

Ajedrez

Colección JAQUE MATE

AJEDREZ MAESTRO CONTRA «AMATEUR»

M. Euwe
W. Meiden



Colección HERAKLES

AJEDREZ

MAESTRO CONTRA «AMATEUR»

Max Euwe
Walter Meiden

Revisión de la edición española a cargo de
Lorenzo Ponce Sala

Contiene 125 ilustraciones esquemáticas

EDITORIAL HISPANO EUROPEA S. A.

Titulo de la edición original: **Chess Master vs. Chess Amateur.**

©de la traducción: **Enrique Belza Valls.**

Es propiedad, 1999

© **Max Euwe y Walter Meiden.**

©de la edición en castellano: **Editorial Hispano Europea, S. A.** Borí i Fontestá, 6-8. 08021 Barcelona (España).

Edición original publicada en EE.UU. por **David McKay Company, Inc.** Nueva York.

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

Depósito Legal: B. 40349-1999.

ISBN: 84-255-0700-6.

Cuarta edición

Prefacio

Cuando un maestro juega con un amateur debe enfrentarse normalmente con un gran número de jugadas inferiores y errores de tipo distinto a los que hallaría jugando con otro maestro. Estas jugadas de inferior calidad y otros errores son precisamente los que cometen continuamente los aficionados cuando juegan con otros aficionados.

¿Qué mejor camino puede seguir un amateur para aprender a aprovecharse del flojo juego de su contrincante, también amateur, que el de estudiar cómo trataría un maestro tal posición? Si las brillantes partidas de Paul Morphy frente a los maestros del siglo xix parecen mucho más instructivas para la mayor parte de los aficionados contemporáneos que las sutiles victorias de los grandes maestros del siglo xx frente a otros grandes maestros es precisamente porque las victorias de Morphy sobre oponentes más débiles constituyen un notable ejemplo de cómo sacar el máximo partido de los graves errores del contrario.

Este libro consta de veinticinco partidas entre un maestro y un amateur, pero teniendo en cada caso el amateur una apreciable experiencia en ajedrez. Algunos de ellos realizan jugadas características de aficionados que no se hallarían jamás en partidas entre maestros, otros son jugadores natos sin muchos conocimientos teóricos, pero con buen ojo para las oportunidades tácticas, otros han estudiado en libros, pero sin llegar a captar la verdadera esencia de la naturaleza de la lucha en ajedrez, y aun otros son jugadores ligeramente por debajo de maestros, que han estudiado aje-

drez y conocen una gran cantidad de técnicas, pero que fallan en la apreciación de todas las implicaciones estratégicas de una posición dada.

El criterio seguido en la elección de las partidas no ha sido el de presentar una lucha entre maestro y amateur, sino el de que uno de los oponentes, actuando como maestro, muestre de una forma convincente la forma de aprovechar los errores típicos del otro, que actúa como amateur.

Este trabajo no se limita a enseñar cómo se reconoce y aprovecha un juego débil: a lo largo de sus comentarios penetra en la verdadera naturaleza del ajedrez y discute, a medida que se van presentando, los distintos aspectos del juego.

Introducción

A. LOS JUGADORES

1. Clasificación de los jugadores

Entre los jugadores de ajedrez pueden encontrarse desde los muy fuertes hasta los muy flojos: desde aquellos cuyos errores son apenas perceptibles hasta los que pierden piezas frecuentemente.

En casi todas partes, los jugadores se clasifican según su eficacia en: *grandes maestros*, *maestros* y *amateurs*. En los EE.UU. a los amateurs que participan en torneos se les califica de *expertos* o jugadores A, B, C o D. En otros lugares se contemplan los *maestros regionales*, *nacionales*, *internacionales* y *grandes maestros*.

2. Rasgos de un maestro

Un maestro está plenamente versado en las técnicas del manejo de cada una de las fases del juego: apertura, medio y final. Considera la partida en conjunto, constituyendo cada jugada parte de un cierto concepto táctico o estratégico. Sabe apreciar sutilmente las posibilidades de cualquier situación. Puede analizar cuidadosamente y prever exactamente las consecuencias de tal o cual jugada. Comprende los principios básicos implicados en las distintas posiciones. Su juego táctico es cuidadoso y comete menos errores y menos

serios que los de otros jugadores. Conoce gran número de partidas de tiempos pasados y está bien informado de las líneas seguidas en los torneos del presente.

3. Características de un amateur

El amateur no ha llegado a dominar completamente las técnicas de un juego correcto. Es proclive al error. Entiende el juego con menos profundidad que el maestro. Su percepción respecto al ajedrez es menos sensitiva; es menos preciso; no prevé tan bien las consecuencias de sus jugadas, y su capacidad de análisis es más limitada. El amateur tiene un desconocimiento relativo o total de las grandes partidas de otros tiempos así como de las partidas en los torneos actuales.

4. Clasificación de los amateurs

La variedad de amateurs y sus tipos son tan numerosos que resisten a cualquier intento de clasificación. Algunos son tan expertos que se aproximan a los maestros, mientras que otros son tan flojos que pierden con pocas jugadas. Algunos planean su juego cuidadosamente, mientras que otros juegan jugada por jugada sin ningún concepto de relación entre ellas. Hay amateurs con mucha visión de las oportunidades tácticas, pero que no tienen noción de un planteamiento estratégico o posicional. También los hay que a través de un estudio en libros de ajedrez o de las partidas entre maestros han adquirido cierto sentido para una buena posición, pero su tendencia a jugar según las reglas anula en ellos el arte de sacar el mejor partido de una posición táctica. Existen otros que aún desconociendo las aperturas que figuran en los libros tienen un sentido intuitivo sobre lo que constituye una buena posición. Por último los hay que han aprendido en los libros docenas de variantes, pero no tienen idea de porqué estas variantes son mejores, ni de lo que tienen que hacer con su posición en el juego medio una vez han llegado al final de las aperturas del libro.

5. Maestro frente a maestro

Normalmente, cuando juegan entre sí dos maestros, las jugadas de apertura se suceden según la teoría sobre el ajedrez y ocasionalmente con alguna innovación cuidadosamente preparada por parte de uno de ellos. Normalmente, los maestros llegan a las medianías del juego aproximadamente igualados. A partir de aquí, aun cuando los jugadores actúan por sí mismos, no es frecuente que se presenten errores tácticos, es decir, que no se da el caso de perder una pieza o un peón por descuido, ni que se deteriore una posición como consecuencia de un juego tácticamente defectuoso. La mayor parte de partidas se desarrollan según unas líneas estratégicas sólidas, si bien a veces se dan posiciones extrañas resultantes de la apertura, y en estos casos dominan los factores tácticos.

Con ambos jugadores alerta, ambos muy atentos a las posibilidades del juego, y sin cometer ningún error notorio, el maestro analiza a fondo la posición de su oponente para descubrir donde pueda haber algún punto débil susceptible de ser aprovechado en beneficio propio. Si no existe tal punto, intentará jugar de forma que fuerce a su contrario a debilitar de una forma u otra su situación. Pero ocurre frecuentemente que el juego de las blancas queda contrarrestado por el juego igualmente fuerte de las negras, y la partida se convierte en una verdadera lucha, por parte de cada uno de los jugadores, a fin de conseguir algún tipo de ventaja. En muchas ocasiones, las oportunidades se mantienen igualadas terminando la partida en tablas. Algunas veces, cuando dominan las consideraciones posicionales, uno de los maestros consigue alguna pequeña ventaja que va acrecentándola gradualmente hasta finalmente ganar la partida. Pero frecuentemente se presentan grandes complicaciones y no aparecen tales acrecentamientos de ventaja. Las amenazas y contra-amenazas tienen un impacto inmediato en el curso del juego, y aparentemente, el riesgo varía de una a otra jugada. En este caso, el ganador será el que tenga una percepción más profunda de las posibilidades tácticas de las posiciones involucradas, y pueda prever con mayor anticipación.

6. Amateur contra amateur

Las partidas entre amateurs frecuentemente quedan afectadas por cierto número de jugadas ineficaces, por errores evidentes, o por ambos. Tales jugadas pueden ser de naturaleza estratégica o táctica. Estos errores y jugadas dan al oponente una maravillosa oportunidad de hacerse con alguna suerte de ventaja, a veces pequeña y a veces grande. Sin embargo, muchas veces el amateur no se da cuenta de que su contrario ha realizado una jugada que le coloca a él en mejor situación, y por tanto no saca de ello el mayor provecho posible, sino que por el contrario, a su vez realiza un mal movimiento o incurre en un error. En estas condiciones lo que sucede es que la balanza cambia de inclinación numerosas veces durante la partida, incluso entre una jugada y la siguiente. Por ejemplo, en un momento dado el jugador amateur A goza de una ventaja que no sabe aprovechar, por lo que debido a una jugada inadecuada, la ventaja pasa a tenerla el jugador B, pero bien pronto el deficiente juego de este último la restituye a A que incluso puede hacerse con la victoria.

7. Maestro frente a amateur

Cuando juega un maestro contra un amateur, se encuentra enfrentado un jugador que apenas comete errores ni incurre en jugadas ineficaces y que conoce a fondo el ajedrez, con otro que sí comete errores y jugadas ineficaces y que conoce el ajedrez sólo hasta cierto límite. En estas partidas la técnica del maestro consiste en observar y sacar la máxima ventaja posible de todos los fallos del amateur.

Debido a la tendencia del amateur de cometer no uno, sino muchos errores a lo largo de la partida, la victoria del maestro resulta mucho más fácil. La comisión de errores es un nial progresivo. Son mucho peores y más fáciles de explotar tres errores en una partida que tres veces un error. Cada vez que el amateur realiza una jugada ineficaz el maestro contesta con una jugada consistente. Cada jugada débil sucesiva del amateur permite al maestro acrecentar su ventaja. Cuando los errores son graves y las jugadas ineficaces numerosas, la ventaja del maestro pronto se hace abrumadora, recibiendo el amateur una severa derrota.

8. La mejor jugada

Los amateurs que juegan entre sí realizan a veces una jugada agresiva que saben (o que quizá no saben) que sólo será eficaz si el oponente no acierta su réplica. Dicho de otra forma: para obtener una gran ventaja se exponen confiando en la ineptitud del contrario y en su incapacidad de análisis de la situación.

Esto no constituye un ajedrez ortodoxo. Un maestro no debe caer nunca en este tipo de juego aun cuando sabe que es poco probable que su oponente amateur encuentre una buena respuesta a su jugada agresiva, pero teóricamente inferior. Por el contrario, debe buscar siempre la respuesta más enérgica teóricamente, independientemente de que su contrario sea otro maestro o sea el más flojo de los amateurs. Ocasionalmente, un maestro puede jugar una respuesta algo floja, pero nunca da una réplica defectuosa o dudosa simplemente para vencer rápidamente a su adversario, aprovechándose de su poca experiencia. En partidas simultáneas se da frecuentemente el caso en que el maestro medita líneas estratégicas profundas para contrarrestar jugadas que el amateur ha realizado después de un análisis táctico muy superficial, si es que ha hecho alguno.

Existen dos razones por las cuales el maestro opta por la mejor réplica en una posición dada. En primer lugar, si el contrario descubre el mejor camino frente al movimiento dudoso del maestro, éste puede encontrarse en una situación de desventaja que incluso represente la pérdida de la partida; y en segundo lugar, si posteriormente se examina y analiza la marcha de la partida, podrá ser cuestionado y criticado el defectuoso juego del maestro.

9. Estilos de juego

No todos los maestros tienen el mismo estilo de juego. Unos son agresivos, jugando al ataque, mientras que otros prefieren montar una posición defensiva fuerte. Algunos muestran preferencia hacia un ajedrez combinativo rápido, y otros hacia un desarrollo posicional más lento. El estilo de juego depende en cierto modo del temperamento del jugador.

Existen muchas situaciones que pueden ser tratadas de distintas formas, según sean las preferencias del jugador,

pero existen otras que requieren cierto tipo de juego, y cualquier desviación respecto a él puede conducir a una posición inferior.

Se puede decir que existe un tipo de juego de maestro y otro tipo de amateur. Por ejemplo: hace unos años que se mostró determinada posición a un cierto número de maestros y a otros tantos amateurs. Resulta significativo que todos los maestros coincidieron en cierta «mejor línea» mientras que los amateurs recomendaron, también unánimemente, otra línea.

10. Clasificación de los amateurs

Si bien es difícil clasificar a los amateurs según grupos rígidos e invariables, a efectos de estudio los podemos situar en tres grandes categorías.

a) Los *principiantes* cuyo juego se caracteriza por una falta casi de propósito, la pérdida de piezas y peones por descuido, y la pronta renuncia de toda iniciativa al principio de la partida.

b) Los *jugadores de café*, esto es, los jugadores que sin conocimientos adquiridos en los libros se desvían de la teoría en las aperturas, e ignoran más o menos las sutilezas del ajedrez en la mitad y el final de las partidas. No obstante, estos jugadores de café gozan frecuentemente de una buena habilidad táctica debido a su gran experiencia.

c) Los *jugadores de libro* (los que han estudiado libros de ajedrez). Sus aperturas son relativamente correctas, pero su percepción en un hábil análisis estratégico y táctico es a veces limitada en el juego medio y en los finales. Estos jugadores pueden a su vez subdividirse en aquellos que a pesar de sus estudios en los libros tienen aún un juego más bien flojo, y aquellos otros que no sólo conocen la teoría, sino que mantienen un juego enérgico en el juego medio y al final de la partida; resumiendo, los que están en camino de convertirse en maestros.

11. Maestro contra principiante

Puesto que el juego de los principiantes se caracteriza por la falta de objetivo, por la pérdida de piezas, por no

responder a una presión con una contrapresión, y por gran cantidad de jugadas inútiles de varios tipos, el maestro puede llegar a tener una gran ventaja desde muy pronto; la partida puede concluir en pocas jugadas. Por otra parte, el juego de los principiantes consiste muchas veces en jugadas defensivas, especialmente de los peones, lo cual no contribuye a llevar al principiante a la victoria, pero dificulta un pronto ataque del contrario. A veces, el principiante realiza jugadas insensatas que a su vez impiden al maestro tomar una decisión rápida, aun estando en una posición favorable.

12. Maestro contra el jugador de café

Este jugador se caracteriza más por una serie de jugadas ineficaces que por errores manifiestos. Su juego resulta interesante porque se aparta de la teoría relativamente pronto, dando réplicas plausibles que con un juego apropiado pueden ser explotadas con el mayor provecho.

En este tipo de partidas, generalmente el maestro va acumulando una serie de pequeñas ventajas aprovechando la debilidad de su adversario. Algunas de estas ventajas son tan ligeras que resultan inapreciables para un ojo no entrenado, pero a lo largo de las sucesivas jugadas débiles de éste, la ventaja del maestro va creciendo y creciendo hasta hacerse irresistible. Sin embargo, el maestro debe vigilar cuidadosamente las especialidades del jugador de café y su destreza táctica, pues a la larga, la táctica cuenta más que la estrategia.

13. Maestro contra jugador de libro

El juego de este amateur es normalmente teóricamente correcto durante todo el período de apertura, siendo en el juego medio donde empieza a ir mal. Frecuentemente fallan al buscar la estrategia correcta y también muy frecuentemente carecen de toda estrategia, siguiendo simplemente la partida de jugada a jugada. Asimismo, su análisis no es cuidadoso y se meten ellos mismos en dificultades debidas a su táctica incorrecta.

Frente a estos jugadores, el maestro consigue su primera ventaja en el juego medio. Tan pronto observa un movimien-

to dudoso fija su atención en él, y gradualmente la posición del amateur se irá debilitando.

Naturalmente existe cierto número de amateurs muy fuertes, que no sólo juegan aperturas teóricamente correctas, sino que tienen un conocimiento profundo del juego medio que manejan con una corrección remarcable. Frente a estos jugadores el maestro depende, para vencer, de muy pequeñas ventajas de su parte. Es también frente a estos jugadores que muchas veces el maestro hace tablas, o incluso pierde, en unas partidas simultáneas, dada la diferencia de tiempo disponible para el análisis por parte suya y de su contrario. La diferencia entre estos jugadores y los maestros reside en que su conocimiento y comprensión de las distintas posiciones es menos profundo, y en que en general desarrollan un juego táctico menos eficaz. Sin embargo, no siempre puede el maestro sacar ventaja de esa táctica débil, especialmente si el amateur consigue mantener fija su posición.

B. ALGUNOS TÉRMINOS USADOS EN AJEDREZ

14. Teoría del Ajedrez

Después de haberse estado jugando al ajedrez según las reglas corrientes, se descubrió que ciertas secuencias en las jugadas de apertura eran más eficaces que otras. Estas secuencias fueron empleadas una y otra vez, y eventualmente recibieron un nombre. Al ir transcurriendo el tiempo, las líneas de apertura que fueron consiguiendo más éxitos se fueron empleando frecuentemente en los torneos. Los maestros fueron apreciando las debilidades y las virtudes de estas aperturas, esforzándose en mejorar las secuencias más enérgicas y en hallar la forma de destruir las más débiles. Parte de estos análisis se fueron haciendo durante la participación en torneos, y otra parte mediante experiencias teóricas. Este proceso se ha ido desarrollando desde principios del siglo xvi, pero especialmente desde 1850.

Algunas aperturas, tales como la Española, el Gambito de dama y la Defensa Siciliana han sido mucho más estudiadas que otras porque se han mostrado más eficaces en partidas de torneos. Algunas han estado en boga durante ciertos períodos en la historia del ajedrez, mientras que otras lo han estado en otro período.

Las investigaciones respecto a las aperturas han proporcionado una vasta acumulación de conocimientos relativos a lo que puede suceder en una posición de apertura dada y una comprensión cada vez mayor de las posibilidades en el tablero. Las líneas más eficaces de cada apertura (es decir, las recomendadas por los maestros actuales para conseguir igualdad o ventaja durante la apertura) forman la «teoría». En discusiones sobre ajedrez se oyen frecuentemente los términos «la teoría recomendada» o bien «la jugada teórica es...».

Esta teoría no es estática; cada año se descubre cierto número de nuevas líneas, y en cada década se desechan algunas de las anteriores por parecer menos eficaces.

15. Ajedrez en libros

En todos los lugares en los que corrientemente se juega al ajedrez existen libros de aperturas y finales de partidas mostrando las líneas que han tenido más éxito en torneos: es decir, las aperturas y finales en los que se basa la teoría creada.

Los maestros siguen en general estas líneas porque comprenden que son las mejores y conocen los inconvenientes de otras alternativas. Los amateurs, en general, las siguen porque «están en el libro» y porque tienen la impresión de que siguiendo el libro no se encontrarán con dificultades. De hecho, los principiantes piensan que un juego eficaz depende de un conocimiento rutinario de las variantes del libro.

Jugar según el libro no asegura una victoria automática. Es conveniente que el amateur conozca las aperturas y finales clásicos, pero es desatinado aprendérselos de memoria sin estudiar las razones de las jugadas. Los jugadores que estudian los libros sin comprender sus ideas básicas corren el riesgo de jugar mecánicamente. Una vez alcanzado el final del análisis del libro, se encuentran frecuentemente completamente aturdidos, incapaces de seguir eficazmente, porque no captan exactamente por qué la posición al final del análisis de la apertura es positiva o no, ya que no han aprendido a analizar por sí mismos.

Resulta muy interesante el juego entre un conocedor de los libros y uno que los desconozca. Si el primero sabe cómo sacar provecho de las variantes del libro, puede ganar pronto

ventaja en la fase de apertura, pero si su conocimiento del libro es superficial puede no ganar ninguna.

16. «Reglas» del ajedrez

Durante el último siglo y medio se han realizado muchos estudios y especulaciones sobre la forma de ganar una partida de ajedrez. Se ha determinado que ciertos tipos de movimientos y posiciones son ventajosos, mientras que otros son perjudiciales. Se ha visto que unas piezas son más fuertes que otras, habiéndose observado que ciertas piezas tienen más fuerza en algunas posiciones que en otras. A través de su experiencia, los maestros han formulado cierto número de principios o preceptos de buen juego, conocidos genéricamente como «reglas» del ajedrez. Esto es especialmente cierto para algunos maestros que han escrito manuales de ajedrez, tales como Tarrasch y Emanuel Lasker. No se trata de unas reglas a las que los jugadores deben oficialmente atenerse, sino más bien a una recopilación de principios generales que han demostrado su eficacia.

Pero en ajedrez, las reglas no son absolutas: no actúan durante el 100 % del tiempo.

Muchas partidas se han perdido por no haber seguido las reglas, pero muchas otras se han perdido también; o se han prolongado innecesariamente, precisamente por haberlas seguido a ciegas. Una y otra vez, el jugador amateur pierde la ocasión de realizar la verdaderamente mejor jugada por sentirse impulsado a seguir alguna regla que ha aprendido, en lugar de realizar una hábil jugada apropiada a la situación.

Para el amateur, el mejor proceder es generalmente el de ir siguiendo las reglas, salvo que se dé alguna circunstancia especial o exista una razón poderosa para hacer otra cosa. Pero cuando se da uno de estos casos, el jugador no debe dudar en romper la regla si un análisis de la situación lo justifica.

17. Análisis

El análisis es el proceso de estudio de una posición previendo toda posibilidad razonable, observando cuáles son las continuaciones posibles y sus valores relativos. El análisis,

que es la base de toda buena partida, se realiza normalmente antes de cualquier nueva jugada. En ciertas posiciones, cuando una serie de jugadas resulta forzada, el análisis nos puede dar un pronóstico ajustado de lo que ocurrirá en las próximas jugadas.

Se está haciendo un análisis cuando un amateur observa la posición y dice, acertada o erróneamente: «Si yo hago tales y tales jugadas lo que sucederá es...» o bien cuando un crítico de ajedrez escribe: «Naturalmente, no 10 CxP, sino...».

Uno de los aspectos más fascinantes del ajedrez es el hecho de que en muchas ocasiones, distintos jugadores (y especialmente los mirones) aportan ideas diferentes que comportan una serie de jugadas variadas.

Conociendo el maestro más a fondo el ajedrez que el amateur, el análisis de una misma posición puede ser muy distinto si está realizado por uno o por otro, aunque por otra parte existen posiciones para las cuales ambos análisis deberán ser esencialmente iguales.

Es muy importante para el amateur, en primer lugar no realizar ninguna jugada sin analizar previamente, y en segundo lugar ir mejorando su habilidad analítica.

18. Estrategia

La estrategia es el proceso de planeamiento de la partida. Consiste en definir el objetivo que se pretende y en concebir los medios de llegar a él. Un plan estratégico puede abarcar la partida entera, o limitarse a afianzar un punto específico en una fase del juego. Un juego estratégico puede consistir en intentar conseguir una buena posición propia o en forzar al contrario hacia una posición mala. Las jugadas estratégicas son posicionales: contribuyen a establecer una situación tal, desde la que poder jugar obteniendo ventaja, o debilitar la posición del contrario para poder aprovechar su debilidad. En la estrategia se comprenden planes para conseguir varias ventajas posicionales: superioridad en material, formación ventajosa de peones, empleo adecuado de los dos alfiles, retención del alfil bueno y eliminación del malo, apertura de líneas, control de las mismas, preponderancia en el control de espacio, dominar el centro, conseguir mayoría en peones y su empleo, ganar preponderancia en tiempo o desarrollo,

debilitar de varias formas al contrario, fijar la dirección en que se deberá realizar el ataque, etc.

Hay partidas en las que los conceptos estratégicos son bien claros, mientras que en otras, o en parte de ellas, resulta difícil encontrar y definir un objetivo estratégico.

Es especialmente en la estrategia donde el maestro sobresale. Mientras la posición se mantiene estable, piensa en términos estratégicos. Normalmente se fija un objetivo y formula un plan para alcanzarlo. Los amateurs muchas veces juegan sin estrategia alguna, esto es, que van jugando jugada tras jugada sin objetivo definido.

19. Táctica

La táctica es el juego práctico jugada a jugada que sigue cuando una pieza del bando opuesto entra en contacto con cualquiera otra o amenaza hacerlo. La táctica supone cálculo. Las jugadas tácticas son aquellas que toman en consideración la respuesta inmediata del contrario cuando las piezas de ambos campos se enfrentan o pueden razonablemente enfrentarse.

El concepto de táctica incluye también el detalle de las jugadas a través de las cuales se lleva a término la estrategia. Se pueden diferenciar dos formas de táctica, constituyendo la primera los cálculos enfocados a la realización de algún concepto estratégico. En estos casos deben calcularse únicamente las respuestas relacionadas de una u otra forma con la situación estratégica. En la segunda forma intervienen todas las posiciones combinativas de las que hay que considerar las respuestas y en las que la táctica juega un papel decisivo.

Existe cierto número de motivos tácticos que hacen indispensable un análisis cuidadoso: la amenaza, pieza clavada, jaque a la descubierta, doble jaque, doble ataque, el sacrificio, pieza sobrecargada, ataque indirecto, ahogo, etc. Todos estos términos serán explicados cuando aparezcan por primera vez en las partidas maestro-amateur.

Por lo que a la táctica se refiere, el maestro ve más y más amplias posibilidades y previene más lejos y más exactamente que el amateur. Aprecia más fácilmente las consecuencias de una situación, y sus juicios sobre el valor de las distintas líneas es más certero.

20. Estrategia frente a táctica

Una situación es estratégica mientras la posición se mantiene estable y los jugadores están interesados en objetivos generales a alcanzar en una fase de la partida. Se convierte en táctica tan pronto las piezas de ambos bandos entran en contacto entre sí o amenazan hacerlo, de forma que será necesario calcular exactamente lo que puede suceder después de una o varias jugadas y valorar las consecuencias de ellas.

Siempre que una situación pase a ser táctica deberá *necesariamente* predominar sobre la estrategia, y resolver la situación siempre que se presente. Dicho de otra forma: cuando la situación es táctica, el jugador prudente no debe ignorar este hecho y seguir pensando sólo en el aspecto estratégico.

Un error estratégico probablemente tendrá como consecuencia la pérdida lenta y gradual de terreno, de movilidad o de alguna otra ventaja potencial, mientras que un error táctico supone muchas veces la pérdida inmediata de un peón, de una pieza, e incluso de la partida.

Los conceptos estratégico y táctico son distintos: sus dominios están al mismo tiempo distantes e íntimamente relacionados. Un jugador con buen sentido estratégico puede ir dirigiéndose hacia un determinado objetivo mientras su oponente táctico no tiene idea de lo que está tramando. Un jugador con conocimiento táctico puede ser capaz, merced a su habilidad para analizar las consecuencias de las jugadas, de alcanzar una posición favorable sin tener conocimientos perfectos sobre la estrategia. Es precisamente el jugador táctico el que realiza movimientos sagaces que amenazan aniquilar al contrario.

