, mientras que ha perdido control de todos los cuadros oscuros del centro: c5, d4 y e5. Ahora negras puede emplear esos cuadros para apostar sus piezas en forma agresiva.

En contraste, en el diagrama 2, negras no tiene cuadros seguros en el centro para sus piezas. Paradójicamente, aunque la fuerza del diagrama 2 se encuentra en la habilidad de blancas para mover sus peones en cualquier forma que desee, una vez que mueve los peones, su formación pierde energía y negras puede emplear los espacios que quedan atrás. Como consecuencia, blancas desea muchísimo retener las formaciones de los diagramas 2 y 3 siempre que pueda, moviendo los peones sólo cuando eso le garantice alguna ventaja duradera.

En la práctica, blancas no puede lograr las formaciones perfectas de los diagramas 2 y 3, ya que negras también querrán luchar por el centro. La mejor formación que blancas es capaz de lograr en la práctica es algo como el diagrama 5:

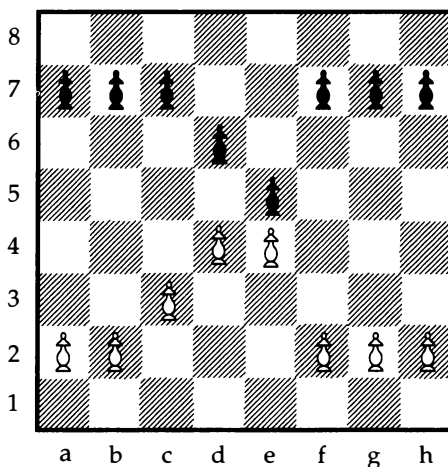


Diagrama 5

(El diagrama 5 resulta de una apertura de peón de rey donde blancas abre con e2-e4 y negras contesta con e7-e5. Después de maniobrar, blancas a menudo puede lograr esta estructura de peones jugando c2-c3 seguido por d2-d4.)

El diagrama 5 es muy favorable para blancas, ya que sus peones impiden que negras tenga alguna buena ubicación de piezas en el área central, mientras que blancas se beneficia de la ligera ventaja en el espacio. Si como jugador de blancas puedes lograr y mantener una posición como el diagrama 5, tus posibilidades en el juego deberían ser muy buenas.

Sin embargo, en la mayoría de los juegos esta estructura de peones no se puede conservar para siempre. En algún punto, se producirá un avance o un intercambio.

Vamos a examinar las estructuras de peones que pueden desarrollarse del diagrama 5. Básicamente, el diagrama 5 puede cambiar en una de tres formas:

1. Blancas puede intercambiar peones.
2. Blancas puede hacer avanzar su peón de d a d5.
3. Negras puede intercambiar peones.

El diagrama 6 muestra la posición después de que blancas intercambió peones.

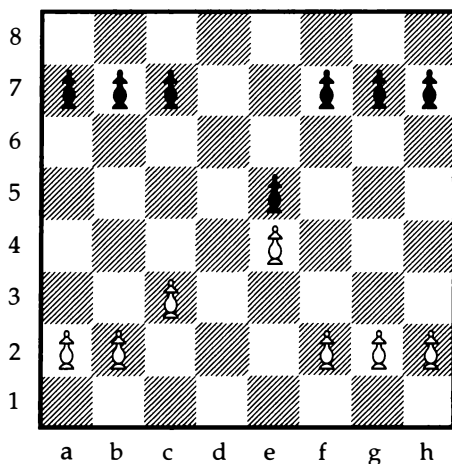


Diagrama 6

Ahora esta posición de peones es igual. Ningún lado tiene ventaja y éste es un buen resultado para negras, cuyo trabajo en la apertura es tratar de igualar el juego. En la mayoría de los casos, la fila d abierta conducirá a un

intercambio de las torres y tal vez de las damas. El diagrama 7 muestra la posición después de que negras desafía el centro con $c7-c5$ y blancas avanza su peón de d a $d5$.

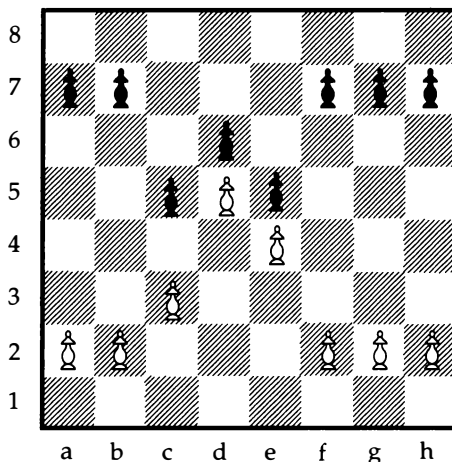


Diagrama 7

Ligera ventaja para blancas, que tiene más espacio. También podría mover uno de sus caballos a $c4$, donde atacará el peón débil de $d6$. La meta de negras buscará la contrajugada con $f7-f5$ o $b7-b5$.

Por último, el diagrama 8 muestra la posición después de que negras intercambia en el centro con $e5xd4$.

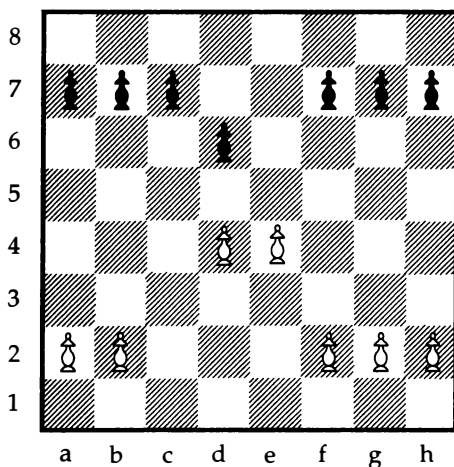


Diagrama 8

Éste es el mejor resultado para blancas, que ahora tiene una ventaja considerable. La meta de negras en este caso es debilitar el centro de blancas al atacar con c7-c5 o d7-d5.

Mientras juegues con las aperturas descritas en el resto del libro, mantén en mente las estructuras de peones. Gran parte del juego estratégico en las aperturas es tratar de lograr una estructura de peones favorable para el medio juego posterior.

APERTURAS ABIERTAS

Las aperturas abiertas son aquellas en que los jugadores empiezan moviendo sus peones de rey dos cuadros al frente. Blancas juega e2-e4 en su primer movimiento y negras responde con e7-e5, lo que tiene como resultado la posición de la siguiente página.

PRIMERA PALABRA

Si negras no sabe lo que está haciendo, estas aperturas pueden dar a blancas ataques poderosos con mucha rapidez. Entre los grandes maestros, se supone que negras sabe cómo manejar estas aperturas. ¡Pero no hagas estas suposiciones respecto a jugadores que vas a enfrentar! Estas aperturas son armas peligrosas.

Examinaremos aquí todas las aperturas abiertas, excepto la **Ruy López**. Esta apertura es más popular que todas las demás juntas, así que la examinaremos por separado en el siguiente capítulo.

En el siglo XIX, las aperturas abiertas eran el pilar principal del ajedrez de maestros. En la actualidad no se les considera tanto como el nivel más elevado de juego, aunque pueden ser peligrosas entre principiantes. No son populares en la actualidad porque si negras sabe lo que está haciendo, la ventaja del primer movimiento de blancas se puede disipar rápidamente.

Sin embargo, la clave es *si negras sabe lo que está haciendo*.

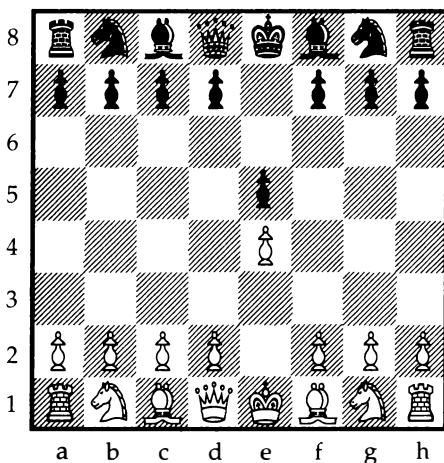


Diagrama 9

En este capítulo veremos:

- El juego del centro
- El gambito danés
- Apertura de alfil
- Giuoco piano
- Gambito de Evans
- Gambito de rey
- Juego de cuatro caballos
- Juego de Viena

EL JUEGO DEL CENTRO

Ya dijimos antes que la meta estratégica primaria de blancas en la apertura era establecer el centro de peones clásico: dos peones lado a lado en e4 y d4. En el **Juego del centro**, blancas trata de establecer este centro de peones en la primera oportunidad disponible: la segunda jugada.

El Juego del centro es para jugadores que buscan el juego abierto de las piezas sin sacrificar material. Blancas mantendrá una ligera ventaja en espacio, aunque con un juego correcto negras podrá desarrollar sus piezas sin dificultad.

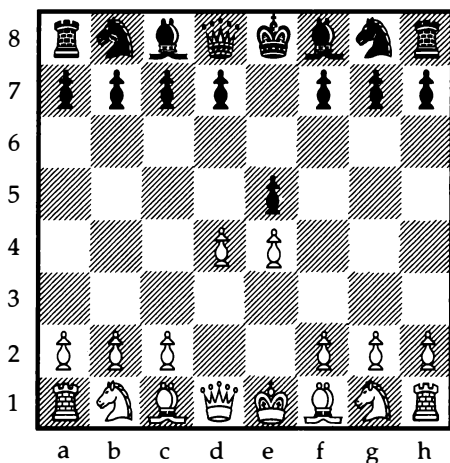


Diagrama 10

Blancas: **Negras:**

1 e2-e4 e7-e5

2 d2-d4 ...

El Juego del centro no es una apertura sutil. Blancas sabe qué desea y lo busca directamente.

2 ... e5xd4

Éste es el problema del Juego del centro. Al intercambiar peones de inmediato, negras obliga a blancas a recapturar con su dama, violando así una de las reglas primarias del juego de apertura: *No saques a tu dama prematuramente.*

3 Dd1xd4

Blancas tiene que recapturar o tener un peón menos.

3 ... Cb8-c6

Negras desarrolla su caballo a un cuadro ideal y aleja la dama de blancas de su posición central. Blancas pierde una jugada completa, que en la apertura es suficiente por lo general para permitir que negras tenga un juego parejo.

4 Dd4-e3 ...

Aunque este movimiento bloquea un poco el desarrollo del alfil de dama, la dama en realidad no tiene un cuadro ideal al cual ir. Moverse a d3 bloquea el alfil del rey, y d1 es una vil retirada. Lo peor de todo es Dd4-c3??, que pierde de inmediato a la dama con la clavada Af8-b4!

4 ... Cg8-f6

Negras desarrolla su otro caballo, siguiendo una buena regla general: *Caballos antes que alfiles*.

5 Cb1-c3 ...

Protege el peón de e y ayuda a prevenir el movimiento de liberación natural de negras en la mayoría de las aperturas de peón de rey, d7-d5. Cuando negras puede hacer esa jugada con impunidad, tiene un juego libre y fácil.

5 ... Af8-b4

Desarrolla el alfil, clava al caballo con el rey y prepara el enroque.

6 Ac1-d2 ...

Rompe la clavada y prepara el enroque en el lado de la dama, el plan normal de blancas en esta apertura.

6 ... 0-0

7 0-0-0 Tf8-e8

Activa la torre y ataca el peón en el de blancas. Blancas debe tener cuidado, ya que el peón ahora está clavado por la dama detrás de él.

8 Af1-c4 d7-d6

9 Tg1-f3 Ac8-e6!

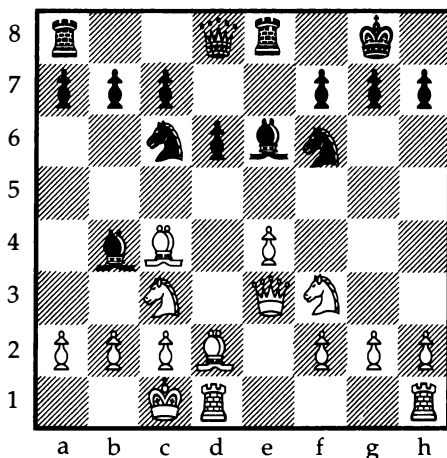


Diagrama 11

Negras tiene un desarrollo cómodo sin problemas.

La posición incómoda de la dama de blancas en el centro le dificulta idear alguna iniciativa. Blancas tiene una opción entre intercambiar alfiles en e6, clavando al caballo de negras con Ac4-b5 o retroceder con Ac4-b3. Todo conduce a tener un juego más o menos parejo. Negras debería continuar con su desarrollo, poniendo a su dama en juego en d7 y moviendo su otra torre a d8.

EL GAMBITO DANÉS

El **Gambito danés** es un intento audaz de mejorar el Juego del centro mediante sacrificar un peón o dos. La posición básica es ésta:

	Blancas:	Negras:
1	e2-e4	e7-e5
2	d2-d4	e5xd4
3	c2-c3	...

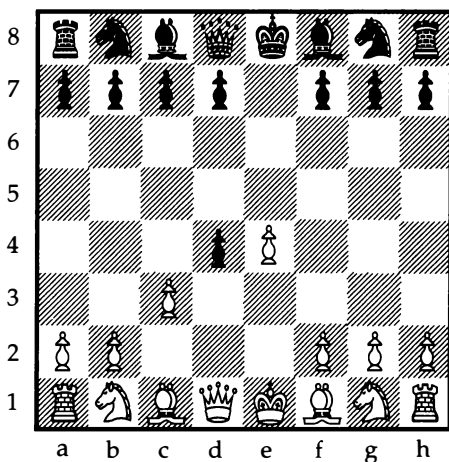


Diagrama 12

En lugar de recapturar como en el Juego del centro, blancas ofrece un genuino sacrificio de peón para ganar tiempo y abrir líneas para su dama y alfiles. Si negras se defiende con cuidado, puede igualar el juego o incluso lograr la ventaja. Si se descuida al defenderse, lo pueden derrotar muy rápido.

El Gambito danés es una elección apropiada para los jugadores con blancas que desean líneas bien abiertas

y muchas oportunidades para atacar, y a los que no les importa sacrificar un par de peones en el camino. Blancas tendrá un campo de acción muy amplio para sus ideas, pero tendrá que superar a su oponente para abrirse paso a la victoria. Si negras puede sortear la tormenta, sus peones extra ganarán en el final de juego.

3 ... d4xc3

Un viejo dicho del ajedrez dice: *La mejor manera de refutar un gambito es aceptarlo*. Negras también puede tener un buen juego, con un riesgo considerablemente menor, jugando d7-d5.

4 Af1-c4 ...

Blancas ofrece un segundo peón para acelerar su desarrollo.

4 ... C3xb2

5 Ac1xb2 Af8-b4 jaque

El gran maestro austriaco Schlechter, quien perdió un enfrentamiento cerrado por el Campeonato Mundial en 1910 ante Emanuel Lasker, inventó la defensa d7-d5 en este punto, lo que devuelve un peón para facilitar el desarrollo de negras. Es la principal razón de que el Gambito danés se vea rara vez en la actualidad. Dar jaque con el alfil es una variación más antigua, que servirá para ilustrar el poder de ataque del Gambito contra una defensa imprecisa.

6 Re1-f1 ...

Blancas sacrifica su opción de enroque para mantener tantas piezas en el tablero como sea posible.

6 ... Tg8-f6

Desarrolla una pieza y protege al peón en g7, que amenazaba el alfil en b2.

7 e4-e5! ...

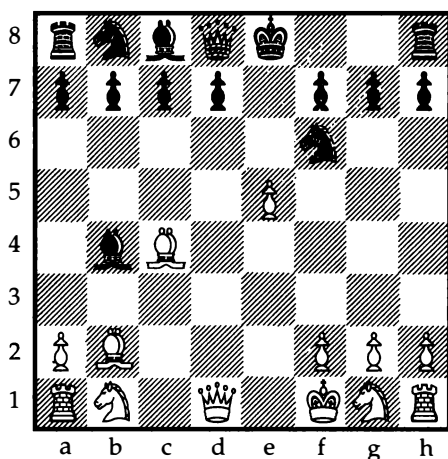


Diagrama 13

Ataca al caballo, que tiene pocos cuadros disponibles.

7 ... d7-d5

Negras responde contraatacando al alfil, si negras mueve el caballo a e4 (el único cuadro seguro disponible aparte de g8), blancas tiene la poderosa respuesta Dd1-d5!, atacando al caballo sin protección y amenazando mate en f7.

8 Ac4-b5 jaque Nf6-d7

9 Dd1-g4 ...

Un nuevo ataque al peón en g7 y el alfil en b4. Las amenazas de blancas empiezan a aumentar.

9 ... Ab4-f8

La única manera de proteger ambas piezas.

10 e5-e6! ...

Ataca al caballo y abre la diagonal larga para el alfil en b2.

10 ... f7xe6

11 Dg4-h5 Re8-e7

jaque!

La otra opción de negras es g7-g6, después de lo cual blancas juega dh5-h3 y el alfil en b2 amenaza a la torre negra en h8. Si negras se defiende con Th8-g8, entonces Dh3xe6 jaque y se apodera de la torre.

- 12 **Ab2-a3** **c7-c5**
 jaque
- 13 **Aa3xc5** **Cd7xc5**
 jaque!
- 14 **Dh5-g5** **jaque!**

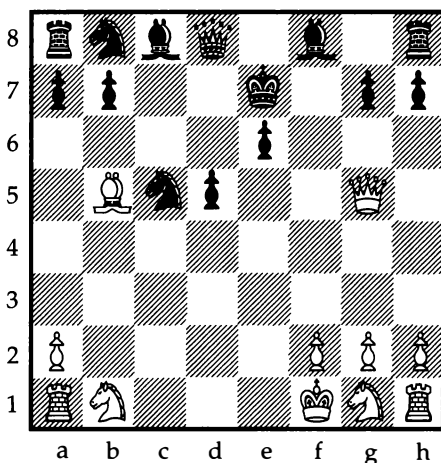


Diagrama 14

Aunque negras mueva al rey a f7 o d6, blancas responde con Dg5xd8, con una posición ganadora. Blancas tendrá una ventaja material de una dama por un alfil y al final podrá emplear a su poderosa dama para ganar todavía más material.

APERTURA DE ALFIL

La **Apertura de alfil** para blancas es una buena opción si deseas líneas abiertas y desarrollo fácil sin hacer algún sacrificio espectacular. Se caracteriza por el desarrollo

del alfil del rey de blancas en el cuadro c4 en el segundo movimiento:

	Blancas:	Negras:
1	e2-e4	e7-e5
2	Afl1-c4	

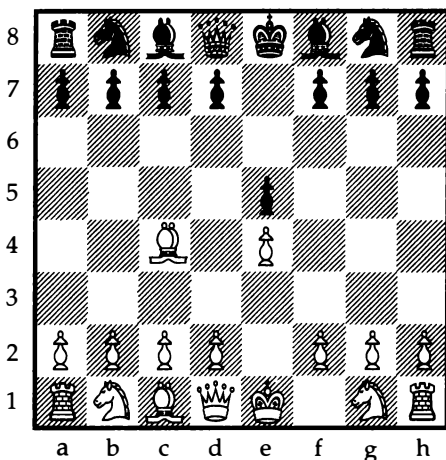


Diagrama 15

El alfil ahora cumple con dos propósitos más allá de sólo retirar una pieza de la columna de atrás: ataca el cuadro f7, el punto débil de negras en las aperturas de peón de rey, e impide que negras (por el momento) juegue d7-d5, que como hemos visto hasta el momento puede ser un movimiento clave liberador para negras.

El plan a largo plazo de blancas es jugar d2-d3, apoyando

su peón de rey, y luego f2-f4, ampliando el lado del rey. Esto equivale a jugar un Gambito de rey sin el gambito.

2 ... **Cg8-f6**

Se trata de la **Defensa berlinesa**, que causó que la Apertura de alfil desapareciera casi por completo del juego de los maestros. Negras gana tiempo al atacar el peón en e que no está defendido.

3 d2-d3 ...

Es la continuación más sólida. Otra idea es el osado gambito d2-d4, que conduce a grandes complicaciones.

3 ... **C7-c6!**

Negras se prepara para atacar el centro con d7-d5 posterior.

4 **f2-f4** ...

Blancas continúa con su plan, pero no promete mucho.

4 ... **e5xf4**

5 **Ac1xf4** **d7-d5**

El contraataque en el centro libera las piezas de negras y le garantiza al menos un juego parejo.

6 e4xd5 Cf6xd5

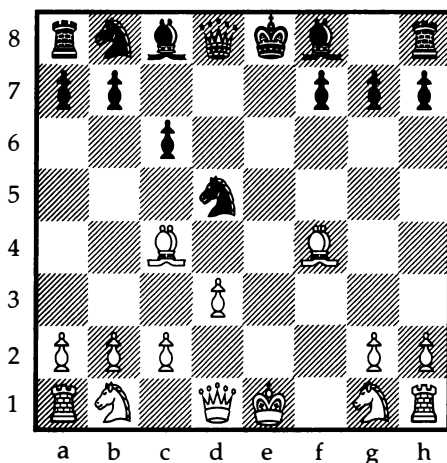


Diagrama 16

El caballo logra tiempo mediante atacar al alfil blanco sin defender, que ahora debe retroceder. Blancas hará movimientos como Af4-g3, Cg1-f3 y 0-0 para meter a sus piezas al juego. Negras desarrollará Af8-c5 o e7, 0-0 y Ac8-g4 o f5. Blancas tratará de montar un ataque en la fila f, para el que negras estará preparado para rechazar. Las probabilidades son más o menos iguales.

GIUOCO PIANO

En italiano, *Giucoco* significa juego y *piano* significa tranquilo, así que Giucoco Piano se traduce como *juego lento*. (En Europa, se le conoce simplemente como *Juego italiano*.) El **Giucoco piano** fue la primera apertura que se analizó

en forma exhaustiva. Manuscritos italianos de los siglos XVI y XVII presentan análisis de jugadores como Greco y Damiano, los jugadores más fuertes de su tiempo.

El Giuoco piano empieza más o menos así:

	Blancas:	Negras:
1	e2-e4	e7-e5
2	Cg1-f3	Cb8-c6
3	Af1-c4	Af8-c5

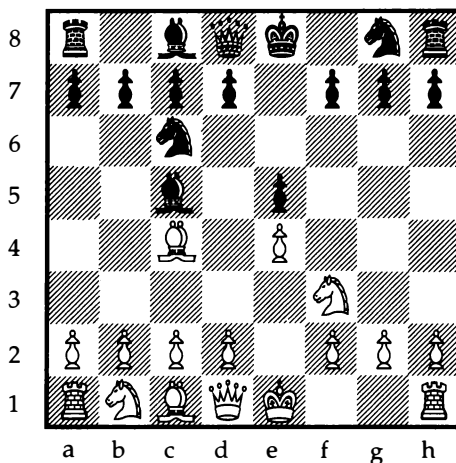


Diagrama 17

El segundo movimiento de blancas, Cg1-f3, ataca el peón en el de negras. Esto restringe en alguna forma las opciones de negras, así que saca su caballo para proteger

el peón. Luego ambos lados desarrollan el caballo del rey, atacando los puntos débiles f7 y f2 respectivamente.

El Giuoco piano es una buena apertura para jugar si sientes que tu oponente está buscando pelea desde el primer movimiento. La naturaleza lenta del juego pospone la acción principal hasta el juego medio, y tu oponente podría no tener la paciencia requerida. Sin embargo, una advertencia: Si negras juega con cuidado y está feliz de simplificar, podrías tener problemas para hacer algo de presión. Vamos a seguir una variación típica y ver cómo avanza.

4 Cb1-c3 ...

Blancas se desarrolla en forma franca sacando sus piezas a sus mejores cuadros en el centro.

4 ... Cg8-f6

Negras hace lo mismo.

5 d2-d3 ...

El peón en d se mueve para que blancas pueda desarrollar al alfil de dama.

5 ... d7-d6

“Yo también”.

6 Ac1-e3 ...

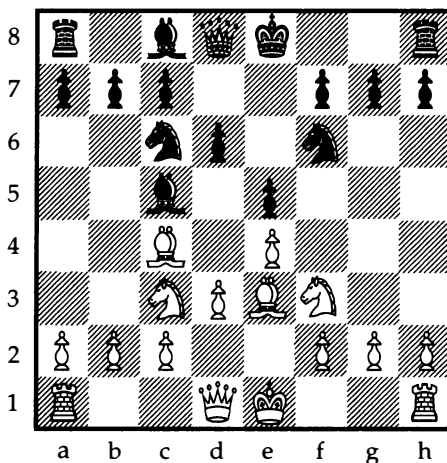


Diagrama 18

Una jugada con algo de engaño. Blancas enfrenta los alfiles, con lo que cancela el ataque del alfil de negras al cuadro f2. Además, blancas espera intercambiar con $Ac5xe3$, después de lo cual blancas jugaría $f2xe3$.