El jugador cuya principal preocupación es la estrategia realizará el juego llamado *posicional*, mientras que el preocupado principalmente por la táctica hará el llamado *combinativo*.

21. La combinación

Por combinación entendemos una alianza entre estrategia y táctica, pero especialmente esta última. La combinación representa un pequeño fragmento de la partida durante el que se persigue cierto resultado forzado. La secuencia de jugadas

forma una cadena lógica que no puede ser dividida. Vistas de una en una estas jugadas, puede parecer que carecen de objeto o incluso que constituyen un error; sin embargo, entre todas forman un magnífico conjunto. Después de una serie de jugadas incomprensibles por sí mismas, surge repentinamente la solución, y su real objetivo aparece claro a la luz. De todo ello se deduce que el fin debe estar bien concebido desde la primera jugada de la combinación...

Cualquier combinación examinada cuidadosamente consta de tres partes: (a) planteamiento de la *idea* de la combinación; (b) cálculo de las *jugadas* de la combinación, y (c) evaluación de los *resultados*.

Las combinaciones no son casuales. Normalmente surgen de una debilidad en la posición del adversario, y casi siempre suponen un sacrificio de alguna índole.

Durante la mayor parte del siglo xix se consideró la combinación como lo esencial en el ajedrez, y frecuentemente hicieron de la búsqueda de combinaciones la base principal de su juego. Pero el juego combinativo requiere imaginación y pericia calculativa, y entraña riesgos. Por tanto, actualmente muchos jugadores prefieren el juego posicional más reposado.

Naturalmente, el maestro ve más posibilidades combinativas que el amateur y analiza estas situaciones más profundamente. Debido a la flojedad de posición del amateur, se presentan frecuentes oportunidades para el juego combinativo. A veces estas combinaciones surgen súbitamente de una posición aparentemente reposada.

C. APLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS DEL AJEDREZ A LAS PARTIDAS MAESTRO-AMATEUR

22. Naturaleza de la lucha en el ajedrez

Una partida de ajedrez es esencialmente una lucha entre dos rivales, blancas y negras, para su supremacía en el tablero. En el comienzo, las blancas tienen una pequeña ventaja sobre las negras por el hecho de hacer la primera jugada. En la fase inicial del juego, que constituye la apertura, las blancas intentan mantener y, si es posible, acrecentar esa ligera ventaja. Las negras tratan de superar su ligera desventaja consiguiendo por lo menos una igualdad. Cuando juegan

maestro y amateur, si el primero tiene las blancas, el segundo pocas veces consigue la igualdad, pero si las negras están en poder del maestro pronto convertirá la pequeña desventaja en una ventaja apreciable.

23. Igualdad

La igualdad supone: igualdad de material, desarrollo sensiblemente igual, igual control sobre las casillas (especialmente sobre las del centro), aproximadamente la misma iniciativa y ocasión de ataque. Entre dos jugadores de aproximadamente la misma talla, este estado de equilibrio se mantiene a veces durante toda la partida, acabando en tablas. Entre un maestro y un amateur normalmente esta igualdad no se mantiene.

24. Presión

El juego de ajedrez se desarrolla situando piezas en el campo libre. Cada pieza ejerce cierta fuerza, llamada *presión*, sobre las casillas que podría ocupar o en las que podría capturar otra pieza contraria. Por ejemplo, la torre ejerce presión a lo largo de filas y columnas, el alfil a lo largo de las diagonales, el caballo sobre las casillas a que podría ir (ocho si el caballo está en el centro del tablero). Al contrario que las demás piezas, el peón ejerce presión sólo diagonalmente sobre el cuadro en el que podría capturar.

El concepto de presión es de gran importancia en el ajedrez, ya que la suma de todas las presiones ejercidas constituye la fuerza del jugador en un momento dado.

La presión tiene un significado especial en las partidas maestro-amateur, ya que frecuentemente el primero ejerce mucha más fuerza y por tanto mantiene la iniciativa, ataca y a veces paraliza al contrario.

25. Neutralización

Puede combatirse la presión con una contrapresión, es decir, que cuando un bando ejerce presión sobre una casilla importante el otro bando puede hacer presión también sobre

la misma. Hacer frente a una presión con una contrapresión puede denominarse «neutralización», que puede llevarse a cabo situando una pieza dirigida hacia una casilla antes dominada por el contrario o fijando o cambiando la pieza contraria que ejerce presión sobre un determinado cuadro. La neutralización evita que el oponente consiga ventaja y contribuye a mantener un equilibrio de fuerza.

En las partidas maestro-amateur el principiante muchas veces descuida la neutralización, con lo que pierde toda iniciativa pasando muy pronto a la defensiva. Los jugadores de café neutralizan esporádicamente, y los de libro lo hacen regularmente, por lo menos durante la apertura.

26. Acumulación de poder y de fuerza

Cuando un jugador falla en la neutralización, el otro casi siempre puede hacerse con una considerable acumulación de poder, ejerciendo una gran presión sobre la posición del primero. En tales casos, el jugador que ejerce la presión puede muchas veces sacrificar una pieza, e incluso más, al objeto de hacer accesible la posición y llevar todas sus fuerzas hacia las posiciones contrarias. Esto se traduce en un ataque hacia el rey enemigo, con todos los recursos, en el que el jugador con más fuerza puede hundir a su contrario debido a la mayor actividad de sus propias piezas.

27. Dominio del espacio

Se consigue un dominio del espacio situando las propias piezas y peones en lugares eficaces, como por ejemplo: peones en el centro del tablero, alfiles sobre diagonales no obstruidas por los propios peones, caballos en casillas fuertes en el centro del tablero, etc. Tiene especial importancia el dominio de las casillas de un determinado color cuando el oponente ha cambiado el alfil correspondiente a dichas casillas.

Frecuentemente el maestro adquiere tal superioridad en el dominio del espacio que virtualmente paraliza a su oponente amateur. Al analizar las posiciones en que existe **esta** casi paralización, se observa que el maestro ha conseguido un

dominio abrumador debido a la falta de neutralización por parte del amateur.

28. Dominio del centro

Por «centro» entendemos las cuatro casillas en el verdadero centro del tablero, es decir las 4R, 4D, 5R y 5D. Los buenos jugadores admiten que el que domina estas casillas tiene muchas más posibilidades de mantener su posición que el que no las domina. El dominio del centro puede conseguirse ocupando esas casillas con peones u otras piezas o ejerciendo sobre ellas presión desde lejos.

Hemos mencionado la neutralización como una forma de aligerar la presión del contrario sobre ciertas casillas. La neutralización del centro puede llevarse a cabo de varias formas, pero principalmente por cambio de peones. En varias partidas veremos cómo las negras neutralizan el dominio de las blancas sobre el centro disminuyendo e incluso aniquilando la estructura de los peones blancos en el centro.

29. Iniciativa

Una de las ventajas temporales intangibles más valiosas en una partida de ajedrez la constituye la iniciativa, que lleva consigo la facultad de hostigar al enemigo y hacerle jugar a nuestro son.

El jugador diestro que tiene la iniciativa trata de retenerla y de atar a su oponente de tal forma que no pueda devolver golpe por golpe.

Cuando el jugador que tiene la iniciativa la abandona de forma que la cede en cierta medida a su oponente, le ha dado a éste una contra-oportunidad.

Naturalmente, el jugador con iniciativa trata de dar a su rival las menos contra-oportunidades posibles.

30. El ataque

Intimamente relacionado con la iniciativa encontramos el ataque, que consiste en situar las piezas propias frente a las del adversario de tal forma que este último se vea forzado

a defenderse. El ataque es ventajoso en cuanto obliga al contrario a jugar a la defensiva en lugar de realizar jugadas constructivas para sus planes.

Jugar al ataque sólo está justificado si se puede demostrar que la posición tiene ciertas características como sería, por ejemplo, una acumulación de fuerza en el lado de rey, una debilidad en la posición del rey enemigo, la oportunidad de llevar varias piezas hacia el frente. Pero si no existe ninguna de estas características hay que tratar de conseguirlas en lugar de atacar inmediatamente.

Para jugar al ataque hay que calcular cuidadosamente para asegurarse de que tal ataque es suficiente para llegar a mate del adversario o para ganar material. Frecuentemente, el oponente trata de reducir el ataque mediante un cambio, y si el atacante no ha planeado correctamente, puede encontrar que se desvanece su ataque y él mismo queda en desventaja ya sea posicional o de material, o cuando menos, habiendo desaparecido varias piezas del tablero, puede esperar como máximo hacer tablas.

Cuando un jugador posee suficiente ventaja para jugar al ataque está obligado a atacar. Si no ataca en esas circunstancias puede no presentársele otra vez la oportunidad de aprovechar su ventaja. Esto lo ha resaltado el doctor Emanuel Lasker en su *Manual of Chess*.

31. Líneas abiertas y semiabiertas

Son líneas abiertas las filas o diagonales completamente libres de peones. Son de importancia primordial para el que lleva ventaja, ya que le permiten poner sus piezas en juego muy rápidamente. El oponente tratará de neutralizar el juego a lo largo de filas y diagonales situando piezas propias en las mismas líneas.

Normalmente se emplean las torres en las columnas y los alfiles en las diagonales.

Las líneas semiabiertas son aquellas que están libres de peones propios, pero bloqueadas por peones contrarios. El juego en las líneas semiabiertas es de naturaleza estratégica, y bien distinto del juego en líneas abiertas.

32. Las líneas horizontales

Aparte de las líneas verticales y en diagonal existen también las horizontales., llamadas filas. Es importante, sobre todo para las torres, disponer de líneas horizontales para pasar de uno a otro lado. Una fila facilita movilidad y da mayor flexibilidad para los proyectos estratégicos.

Existen dos filas especiales: la 7.^a y la 8.*. La 8.^a entra en juego si el rey enemigo, después de haber enrocado, no tiene ninguna casilla de escape, y además dicha línea no está protegida o lo está apenas por las piezas contrarias. En estos casos, entre las posibilidades existentes está la de dar mate en la 8.^a fila. A veces, basadas en este concepto se dan atractivas combinaciones.

La fila 7." puede tener implicaciones tanto tácticas como estratégicas: táctica en el sentido de que dos piezas mayores maniobrando por esta fila pueden fácilmente crear una posición de mate, y estratégica en cuanto la torre puede atacar los peones enemigos lateralmente o desde detrás. En estos casos los peones son más vulnerables que desde un ataque frontal. Por este motivo la penetración en la 7.^a fila juega un papel muy importante sobre todo en los finales.

33. Superioridad de peones

El reparto de peones puede ser distinto en ambos lados del tablero, y en consecuencia uno de los bandos puede tener superioridad en el flanco de dama y el otro en el de rey. Esta característica no sólo influye sobre la estrategia sino que puede imponerla a ambos bandos.

La superioridad en el lado de rey puede usarse frecuentemente como una poderosa arma de ataque, y en el flanco de dama puede ser productivo para un peón pasado.

No es infrecuente que uno de los bandos tenga superioridad en el centro, lo que representa cierta preponderancia en el espacio y mayor posibilidad de desplazar piezas de un lado a otro ya que el centro es un puente de comunicación entre ambos flancos. El avance de los peones centrales puede ser muy agresivo, ya que ello aumenta la preponderancia en el espacio y en las posibilidades resultantes. Por otra parte, este avance a veces permite al contrario apoderarse de una buena casilla entre los peones adelantados.

34. Ventajas

Ciertas situaciones sobre el tablero son más favorables que el promedio y son éstas precisamente las que constituyen ventajas.

Hay muchas clases de ventajas: material (más peones o piezas), mejor desarrollo, gran movilidad, más dominio del espacio, una sólida formación de peones, una posición segura del rey, la iniciativa, el ataque, etc.

Algunas de estas ventajas, tales como la posesión de más material, son relativamente permanentes, mientras que otras, tales como el desarrollo y la movilidad son relativamente temporales.

Es muy prudente convertir una ventaja temporal en permanente. Por ejemplo, una ventaja en el desarrollo puede emplearse para ganar una pieza.

35. Pequeñas y grandes ventajas

Algunas ventajas son tan leves que se consideran *pequeñas*, mientras que otras más importantes se califican de *grandes*. Es posible establecer en líneas generales una escala de ventajas, pero siempre será solamente aproximada, ya que el peso de cada una de ellas depende mayormente de las circunstancias especiales.

Se consideran pequeñas ventajas la ganancia de un tiempo, la presión sobre un peón enemigo débil, la disponibilidad de una columna abierta o de un buen alfil. Entre las grandes ventajas figura un peón pasado adelantado, la debilidad en la posición del rey contrario, preponderancia de piezas atacantes y la ventaja de material.

A lo largo de la partida el jugador trata de ir acumulando pequeñas ventajas e ir las incrementando para estar en condiciones de alcanzar ventajas mayores, lo que debe hacerse con precaución. Como ya se apuntó en el apartado 30 no se debe ir a por una gran ventaja sin tener razones para ello, razones que deben surgir de las características favorables de la posición. Si se busca una gran ventaja sin tener una buena razón, se expone a no conseguir su objetivo y aún a **terminar** con desventaja. Por otra parte, si resulta indicado el juego para conseguir una gran ventaja debe irse a por ello o correr el riesgo de perder las pequeñas.

36. La función de las ventajas y de las debilidades

Una partida de ajedrez normalmente se gana a través de ir obteniendo y acrecentando ventajas propias y de crear y explotar debilidades contrarias. Esto es cierto en todo tipo de partidas, pero especialmente en las de maestro-amateur, en las que el maestro, que apenas hace movimientos ineficaces, explota el juego de su contrincante plagado de jugadas inseguras y de errores.

D. APRENDIZAJE MEDIANTE EL ESTUDIO DE PARTIDAS MAESTRO-AMATEUR

37. Ventajas del estudio de partidas maestro-amateur

La mayor parte de jugadores de ajedrez en todo el mundo son amateurs que normalmente juegan contra otros amateurs. Por tanto, se ven enfrentados con las jugadas y los errores propios de éstos. Hemos visto ya que las partidas se ganan a través de la explotación de estas jugadas y errores. Así pues, el problema básico reside en conocer: (a) ¿qué tipo de jugadas son débiles? y (b) ¿cuál es la mejor forma de aprovecharse de un determinado tipo de jugada o de error?

Evidentemente, el jugador con los conocimientos, habilidad y experiencia del maestro es el que mejor puede señalar el camino para explorar los errores y ambigüedades.

Por tanto, un medio muy efectivo para mostrar al amateur la forma de mejorar su juego frente a otros amateurs puede ser la de comentar detalladamente partidas maestro-amateur, haciendo resaltar: (a) la forma de reconocer los errores y movimientos flojos típicos de un amateur y (b) la forma de explotar tales jugadas y errores en provecho propio.

38. La organización de este libro

Este libro consta de veinticinco partidas jugadas entre maestro y amateur. Algunos de los amateurs son de habilidad media, otros son jugadores de café fuertes; otros, jugadores «de libro» que conocen las líneas de apertura, pero que

no necesariamente comprenden sus implicaciones, y aún hay otros que están en camino de llegar a ser maestros.

Cada partida ilustra sobre ciertos aspectos del ajedrez. En la introducción se citan los puntos importantes discutidos a lo largo de la partida haciendo hincapié sobre uno o dos de los aspectos más importantes ejemplarizados en la partida.

Los comentarios que acompañan a las jugadas expresan los distintos términos y conceptos del ajedrez cuando aparecen por primera vez. Se intenta mostrar cuáles son las consideraciones estratégicas y tácticas que motivan las jugadas del maestro y se indica por qué las jugadas del amateur son correctas o incorrectas.

La mayoría de las partidas tienen la apertura del peón de rey, ya que el amateur menos experimentado tiende a preferirla. Después de explicar la intención de la apertura hemos intentado indicar la forma de sacar el máximo provecho posible en cada momento del juego.

Algunas de las partidas ilustran sobre la forma de tratar las jugadas favoritas del amateur, tal como... P3TR en situaciones en que es innecesario, y como P5AD en el gambito de dama rehusado. En otras se va viendo como el amateur va perdiendo poco a poco, ya sea por un error decisivo o por una serie de jugadas ineficaces.

La suma total de comentarios puede proporcionar al lector un conjunto de líneas de guía y de actitudes que si las aplica a su propio juego puede estimular su habilidad para comprender lo que debe hacer para tener éxito en la partida.

En los comentarios se discute y analiza cualquier variante del texto que constituya una razonable posibilidad táctica interesante, de forma que el lector pueda apreciar sus méritos al compararla con las jugadas del texto y formarse una idea de lo que podría suceder si se hubiese jugado esa alternativa.

Ocasionalmente se presenta un análisis largo y exhaustivo de todas las variantes posibles de una posición dada, con el fin de facilitar al estudioso una figura completa de lo que podría haber sucedido en un momento crítico de la partida y darle la oportunidad de mejorar su espíritu analítico al proporcionarle un modelo con el que comparar su propio análisis.

A los jugadores con poca experiencia, estas variantes pueden crear confusión e incluso resultar a veces un estorbo

más que una ayuda, y por tanto se recomienda que sólo las utilicen aquellos jugadores que sientan la necesidad de explorarlas. Al principio del estudio sobre una partida dada, el lector puede limitarse a considerar las jugadas realmente hechas y sus correspondientes comentarios, dejando para sucesivos repasos el estudio de cuantas variantes sean necesarias para cumplir su objetivo. Para estudiar las variantes complicadas sin perturbar las posiciones de la partida misma se puede utilizar además del tablero principal otro de los llamados de bolsillo.

Forma de utilizar este libro

El perfeccionamiento en ajedrez proviene parcialmente de una mejor comprensión de cuanto fortalece una posición, y en parte por ir adquiriendo experiencia en el análisis. Ambos se adquieren más eficazmente a través de los libros cuando se participa activamente en la partida en estudio. Al trabajar sobre las partidas que contiene este libro resultará interesante y provechoso intentar prever las jugadas del maestro y desarrollar la continuación de alguna de las variantes, antes de leer el análisis dado.

El comentario de cada partida consta de: un examen de los motivos de cualquier jugada significativa en la partida real; ideas generales respecto a la apertura empleada; explicación de los conceptos importantes en todos los aspectos del ajedrez a medida que aparecen en las posiciones del juego; y frecuentemente, un detallado análisis de las variantes tácticas que se podrían haber jugado en distintos momentos de la partida.

Sugerimos que en una primera lectura se estudien únicamente las jugadas reales junto con sus razones. En sucesivas lecturas se puede profundizar en aquellas variantes que interesen.

SÍMBOLOS USADOS DESPUÉS DE CIERTAS JUGADAS

Los símbolos siguientes se encuentran después de ciertas jugadas. Su significado es:

<i>Símbolo</i>	<i>Significado</i>
+	jaque
!	buena jugada
!!	excelente jugada
(?)	jugada dudosa
?	mala jugada
??	muy mala jugada
a.p.	(tomar) al paso
(D)	un peón llegado a su octava fila se hace dama

Partida 1

- Combatir un ataque prematuro mediante jugadas de desarrollo.
- La jugada de neutralización.
- Jugando con tiempo.
- Sacrificio para abrir líneas y poner piezas en situación activa.
- Ataque contra el enroque al flanco de rey
- Ataque por jaque a la descubierta.

¿Ha jugado usted alguna vez con un contrario que lo haya estado atacando violentamente jugada tras jugada y se ha visto obligado a defenderse constantemente de sus amenazas hasta tal punto que parece ser que no tiene posibilidad alguna de realizar nada constructivo con su propia posición?

¿Cómo afrontaría un maestro juego tan incisivo?

La partida que comentamos a continuación muestra cómo el maestro afronta cada una de las sucesivas amenazas del amateur. No sólo se defiende de los agresivos ataques de su ambicioso rival sino que gradualmente va construyendo su propia posición desde la que su ataque será preponderante.

En esta partida veremos un ataque prematuro y mal concebido, otro ataque bien concebido y ejecutado y una posible, aunque inadecuada, defensa en posición desesperada.

APERTURA IRREGULAR DE PEÓN DE REY

Amateur

Maestro

1 P4R
2 D5T

P4R

Jugada de ataque favorita del principiante.

Ésta es una de las formas más rudas y directas de **iniciar** un ataque contra el rey negro, haciendo presión sobre la casilla 2AR relativamente desprotegida, y amenazando al mismo tiempo la captura del PR negro. Teniendo en cuenta que las blancas no tienen todavía superioridad y que las negras tampoco tienen ninguna desventaja real, esta jugada es objetable por lo menos en dos puntos:

(a) En general es prudente completar el propio desarrollo antes de intentar iniciar un ataque. Hay circunstancias en que un pronto ataque no es prematuro y está bien justificado, pero no es éste el caso.

(b) Como norma no es bueno sacar la dama demasiado al inicio de la partida, ya que es muy vulnerable y cuando es atacada por piezas inferiores debe desplazarse perdiendo tiempos y retrasando el desarrollo.

2 ...

C3AD

Las negras protegen el PR amenazado con una simple jugada de desarrollo. También podrían haber protegido ese mismo peón con la jugada 2 ... P3D que es ligeramente inferior a C3AD por cuanto el peón en 3D encierra al alfil de rey negro.

3 A4A



Continuando su ataque relámpago las blancas amenazan ahora 4 DxP mate. No resulta difícil para un jugador expe-

5 ...

D2R

Las negras protegen su **2AR** con su dama. El hecho de bloquear la diagonal en que se encuentra el AR no es significativo ya que es más certero que el AR pase a 2C para proteger las casillas 3AR y 3TR que de otra forma quedarían debilitadas.

Ahora las negras amenazan terminar con el ataque blanco mediante 6 ... C4TD forzando el cambio del alfil blanco. Asimismo amenazan 6 ... CxP.

6 C3AR

Deseosas de proseguir su ataque contra 2AR de las negras mediante 7 C5C, las blancas no ven o no hacen caso de las amenazas negras. Aun cuando es dudoso que las blancas se den cuenta de que están dando un peón para acelerar su desarrollo, teniendo en cuenta que hasta aquí sus jugadas han sido precisamente lo contrario, en estas circunstancias es la mejor línea para proseguir.

6 ...

C4TD

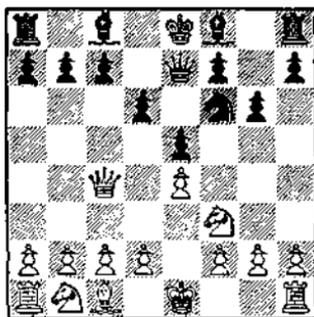
Contrariamente a la norma general que dice que durante la apertura las piezas deben jugarse una sola vez, las negras juegan su CD una segunda vez, puesto que las reglas generales deben ser ignoradas cuando se dan circunstancias especiales, y en este caso la jugada 6 ... C4TD de las negras tiene un doble objetivo: (a) cambia un caballo por un alfil, lo que es una pequeña ventaja; (b) termina con el ataque blanco, que es siempre molesto porque hay que tenerlo siempre en cuenta y puede hacerse peligroso. Una jugada que entorpece o anula un ataque se conoce como *jugada neutralizadora* (Véase el apartado 25 de la introducción).

La jugada 6 ... CxP perturbaría el desarrollo armónico de las negras, pero merece ser investigada. Se puede jugar, pero después de 6 ... CxP 7 0-0, y las blancas pueden molestar a las negras a lo largo de la columna del R. Capturar el PR blanco ha costado a las negras *dos* tiempos, puesto que el caballo pronto será expulsado hacia atrás por la torre blanca, ¿es mucho precio? La partida podría continuar: (a) 7 ... A2C 8 T1R C4A 9 D3T 0-0 10 P4D! con ventaja para las blancas; (b) 7 ... C4TD 8 D3R CxA 9 DxC recuperando el peón

(9 ... juega C 10 D \times PR o bien 9 ... D3R 10 P3D o también 10 CSC). A la vista de estas líneas es prudente que las negras se consoliden primero alejando el AR y desarrollándose para luego tratar de obtener ventaja de material.

7 D3A
8 D \times C

C \times A
P3D



Las negras protegen su PAD mediante una jugada que abre una diagonal eficaz para su AD.

Hasta este punto, las blancas han desarrollado dos piezas y un peón, pero no hay cooperación alguna entre ellas, y sus piezas del lado de dama están funestamente sin desarrollar. Es evidente que no han ganado nada con su violento ataque. Las negras han desarrollado dos piezas y tres peones y han abierto dos diagonales importantes: están considerablemente por delante de las blancas.

9 P3TR?

Ahora las blancas realizan una jugada defensiva de peón para impedir que las negras jueguen... A5C. Esto resulta imprudente por varios motivos. En primer lugar, esta jugada debilita el flanco de rey como veremos más adelante. Siempre que se juegan los peones del flanco de rey, la posición del mismo rey se hace muy débil si hay que enrocar por dicho lado; en segundo lugar, la jugada ... A5C no constituye una amenaza particularmente inquietante ya que no puede convertirse en clavada, y en tercer lugar, las blancas, más

retrasadas en su desarrollo, debieran pensar en ir sacando piezas haciendo jugadas tales como 9 C3A o bien 9 **P3D**.

9 ... **A3R**

Las negras desarrollan con tiempo, es decir, que fuerzan a las blancas a jugar su dama haciéndole perder una jugada más.

10 **D4C**

Puesto que las blancas deben proteger su PR, esta jugada que amenaza al PCD es tan buena como cualquier otra.

Los principiantes, que sienten una satisfacción especial haciendo jaque, pueden preferir la jugada 10 D5C+, a lo que las negras responderían con 10 ... P3A anulando el jaque y protegiendo su PCD construyendo al mismo tiempo su centro y obligando a las blancas a jugar su dama una vez más.

10 ... **0-0-0**

Las negras, que son muy sensibles a la economía de movimientos, protegen su PCD atacado y sitúan su torre hacia el centro en un solo golpe. Si las piezas blancas estuvieran desarrolladas podría ser peligroso para las negras enrocar por el flanco de dama, ya que sus propias piezas están concentradas en el otro lado y quedaría el rey vulnerable, pero con sólo la dama en el flanco de dama del tablero deberá transcurrir cierto tiempo antes de que las blancas estén en condiciones de lanzar un ataque. No obstante, las posibilidades latentes de un ataque blanco contra el rey existen, siendo de importancia que las negras mantengan ocupadas a las blancas de tal forma que no tengan tiempo de introducir en el juego sus piezas aún no desarrolladas.

11 **D4T**

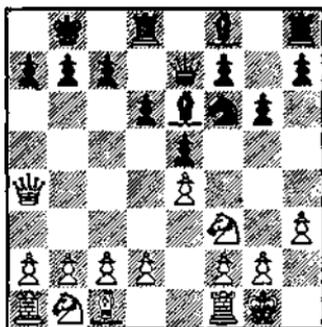
Ahora las blancas juegan nuevamente su dama para atacar el PTD negro, perdiendo un tiempo más, ya que en general después del enroque 0-0-0 se jugará R1C con el fin de acortar la línea del enroque. Habría sido preferible para las blancas jugar 11 C3A o incluso 11 P3D. Las negras pueden proteger fácilmente su PTD jugando

11 ...

R1C

Una jugada tal como 11 ... P3TD no tiene objeto: sirve únicamente para debilitar el flanco de dama negra y proporcionar un objetivo para un ataque.

12 0—0 (?)



Las blancas llevan su rey a un flanco debilitado. Mejor hubiera sido 12 C3A o 12 P3D.

Se ha llegado a una posición clásica de juego medio: las blancas han enrocado por el lado de rey y las negras por el de dama. En esta situación es normal que las blancas piensen en un ataque por el flanco de dama y las negras por el de rey. En esta posición las negras están más inclinadas a pensar en el ataque porque: (a) sus piezas están concentradas en el lado de rey; (b) las piezas blancas están relativamente poco desplegadas; y (c) el flanco de rey blanco está debilitado por el P3TR. Las negras se dan cuenta de que si no emprenden una acción positiva las blancas desarrollarán sus piezas e iniciarán su ataque.

Frecuentemente se realizan los ataques contra una posición débil del adversario. En este caso, el punto débil de las blancas es su flanco de rey y su falta de desarrollo: concretamente la debilidad reside en el P3TR que deja la posición blanca mucho más vulnerable que si el peón se hubiera quedado en 2TR. Pronto tendremos oportunidad de ver el papel que hace ese peón ante el ataque negro.

La técnica de llevar a cabo un ataque al rey enrocado, consiste en abrir líneas y en situar piezas en casillas próximas

y en territorio enemigo. Por tanto, las negras inician su ataque con

12 ... **C4T**

Esta jugada permite a las negras abrir columnas mediante ... P4AR, y posiblemente situar su caballo en 5AR desde donde es una constante molestia y amenaza para las blancas.

13 **C3A**

Finalmente las blancas desarrollan esta importante pieza, y si las negras les dan tiempo podrán iniciar más tarde acciones tal como C5C.

13 ... **P4AR**

De acuerdo con el plan negro de abrir columnas para el ataque. No debe temer la jugada blanca C5CD que se puede repeler fácilmente con ... P3TD.

14 **PxP?**

Abriéndole al contrario la columna CR. Hubieran hecho mejor las blancas respondiendo 14 P3D para hacer presión sobre la diagonal dominada por su AD. En tal caso las negras podrían haber contestado con ... P5A, ... P4CR, ... P5CR sacando ventaja de la debilidad blanca en su 3TR. Obsérvese que las negras no hubieran abierto la columna AR mediante ... PxP ya que dicha columna no es tan importante.

14 ... **PXP**

Ya que las negras pueden elegir entre abrir la columna CR o la AR, naturalmente abren la primera de ellas. El ataque a través de la columna CR es fuerte debido a: (a) las negras pueden doblar la dama y las torres a lo largo de esta columna; (b) el peón CR blanco está protegido únicamente por el rey blanco y (c) con lo jugado, los peones negros PR y PAR ejercen una fuerte presión en territorio enemigo y evitan que las piezas blancas entren.

Si las negras tuvieran la columna AR abierta a su disposición encontrarían al PAR blanco protegido por el rey y

por la TR. No hay grandes posibilidades de atacar por esa columna pero si las negras se vieran obligadas a hacerlo probablemente jugarían ... T1AR; ... C5A seguido de ... CxPC o CxPT+.

15 C5CD?

Una jugada de principiante que amenaza ganar un peón mediante 16 D_xP+ o bien 16 C_xPT, amenaza que se puede parar fácilmente con ganancia de tiempo, si bien es cierto que con la jugada 15 ... P3TD la posición del peón negro se debilitaría algo.

Las blancas podrían haber jugado 15 D4T tratando de neutralizar el ataque negro del flanco de rey mediante un cambio de damas (en general un excelente recurso), pero entonces las negras hubieran continuado 15 ... D1R protegiendo su CR, manteniendo la protección de su TD y preparando ... A2R.

15 ...

P3TD

16 C3T?

Otra jugada típica de principiante. El caballo blanco tuvo que retirarse con pérdida de tiempo, pero las blancas no quieren admitir que su jugada fue errónea, y sitúan su caballo en la casilla menos eficaz 3TD desde la que su radio de influencia es muy limitado. Desde 3AD el caballo domina la casilla 5D de gran importancia en lo que sigue.

Si las blancas hubieran jugado 16 C3A y por tanto vuelto el caballo a 3AD, la posición sería aproximadamente la que era antes de 15 C5CD, pero tocando ahora jugar a las negras que hubieran continuado 16 ... TIC, amenazando 17 ... C5A con ataque doble. Después de 17 P3D, dominando la casilla 5A, las cosas ya no hubieran sido tan sencillas. Las negras irían aumentando gradualmente la presión mediante jugadas tales como 17 ... D2C 18 C1R A2R, y por ejemplo, 19 R2T P5A 20 C4R A5T. Una lucha feroz de cuyo resultado no cabe la menor duda.

Después de la mala jugada (16 C3T?) las cosas siguen fáciles para las negras. La gran diferencia estriba en que las negras tienen la casilla 4D para su alfil, lo que constituye un considerable extra.

16 ...

C5A

No hay que sorprenderse de que las negras tengan ahora en esta posición dos líneas ganadoras. 16 ... TIC también gana convincentemente. Por ejemplo:

(a) 17 P3D (para impedir 17 ... C5A) 17 ... A4D!

(a 1) 18 C1R (o 18 C4T) 18 ... AxPC 19 CxA D2C y gana.

(a 2) 18 R2T AxC 19 PxA D2C y gana,

(a 3) 18 cualquier otra jugada AxC.

(b) 17 D4T D1R.

(b 1) 18 C1R A2R 19 D4CD C5A 20 R2T D4T amenazando 21 ... TXP+ etc.

(b 2) 18 P3D A2R 19 A5C (19 D4CD A4D) 19 ... AxA 20 CxA D3C y gana.

(c) 17 C1R C5A 18 R2T D5T (amenazando 19 ... T xP+) 19 T1CR DxPA, etc.

Igualmente, por transposición de las jugadas 16 ... C5A 17 C1R TIC 18 R2T D5T y gana.

17 **P3D**

Finalmente las blancas abren la diagonal para ejercer presión en su casilla 4AR y amenazar con eliminar el caballo negro, lo que reduciría seriamente su ataque.

Pero las negras tienen tantas piezas más en el radio de ataque y tantas líneas abiertas más a su disposición que puede disponerse ahora a iniciar su ataque a fondo con todos los medios mediante un sacrificio. Tales ataques a fondo son posibles únicamente cuando existen piezas y líneas abiertas y cuando el adversario no puede aportar fuerzas que puedan obligar al atacante a cambiar piezas.

No obstante, aun cuando se disponga de líneas abiertas y de piezas, no es juicioso el sacrificio como principio general. Deben calcularse anticipadamente las variantes y sus consecuencias.

17 ...

CxP +18 **PxC**

Como compensación de este caballo sacrificado, las ne-

gras han abierto completamente la columna CR, y deben quedar ahora capaces de dar mate o de retener suficiente material; de no ser así estarían perdidas.

18 ... **T1C+**

También sería posible 18 ... A4D.

19 **R2T**

Después de 19 R1T A4D es irresistible, y después de 19 A5C, o de 19 C5C, 19 ... P3T recupera la pieza con un peón más y una posición dominante.

Ahora las negras dominan la columna CR, pero las blancas pueden neutralizar fácilmente este dominio mediante 20 T1CR. Por tanto, las negras deben hallar una jugada que obligue a las blancas a jugar otra cosa que T1CR.

19 ... **A4D**

El CR blanco no puede protegerse, por tanto debe moverse:

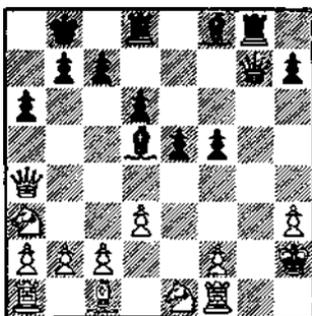
(a) Después de 20 C1C o C2D, 20 ... T7C+ es irresistible; (b) después de 20 C5C viene simplemente 20 ... P3T; (c) después de 20 C4T sigue sencillamente 20 ... P5A o el magnífico sacrificio 20 ... DxC (véase más adelante), o finalmente 20 ... A3A 21 D4AD P4D; (d) después de 20 A5C AxC! 21 AxD T7C+ 22 R1T AxA y gana; esta situación de jaque a la descubierta es el tema del final de la presente partida; (e) después de 20 T1CR TxT 21 CxT D2C 22 P3A A2R seguido de 23 ... TIC es irresistible. Sin embargo, las blancas tienen una defensa temporal. Juegan

20 **C1R**

protegiendo la casilla vulnerable 2CR.

20 ... **D2C**

Para evitar que las blancas jueguen 21 T1CR o que cierren la diagonal mediante 21 P3A para seguidamente 21 ... D6C+ 22 R1T DxPT mate.



21 A3R

Para proteger el PAR y despejar la primera fila. Si en lugar de esto las blancas jugasen 21 D4T las negras tendrían dos caminos:

(a) 21 ... D7C+ inmediatamente (véase la continuación de la partida) recupera la pieza y deja a las negras con un peón más. Esto es un pago muy mediocre para el fuerte ataque negro. Mucho mejor es:

(b) 21 ... A2R 22 D3C D2A 23 D3R D3C 24 D3C D4T 25 D3R P5A 26 D2D D3C etc.

21 ... A2R

Jugada preparatoria que impide que la dama blanca pase a 4TR y despeja la primera fila para el movimiento de las torres negras.

El sacrificio de la dama 21 ... D7C+ también puede ser válido, pero no tan eficazmente como luego: 22 CxD Tx+C+ 23 R1T T5C+ (o toma previamente todos los peones de la séptima fila) 24 D4R!.

22 P4AD

Las blancas no sabiendo que más hacer realizan una jugada que simplemente desplaza al AD negro a una casilla desde la que ataca la dama blanca y excluye completamente a su dama del flanco de rey. De todas formas, no había nada mejor a hacer, y el ataque no queda alterado. Una ventaja

del juego seguido es que después de un posible... D7C+; CxD TxC+; **RIT**, las negras no tienen jaque a la descubierta con que capturar la dama blanca.

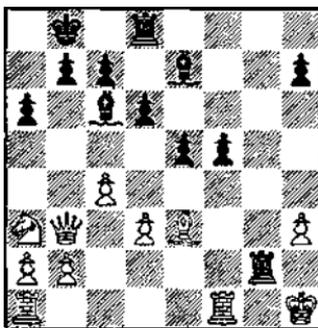
22	...	A3AD
23	D3C	

Con el fuerte dominio de la columna CR y de la diagonal larga, las negras están dispuestas para un segundo y más costoso sacrificio.

23	...	D7C+
24	CxD	TxC+
25	RIT	TxP+

Cualquier otra jugada razonable permitiría a las blancas cerrar la diagonal mediante P3A. Ahora sigue una serie de jaques a la descubierta en los que la torre se desplaza hacia adelante y hacia atrás.

26	RIC	T7C+
27	RIT	



Llegados a este punto, 27 ... TxP+ (o cualquier otra jugada de la torre a lo largo de la 7.^a fila) parece buena, pero existen algunas sutilezas. A veces una posición aparentemente desesperada ofrece finalmente una ocasión de lucha e incluso de escapada. Existe la posibilidad de interponer una pieza para dar al rey una casilla en la que refugiarse. Las blancas que en este momento llevan ventaja de la dama de-

ben ofrecer su torre, disponiendo para sí su casilla 1AR. Así, después de 27 ... TxP+ 28 T3A! pospone el mate, continuando 28 ... AxT+ 29 RIC T1C+, y si:

(a) 30 RÍA A7R+ y (1) 31 R2A A5T mate!! (2) 31 R1R A5T+ 32 A2A T8CR mate; pero

(b) 30 A5C! TxA+ 31 RÍA y las negras ya no tienen mate directo. No obstante, después de 31 ... TxD 32 PxT las negras disponen de suficiente material para vencer.

Esto demuestra que:

(a) En este caso especial 27 ... T7R+ o 27 ... T7D+ o 27 ... T7AD+ no serían buenas: por ejemplo, 27 ... T7R+ 28 T3A! AxT+ 29 RIC T1C+ 30 RÍA y el resultado es dudoso. Al precio de «tan sólo» una torre el rey blanco ha conservado su libertad de movimiento, mientras las negras han sacrificado una dama para colocar al rey blanco en esta situación.

(b) En general, no hay que desesperar demasiado pronto. Sacrificando una torre y un alfil las blancas han esquivado el mate y salvo el hecho de que las negras estaban en condiciones de ganar suficiente material, estos sacrificios pudieran haber sido una refutación a la combinación.

Por tanto, las negras replican

27 ... TD1C

y no queda ningún escape. Las negras amenazan 28 ... T7AR mate y las blancas sólo pueden retrasar el mate entregando su alfil en 5CR y su torre en 3A.

28 A5C	TxA +
29 R2T	T7C+
30 R1T	T7AR+ mate

Partida 2

- Dominio del centro: método directo.
- La amenaza.
- La teoría.
- Mayoría de peones flexibles en el centro.
- El análisis.
- Las piezas sueltas.
- El pseudosacrificio.
- Buscando ocasión de ataque.

¿Qué hace un maestro para ganar una partida de ajedrez? En general, en cada jugada trata de sacar el máximo partido posible de la situación existente, teniendo en cuenta su plan de conjunto (estrategia) y las exigencias especiales del momento (táctica), pero esto significa muchas cosas, dependientes de la naturaleza de cada posición.

Examinemos lo que hace en esta partida.

(a) Mediante su sexta jugada consigue la igualdad, es decir que tiene aproximadamente el mismo dominio sobre los cuadros centrales y el mismo número de piezas desarrolladas que su contrincante.

(b) Después de cada jugada de las blancas examina cuidadosamente la situación para ver si su contrario está amenazando algo, cuáles son sus propias posibilidades y cuáles serían las posibilidades del adversario si él, con las negras, realizase cierta jugada. Este proceso, conocido como análisis táctico, es de gran importancia en el ajedrez. Comprende no

sólo la habilidad de saber ver lo que pasaría al efectuar cierta jugada, sino también el poder de valorar con precisión la posición resultante de ello.

(c) En cada nueva fase de la partida concibe un plan estratégico para alcanzar su objetivo.

(d) Es extremadamente sensible a la fuerza de una amenaza: siempre que sea posible realiza una jugada vinculada a una amenaza, de forma que obligue al contrario a seguir su ritmo en lugar de dejarle realizar nada por sí mismo.

(e) Conoce bien la importancia de mantener la iniciativa y de sacar las máximas ventajas de cualquier posibilidad de ataque.

(f) Tiene una visión rápida para las combinaciones que puedan suponer un sacrificio provechoso.

APERTURA ESCOCESA

Amateur

Maestro

1 P4R

En un momento de la historia del ajedrez, los buenos jugadores empezaron a darse cuenta de que para un juego eficaz:

(a) las piezas deben desarrollarse lo más rápidamente posible;

(b) deben abrirse líneas para facilitar ese desarrollo;

(c) el jugador que domina los cuatro cuadros centrales tiene la mayor posibilidad de éxito. (Véase apartado 28 de la introducción.)

Durante muchos siglos la jugada inicial 1 P4R ha sido con mucho la más popular. Abre dos diagonales, ocupa la casilla central 4R protegiendo las casillas 5D y 5AR de las blancas, en el sentido de que las piezas negras no las pueden ocupar sin correr el riesgo de ser capturadas.

Las jugadas de principiantes 1 P4TR y 1 P4TD son verdaderamente malas porque no cumplen ninguno de los objetivos arriba reseñados.

Primera jugada negra, que es buena por las mismas razones por las que lo fue para las blancas.

2 C3AR

Entre las muchas jugadas posibles no hay ninguna más eficaz en este punto que 2 C3AR. Las blancas desarrollan una importante pieza situándola en una casilla desde la que ejerce el mayor dominio posible. Ejerce presión apuntando hacia las casillas centrales 5R y 4D de las blancas (véase apartado 24 de la introducción). Este caballo amenaza tomar el peón de rey negro, obligando a las negras a hacer algo frente a esto.

En general, en las aperturas PR es preferible jugar el CR antes que el AR, particularmente porque el caballo puede pasar inmediatamente a su natural casilla 3AR, mientras que las blancas todavía no saben si les convendrá llevar su alfil a 4AD o a 5 CD, y también porque en esta situación el caballo puede desarrollarse atacando al peón negro, mientras que de jugar el alfil no se ataca directamente nada. Normalmente, una jugada que amenace a una pieza o peón enemigo y le obligue a tomar medidas defensivas es más aguda que la que simplemente desarrolla una pieza.

Una jugada que obligue al contrario a ejecutar una acción para impedir la pérdida de un peón, de una pieza, o cualquier otra desventaja constituye una *amenaza*, lo que constituye una de las armas más importantes en el ajedrez. Su efecto es el de limitar las posibles réplicas eficaces del enemigo. En las partidas siguientes veremos una y otra vez la fuerza de la amenaza. Por otro lado, la amenaza representa también una ventaja para el oponente, pues le facilita la elección de réplica, ya que tiene menos jugadas entre las que elegir. Con la amenaza, a veces se fuerza al contrario a que realice una buena jugada.

2 ...

C3AD

Réplica excelente ya que al mismo tiempo que protege al peón atacado desarrolla una pieza importante a su casilla natural, y contribuye al dominio del centro ejerciendo presión sobre los cuadros 4R y 5D de las negras.

Las negras también habrían podido jugar:

(a) Defensa Philidor, 2 ... P3D, lo que es menos activo, porque inmoviliza el AR negro, pero no es menos satisfactoria. (Véase partida 11.)

(b) Puede responder contraatacando, 2 ... **C3AR**, lo que conduce a la Defensa Petroff.

(c) Frecuentemente los principiantes juegan 2 ... A3D? lo que es verdaderamente malo. Protege al PR negro, pero bloquea todo desarrollo en el centro, lo que impide que las negras jueguen su PD y abran su centro, cosa indispensable si quieren llevar su juego activamente. Si las negras hubieran jugado 2 ... A3D el juego podría continuar: 3 A4A C3AR 4 C3A C3A 5 0-0 0-0 6 P3D y las negras deberán perder una jugada o un tiempo tanto si 6 ... A2R o si 6 ... A4A, para alcanzar una posición desde la que poder desarrollar su PD. Pero si 6 ... P3CD 7 A5CR A2C (sería más natural 7 ... A2R) 8 C5D A2R (prácticamente forzado) 9 CxA + DxC 10 C4T C5D (10 ... P3TR? 11 C6C!) 11 P4A con enérgico ataque.

3 P4D

Esta continuación, llamada apertura Escocesa, es un intento de las blancas de aumentar su dominio sobre los cuatro cuadros centrales. Las blancas tienen ligeramente mejor ocasión de hacer esto que las negras, ya que tienen la primera jugada.

En las aperturas de PR, que conducen a un juego abierto, existen dos caminos para intentar hacerse con el mayor control del centro.

(a) El método directo, como aquí, en que las blancas ocupan inmediatamente el centro obligando a las negras a actuar;

(b) el método indirecto, con una jugada tal como **3 A5CD** en donde las blancas ejerciendo presión sobre una pieza negra (en este caso su CD) y amenazando eliminarla, ganan cierto control sobre el centro (véase la apertura Española, Partida 12).

La teoría de las aperturas (véase apartado 14 de la Introducción) enseña que el método directo generalmente permite a las negras igualar en poco tiempo, y por tanto en las

partidas de torneos son mucho más corrientes los métodos indirectos.

En esta posición las blancas amenazan capturar un peón mediante P x P, y las negras deben decidir si toman el peón blanco (3 ... P x P) o bien protegerse con una jugada tal como 3 ... P3D o 3 ... P3A. Se puede demostrar (Partida 18) que si las negras intentan proteger su peón incurren en cierta desventaja. Por tanto, la única jugada que lleva a una igualdad es 3 ... P x P. Ciertamente ésta no es precisamente una jugada de desarrollo y parece una pérdida de tiempo aunque en realidad no lo es, ya que a su vez las blancas eventualmente deberán también perder un tiempo para tomar el peón negro.

3	...	P x P
4	C x P	C3A

Las negras sitúan su CR en su casilla natural y amenazan 5 ... C x P. Obsérvese cómo continúa la lucha por el control del centro y el papel que juegan las amenazas por ambos lados. Las blancas podrían proteger su peón con 5 C3AD llegando a la posición alcanzada en la Partida 5 después de la jugada 5. En lugar de ello juegan.

5 C x C

¿Por qué cambian las blancas su caballo desarrollado del centro por el caballo negro?

Desean jugar A3D con lo que se protege su PR y sitúa al AR en posición activa, ya que después de P5R dominará una diagonal muy importante para el ataque. Pero no puede hacer tal cosa en seguida sin perder el caballo, por lo que primeramente hace el cambio de caballos con el contrario. Esta jugada da un *peón doblado* a las negras, lo que es una ligera desventaja, pero que en compensación refuerza su centro. ¿Jugarán ahora las negras 5 ... PD x C o 5 ... PC x C? Si juegan ... PD x C se encontrarán con una desventaja doble. En primer lugar, la continuación deberá ser 6 D x D + R x D perdiendo las negras su facultad de enrocar, y en segundo lugar la formación de peones resultante es desfavorable para las negras, ya que las blancas gozarían de una mayoría de peones flexibles en el flanco de rey que podría resultar en un peón pasado después de los cambios, mientras que las

negras tendrían una mayoría de peones flexibles en el flanco de dama, que en general no es aprovechable ni desemboca en un peón pasado.

Una norma aproximada relativa a los peones doblados dice que si hay dos peones seguidos en la misma columna aunque separados de otro peón, no tiene importancia el peón doblado, pero tan pronto se esté en una columna en la que el contrario no tenga ningún peón, sí es importante el peón doblado cuando es cuestión de forzar un peón pasado. Ello es lógico y está confirmado por la práctica.

Existe además una diferencia entre peones doblados aislados (por ejemplo, peones situados en 2TD—2AD—3AD) y peones doblados unidos (p. ej. en 2AD—3AD—4D o bien 2CD—3CD—2AD). Evidentemente la desventaja de los unidos es menor que la de los aislados.

En consecuencia, las negras responden.

5 ...

PCxC

Las negras tienen ahora un peón doblado unido, pero en compensación tienen semiabierto la columna CD, lo que es una ventaja, además de que esta formación permite a las negras reforzar su centro mediante ... P4D. Aun cuando los peones doblados entrañan debilidad no siempre constituyen un riesgo, y en algunos casos tienen alguna ventaja compensadora.

Ahora las blancas pueden tener la tentación de atacar con 6 P5R, pero hacer esto no teniendo piezas desarrolladas parece sospechoso. De todas formas, el valor de cada jugada debe decidirse mediante un *análisis* (apartado 17 de la Introducción). Veamos lo que sucedería aquí: Después de 6 P5R D2R 7 D2R C4D, las blancas no sacan mucho de su avanzado peón de rey ya que las negras pueden liquidarlo en cualquier momento con ... P3D. Ambas damas bloquean el desarrollo de sus respectivos AR, pero la dama negra está mejor situada ya que puede jugar ... D5C+. Obsérvese que una cuestión muy importante en el análisis del ajedrez reside en la habilidad de valorar cuidadosamente las posiciones resultantes de las jugadas que figuran en él. Aquello que un jugador mediocre considera una ventaja puede ser tomado como desventaja por un jugador más diestro y viceversa.

En lugar de ello las blancas vuelven a su objetivo inicial y juegan

6 A3D

P4D



Esta jugada iguala a ambas partes, es decir, que las negras han conseguido aproximadamente el mismo control sobre los cuadros centrales, y puesto que las negras están amenazando capturar un peón con 7 ... P x P, las blancas deben decidir después de un análisis si cambian, protegen o avanzan. Examinemos los varios caminos.

(a) 7 P x P P x P conduce a una igualdad: los peones negros del flanco de dama se desdoblan y se desconectan (2TD—2AD—4D). Las negras tienen un peón en el centro y las blancas no; a partir de aquí se podría continuar 8 0-0 A2R 9 C3A 0-0 10 A5CR P3A o A3R;

(b) 7 C3A A5CD 8 P x P que lleva a igualar y constituye la principal continuación de la apertura Escocesa;

(c) 7 C2D A3D es buena para las negras, pues les da una posición activa;

(d) 7 P5R sería prematuro porque 7 ... C5C 8 D2R A4AD 9 0-0 D5T 10 P3TR P4TR da a las negras un enérgico ataque, amenazando también 11 ... D6C con una resolución inmediata. La súbita explosión de fuerzas proviene de la pérdida de tiempo de las blancas al jugar 7 P5R situando el caballo negro en posición de ataque junto con el hecho de que las blancas no tienen defensa en el ala de rey ya que su CR fue cambiado.

Pero el amateur elige una jugada peculiar que de todas formas no es mala.

7 D2R

Amenazando 8 P x P+ esperando inducir a las negras a jugar 7 ... A2R o 7 ... A3R para después de cualquiera de éstas, jugar 8 P5R C5C 9 P3TR y las negras no tienen tiempo de desarrollar un ataque como hicieron en la variante (d) anterior.

7 ... P x P

Prácticamente forzado ante la amenaza de 8 P5R.

Las blancas deben ahora estudiar las consecuencias de la obvia jugada 8 A x P C x A 9 D x C+.

(a) 9 ... D2R 10 D x D-f A x D, y mientras las negras tienen un peón doblado aislado, lo que es un punto débil, tiene los dos alfiles y la columna CD semiabierto lo que parece que es compensación suficiente.

(b) 9 ... A2R 10 D x P+ A2D 11 D3AR 0-0 12 0-0 TIC, con lo que como compensación del peón sacrificado tiene oportunidades de ataque con sus dos alfiles y su torre, por ejemplo ... T-3C-3CR seguido de ... A3AD y las blancas se encontrarán en apuros.