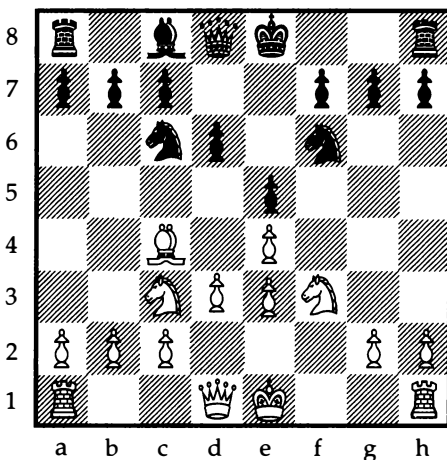


Diagrama 19

En esta posición, los dos peones de blancas en e3 y e4 controlan todos los cuadros centrales vitales, haciendo que sea imposible para negras colocar a sus caballos en algún lugar útil. Además, blancas se enrocará en el lado del rey, colocando su torre en la fila f, que ahora es una fila medio abierta (abierta desde el lado de blancas del tablero, pero no del de negras). Al maniobrar sus piezas al lado del rey, blancas podrá organizar un ataque por esta fila.

6 ... Ac5-b6

Negras ve el peligro y lo esquivo haciendo retroceder su alfil.

7 Dd1-d2 ...

Quita a la dama de la primera fila.

7 ... Ac8-e6

Negras tiene el mismo plan que blancas.

8 Ac4-b5 ...

Blancas evita intercambiar alfiles y en lugar de eso clava al caballo con el rey de negras.

8 ... 0-0

Negras rompe la clavada enrocándose.

9 d3-d4 ...

Blancas trata de apoderarse de más espacio en el centro. Si retrasa este avance, negras jugaría d6-d5 y tomaría la iniciativa.

9 ... e5xd4

Negras sabe que los cambios resultantes liberarán su juego.

10 Cf3xd4 Cc6xd4

11 Ae3xd4 Ab6xd4

12 Dd2xd4 d6-d5

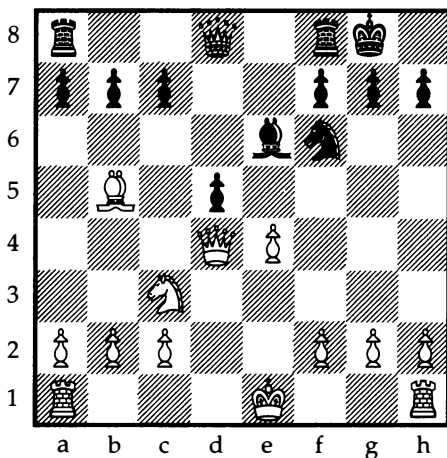


Diagrama 20

Negras ha logrado un juego totalmente parejo. Una posible continuación desde este punto es:

13	e4xd5	Cf6xd5
14	Cc3xd5	Dd8xd5
15	Dd4xd5	Ae6xd5

Negras no tiene problemas en esta posición. Blancas tendrá que proteger a su rey, tal vez con f2-f3 y Re1-f2 (con tan pocas piezas en el tablero, no hay razón para que el rey se esconda más tiempo en el rincón). Ambos lados llevarán sus torres a los cuadros centrales, en d1 y e1 para blancas, d8 y e8 para negras. Se producirán más cambios, ya que ninguno de los lados desea ceder las filas centrales al otro. Crear una ventaja será difícil para ambos lados.

En esto se encuentra una lección importante que puedes aprender. Simplemente desarrollar tus piezas a cuadros apropiados en la apertura no es suficiente para garantizarte una ventaja más adelante. Si tu oponente sabe suficiente para hacer lo mismo, el juego puede apagarse con rapidez en una igualdad estéril. Es necesario jugar con imaginación con el fin de inyectar tensión dinámica en una posición.

GAMBITO DE EVANS

Las aperturas de ajedrez reciben su nombre en honor a todo tipo de situaciones, países, ciudades, torneos, piezas,

benefactores ricos, que siempre es refrescante encontrar una, como el **Gambito de Evans**, que recibe el nombre por su inventor. El capitán Evans era un militar británico de principios del siglo XIX.

La historia dice que sólo fue un jugador promedio de su época, pero un día descubrió y empezó a analizar un nuevo gambito que le parecía muy prometedor. Después de algunos meses de estudio en 1838, un día pudo sacar su nueva arma contra nada menos que el mejor jugador de Inglaterra de su tiempo: MacDonnell. El resultado fue una victoria aplastante para el capitán Evans y su nuevo gambito.

El gambito continuó siendo popular por muchos años y fue favorito del genio estadounidense del ajedrez Paul Morphy durante su breve y brillante carrera. Para finales del siglo había perdido algo de popularidad, aunque todavía aparece en ocasiones en la práctica de los maestros.

El Gambito Evans es para jugadores a los que gustan las líneas abiertas, ataques osados y el emocionante juego de piezas al costo de un peón. Las posibilidades de ataque de blancas son más o menos tan buenas como en el Gambito danés, a un costo de material ligeramente menor.

Como en el Gambito danés, el ataque de las blancas necesita aplastar rápidamente; si negras sobrevive hasta el final de juego, su peón extra podría darle el triunfo.

	Blancas:	Negras:
1	e2-e4	e7-e5
2	Cg1-f3	Cb8-c6
3	Af1-c4	Af8-c5
4	b2-b4!	

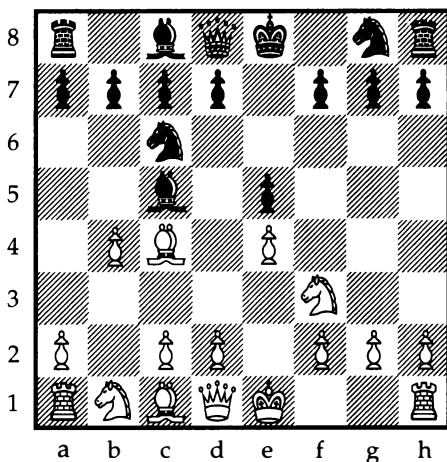


Diagrama 21

El cuarto movimiento de blancas, b2-b4, es el movimiento clave en el Gambito de Evans. La idea es atraer al alfil de negras al cuadro b4 al costo de un peón. Entonces blancas puede jugar c2-c3 atacando el alfil y también preparando d2-d4 con un fuerte centro de peones.

Es una idea atrevida que por lo general conduce a un juego desenfrenado y emocionante.

MORPHY CONTRA SHULTEN

Para captar el sabor del Gambito de Evans, vamos a seguir el trayecto de un juego entre Paul Morphy y J. W. Shulten, un principiante estadounidense del tiempo de Morphy. El juego tuvo lugar en Nueva York en 1857, justo antes de la victoria de Morphy en el Primer Congreso Estadunidense de Ajedrez. Continuamos del último diagrama, donde Morphy tiene blancas.

4 ... **Ac5xb4**

Negras puede rechazar el gambito con Ac5-b6, pero eso conduce a un juego complicado que es sólo un poco menos aterrador que las variantes principales.

5 **c2-c3** **Ab4-c5**

6 **0-0** ...

Morphy planea jugar d2-d4 en el siguiente turno. Sabe que negras no puede impedir la jugada, de manera que primero toma tiempo para proteger a su rey y activar la torre.

6 ... **d7-d6**

Negras se prepara para desarrollar su alfil a c8.

7 **d2-d4** **e5xd4**

8 **c3xd4** **Ac5-b6**

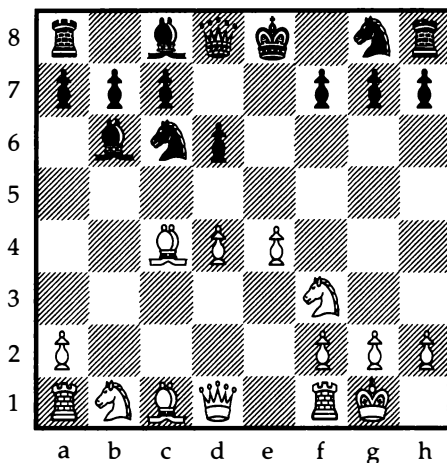


Diagrama 22

Ésta es la **Variación normal** de Evans, ¡que ha mantenido ocupados a teóricos por más de 150 años! Blancas tiene un mejor centro y un juego más activo; negras tiene un peón extra.

9 **d4-d5**

La maniobra de ataque favorita de Morphy. Otra jugada, que lleva a complicaciones diferentes es Cb1-c3.

9 ... Cc6-e7

En este cuadro el caballo tiende a meterse en el paso de otras piezas de negras. Más adelante se descubrió que Cc6-a5 era más efectivo.

10 e4-e5!

Morphy tenía un gran genio para la jugada dinámica en posiciones abiertas. Esta jugada prepara para abrir la fila e que lleva al rey de negras, además de volver más difícil que negras desarrolle su caballo en g8.

10 ... Ac8-g4

11 h2-h3

Morphy sacrifica otro peón para abrir más líneas para sus piezas.

11 ... Ag4xf3

12 Dd1xf3 Ab6-d4

El doble ataque a la torre en a1 y el peón en e5 ganará el peón; pero Morphy lo ha previsto.

13 Cb1-c3 Ad4xe5

14 Ac4-b5 jaque!

Esta jugada impide a negras enroscarse.

14 ... Re8-f8

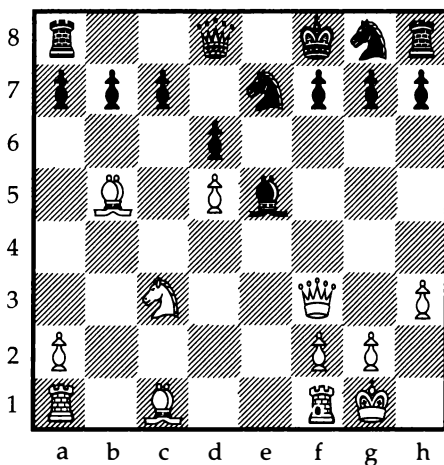


Diagrama 23

Aunque con dos peones menos, blancas tiene una gran ventaja en espacio y actividad de piezas. El rey de negras está incómodo en f8 y tendrá problemas para desarrollar su torre de rey. Morphy destacaba en manejar tales situaciones.

15 Ac1-b2

Protege al caballo y por lo tanto, libera a la dama para la actividad.

15 ... c7-c6?

Un error defensivo típico. Negras está tratando de rechazar el ataque, pero en lugar de eso sólo lleva al alfil de blancas a un cuadro más útil. Un mejor plan defensivo era Ce7-g6 y luego Dd8-f6, desenredando sus piezas y desafiando el centro.

16 Ab5-d3 Cg8-f6

17 Ta1-e1

Morphy ve la amenaza a su peón en d5 pero no desperdicia tiempo en defenderlo. En lugar de eso, lanza otra pieza más al ataque.

17 Ae5xc3?

Un gran error. Negras intercambia su mejor pieza defensiva por el caballo clavado de blancas en c3. Aunque ganará otro peón, pronto estará impotente ante el ataque coordinado de las piezas de blancas.

18 Ab2xc3 Cf6xd5

19 Ac3-a1

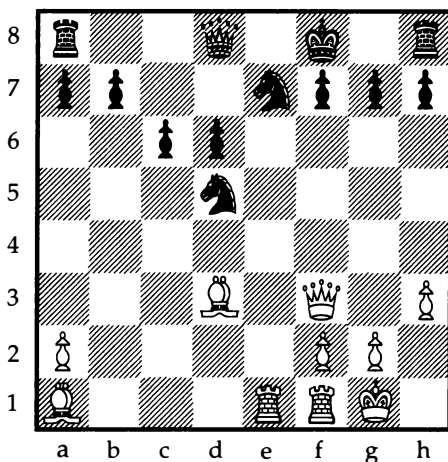


Diagrama 24

Morphy pone el alfil fuera de todo problema. Date cuenta cómo sus piezas barren el tablero, mientras que las piezas de negras están casi todas amontonadas en la primera fila.

19 ... f7-f6?

No es buena idea. Negras está tratando de neutralizar el poder del alfil de blancas en a1, además de dar a su rey un cuadro para salir de la primera columna. Es probable que negras imagine que continuará con algo como Rf8-f7, Th8-e8 y Ce7-g6, desenredando su ejército deshilvanado y luchando por el centro.

¡Pero Morphy no tiene intención de permitirlo! Todo movimiento de peones alrededor del rey afloja la estructura defensiva y Morphy se apresura a sacar ventaja

del hecho de que el cuadro e6 ya no está defendido por un peón negro.

20 Te1-e6! Dd8-d7

La dama trata de correr a la torre.

21 Tf1-e1!

“No gracias”, dice Morphy. De repente blancas ha amasado considerable poder en la fila e abierta. También tiene una gran amenaza, que negras no nota.

21 ... b7-b5?

Algo irrelevante. La acción está en el otro lado del tablero. Ahora Morphy lanza los fuegos artificiales.

22 Te6xe7! Cd5xe7

23 Aa1xf6!

Un sacrificio sigue a otro. Si negras ahora toma alfil, Morphy contestaría con Df3xf6 con jaque. Luego Rf8-g8 permitiría Te1xe7, ganando, mientras que Rf8-e8 permite Df6xh8 con jaque y el mismo resultado.

23 ... Ce7-d5

**24 Af6-e7
doble jaque!**

El rey de negras está en jaque por parte de la dama y del alfil. Sólo se puede contestar a un jaque doble moviendo al rey.

24 ... Rf8-g8

25 Ad3-f5!

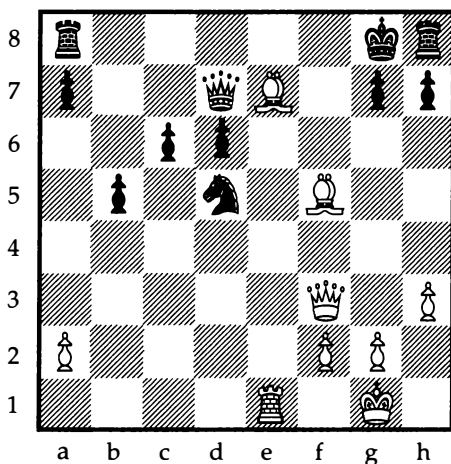


Diagrama 25

Un final elegante. Morphy ataca a la dama y además amenaza Af5-e6 jaque, haciendo jaque mate o comiendo la dama de negras. Shulten se rinde.

GAMBITO DE REY

El **Gambito de rey** fue la apertura confiable para los jugadores atacantes durante el siglo XIX.

Empieza con estos movimientos:

	Blancas:	Negras:
1	e2-e4	e7-e5
2	f2-f4	

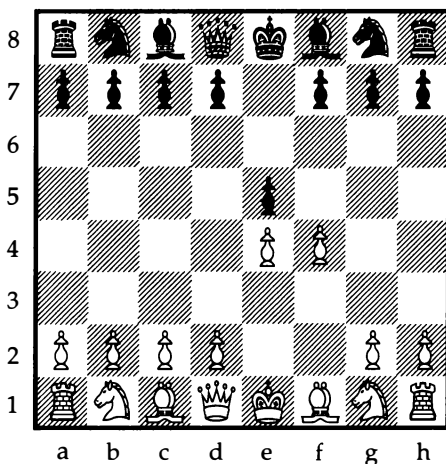


Diagrama 26

Es muy simple la idea en que se basa el Gambito de rey. Blancas ofrece un peón para convencer a negras de renunciar al centro. Después de que negras juega e5xf4, blancas en algún momento continuará con d2-d4, apoderándose del control completo del centro. Desarrollará su caballo de rey a f3, su alfil de rey a c4 y se enrocará del lado de rey, llevando a la torre del rey a la fila f medio abierta. Torre, alfil y caballo en algún momento montarán un ataque al débil cuadro f7 de negras. Por

supuesto, negras logrará hacer algunas jugadas mientras tanto, pero ésa es la idea general.

El Gambito de rey es una opción excelente para jugadores a los que gustan posiciones desequilibradas y muy abiertas con posibilidades peligrosas de ataque por ambos lados. A menudo, blancas puede recuperar su peón de gambito y todavía conservar una sana iniciativa.

Como con muchos de los juegos abiertos, en la actualidad se ve menos el Gambito de rey que antes, pero todavía es un arma peligrosa en manos de un jugador hábil de ataque. En los últimos años, Boris Spassky y Bobby Fischer han empleado la apertura para ganar aplastantes victorias. Es un arma de doble filo, peligrosa y es una garantía de un juego emocionante.

SPASSKY CONTRA BRONSTEIN

Como muestra del poder de Gambito de rey, he elegido uno de los juegos más brillantes de los últimos cincuenta años, una batalla entre los grandes maestros rusos Boris Spassky y David Bronstein en el Campeonato Soviético de 1959.

Spassky era un joven de 23 años de edad cuando se jugó la partida, y siete años después ganaría el Campeonato del Mundo. El juego fue tan famoso en su época que en 1963 los productores de la película de James Bond, *Desde Rusia con amor*, emplearon la posición después de la jugada 21

para la conclusión del juego entre los grandes maestros Kronsteen y MacAdams que inicia la película.

	Blancas	Negras
	(Spassky):	(Bronstein):
1	e2-e4	e7-e5
2	f2-f4	e5xf4

Negras puede rechazar el gambito de diversas maneras, pero no hay razón para no aceptarlo.

3 Cg1-f3

Es la tercera jugada más popular, que impide a negras jugar Dd8-h4, con jaque. Otra forma de jugar es Af1-c4, el **Gambito de alfil de rey**, que una vez empleó Bobby Fischer para derrotar a Larry Evans.

3 ... d7-d5

Como hemos visto en algunas otras aperturas, es un movimiento clave de liberación para negras. Sin embargo, en este punto se han jugado muchas otras jugadas, como g7-g5, d7-d6, Cg8-f6 y Af8-e7. Haz tu elección. Oficialmente, la jugada más analizada y jugada es g7-g5.

4 e4xd5 Af8-d6

Un poco más común es Cg8-f6. El propósito de esta jugada es proteger al peón en f4 mientras se juega más adelante Cg8-e7-g6.

5 Cb1-c3 Cg8-e7

6 d2-d4 0-0

7 Af1-d3 Cb8-d7

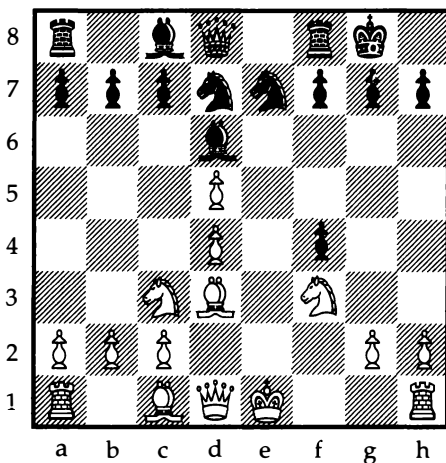


Diagrama 27

No hay nada misterioso respecto a las últimas jugadas de ambos lados. Cada jugador está desarrollando sus piezas a los cuadros más activos disponibles. Aunque la posición de negras parece un poco restringida, debería ser capaz de completar su desarrollo mediante Cd7-f6 y Ce7-g6. O así parece.

8 0-0 h7-h6

Esta última jugada fue cuestionada por analistas después del juego, con buena razón. Negras desperdicia un movimiento y debilita el lado de rey, facilitando que blancas ponga en marcha un ataque más adelante. El propósito es apoyar una jugada g7-g5 posterior, protegiendo el peón en f4, pero negras no tiene el tiempo para un plan así. En juegos abiertos, *tiempo* y *desarrollo* tienen importancia crucial. Por lo general, negras no puede darse el lujo de perder tiempo sin correr el riesgo de que lo derroten. Era mejor Cd7-f6, como se mencionó en la nota anterior.

9 Cc3-e4

Blancas entrega el peón en d5 (que era difícil de retener a largo plazo) para mover sus piezas hacia el lado del rey.

9 ... Ne7xd5

10 c2-c4

Se apodera del espacio central *con un tempo* (expresión de ajedrez que significa ganar una jugada).

10 ... Cd5-e3

Al retroceder, el caballo permite que blancas juegue c4-c5 con gran ventaja en espacio.

11 Ac1xe3 f4xe3

12 c4-c5 Ad6-e7

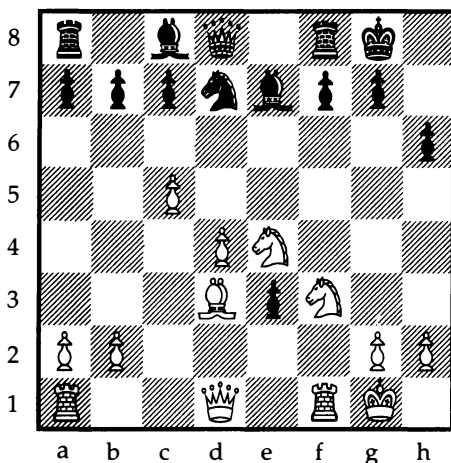


Diagrama 28

13 Ad3-c2!

¡Un movimiento de gran maestro! Un jugador menor pudo haber continuado con Dd1-e2, tratando de capturar el peón de negras lo más rápido posible. Spassky piensa que el peón se resolverá por sí mismo más adelante y en vez se pregunta cómo puede disponer mejor sus piezas para un próximo ataque al rey de negras. Se da cuenta de que si pone al alfil en c2 y la dama en d3, desarrolla posibilidades de llevar a la larga la dama a h7 con amenazas de jaque mate. Es difícil encontrar este tipo de movimientos en el tablero y distingue al gran maestro de alto nivel del principiante que sólo tiene talento.

13 Rf8-e8

Jugada que defiende y desarrolla al mismo tiempo. La torre debe ser más activa en la fila e abierta que en la fila h cerrada y el movimiento también abre el camino para que el caballo se mueva a f8, defendiendo el cuadro crucial h7.

14 Dd1-d3!

La dama se pone en línea en la diagonal con el alfil, creando lo que se llama **batería**. Blancas ahora amenaza con mover el caballo en e4, limpiando el camino para que la dama vaya a h7 con jaque, y luego a h8 con mate.

La dama también ataca el peón suelto de e3, pero eso es insignificante al considerar las amenazas más serias.

14 ... e3-e2

Como su peón se perderá a la larga, negras lo cede voluntariamente para inducir a blancas a mover su dama de la diagonal b1-h7.

Después de que blancas juegue Dd3xe2, razona, negras puede defenderse con Cd7-f8, creando una fortaleza segura, luego descubrir el alfil en c8 a e6, f5 o g4, según lo justifiquen las circunstancias.

Es un buen plan, pero por desgracia blancas ahora presenta una de las jugadas más brillantes que se hayan visto jamás en un tablero de ajedrez y la situación de negras empeora.

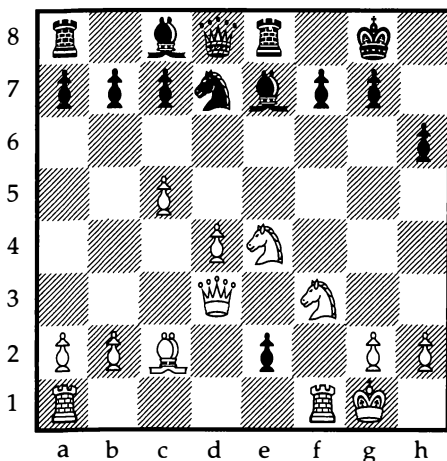


Diagrama 29

15 **Ce4-d6!!**

Es sorprendente. Blancas permite que tomen su torre **con jaque** en lugar de perder un movimiento haciendo retroceder su dama. Se da cuenta que la posición de negras está desorganizada temporalmente, pero que si se permite a negras un movimiento extra (por ejemplo, Cd7-f8) su juego se conjuntaría rápidamente. Así que blancas ataca ahora, invirtiendo una torre en el proceso. Su amenaza inmediata es Dd3-h7 jaque, Rg8-f8, Dh7-h8 mate.

15 ... **Cd7-f8**

Tomar la torre en este turno se traspondría a la posición del juego después de dos movimientos más. Negras necesita proteger el cuadro h7 contra la invasión de la dama en cualquier caso.

16 Cd6xf7!!

Blancas hace pedazos las defensas del rey de negras desde otra dirección.

16 ... e2xf1 jaque

¿Por qué no? Es gratis y el ataque de blancas no es menos poderoso en cualquier caso.