Vistas estas perspectivas las blancas buscan otro camino y juegan

8 C2D

Las blancas esperan poder recuperar su peón en su 4R con el caballo, aumentando sus posibilidades de desarrollar un juego elegante, dejando a las negras sin compensación de su peón doblado.

8 ... A5CD

Pero las negras destruyen las esperanzas de las blancas clavando el caballo y amenazando mantener su peón extra. Por ejemplo, después de 9 0-0 A x C 10 A x A 0-0 las blancas

no pueden recuperar su peón, pues después de 11 AxP? vendría 11 ... CxA 12 Dx C Dx A.

9 AXP

Forzado, ya que 9 P3AD podría contestarse con 9 ... Dx A. Si ahora las negras responden 9 ... CxA entonces seguirá 10 Dx C+ que simplemente daría a las blancas un tiempo extra, ya que las negras pueden optar entre retirar su alfil a 2R o jugar 10 ... D2R 11 Dx D+ Ax D, y las blancas habrían ganado un tiempo respecto a la variante (a) dada después de 7 ... Px P. Por tanto

9 ... 0-0

El enroque moviliza la TR negra permitiéndole pasar a la columna de rey. Además, las negras están amenazando 10 ... CxA, etc.

Si ahora las blancas juegan 10 Ax PA pueden surgir dos continuaciones interesantes:

(a) 10 ... TIC, haciendo presión indirecta sobre el peón CD blanco de forma que 11 0-0 Ax C 12 Ax A, buena o mala, eliminaría la protección del PCD blanco, dando a las negras la recuperación de su peón.

(b) 10 ... A2D y

(1) 11 Ax A Dx A 12 0-0 TR1R 13 D3D Dx D 14 Px D TD1D, y las negras recuperan su peón con una ligera ventaja para sí.

(2) 11 Ax T T1R 12 A3A

(a) 12 ... Tx D+? 13 Ax T puede no ser aconsejable ya que las blancas tienen ahora dos torres y un peón por una dama y si continúan por este camino se van situando cada vez mejor. Después de 13 ... D2R las blancas deben jugar 14 RÍA, y no queda una continuación directamente agresiva para las negras. Estas consideraciones inducen a las negras a buscar otra forma de ganar la dama que no puede escapar. Tanto (b) como (c) dan buenas oportunidades a las negras.

(b) 12 ... A5C 13 P3A Tx D+ 14 Rx T D2R+ con ventaja para las negras.

(c) 12 ... A4C 13 DXT+ (ahora forzado) 13 ...

DXD+ 14 R1D D2D 15 P3A C5C, lo que proporciona buenas oportunidades a las negras.

Al objeto de eliminar la clavada de su caballo, las blancas juegan

10 P3AD

Lo que permite a las negras situar su alfil en una excelente diagonal.

10 ... **A3D**

Temporalmente las blancas ganan un peón al mismo tiempo que atacan la TD negra.

11 AxPA **TIC**

En la partida, ahora las blancas enrocan y es comprensible que deseen llevar su rey a posición más segura tan pronto sea posible, aun cuando sea a expensas de perder su peón de ventaja. En cuanto a si esto es necesario ya es otra cuestión. Las blancas podrían haber jugado 12 C3A, y así las negras no podrían haber recuperado forzosamente su peón. En tal caso habría sido muy difícil por ambas partes valorar sus posibilidades. En el análisis se encuentran a veces observaciones tales como: «El peón extra de las blancas queda compensado por la mayor actividad de las piezas negras». ¿Qué quiere decir exactamente esto? ¿Quiere decir que después de una buena jugada por cada parte el resultado sería alcanzar una igualdad o alguna ventaja para las negras? No quiere decir ninguna de las dos cosas: simplemente indica que no puede decirse nada respecto al resultado de la lucha. Las posibilidades de las negras se basan en la mayor actividad de sus piezas; quizá pueda resultar un ataque decisivo. Las posibilidades de las blancas se apoyan en su ventaja material de un peón, que a la larga puede llevar a un mejor final o a darle ocasión de devolver el peón en condiciones que les sean favorables. Tenemos aquí un ejemplo en el que la imaginación y destreza tienen más valor que el conocimiento de las reglas estratégicas. Damos seguidamente dos posibles continuaciones, sin entrar en análisis excesivamente largos, a manera de ejemplos sobre las posibilidades.

Después de 12 C3A la situación es juzgada de distinta forma por jugadores de distintos estilos y conceptos.

(a) 12 C3A T3C 13 A5CD P3A 14 A4A T1R 15 A3R C5C 16 0-0 P4AD 17 TD1D D2A 18 P3TR CxA 19 PxC A5A 20 P4R T3C.

(b) 12 C3A T3C 13 A5CD A5CR 14 A3R P4A 15 0-0 AxC (15 ... D2A 16 A4AD TR1C 17 P3CD) 16 PxC D2A 17 A4AD TR1C 18 P3C C2D.

En ambas líneas es simplemente cuestión de ¿qué pesa más?, ¿el peón extra de las blancas o la posibilidad de atacar de las negras?

Volvamos ahora a la partida tal como se jugó:

12 0-0

El AR blanco es ahora una pieza suelta, es decir, que no está protegida por ninguna otra pieza blanca. Las piezas sueltas son frecuentemente objeto de combinaciones basadas en un ataque doble, es decir, en una jugada que ataca simultáneamente la pieza suelta y alguna otra, ya que frecuentemente no se pueden proteger ambas al mismo tiempo. Las negras hacen un *pseudosacrificio* para recuperar su peón, entendiéndose por falso o pseudosacrificio aquel en que la pieza sacrificada será compensada inmediatamente a través de una combinación

12 ...

AxP+

Si en lugar de esto, 12 ... T3C 13 A3A A3T las blancas podrían eludir perder la calidad mediante 14 P4A.

13 RxA

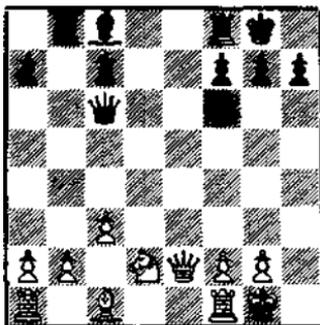
D3D+

Si las negras hubiesen intentado ir hacia el mate mediante 13 ... C5C + 14 R1C D5T, habrían fallado a causa de 15 C3A.

14 R1C

DxA

¿Qué han conseguido las negras? Igual número de peones y alfiles en color opuesto, lo que es característico para ta-



blas, pero las negras aún tienen posibilidades de ataque en vista del PTR blanco perdido y el hecho de que la TD y el alfil negros disponen de líneas abiertas mientras que las piezas blancas no sólo no están desarrolladas, sino que no lo pueden estar rápidamente.

15 D3A

Ésta es una jugada activa ya que obliga a actuar a la dama negra. Una jugada sin interés tal como 15 C3A sería un grave error, ya que podría ser contestada activamente por 15 ... A3T ganando la calidad.

15 ... D3T

Las negras no tienen ningún deseo de cambiar las damas, después de lo cual su ataque desaparecería. Juega a su 3TD en parte porque es una casilla segura, y en parte porque en ese cuadro está en la misma diagonal que la TR blanca, lo que puede ser significativo más adelante.

16 C4R

Para intentar completar su desarrollo. Es de notar que ésta es la única casilla útil a la que puede ir el caballo. Si 16 C3C?TxC!

16 ... CxC

Las negras cambian caballos para evitar la pérdida de un tiempo y para despejar su tercera fila para un ataque.

»

17 DxC

El cambio de caballos sitúa a las blancas un paso más próximo a tablas, pero las negras aún tienen posibilidades de ataque. Ha de estar muy consciente de la importancia que tiene el disponer de esas posibilidades y muy atento para descubrir dónde están. Al valorar sus posibilidades de ataque deberá idear una situación de ataque ideal, tal como su TD en 3CR y su alfil en 2CD apuntando ambos hacia el 2CR blanco.

Llegados a este punto, un amateur podría jugar 17 ... A2C desarrollando su alfil, pero entonces las negras no tendrían material suficiente para el ataque. En primer lugar debe desarrollarse la torre para colaborar en el ataque. Así pues,

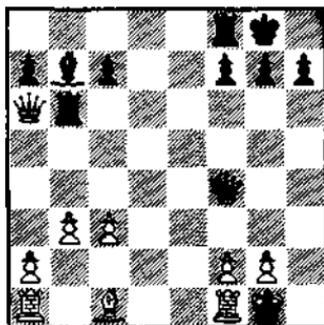
17 ... T3C!
18 P3CD?

Una jugada típica de amateur cuyo objeto es el de poder desarrollar el alfil blanco. Pero esto es de poco alcance ya que las negras pueden ganar un peón mediante 18 ... TxP 19 PxT DxT. Obsérvese la importancia que tiene el analizar cuidadosamente cada posición.

Mejor hubiera sido 18 A3R con lo que también perdería el peón CD, pero disminuiría las ocasiones de ataque de las negras.

Pero en lugar de emplear tiempo para capturar el PCD blanco, las negras desarrollan su alfil y establecen la base para su subsiguiente ataque.

18 ... A2C
19 D4AR



El bando atacado debe intentar disminuir el ataque mediante cambios.

Después de 19 D4AD las blancas hubieran podido aún intentar escapar con la pérdida de un peón: 19 ... DxD 20 PxD A3T y las negras se ven obligadas a jugar un difícil final de torres y de alfiles de distinto color, si bien tienen buenas probabilidades de ganar. Por ejemplo: 19 ... DxD 20 PxD T3C (no 20 ... T3AD ya que después de 21 P5A no podrá capturar el peón pues entonces pierde la calidad después de 22 A3T) 21 P3A T1R 22 TIC A3T 23 T4C P4T, para proporcionar una casilla de escape al rey, y las negras dictan el curso de los acontecimientos. Están amenazando (a) P5T-6T, (b) T3AD ganando un peón, (c) T7R seguido de T(3)3R. También es posible después de 19 D4AD jugar 19 ... D4T continuando el ataque con 20 ... T3C.

Después de la jugada realmente hecha, 19 D4AR, las negras tienen una combinación basada en la movilidad de su TD y en el hecho de que la dama negra está dirigida directamente hacia la TR blanca.

19 ... A x P

Las blancas perderían ahora la calidad, y más después de 20 RxA T3C+ 21 R2T D x T.

20 **T1R** T3C
21 **P4A**

Para cerrar líneas, pero no se puede evitar el mate o una pérdida de material muy seria. Las negras hacen uso ahora del jaque a la descubierta poniendo su alfil en un cuadro desde el que con una jugada tiene la posibilidad de dominar la casilla 1AR de las blancas.

21 ... A5R+
22 Abandonan

Porque después de (a) 22 R1A A6D+; y después de (b) 22 R2T T7C + 23 R3T D3R+ 24 R4T P4C + , etc.

Esta partida enseña lo que se puede hacer cuando uno de los bandos no tiene prácticamente piezas en el flanco de rey mientras que el otro tiene todas sus piezas dispuestas para la acción y dispone de líneas abiertas en las que pueda jugar.

Partida 3

- Desarrollo prematuro de la dama.
- El peón en punta.
- Oposición a un ataque al rey enrocado, por parte de la dama enemiga en su 3CR y el alfil en su 6TR.
- Actuación cuando se tiene más dominio en desarrollo y mayor dominio de espacio.
- Una simplificación vencedora.
- Peligros de rechazar un ataque con un contraataque.
- Líneas abiertas.
- Motivos combinativos: jugando con tiempo; la combinación promocional; la jugada intermedia.
- Buscando jaque continuo.

Una de las actividades más espectaculares en una partida de ajedrez es el ataque. Un ataque puede ser devastador; de hecho puede conducir a una muerte rápida del desgraciado oponente que no es capaz de rechazarlo. Satisface tanto un ataque, que para algunos amateurs constituye la esencia del juego, como decía uno de ellos al aconsejar a otro más ingenio «Ataca, siempre ataca».

Pero el ajedrez no es tan sencillo: no siempre los ataques son convenientes. Un ataque puede incluso volverse contra el atacante si ha sido pobremente concebido. Un jugador sólido no inicia un ataque hasta tanto las condiciones estén

maduras, si bien a lo largo de la partida puede hacer algunas jugadas atacantes con el fin de obligar al contrario a jugar según su ritmo.

Un ataque a fondo debe iniciarse únicamente cuando el atacante tiene superioridad en algún aspecto y cuando por tanto el contrincante tiene alguna debilidad o está en inferioridad en algún sentido. Cuando se da esta situación, el jugador con superioridad debe buscar las debilidades del otro, y una vez las haya hallado estudiar los medios para sacar provecho de ellas. No hay debilidad más explotable que la del ala de rey que ampara al mismo rey. Si el ala de rey contraria está desprotegida, o si uno o más de sus peones ha abandonado su casilla de origen, y si el atacante tiene más movilidad, más líneas abiertas, mayor dominio de espacio, podrá muchas veces penetrar en la estructura de peones enemigos de ese lado y hundirla antes de que puedan llegar fuerzas en su defensa.

Por otra parte hay jugadores que tratan desde muy al principio de la partida de apabullar a su oponente en unas pocas jugadas rápidas con un ataque a base de todos los recursos y realizado muy frecuentemente a base de una combinación de dama y alfiles. Generalmente esos ataques relámpago se basan en alguna variante del *mate del pastor*: 1 P4R P4R 2 A4A C3AD (por ejemplo) 3 D5T (o 3 D3A) 3 ... P3D?? 4 DxP mate. Estos ataques pueden ser fatales si no se combaten apropiadamente, pero quedan sólo en una pérdida de tiempo por parte del atacante violento si el defensor se protege adecuadamente mediante jugadas de desarrollo.

Cuando a resultas de un ataque bien concebido la posición parece ser desesperada, aun debe el defensor buscar una salida. Tal vez puede hallar una pequeña variante que no conduzca directamente a mate, o tal vez el defensor puede crear complicaciones a su oponente mediante un sacrificio inesperado que puede trastornar algunos planes bien dispuestos, basados en el supuesto de que el defensor seguirá una línea obvia; tal vez el atacante se ha extendido demasiado y ha sacrificado demasiado material para un ataque que no puede mantener.

GIUOCO PIANO (JUEGO LENTO)

<i>Maestro</i>		<i>Amateur</i>
1	P4R	P4R
2	C3AR	C3AD
3	A4A	»

En la partida 2 las blancas responden directamente al control negro sobre los cuadros centrales mediante 3 P4D. En esta partida, la jugada 3 A4A sitúa el AR blanco en un cuadro desde el que más adelante podrá amenazar sobre el 2AR del negro, pero no hace nada para responder a la ocupación negra del centro. Por tanto, 3 A4A no es tan eficaz como 3 A5C, que amenaza 4 AxC seguido de 5 CxP (véanse en la partida 12 los comentarios que siguen a la tercera jugada blanca).

Si bien 3 A4A impide a las negras jugar ... P4D en este momento, en general ... P4D es malo para las negras en las primeras fases de las aperturas de PR. Abre excesivamente las posiciones negras y frecuentemente les obliga a perder tiempo después de jugadas tales como PxPD DxP; C3AD, ahuyentando a la dama.

3 ... **A4A**

Las negras responden en igual forma, y la posición resultante se denomina «Giuoco Piano» que significa «juego lento». Es lento sólo en ciertas variantes caracterizadas por las posteriores jugadas P3D, C3A y enroque en ambos lados, denominándose en este caso «Giuoco Pianissimo». Lo jugado (véase Partida 25) es mucho mejor que 3 ... P3TR(?) (ver Partida 10) pero con un sentido menos activo que 3 ... C3A que ataca el centro blanco y conduce a la defensa de los dos caballos.

4 **P3A**

Con esta continuación el juego ya no es en absoluto lento. Por el contrario, se hace más impetuoso que muchos juegos abiertos.

Las blancas anuncian su intención de organizar un centro fuerte ganando simultáneamente un tiempo mediante 5

P4D P x P 6 P x P obligando al alfil negro a moverse. Sin embargo, si las negras aciertan con la réplica oportuna, las blancas sólo pueden alcanzar su objeto a costa de un peón. Normalmente la partida continúa: 4 ... C3A 5 **P4D** P x P 6 P x P A5C+ resultando el ataque Móller, que es la variante más violenta, después de 7 C3A C x PR 8 0-0 A X C 9 P5D surgiendo complicaciones totalmente imprevisibles.

4 ...

D3A?

A fin de evitar que las blancas jueguen 5 P4D, las negras añaden una nueva presión sobre la casilla 5D que queda ahora guardada por cuatro piezas. Pero no se impide que las blancas jueguen **P4D**.

En general, durante la apertura no debe desarrollarse la dama ya que es demasiado vulnerable al ataque. La continuación de esta partida demostrará lo peligroso que puede resultar un desarrollo prematuro de la dama.

Las negras podrían haber jugado 4 ... D2R para dar soporte a su PR, manteniendo así el centro después de 5 P4D A3C. Pero la respuesta más común es 4 ... C3A contraatacando (ver Partida 25).

5 **P4D**

De cualquier modo, las blancas juegan 5 P4D lo que puede hacer en esta posición particular porque después de 5 ... P x P puede continuar con 6 P5R atacando la dama negra y destruyendo la posición negra antes de capturar su peón.

5 ...

PXP

Conforme, pero no forzoso. Relativamente mejor sería 5 ... A3C, que permite a las negras mantener su centro, por ejemplo: 6 0-0 ya que 6 P x P C x P no conduce a nada para las blancas. No obstante, en este punto la dama negra está mejor en su 2R que en 3AR por dos motivos: (a) la dama en su 3AR ocupa la posición normal del CR negro; (b) en 3AR la dama está expuesta al ataque A5CR, que en ciertas circunstancias puede ser muy inoportuno para las negras.

Siguiendo la partida, las blancas podrían jugar 6 0-0 pues si 6 ... P x P 7 C x P las blancas están ampliamente compen-

sadas del peón sacrificado por un mejor desarrollo y por la amenaza de C5D.

Pero después de 6 0-0 se considera preferible devolver el peón por 6 ... P6D pues en tal caso las blancas sólo tienen su PR en el centro y no el PD.

Las blancas eligen una refutación más directa mediante una jugada que les proporcione un peón en punta, es decir, un peón defendido en la quinta fila, en el centro del territorio enemigo.

6 P5R



Parece que las negras puedan tomar el PR, pero después de 6 ... CxP, las blancas ganarían una pieza mediante 7 D2R P3D 8 PxP.

Las negras podrían responder 6 ... D2R y las blancas responderían 7 PxP y si 7 ... CxPD? 8 CxC DxP+ 9 C2R perdiendo las negras un caballo.

Pero las negras no quieren admitir su error al haber jugado 4 ... D3A, por lo que en lugar de jugar 6 ... D2R juegan la aparentemente agresiva

6 ... D3C

Esta jugada parece buena ya que ataca al PCR blanco. Sería natural que ahora las blancas temiesen las consecuencias de 7 ... DxP y por tanto enrocasen. Pero el maestro, comprendiendo la verdadera naturaleza de la situación refuerza su centro con

7 PxP

Las blancas no deben temer 7 ... DxP, pues después de 8 TIC A5C+ 9 C3A D6T 10 AxP+ las negras no pueden responder 10 ... RxA debido a 11 C5C + . Por tanto, las blancas han recuperado su peón con neta superioridad.

7 ... **A5C+**

Con esto se gana tiempo, pues si 7 ... A3C, posiblemente 8 0-0 seguido de 9 P5D con superioridad en el centro. Pero lo jugado permite aún a las blancas responder con una jugada de desarrollo.

8 **C3A** **P3D**

En buena estrategia, las negras deben atacar al peón blanco en punta, es decir, al peón avanzado y protegido PR, tan pronto como les sea posible. Por ejemplo, después de 8 ... CR2R 9 PSD sería muy molesto, y 8 ... Dxp no sería mejor ahora que una jugada antes, debido a 9 T1CR.

Tal como va la partida, las blancas pueden ahora, o una jugada después, amenazar con ganar el AR negro mediante 9 P5D el caballo negro se retira 10 D4T+. Ciertamente las negras pueden y deben evitar esto mediante 9 ... AxC.

9 0-0 **AxC**

A la misma posición se podría haber llegado después de 9 ... PxP 10 P5D AxC.

10 **PxA**

La desventaja posicional de las negras proviene del hecho de que las blancas tienen mejor desarrollo, el centro y los dos alfiles, y en que el rey negro debe mantenerse aún en el centro. Esto podría no ser desastroso si las negras continuasen:

(a) 10 ... A5C 11 PxP PxP 12 P5D C4R 13 CxC PxC (13 ... AxD?) 14 A5C+, y las blancas han desbaratado el enroque negro.

(b) 10 ... CR2R 11 PxP PXP 12 P5D CID 13 A5C+.

En ambos casos las blancas llevan considerable ventaja, impidiendo el enroque negro con 13 A5C+.

Pero las negras responden

10 ... P x P (?)

Esto abre el juego y da a las blancas la ventaja adicional de tener la columna de rey para su torre, y después de la jugada siguiente de las negras, la posición debe estallar, ya que las blancas tienen material más activo a su disposición inmediata.

11 **P5D**

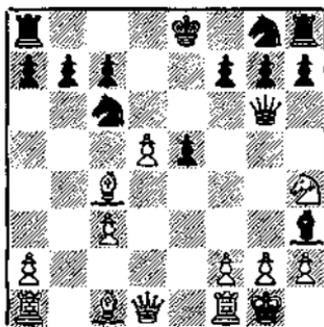
Tal vez las negras no consideran este recurso táctico. El CD negro debe retirarse o ser tomado, y las blancas recuperarán en su momento su peón mediante C x P y en vista del carácter abierto de la posición y su avance en desarrollo, las ocasiones de las blancas para llegar a una resolución rápida son considerables.

11 ... A6T?

Un último intento, amenazando mate. La casa ya está ardiendo y él atiza el fuego, pero no en su provecho.

La única esperanza sería 11 ... CD2R después de lo cual 12 C x P es muy fuerte: 12 ... D4A 13 T1R C3AR 14 P6D y gana, ya que amenaza doblemente 15 A x P+ y 15 C x P.

12 **C4T**



Réplica normal en tal posición: el caballo defiende y ataca simultáneamente,.

Tres piezas negras pueden ser capturadas y las negras se ven precisadas a hacer jugadas artificiosas para evitar la pérdida directa de material.

12 ... D5R

Atacando al AR y al caballo simultáneamente, al mismo tiempo que retrasa el ataque en 2CR blanco.

Después de analizar la situación, las blancas encuentran una simplificación ganadora. Tomarán dos piezas negras, permitiendo a las negras tomar dos blancas, pero la posición resultante le proporciona una decisiva iniciativa. El análisis demuestra que las negras no tienen más opción que aceptar o caer en dificultades igualmente serias.

13 PxC DxA

Si 13 ... DxC 14 PxA DxA 15 D7D+, y en esta variante la dama negra no protege su casilla 2R en comparación con el juego real.

Si las negras intentan 13 ... T1D las blancas protegerán su alfil con 14 D2R o con la aun más enérgica 14 D4T.

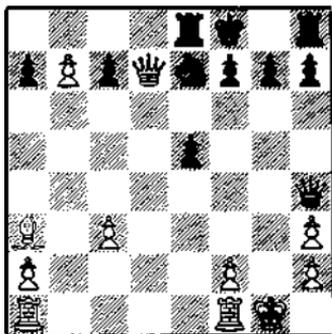
14 PxA

Y si las negras contestaran ahora 14 ... DxP(3A) perderían una pieza por un peón, pero evitarían el ataque previsto, lo que les permitiría prolongar el juego.

14 ... DxC

Las blancas tienen ahora una aplastante ventaja en vista de sus líneas abiertas y la expuesta posición del rey negro. Todas las jugadas siguientes de las negras son forzadas.

15 D7D+ R1A
16 A3T+ C2R
17 P x P T1R



si 17 ... T1CD 18 D8A+ seguido de mate.

18 **DxT** +

Una combinación que da dos torres a las blancas

18	...	RxD
19	P8C(D)+	R2D
20	TD1D +	

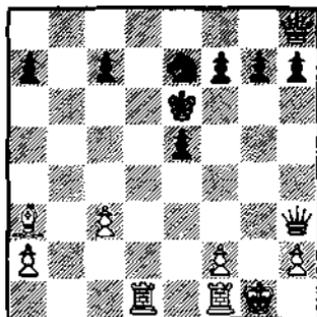
Podría parecer lógico jugar 20 DxD. La jugada hecha es una jugada intermedia, es decir, una jugada que fuerza, hecha entre las jugadas lógicas de una secuencia. En este caso, con esta jugada intermedia se hace salir más al rey negro a terreno descubierto y se sitúa la torre blanca dominando la columna de dama.

20	...	R3R
----	-----	------------

¿Deben tomar ahora las blancas la torre negra? ¿O deben intentar un mate directo? Su ventaja es tan aplastante que pueden seguir por cualquiera de los caminos. Después de, por ejemplo, 21 DxD PA P4A 22 P4AR! es inevitable el mate en pocas jugadas. El maestro, en lugar de buscar una victoria directa se conforma con conseguir una aplastante superioridad de material, y por tanto continúa.

21 **DXT**

DxPT



Algunas veces, cuando uno de los bandos tiene una situación muy dominante, el otro bando puede conseguir tablas mediante jaque continuo. Las negras amenazan ahora un jaque continuo mediante 22 ... D5C+ 23 R1T D6A+ 24 R1C D5C+, etc. Pero las blancas lo evitan con

22 P3A

Abandonan

Las negras no tienen ninguna iniciativa ni posibilidad. No hay razones para continuar la partida teniendo dos torres menos.

Partida 4

- Control del centro: método indirecto.
- Rompiendo la simetría en las aperturas de los Cuatro Caballos.
- Formas de perder tiempo: (a) haciendo una jugada que obligue al contrario a hacer algo que de todas formas hubiera hecho; (b) situando una pieza en un cuadro en el que puede ser atacada.
- Cambio para eliminar del tablero una pieza fuerte.
- La eficacia del caballo en su 5AR.
- El sacrificio.

Una de las jugadas más espectaculares en ajedrez la constituyen los sacrificios. Intimamente relacionados con las combinaciones y ataques suponen una fascinación no igualada para los jugadores, porque manifiestan la superioridad en tiempo, en movilidad y en dominio de espacio sobre el material y desemboca en alguna clase de ventaja para quien lo realiza. Aun más espectacular es el sacrificio doble en el que se ofrecen dos piezas a cambio de una ventaja aún mayor.

Los sacrificios no se pueden hacer al azar. Debe existir algún tipo de superioridad o ventaja para el bando que lo ofrece, además de alguna flaqueza por parte contraria. Por ejemplo, en esta partida y en la posición alcanzada después de la jugada 15 de las blancas, las negras tienen una superioridad decisiva en cuanto a movilidad y dominio del espa-

ció mientras que las blancas están situadas de tal forma que no pueden acudir en defensa de su rey.

Antes de hacer el sacrificio es, naturalmente, muy importante que el jugador considere las varias posibilidades de continuar el ataque en forma convincente. Si el oponente halla una forma de escape, el que ha realizado el sacrificio se puede encontrar con la pieza sacrificada de menos sin ninguna compensación en otros aspectos. Es aún más verdad si en el curso de la combinación pierde la iniciativa, es decir, la facultad de plantear amenazas.

APERTURA DE LOS CUATRO CABALLOS; VARIANTE 4 A5C

Amateur

Maestro

1 P4R
2 C3AR
3 C3A

P4R
C3AD

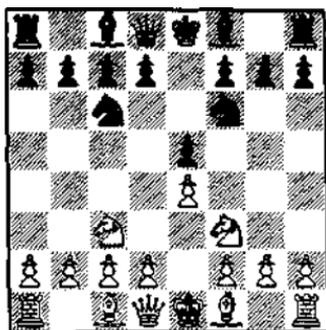
Otra forma de llegar a esta posición.

Una buena jugada que desarrolla una nueva pieza hacia el punto central. Ciertamente, esta jugada de momento no amenaza nada, pero el mero desarrollo de una pieza hacia el centro es el principio de una concentración de poder que a la larga puede ser tanto o más eficaz que una amenaza directa. Con tal jugada, se tarda un ptiico más en alcanzar la iniciativa, pero es no menos eficaz a la larga, con la ventaja de que las blancas no arriesgan nada.

3 ...

C3A

La salida de los cuatro caballos da a ambos bandos una estructura sólida aunque algo inimaginativa. Las negras se ven casi obligadas a seguir el mismo estilo pasivo que las blancas. Para ellas esto no es un inconveniente ya que habitualmente el papel de las negras es observar las jugadas de las blancas no tomando la iniciativa hasta tanto la posición lo permita.



En la apertura de los cuatro caballos uno de los problemas del segundo jugador es ver cómo tomar la iniciativa en una posición casi simétrica. Esto resulta especialmente importante si el jugador de las negras es notablemente más fuerte que el de las blancas. Para este fin existen en cada momento de la apertura formas de evitar la simetría absoluta. Aquí sería también posible 3 ... A5C, pero no proporciona a las negras mayores posibilidades.

Las blancas deben elegir ahora entre tres variantes de la apertura de los cuatro caballos.

(a) La versión escocesa, 4 P4D atacando directamente el centro, como en la Partida 2 (la Partida 5 ofrece un ejemplo de esta versión).

(b) La versión italiana 4 A4A que puede conducir a una variante del Giuoco Piano (Partidas 3 y 25), frecuentemente preferida por los amateurs, sin darse cuenta que puede conducir a una situación que suponga un pseudo-sacrificio 4 ... CxP! y el juego puede continuar :

(b1) 5 AxP+RxA 6 CxCy de momento parece que las blancas llevan ventaja con dos caballos bien situados próximos al rev negro cuya posición es comprometida, pero seguidamente 6 ... P4D 7 CD5C+ R1C 8 P4D P3TR 9 C3T AxC 10 PxA PxP con ventaja para las negras a pesar de la pérdida del derecho a enrocar, debido a su mayor movilidad y a las posibilidades de acción directa hacia el rey blanco.

(b 2) 5 CxC P4D.

1) 6 A3D PxC 7 AxP A3D 8 P4D PxP 9 AxC +

PxA 10 DxP aconsejado por la teoría, da posibilidades a las negras debido a los dos alfiles y la mayor libertad de jugadas, y esto es cuanto se necesita cuando se juega con las negras en una apertura de cuatro caballos. Ciertamente las negras se quedan con un doble peón aislado, pero la mayor movilidad de sus piezas supone suficiente compensación. Como norma, esto conduce a un ataque contra el rey con todas sus consecuencias. Por otro lado, si las blancas tienen éxito en la defensa de sus posiciones, el doble peón aislado puede contar en contra de las negras al final de la partida, al igual que en la Partida 15. Pero en esta variante deben considerarse las suertes igualadas.

2) 6 A5C PxC 7 CxP D4D 8 AxC+ PxA 9 P4D P4AD y nuevamente las negras tienen la ventaja de los dos alfiles.

3) 6 AxPDxA 7 P3D A5CR y las negras tienen un juego excelente.

(c) La versión española 4 A5C que es la desarrollada en esta partida.

4 A5C

Las blancas presionan sobre el CD negro e indirectamente sobre el centro, pues en ciertas circunstancias amenazan 5 AxC seguido de 6 CxP. Por ejemplo: 4 ... P3TD 5 AxC PDxA 6 CxP y la continuación 6 ... CxP 7 CxC D5D 8 00 es dudosa para las negras, pues su dama debe tomar uno de los caballos blancos, y después de 9 TIR queda en línea vertical con la torre blanca y con su propio rey.

Actualmente se considera la versión española como la continuación más enérgica de los cuatro caballos porque mantiene la tensión, lo que está de acuerdo con el concepto actual de apertura apropiada, y además porque no simplifica como hace la continuación escocesa, ni permite pseudo-sacrificios como la italiana.

4 ...

A5C

Las negras hacen las mismas jugadas que las blancas y por los mismos motivos, lo que conduce a proseguir en posiciones simétricas. Si las negras insisten en mantener la simetría cabe esperar que puedan eventualmente encontrarse

en serios apuros ya que las blancas juegan primero, y si las negras pueden hacer algo, las blancas podrían haberlo hecho antes en esta formación simétrica. Es por tanto algo sorprendente que esta simetría lleve a una igualdad en casi todas sus variantes, pero es así.

Llegados a este punto las negras podrían haber roto la simetría con la variante de Rubinstein: 4 ... C5D y las blancas pueden escoger entre: (a) una variante prácticamente forzada a tablas después de 5 CxC PxC 6 P5R PxC 7 PxC DxD (7 ... PxD+? gana un peón, pero es demasiado arriesgado: 8 AxP (2D) DxD 9 0-0 y el avance en desarrollo blanco es arrollador puesto que el rey negro está aún en el centro) 8 PDxD que se puede considerar tablas después de 8 ... D4R+ o (b) 5 CxD D2R 6 P4A CxA 7 CxC P3D 8 C3AR DxD+ 9 R2A C5C+ 10 R3C (más seguro es R1C) 10 ... D3C 11 C4T D4T 12 CxPA+ (mejor sería 12 P3TR) 12 ... R1D 13 CxT P4CR y las negras tienen un ataque decisivo, o (c) 5 O-O, lo más seguro, pero muy improbable que las blancas puedan sacar alguna ventaja.

5 0-0	0-0
6 P3D	

Para crear una posición sólida.

Las negras pueden romper la simetría con 6 ... AxC 7 PxA P4D 8 PxD DxD 9 P4A D3D 10 AxC PxA 11 A2C posición fuertemente favorable para las blancas. Ciertamente, la posición de sus peones es mejor, ya que tienen peones doblados unidos mientras que las negras tienen peones doblados aislados, pero después de 11 ... P5R la situación está casi igualada.

6 ...	P3D
7 A5C	

Ahora las negras tienen que hacer algo para romper la simetría, pues de lo contrario se encontrarán en apuros. Por ejemplo, continuar la simetría con 7 ... A5C? se considera inferior aunque no es fácil demostrarlo: 8 C5D C5D 9 CxA CxA 10 C5D C5D 11 D2D con ventaja para las blancas debido a su iniciativa que conduce a una situación táctica en la que tienen superioridad. Una variante: 11 ... AxC 12 AxC PxA (12 ... D2D conduce a mate: 13 C7R+ R1T 14 AxP+ RxA



15 D5C+ R1T 16 D6A mate) 13 D6T C7R+ 14 R1T AxP + 15 RxP C5A+ 36 R1T C3C 17 P4AR PxP 18 TxP y ya no hay defensa después de 19 CxPAR (18 ... P4AR 19 PxP). Las negras podrían formar una posición defensiva sólida mediante 7 ... AxC 8 PxA D2R 9 T1R CID 10 P4D C3R y vuelven a igualarse las posibilidades. En lugar de esto las negras rompen la simetría.

7 ...

C2R

Las blancas tienen la posibilidad de doblar el PAR negro mediante 8 AxC. Sin embargo, esto no les daría ninguna ventaja ya que las negras pueden conseguir compensaciones a lo largo de la columna CR: por ejemplo, 8 ... PxA 9 C4TR C3C y las blancas no tienen ataque: 10 D5T AxC 11 PxA R1T 12 C5A T1CR 13 C6T T2C y no está claro cuál de los dos bandos tiene mejores posibilidades.

En cualquier caso, 8 AxC hubiera dado a las blancas mejor juego que lo que jugó, y lo mismo hubiera sucedido con 8 C4TR que habría tenido la ventaja de abrir una diagonal para la dama y hubiese posibilitado la agresiva jugada liberatoria P4AR.

8 P3TD

Un error de amateur muy instructivo, ya que las blancas pierden un tiempo. Constituye un error por dos motivos: en primer lugar las blancas no debieran haber hecho esa jugada para forzar a las negras al cambio, que de todas formas lo podría hacer en muchas variantes, pero también porque su

AR no es muy activo en el flanco de dama, mientras que su CD puede ser muy útil en el centro y porque después de 8 ... Ax C 9 Px A las negras pueden y deben responder 9 ... C3C evitando el doblado de sus peones.

8 ... Ax C

Las negras eliminan un caballo que podría ser un factor importante en futuras combinaciones, y al mismo tiempo, como ya se ha dicho antes, gana un tiempo para evitar el doblado de su propio peón de AR, doblando el PAD blanco.

9 Px A C3C

Ahora que el caballo negro está en 3CR, las blancas no pueden mantener la clavada retirándose a su 4TR después de ... P3TR, y las negras pueden forzar el cambio de alfil por caballo o hacer perder tiempo por desplazamiento por la diagonal larga.

10 **D2R** (?)

Mala situación para la dama que eventualmente puede ser atacada por el caballo negro desde su casilla 5AR como sucede en las jugadas 12 y 13 de las negras. Mejor sería o bien 10 D2D para despejar la primera fila o 10 C4T atacando al caballo negro. Por ejemplo, 10 ... P3TR 11 CxC Px C y después de 12 A2D las negras aún tienen buenas ocasiones ya que pueden sacar ventaja de su columna abierta AR. Su mejor jugada es ahora 12 ... C4T o después de 12 A4T P4CR.

10 ... **P3TR**

Para desbloquear y preparar la ida de su CD a la casilla dominante 5AR.

Las blancas prefieren perder un tiempo antes que permitir el desarrollo de la dama negra, por lo que en lugar de aceptar el cambio, juegan

11 **A3R**

Después de 11 Ax C Dx C se llega eventualmente a casi

la misma posición que después de la jugada negra 14 en la partida.

Las negras tienen ahora la posibilidad de atacar al AD blanco mediante 11 ... C5C, pero es más importante para ellas llevar el caballo a su 5AR. Además, si 11 ... C5C, las blancas no necesitan retirar su AD, sino que pueden jugar 12 A4AD ya que 12 ... CxA PxC mejora la posición de las blancas abriendo la columna AR.

11 ... **C4T**

Para llevar con tiempo el caballo a su 5AR.

Puesto que el caballo negro en **4TR** no está ahora protegido, las blancas deben considerar la conocida maniobra para ganar un peón mediante 12 CxP seguido de 13 DxC. Esto habría sido posible si la dama blanca se hubiera mantenido en ID, pero puesto que en 2R puede ser atacada por un caballo negro desde su 5AR, 12 CxP? gana una pieza para las negras después de 12 C(4)5A 13 AxC CxA 14 la dama juega seguido de 14 ... PxC.

12 **P4D**

Para aumentar el dominio sobre el centro, presionar sobre el PR negro y enlazar el AR blanco con su dama.

Las negras sitúan ahora un caballo en su 5AR en donde tiene mucha fuerza y desde donde desempeñará un papel en el ataque contra el rey blanco.

12 ... **C(4)5A**
13 **AxC**

Las blancas cambian, en parte porque su AD no es muy activo, y en parte para eliminar por lo menos uno de los caballos negros, ya que el que está en 3C podría jugar un papel importante en el ataque. Además, de haber respondido 13 D2D las negras hubiesen mejorado después de 13 ... A5C o de 13 ... D3A.

13 ... **CxA**
14 **D2D** (?)

Un poco mejor hubiera sido 14 D3R porque tal como ve-

remos, el caballo blanco necesita protección en alguna de las variantes. Pero esto no es un error decisivo.

14 ...

D3A

Protegiendo su PR que las blancas atacan doblemente y haciendo posible 15 ... D3C desde donde amenaza simultáneamente mate y 16 ... DxPR.

15 **RIT**



Sería necesario 15 CIR para proteger su PCR. Lo jugado permite el sacrificio de un caballo.

Las negras podrían ganar temporalmente un peón mediante 15 ... D3C 16 TR1C DxPR 17 TDIR D4D 18 P4A D3R 19 PxP pero ahora súbitamente las blancas tienen la iniciativa. Por tanto, el sacrificio elegido es mucho mejor.

15 ...

CxP!

Este sacrificio es posible debido a que: (a) el flanco de rey de las blancas está mal defendido; (b) las negras dominan una mayor parte de territorio con su dama y su AD; (c) el sacrificio despoja al rey de la protección del peón; (d) las piezas blancas no están en disposición de acudir en ayuda de su rey.

16 **RxC**

Relativamente mejor hubiera sido 16 A2R pero las negras

tienen un peón de más y además, durante el ataque se debilita nuevamente el flanco de rey de las blancas.

Debido a la relativa desprotección del caballo blanco, las negras pueden ofrecer el pseudo-sacrificio de su alfil.

16 ... A6T+!

Si 17 RxA DxC+ 18 R4T P4C+, y las blancas deben sacrificar su dama para escapar del mate.

17 R3C

Para proteger su caballo.

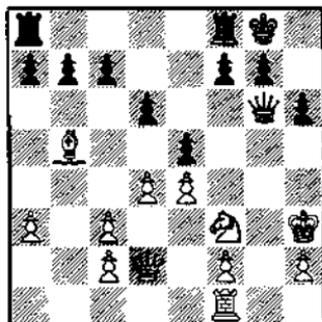
17 ... AxT

Las negras recuperan la calidad que es sólo una parte del material sacrificado, y prepara la siguiente combinación consistente en la acción de su dama y su PAR para forzar a las blancas. Obsérvese que las negras deben jugar 17 .. AxT antes de entrar en la nueva acción combinatoria, ya que con 17 ... D3C+ las negras pierden inmediatamente su alfil por 18 RxA.

18 TxA

Debido a la expuesta posición del rey blanco, 18 AxA no hubiera cambiado sustancialmente la situación.

18 ... D3C +
19 R3T



A pesar de la expuesta posición de su rey, 19 R4T hubiera dificultado las cosas para las negras. Si luego 19 ... DxP+ 20 R3C D3C+ 21 R4T (si 21 R3T P4AR como en la partida) 21 ... D7C 22 D3R P4C+ 23 CxP (forzado) PxC+ 24 DxP+ DxD- 25 RxD R2C o R2T y las negras tienen sólo la ventaja de la calidad.

19 ...

P4AR

Amenazando mate en 5C. Si 20 PxP DxP+ ganando el caballo.

20 T1CR

D4T+

Si ahora 21 C4T P4CR 22 T3C DxC+ 23 R2C P5A 24 T3A D5C+ y las negras ganan la torre.

21 R2C

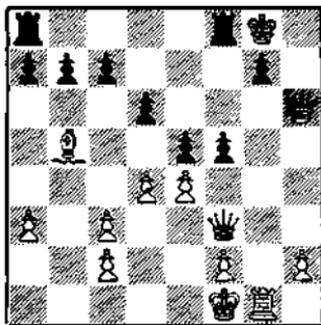
D5C+

22 R1A

DxC

Las negras tienen ahora la calidad y un peón de más y están destinadas a ganar. Pero el amateur cree ver una forma de ganar o de llegar a tablas mediante procedimientos violentos.

23 DXP



Si por ejemplo, 23 ... T2A 24 TxP+ TxT 25 A4A+ T2A 26 D6C+ R1T, y por fin las blancas consiguen tablas.

Pero las negras guardan una dolorosa sorpresa para las

blancas, basada en el hecho de que la dama blanca quedará hipotecada una vez desaparezca su torre.

23	...	D8D +
24	R2C	DxT +
25	Abandonan	

Pues después de 25 RxD PxD las negras tienen una superioridad material aplastante.

Las blancas han perdido debido a una serie de jugadas ineficaces: (a) evidente pérdida de tiempo en distintos momentos: 8 P3TD, 10 D2R que da ocasión a las negras para concentrar su dama, caballo y alfil frente al rey blanco. Con 14 D2D ha dejado de proteger su caballo en 3AR que es vital, y en 15 R1T descuida el sacrificio negro.

Partida 5

- Presión sobre columnas semiabiertas con dama y torre.
- Ventaja material frente a ventaja posicional.
- Jaego pasivo.
- El peón en punta.
- Paralización completa de la posición del contrario.
- Amenaza temática continuada.
- Hacer las jugadas de acuerdo con las características de la posición.

Una acumulación de ventajas, por parte del bando ganador combinada con una serie de jugadas ineficaces por parte del perdedor se traduce en un reforzamiento gradual de las posiciones del primero y el correspondiente deterioro del segundo. En el ajedrez, las ventajas y desventajas crecen geoméricamente, es decir, que dos ventajas son mejores que dos veces una ventaja, y dos debilidades son mucho más serias que dos veces una sola.

Observemos en la partida que sigue como esto es bien cierto. Como consecuencia de alguna maniobra algo inferior en la apertura por parte de las negras, las blancas van ganando sucesivamente mayor dominio del centro, consiguen presionar a lo largo de la columna de dama, sitúan un peón avanzado en territorio enemigo y desarrollan una amenaza temática seria que prácticamente paraliza todas las fuerzas negras. Las negras responden con un juego más bien pasivo,

cometen un grave desatino posicional que permite a las blancas aumentar aún más su ventaja, y finalmente pierden una pieza en su mal concebido esfuerzo para ganar un peón.

No obstante, a pesar de sus malas jugadas, las negras podrían haber evitado lo peor. A partir de cierto punto de la partida, si hubiesen observado cuidadosamente, podrían haber encontrado una salida con sólo una pequeña desventaja. Si hubiesen aprovechado las oportunidades de cada momento no sería cierto que la pequeña ventaja de las blancas les hubiera bastado para vencer.

El jugador en situación inferior muchas veces tiene recursos tácticos que podrían salvarle si supiese encontrarlos.

APERTURA DE LOS CUATRO CABALLOS: VARIANTE 4 P4D

<i>Maestro</i>	<i>Amateur</i>
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 C3A	C3A
4 P4D	

En lugar de llevar presión indirecta sobre el centro mediante 4 A5C como en la Partida 4, las blancas ocupan directamente el centro amenazando 5 PxP como en la apertura escocesa descrita en la Partida 2, lo que se conoce como variante escocesa de los Cuatro Caballos. Esta variante es tan buena como las otras de los Cuatro Caballos (véase el comentario de la Partida 4 después de la tercera jugada negra). Da a las blancas una pequeña ventaja sin ningún riesgo.

Al igual que en la apertura escocesa, las negras deben cambiar ahora peones o incurrir en alguna desventaja. Por otra parte, puesto que las blancas deben perder tiempo para retomar, este cambio no supone una pérdida de tiempo para las negras.

4 ...	PxP
5 CXP	

La réplica estratégica correcta sería 5 ... A5C presionando sobre el centro blanco y amenazando 6 ... CxP conti

nuando el juego 6 CxC (prácticamente forzado, ya que las blancas deben proteger su PR por A3D) 6 ... PCxP 7 A3D P4D alcanzando las negras igualdad en el centro. Según la teoría, después de 8 PxP Pxp 9 0-0 0-0 10 A5CR P3A las oportunidades son las mismas (ver apartado 14 de la introducción).

5 ... **A4A(?)**

Esta jugada parece perfectamente lógica ya que no sólo desarrolla el alfil de rey negro a un buen cuadro sino que además ataca un caballo blanco por segunda vez amenazando tomarlo. Esta jugada que no se encuentra en partidas entre maestros, es una de las favoritas de los amateurs.

La cuestión es que las blancas pueden contestar al ataque negro con un contraataque que obliga a las negras a simplificar en el centro de tal forma que aumenta la superioridad en espacio de las blancas. Por tanto, la jugada 5 ... A4A debe considerarse más bien como algo inferior.

6 **A3R**

Respuesta adecuada a la jugada de las negras. Las blancas protegen su caballo amenazando con una jugada de desarrollo.

Si las negras están dispuestas a perder un tiempo, una posible continuación sería 6 ... A3C pero después de 7 CxC PCxP (7 ... PDxC 8 DxD+ RxD 9 A5CR es favorable a las blancas) 8 P5R podría inquietar a las negras.

6 ... **AxC**

o bien 6 ... CxC.

7 **AxA** **CxA**

Si las negras no capturan, las blancas, que tienen dos alfiles y el juego desembarazado, jugarían 8 A3R.

8 **DxC**

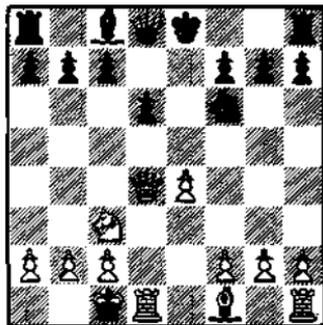
Ahora quedan evidentes las consecuencias de la superficial jugada 5 ... A4A de las negras. Las blancas tienen un

desarrollo algo superior, ejercen un poco más de presión sobre el centro y dominan cuatro filas comparado con las tres que dominan las negras.

Puesto que la jugada blanca P5R podría ser molesta, las negras juegan

8 ...

P3D



La jugada 9. A4A es ahora posible, pero entonces, después de 9 ... 0-0 10 0-0 A3R, las negras pueden simplificar, lo que representa, como siempre, buena ocasión para igualar.

Definitivamente más positivo es

9 0-0-0

En esta posición es preferible el enroque por el lado de dama con lo que la TD pasa inmediatamente a ser activa con fuerte presión en la columna de dama.

Las blancas amenazan ahora, mediante 10 P5R, desplazar el rey negro a una mala posición aumentando al mismo tiempo su dominio espacial y en consecuencia atacar por el ala de rey. Pero las negras no tienen forma de evitar esto, y por tanto juegan

9 ...

0-0

Si en lugar de esto 9 ... D2R 10 A5C+ es delicado para las negras: (a) 10 ... P3A 11 A2R y el PD negro es débil; (b) 10 ... A2D 11 AXA+ DxA 12 P5R!.

10 P5R

Las negras han enrocado, pero su siguiente problema es el de desarrollar las restantes piezas. Las blancas dominan mucho espacio y ejercen presión a lo largo de la columna de dama.

Si las negras jugasen ahora 10 ... C5C podrían salirse con sólo una ligera desventaja posicional, ya que estarían presionando sobre el 2AR blanco: (a) 11 P×P D×P 12 D×D P×D 13 T2D; (b) 11 P4A A3R y (1) 12 P×P P×P 13 D×P C7A 14 D×D TD×D 15 TxT TxT o bien (2) 12 P3TR C3T y (a) 13 P×P C4A o (b) 13 P4CR que puede ser más fuerte que (a) aun cuando las consecuencias de 13 P4CR P4AR 14 P×PD PXPC no están claras, y las de 13 P4CR P4AR 14 P×P (al paso) D×P 15 D×D P×D tampoco lo están. Pero las negras juegan pasivamente.

10 ... **C1R**
 11 **P4A**

Para conservar un peón en su 5R y por consiguiente mantener el caballo negro clavado pues si después de un cambio de peones las blancas deben retornar con su dama, el caballo negro podría volver a su 3AR.

También serían buenas, jugadas tales como 11 A3D y 11 A4A.

11 ... **A2D**

Una jugada de desarrollo que más tarde permitirá al alfil ir a su 3AD.

Una jugada tal como 11 ... A5C que obligaría a las blancas a jugar 12 T2D e incitaría a 13 P3TR encaja bien en el esquema de ataque blanco.

12 A3D

Amenazando ganar un peón con 13 D4R. El mejor camino para las negras probablemente sería 12 ... P×P después de lo cual las blancas pueden elegir entre dos continuaciones, dándoles ambas una ligera ventaja posteriormente.

(a) 13 D×A (o 13 A×P +) D×D 14 A×P+ R×A

15 TxD PxP 16 C5D y las blancas no sólo recuperan su peón sino que a la larga aún pueden ganar otro.

(b) 13 PxP D4C+ 14 R1C A3A 15 P4TR (o 15 C4R o 15 A4R) 15 ... D2R 16 C5D etc.

Pero las negras tratan de resolver el problema del peón blanco pasado de una forma forzada cayendo directamente en una posición confusa.

12 ...

P3AR??

Las blancas podrían ahora ganar un peón mediante 13 D4R P4AR 14 DxPC, pero prefiriendo una ventaja posicional más valiosa juegan

13 **A4A +**

Lo que les proporciona un poderoso peón pasado en su 6R.

13 ...

R1T

14 **P6R**

A3A

15 **TR1R**

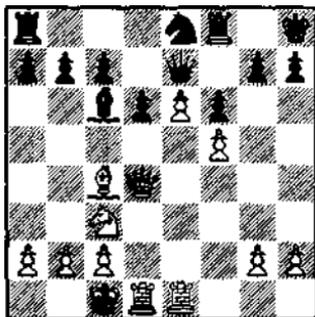
Amenazando al mismo tiempo ganar mediante P7R.

15 ...

D2R

Forzado.

16 **P5A**



No sólo para proteger su peón pasado, sino también para impedir que las negras jueguen ... P4A lo que les permitiría desarrollar su caballo a 3AR. Una de las desventajas más serias de las negras es que su caballo no sólo está mal situado sino que no tiene posibilidad de ir a otra parte. De hecho, la posición de las negras está tan paralizada que no pueden hacer ninguna jugada intencionada con ninguna pieza. Se ha llegado a esto debido especialmente a 12 ... P3AR?.