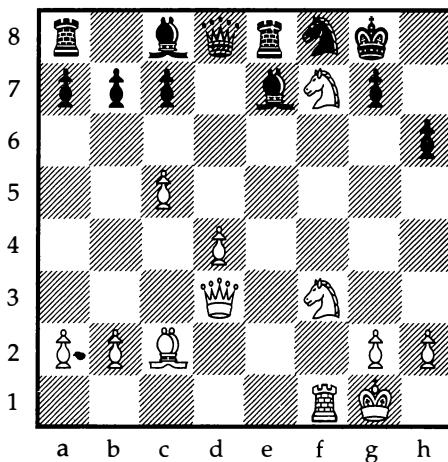
17 Ta1xf1

Diagrama 30

17 ... Ac8-f5

Negras devuelve voluntariamente un alfil para ganar un tempo y romper (espera) la fuerza del ataque de blancas. ¿Por qué no toma el caballo de blancas en f7? Vamos a ver

el sorprendente final que Spassky había preparado cuando hizo su movimiento 15.

Si negras hubiera tomado el caballo con 17 ... Rg8xf7, blancas hubiera respondido con 18 Cf3-e5 doble jaque! Sólo se puede responder a un doble jaque moviendo al rey, así que negras retrocedería a 18 ... Rf7-g8. Entonces blancas hubiera jugado la verdadera razón de la combinación: 19 Dd3-h7 jaque!! Negras hubiera estado obligado a capturar: 19 ... Cf8xh7. Y blancas hubiera coronado su brillante juego con 20 Ac2-b3 jaque Rg8-h8 21 Ce5-g6 jaque mate! Un final increíble. Recuerda que blancas había previsto todo esto antes de hacer su jugada 15.

18 Dd3xf5

Ahora blancas tiene un alfil y un peón por su torre perdida y además el ataque. Debería ganar con facilidad.

18 ... Dd8-d7

Ésta es la razón del sacrificio del alfil de negras. Puede desarrollar la dama y ganar un movimiento al ofrecer intercambiar damas. Negras espera que esta ganancia de tiempo le permitirá rechazar el ataque.

19 Df5-f4 Ae7-f6

Parece que negras está saliendo del problema. Pero a Spassky todavía le quedan gran cantidad de opciones de ataque.

20 Cf3-e5! Dd7-e7

Si negras juega 20 ... Af6xe5, blancas contesta con 21 Cf7xe5 y su ataque continuará.

21 Ac2-b3!

Éste fue el punto de inicio para el juego Kronsteen-MacAdams en *Desde Rusia con amor*, aunque en la versión de la película se omitieron los peones de blancas en c5 y d4. A propósito, el actor que interpretó al camarada Kronsteen tenía una semejanza asombrosa con Anatóly Karpov, quien llegó a ser Campeón Mundial en 1975, doce años después de que se hiciera la película.

21 ... Af6xe5

22 Cf7xe5 Rg8-h7
jaque al
descubierto

Si 22 ... Rg8-h8, blancas gana con 23 Df4-g3!, amenazando tanto Tf1-f7 y Tf1xf8 jaque.

23 Df4-e4 Negras se rinde
jaque!

Si negras juega Rh7-h8, blancas gana con Tf1xf8 jaque y Ce5-g6 jaque. Si negras se defiende con g7-g6, entonces Tf1-f7 jaque gana. Fue un juego maravilloso.

JUEGO DE CUATRO CABALLOS

El **Juego de cuatro caballos** empieza con ambos lados desarrollando sus Caballos:

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

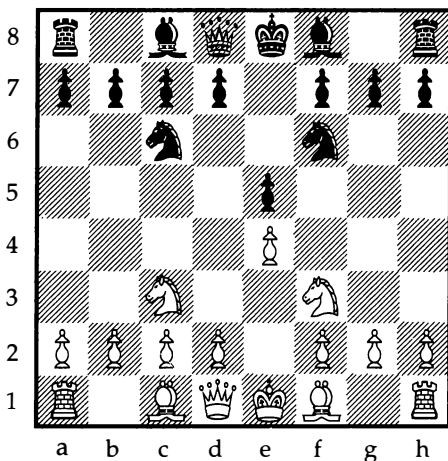


Diagrama 31

Alguna vez la principal elección de blancas cuando se jugaba e2-e4, en la actualidad se ve rara vez en el circuito de grandes maestros. Sin embargo, puede ser un arma útil en el nivel de principiantes. El **Juego de cuatro caballos** es buena opción si deseas un juego cerrado con presión lenta pero constante sobre la posición de negras. No vas a

producir los emocionantes ataques que son característicos de las aperturas de gambito que hemos visto, pero tampoco necesitarás sacrificar material.

Seguiremos la línea principal por unas cuantas jugadas para darte una idea de la forma en que se puede desarrollar el juego.

4 **Af1-b5**

Negras continúa jugando simétricamente. Es apropiada una palabra de advertencia aquí. Muchos principiantes piensan que al copiar los movimientos de su oponente, automáticamente frustran sus intenciones. En realidad, eso no es cierto.

Si ambos lados hacen los mismos movimientos, blancas al final llegará a un punto en que pueda romper la simetría con una amenaza y lograr una ventaja sustancial. Negras debe tener cuidado de romper la simetría antes de que suceda.

5 **0-0** **0-0**

6 **d2-d3** **Ab4-xc3**

Negras rompe la simetría para causar peones doblados a blancas.

7 **b2xc3** **d7-d6**

8 Ac1-g5

Esta clavada da a blancas la mejor oportunidad de tener ventaja.

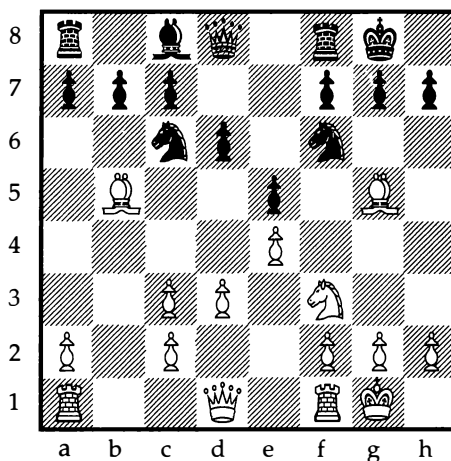


Diagrama 32

8 ... Dd8-e7!

Esta maniobra, dama a e7 seguida por caballo de c6 a d8 y a e6, se conoce como la **Liberación de la clavada Metzger**. La razón de la maniobra es liberar la presión de los alfiles de blancas y es un método confiable para lograr la igualdad.

9 Tf1-e1 Cc6-d8

10 d3-d4 Ac8-g4

Este movimiento al final conducirá a una mayor simplificación, lo que reducirá más los problemas de negras.

11 h2-h3

Corre al alfil, pero al costo de debilitar los peones del lado de rey.

11 ... Ag4-h5

12 g2-g4 Ah5-g6

13 d4-d5

Blancas tiene la ventaja en espacio pero es poco lo que puede hacer con ella.

13 ... c7-c6

14 Ab5-f1 Ta8-c8

15 c3-c4 b7-b6

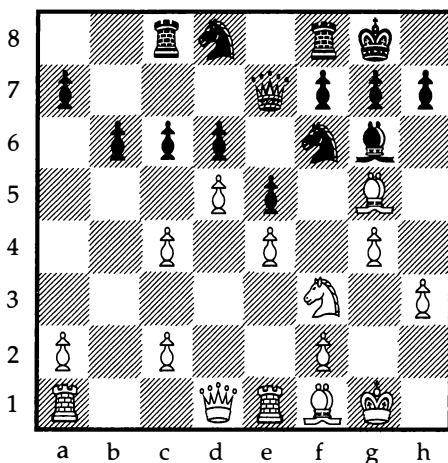


Diagrama 33

El juego está más o menos parejo. Blancas debería tratar de montar un ataque en el lado de la dama, donde tiene más espacio, con movimientos como Dd1-d2, a2-a4 y a4-a5. Negras puede contraatacar moviendo su caballo de d8 a b7 y a c5, donde aumenta la presión sobre el peón e4 de blancas.

JUEGO DE VIENA

El **Juego de Viena** es para jugadores que desean un enfoque un poco diferente a las aperturas de peón de rey. Presenta oportunidades de ataque activo en la fila f, por lo general sin la necesidad de sacrificar material como en otras aperturas de gambito.

El Juego de Viena se caracteriza por el movimiento 2 Cb1-c3 (después de 1 e2-e4 e7-e5). La idea estratégica es

franca: Blancas desea jugar Af1-c4, d2-d3 y f2-f4. Esto le permite avanzar su peón f sin el riesgo de las complicaciones del Gambito de rey.

Más adelante, puede jugar Cg1-f3, 0-0, y tal vez desarrollar un ataque por la fila f.

Es un buen plan y si negras juega en forma pasiva, blancas puede desarrollar un fuerte ataque. Negras necesita jugar en forma activa para contrarrestar estos planes. La experiencia ha mostrado que por lo general puede igualar en el Juego de Viena, aunque podría necesitar abrirse camino por algunas complicaciones que ponen los pelos de punta.

- 1 e2-e4 e7-e5
2 Cb1-c3

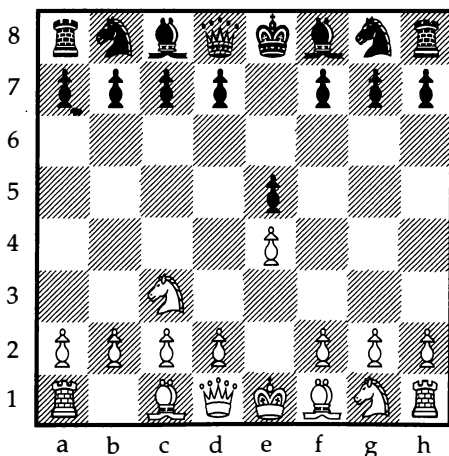


Diagrama 34

algunas piezas. Sin embargo, blancas tiene formas de mantener complicado el juego.

4 **Dd1-h5!**

Un movimiento poderoso que amenaza tanto Dh5xe5, jaque, y Dh5xf7 mate!

4 ... **Ce4-d6!**

Una excelente respuesta multipropósitos. El caballo vuelve a la seguridad y al mismo tiempo protege el peón de f7 y ataca al Alfil en c4. Aunque el peón en e5 queda sin protección, blancas en realidad no desea tomarlo. ¿Por qué? Porque negras respondería a Dh5xe5, jaque, con Dd8-e7, clavando a la dama de blancas contra su rey y obligando al intercambio de damas.

Eso conduciría a una posición en que es fácil empatar y blancas está tratando de lograr una ventaja.

5 **Ac1-b3**

Protege al alfil y mantiene la presión en f7.

5 ... **Cb8-c**

Desarrolla el caballo y protege al peón en e5.

6 **D2-d4!?**

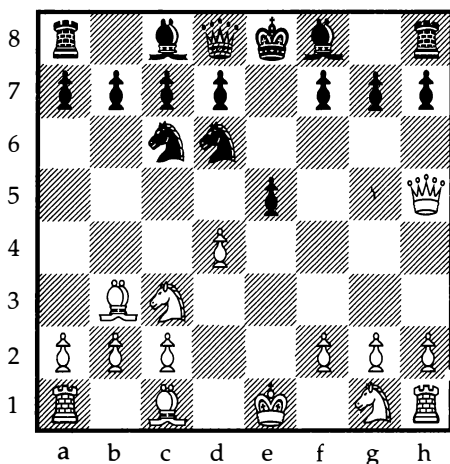


Diagrama 36

Éste es el **Gambito de Adams**, nombrado en honor a Weaver Adams, un maestro estadounidense algo excéntrico de las décadas de 1940 y 1950, quien lo popularizó. La idea es sacrificar otro peón para abrir líneas y desarrollarse con rapidez.

6 ... Cc6xd4

7 Cc3-d5

Para impedir que negras juegue su dama a e7. Ahora blancas en verdad amenaza con Dh5xe5, jaque.

7 ... Cd4-e6

8 Dh5xe5 C7-c6!

Corre al molesto caballo y se prepara para un poco de simplificación.

9 **Cd5-f4** **Dd8-e7**

10 **Cg1-f3** **Cd6-f5!**

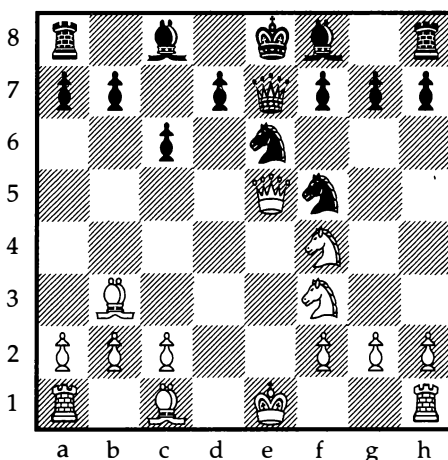


Diagrama 37

Negras responde con algo de ingenio de su parte. Date cuenta que blancas no puede tomar al caballo: si juega 11 $De5xf5$, negras responde con $Ce6-d4$, jaque al descubierto, atacando al rey de blancas con su dama y a la dama de blancas con su caballo. Blancas puede salvar ambos por un turno con $Df5-e5$, pero entonces negras juega $Cd4xf3$ jaque, seguido por dama toma dama.

11 **0-0** **Ce6-d4**

Como negras tiene peón de más, su trabajo defensivo se simplificaría si pudiera intercambiar la peligrosa dama de blancas. Aunque blancas no está ansioso de intercambiar, su dama no tiene otro movimiento conveniente.

12 **De5xe7** **Af8xe7**
 jaque

13 **Cf3xd4** **Cf5xd4**

14 **Tf1-e1 Cd4-e6**

15 **Cf4-d3**

De nuevo, intercambiar piezas hace la vida más fácil para quien se defiende. Sin embargo, el ataque de blancas se está quedando sin fuerza.

15 **...** **0-0**

16 **f2-f4** **Ae7-f6**

Negras tiene un peón extra sólido, con buenas oportunidades en el final del juego. Negras tratará de liberar su juego mediante jugar d7-d5, Ac8-d7 y Tf8-e8. Blancas tratará de abrir la posición para sus piezas mejor desarrolladas con avances de peones como c2-c4 y g2-g4-g5, mientras desarrolla su alfil en d2 y su otra torre en d1. El peón extra de negras significa que le irá bien en cualquier final de juego; por lo tanto, blancas debe tratar de ganar en el juego medio.

5

RUY LÓPEZ

La Ruy López, nombrada por un clérigo español al que se consideraba el jugador más fuerte del mundo durante el siglo XVI, es en la actualidad la más popular de las aperturas de peón de rey.

PRIMERA PALABRA

La Ruy López es la apertura a jugar si deseas comenzar a prepararte para el día en que compitas en eventos de nivel de maestro.

¡Ahora daremos un vistazo a esta emocionante apertura!

La razón se puede resumir en una palabra: ¡presión!

El juego es difícil y complicado, pero negras pasará por más dificultades para lograr la igualdad que contra cualquier otra apertura de peón de rey.

La **Ruy López** empieza con estos tres movimientos:

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

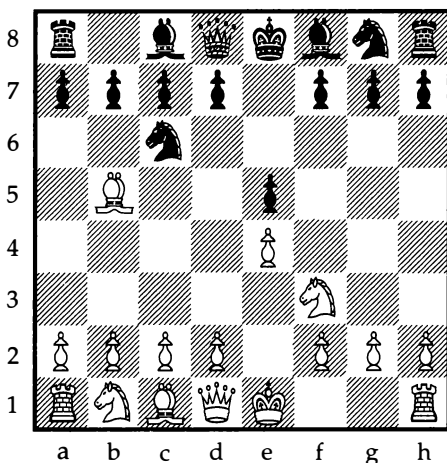


Diagrama 38

La segunda jugada de blancas, Cg1-f3, atacó al peón de negras en e5. Negras defendió este peón moviendo un caballo a c6. La tercera jugada de blancas, Af1-f5, ataca a este defensor. Esto causa una reacción en cadena: blancas amenaza, ahora o en el futuro, con apoderarse del caballo de negras con su alfil, con lo que eliminaría al defensor del peón e5 y dejando vulnerable al peón.

Todavía no es una amenaza real. La razón es que incluso si negras no hace una jugada y blancas continuara con 4 Ab5xc6 d7xc6 5 Cf3xe5, negras podría recuperar su peón con el tiro táctico Dd8-d4!, atacando al caballo blanco sin defensa y al peón sin defensa en e4.

Pero aún si no es una amenaza ahora, podría convertirse en una amenaza en el futuro cercano y negras debe estar alerta todo el tiempo a las amenazas contra su peón e5.

Estas amenazas latentes son la fuente de la presión continua de blancas en la apertura.

Como hemos visto, en muchas de las aperturas de peón de rey, negras puede igualar mediante jugar el apropiado d7-d5, liquidando algunos peones centrales y disolviendo la tensión.

Vamos a examinar un par de juegos de Ruy López y a captar el sabor de esta fascinante apertura.

Comenzaremos con un juego del gran Bobby Fischer, conocido a lo largo de toda su carrera como un gran virtuoso del lado de blancas de la Ruy López. El juego se llevó a cabo en el Campeonato Estadunidense de 1963-1964, cuando Fischer (de 20 años de edad) estaba en el proceso de ganar su sexto título nacional consecutivo.

FISCHER CONTRA WEINSTEIN

	Blancas	Negras
	(Fischer):	(Weinstein):
1	e2-e4	e7-e5
2	Cg1-f3	Cb8-c6
3	Af1-b5	a7-a6

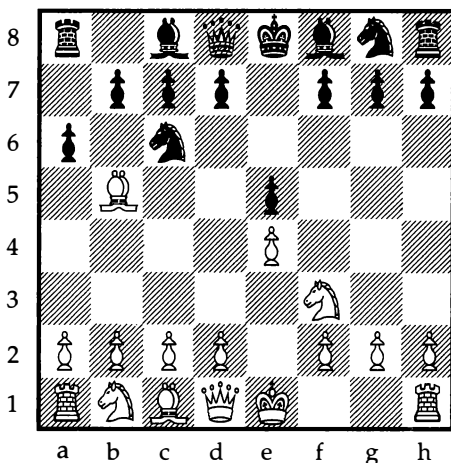


Diagrama 39

Este movimiento de peón es la forma más popular de enfrentar la Ruy López. Se conoce como **Defensa Morphy** (en honor al genio estadounidense del siglo XIX, Paul Morphy) y en realidad es una forma sofisticada de defender al peón en e. La idea es que como blancas no puede ganar de inmediato el peón en e apoderándose del caballo, en lugar de eso retrocederá el alfil a a4. Luego negras podrá, si se necesita, salvar a su caballo de la captura al jugar b7-b5 en un momento oportuno.

4 Ab5-a4

Esta retirada no es forzada. Blancas también podría jugar Ab5xc6, la **Variación de intercambio**, que Fischer mismo empleó para anotarse muchas victorias impresionantes más adelante en su carrera. Pero la retirada, manteniendo el ataque en el caballo, es el movimiento más común.

La razón de a7-a6: ahora es posible este movimiento y elimina el ataque del alfil al caballo.

7 **Aa4-b3**

El alfil retrocede pero a un cuadro más activo, donde ataca el cuadro d5 (impidiendo el movimiento liberador d7-d5).

7 ... **d7-d6**

Como negras no puede jugar d7-d5 sin perder a la larga su peón en e (blancas jugaría e4xd5 seguido por Cf3xe5), se conforma con apuntalar su peón central, liberando así al caballo de c6 para otras actividades. Además, el alfil en c8 ahora tiene posibilidades de juego activo.

8 **c2-c3**

Una jugada importante con dos propósitos. Primero, el peón apoya el movimiento posterior d2-d4 por parte de blancas, estableciendo su meta a largo plazo: dos peones juntos en el centro en d4 y e4. Si negras intercambiara entonces peones mediante e5xd4, blancas podría recapturar *con un peón*, mediante c3xd4, manteniendo su centro de peones.

El segundo propósito de la jugada es proporcionar un cuadro de vuelo para el alfil de cuadros blancos de c2. Si negras juega más adelante Cc6-a5, tratando de intercambiar su caballo por el alfil, blancas podrá conservar su alfil en el tablero jugando Ab3-c2.

Bien podrías preguntar: “¿Por qué todo este escándalo respecto a conservar un alfil? ¿No es un alfil igual de valioso que un caballo?”. Resulta que no siempre. En la Ruy López, la experiencia ha mostrado que el alfil de cuadro blanco es especialmente valioso, protegiendo cuadros como d5 y e6, mientras que a veces participa en un ataque contra el rey de negras en f7 y h7. De manera que blancas por lo general tiene cuidado en conservar este alfil el mayor tiempo posible.

8 ... 0-0

Negras protege al rey y acerca a la torre al centro.

9 h2-h3

Un movimiento tranquilo pero que sin embargo tiene una profunda relación con la lucha por el control de los cuadros centrales.

Blancas desea jugar d2-d4, punto en que el peón de d4 estaría protegido de tres maneras: por el peón en c3, el caballo en f3 y la dama en d1. Pero si negras entonces jugara Ac8-g4, su alfil clavaría al caballo en f3 contra la dama y amenazaría con capturarlo.

Si blancas recapturara con la dama, se habrían eliminado dos de los defensores de d4 de un golpe. Para evitar esta secuencia, blancas impide primero el movimiento del alfil a g4.

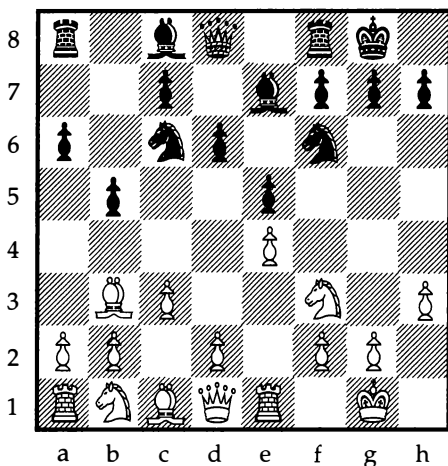


Diagrama 40

Esta posición ha ocurrido miles de veces en el ajedrez de nivel de maestros y grandes maestros en el último siglo. Blancas tiene una ventaja pequeña pero duradera, basada en su habilidad para construir y mantener un centro de peones en d4 y e4. Los últimos movimientos de blancas se han realizado con la intención de proporcionar una base estable a ese centro y ahora está listo para jugar d2-d4.

Negras ha intentado muchas jugadas en esta posición con el paso de los años, incluyendo Cc6-a5, Cc6-b8, Ac8-b7, Ac8-e6, Cf6-d7, h7-h6 y Tf8-e8. Todas dan a negras un juego razonable, pero ninguna ha demostrado definitivamente que de la igualdad. En este juego, Weins-tein movió

9

...

Cc6-a5

Fue la jugada más popular desde el inicio del siglo hasta la década de 1960. En fechas más recientes ha sido superada en popularidad por algunas otras líneas. La idea de negras es lograr algo de espacio para sus piezas mediante jugar c7-c5 y Dd8-c7.

10 Ab3-c2

Blancas retrocede para conservar su valioso alfil para acciones posteriores. Es un principio estratégico sensato que el lado que tiene restringido el movimiento (en este caso, negras) trate de intercambiar piezas, mientras que el lado con ventaja en espacio (blancas) evite los intercambios cuando sea posible.

10 ... c7-c5

11 d2-d4

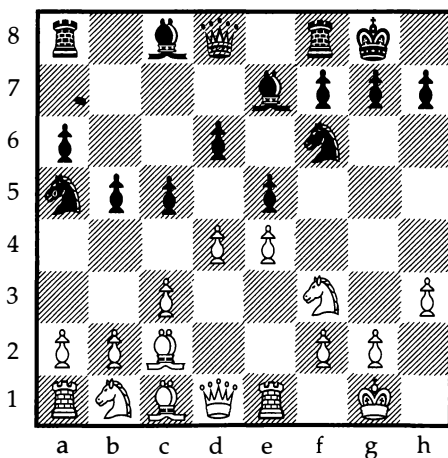


Diagrama 41

¡Por fin! Blancas por fin logra el poderoso centro de peones para el que ha estado maniobrando desde la tercera jugada. Su jugada también contiene una amenaza directa: capturar dos veces en e5, ganando el peón en e.

¿Cómo debería responder negras?

Son posibles dos enfoques. El primero es la llamada **Variante de punto fuerte**, donde negras permite a blancas mantener su centro de peones pero trata de igualar manteniendo su propio peón central en e5. Esto involucra dejar la estructura de peones como está pero defender e5 con movimientos como Dd8-c7, Ca5-c6, Tf8-e8 y Ae7-f8. La idea de negras es que blancas tendrá dificultad para convertir esta ventaja espacial en algo concreto mientras negras pueda mantener un peón fuerte en e5.

El segundo enfoque, que Weinstein adopta en este juego, es intercambiar peones con c5xd4, abriendo la fila c, luego emplear la fila abierta para contraatacar la posición de blancas. Esto conduce a un juego mucho más claro y abierto que en la primera variación y a menudo lo favorecen los jugadores a los que gustan las posiciones fluidas y tácticas.

El peligro es que blancas, con su mayor dominio del espacio, pueda emplear la fila c para sus propios propósitos.

11 ... c5xd4

12 c3xd4 Ac8-b7!

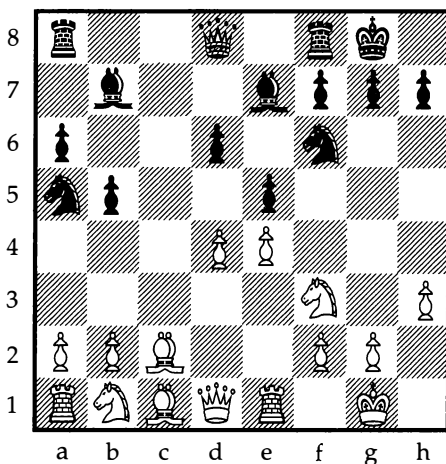


Diagrama 42

Movimiento ingenioso que ofrece el sacrificio temporal de un peón. Si blancas captura el peón en e de negras con 13 d4xe5 d6xe5 14 Cf3xe5, negras iguala con 14... Dd8xd1 15 Te1xd1 Ab7xe4, recuperando el peón. Al eliminar todos los peones del centro, negras habrá igualado el juego. En lugar de eso, Fischer juega:

13 d4-d5!

Cerrando el centro y estableciendo una verdadera ventaja en espacio.

13

Ab7-c8

La última maniobra de negras (Ac8-b7-c8) podría parecer tonta pero en realidad tiene un verdadero motivo. Negras preferiría jugar la posición con el peón de blancas

en d5 en lugar de d4. Mientras el peón estuviera en d4, negras tenía que estar en constante alerta a amenazas contra su peón en e.

Al estar ahora **fija** la estructura de peones, no habrá intercambios posibles, han desaparecido esas amenazas y negras puede intentar maniobrar sus piezas a los mejores cuadros disponibles. Con eso en mente, el alfil no sirve a ningún propósito en b7, pero será muy útil en d7, donde apoyará al peón de b5 y mantendrá abierta la fila b para la dama y las torres de negras.

14 **Tb1-d2**

El caballo se desarrolla a un cuadro donde protege c4. Blancas desea continuar con b2-b4, haciendo que el caballo de negras retroceda, sin permitirle ir a c4. No es preocupante la congestión temporal de la posición de blancas. Negras no la puede explotar y las piezas de blancas se reagruparán con rapidez en nuevos cuadros.

14 ... **g7-g6**

Para impedir que blancas mueva un caballo a f5 después de una maniobra como Cd2-f1-e3.

15 **b2-b4!**

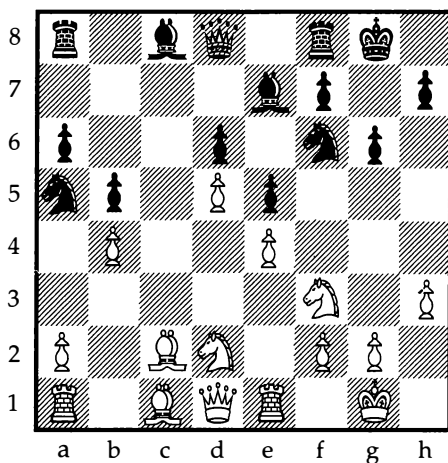


Diagrama 43

Blancas empieza a extenderse por el lado de la dama. Observa la rapidez con que las piezas de blancas ahora toman posiciones activas.

15 ... Ca5-b7

16. a2-a4! Ac8-d7

17 a4-xb5 a6xb5

Un error, que deja al caballo de negras en b7 sin un lugar al cual ir. Un mejor plan era Ad7xb5, seguido por a6-a5, ganando un poco de libertad.

18 Ta1xa8 Dd8xa8

19 Te1-e3!

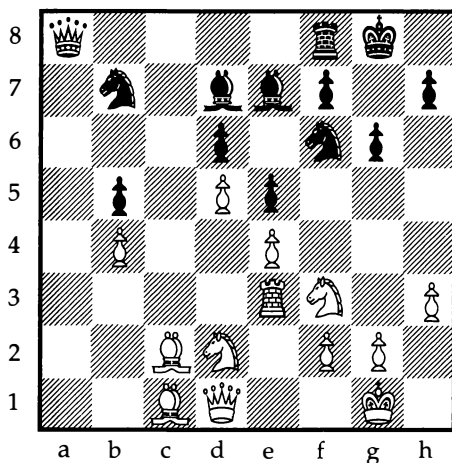


Diagrama 44

Una gran idea. Blancas planea mover la torre a a3, donde correrá a la dama de negras y controlará la fila abierta en a. *Las torres pertenecen a las filas abiertas* es una máxima muy conocida del ajedrez. A veces se requiere considerable ingenio para encontrar cómo ponerlas ahí. Fischer nunca careció de él.

19 ... Da8-c8

Negras no puede impedir que blancas mueva a la torre a a3, así que reacomoda la dama en fila c potencialmente útil.

20 Te3-a3

La torre de negras se apodera de la fila abierta y se alista para penetrar mediante a7 o a6.

20

Dc8-c7

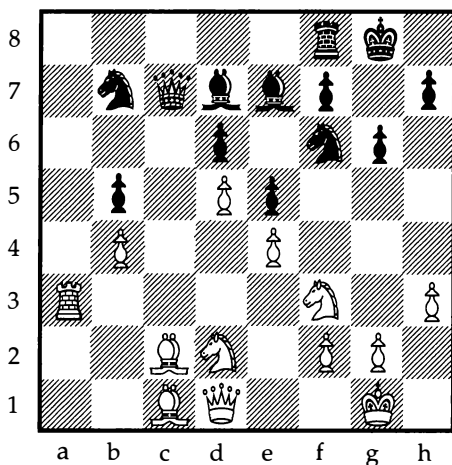


Diagrama 45

La dama de negras se aleja de la columna de atrás, permitiendo así que la torre se ponga en juego. Date cuenta del poco alcance que tienen las piezas de negras en esta posición: el caballo en b7 sólo puede retroceder a d8, el alfil en d7 tiene la opción poco atractiva de retroceder a c8 o a e8, el alfil en e7 sólo puede retroceder a d8, la torre se ve reducida a arrastrarse por la fila de atrás y el caballo en f6 sólo puede moverse al costado del tablero en h5 o de vuelta a e8.

De hecho, de las seis piezas que no son el rey, ¡sólo dos tienen movimientos seguros a cuadros más allá de la primera fila de negras! Observa cómo Fischer explota esta falta de movilidad en unas cuantas de las siguientes jugadas para controlar todo el tablero.

21 Cd2-b3

No hay prisa en penetrar con la torre. Primero blancas mueve el caballo a un cuadro ideal, preparándose a desarrollar el alfil a e3 o a g5, según sea apropiado.

21 ... Cf6-h5

Movimiento que tiene un par de posibilidades. El caballo podría ir a f4 o de vuelta a g7 con la idea de apoyar el movimiento f7-f5, ganando algo de espacio en el lado de rey. Como blancas tiene un firme control del centro y del lado de la dama, negras necesita producir un contraataque en alguna parte.

22 Ac2-b3

El alfil de cuadros blancos se mueve a un cuadro más activo, atacando al peón en b5.

22 ... Tf8-c8

No está claro qué desea lograr negras con esta jugada, ya que no va a poder penetrar en la posición de blancas mediante la fila c. Ch5-g7 parece un poco mejor.

23 Dd1-f1!

Una jugada difícil de encontrar, pero muy efectiva. Blancas ataca el peón en b por segunda vez y negras de

repente no puede defenderlo (Dc7-b6 falla ante Ac1-e3, alejando a la Dama).

23 ... Ch5-f6

Negras responde lo mejor que puede. El caballo ataca el peón en e4, de manera que después de 24 Ad3xb5, negras puede responder con Cf6xe4.

24 Ac1-g5

El alfil se lanza a jugar al atacar el caballo en f6 y clavarlo contra el alfil sin defender en e7. Blancas de nuevo amenaza con capturar en b5.

24 ... Tc8-b8

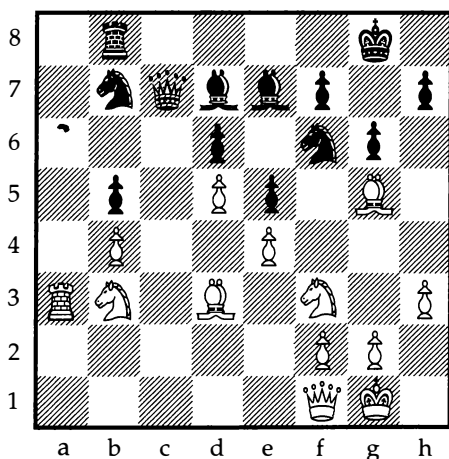


Diagrama 46

Otro movimiento astuto que protege el peón en b mediante una trampa escondida. Si Fischer captura ahora el peón mediante 25 Ad3xb5 Ad7xb5 26 Df1xb5, negras jugaría Tb7-c5!, descubriendo un ataque a la dama con la torre. Blancas retrocedería su dama y negras continuaría con Cc5xe4, recuperando el peón con una posición ventajosa. Por supuesto, Fischer se da cuenta de esto y continúa con su plan de maniatar a negras.

25 Ta3-a7!

La torre penetra en la posición de negras, clavando a propósito el caballo contra la dama.

25 ... Dc7-d8

Desclava al caballo en b7 y protege al alfil en e7, con lo que desclava también al otro caballo. ¡Se logra mucho con sólo un pequeño movimiento!

26 Df1-a1

Blancas saca la artillería pesada. Ahora la dama está lista para entrar en la posición de negras en a6.

26 ... Dd8-e8

Negras no puede detener la penetración de la dama.

27 Da1-a6

Ataca el caballo en b7 dos veces, amenazando con capturarlo con la torre.

27 ... De8-c8

Protege al caballo una segunda vez.

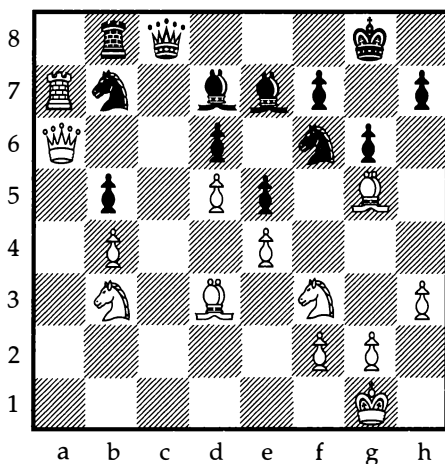


Diagrama 47

Fischer ha empleado con ingenio su ventaja espacial para maniobrar todas sus piezas a posiciones activas. Sin embargo, negras parece haber protegido todo para este momento. ¿Cómo se abre paso blancas?

28 Cf3xe5!

Este ingenioso ataque causa que se haga pedazos la posición de negras. Date cuenta que la jugada funciona

porque la dama de blancas, en a6, atacará al caballo de negras en f6 una vez que se mueva el peón en d de negras.

28 ... d6-e5
 29 Ag5xf6 Ae7xf6
 30 Aa6xf6 Dc8-c3

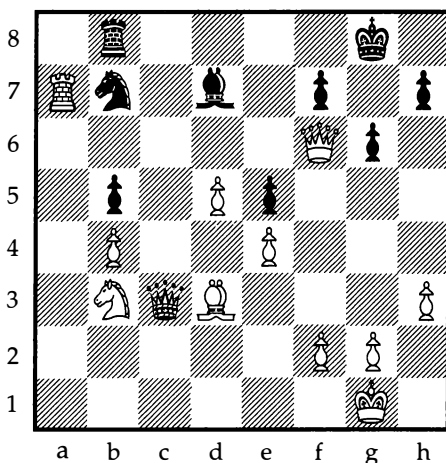


Diagrama 48

Blancas ha ganado un peón, pero negras por fin parece tener un contraataque. La dama entra a la posición de blancas y amenaza dos piezas.

31 Cb3-c5!

El caballo se mueve para proteger al alfil, mientras que al mismo tiempo ataca al caballo y al alfil de negras.

31 ... Cb7xc5

Negras no tiene opción.

32 b4xc5

Ahora blancas amenaza Ta7xd7, seguido por Df6xf7 jaque, y un jaque mate rápido. Negras de nuevo no tiene opción.

32 ... Ad7-e8

33 Ad3-f1 Dc3xc5

Aunque negras ha recuperado su peón, blancas tiene una enorme ventaja gracias a su peón pasado en d y su ataque potencial a la posición del rey de negras. Además, no se puede defender el peón en e de negras.

34 Ta7-e7

Protege la torre, ataca al peón en e y se prepara para mover el peón a d6 y d7.

34 ... b5-b4

Negras tiene su propio peón pasado.

35 d5-d6

Blancas ignora el peón en e por el momento y amenaza con d6-d7, ganando al alfil.

35 ... **Dc5-b6**

36 **Af1-c4**

El alfil por fin se une al ataque con una amenaza decisiva: 37 Ac4xf7 jaque, Ae8xf7 38 Df6xf7 jaque Rg8-h8 39 Df7-g7 mate. En este momento se acabó el tiempo asignado a negras, pero de cualquier manera, no tenía defensa.

Date cuenta cómo Fischer empleó todo el tablero para sus ideas: primero, una ventaja en espacio que condujo a una invasión por el lado de la dama, después, un avance en el centro y por último, un ataque decisivo por el lado del rey. Negras, con su posición apretada, no pudo organizar sus piezas para la defensa.

JUNHKE CONTRA KARPOV

En nuestro juego anterior, unas cuantas inexactitudes ligeras tuvieron como resultado que se rodeara, restringiera y aplastara a negras.

Ahora vamos a dar un vistazo a las posibilidades de negras en manos de un maestro de la defensa: Anatoly Karpov, Campeón del Mundo de 1975 a 1985. Este juego tuvo lugar en el Campeonato Mundial Juvenil de 1969, que ganó Karpov con un brillante 10-1. Jurgen Junhke jugó blancas.

	Blancas (Junhke):	Negras (Karpov):
1	e2-e4	e7-e5
2	Cg1-f3	Cb8-c6
3	Af1-b5	a7-a6
4	Ab5-a4	Cg8-f6

Hasta el momento, igual que en el juego anterior. Sin embargo, en lugar del 5 0-0 de Fischer, que conduce a una presión lenta pero continua, Junhke intenta una jugada diferente, tratando de abrir el juego rápidamente.

5 d2-d4!?

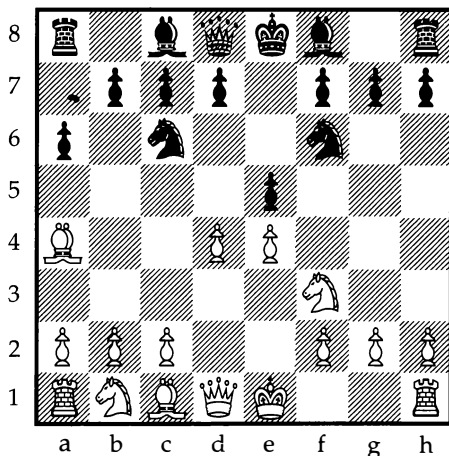


Diagrama 49

Blancas lanza un ataque inmediato al centro de negras. La idea es que resulta difícil para negras defender su peón en e, mientras que si intercambia, blancas podrá continuar con e4-e5, corriendo al caballo de negras. Esta variación (llamada el **Ataque del centro**) nunca ha sido muy popular, aunque jugadores con iniciativa la intentan de tiempo en tiempo. Si negras sabe lo que hace, debería lograr una buena posición.

5 ... **e5xd4**

Karpov intercambia peones en lugar de jugar d7-d6, lo que deja clavado el alfil en c6.

6 **0-0**

Blancas podría avanzar de inmediato con e4-e5, pero prefiere proteger su rey.

6 ... **Af8-e7**

Negras desarrolla una pieza mientras protege a su rey. Tomar el peón en e4 es demasiado peligroso. Después de 6 ... Cf6xe4, blancas podría jugar 7 Tf1-e1!, clavando y atacando al caballo. Si negras se defiende entonces con 7 ... d7-d5, blancas juega 8 Cf3xd4, recuperando un peón y amenazando con 9 f2-f3 o 9 Cd4xc6.

7 **e4-e5**

Ataca al caballo y gana algo de espacio.

7 ... **Cf6-e4**

El caballo adopta una fuerte posición en el centro. Ahora que la fila e está cerrada, blancas no podrá atacar con facilidad al caballo.

8 **Cf3xd4**

Blancas recupera el peón sacrificado.

8 ... **0-0**

Negras protege a su rey y desarrolla la torre. Como sucede a menudo en las aperturas de peón de rey, el intercambio rápido de peones en el centro ha simplificado la tarea defensiva de negras. No debería tener dificultades para alcanzar una buena posición de este punto.

9 **Cd4-f5** **d7-d5!**

10 **Aa4xc6** **b7-c6**

11 **Cf5xe7** **Dd8xe7**
 jaque

12 **Tf1-e1**

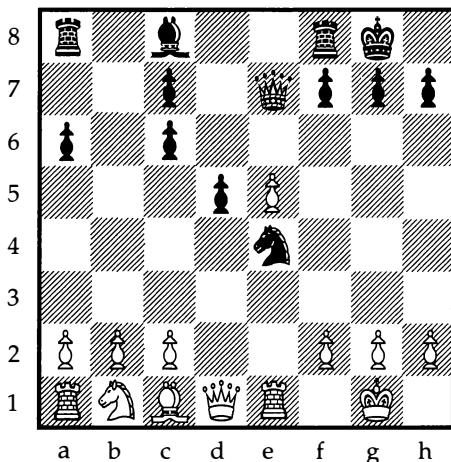


Diagrama 50

Karpov ha alcanzado una posición muy sólida, con un caballo fuerte en e4 respaldado por peones en d5 y c6. Aunque el juego de blancas parece poco desarrollado, no hay nada fundamentalmente malo en él, siempre y cuando pueda llevar sus piezas a cuadros activos.

12 ... Tf8-e8!

Al parecer sólo para desarrollar la torre, pero en realidad el movimiento contiene una trampa posicional sutil.

13 f2-f3?

Blancas piensa que esto obliga a retirarse al caballo a c5 y e6, después de lo cual negras tendrá una posición sólida pero no muy amenazadora. Sin embargo, Karpov tiene una idea diferente.

13 ... Ce4-d6!

El punto del movimiento previo de negras. Por supuesto, blancas no puede jugar e5xd6 debido a De7xe1 jaque, con lo que gana. Sin embargo, el verdadero punto es que el caballo se podrá mover a f5 y luego a h4, creando fuertes oportunidades de ataque contra el lado del rey de blancas.

14 b2-b3

Blancas trata de llevar sus piezas a cuadros útiles. La idea de esta jugada es desarrollar el alfil a b2 o a3.

14 ... Cd6-f5

En contraste con blancas, las piezas de negras se están moviendo con naturalidad a cuadros cada vez mejores... señal de un plan de apertura bien ideado.

15 Ac1-a3

Aunque esto ataca la dama, no es muy efectivo ya que conduce a la dama a donde desea ir. Blancas no debería pensar agresivamente en este punto; debería tratar de igualar el juego. Un mejor intento era el más modesto Ac1-b2, protegiendo el peón en e5 una vez más.

15 ... De7-g4

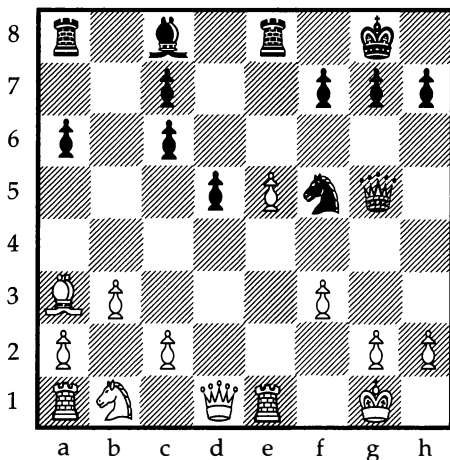


Diagrama 51

16 Aa3-b2?

Blancas no parece notar el peligro que se está cocinando. Debió intentar Dd1-d2, con la idea de intercambiar damas para romper la fuerza del próximo ataque de negras.

16 ... Cf5-h4

Esto amenaza el mate simple y brutal de Dg5xg2. Si blancas ahora trata de defenderse con Dd1-d2, negras tiene Ch4xf3 jaque!, ganando la dama por la clavada en el peón de g. Así que blancas debe proteger g2 y f3 al mismo tiempo.

17 Dd1-e2 f7-f6!

Como el peón en e ahora está clavado contra la dama de blancas, Karpov lo ataca una tercera vez.

Blancas trata de desarrollar sus piezas con gran dificultad mientras intenta proteger todos sus puntos débiles.

18 De2-f2

Quita la clavada del peón en e.

18 ... Ac8-h3!

Negras aprovecha otra clavada, esta vez en el peón en g. Negras ahora amenaza el simple Ah3xg2.

19 g2-g4 f6xe5

Negras se embolsa su primera ganancia clara... el peón en e. Ahora amenaza, entre otras cosas, h7-h5, apoderándose del peón en g clavado.

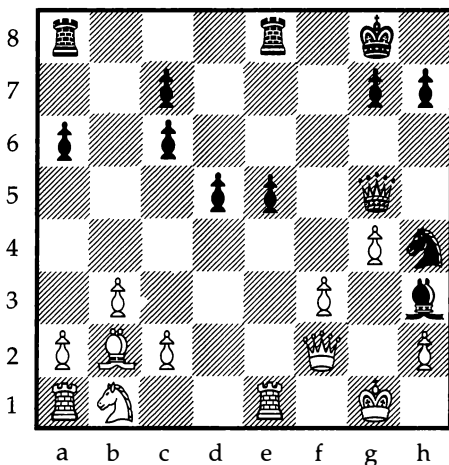


Diagrama 52

20 Cb1-d2?

Blancas por fin desarrolla su caballo, pero al cuadro equivocado. Eran mejores movimientos Df2-g3 o Cb1-c3.

20 ... Dg5xd2!

Karpov acaba con blancas mediante un ataque táctico. Si blancas recaptura con 21 Df2xd2, negras recupera la dama con Ch4xf3 jaque y Cf3xd2. Si blancas intenta Df2xh4, negras tiene Dd2-g2 mate, así que negras se rinde.

6

DEFENSAS

“SEMIABIERTAS” DE NEGRAS

Hasta este momento, sólo hemos considerado aperturas donde negras responde a e2-e4 con la contestación simétrica e7-e5. Supón que negras no desea responder en forma simétrica. ¿Hay aperturas que no comienzan con e7-e5 para negras?

PRIMERA PALABRA

Las defensas “semiabiertas” de negras se están volviendo más populares todo el tiempo. No es poco común ver en un torneo más partidas que empiezan con las aperturas de esta sección que con las aperturas tradicionales de nuestros dos primeros capítulos.

La respuesta es: Sí, por supuesto. Negras tiene una amplia variedad de formas para responder a e2-e4 y estos “juegos semiabiertos”, como se les llama, a menudo conducen a juegos emocionantes y enérgicos, donde negras tiene al mismo tiempo más oportunidades de ganar y más

oportunidades de perder que en el juego normal de las aperturas de peones de rey.

En la actualidad, los jugadores están buscando formas de apoderarse de la iniciativa rápidamente con las piezas negras, en lugar de defenderse en forma pasiva del ataque de blancas. Estas aperturas ofrecen esa posibilidad. ¡Juega nuestras partidas y variaciones de muestra y ve si no te atraen también!