La única forma que tienen las negras para ofrecer alguna resistencia sería 16 ... P3CR que liberaría la casilla 2CR para su caballo y en caso de emergencia para su dama. Luego, después de 17 P x P P x P 18 T3D amenazando llevar tanto su dama como su TD a la columna de torre de rey, la posición de las negras queda seriamente amenazada, pero debe hacer algo. Por ejemplo:

(a) 18 ... TIC (18 ... C2C? 19 T3T+ R1C 20 D4T C4T 21 P4CR!) 19 T3T+ R2C 20 D4T RÍA 21 D6T+ T2C 22 T3C ganando un peón y la partida.

(b) 18 ... R2C (es mejor, porque posibilita a las negras rechazar el ataque blanco a la columna de torre jugando ... T1T) 19 T3C (atacando al punto más débil de las negras; 19 T3T podría haberse respondido con 19 ... T1T) 19 ... T1T (19 ... T1CR 20 A3D es también desesperado para las negras).

20 T x P+ R x T 21 D4C+ y

(b 1) 21 ... R2T 22 A3D+ seguido de mate.

(b 2) 21 ... R3T 22 T3R.

Pero el amateur no se da cuenta de la importancia que tiene el disponer de cierta movilidad para sus piezas, y justamente teme por la debilidad de la posición de su rey. Además, ve una posibilidad de ganar un peón, por lo que juega

16 ...

A x P?

No es recomendable abrir una columna de ataque para el contrario sólo para ganar un simple peón, pero puesto que parece ser la única jugada plausible no se puede reprochar demasiado a las negras el elegirla. No obstante, con esto las blancas ganan por lo menos una pieza y en consecuencia la partida.

17 A5D!

El objeto de esta jugada es para poder eventualmente llevar el caballo blanco a 5D después de lo cual la dama negra está perdida. Obsérvese la aplastante potencia del caballo blanco en su 5D, lo que es el factor temático en esta línea. Una vez el caballo queda ahí situado es más fuerte que la dama negra, y ello permitiría a las blancas realizar la extraña jugada 17 D5D en lugar de 17 A5D pues de producirse el sacrificio de dama igualmente se podría situar el caballo blanco en 5D con todas sus amenazas.

Después de la jugada 17 A5D hecha, las negras no pueden replicar 17 ... AxA? debido a que 18 CxA DID 19 P7R y las negras tendrían que perder su dama para escapar del mate.

Si intenta contraatacar con 17 ... P4A, entonces 18 D4CR ganando el alfil negro o conduciendo a 18 ... AxA 19 CxA DID 20 P7R, etc.

Por tanto, las negras se ven obligadas a jugar

17 ... A6T

La obvia jugada blanca 18 AxP sería ahora seguida de 18 ... P4A 19 D5D (o 19 D4R AxP 20 DxA DxA) y las negras despejan su situación a expensas de un solo peón. No obstante debe observarse que después de 18 AxP P4A 19 AxT PxD 20 C5D lleva también a una gran ventaja a pesar del sacrificio de la dama, ya que las blancas a su vez capturan material suficiente a cambio de ella.

18 D3D!

En una sola jugada las blancas atacan al alfil negro, protegen su propio PAR y eliminan la posibilidad de un potencial ataque negro ... P4A.

Si ahora las negras contraatacan con 18 ... P3A entonces 19 DxA no pudiendo las negras replicar 19 ... PxA debido a 20 CxP, etc.

18 ... A5C

Atacando la TD blanca, pero...

19 AxP!

Amenazando 20 AxT dejando libre el cuadro 5D de las blancas para la jugada mortal C5D!, de forma que las negras no pueden responder 19 ... AxT.

19 ... **P4A**

Para dar a la dama negra algún lugar donde alojarse, ya que se halla en peligro mortal. Pero las negras no pueden liberar la dama y salvar la torre al mismo tiempo.

20 **AxT**

No sólo ganando la torre sino amenazando también 21 C5D después de lo que las negras sólo tendrían posibilidad de jugar 21 ... **D1D**.

20 ... **C2A**

Esto evita que las blancas jueguen C5D, pero les permite un cambio efectivo de alfiles.

21 A3A	AxA
22 DXA	Abandonan

Las blancas llevan ventaja de una torre, lo que de por sí es decisivo, pero además abren columnas para el ataque y todas sus piezas están activas, mientras que las negras están pasivas y no tienen oportunidad alguna.

Partida 6

- Jugando de acuerdo con el espíritu de la apertura.
- Motivos para cambiar: (a) para evitar tablas con alfiles de distinto color; (b) para eliminar del tablero piezas bien situadas.
- Empleo de la jugada *desesperada* para alcanzar una ventaja posicional.
- Impidiendo que el adversario se enroque.
- Sacrificio de la calidad para atacar.
- La combinación final exacta.

«Cuando no sepa qué hacer, juegue un peón» es un falso precepto con frecuencia invocado inoportunamente por los amateurs.

Uno de los problemas en el ajedrez es saber lo que hay que hacer en una posición relativamente calma, en la que no hay necesidad de un profundo análisis táctico y en la que no existen amenazas ni tensiones, y cuando el jugador no se ve forzado a seguir una determinada línea.

Un maestro siempre tiene un motivo para sus jugadas, y aún en situaciones tranquilas cada una de ellas tiene un fin definido. Ya se trate de cambiar o no cambiar, desarrollar o no desarrollar determinada pieza, u ocupar en ese momento una columna abierta, debe considerarse cuidadosamente en relación con la situación inmediata y con los requerimientos estratégicos de la posición.

También las jugadas de los amateurs experimentados tie-

nen un objetivo, especialmente en situaciones forzadas. Pero en posiciones reposadas el amateur tiende a jugar mecánicamente de acuerdo con principios generales tales como «Tome la columna abierta» en lugar de hacerlo en respuesta a las necesidades precisas de la situación.

Algunas veces el resultado de estos juegos al azar no son demasiado desastrosos. Pero si todas las jugadas de uno de los jugadores tienen su objetivo mientras que las de su contrincante son de rutina, el primero de ellos saldrá ventajoso.

Obsérvese que en la siguiente partida todas las jugadas de las negras tienen su razón de ser, y nótese que ello redundando en superioridad y eventualmente da la victoria al maestro.

APERTURA PONZIANI

Amateur

Maestro

1 P4R
2 C3AR
3 P3A

P4R
C3AD

La apertura Ponziani —que es otra forma de preparar el dominio del centro— preparando 4 P4D, y después de 4 ... P x P 5 P x P, el centro queda ocupado por un PR y un PD blancos.

La idea general detrás de 3 P3A es buena, pero la jugada tiene tres desventajas:

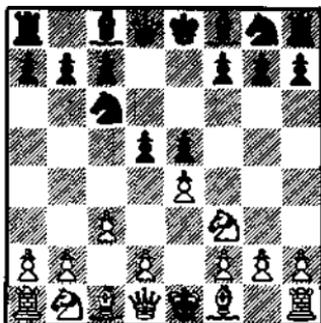
(a) Desarrolla un peón en lugar de una pieza, retrasando el desarrollo blanco.

(b) Sitúa un peón en 3AD blanco, que es el cuadro natural al que desarrollar el CD.

(c) Crea temporalmente un hueco en su 3D. Por otra parte, la jugada es ventajosa en cuanto abre una segunda diagonal para la dama, y tal como veremos en los comentarios, después de la 4.* jugada blanca el empleo de tal diagonal puede ser engañoso en manos de jugadores experimentados.

3 ...

P4D



Puesto que las blancas, al jugar 3 P3A, han abandonado la iniciativa, la toman ahora las negras al mismo tiempo que abren su juego.

Normalmente en las aperturas de PR las negras no pueden alcanzar pronto... P4D eficazmente, porque después de P x P D x P las blancas pueden desplazar la dama negra ganando un tiempo al jugar C3AD. En esta partida, por el contrario, las negras pueden jugar 3 ... P4D con éxito, ya que después de 4 P x P D x P las blancas no disponen de la continuación 5 C3A. Compárese esto con la situación en el contragambito de centro: 1 P4R P4D 2 P x P D x P 3 C3AD en que la dama negra tiene que jugar con pérdida de tiempo (compárese la Partida 15, jugadas 2 y 3).

Al situar su PD en contacto con el PR blanco, es decir, amenazando su captura, las negras han creado una situación táctica que las blancas deberán tratar de alguna forma si pretenden conservar la igualdad.

Puesto que ahora las negras dominan el centro y amenazan 4 ... P x P, las blancas deben buscar alguna jugada que suponga una amenaza táctica, y juegan la mejor continuación en este caso.

4 D4T

Amenazando 5 C x P, esta réplica constituye la justificación táctica de la Apertura Ponziani y conduce a muchas variantes complicadas. La alternativa 4 A5C lleva en muchas variantes al mismo tipo de juego. También es más seguro para las negras 4 ... P3A 5 D4T C2R.

Después de 4 P3D P x P o 4 P3D C3A las negras también

llegan por lo menos a igualar y en todo caso a ser mano, es decir, a jugar como si fuesen blancas.

4 ... **P3A**

Es la continuación más sólida, aún en contra de todos los principios, porque impide a las negras desarrollar su caballo a 3AR, que es su cuadro natural.

Las negras se han visto obligadas a proteger su PR, que es lo que han hecho con 4 ... P3A, o a jugar 4 ... PxP (evidente, pero no lo mejor), o bien sacrificar un peón en beneficio de un desarrollo rápido mediante 4 ... A2D o 4 ... C3A, conduciendo ambas a una situación táctica complicada en la que las blancas tienden a conseguir un buen juego.

5 **A5C**

Las blancas se desarrollan con la amenaza de 6 AxC+ PxA 7 DXP+. Puesto que la dama negra debe proteger su PD, las réplicas de las negras son limitadas.

5 ... **C2R**

Las blancas, cuyos dinámicos 4 D4T y 5 A5C le comprometen a seguir atacando, deberían jugar ahora 6 PxP para estar en condiciones de continuar con 7 P4D después de 6 ... DxP, siendo entonces una posible continuación: 7 ... A2D 8 0-0 PxP 9 PxP C4R! 10 AxA+ DxA con un juego igualado. Con 6 P4D perderían un peón después de 6 ... PxPR.

En lugar de esto, juegan

6 **P3D**

Una jugada estática más o menos inconsistente con el estilo de las dos jugadas anteriores.

Ahora las negras se proponen terminar con la presión blanca sobre su CD, pero previamente deben proteger su TD con su dama, de modo que

6 ... **A5C**

No sólo protege su TD sino que también amenaza con doblar peones en el ala de rey.

Ya que el alfil negro no está ahora protegido, las blancas podrían intentar beneficiarse de ello mediante 7 P x P, pero entonces 7 ... A x C 8 P x A D x P y la posición resultante es favorable a las negras ya que los peones blancos PAR están doblados y amenazados.

7 CD2D

P3TD

Obsérvese como las negras aprovechan esta jugada para completar su desarrollo. Las blancas deberán tomar ahora el caballo, y después de 8 A x C+ C x A, entra en juego el AR negro.

8 A x C+

C x A

Nuevamente, si las blancas tratan ahora de capitalizar la situación del alfil de dama negro no protegido mediante 9 P x P entonces 9 ... A x C 10 C x A D x P y las negras tienen mejor situación por el PD blanco retrasado en una columna abierta.

9 D3C

Una nueva complicación. Las blancas amenazan simultáneamente a los PCD y PD negros, respondiendo las negras con un ataque al caballo blanco.

9 ...

P x P

Una alternativa podría haber sido 9 ... A3R y si 10 D x PC **C4T** y la dama queda atrapada.

Si después de lo jugado 10 P x P las negras pueden responder 10 ... P4CD y quedan un poco mejor, considerando que ahora tienen los dos alfiles y mayor movilidad. O podrían también responder con la enérgica jugada 10 ... DÍA seguida de ... A3R y ... A4AD.

Las blancas eligen la peligrosa jugada

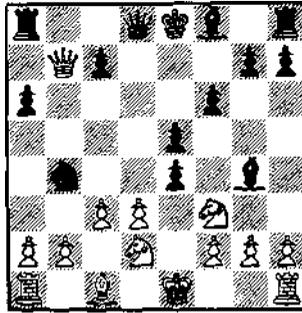
10 DXP

Las blancas amenazan 11 D x C+, de forma que si 10 ... P x C 11 D x C+ A2D (forzado) 12 D x P(3AR), ganan un peón y quedan en posición satisfactoria. Pero si 10 ... A2D 11

CxP(4R) y las blancas tendrían también un peón más. Por tanto, ya que las negras deben en cualquier caso perder su caballo a cambio del caballo blanco, realizan una jugada que haga estragos en las posiciones del contrario. La pérdida de una pieza que de todas formas se perdería (normalmente por cambio con otra), de tal forma que se saque alguna ventaja se conoce como una *jugada desesperada*. Las negras juegan

10 ...

C5C!



¡Una auténtica jugada de maestro! Las negras ofrecen su *CD* de tal forma que si las blancas lo toman se rompe la posición de sus peones, pero no tienen más remedio que tomarlo, ya que las negras están amenazando a la vez 11 ... C7A+ y 11 ... CXPd+.

11 PXC

PxC

y las blancas quedan con dos desventajas posicionales: (a) el peón de dama aislado y (b) la formación con peón doblado en el ala de dama P(2TD)-2C-4C.

12 D6A +

Mediante esta jugada intermedia, las blancas fuerzan al alfil negro a interponerse, lo que hace posible evitar una ruptura posterior de la posición de sus peones.

También sería posible 12 CxP TICD 13 DxpT AxP+; las blancas todavía tienen un peón más, pero las negras no tienen nada que temer ya que sus piezas son mucho más acti-

vas que las de su contrario y fácilmente **recuperarán** su **peón**.

12 ...

A2D

Lo preferible para las blancas sería ahora 13 D_xP(3A) A_xP, y ambos bandos tienen igual número de peones y aproximadamente iguales debilidades, salvo que después de 14 0-0 0-0, es difícil mantener el PD blanco por la posibilidad de ... A4C y las negras quedan con la mejor parte. Pero las blancas jugaron

13 D4R

Con esta jugada las blancas esperan impedir el enroque negro después de 13 ... P_xP 14 D_xPC y el alfil de rey negro queda sujeto a la protección de su PCR. Este es un caso de juicio errado que conduce a dificultades para el amateur, mayores que las que hubiese tenido jugando la jugada natural 13 D_xP(3A) después de lo que podría haber seguido 13 ... A_xP 14 0-0 0-0 con una ligera ventaja para las negras.

Por otra parte, si las blancas en lugar de enrocar se mantuviesen intentando evitar el enroque negro mediante 14 D5D, éstas jugarían 14 ... A4C!. Tanto si las blancas cambian o no cambian damas les es imposible defender su PD. Por ejemplo, 15 D6R+ D2R 16 D3C **T1D** o 15 **D3C** D_xP y las blancas no pueden capturar el AR negro por la amenaza de mate en 7R.

13 ...

P_xP

14 D_xPC

Ahora el AR negro queda sujeto a la protección de su PCR no pudiendo por tanto capturar el **PCD** impunemente.

14 ...

A4C

Comenzando el ataque negro sobre el PD blanco, pero éstas esperan compensarlo mediante un ataque por el **que** el enroque negro deberá demorarse algún tiempo.

15 0-0

Enrocar por el lado de rey faltando el peón propio PCR

en general representa un peligro, pero de momento las negras no tienen piezas disponibles, especialmente torres, para aprovecharlo.

En cualquier caso, las blancas no pueden evitar la pérdida de un peón, ya que 15 C4A sería contestado por 15 ... AXP+.

15 ... **AxPD**

Si ahora 16 D6A + , las blancas impiden permanentemente el enroque negro, y puesto que ellas sí han enrocado, compensan hasta cierto punto, pero no suficientemente, su peón de menos. Sin embargo, después de 16 ... R2A las blancas no tendrían ya continuación efectiva, así pues, juegan

16 **T1R**

Salvando la calidad y situando la torre en la columna de rey, lo que en vista de la posición del rey negro en el centro puede ser importante.

16 ... **T1CD**

Las negras sacan la torre de la diagonal larga a la que está apuntando la dama blanca, posibilitando ... D2D en caso de que D6A+. Al mismo tiempo ataca P4C una segunda vez.

17 **P3TD** **D2D**

Esta jugada evita que las blancas jueguen D6A+ y protege el PCR negro liberando al AR para poder jugar.

18 **C4R**

Frustrando el plan negro de sacar su AR. Si 18 ... A3D 19 CxA+ Px C 20 T1D A3C 21 D5D y en vista del hecho de que hay alfiles de color opuesto, de que las negras aún no han enrocado, y de la debilidad de sus peones, las blancas tienen buena posibilidad de hacer tablas.

18 ... **AxC**

Para evitar alfiles de color opuesto a fin de poder de-

sarrollar su AR y también porque así elimina una pieza blanca bien situada, además de que teniendo un peón de ventaja, podrá simple y eventualmente vencer con ese peón de más.

19 DXA

Después de 19 TxA D8D+ 20 DÍA DxD+ la partida debe ser para las negras, que tienen un peón más y alfiles del mismo color.

19 ... A3D

Para permitir el enroque y proteger la dama de un ataque.

20 D4AD

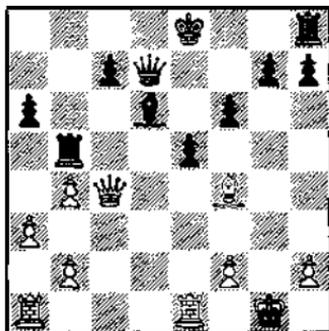
Atacando el PTD negro e impidiendo una vez más el enroque negro.

20 ... T4C

Las blancas debieran ahora jugar 21 A3R, desarrollando su alfil y activando sus torres, poniéndose las cosas difíciles para las negras. Pero en este caso, las negras podrían jugar 21 ... R2R para desarrollar su TR y lenta, pero seguramente, librarse de la presión ejercida por las piezas blancas.

Juegan

21 A4AR?



La idea es continuar con 22 A3C y 23 P4A, pero con lo jugado se permite a las negras dar un giro decisivo.

21 ...	D5C +
22 R1T	R1A

Deshaciendo la clavada de forma que el alfil blanco queda amenazado.

23 D6A

Planeando 24 D8T+ seguido de 25 DxT, única forma de no perder material. Pero las blancas no pueden evitar perder la partida.

23 ...	DxA
---------------	------------

Las negras sacrifican la calidad porque las blancas necesitarán dos jugadas para capturar la torre negra y reactivar su dama y porque estando todas las piezas blancas relativamente inactivas, las negras disponen de iniciativa suficiente para iniciar un ataque a fondo para dar mate.

24 D8T+	R2A
25 DxT	P5R

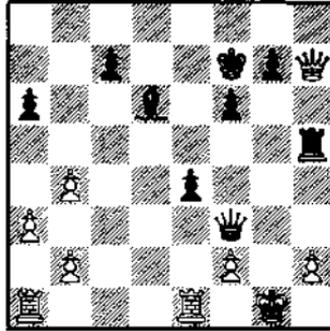
Para despejar su 4.ª fila para su torre amenazando mate.

26 DxP

Evitando el mate, pero no por mucho tiempo. La dama blanca será forzada a una columna abierta en donde las negras la podrán atacar.

26 ...	D6A +
27 R1C	T4TR

Para forzar la dama blanca a jugar 28 DxPR en donde puede quedar más tarde en línea recta con su rey, y para hacer más presión sobre la columna TR.



Después de 27 ... T4C+ 28 RÍA no hay mate directo. Naturalmente, 27 ... T4C+ 28 RÍA T7C 29 D4T AxPT también vence fácilmente.

28 DxPR

Única jugada. Las negras desean que la dama blanca esté en su cuadro 4R.

28	...	T4C +
29	RÍA	D6T+
30	R2R	T4R

Culminación de la combinación iniciada en la jugada 23 de las negras.

31 Abandonan

Partida 7

- El gambito.
- Pieza suelta.
- Sacrificio de alfil en 7AR.
- Jugada intermedia para obtener una ventaja.
- Evitando simplificación para retener el ataque.
- Poniendo una pieza en un cuadro fuerte.
- Dos caballos en el centro del campo enemigo.
- Atacando una pieza «sin retirada».
- Cambiando para ganar una casilla deseada.
- Empleo de las líneas abiertas.
- El jaque doble.

No hay arma más eficaz en ajedrez que la amenaza, con la que se limitan las posibilidades del contrario y se le fuerza a jugar sobre ciertas líneas, por lo que deberá considerar las consecuencias de la amenaza y responder adecuadamente.

Hay distintas clases de amenazas, algunas evidentes y otras más sutiles. Entre ellas están el jaque doble y el jaque a la descubierta.

La amenaza es eficaz en todas las partidas, pero especialmente en caso de posiciones abiertas en las que existan líneas de ataque a disposición del jugador mejor situado, o cuando el rey contrario no está bien resguardado detrás de los peones de la segunda fila.

El gambito Danés que sigue, pone de manifiesto el poder de la amenaza, así como la fortaleza de dos caballos protegidos mutuamente y capaces de hacer amenazas.

Si usted desea mejorar en el ajedrez, deberá hacer un esfuerzo para apreciar a la vista las jugadas que entrañen amenaza.

EL GAMBITO DANÉS

Maestro

Amateur

1 **P4R**

P4R

2 **P4D**

En esta partida, así como en la Escocesa (Partida 2) y en la variante escocesa de los cuatro caballos (Partida 5) las blancas intentan ocupar directamente el centro para conseguir superioridad ahí. Pero como ya se ha visto en la Partida 2, el método directo de ocupar el centro no conduce a un éxito duradero, sino más bien, y como mucho, a una igualdad.

2 ...

PxP

Al igual que en otras aperturas en las que las blancas atacan al peón negro 4R mediante P4D, se puede demostrar que si las negras no cambian los peones centrales, las blancas adquieren siempre alguna ventaja.

Si ahora 3 Dxp, las negras pueden ganar un tiempo con 3 ... C3AD 4 D3R que es la principal variante de la Partida del Centro. Las negras pueden conseguir fácilmente la igualdad, y la apertura no proporciona a las blancas oportunidades especiales.

Con 3 C3AR C3AD tenemos la apertura escocesa (Partida 2) o si después de 3 C3AR las negras intentan mantener su peón en 5D mediante 3 ... P4AD llegamos a una variante de la defensa Philidor (Partida 11).

En la presente partida las blancas no están interesadas en ocupar el centro, sino más bien en lograr un desarrollo rápido que espera conseguir con el sacrificio de un peón. Esta entrega de un peón para mayor desarrollo se conoce como

gambito, cuyo concepto se explica detalladamente en las Partidas 17, 18 y 24. Por tanto:

3 P3AD

Las negras podrían ahora responder 3 ... P4D pues si 4 P x P (5D) D x P, las blancas no pueden expulsar la dama enemiga con 5 C3AD; es necesario seguir 5 P x P C3AR 6 C3AD A5CD con juego igualado.

Las negras también podrían haber contestado 3 ... P6D, devolviendo a las blancas un peón situado en la posición no natural 3AD. Ya hemos visto esta técnica al comentar el 5." movimiento negro de la Partida 3.

Pero en lugar de ello las negras juegan para ganar material.

3 ... P x P

En este punto, a veces las blancas juegan 4 A4AD sacrificando un segundo peón para un mayor desarrollo. Entonces el juego seguiría 4 ... P x P 5 A x P y las negras tienen que devolver un peón mediante 5 ... P4D a fin de evitar una iniciativa demasiado enérgica por parte de los dos alfiles blancos.

4 C x P

Y en compensación a su peón sacrificado las blancas tienen ahora un juego libre abierto.

En situaciones como la presente en que las blancas deben compensar su peón de menos atacando, es prudente por parte de las negras mantener cerrada la posición con una jugada tal como ... P3D, pero aquí las negras juegan para un rápido desarrollo.

4 ... A4A

En esta posición el alfil negro queda sin protección lo que da a las blancas algunas oportunidades como veremos.

5 A4AD

Ahora las blancas tratan de recuperar su peón mediante

6 A x P+ R x A7 D5D+ o bien D5T+. Las negras podrían responder por tanto 5 ... P3D, a lo que las blancas podrían continuar 6 D3C después de lo cual las negras tendrían dificultades para proteger su PAR:

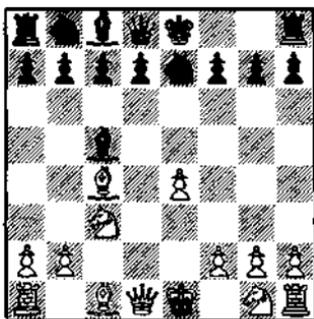
(a) 6 ... D2R 7 C5D D x P+ 8 RÍA con gran peligro para las negras. Por ejemplo: 8 ... R2D 9 A3R A x A 10 T1R, etc. Más consistente es 7 ... D2D, pero esto embarrasa el desarrollo negro, lo que ciertamente equivale al peón del gambito.

(b) 6 ... D3A 7 C3A (7 C5D D x P+ 8 R1D A5C+ es peligroso para las blancas. ¿Por qué deben cometer un suicidio? 7 ... P3A (para evitar que el caballo vaya a 5D) 8 A5CR D3C 9 P4TR y otra vez las negras están en gran aprieto.

(c) 6 ... D2D (es lo más sólido, pero ahora la dama negra obstaculiza el desarrollo como en (a), pero con un tiempo menos para las blancas) 7 C3A C3AD (con vistas a jugar ... C4T) 8 A3D C3A 9 A5CR y las blancas obtienen compensación por el peón sacrificado.

5 ...

C2R?



Las negras desean desarrollarse, pero temen 5 ... C3AR 6 P5R (pues 6 ... D2R 7 C3A P3D 8 0-0 P x P 9 C x P es prometedor para las blancas).

6 AXP+

Un sacrificio normal en esta posición, basado en el hecho de que las negras tienen un alfil suelto en 4AD.

6 D5T no es tan fuerte como parece. Las negras restituyen su peón mediante 6 ..., P4D enrocando tan pronto les sea posible. Por ejemplo, 7 CxP 0-0.

\$...	RxA
7 D5T+	C3C

O bien, 7 ... P3C 8 DxA P3D 9 D3R y las blancas han recuperado también su peón, pero las negras han perdido igualmente el derecho de enrocar.

Ahora las blancas podrían recuperar inmediatamente su alfil, pero en lugar de ello hacen una jugada intermedia para obligar al rey negro a retroceder, evitando así que la torre pueda desarrollarse a su R.