En este capítulo daremos un vistazo a estas aperturas:

- **Escandinava**
- **Defensa de Alekhine**
- **Defensa Caro-Kann**
- **Defensa francesa**
- **Defensa siciliana**

DEFENSA ESCANDINAVA

En la **Defensa escandinava**, negras responde a e2-e4 con el audaz movimiento d7-d5:

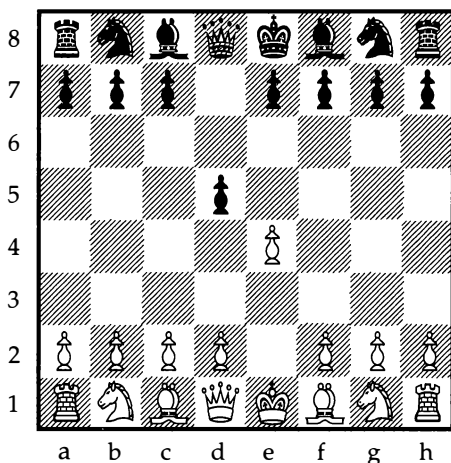


Diagrama 53

No contento con esperar pasivamente, negras de inmediato hace pedazos el centro y está preparado para violar un preciado principio de la apertura y desarrollar su dama pronto, si es necesario.

Nunca se ha rechazado el Juego escandinavo en el juego de maestros, aunque con seguridad no es del gusto de todos. Es una elección apropiada para jugadores que desean una posición abierta con juego activo para sus piezas, pero que no desean dar a blancas la posibilidad de los ataques rápidos que son posibles en las aperturas de peón de rey.

La siguiente es una secuencia típica de la **Defensa escandinava**:

Blancas: **Negras:**

1 **e2-e4** **d7-d5**

2 **e4xd5** **Dd8xd5**

3 **Cb1-c3**

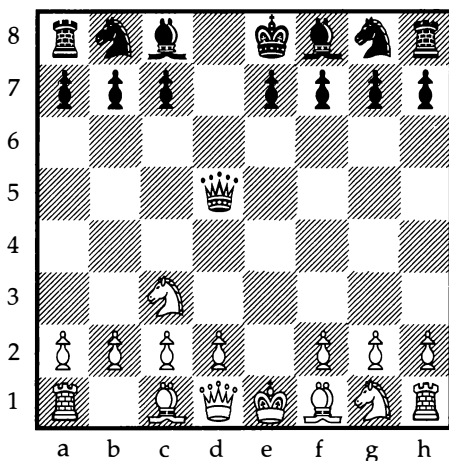


Diagrama 54

Blancas desarrolla su caballo de dama a su cuadro ideal y gana tiempo al atacar a la dama de negras. ¿Adónde debería retroceder la dama?

3 ... **Dd5-a5**

Aunque este cuadro parece inofensivo, en realidad es la mejor opción de negras.

Negras se puede meter en problemas con facilidad con estos otros movimientos:

a. 3 ... Dd5-c6?? pierde a la dama de inmediato ante Af1-b5!

b. 3 ... Dd5-e5 jaque, parece agresiva, pero blancas contesta con Af1-e2, luego gana más tiempo el siguiente turno atacando a la dama con Cg1-f3.

c. 3 ... Dd5-d8 es posible pero parece miserable.

4 **d2-d4**

Blancas gana con avidez más terreno en el centro.

4 ... **Cg8-f6**

5 **Cg1-f3** **Ac8-g4**

Buen movimiento. Negras trata de intercambiar piezas para reducir la ventaja de blancas en espacio y tiempo.

6 **h2-h3** **Ag4xf3**

7 **Dd1xf3**

Ataca al peón en b7.

7 ... **c7-c6**

Blancas tiene más espacio, pero el juego de negras es fundamentalmente sólido. Blancas tratará de ampliar su ventaja de espacio, tal vez con una serie de movimientos como a2-a3, b2-b4, Ac4-b3, Cc3-a4 y c2-c4. Negras necesitará enrocarse, protegiendo a su rey, luego reorientar a su dama y tratar de encontrar formas de contrarrestar el espacio extra de blancas, tal vez con un plan como Da5-c7 y c7-c5.

DEFENSA DE ALEKHINE

La Defensa de Alekhine recibe su nombre en honor a Alexander Alekhine, Campeón del Mundo de 1927 a 1946. La introdujo al juego de maestros en el torneo de Budapest en 1921. La defensa se caracteriza por los movimientos:

1 e2-e4 Cg8-f6

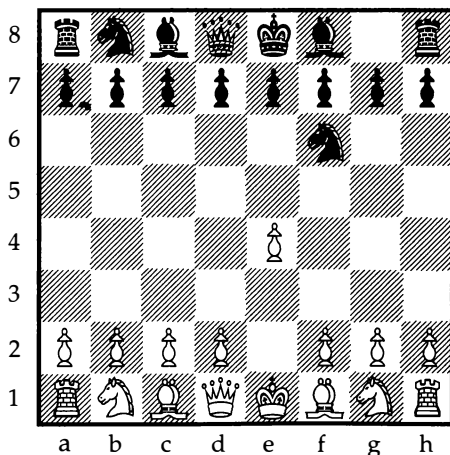


Diagrama 56

El movimiento de caballo es diferente a lo que hemos visto hasta el momento: en lugar de mover un peón central para hacer espacio para la dama y los alfiles, negras saca el caballo, al parecer rogando a blancas que lo acose. ¿Qué sucede?

Es ingeniosa la idea en que se basa la defensa de Alekhine. Negras desea que blancas avance sus peones centrales, cazando al caballo en el tablero. Más adelante, negras espera contraatacar el centro desde los flancos, causando que se colapse. Después de que el centro se ha colapsado, negras ocupará el centro con sus propios peones y piezas, sacando ventaja.

La Defensa de Alekhine es una elección apropiada para jugadores que les gusta contraatacar y a los que no importa dar a blancas una iniciativa temprana, pero que son hábiles para explotar debilidades que quedan tras una posición demasiado extendida.

Esta estrategia radical fue invención de la escuela hipermoderna, un grupo de maestros y grandes maestros europeos que prosperó en la década de 1920. Este grupo vigorizó la estrategia del ajedrez con muchas ideas nuevas, de las que la Defensa de Alekhine fue sólo una. (Veremos otros ejemplos más adelante en el libro.)

En la actualidad no se le considera particularmente radical, sino más bien sólo otra parte del arsenal del jugador de ajedrez.

Ésta es una línea típica de la **Defensa de Alekhine**:

Blancas ha adoptado el **Ataque de cuatro peones**, una variación crítica en que blancas intenta negar agresivamente la defensa por completo. Negras tiene que tratar de evitar con cuidado que lo aplasten.

5 ... d6xe5

Negras necesita intercambiar algunas piezas con el fin de poner en juego sus armas.

6 f4-xe5

Blancas no recaptura con el peón en d porque negras entonces podría intercambiar damas.

6 ... Cb8-c6

¡Comienza el contraataque! Negras ataca el peón en d de blancas con su caballo y dama. Blancas debe empezar a defender su centro.

7 Ac1-e3

El otro movimiento, Cg1-f3, no funcionaría tan bien ya que negras podría contestar Ac8-g4, clavando al caballo contra la dama.

7 ... Ac8-f5

Negras sólo ha movido un peón, pero ya está en juego la mayoría de sus piezas.

8 Cb1-c3 e7-e6

9 Cg1-f3 Dd8-d7

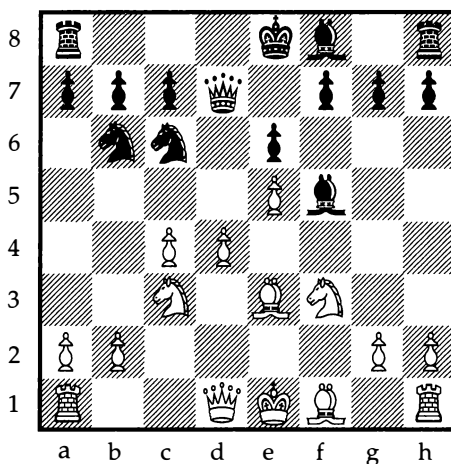


Diagrama 58

Aunque con poco espacio, negras se las está arreglando para completar su desarrollo. El centro de blancas es impresionante, pero *no amenaza con ir a alguna parte*. Si blancas intenta 10 c4-c5, el caballo de negras en b6 puede saltar a d5.

El ataque superagresivo 10 d4-d5 conduce a absurdas complicaciones después de 10 ... e6xd5 11 c4xd5 Cc6-b4!

10 Af1-e2 0-0-0

Blancas intentará emplear su mayoría de peones centrales para atacar en el lado de dama, con la meta de jugadas como d4-d5 o c4-c5 en el momento apropiado.

DEFENSA CARO-KANN

La **Defensa Caro-Kann** se caracteriza por los movimientos

1 e2-e4 c7-c6

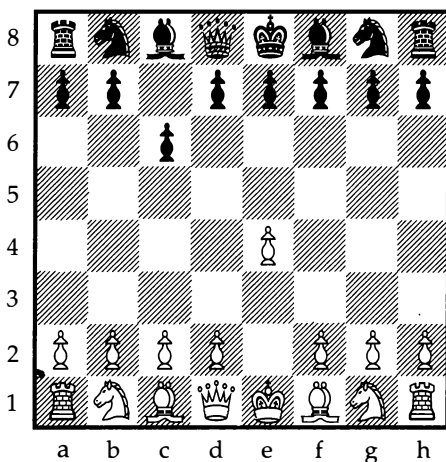


Diagrama 60

El movimiento c7-c6 parece totalmente inofensivo pero en realidad es parte de un plan más profundo. Después de que blancas juega el d2-d4 natural, negras continuará con d7-d5, apoderándose de una parte del centro. A la larga, negras desarrollará su alfil de cuadros

blancos a f5 o g4, según se necesite, sus caballos a d7 y f6, y ubicar su peón de e en e6.

La formación resultante será difícil de vencer para blancas, aunque blancas debe gozar de una ventaja en espacio.

En la práctica, la **Defensa Caro-Kann** es una elección favorita entre jugadores con mentalidad defensiva que prefieren una posición sólida a una abierta y táctica.

Los Campeones del Mundo Botvinnik y Petrosian fueron defensores de la **Defensa Caro-Kann** en su tiempo, y en la actualidad, Anatoly Karpov emplea la defensa a menudo. La siguiente es una línea típica de **Defensa Caro-Kann**:

	Blancas:	Negras:
1	e2-e4	c7-c6
2	d2-d4	d7-d5
3	Cb1-c3	

Esta jugada desarrolla al caballo y defiende el peón en e. Siempre ha sido la tercera jugada más popular de blancas, aunque se han intentado otras dos de vez en cuando: 3 e4-e5 (la **Variante del avance**) y 3 e4xd5 (el **Ataque de Panov-Botvinnik**).

3	...	d5xe4
---	-----	-------

Es difícil para negras desarrollar su juego si tiene que preocuparse por la seguridad del peón en d5. Aunque esto deja a blancas con un mejor centro (un peón en d4 en comparación con un peón en c6), negras espera que el desarrollo fácil de sus piezas sea la compensación.

4 Cc3xe4 Ac8-f5

El alfil se desarrolla y gana tiempo al atacar el caballo.

5 Ce4-g3

El caballo retrocede pero invierte la situación contra el alfil.

5 ... Af5-g6

6 h2-h4

Movimiento agresivo diseñado para ganar más espacio en el lado del rey. La amenaza inmediata es h4-h5, atrayendo hábilmente al alfil.

6 ... h7-h6

Para proporcionar un lugar para que se esconda el alfil.

7 Cg1-f3 Cb8-d7

Jugada certera. Este movimiento impide a blancas jugar Cf3-e5, que sería incómodo de enfrentar.

8 **h4-h5** **Ag6-h7**

9 **Af1-d3!**

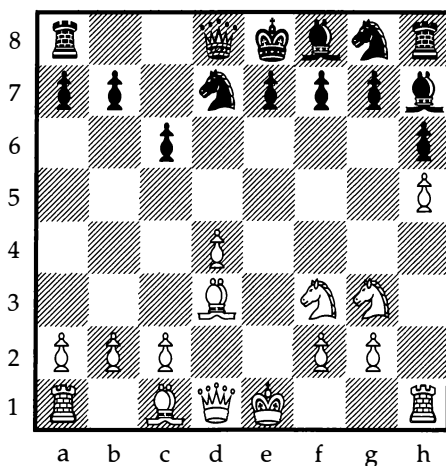


Diagrama 61

Esta jugada obliga al intercambio de alfiles, que tiene como resultado una considerable ventaja en el desarrollo para blancas. (¡Va a intercambiar un alfil que sólo se ha movido una vez por un alfil que se ha movido cuatro veces!) Sin embargo, la posición de negras es tan compacta y sólida que será difícil para blancas producir un gran ataque con su tiempo extra.

9 **...** **Ah7xd3**

10 **Dd1xd3** **Dd8-c7**

Esto impide a blancas desarrollar el alfil al cuadro activo f4.

11 Ac1-d2

Blancas planea enrocarse en el lado de la dama, de manera que quede abierta la posibilidad de avanzar los peones del lado de rey, ganando espacio. Para evitar la posibilidad de que lo pongan bajo un fuerte ataque, negras querrá enrocarse también del lado de dama.

11 ... e7-e6

12 0-0-0 Cg8-f6

13 Dd3-e2 0-0-0

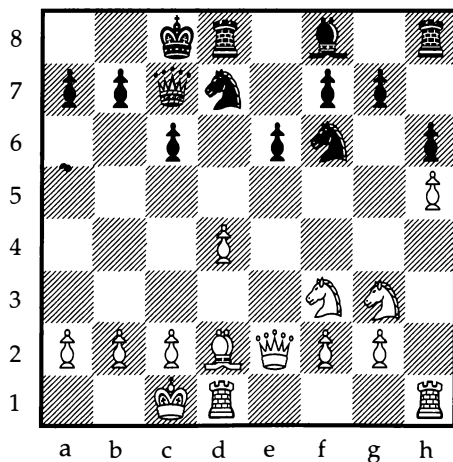


Diagrama 62

Blancas tiene una ligera ventaja en espacio pero no amenazas importantes. El juego de negras es compacto y sólido.

El plan natural de blancas consiste en extender el centro con c2-c4, Ad2-c3, Th1-e1 y Cf3-e5. Negras puede contrarrestar esto al jugar Af8-d6 y tratar de intercambiar piezas, tal vez moviendo el alfil a f4 o intercambiando en g3.

Si blancas se extiende demasiado, negras podría infiltrarse en los puntos débiles de blancas y desarrollar una iniciativa en el final de juego.

DEFENSA FRANCESA

La **Defensa francesa** es una defensa sólida y sin pretensiones para e2-e4. Empieza con los movimientos.

1	e2-e4	e7-e6
2	d2-d4	d7-d5

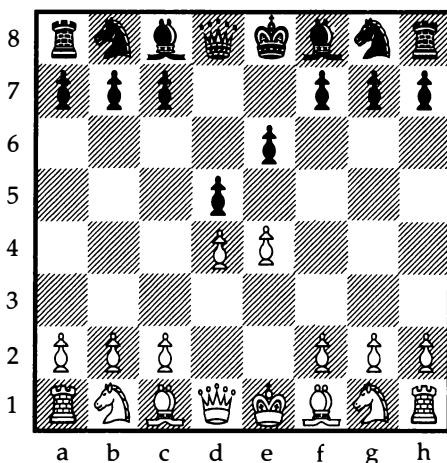


Diagrama 63

La idea de negras es permitir a blancas un poderoso centro de peones con la esperanza de atacar más tarde los flancos con movimientos como $c7-c5$ y $f7-f6$. Por lo general, blancas intenta emplear su ventaja en espacio para crear un ataque ganador en el medio juego. Sin embargo, si ese ataque pierde vapor, negras a menudo tiene la ventaja en el fin de juego.

La Defensa francesa es una excelente defensa para jugadores que desean un juego con una estructura de peones cerrada y un mínimo de tácticas iniciales, junto con la posibilidad de fuertes opciones de contraataque más adelante en el juego.

En la Defensa francesa, a menudo los peones del centro quedan bloqueados, con los peones de blancas por lo general en $e4$ y $e5$, y los peones de negras en $e6$ y $d5$.

Blancas ataca naturalmente en el lado del rey, donde tiene más espacio, mientras que negras por lo general contraataca en el lado de dama. La Defensa francesa evita el juego totalmente abierto con las piezas y los ataques especulativos que se asocian con las aperturas de peón de rey y es una buena manera de desactivar las posibilidades de ataque que muchos jugadores esperan obtener con las piezas de blancas.

La Defensa francesa se remonta a principios del siglo XIX, cuando la emplearon jugadores franceses en un enfrentamiento por correspondencia entre París y Londres. En realidad nunca ha dejado de estar de moda, aunque no es tan popular como lo fue antes.

Ésta es una variante bastante típica de la Defensa francesa:

	Blancas:	Negras:
1	e2-e4	e7-e6
2	d2-d4	d7-d5
3	Cb1-c3	

Defiende el peón en e. Si negras captura, blancas puede recapturar y tener un caballo fuerte en el centro del tablero.

3	...	Cg8-f6
----------	------------	---------------

Renueva el ataque contra el peón en e. Negras trata de obligar a blancas a avanzar el peón o intercambiarlo. Como sea, se resolverá la tensión en el centro, después de lo cual negras puede planear su estrategia con mayor claridad.

4 Ac1-g5

Blancas defiende su peón clavando al caballo que ataca.

4 ... Af8-e7

Negras desclava al caballo, renovando así el ataque al peón.

5 e4-e5

Blancas por fin alivia la tensión, pero gana terreno en el proceso.

5 ... Cf6-d7

6 Ag5xe7 Dd8xe7

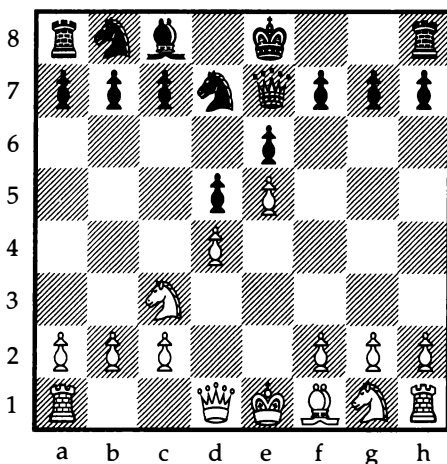


Diagrama 64

Ambos jugadores obtuvieron algo del último intercambio. Al intercambiar una pieza, negras alivió en cierta medida el entorpecimiento de su juego. Blancas está feliz porque intercambió un *alfil malo* por uno *bueno*.

Un **alfil malo** es un alfil que está bloqueado por sus propios peones centrales. Como los peones centrales de blancas ahora están completamente fijos en cuadros negros, su alfil de cuadro negro es “malo”. Un **alfil bueno** es un alfil que viaja por los cuadros del color opuesto a sus peones centrales.

Los peones centrales de negras ahora están fijos en cuadros blancos, de manera que su alfil de cuadros negros es “bueno” y su alfil de cuadros blancos es “malo”. Los alfiles malos son menos útiles ya que tienen menos para atacar, así que deberías de estar contento de intercambiar uno “malo” por uno “bueno”.

7 Dd1-d2

Blancas vacía la fila de atrás y se prepara para enrocarse del lado de la dama. Esto liberará sus peones del lado de rey para avanzar, ganando más espacio.

7 ... 0-0

8 f2-f4

Apoya el centro y gana más espacio. A blancas no le importa poner todos sus peones en cuadros negros, ya que se ha ido su alfil de cuadros negros y no lo pueden obstruir.

8 ... c7-c5

Negras empieza su contraataque contra el centro de blancas. Avanzar el peón en c ataca al peón en d y gana un poco más de espacio en el lado de la dama.

Los juegos en que los jugadores atacan lados opuestos del tablero suelen ser especialmente apasionantes y de doble filo. La victoria es para el jugador cuyo ataque pueda romper las defensas primero.

9 Cg1-f3 Cb8-c6

10 d4xc5!

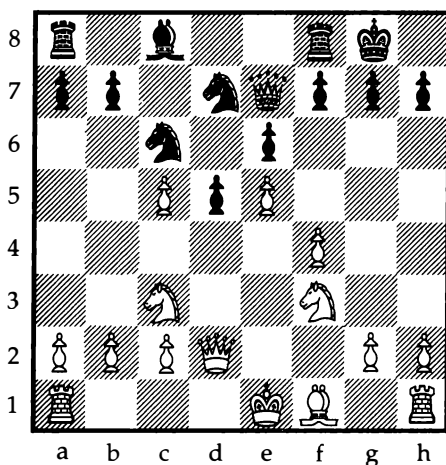


Diagrama 65

Una buena jugada. Blancas desea mantener tantas piezas en el tablero como sea posible, así que primero intercambia peones. Si hubiera esperado, negras hubiera capturado en d4, obligando a un intercambio de caballos. Entre menos piezas haya en el tablero, más fácil será para negras igualar el juego.

10 ... **Cd7xc5**

11 **0-0-0** **a7-a6**

El movimiento del peón prepara b7-b5 seguido por un avance general contra el rey de blancas.

12 **Af1-d3!**

Este movimiento es parte de una estrategia de reacomodo para poner las piezas de blancas en sus mejores posiciones. Blancas sabe que a la larga correrán de su puesto a su caballo en c3 cuando negras juegue b7-b5-b4, así que se prepara para reacomodarlo mediante la maniobra Cc3-e2-d4, llevándolo a un cuadro (d4) donde no lo puedan atacar los peones contrarios. Pero primero blancas desarrolla el alfil a un cuadro útil. Si negras captura el alfil mediante Cc5xd3 jaque, blancas planea recapturar mediante c2xd3!, después de lo cual llevará su caballo a b1 y su torre a c1. Este plan previsor debería dar a blancas una ligera ventaja en el medio juego.

12 ... b7-b5

Negras continúa con su avance en el lado de la dama. No tiene nada mejor.

13 Cc3-e2 Ac8-b7

14 Ce2-d4 Cc6xd4

15 Cf3xd4 Ta8-c8

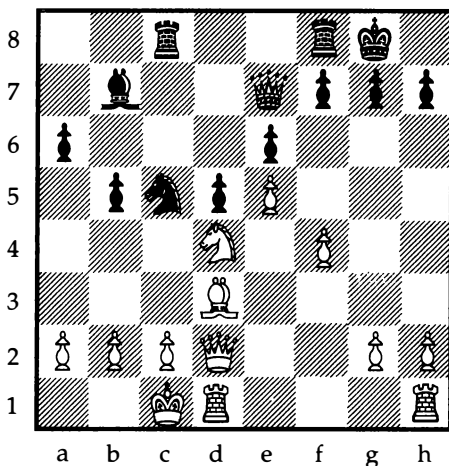


Diagrama 66

Blancas tiene una ventaja ligera por la fuerte posición de su caballo en el centro y la mayor actividad de su alfil “bueno” en comparación con el alfil “malo” de negras.

Desde esta posición, blancas puede tratar de montar un ataque del lado del rey con movimientos como Th1-e1-e3-h3 o h2-h4-h5 seguido por Th1-h3-g3. Negras puede extenderse en el lado de la dama jugando Tc8-c7 y Tf8-c8, o contraatacar el centro de blancas con f7-f6 en el momento apropiado.

DEFENSA SICILIANA

La Defensa siciliana ha sido una de las aperturas más populares más o menos en los últimos cincuenta años. La razón es simple: conduce a posiciones complejas y des-

balanceadas donde negras tiene buenas oportunidades de apoderarse de la iniciativa al principio del juego.

En la mayoría de las defensas, negras primero debe sobrevivir al ataque de blancas y sólo entonces presionar para lograr ventaja. ¡El juego en la **Defensa siciliana** es tan complicado que negras puede encontrarse en una posición ganadora luego de sólo unos cuantos movimientos!

La **Defensa siciliana** empieza con estos movimientos:

1 e2-e4 c7-c5

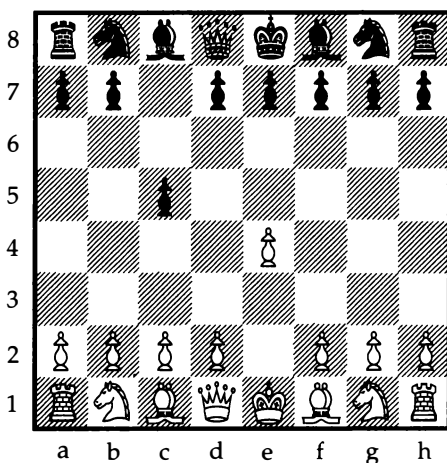


Diagrama 67

Al avanzar su peón de c, negras anuncia su intención de empezar: está creando espacio en el lado de la dama, mientras que permite que blancas tenga el dominio en el lado del rey. Conforme se desarrolla el juego, cada lado

lanza su ataque en el área donde tiene más espacio... Blancas en el lado del rey, negras en el lado de la dama.

Para hacer el juego aun más apasionante, los jugadores a menudo se enrocan en los lados opuestos del tablero, de manera que el ataque de cada jugador termina dirigiéndose al rey enemigo. El resultado es ajedrez de dos filos y apasionante, donde la victoria o la derrota a menudo pende de un hilo.

La Defensa siciliana es una excelente opción para jugadores de negras que desean jugar para ganar con una lucha inflexible desde el primer movimiento.

Vamos a examinar tres juegos para darte una probada del juego con una **Defensa siciliana**. El primero es de 1942 en Budapest, juego en que un par de errores iniciales de negras conducen a una muerte rápida.

KLUGER CONTRA NAGY

	Blancas (Kluger):	Negras (Nagy):
1	e2-e4	c7-c5
2	Cg1-f3	Cb8-c6
3	d2-d4	

Juego normal en la **Defensa siciliana**. Negras avanza su peón en d, abriendo más espacio para su dama y el alfil de dama.

3 ... c5xd4

4 Cf3xd4 Cg8-f6

Ataca el peón en e de blancas.

5 Cb1-c3 d7-d6

Negras tiene varias formas de acomodar sus piezas y peones para la próxima batalla. El método escogido en este juego, que implica mover los caballos a c6 y f6 y el peón de d a d6, es uno de los más comunes.

6 Ac1-g5 a7-a6

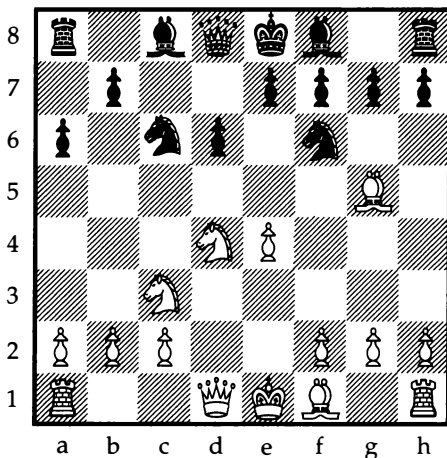


Diagrama 68

Sin embargo, éste es un error. Negras haría mejor en jugar e7-e6 seguido por Af8-e7, desarrollando las piezas del lado de rey y preparándose para enrocarse. En aperturas agresivas como la siciliana, a menudo se castigan rápidamente las inexactitudes.

7 Dd1-d2 Cf6-d7?

Otra inexactitud. Negras debería estar desarrollando más piezas, en lugar de cambiar de lugar sus caballos. De nuevo, e7-e6 era mejor.

8 Af1-e2 g7-g6

Negras desea desarrollar su alfil a g7, seguido por enroque en el lado del rey. Pero ha cedido mucho tiempo y espacio a blancas, y los problemas empiezan a surgir de inmediato.

9 Cc3-d5!

Blancas toma el mando. Negras va a tener muchos problemas.

9 ... f7-f6

Trata de correr al alfil para continuar con Af8-g7. Negras se ha dado cuenta que jugar de inmediato 9 ... Cf8-g7 tiene como respuesta 10 Cd4xc6! b7xc6 11 Ag5xe7. Sin embargo, su movimiento actual tiene una refutación mucho más atractiva.

10 Cd4-e6!

El caballo explota el cuadro sin defensa en e6.

10 ... Dd8-a5

El único cuadro seguro para la dama.

11 Cd5c7 Re8-f7
jaque

El único cuadro para el rey.

12 Ce6-d8 Rf7-g7
jaque!

Si negras captura el caballo mediante Cc6xd8, blancas tiene Dd2xa5!

13 Cc7-e8 Se rinde
jaque!

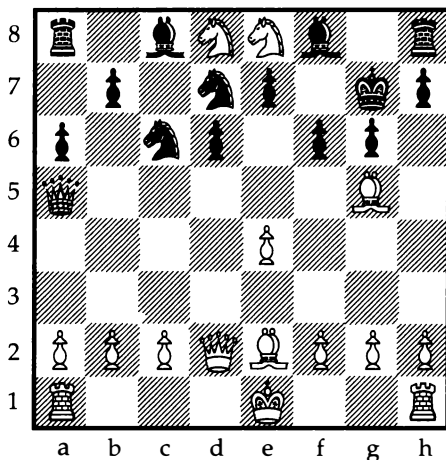


Diagrama 69

Una posición curiosa. En el movimiento 13, ¡los dos caballos de blancas han penetrado a d8 y e8! Negras se rinde porque a 13 ... Rg7-g8 (obligado) 14 Ae2-c4 jaque!, terminará por obligar el jaque mate después de que negras sacrifique su peón en d y su peón en e.

El siguiente juego, de 1976, muestra a negras que repele un ataque que parece mortal y luego controla el tablero con sus piezas.

BONO CONTRA ROBERTIE

**Blancas
(Bono):**

**Negras
(Robertie):**

1

e2-e4

c7-c5

2	Cg1-f3	d7-d6
3	d2-d4	c5xd4
4	Cf3xd4	Cg8-f6
5	Cb1-c3	a7-a6

Negras ha jugado una secuencia de movimientos ligeramente diferente del juego anterior. Se llama **variante Najdorf**, favorita de Bobby Fischer y Gary Kasparov, y una de las variaciones más complicadas del ajedrez.

6	Ac1-g5	e7-e6
---	---------------	--------------

En contraste con el juego anterior, negras se prepara a desarrollar el alfil de rey a e7.

7	f2-f4
---	--------------

El movimiento se apodera de más espacio en el lado de rey y controla el cuadro e5.

7	...	Af8-e7
---	-----	---------------

Desarrolla el alfil y rompe la clavada al caballo.

8	Dd1-f3	h7-h6
---	---------------	--------------

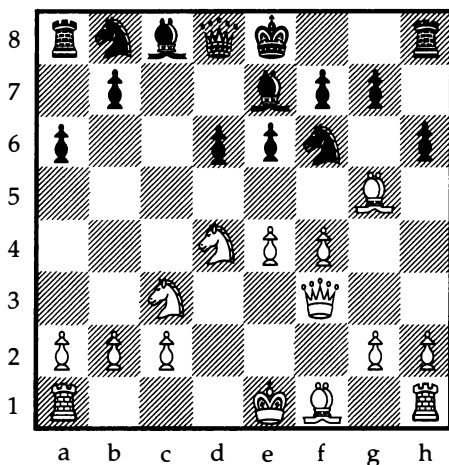


Diagrama 70

Este ataque que parece inofensivo contra el alfil es en realidad el principio de un plan audaz para acabar con la presión de blancas en el lado del rey. El juego pronto se volverá enormemente complicado.

9 Ag5-h4

Blancas no desea intercambiar mediante 9 Ag5xf6 Ae7xf6. Por lo general, en estas posiciones abiertas, los alfiles de largo alcance son más fuertes que los caballos.

9 ... g7-g5!

La razón de este movimiento es desplazar el peón en f de blancas, de manera que negras pueda maniobrar un caballo al cuadro e5, donde dominará el centro.

10 **f4xg5** **Cf6-d7**

Date cuenta de que el peón de blancas en g5 ahora está clavado contra el alfil en h4. Mientras tanto, están atacando tres veces al peón (con la dama, el alfil y el peón en h6), y está defendido sólo una vez. Y el caballo negro está listo para saltar al cuadro fuerte en e5. El plan de negras parece estar funcionando pero blancas tiene una jugada.

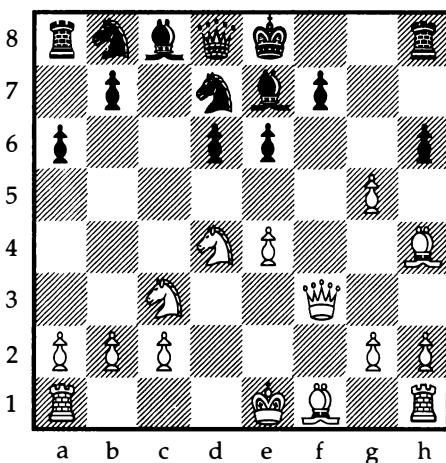


Diagrama 71

11 **Cd4xe6!**

Blancas sacrifica un caballo para abrir líneas de ataque contra el rey de negras.

11 ... **f7-xe6**

12 **Df3-h5** jaque

Este jaque impide enrocarse a negras y empuja al rey de negras a la fila f abierta, donde las torres de blancas pueden alcanzarlo.

12 ... Re8-f8

13 Af1-b5!

Como cualquier movimiento del alfil amenaza 14 0-0 jaque y 15 Dh5-f7 mate, blancas sabe que negras no tendrá tiempo de capturar el alfil dondequiera que lo ponga, así que escoge el cuadro más agresivo.

13 ... Th8-h7!

Blancas está amenazando con un jaque mate en el cuadro f7 en algún momento, así que negras mueve su torre para la defensa de ese cuadro. En el juego posterior, la torre formará un escudo frente al rey de negras, incluso si le quitan todos sus peones.

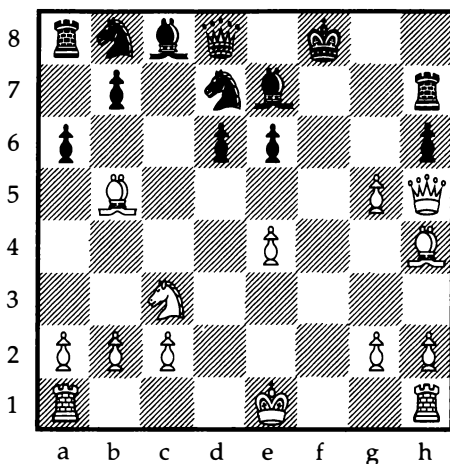


Diagrama 72

14 Dh5-g6

Ataca la torre sin defender y protege el cuadro g8, renovando la amenaza de 15 0-0 jaque. (Enroscarse de inmediato tendría como respuesta Rf8-g8.)

14 ... Th7-f7!

El juego de negras apenas se mantiene. La torre toma la fila f, impidiendo que blancas se enroque. Sin embargo, el rey de negras se quedará sin el peón que lo cubre.

15 Dg6xh6 jaque

Se va el peón en h.

15 ... Rf8-g8

16 **Dh6-g6** **Tf7-g7**
 jaque

La torre cubre al rey, pero ahora se va el peón en e.

17 **Dg6-e6** **Rg8-h8**
 jaque

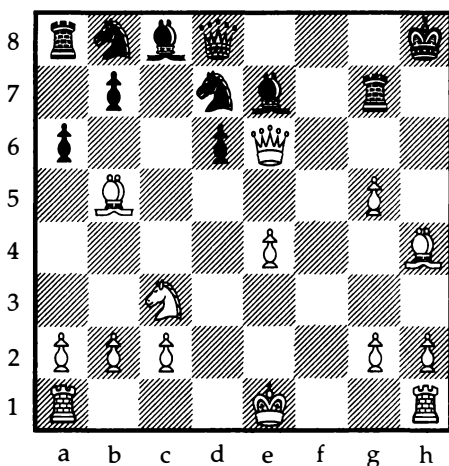


Diagrama 73

Vamos a dar un vistazo. Blancas ahora está al frente en material. Su arrasadora dama se las ha arreglado para atrapar cuatro peones por el caballo sacrificado. Sin embargo, todavía no pasa lo peor para negras. Su rey ha llegado a un lugar comparativamente seguro en h8 (De6-h6 se contesta con Tg7-h7 y se acaban los jaques para blancas) y ahora las piezas de negras pueden empezar a ocupar parte de los cuadros disponibles en el centro.

Éste es siempre el gran peligro para blancas en la Defensa siciliana... si el ataque inicial pierde fuerza, la iniciativa puede volver a negras.

18 Ab5xd7

Negras ahora amenaza con capturar el alfil por fin.

18 ... Cb8-d7

El caballo se dirige al gran cuadro en e5.

19 0-0 Cd7-e5

Ocupa el cuadro e5 y destaca un ataque a la dama por parte del alfil.

20 De6-d5

Si 20 De6-h6 jaque, negras contesta con Tg7-h7, ¡y la dama está atrapada!

20 ... Ac8-g4

21 Ah4-g3

Blancas siente que el caballo es demasiado poderoso en e5 y desea intercambiarlo por el alfil relativamente inactivo.

21 ... Tg7xg5

Negras recupera un peón y se prepara para recapturar en e5 con la torre.

22 **Ag3xe5** **Tg5xe5**

23 **Dd5-d4**

Clava la torre contra el rey de negras.

23 **...** **Ae7-f6**

Quita la clavada a la torre y activa el alfil.

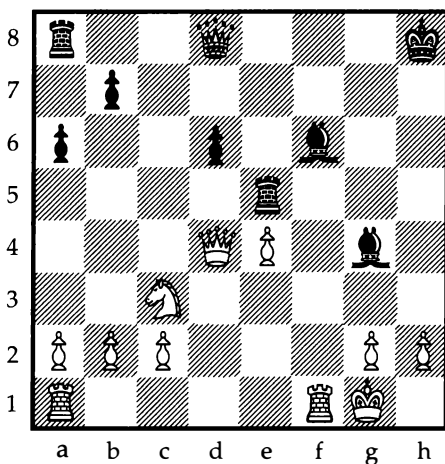


Diagrama 74

24 **Cc3-d5**

El caballo de blancas se apodera de un excelente cuadro en el centro del tablero.

24 ... Af6-g7

Blancas estaba amenazando con capturar el alfil, así que negras lo mueve a lugar seguro. Desde g7, el alfil protege al rey e indirectamente amenaza a la dama de blancas. Date cuenta de que a pesar de que se ha despojado al rey de negras de su protección de peones, las piezas de negras han asumido el trabajo de proteger todas las aproximaciones al rey.

25 Tf1-f7

Ataca el peón en b y se apodera de la columna siete.

25 ... Dd8-g5!

Negras deja que se vaya el peón en b y pasa al ataque. Si blancas intenta 26 Tf7xb7, negras jugará el poderoso 26... Ag4-f3!, amenazando Dg5xg2 mate y Af3xe4.

26 Cd5-c3

El caballo retrocede para añadir protección al peón en e.

26 ... Te5-e7!

¡Ataque doble! El alfil ataca a la dama, mientras que la torre de negras ataca a la torre de blancas. Sólo un movimiento salva ambas piezas.

27 Dd4-f2

La dama se aleja y defiende a la torre.

27 ... **Te7xf7**

28 **Df2xf7** **Ta8-f8**

Otro ataque a la dama. Lo que es más importante, date cuenta cómo todas las piezas de negras se están dirigiendo al rey de blancas.

29 **Df7-d5**

Con la esperanza de prevenir el ataque al intercambiar las damas.

29 ... **Ag7-e5!**

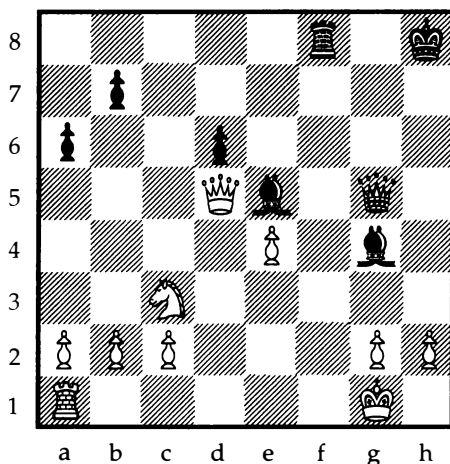


Diagrama 75

¡Negras no permitirá nada de eso! Emplea el alfil para bloquear el ataque a la dama. Al mismo tiempo, el alfil apunta al cuadro h2.

Date cuenta de lo importante que ha sido el cuadro e5 para negras. Lo ha ocupado sucesivamente con su caballo, su torre y por último su alfil. Cada pieza ha añadido su peso a la creciente presión contra la posición de blancas.

30 Dd5-d3 Dg5-f4!

Amenaza con 31 ... Df4xh2 mate, una amenaza imparables.

31 g2-g3 Df4-f2 jaque

32 Se rinde

Se obliga a blancas a jugar Rg1-h1, después de lo cual Ag4-f3 jaque, gana la dama. Blancas renuncia.

GELLER CONTRA VATNIKOV

Nuestro tercer y último juego de **Defensa siciliana** presenta a los jugadores soviéticos Geller y Vatnikov. Se jugó en 1950.

	Blancas (Geller):	Negras (Vatnikov):
1	e2-e4	c7-c5
2	Cg1-f3	Cb8-c6
3	d2-d4	c5xd4
4	Cf3xd4	Cg8-f6
5	Cb1-c3	a7-a6

Hasta el momento, las mismas jugadas que en nuestro primer juego. Ahora blancas intenta un enfoque diferente.

6 Af1-c4

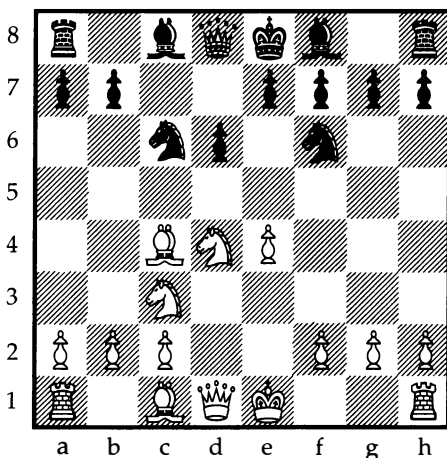


Diagrama 76

Blancas desarrolla el alfil de rey a una diagonal activa, donde ataca el cuadro f7. Tiempo después, este movimiento se volvería favorito de Bobby Fischer.

6 ... e7-e6

Aunque esto encierra al alfil de cuadros blancos, prepara el desarrollo del alfil de cuadros negros y, además, cierra la diagonal del alfil de blancas.

7 0-0 Af8-e7

8 Ac1-e3 0-0

9 Ac4-b3

Aunque esta retirada parece defensiva, la experiencia muestra que el alfil se verá obligado a volver aquí de cualquier manera, así que blancas hace la jugada ahora mientras espera para decidir cómo desplegar el resto de sus piezas.

9 ... Cc6-a5

Negras se prepara para intercambiar el alfil de blancas relativamente activo por su caballo relativamente inactivo.

10 f2-f4

Blancas empieza a ganar espacio en el lado de rey.

10 ... b7-b6

Este movimiento, que se prepara para desarrollar el alfil de b7 y atacar al peón en e, fue favorito del antiguo Campeón del Mundo, Botvinnik. Otro plan es 10 ... Ca5xb3 11 a2xb3 d6-d5, que conduce a una posición más simplificada.

11 e4-e5!

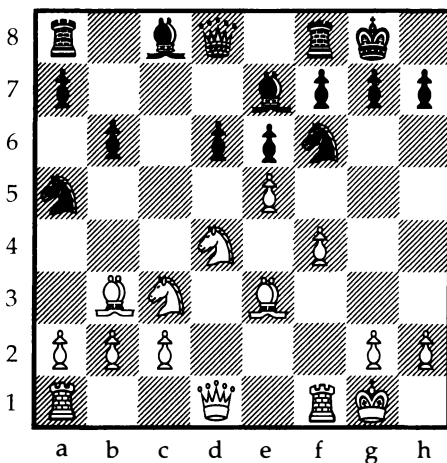


Diagrama 77

Blancas ataca de inmediato en el centro.

11 ... Cf6-e8

Negras retrocede el caballo. Podría intercambiar peones primero y luego retirar al caballo, pero intercambiar abre la fila f para la torre de blancas en f1 y la diagonal e3-h6

para el alfil de blancas en e3. Negras razona que está mejor dejando estas líneas cerradas.

12 f4-f5!

Por supuesto, blancas trata de abrir esas mismas líneas. El movimiento que juega involucra el sacrificio del peón en e5. Sin embargo, blancas ha calculado las consecuencias.

12 ... d6-xe5

Negras va a estar bajo un feroz ataque en cualquier caso, así que se apodera del peón y espera los desarrollos.

13 f5xe6!

Blancas se lanza con todo. El aparente sacrificio del caballo en d4 es sólo una ilusión. Si negras captura con 13 ... e5xd4, blancas recupera su pieza con 14 d6xf7 jaque Rg8-h8 15 f7xe8(D), con el mejor juego.

13 ... f7-f6

Negras intenta apuntalar su juego construyendo un muro insalvable de peones. Por desgracia, los caballos de blancas demuestran ser más que adecuados para hacer pedazos las barricadas.

14 Cd4-f5 Ca5xb3

Negras no puede intercambiar Damas sin perder una pieza: si 14 ...Dd8xd1 15 Cf5xe7 jaque Rg8-f8 16 Ta1xd1.

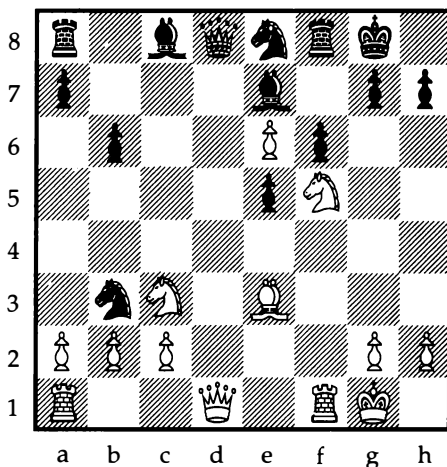


Diagrama 78

15 Cc3-d5!

Blancas no pierde tiempo capturando el caballo en b3 sino que se lanza con todo. No se trata en realidad de un sacrificio ya que blancas amenaza con recuperar la pieza en dos formas diferentes: mediante a2xb3 o mediante Cd5xe7 jaque, seguido por Dd1xd8. Negras está derrotado.

15 ... Cb3-d4

Negras mueve el caballo para bloquear la fila d. Sin embargo, blancas ahora gana la dama de negras desde otra dirección.

- | | | |
|-----------|-------------------------|-----------------|
| 16 | Cd5xe7
jaque | Rg8-h8 |
| 17 | Ce7-g6
jaque | Se rinde |

Negras se rinde ante 17 ... h7xg6 18 e6-e7! La dama se mueve, 19 e7xf8(D) jaque.

GAMBITO DE DAMA

Hasta este momento sólo hemos considerado aperturas en que blancas empieza mediante mover el peón de su rey e2-e4. Son las aperturas más importantes que deben aprender los jugadores.

PRIMERA PALABRA

En este capítulo, vamos a ver variaciones del Gambito de dama, la principal apertura en que negras responde a d2-d4 de blancas con d7-d5. En el último capítulo, veremos aperturas donde negras responde con otras jugadas.

Encontrarás que cuando juegas negras, la mayoría de tus oponentes abrirán el juego con e2-e4, así que es importante que aprendas rápidamente una o dos defensas contra estas aperturas.

Recomiendo que abras con e2-e4 cuando tengas la oportunidad. Las aperturas que empiezan con e2-e4 tienden a llevar a posiciones claras y tácticas, mientras que las que empiezan con d2-d4 tienden a llevar a posiciones más lentas y más cerradas en que el criterio estratégico tiene un papel más importante.

Cuando estás aprendiendo el juego, necesitas aprender tácticas y ataque antes de que aprendas estrategia y defensa. Las tácticas son sencillamente más fundamentales para tu éxito y progreso a la larga. Por lo tanto, ¡comienza a jugar con las aperturas de peón de rey!

Después de decir eso, también es cierto que no todos tus oponentes estarán dispuestos a jugar e2-e4 contra ti, de manera que necesitarás saber algo sobre las aperturas de peón de dama. Y es posible que desees intentar algunas de estas aperturas, sólo por tener algo de variedad.

El **Gambito de dama** se caracteriza por estos movimientos:

1 d2-d4 d7-d5

2 c2-c4

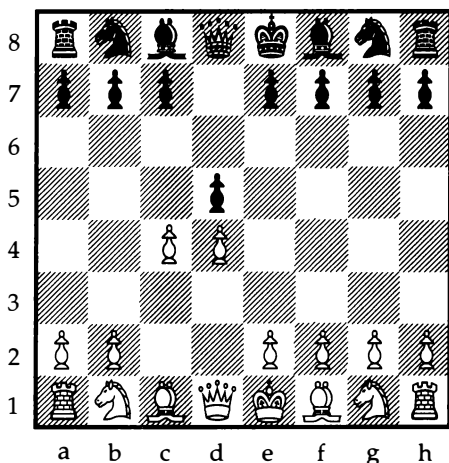


Diagrama 79

Blancas ofrece su peón en c como gambito. Si negras lo come, blancas espera controlar el centro después con e2-e4.

Date cuenta que en realidad no es mucho como gambito. Si negras captura con d5xc4, blancas puede recuperar de inmediato el peón, si lo desea, mediante Dd1-a4 jaque y Da4xc4. Blancas tiene otros medios para recuperar a la larga el peón, de manera que rara vez recurre a la recaptura inmediata.