8 D5D+	R1R
9 DxA	P3D
10 D5TR	D5T

Ciertamente las negras celebrarían cambiar damas, reduciendo así al mínimo su desventaja; después del cambio de damas, la desventajosa posición del rey negro no es muy importante.

Para conservar el cuadro 3AR para su CR y porque la torre negra podría atacar a la dama si estuviera allá, las blancas juegan.

11 D2R

Podrían haber jugado 11 D1D, pero la dama es más activa desde 2R.

11 ...	C3A
---------------	------------

Aun cuando ésta es una jugada de desarrollo, probablemente hubiera sido mejor 11 ... P3A para evitar que el caballo blanco pase a su 5D. La posición negra parece mejor de lo que es. La dama negra se verá obligada a retroceder con el tiempo y entonces las blancas emprenderán un ataque directo. Recuérdese que las negras ya no pueden enrocar.

12 C3A

D2R

Ya que 13 C5D ataca a la dama, 12 ... D1D hubiera ahorrado un tiempo. Ciertamente, las blancas podrían continuar con 13 A5C, pero en la disposición actual es importante que el cuadro 5CR de las blancas quede disponible para su caballo.

13 C5D

D2D

14 C5C

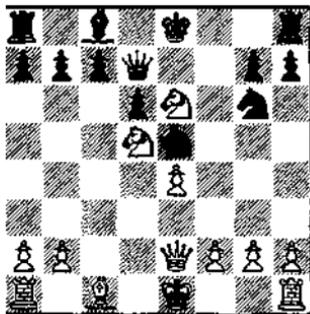
Una importante amenaza, como pronto veremos.

14 ...

CD4R

Las negras debieron jugar 14 ... C1D para impedir la siguiente jugada. De todas formas, después de 15 D5T la posición sería favorable a las blancas. Por ejemplo, 15 ... P3A 16 CxPT PxC (16 ... D2AR 17 C7A + Dx C 18 Dx C+ D2A 19 Dx D+ RxD 20 C5C+ da a las blancas un peón de más) 17 Dx C+ D2A 18 Dx D+ CxD 19 C5C CxC 20 Ax C Px P 21 T1D y las blancas pronto ganarán un peón, pero la presencia de alfiles de color opuesto da a las negras alguna posibilidad de hacer tablas.

15 C6R



Una jugada sorprendente. Las negras no pueden capturar el caballo porque si 16 CxP+ las blancas capturarían la dama. Dos caballos en territorio enemigo pueden ser devas-

tadores sobre todo si, como en el caso actual, se defienden indirectamente el uno al otro.

Ahora las blancas amenazan C(6)xPA+ dejando a las negras indefensas. Las negras encuentran la forma de oponer a las blancas los máximos problemas posibles, pero ya es demasiado tarde para hacer nada efectivo.

15 ...	P3A
16 C(5)7A+	R2R

Mientras sea posible, las negras intentan mantener los caballos blancos dependientes cada uno del otro. Por ejemplo: si 16 ... R2A las negras perderían la calidad mediante 17 C5C+ seguido de 18 CxT.

17 A5C+	R2A
----------------	------------

Ahora las cosas parecen difíciles para las blancas, pues si 18 CxT DxC, y las blancas quedan expuestas a perder sus dos caballos por una torre.

18 P4A!

¡Un golpe terrorífico! El caballo negro no tiene a donde ir, por lo que las negras intentan contraatacar.

18 ...	P3TR
---------------	-------------

Pero esto simplemente favorece a las blancas que necesitan su cuadro 5CR desde el que dar jaque con su caballo y luego capturar la TD negra. Además, la maniobra permite a las blancas eliminar del tablero la pieza negra más eficaz.

19 PxC	PxA
20 CXP+	

Las blancas han estado esperando todo el tiempo una jugada que les permitiese sacar su caballo de su cuadro 6R haciendo jaque al mismo tiempo.

20 ...	RIC
---------------	------------

Ahora las blancas podrían ganar por lo menos la calidad mediante 21 CxT, pero entonces, después de 21 ... CxP las

negras tienen un baluarte más bien sólido que no puede ser tomado fácilmente. Por ello el maestro elige otro camino dirigido directamente hacia el rey negro.

21 D4A+

Si ahora 21 ... R1A, entonces 22 0-0+ lo que es desastroso para las negras.

21 ...

P4D

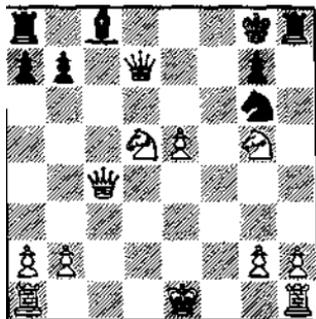
22 P x P

P x P

Después de 22 ... DxC? 23 P6D+.

No obstante, las negras podrían jugar 22 ... CxP 23 PXP+ CxD 24 PxDA xP 25 CxT, pero esto, naturalmente, no satisface a las negras ya que no se puede bloquear el caballo blanco, por lo que las blancas tendrían una torre de ventaja.

23 CxP



Las blancas abrigan la idea de ganar la torre para tener una actuación más directa.

23 ...

CxP

No hay nada mejor a hacer, y se ataca a la dama blanca.

24 C6A+

Los jaques dobles tienen más fuerza que los normales, pues el rey debe afrontar dos jaques simultáneos y por tanto tiene que jugar

24 ...

R1A

25 CxD+

Abandonan

Con 25 ... AXC 26 D5A+ R1C 27 D5D+ (27 DxC T1R también gana) 27 ... R1A 28 0-0+ pierde el caballo, como en cualquier caso. Con su pleno desarrollo las blancas no sólo tienen una ventaja aplastante en cuanto a material sino también toda suerte de líneas abiertas para un ataque muy fuerte.

Partida o

- El problema del desarrollo del AD negro en la apertura Caro-Kann.
- Tomando la iniciativa cuando se va delante en tiempo.
- Juego reposado conduciendo posiblemente a tablas frente a un juego activo más expuesto, conduciendo a una posible victoria.
- Avance de peones frente a un ala de rey debilitada.
- Peones triples.
- Jugada intercalada desesperada.

- Finales con alfiles de distinto color.
- Cambio de piezas para reducir el ataque y reforzar las ocasiones de resistencia.

En el ajedrez la iniciativa constituye siempre una ventaja muy apreciable. En qué momento tiene un jugador la obligación de tomarla, cuánto puede arriesgar para hacerse con ella, y en qué circunstancias debe eludir el cambio de piezas importantes con el fin de mantenerla, son problemas que trataremos en esta partida.

Especialmente en las primeras fases del juego, si el contrario ha perdido tiempo con jugadas sin importancia de forma que se halla retrasado en el desarrollo, normalmente convendrá buscar la forma de hacerse con la iniciativa aun a riesgo de incurrir en alguna forma de desventaja, tal como

un peón aislado e incluso la pérdida de un peón. Es muy importante tomar la iniciativa en este momento no sólo porque ello es posible, sino también porque es la mejor forma de sacar provecho de un desarrollo más temprano.

Particularmente hacia las últimas fases de la partida, el oponente puede tratar de cortar la iniciativa del otro por medio del cambio de alguna pieza importante con el fin de aumentar sus propias posibilidades de resistencia. En estos casos hay que tratar de hallar una jugada que al mismo tiempo que impida el cambio, sitúe la pieza amenazada por el cambio en una posición desde la que pueda ayudar muy activamente a un ataque de amenazas.

En la partida que sigue se verán tres tipos de circunstancias que imponen la iniciativa.

(a) Después de 6 P3TR las negras tienen dos piezas desarrolladas por una de las blancas: por tanto, tienen la obligación estratégica de tomar la iniciativa aunque con ello quede un peón aislado.

(b) Después de 11 C3A las negras tienen que elegir entre una jugada atrevida que les proporcione un juego activo a expensas de una posición desfavorable del peón del ala de rey, o una jugada más pasiva que les dé una formación de peones más sólida, pero con menos ocasiones de ataque. En este caso, lo que hay que hacer depende del estilo que uno prefiera y de la valía de ambos jugadores.

(c) Después de 26 D2AR las negras pueden hacer una jugada que permita al contrario cambiar damas y reforzar sus posibilidades de resistencia, y otra que ayude al ataque mediante una amenaza difícil de evitar. Aquí, la habilidad para esquivar el cambio de piezas y para hacer el mejor uso de la iniciativa para continuar el ataque es principalísimo.

DEFENSA CARO-KANN

Amateur

Maestro

1 P4R

P3AD

Lo que constituye la Defensa Caro-Kann.

Para tener un punto en el centro, 1 ... P3AD es una preparación para 2 ... P4D. Esta defensa es una de las más seguras frente a 1 **P4R**.

Hemos indicado anteriormente que la apertura constituye un duelo para el dominio del centro. Si las blancas juegan 1 P4R, las negras tienen la opción de presionar sobre el cuadro 4D de las blancas mediante 1 ... P4R (lo que lleva a cualquiera de las múltiples aperturas) o 1 ... P4AD (Siciliana) o sobre el cuadro 4R de las blancas mediante (a) 1 ... P3R y 2 ... P4D (Francesa) o (b) 1 ... P3AD y 2 ... P4D (Caro-Kann) o (c) 1 ... C3AR (Alekhine) o (d) 1 ... P4D inmediatamente (contrajuego central).

Las dos defensas más importantes presionando sobre el cuadro 4R de las blancas son la Francesa y la Caro-Kann. La ventaja de ésta sobre la primera es que después de 1 ... P3AD y 2 ... P4D, el alfil de dama negro no queda cerrado, mientras que después de 1 ... P3R en la Francesa, se presenta a menudo el problema de activar este alfil. Pero la Caro-Kann tiene el inconveniente de que la casilla 3AD de las negras no queda disponible para su caballo de dama.

2 P4D

P4D

Con esta jugada las negras hacen presión apuntando hacia el peón de rey blanco. Las blancas tienen ahora tres caminos a su disposición:

(a) 3 C3AD, la variante principal y más lógica de Caro-Kann. Aun cuando no se alcanza a reducir la movilidad de las piezas enemigas, lo que en muchas aperturas es la consecuencia natural de un buen control del centro, las blancas conservan dicho centro.

(b) 3 P5R. Esta variante tiene el inconveniente, en comparación con la Defensa Francesa, que faculta a las negras a llevar su AD a 4AR sin ninguna dificultad. En la práctica esta variante no ha tenido mucho éxito.

(c) 3 P x P. Variante de cambio, que despeja la casilla para poder desarrollar el CD negro. Las posibilidades están equilibradas.

3 P x P

P x P

La variante de cambio en el caso de Caro-Kann no se presta a tablas tanto como en la Defensa Francesa (1 P4R P3R 2 P4D P4D 3 P x P P x P) pues en aquélla se rompe la simetría, lo que inmediatamente indica la estrategia a seguir.

Las posibilidades blancas tienden a residir en el ala de rey y las negras en el ala de dama, ya que la columna semiabierta de rey da a las blancas mayor movilidad en esta zona, mientras que la columna semiabierta de dama la da a las negras en este lado. Por tanto, frecuentemente las blancas atacarán por el lado de rey y las negras por el de dama. El ataque se lleva a cabo normalmente con los peones para abrir completamente las columnas semiabiertas.

4 A3D

Una jugada sencilla, pero sólida que sitúa al AR en una diagonal eficaz evitando que las negras desarrollen su alfil a su 4AR.

La jugada 4 P4AD que lleva a la variante Panov se emplea a veces aquí. Da al juego un aspecto mucho más amplio que la jugada realizada. Por ejemplo: 4 ... C3AR 5 C3AD C3A 6 A5C P x P 7 P5D con una continuación no muy clara. En muchos aspectos, la variante Panov da más oportunidades a las blancas, pero existen maniobras defensivas satisfactorias.

4 ... C3AD
5 P3AD

Aun cuando esto representa una pérdida relativa de tiempo, de todas formas se tendría que hacer esta jugada más pronto o más tarde.

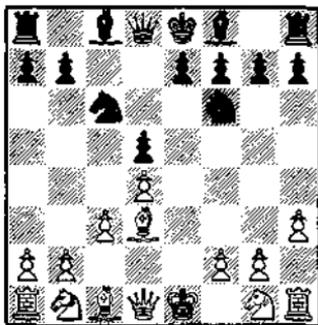
No sólo se protege el PD sino que al mismo tiempo evita que las negras jueguen C5C. Aun cuando se impide que el caballo blanco pase a su 3A, en esta apertura el CD blanco no es muy eficaz en esa casilla.

Las blancas no protegen su PD con 5 C3AR pues entonces las negras podrían contestar 5 ... A5C, y en esta apertura, uno de los objetivos del sistema blanco es evitar el desarrollo del alfil negro.

5 ... C3A

Jugada de desarrollo que permitiría a las negras seguir con ... A5C. Una de las ideas temáticas de la variante Caro-Kann es el desarrollo del AD negro.

6 P3TR



Continúa la lucha por el desarrollo del alfil negro. Las blancas juegan para evitar que las negras lleven su alfil a su 5CR. Es dudoso que valga a las blancas un tiempo para impedir esto. Hubieran hecho mejor jugando 6 C2R.

Con 3 P x P, 5 P3AD y 6 P3TR las blancas han perdido tal número de tiempos que las negras pueden y deben afrontar el riesgo de tomar la iniciativa.

6 ...

P4R

Esta jugada tiene la ventaja de abrir una diagonal para el AR negro sin cerrarla para el AD, aunque incurrirá en el inconveniente de un peón aislado.

Muchos jugadores tenderían a jugar 6 ... P3R que es una especie de resignación estratégica que lleva a un juego menos activo para las negras, ya que con esta variante no se puede sacar el AD. Esta jugada es aceptable, pero indica que las blancas han ganado la batalla estratégica. El juego podría continuar: 7 C3A A3D 8 0-0 0-0 9 T1R seguido de C5R ó A5C. En la posición resultante las blancas tienen líneas abiertas en el ala de rey con alguna presión sobre la posición negra y las negras tienen la posibilidad de un ataque de las minorías por el lado de dama (... P3TD, ... 4CD-5C) pero las oportunidades blancas son mejores.

7 P x P

C x P

Las negras tienen ahora el inconveniente de un peón ais-

lado, pero tienen la ventaja de un mejor desarrollo y más dominio de espacio.

8 A5C +

Las blancas no desean renunciar a los dos alfiles, por lo que juegan uno de ellos con tiempo, es decir que fuerzan a las negras a perder un tiempo para salir del jaque.

Si las blancas hubiesen deseado tablas, hubieran hecho mejor jugando 8 D2R después de lo cual 8 ... D2R viene forzado, y las blancas hubiesen podido seguir 9 A5C+ debiendo responder las negras 9 ... C3A. Las blancas cambiarían damas y quedaría ya bien poco juego en la partida.

Según una norma empírica, los caballos deben salir antes que los alfiles. Las jugadas 8 y 9 de las blancas están en franca contradicción, lo que da a las negras la oportunidad de varias posibilidades tácticas.

El AR blanco está desprotegido en 5CD y por tanto es vulnerable. Tan pronto las negras hayan salido del jaque podrán jugar ... D3C lo que les dará ocasión para combinaciones.

Hubiera sido mejor 8 C3A que hubiera permitido a las blancas bloquear el avance del PD aislado negro.

8 ... C3A

La alternativa 8 ... A2D nos llevaría a 9 Ax+A DxA 10 C3A CxC+ 11 DxC A2R 12 0-0 que facilitaría el juego de las blancas y dejaría a las negras con un peón aislado del que no tiene compensación alguna: una pequeña desventaja.

9 A5C

Nuevamente hubiera sido mejor 9 C3A ya que hubiese abierto camino para el enroque blanco, pudiendo luego las blancas jugar A5C más tarde cuando este alfil estuviera protegido por el caballo en 3AR.

Después de lo jugado, las blancas se han quedado con dos alfiles desprotegidos lo que nos llevaría a combinaciones.

9 ... A4AD

El primer giro táctico. Ahora las negras amenazan 10 ... AxP+ 11 RxA y luego 11 ... C5R+ ó 11 ... D3C+. Obsér-

vese que esta combinación no se evita con 10 C3AR ya que el CR negro podrá entonces capturar el alfil. Además, las negras amenazan también 10 ... D3C.

10 D2R+

Para detener las amenazas, pero todo eso avanza el desarrollo de las negras.

10 ...

A3R

11 C3A



Llegados a este punto, las negras podrían haber jugado 11 ... 0-0 y la partida hubiera podido seguir 12 0-0 A2R 13 CD2D D3C, lo que no conduce a tablas, pero las negras no pueden intentar mucho. No obstante, se hubiera podido tener una línea más prometedora y activa con 11 ... P3TR 12 A4TR P4C seguido de ... D3C y ... 0-0-0. Pero las negras juegan algo aún más enérgico si bien algo discutible.

11 ...

D3C

Esta jugada es discutible en el sentido de que permite a las blancas mutilar el ala del rey negra mediante 12 AxCR PxA. Pero si un maestro tiene elección entre un juego regular reposado, en el que es más bien fácil que el contrario encuentre las jugadas correctas, con lo que son muy probables las tablas, o un planteamiento que pueda convertir la partida en una lucha en la que factores opuestos tienen un papel importante, normalmente el maestro optará por la lí-

nea más activa aun cuando no esté seguro de que objetivamente hablando este último sistema supondrá mejor juego. El maestro confía en su fuerza y en sus recursos: al amateur le cuesta más dar con los movimientos adecuados.

Después de 12 AxCR PxA, el juego podría seguir: 13 0-0 0-0-0 14 CD2D TR1C 15 R1T C4R y las negras quedan en muy buena posición con cierto número de recursos, mientras que las posibilidades de las blancas son muy limitadas. Si la partida prosigue (a) 16 CxC PxC ha quedado resuelto el problema de los peones negros, pero si continúa (b) 16 C3C? CxC 17 PxC las blancas pierden un peón mediante AxPT. Obsérvese que la dama blanca está limitada a proteger su AR. Por tanto, las blancas deberán jugar algo como (c) 16 P4TD P3TD 17 A3D CxA 18 DxC AxPA, y las negras han ganado un peón, o bien (d) 16 P4CD A3D, pudiendo probablemente jugar luego las negras ... C-3C-5A. Esto hace pensar que las blancas en lugar de jugar 13 0-0 debieran antes haber jugado 13 AxC+ PxA 14 0-0 0-0-0, pero en tal caso las blancas habrían entregado un alfil activo, y habrían mejorado la posición de los peones negros (cuya posición era mala por el peón doblado aislado) y tienen varias posibilidades tales como (a) doblar las torres en su columna CR, (b) ... A3D seguido de ... D2A o (c) ... D-2A-2D, atacando al PTR.

12 0-0

Esto detiene la amenaza de 12 ... AxP+, pero las blancas hubieran debido aceptar el reto y jugar 12 AxC.

12 ...

C5R!

De esta forma las negras evitan debilitar la posición de sus peones amenazando además 13 ... C6C ganando la calidad.

13 A4TR

Peor sería 13 A3R porque 13 ... AxA 14 AxC+ (forzado ya que [a] 14 DxA pierde una pieza por desprotección del AR blanco, y [b] 14 PxA pierde la calidad después de 14 ... C6C) 14 ... PxA 15 DxA DxP 16 CD2D DxPA.

13

P3TR

Amenazando ganar una pieza mediante 14 ... P4C 15 A3C CxA, siendo esto un ejemplo de la fortaleza de la posición negra. Las blancas se ven forzadas a perder otra jugada.

14 **R1T** **P4C**

En vista de la vulnerabilidad del flanco blanco de rey es apropiado para las negras forzar la apertura de líneas, tanto más cuanto que le pueden hacer ganar un tiempo.

15 **A3C**

En esta posición descabellada las negras no han enrocado todavía. Por el momento están interesadas en el ala blanca de rey. Si emplearan tiempo para enrocar, tal vez las blancas podrían hacer algo para proteger esa ala.

15 ... **P5C**

Continúan las negras con su plan de dismantelar completamente la posición de los peones blancos en el lado del rey. Más tarde tendrán ocasión de reforzar su ataque.

16 **PxP**

La jugada 16 C2T costaría un peón, pero ciertamente 16 C1C merece ser tomada en consideración. Sería insuficiente para continuar después de 16 ... 0-0-0 con 17 P4TR cerrando la posición para 17 ... CxA+ 18 PxC C2R 19 P4C? A3D 20 R2T C4A ganando un peón.

16 ... **CxA +**
17 **PxC**

Las blancas acaban teniendo peones triples, un inconveniente posicional muy serio, especialmente por tener poca movilidad y por ser atacados más fácilmente. Pero por otro lado, las blancas tienen de momento un peón más.

17 ... **0-0-0**
18 **CD2D**

Desarrollo por fin, quizá no demasiado tarde.

18 ...**TD1C**

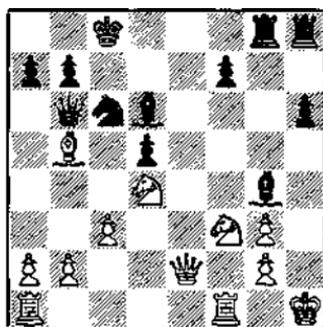
Las negras podrían haber jugado 18 ... AxP, pero los peones blancos no se escaparán, y 18 ... TxP puede ser más eficaz.

19 C3C

A fin de colocar su CD en 4D. El lugar ideal para un caballo es frente a un peón enemigo aislado. Pero esta jugada da a las negras la oportunidad de situar su alfil en un cuadro ideal para participar en el ataque contra el rey blanco.

19 ...**A3D****20 CD4D**

Lugar adecuado para el caballo. Dificulta ligeramente el desarrollo de las piezas negras tal vez disminuyendo su movilidad.

20 ...**AxP(5C)**

Las negras recuperan su peón tratando ahora de ganar el segundo PCR.

21 D2AR

Esta plausible jugada da a las negras una nueva oportunidad para combinaciones simples. Mejor hubiera sido jugar

primero 21 AxC para impedir la combinación que sigue, basada en la vulnerabilidad del alfil blanco.

21 ... AxC

Para ganar un peón y despejar la columna CR. Si ahora 22 DxA (o PxA) CxC, porque así el alfil queda cogido. Si 22 AxC AxP-f, se conservan las damas en el tablero y las negras continúan el ataque con uno o dos peones más.

22 CxC

Las blancas esperan que el hecho de que ambas damas estén sobre la misma diagonal facilitará su defensa. Las negras podrían ahora contestar 22 ... PxC 23 DxD y (a) 23 ... PxD 24 A6T+ y las blancas tendrían un juego mediano, o (b) 23 ... AxP+ 24 RxA TxP+ 25 R2A PxD 26 AxP y nuevamente las blancas no están tan mal como en la partida real, por las respuestas negras.

22 ... AxP+

Esta jugada desesperada conduce a la ganancia de un segundo peón y las blancas quedan en situación sin esperanza. Obsérvese que aun cuando las negras podrían perder su AD por cambio en cualquier forma, se las arreglan para perderlo en la forma más beneficiosa para ellas, es decir, ganando un peón y dejando cada vez más abierta la posición del rey blanco.

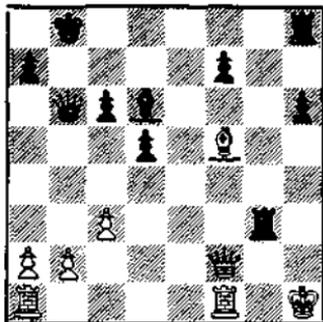
23 DxA

Más fuerte que 23 RxA que sería seguida de 23 ... TxP+ 24 R1T T6T+ y gana.

23 ... PXC
24 A3D TxP
25 A5A+

Siempre que sea posible, conviene hacer una jugada intermedia para reforzar la propia posición.

25 ... RIC
26 D2AR



En este punto el cambio de damas daría a las blancas oportunidad para prolongar considerablemente su resistencia. Ya que los alfiles de color opuesto constituyen un factor neutralizante poderoso. Por ejemplo: 26 ... TR1C 27 DxD+ PxD 28 T1CR TXT+ 29 TxT TxT+ 30 RxT A4R (para paralizar los peones del ala de dama) 31 R2A R2A 32 R3R R3D 32 P4T (esperando conseguir alguna oportunidad en el lado de dama) 33 ... P4T 34 R3D P4A, etc. y jugando con cuidado podrán ganar las negras por su notable preponderancia en peones.

Este cambio de damas no significa para las blancas una simplificación con vistas a las tablas, pero reduce la furia del ataque y refuerza las posibilidades de resistencia.

26 ...

D1D!

Ahora las negras amenazan ganar la dama blanca mediante 27 ... D5T+ 28 D2T T8C+, etc.

Si 27 D2T TR1C, amenazando 28 ... T8C+, que gana tanto con (a) 29 DxT D5T+, como con (b) 29 TxT AxD. Si las blancas replican 28 D5T las negras salen ganando forzando el cambio de damas: 28 ... D4C 29 DxD T(1)xD 30 T2A T4T+ 31 **T2T TxA**.

27 **D4D**

Para detener el mate en el **4TR** blanco

27

TR1C

Amenazando 28 ... T(1)5C! y si (a) 29 AxT D5T+, o si (b) 29 DxT TxD 30 AxT D5T+.

28 **T2A**

D4C!

También pueden ganar las negras con 28 ... T(6)5C, ya que así despeja la diagonal de forma que su alfil queda apuntando a su 7TR. Pero 28 ... T(1)5C no gana, ya que la diagonal del alfil queda bloqueada y 29 AxT D5T+ 30 T2T.

Con la jugada realizada las negras amenazan mate tanto con 29 ... T8C+ como con 29 ... D4T+.

29 **T2T**

DxA

30 **Abandonan**

Partida 9

- Manteniendo o aliviando la tensión en el centro.
- Resultado negativo de resistirse pertinazmente a abandonar una batalla perdida.
- Motivos para cambiar damas.
- Presión a lo largo de una columna abierta por ataque indirecto.
- Penetración en la 7.^a fila.
- Cooperación entre torres y alfiles invasores.

En ciertas aperturas bien conocidas existen formas que casi nunca se encuentran en partidas entre maestros, pero que parecen lógicas y eficaces a los amateurs, no siendo raro que las empleen. Es muy frecuente que la inexperiencia del adversario contra el que se siguen esas líneas no le permita comprender los inconvenientes de la jugada no convencional, y no acertando con el mejor juego permite que su adversario saque mucho más partido del que sacaría frente a uno que entendiera la situación y supiera cómo contrarrestarla.