Negras tiene tres defensas principales al Gambito de dama:

1. Aceptar el gambito, con 2 ... d5xc4.
2. Rechazar el gambito y reforzar el centro de peones con 2 ... e7-e6.
3. Rechazar el gambito y reforzar con c7-c6.

A la línea 1 se le llama **Gambito de dama aceptado**. Tiene la virtud para negras de evitar las posiciones apretadas que pueden producirse en las otras dos líneas, pero blancas a veces puede crear un ataque fuerte. La línea 2 a menudo lleva a lo que se llama la **Defensa ortodoxa**. Es una forma segura y sólida de continuar, aunque no es especialmente emocionante ni dinámica. La línea 3 conduce a la **Defensa eslava**. Es una variación más riesgosa, con más oportunidades para contraatacar.

GAMBITO DE DAMA ACEPTADO

El **Gambito de dama aceptado** comienza con estos movimientos:

1	d2-d4	d7-d5
2	c2-c4	d5xc4

Negras no pierde tiempo y de inmediato se apodera del peón de gambito. Esto evita que negras se preocupe de cómo defender su centro más adelante, pero al costo de dar a blancas la capacidad de hacer más o menos lo que desee en el centro.

A diferencia de lo que sucede con el **Gambito de rey**, negras no tiene verdaderas posibilidades de conservar el peón del gambito. De hecho, si blancas lo decide, puede recuperar el peón de inmediato mediante Dd1-a4 jaque y Da4xc4. Sin embargo, por lo general, blancas aplaza recuperar el peón por unas cuantas jugadas mientras procede con su rápido desarrollo.

Éste es un inicio típico del **Gambito de dama aceptado**:

3	Cg1-f3	Cg8-f6
4	e2-e3	e7-e6
5	Af1xc4	Af8-e7

6 0-0 c7-c5

Para ver un ejemplo completo del **Gambito de dama aceptado** y algo más de comentarios sobre la estrategia, ver *Ajedrez para principiantes* en esta serie.

LA DEFENSA ORTODOXA

La **Defensa ortodoxa**, que se caracteriza por defender el peón en d con 2 ... e7-e6, ha sido una forma sólida de manejar la defensa por casi un siglo. La idea de negras es retener el peón en d5 a cualquier costo, impidiendo que blancas juegue e2-e4. Aunque el peón en e6 impide que el alfil de cuadros blancos se desarrolle, negras espera poner en juego esta pieza en una etapa posterior.

La Defensa ortodoxa ofrece un camino supersólido a la igualdad, pero es difícil para negras hacer mucho más a menos que blancas cometa algunos errores.

1	d2-d4	d7-d5
2	c2-c4	e7-e6
3	Cb1-c3	Cg8-f6

Ambos lados desarrollan sus caballos. El movimiento de blancas aumenta la presión en d5; el movimiento de negras neutraliza esta presión.

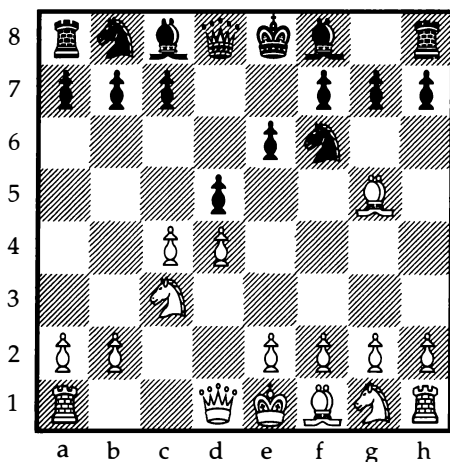
4 **Ac1-g5**

Diagrama 80

Como en la Ruy López, blancas desarrolla su alfil y ataca al caballo defensor. En este caso, el movimiento contiene una amenaza que negras debe contrarrestar. Blancas intenta jugar 5 c4xd5 e6xd5 6 Ag5xf6! Si negras vuelve a tomar con dama, se perderá el peón en d5, mientras que si negras vuelve a tomar con su peón en g7, se hará pedazos su estructura de peones del lado de rey.

4 ... **Af8-e7**

Negras se defiende de la amenaza mientras desarrolla su alfil, desclavando su caballo y preparándose para enrocarse. Un buen movimiento multipropósitos.

5 **e2-e3**

Luego de desarrollar un alfil, blancas ahora abre una línea para desarrollar el otro. Además, el alfil asume la tarea de defender el peón del gambito en c4.

5 ... 0-0

Mientras espera a ver qué sucede, negras protege a su rey y moviliza la torre.

6 Cg1-f3

El caballo se desarrolla a su cuadro más natural. Blancas no desea mover todavía su alfil en f1 por dos buenas razones:

1. No está claro todavía dónde desea estar el alfil, en d3 o e2. Por otro lado, está claro que el caballo desea estar en f3, donde ataca los cuadros centrales vitales d4 y e5.
2. Si negras captura en c4, blancas vuelve a capturar con el alfil. Si blancas desarrolla el alfil en este turno, negras captura en c4 y blancas mueve el alfil de nuevo para recapturar. Esto representa lo que llamamos en ajedrez *una pérdida de tiempo*: Blancas habrá movido dos veces el alfil para llegar a un cuadro que debería haber alcanzado en un movimiento. Los tiempos perdidos representan tiempo perdido y los buenos jugadores evitan eso cuando es posible.

6 ... Cb8-d7

Por otro lado, negras no desarrolla su caballo al cuadro “natural” c6. La razón es sutil en alguna forma.

La experiencia ha mostrado que para que negras tenga un juego parejo en el Gambito de dama, su peón en c debe llegar a moverse a c6 (para apoyar el peón d5) o c5 (para retar el peón en d4 de blancas). Negras necesita desarrollar su caballo pero mantener abierta la posibilidad posterior de c7-c6 o c7-c5. Por eso el movimiento conservador a d7.

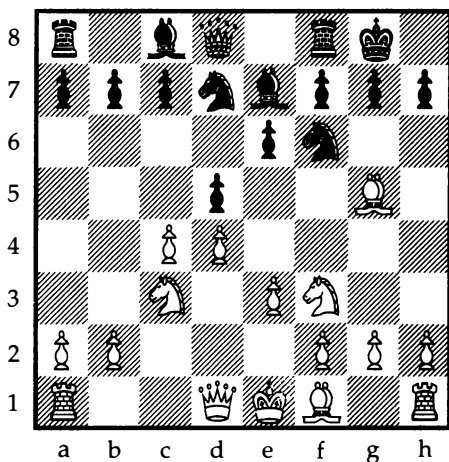


Diagrama 81

7 Tal-c1

Como antes, blancas retrasa mover su alfil de cuadros blancos, con la esperanza de que negras capture en c4

y blancas pueda mover el alfil y recapturar en un solo movimiento. En lugar de eso, desarrolla la torre al cuadro útil c1, esperando el momento en que se abrirá la fila c y la torre se active.

7 ... c7-c6

Negras añade apoyo al peón en d5. Este apoyo extra puede permitir, más adelante, que negras planee la ruptura del centro e6-e5.

8 Af1-d3

Blancas decide que no puede esperar más a desarrollar el alfil, a pesar de que esto le costará un tempo. Blancas ha agotado otras jugadas creativas de desarrollo.

8 ... d5xc4

Negras renuncia a su peón central pero gana un tempo al obligar al alfil a moverse una segunda vez. Negras necesitará encontrar alguna forma para jugar c7-c5 o e6-e5 en algún momento del futuro cercano; de otra manera, el peón central de blancas en d4, combinado con su espacio extra, le dará una ventaja permanente.

9 Ad3xc4

Blancas recaptura naturalmente.

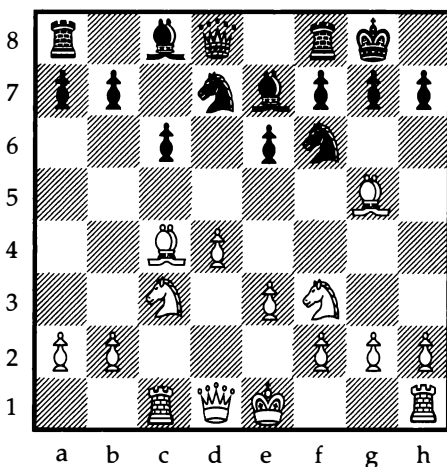


Diagrama 82

9 ... Cf6-d5

Este es un movimiento liberador característico para negras cuando se defiende del Gambito de dama. El propósito del movimiento es iniciar una serie de intercambios. Negras amenaza con intercambiar los alfiles de cuadros negros, además del caballo en d5 por el caballo en c3. Como la posición de negras está más apretada que la de blancas, algunos cambios harán su posición menos congestionada y, por lo tanto, más defendible.

Éste es un buen principio general para recordar cuando se defiende cualquier posición apretada: *Intentar intercambiar piezas.*

10 Ag5xe7

Blancas tiene pocas opciones. El único movimiento que impide el intercambio de los alfiles de cuadros negros, $Ag5-f4$, permite a negras jugar $Cd5xf4$, dañando permanentemente la estructura de peones de blancas al hacerlos peones doblados.

10 ... Dd8xe7

La dama recaptura, se aleja de la primera columna y añade algo de apoyo a los cuadros $e5$ y $c5$, que negras espera emplear para un contraataque en el centro de blancas.

11 0-0

Capturar con $11 Cc3xd5$ sería un gran error. Negras recapturaría con $e6xd5$, restableciendo la igualdad en el centro, y los movimientos $Cd7-f6-e4$, ubicando un caballo poderoso en el cuadro $e4$. El juego de negras entonces sería al menos tan bueno como el de blancas.

11 ... Cd5xc3

Negras continúa su plan de intercambiar piezas para reducir la congestión en su posición.

12 Tc1xc3

Blancas recaptura naturalmente con la torre, tanto para presionar en la fila c como para tener la posibilidad de maniobrar a largo plazo en la tercera columna.

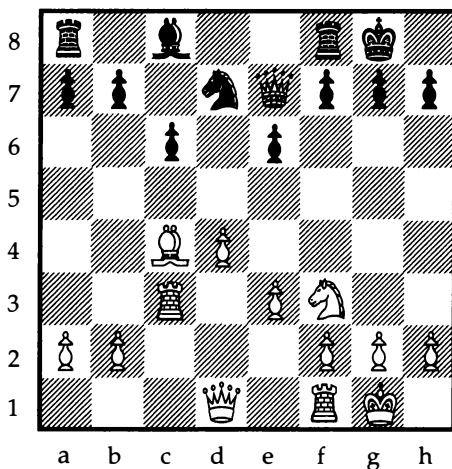


Diagrama 83

12 ... e6-e5

Negras avanza su peón en e, una maniobra liberadora característica en esta defensa. Si blancas intercambia ahora, negras recapturará con su caballo y el intercambio resultante de caballos continuará liberando la posición apretada de negras. Si blancas no intercambia, negras jugará e5xd4, intercambiando peones en el centro, o e5-e4, apoderándose de un poco más de territorio del centro.

13 d4xe5

Blancas elige el intercambio, esperando lanzar un ataque después de los cambios en el lado del rey.

13 ... Cd7xe5

La recaptura de negras es forzada.

14 **Cf3xe5** **De7xe5**

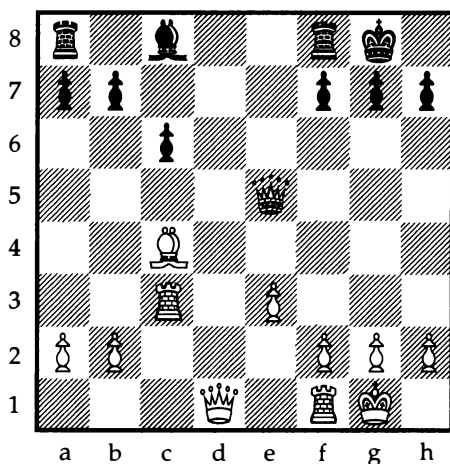


Diagrama 84

El intercambio deja a blancas con dos pequeñas ventajas: un mejor desarrollo de sus piezas (compara el alfil y la torre de blancas con los de negras) y una mayoría de peones en el lado de rey, donde blancas tiene cuatro peones frente a los tres de negras. ¿Puede explotar blancas estas ventajas? La decisión de la opinión de los maestros es que negras puede lograr la igualdad con un juego exacto.

15 **f2-f4!**

Ésta es la mejor opción para lograr ventaja. Blancas espera poner su peón en f5, donde entorpecerá el alfil de negras y aumentará el campo de acción de las torres de blancas.

15 ... **De5-e4**

La dama bloquea el avance del peón en e de blancas.

16 **Ac4-b3**

A blancas le gustaría alejar la dama de negras con Ac4-d3, pero eso permitiría a negras capturar el peón en e. En lugar de eso, blancas maniobra el alfil a c2 pasando por b3.

16 ... **Ac8-f5**

Las piezas de negras están fuera y ha resuelto la mayoría de sus problemas de apertura. Blancas tratará de alejar a la dama de negras del poderoso puesto en e4 con el consiguiente Ab3-c2, seguido por el intercambio de alfiles. Si blancas puede jugar e3-e4 en algún momento, podría lograr una ventaja. Negras tratará de ocupar las filas centrales con sus torres y mantener el peón de blancas en e3. Si puede hacerlo, no debería tener problemas. El juego está bastante parejo.

DEFENSA ESLAVA

En la **Defensa eslava**, negras defiende su peón en d mediante c7-c6 en lugar de e7-e6, con lo que mantiene abierta una diagonal para el alfil de dama. El juego de negras es por lo general menos apretado que en la Defensa ortodoxa, con más oportunidad de juego activo.

Al mismo tiempo, blancas también tiene oportunidades adicionales de ataque de manera que a menudo el juego es alegre y dinámico.

En general, la Defensa eslava es una buena elección para jugadores que desean algunas verdaderas oportunidades de contraataque con negras, sin incurrir en el riesgo de las Defensas indias (siguiente capítulo).

1 d2-d4 d7-d5
2 c2-c4 c7-c6

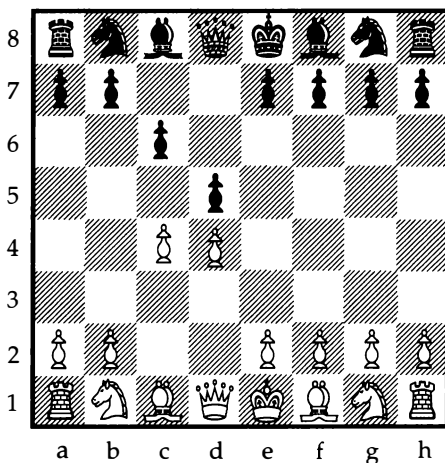


Diagrama 85

El movimiento característico de la Defensa eslava. Negras protege el peón en d mientras mantiene una diagonal abierta para que el alfil se desarrolle a f5.

3 Cg1-f3 Cg8-f6

4 Cb1-c3 d5xc4

Ambos lados desarrollan sus caballos a los cuadros naturales. La captura de negras no es en realidad un intento de ganar un peón, ya que blancas puede obligar la recaptura del peón. En lugar de eso, negras está esperando que el tiempo que le tome a blancas recapturar permitirá a negras completar el desarrollo de sus piezas.

5 a2-a4

Se pierde tiempo pero es algo necesario. Blancas no podría permitir a negras jugar b7-b5, lo que protegería al peón en c4 y aseguraría que negras se mantuviera un peón adelante.

5 ... Ac8-f5

Negras desarrolla su alfil e impide a blancas jugar e2-e4.

6 e2-e3

Blancas abre una línea para el alfil de rey y se prepara para recapturar en c4.

6 ... e7-e6

7 Af1xc4 Af8-b4

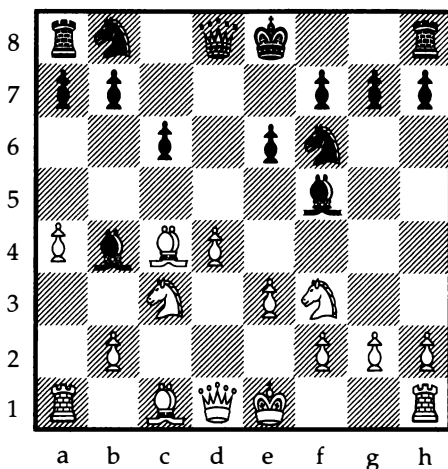


Diagrama 86

Blancas ha recapturado el peón. Sin embargo, negras ha logrado un juego muy activo para sus piezas. El alfil en b4 clava al caballo contra el rey de blancas.

8 0-0 0-0

Ambos lados dedican tiempo a proteger sus reyes.

9 Dd1-e2

Blancas coloca la dama detrás del peón en e y ahora amenaza con apoderarse del centro con e3-e4! Negras debe encontrar una defensa.

9 ... Af5-g4

Negras se defiende contra el avance del peón en e con un contraataque contra el caballo de blancas. Si blancas ahora trata de jugar e3-e4, negras responderá con Ag4xf3, acabando con el último apoyo del peón en d, seguido por Dd8xd4.

10 Tf1-d1

Blancas protege el peón en d, renovando así la amenaza de e3-e4.

10 ... Cb8-d7

Negras decide que ya no puede detener el avance del peón a e4. En lugar de eso, termina su desarrollo, confiando en el juego de piezas activas para combatir el predominio de blancas en el centro.

11 e2-e4

Blancas establece por fin a dos peones juntos en el centro.

11 Dd8-e7

Y negras completa su desarrollo.

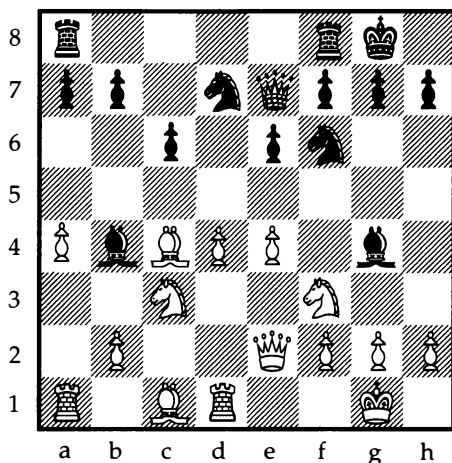


Diagrama 87

12 h2-h3

Blancas ataca al alfil, para eliminar la molesta clavada que inmoviliza a su dama.

12 ... Ag4xf3

Al retroceder, el alfil permite a blancas ganar espacio en el lado de rey con g2-g4 y Cf3-h4. En lugar de eso, negras decide intercambiar y contraatacar el centro.

13 De2xf3 e6-e5!

Este avance característico hace pedazos el centro de peones de blancas.

14 d4-d5

Aunque blancas no pudo mantener sus dos peones unidos en el centro, surge con una ligera ventaja en espacio después de este movimiento.

14 ... Cd7-b6**15 Ac4-b3**

Blancas tiene más espacio y mayor libertad para sus piezas. Ligera ventaja para blancas. Blancas debe luchar para ganar más espacio con movimientos como a4-a5, Ac1-g5 y Ta1-c1. Negras tendrá que responder con movimientos defensivos como a7-a5, h7-h6 y el desarrollo de las torres a c8 y d8.

8

DEFENSAS INDIAS

El término **Defensas indias** se refiere sin mucha precisión a las aperturas en que negras responde al d2-d4 de blancas con un movimiento que no es d7-d5.

PRIMERA PALABRA

El término **Defensas indias** se refiere sin mucha precisión a las aperturas en que negras responde al d2-d4 de blancas con un movimiento que no es d7-d5
¡Vamos a revisarlas!

Consideraremos estas tres defensas principales en este capítulo:

- **Defensa Nimzoindia**
- **Defensa Gruenfeld**
- **Defensa india del rey**

Las leyendas dicen que soldados británicos jugaron por primera vez esta apertura en Occidente al volver de la India a finales del siglo XIX, donde habían aprendido las formaciones de los hindúes autóctonos, que jugaban una forma ligeramente modificada de ajedrez. Las aperturas

no ganaron popularidad hasta mediados del siglo XX, cuando se volvieron, como grupo, en las defensas más importantes a d2-d4.

Las Defensas indias se basan en el contraataque. En la **Defensa Nimzoindia**, se impide a blancas jugar e2-e4 mediante presión contra su centro de las piezas de negras. En la **Defensa Gruenfeld** y la **Defensa india del rey**, negras en realidad permite a blancas crear un centro impresionante, luego trata de hacerlo pedazos desde los flancos.

Las tres aperturas conducen a posiciones claras, de doble filo, donde negras tiene oportunidad no sólo de igualar el juego, sino de apoderarse en verdad de la ventaja. Es poco sorprendente que se hayan convertido en el arma de elección de negras al enfrentar las aperturas de peón de dama.

DEFENSA NIMZOINDIA

La **Defensa Nimzoindia** (nombrada en honor al gran maestro danés Aron Nimzovich) se caracteriza por estos tres movimientos:

1	d2-d4	Cg8-f6
2	c2-c4	e7-e6
3	Cb1-c3	Af8-b4

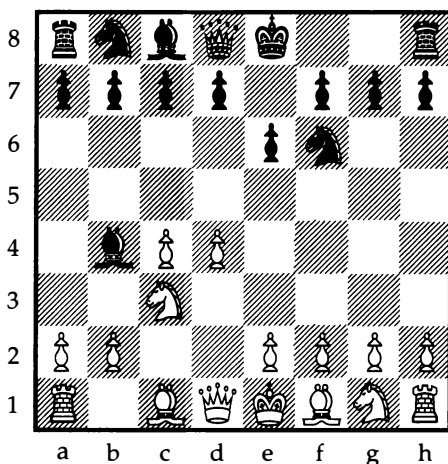


Diagrama 88

Con el primer movimiento de negras, Cg8-f6, impide a blancas ocupar el centro al atacar el cuadro e4 con una pieza más que con un peón. El tercer movimiento de blancas, Cb1-c3, de nuevo amenaza con impulsar e2-e4, y el tercer movimiento de negras, alfil a b4, detiene este impulso al clavar al caballo contra el rey.

Este tema de la restricción continúa durante toda la apertura. Blancas trata de imponer e2-e4; negras busca formas para impedirlo. Negras podría jugar d7-d5 a la larga, pero en un momento y lugar de su propia elección. Por lo general, la posición de negras es flexible y dinámica y es difícil para blancas lograr algo más que una leve iniciativa.

La **Defensa Nimzoindia** ofrece a negras más juego dinámico que la mayoría de las líneas para el Gambito de

dama. Es una buena defensa para jugadores que desean una posición desequilibrada, sin conceder demasiado juego central a blancas. Ésta es una línea de apertura de muestra:

1	d2-d4	Cg8-f6
2	c2-c4	e7-e6
3	Cb1-c3	Af8-b4
4	e2-e3	

Blancas puede intentar muchas jugadas diferentes en este punto. Además de e2-e3, que siempre se ha considerado la línea principal, blancas también puede jugar Dd1-c2, Dd1-b3, Cg1-f3, Ac1-g5, a2-a3, f2-f3 y g2-g3. Todas conducen a juegos interesantes y a ninguna se le considera una refutación de la **Defensa Nimzoindia**.

La idea de e2-e3 es sencillamente avanzar con el desarrollo. Blancas planea jugar Cg1-f3, Af1-d3 y 0-0. Su plan posterior dependerá de cómo blancas dispone con exactitud sus piezas. Blancas aplazará cualquier intento de e3-e4 hasta mucho más adelante en el juego.

4 ... 0-0

Ésta es la jugada más flexible de negras. Todavía no está seguro de dónde desea poner sus peones centrales, de manera que aplaza esa decisión y en su lugar hace

un movimiento que sabe que hará de todos modos en algún momento. Es una estrategia sensata en muchas situaciones de apertura: *Al principio haz el movimiento menos comprometedor y guarda los movimientos más comprometedores para más adelante, cuando la posición haya empezado a tomar forma.*

5 Af1-d3

Un buen movimiento de desarrollo que, por cierto, amenaza con jugar e3-e4. Negras lo impedirá.

5 ... d7-d5

Asegura el cuadro e4 y se apodera de algo más de espacio en el centro.

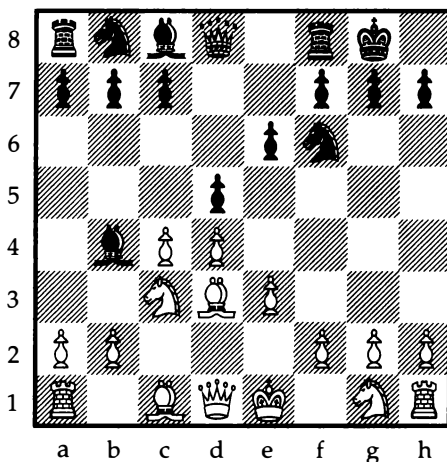


Diagrama 89

6 Cg1-f3 c7-c5

Negras continúa luchando por espacio y ataca el centro de blancas.

7 0-0

Protege al rey y desclava el caballo en c3.

7 ... Cb8-c6

Compara esta posición con la posición de negras después de siete movimientos en la Defensa ortodoxa al Gambito de dama. Negras tiene más espacio y una posición más libre, mientras que el juego de blancas es menos imponente.

8 a2-a3

Sin embargo, la libertad extra de negras se logró con un pequeño precio. Este movimiento obliga a negras a intercambiar alfil por caballo, dejando a blancas con una pequeña ventaja. Se piensa que una posición con dos alfiles es más prometedora, por la movilidad extra del alfil, a una con dos caballos.

8 ... Ab4xc3

Si negras retrocede el alfil (a a5), da protección al peón en c5. Blancas entonces jugaría d4xc5, ganando un peón, al menos temporalmente.

11 Tfl-e1

Blancas continúa jugando para hacer e3-e4. Sin embargo, negras llega ahí primero.

11 ... e6-e5!

Si negras logra este movimiento, por lo general tiene garantizado un juego parejo.

12 d4-d5

Un movimiento claro que tiene la meta de llevar el peón a d6, donde amenazará a la dama y atorará el juego de negras.

12 ... Cc6-a5

El caballo salta a un lado y ataca al alfil de blancas.

13 d5-d6 Dc7-b8

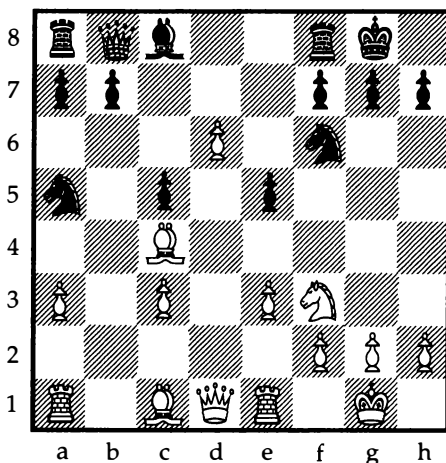


Diagrama 91

Una posición muy clara. Las posibilidades son más o menos parejas. El plan de blancas es proteger primero a su alfil y luego emplear su ventaja en espacio para atacar los peones centrales desprotegidos de negras en c5 y e5. Negras tratará de atacar con muchos elementos el peón avanzado de blancas en d6 y eliminarlo. El juego subsiguiente mezclará estrategia y táctica; ambos jugadores tratarán de jugar con precisión para mantener el equilibrio.

DEFENSA GRUENFELD

El gran maestro austriaco Ernst Gruenfeld inventó la **Defensa Gruenfeld** en 1922. Se caracteriza por tres movimientos:

- 1 **d2-d4** **Cg8-f6**
- 2 **c2-c4** **g7-g6**
- 3 **Cb1-c3** **d7-d5**

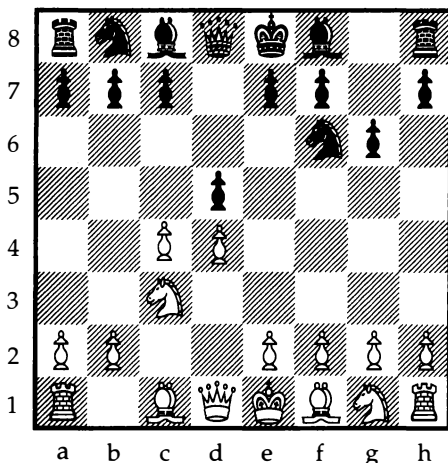


Diagrama 92

Esta defensa incorpora gran cantidad de ideas nuevas que no hemos visto antes, así que vamos a examinar con cuidado los fundamentos en que se basan estas jugadas.

En las aperturas que hemos visto hasta el momento, negras siempre ha hecho un esfuerzo por mantener un peón en el centro del tablero. A veces, después de diversas amenazas, negras se ha visto obligado a ceder este peón en una etapa tardía de la apertura, pero por lo general en ese punto ha logrado apoderarse de una parte del centro.

En la **Defensa Gruenfeld**, negras cede de buen grado todo el centro a blancas. Por ejemplo, la continuación más común del último diagrama es...

4 **c4xd5** **Cf6xd5**

5 **e2-e4** **Cd5xc3**

6 **b2xc3**

que produce esta posición:

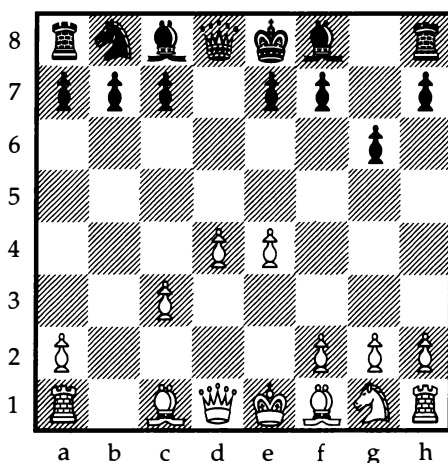


Diagrama 93

Da un vistazo. Los peones de blancas parecen dominar todo el centro, mientras que negras no tiene presencia visible en absoluto. ¿Puede negras salir con bien en una estrategia así?

La respuesta, un poco sorprendente, es un “sí” con reservas. Negras espera demostrar que el centro de peones de blancas sólo parece fuerte, y que en realidad puede convertirse en el objetivo de ataques. El plan de negras es continuar con movimientos como Af8-g7, 0-0, c7-c5 y Cb8-c6. Las piezas y peones de negras se desarrollarán con la idea de debilitar el centro de blancas desde los flancos. Si tiene éxito en este enfoque, negras espera ganar cuadros centrales fuertes para sus piezas una vez que se haya comprometido el centro de blancas.

Esta estrategia general se llama **hipermodernismo** y se puso de moda en la década de 1920 y ha continuado entre nosotros desde entonces. Tanto la Defensa Gruenfeld como la Defensa india del rey se basan en este principio. Estas aperturas son perfectamente viables, pero requieren un juego exacto y con iniciativa. A su vez, crean posiciones de doble filo y ofrecen a negras más posibilidades de ganar que otras aperturas que hemos considerado.

La Defensa Gruenfeld es una apertura que emplean los jugadores que desean una fuerte defensa de doble filo a d2-d4, con algunas posibilidades de ataque inmediato para blancas pero buen juego en el final de juego para negras.

Vamos a continuar desde el último diagrama y a examinar un desarrollo típico en la Defensa Gruenfeld.

6

...

c7-c5

Negras de inmediato empieza el proceso de debilitar el centro de blancas. Si blancas captura con $d4xc5$, su formación de peones se hará pedazos y negras pronto recuperará el peón sacrificado.

7 Af1-c4

Blancas desarrolla su alfil a su cuadro más agresivo, atacando f7.

7 ... Af8-g7

El alfil añade su peso a la presión contra d4. Este desarrollo del ala del alfil se conoce como **fianchetto**. Los fianchettos son muy populares en las aperturas hipermodernas.

8 Cg1-e2

Esto parece un desarrollo conservador del caballo, pero existe una razón real para hacerlo. Blancas desea que el caballo apoye a su peón en d4 y no desea que negras pueda clavar al caballo mediante $Ac8-g4$, lo cual sería posible si desarrollara al caballo al cuadro usual, f3. De esta forma, $Ac8-g4$ de parte de negras se puede contestar mediante $f2-f3$, alejando al alfil.

8 ... 0-0

9 0-0 Cb8-c6

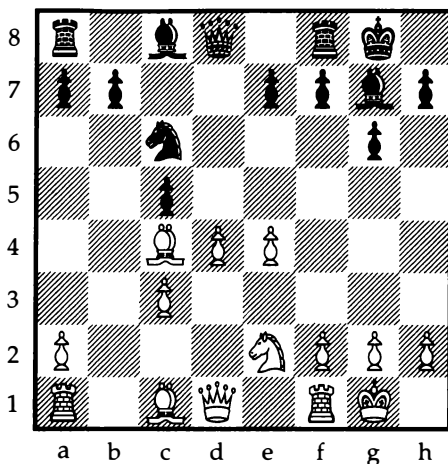


Diagrama 94

Negras continúa apilando piezas contra el centro de blancas. Ahora el peón en d4 está atacado cuatro veces, pero defendido sólo tres veces. Blancas tendrá que moverlo o defenderlo.

10 Ac1-e3

Blancas escoge protegerlo de nuevo. Blancas no desea avanzar el peón con d4-d5 porque la gran fuerza de un centro de peones se da cuando los peones están juntos en d4 y e4. Una vez que Blancas avanza a d5, los cuadros en d6 y e5 se vuelven puntos de posicionamiento permanente para las piezas de negras.

Como antes, blancas no juega d4xc5 ya que esto debilitaría su estructura de peones y la haría vulnerable a los ataques.

10 ... **Dd8-c7**

La dama abandona el cuadro d8 para la torre de negras.

11 **Ta1-c1**

La torre de blancas adopta una posición opuesta a la dama de negras. Si alguna vez se abre la fila c, la torre podría crear algunas amenazas.

11 ... **Cc6-a5**

Negras corre al alfil de blancas.

12 **Ac4-d3** **b7-b6**

Negras se prepara para el fianchetto de su otro alfil y atacar el peón en e de blancas.

13 **Dd1-d2**

Blancas saca a la dama de la primera columna y conecta las torres.

13 ... **Ac8-b7**

El alfil de negras asume su posición.

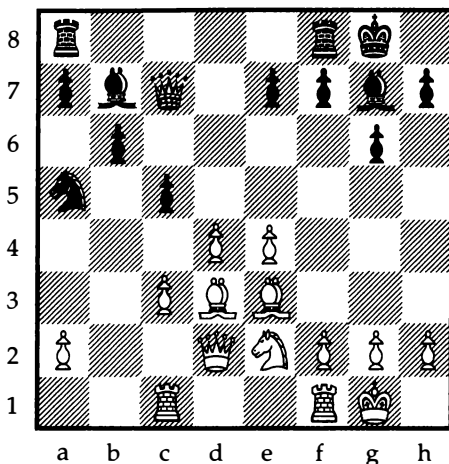


Diagrama 95

Esta posición es más o menos pareja. El desarrollo y presión de negras equilibra el control del centro de blancas. Blancas debería proceder con el ataque al lado del rey, con movimientos como $f2-f4$ y $f4-f5$. Negras contrarrestará el centro con $Ta8-c8$ y $Tf8-d8$, presionando los peones de blancas.

DEFENSA INDIA DEL REY

La **Defensa india del rey** emplea principios hipermodernos en una forma incluso más radical que la Defensa Gruenfeld. En la **Defensa india del rey**, negras permite a blancas construir un enorme centro de peones sin oposición. La apertura empieza con estas jugadas:

- | | | |
|----------|---------------|---------------|
| 1 | d2-d4 | Cg8-f6 |
| 2 | c2-c4 | g7-g6 |
| 3 | Cb1-c3 | |

Hasta el momento, es igual a la Defensa Gruenfeld. Pero ahora, en lugar de atacar el centro con d7-d5, negras sólo continúa su tranquilo desarrollo, permitiendo a blancas apoderarse de todo el centro.

- | | | |
|----------|--------------|--------------|
| 3 | ... | e2-e4 |
| 4 | e2-e4 | d7-d6 |
| 5 | f2-f3 | |

Ésta es la forma más agresiva de proceder contra la Defensa india del rey, aunque blancas también puede intentar movimientos más tranquilos como Cg1-f3 o Af1-e2.

- | | | |
|----------|------------|------------|
| 5 | ... | 0-0 |
|----------|------------|------------|

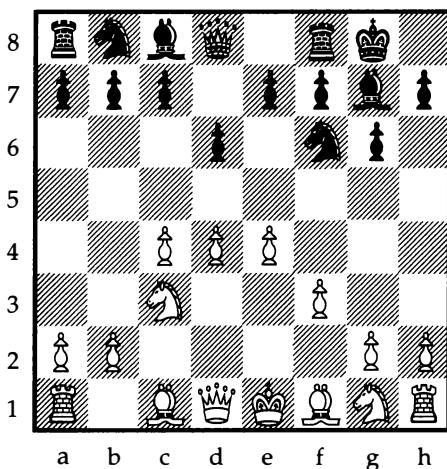


Diagrama 96

Examina con cuidado el diagrama de arriba. Blancas ha construido un centro de peones en verdad enorme, mientras que negras parece sólo estar jugando en las orillas del tablero. Pero, en este caso, las apariencias son engañosas: la posición de negras contiene un gran dinamismo latente, mientras que blancas en muchos casos tiene apuros para mantener su imponente formación.

Negras tiene tres posibles planes para atacar el centro de blancas:

1. El avance c7-c5, seguido por un ataque en el lado de la dama con a7-a6 y b7-b5.
2. El avance e7-e5, seguido por un ataque en el lado del rey con Cf6-h5 y f7-f5.

3. Liquidación de los peones centrales, seguida por un ataque directo por el centro al rey de blancas.

La Defensa india del rey ofrece a negras excelentes oportunidades de triunfo pero requiere nervios de acero. A menudo los ataques de blancas son feroces y negras deben contraatacar con igual brío o arriesgarse a que lo barran del tablero.

Vamos a examinar un juego de muestra, en que negras emplea el tercer plan. En este juego, las piezas de negras eran dirigidas por el finado Mikhail Tal, un genio del ataque que fue Campeón del Mundo de 1960 a 1961. Las piezas de blancas estaban en manos de Szukszta, de Polonia. El juego se llevó a cabo en 1956.

SZUKSZTA CONTRA TAL

	Blancas (Szukszta):	Negras (Tal):
1	d2-d4	Cg8-f6
2	c2-c4	g7-g6
3	Cb1-c3	Af8-g7
4	e2-e4	0-0

5 **f2-f3** 0-0

6 **Ac1-e3** e7-e5

Negras por fin comienza la acción en el centro. El plan que adopte depende del siguiente movimiento de blancas.

7 **Cg1-e2**

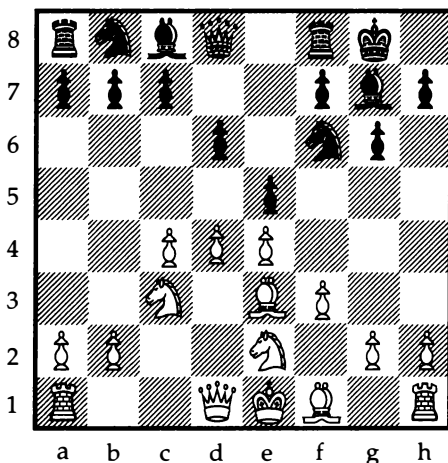


Diagrama 97

Blancas elige mantener sus peones en d4 y e4 mediante apoyarlos con piezas. En este caso, negras intentará su tercer plan, abrir el centro. Si blancas hubiera jugado 7 d4-d5, negras hubiera optado por su segundo plan, atacar el lado de rey.

7 ... c7-c6

Este movimiento prepara para después hacer d6-d5 o tal vez b7-b5, dependiendo de la respuesta de blancas.

8 Dd1-b3

Un movimiento inexacto, ya que la dama no tiene mucho qué hacer en ese lugar. Hubiera sido mejor 8 Dd1-d2.

8 ... e5xd4

Negras comienza su contraataque abriendo el centro.

9 Ce2xd4 d6-d5

Este movimiento involucra un sacrificio de peón, ya que blancas ataca el cuadro d5 cuatro veces, mientras negras lo defiende sólo tres veces. Sin embargo, el plan es abrir a fuerzas las filas centrales de manera que la torre de negras (que pronto estará en e8) pueda atacar al rey sin enrocar de blancas.

10 c4xd5 c6xd5

11 e4xd5

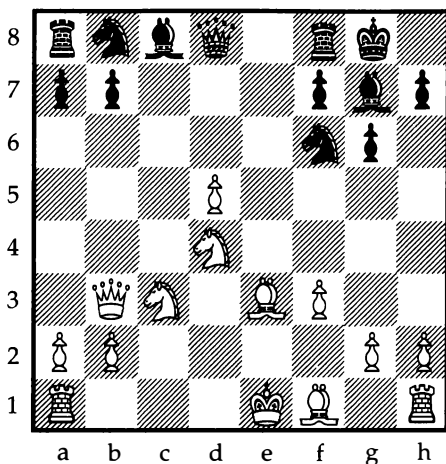


Diagrama 98

11 ... Cb8-c6!

Sorprendente, negras sacrifica un caballo para continuar el proceso de abrir las filas del centro.

12 d5xc6

¿Por qué no? Cuando tengas dudas... acepta los sacrificios de tu oponente. Haz que demuestre que sabe lo que está haciendo.

12 ... Tf8-e8

La razón del movimiento previo de negras. Amenaza $T\text{e}8\text{x}\text{e}3$ jaque y $D\text{d}8\text{x}\text{d}4$, ya que el alfil está ahora clavado contra el rey.

13 $R\text{e}1\text{-f}2$

Blancas rompe la clavada y defiende al alfil, pero al costo de perder el derecho a enrocarse.

13 ... $T\text{e}8\text{x}\text{e}3!$

Negras destruye la posición de blancas con este sacrificio de torre por alfil.

14 $T\text{a}1\text{-d}1$

Blancas no desea entrar a las complicaciones de $14 R\text{f}2\text{x}\text{e}3 A\text{g}7\text{-h}6$ jaque $15 f3\text{-f}4 C\text{f}6\text{-g}5$ jaque, cuando todas las piezas de negras están zumbando alrededor del rey de blancas. Su movimiento real parece ganador ya que blancas ahora amenaza $R\text{f}2\text{x}\text{e}3$ y $c6\text{x}b7$.

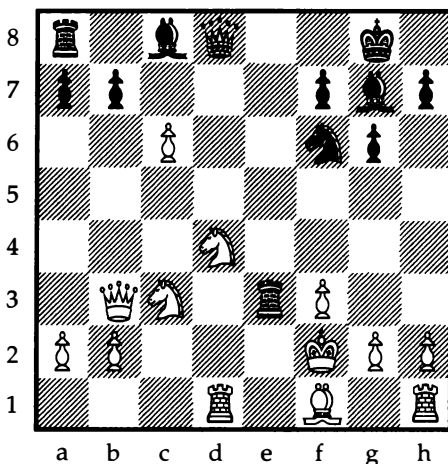


Diagrama 99

14 ... **Cf6-g4 jaque!**

El ataque continúa con brillantez. Negras sacrifica un caballo para descubrir al alfil en g7.

15 **f3xg4 Ag7xd4**

Negras tiene muchas amenazas, la más seria es **Te3xc3** jaque al descubierto.

16 **Td1xd4**

Blancas devuelve un torre por un alfil con el fin de detener la marea.

16 ... **Dd8xd4**

Todavía amenazando con Te3xc3 jaque.

17 Db3-d5

Esta amenaza de intercambiar damas parece que podría acabar con el ataque, pero negras tiene otra contundente sorpresa lista.

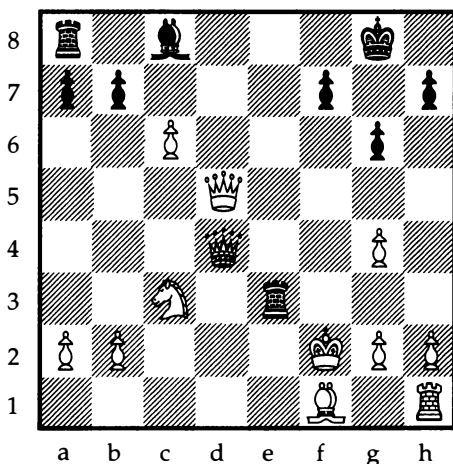


Diagrama 100

17 ... **Te3-e2 jaque doble!!**

Sorprendente. Negras sacrifica su torre para llevar al rey de blancas a un cuadro donde el alfil lo pueda atacar con jaque.

18 **Rf2xe2**

Blancas sólo puede escapar a un jaque doble moviendo su rey.

18 ... **Ac8g4 jaque**

19 **Re2-e1** **Ta8-e8 jaque**

20 **Af1-e2**

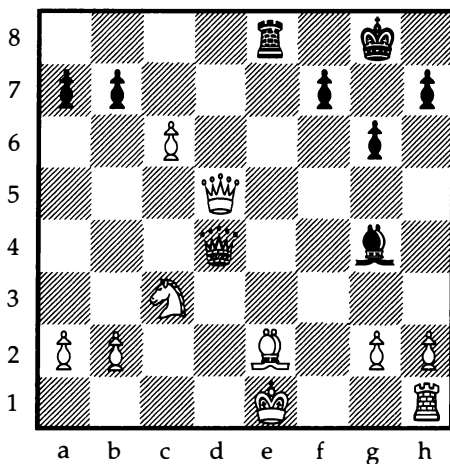


Diagrama 101

¿Ha escapado blancas?

20 ... **Te8xe2 jaque!**

El último punto brillante. Si blancas intenta $Cc3xe2$, negras tiene $Dd4xd5$, con una ventaja ganadora de una dama por una torre. En lugar de eso, blancas se rinde.

Un juego maravilloso, típico de Tal en sus momentos más brillantes.

9

SIGUIENTES PASOS

Es o concluye nuestro estudio de las aperturas del ajedrez. Si has trabajado hasta este punto, ahora tienes una buena comprensión de las ideas en que se basan más de dos docenas de aperturas diferentes.

En este momento, deberías ser capaz de elegir algunas aperturas que se ajusten a tu estilo y que causen muchos problemas a tus oponentes menos sofisticados.

Tal vez también deseas dar un vistazo a nuestro libro, *Ajedrez para principiantes*. Presta atención en particular a la discusión respecto a las tácticas de ajedrez en el capítulo de *Estrategia general para ganar*, y revisa con cuidado los dos juegos comentados. Encontrarás que el material es un excelente complemento de lo que has aprendido hasta el momento en este libro.

Ahora tendrás que salir a jugar en verdad algo de ajedrez. Busca un club de ajedrez en tu área (*Ajedrez para principiantes* tiene algunos consejos útiles para encontrarlos). Desafía a la gente a jugar. Con el conocimiento que has adquirido aquí, ganar será más fácil de lo que piensas. Si hay algunos jugadores que en verdad sean buenos en tu área, ve a verlos jugar. Trata de aprender

algunos de sus trucos y técnicas y ve si puedes incorporarlos a tus propios juegos.

¡Sigue jugando, sigue aprendiendo y sigue ganando!

TÍTULOS DE ESTA COLECCIÓN

303 ingeniosas tácticas de ajedrez

Fred Wilson y Bruce Albertson

303 ingeniosos jaques

mates de ajedrez

Fred Wilson y Bruce Albertson

Aperturas ganadoras del ajedrez

Bill Robertie

Ajedrez para principiantes

Bill Robertie

Fe de erratas

En la página 72 el diagrama 35 debe ser:

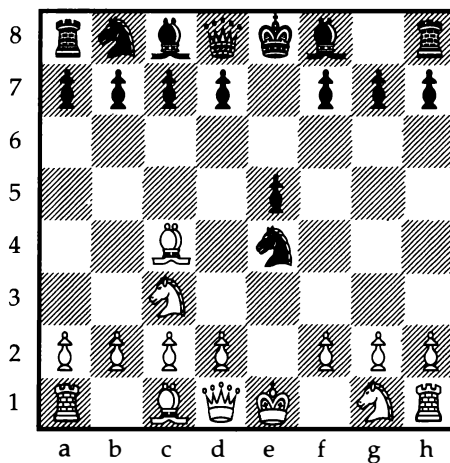


Diagrama 35

Aperturas ganadoras de ajedrez

**¡Aprende hoy 25 estrategias
esenciales de apertura!**

En este libro te mostraremos los secretos de la apertura de los maestros del ajedrez y cómo aplicarlos en tus propios juegos. Desde el peón de rey estándar, hasta las defensas semiabiertas de contraataque, revisamos las 25 aperturas en ajedrez más esenciales.

Las aperturas que mostramos aquí abarcan toda la gama del juego, desde la popular y poderosa Ruy López y la emocionante Defensa siciliana, hasta los inicios más poco comunes como la Defensa india del rey y el Gambito de dama y Defensa eslava, defensas que sorprenderán a los oponentes y los mantendrán nerviosos.

Para el momento en que termines este libro y estudies la gran riqueza de jugadas, todas comentadas y mostradas, ¡estarás listo para tomar ventaja sobre tus oponentes y ser un ganador en ajedrez!

ISBN-13: 978-607-415-317-0



9 786074 153170



GRUPO EDITORIAL TOMO S.A. DE C.V.

Col. Tácticas