Una de las líneas no ortodoxas más frecuentemente seguidas por los amateurs de cierto nivel en el gambito de dama rehusado es: 1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 P5AD. A pesar de que 3 P5AD a simple vista le parece fuerte al amateur, en realidad es estratégicamente malo por varias razones. El problema es cómo responder a 3 P5AD de forma que se explote al máximo el error estratégico de las blancas.

La partida que sigue es un excelente ejemplo en tres pun-

tos: Primero, cómo un error estratégico de las blancas puede dar a las negras un poderoso centro; luego, cómo el intento de las blancas de mantener su peón avanzado mal situado mediante jugadas de apoyo, se traduce en una pérdida de dos peones; y finalmente, cómo el jugador en el centro y con más material aprovecha sus varias ventajas para vencer rápidamente.

GAMBITO DE DAMA REHUSADO 3 P5A?

Amateur

Maestro

1 P4D

P4D

2 P4AD

El Gambito de Dama es un sistema de juego muy popular en torneos. En las partidas 16, 19 y 20 veremos otras variantes.

2 ...

P3R

En este momento existe en el centro un estado de tensión. El concepto de tensión en el centro es fundamental en el ajedrez; trataremos de aclararlo.

En la apertura de la partida ambos bandos tienden a desarrollar sus piezas y conseguir dominio en el centro. Este dominio se puede lograr dirigiendo piezas y peones hacia el centro, proceso denominado centralización, o situando peones en las casillas 4R y 4D. Como consecuencia de esta estrategia se crea una situación análoga a la del juego de la cuerda, que recibe el nombre de tensión. Por ejemplo, en la situación actual vemos que el cuadro negro 4D es un cuadro discutido: las blancas atacan y las negras defienden. Es natural que ahora las blancas traten de reforzar la tensión mediante 3 C3AD, y que las negras por su parte defiendan el punto mediante 3 ... C3AR. En la línea clásica, las blancas continúan 4 A5C atacando indirectamente el cuadro 4D negro. La tensión o lucha para la posesión del centro que se ha ido formando, se deberá moderar en algún momento del juego. Por ejemplo, si cualquier bando juega PxP o si las blancas juegan P5AD, como sucede en esta partida, se rompe la tensión. Se puede decir que en general la disminución de

tensión favorece el juego del adversario, y únicamente debe hacerse si es necesario, o si se tiene una razón especial. Si se puede forzar al contrario para que disminuya la tensión, se puede considerar como un pequeño éxito.

3 P5A?



Movimiento típico de principiante, jugado frecuentemente por los amateurs con la idea equivocada de que empujando hacia el campo enemigo se le impide su desarrollo. Esta jugada es mala por varias razones.

(a) Las blancas han aflojado la tensión en el centro, lo que facilita las cosas a las negras.

(b) Se refuerza la influencia negra en el centro, ya que ahora puede jugar ... P4R sin dar un peón como debiera en el contragambito Albin (1 P4D P4D 2 P4AD P4R 3 P x P...) Nuestra partida puede continuar 3 ... P4R 4 P x P A x P. En general, 3 P5A es desventajoso ya que facilita que las negras contrapresionen ... P4R.

(c) Las blancas no pueden mantener presión alguna con su peón avanzado, porque se verán obligadas a cambiar su PAD tan pronto las negras jueguen ... P3CD.

(d) Las blancas han perdido tiempo al mover dos veces la misma pieza en la apertura, lo que en general no es bueno, salvo que con ello se pretenda algún objetivo especial. Es difícil contar tiempos en este caso, pero después de 3 ... P3CD 4 P x P P T x P:

(1) las negras van avanzadas un tiempo ya que su AR está libre;

(2) gana otro tiempo porque su TD tiene una columna abierta (pero ésta no es una forma **corriente** de contar).

Una de las formas de sacar ventaja de la jugada blanca 3 P5A? sería ocupando el centro con 3 ... P4R. Es cierto que con ello las negras pierden un tiempo, pero por otro lado amenazan 4 ... P x P y si 5 D x P C3AD, y las blancas tendrán dificultades en defender su peón avanzado PAD. Capturando el PR negro mediante 4 P x P se respondería ventajosamente con 4 ... A x P. Por tanto las blancas no tienen mejor jugada que 4 **P3R**, jugando entonces las negras 4 ... C2D, etcétera. En esta posición las negras están un poco mejor, ya que ahora atacan el cuadro 4D blanco. Las negras han creado tensión mientras que las blancas desempeñan un papel más o menos defensivo. Además, las negras tienen más terreno que las blancas en el lado de rey. Una de las consecuencias inmediatas de esta situación es que la posible jugada blanca C3AR puede contestarse con ... P5R aumentando aún más la ventaja de espacio de las negras.

Pero las negras tienen una réplica aún más eficaz que 3 ... P4R, y juegan

3 ...

P3CD

Esta jugada tiene un carácter forzante ya que amenaza un peón con 4 ... P x P, que en el peor de los casos dará a las negras superioridad de peones en el centro.

La relativamente mejor línea para las blancas (con la que no pierden material pero sí dominio en el centro) es 4 P x P PT x P, después de lo cual las negras tienen abierta la columna TD y pueden continuar 5 ... P4AD construyendo así un centro fuerte.

Pero nuestro amateur cree que puede conservar su peón protegiéndolo por segunda vez, por lo que juega

4 **P4CD?**

Aun cuando esto es un intento natural, no deja de ser un segundo error que puede costar un peón. Existen posiciones en las que las blancas pueden emprender **P5AD** seguido de P4CD, pero generalmente no tan al principio de la partida.

4 ...

P4TD!



Lo que es una refutación. Obsérvese.

(a) 5 P_xPC A_xP+ 6 A₂D A_xA+ 7 C_xA P_xP y las negras quedan con un peón más.

(b) 5 P_xPT P_xPA también gana un peón, porque el peón blanco en 5T no puede defenderse: por ejemplo 6 A₂D C₃AD.

(c) 5 P₃TD y también ahora las negras ganarán un peón, esta vez por 5 ... P_xPC debido a que la TD blanca no está protegida. Si el AD ya estuviera en 2CD la situación sería bien diferente. En ese caso 4 ... P₄TD no ganaría un peón por la réplica 5 P₃TD, y las negras intentarían el ataque al centro blanco mediante ... P₄R en su momento oportuno.

Es interesante observar que aparte de esta refutación posicional, las negras tienen otra forma más táctica de destruir el débil intento de las blancas de mantener su peón avanzado 4 P₄CD: 4 ... P_xP 5 PC_xP A_xP?! 6 P_xA D₃A ganando la torre. No obstante, las blancas tienen algún contrajuego 7 A₂D! D_xT 8 A₃A D_xP 9 A_xP y muchas cosas podrían suceder.

5 D₄T+

Este intento de salvar el peón empeora las cosas.

5

A₂D

¿Qué deben hacer ahora las blancas? Si 6 P5C P x P ganando un peón, o si 6 D3C PT x P y (a) 7 D x PC P x P 8 P x P C3TD, ganando un peón, o (b) 7 P x P P4AD (mejor que 7 ... P x P que dejaría a las negras con un peón doblado aislado) 8 P x P A x P, seguido de 9 ... D x P.

Por lo que las blancas responden

6 D3T

manteniendo la presión sobre la columna TD.

Aun cuando las negras no pueden jugar 6 ... PT x P, tienen un excelente camino que les proporcionará por lo menos dos peones.

6 ... C3AD

Ahora las negras tienen su torre defendida y amenazan ganar un peón y conseguir una ventaja posicional mediante 7 ... PT x P. ¿Qué pueden hacer las blancas?

7 P A x P está fuera de lugar por 7 ... A x P+ ganando la dama.

Si 7 P x PT C x PD, amenazando 8 ... C7A + . Si 8 D3AD P x PA, y las negras tienen un centro fuerte mientras que el peón doblado de las blancas no puede contarse como más de uno.

En consecuencia las blancas juegan

7 P3R

Con esto las blancas finalmente han protegido uno de sus puntos vulnerables, el P4D.

7 ... C x PC

Amenazando ganar la dama con 8 ... C7A+.

Las negras también podrían haber ganado dos peones con 7 ... P x PC seguido de 8 ... P x PA, pero la continuación elegida parece más eficaz porque ahora las piezas negras pueden desarrollarse más activamente.

8 D3A P x P

Ganando el PAD puesto que la dama blanca no está en condiciones de defenderlo.

9 P x P

D3A

Se fuerza el cambio de damas y luego la captura del **PAD** blanco, ya que la amenaza de ... C7A+ subsiste después del cambio de damas.

Si hay que cambiar o no es una cuestión que se presenta frecuentemente en las partidas de ajedrez. La decisión depende de la relativa actividad de ambas damas. En general, el jugador atacante evitará el cambio y el defensor lo procurará a fin de facilitar su defensa, pero esto no es aplicable en la presente partida. Asimismo, el jugador con ventaja de material probablemente deseará el cambio de damas ya que se dificulta la obtención de la iniciativa por parte del jugador con menos material si a éste le falta dicha pieza.

En la posición que tenemos, la dama blanca no es menos activa que la negra. Las negras tienen ventaja material, y la dama blanca está protegiendo su cuadro 2AD. Por tanto las negras están interesadas en eliminar esa fuerte pieza. Además, el cambio supone el desarrollo del caballo de rey negro.

10 D x D

10 A2C? sería un error, pues a 10 ... DxD-f seguiría 11 CxD C7A+.

10 ...

CxD

11 C3TD

deteniendo la amenaza de ... C7A4-.

11 ...



¡Vaya castigo! La aparentemente inocente jugada del peón (3 P5A) ha sido castigada de la forma más brutal. Las negras tienen dos peones de ventaja y un enorme avance en desarrollo.

12 A2C

T1CD

Esta jugada muestra la utilización de la columna abierta y el ataque indirecto al AD blanco mediante 13 ... C7A4- o bien 13 ... C6D+.

13 AXC

Las blancas hacen doblar un peón a las negras, pero en esta posición un peón doblado no es un inconveniente serio para las negras: queda más que compensado por la apertura de la columna CR. Además, no se trata de un peón doblado aislado.

El cambio 13 AxC no es forzado. Las blancas podrían haber jugado 13 A4D después de lo cual las negras hubieran continuado 13 ... A3D amenazando 14 ... P4R y el alfil blanco se hubiera visto en dificultades.

Si las blancas hubieran hecho simplemente una jugada de desarrollo tal como 13 C3A, las negras hubieran acrecentado su ventaja con 13... C7A+ 14 CxC TxA 15 0-0 TxP.

13 ...

PxA

14 C3A

TIC

Jugada con la que se ve que una columna abierta puede utilizarse para inmovilizar las piezas enemigas. La presión de la torre negra sobre la columna impide de momento el desarrollo del alfil de rey blanco.

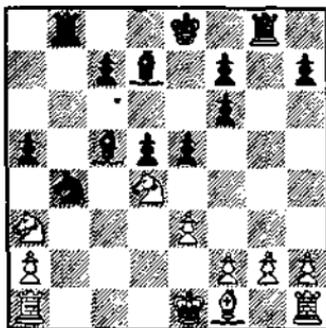
15 C4D

Tal vez las blancas esperan conseguir alguna revancha atacando el PAD negro mediante 16 CR5C.

Una jugada ligeramente mejor hubiera sido 15 P3C a fin de estar eventualmente en condiciones de desarrollar el alfil y la torre de rey. Es cierto que esta jugada crea huecos, pero en una situación comprometida el jugador debe escoger el más leve de entre los varios males.

15 ...

P4R



Las negras establecen su sólido centro sólo después de haberse asegurado que tal jugada no hace asequible a las blancas ningún nuevo cuadro. Las blancas no pueden ir a 5A, v 16 CR5C no vale mucho: 16 ... AxC 17 AxA+ TxA! 18 CxT C7A+ 19 R2R CxT 20 TxC P3A!, y luego (a) 21 C3A TxP, o (b) 21 C7A+ R2D 22 C6T A3D, y el caballo queda bloqueado.

16 CR2A

¿Qué más puede hacer? Si 16 C3A, retrocede con pérdida de tiempo. Si 16 C3C A3D amenazando (a) 17 ... CxP seguido de 18 ... TxC ganando un peón; (b) 17 ... P5T desplazando nuevamente el caballo, y si las blancas responden a 16 ... A3D con 17 CxP?, entonces 17 ... T1TD y las negras ganan una pieza completa por su peón.

16 ...

AST!

Atacando nuevamente al caballo, no pudiendo las blancas responder 17 CxC? porque le costaría una pieza después de 17 ... AxC+ atacando simultáneamente al caballo y al rey.

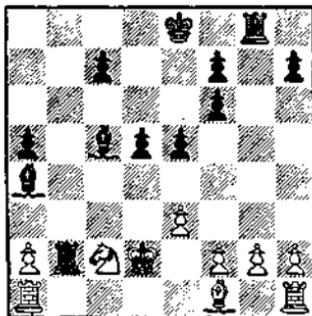
17 R2D

17 0-0-0? pierde inmediatamente, mediante 17 ... CxP + 18 R2D AxC(T3) 19 CxA AxT.

17 TÍA también puede contestarse con 17 ... CxP pero

aún es más sencillo 17 ... CxC+ 18 CxC T7C 19 R2D y mediante una transposición de jugadas se gana la partida.

17 ... CxC
18 CXC T7C



Las negras se apoderan de la 7.ª fila con una amenaza. Las blancas deberán inmovilizar sus piezas en defensa del caballo clavado.

19 T1A

Si 19 A3D, entonces 19 ... P5R 20 R1A PxA 21 RxT PxC con un peón pasado muy fuerte y ventaja material decisiva para las negras.

19 ... A5C+
20 R1D

Si 20 R3D, entonces 20 ... A4C mate.

20 ... TxPT

Ahora las blancas no pueden evitar 21 ... A6T atacando la torre defensora, privando al caballo de su necesaria defensa.

21 A3D

Réplica evidente, pero el alfil no se puede mantener por sí mismo en este cuadro.

21	...	P5R
22	A2R	A6A
23	Abandonan	

Las blancas están completamente atadas: no se pueden mover. Las negras pueden continuar ... R2R, ... T1C y ... TR7C ganando todo el tablero.

Cualquiera otra maniobra razonable de las negras resolvería igualmente la partida: por ejemplo, ... P4AD y ... P5D o ... TxP.

Partida 10

- Desventajas de un ... P3TR prematuro.
- Cómo jugar cuando se tiene ventaja de tiempo.
- Mantenimiento de la iniciativa mediante una jugada preventiva.
- Ataque contra rey no enrocado.
- Conservación del ataque.

Una de las jugadas favoritas de los amateurs menos expertos que juegan con las negras es la jugada defensiva... P3TR excesivamente pronto. Esta jugada defensiva perjudica a las negras en dos formas distintas: (1) debilita la estructura de peones en el lado de rey, y (2) pierde para él un tiempo y permite a las blancas un desarrollo superior.

El problema de las blancas es ahora capitalizar este ligero avance en el desarrollo.

Uno de los medios más eficaces de que disponen las blancas es el de aumentar su margen de desarrollo aún más a expensas de un peón. Mientras las negras pierden otra jugada en capturar el peón ofrecido, las blancas desarrollan una pieza más. A partir de aquí las blancas deben intentar combinar sus jugadas de desarrollo con amenazas, molestando a las negras cuanto les sea posible, de forma que éstas tengan que hacer jugadas defensivas en lugar de desarrollar sus piezas.

En esta partida, una vez están en juego todas las piezas blancas se eliminan la mayor parte de las negras mediante

una serie de cambios estudiados, para luego, empleando al máximo sus piezas supervivientes, que son activas, hunde al vulnerable rey enemigo antes de que las negras puedan hacer por sí mismas algo eficaz.

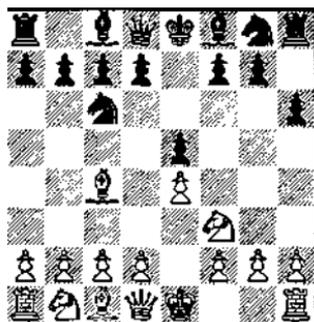
APERTURA SEMIITALIANA

Maestro

Amateur

- 1 P4R
- 2 C3AR
- 3 A4A

- P4R
- C3AD
- P3TR(?)



Esta es una jugada preferida por los amateurs inexpertos. Teme un futuro ataque por parte del AD blanco (por ejemplo A5CR) o del CR (C5CR) y, antes de que se pueda mover el alfil blanco juega a prevención 3 ... P3TR. En ciertas posiciones esta jugada es ocasionalmente necesaria, pero en la posición actual no sólo no lo es, sino que pierde un tiempo precioso, que sitúa a las negras con una jugada por debajo de las blancas en un tipo de apertura en el que los tiempos tienen gran importancia. En lugar de chocar rápidamente con el enemigo movilizándolo (es decir, sacando sus piezas) lo único que hacen las negras es perder tiempo y fuerza, y sin darse cuenta aún debilitar sus defensas.

Las negras hubieran hecho mejor contestando al dominio blanco del centro con una jugada tal como 3 ... A4A (Partida 25) o como 3 ... C3A amenazando al PR blanco, tras lo cual

las blancas deberían hacer algo para combatir este ataque a su peón. Con lo jugado no hay ataque directo alguno y las blancas pueden jugar a voluntad.

Por tanto, las blancas toman una postura agresiva para dominar completamente el centro al jugar

4 P4D

Las blancas tienen ahora, además de la ventaja inicial de jugar primero, la de haber ganado un tiempo debido a la inefectiva jugada negra 3 ... P3TR. Teniendo una ventaja de dos tiempos, deciden ir a posiciones abiertas, ya que en esta forma el valor del tiempo es mayor.

4 ... PXP

Las negras deben capturar, como podremos ver por un análisis de las principales alternativas de réplica 4 ... P3D: 5 PXP PXP 6 DxD+ y (a) 6 ... RxD 7 AxP, etc., o (b) 6 ... CxD 7 CxP. Las blancas podrían actuar aún más energicamente jugando 6 AxP+ RxA 7 CxP+ y las negras están en un gran aprieto por (a) 7 ... CxC? 8 DxD o (b) 7 ... R2R 8 C6C+ o (c) 7 ... R1R 8 D5T+ R2R 9 C6C+. Después de (d) 7 ... R3A la continuación no es tan clara. Esto no significa que el sacrificio fuera incorrecto, ya que después de 8 C3D las blancas tienen dos peones por una pieza y la situación del rey negro es mala. Por otra parte, la ganancia segura de un peón, como en las otras variantes, puede ser preferible.

5 P3A

Las blancas ofrecen dar un peón a cambio de un más rápido desarrollo. En posiciones abiertas, como es el caso actual, el desarrollo es de capital importancia y frecuentemente merece la pena un peón o dos para conseguirlo. Las blancas no sólo amenazan formar un centro ideal con 6 PxP sino que abren un camino para su dama que podrá pasar a 3CD.

Las blancas podrían haber respondido también con 5 CXP después de lo cual la partida podría haber continuado 5 ... P3D 6 0-0 C3A y ciertamente las blancas tienen un buen juego.

No se puede establecer objetivamente cuál de los dos métodos (5 P3A o 5 CxP) es mejor, pero con el sacrificio de un

peón las blancas pueden poner de manifiesto la futilidad de la jugada negra ... P3TR.

Sin embargo, si las negras pueden ganar el peón extra y luego aguantar la situación, este peón de más puede contar al final. Por tanto, las blancas deberán actuar muy cuidadosamente para aprovechar lo mejor posible su mayor desarrollo antes de que las negras puedan consolidarse y valorar su peón extra.

5 ...

PXP

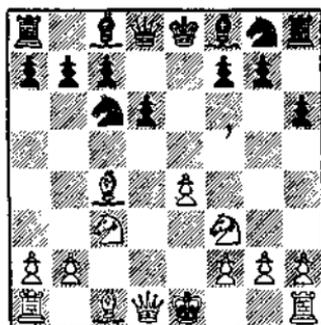
Las negras aceptan el peón. No pueden hacer mucho más. Si intentan proseguir su desarrollo con 5 ... C3A la partida sigue 6 P5R P4D (6 ... C5R 7 A5D C4A 8 PXP conduce a un juego abrumador por parte de las blancas) 7 A5CD C5R 8 CxP A2D 9 P6R! PXP 10 D5T+ y debido a la mala jugada negra 3 ... P3TR éstas pierden ahora su derecho a enrocar y su rey se encuentra en posición muy comprometida.

6 CxP

Compárese el desarrollo de ambos bandos. Las blancas tienen tres piezas desarrolladas y un peón en su 4R mientras que las negras tienen una sola pieza desarrollada y un peón en su 3TR. El AD blanco está libre, y el AD negro no. La dama blanca puede pasar a su 3C. Al final, las blancas están adelantadas en por lo menos tres tiempos, según sea el método empleado para contar los tiempos.

6 ...

P3D



Si las negras intentan sacar su CR (6 ... C3A) se encontrarán con dificultades después de 7 P5R.

Y si responden 6 ... A5C tendremos un juego de la misma naturaleza que la Partida 18 con la siguiente diferencia: en aquella partida el CR negro está en 3AR; aquí el PTR está en 3TR, lo que ciertamente resulta en desventaja para las negras al hacer comparación. Después de 7 0-0 Ax C 8 Px A P3D las blancas pueden prepararse para un eventual P5R mediante 9 T1R pudiendo continuar el juego 9 ... CR2R 10 A3T 0-0 11 P5R Px P 12 Cx P y las negras no pueden evitar la pérdida de la calidad. Por ejemplo, 12 ... CxC 13 Tx C DxD-f 14 Tx D C3A 15 TR1R A5C 16 P3A. Si 11 ... P4D 12 A5C y las blancas tienen también un buen juego y muchas posibilidades de recuperar su peón y más. Por ejemplo, 12 ... A3R 13 Ax CD Px A 14 C4D y

(a) 14 ... T1R 15 Ax C y 16 Cx P no conduciendo más que a una igualdad. Pero las blancas deben jugar 15 P4AR manteniendo la presión y preparando un ataque por el lado de rey. Las blancas han sacrificado temporalmente un peón, y por eso tienen una posición fuerte. Podrán recuperar este peón en cualquier momento, pero no deben hacerlo demasiado pronto.

(b) 14 ... A2D 15 P6R Px P 16 Cx PR Ax C 17 Tx A T2A 18 D2R C4A 19 Tx PA y las blancas tienen la mejor posición.

7 D3C

Las blancas atacan doblemente al PAR negro ejerciendo presión hacia el PCD negro, lo que temporalmente inmoviliza para su defensa al AD negro. En general, un ataque rápido no es muy prudente, pero en este caso las blancas desean aprovechar su mayor desarrollo.

También las blancas hubieran podido jugar 7 P5R después de lo cual la partida podría haber continuado en las líneas reseñadas bajo la 4.^a jugada negra.

Después de 7 D3C las negras tienen la posibilidad de 7 ... C4T como en la Partida 8 (véanse los comentarios después de las jugadas 5.^a y 6.^a negras), pero aquí, si tratan las negras de simplificar inmediatamente y juegan 7 ... C4TD la partida seguirá 8 Ax P+ R2R y (a) 9 D5D P3A 10 D5T C3A 11 D6C o ligeramente mejor, (b) 9 D4T Rx A 10 DxC. En

cualquier caso, las blancas habrían recuperado su peón, quedando el rey negro en posición poco segura. Por ello las negras juegan

7 ... **D2R**

Las negras protegen doblemente su PAR, pero 7 ... D2D habría dado la misma protección, pero más eficazmente, ya que entonces podrían buscar las negras la simplificación ... C4TD ya que el jaque 8 D4T no sería posible. Además, las blancas no dispondrían de la jugada atacante 8 C5D. Después de 7 ... D2D la partida podría seguir 8 A5CD P3T 9 AxC DxA, y las blancas habrían organizado una buena base para un posterior ataque mediante 0-0, A3R, TD1A y C5D.

8 **C5D**

Es importante conservar la iniciativa en juegos abiertos en los que un bando lleva ventaja de uno o más tiempos. Por tanto, las blancas abandonan su PR y amenazan la dama negra.

Cuando un jugador tiene juego abierto y lleva ventaja de tiempo, generalmente puede atacar incluso si no todas sus piezas están desarrolladas.

8 ... **D2D**

Las negras no contestan con el contraataque 8 ... DxP+ porque después de 9 R1D las blancas amenazan 10 T1R ganando la dama, y 10 CxP-f ganando la torre. Si las negras tratan de evitar estas amenazas con 9 ... R1D las blancas no harán nada de particular, simplemente reforzarán su posición mediante 10 T1R D4A 11 A2D (evitando ... C4T) y las negras quedan sin saber qué hacer. Las blancas tienen todas sus piezas desarrolladas, y las negras prácticamente ninguna. Las blancas pueden hacer varias cosas, tales como C3R o C4A y AxP, pero el juego no es fácil. Las blancas deben jugar con mucho cuidado para conservar su superioridad.

9 **A2D**

Anulando a las negras la jugada simplificativa ... C4TD. Esta jugada preventiva forma parte importante del problema

de cómo conservar la iniciativa. No hay que dudar en emplearlo a pesar de que cuesta un tiempo y parece que rebaje la fuerza de la iniciativa.

También podrían las blancas haber jugado 9 A5CD, pero lo jugado tiene más valor, porque desarrolla una nueva pieza, evita el cambio Ax C (que hubiese sido necesario después de 9 ... P3T) y abre el cuadro IAD para la torre y mantiene la batería D(3CD)-A(4AD).

9 ...

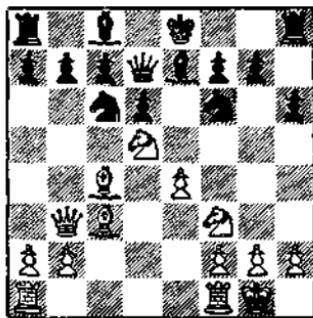
A2R

Para preparar el desarrollo del caballo de rey negro que *no* puede jugarse fácilmente, ya que después de 9 ... C3AR 10 CxC+ PxC, la formación de los peones negros está seriamente dañada y las posibilidades de enroque se han reducido.

10 0-0

C3A

Las negras desarrollan ahora sus piezas normalmente, pero su 3 ... P3TR les ha costado tiempo y aún están retrasadas en cuanto a su desarrollo.

11 **A3A!**

Amenazando nuevamente doblar peones negros mediante 12 CxC+ Ax C 13 AxA PxA.

En situaciones en que uno de los jugadores está sometido a un violento ataque, deberá tratar de simplificar cambiando piezas, pero aquí las negras no pueden simplificar por cam-

bio de caballos debido a 11 ... CxC 12 PxC CID 13 AxP TICR 14 A4D D6T 15 P3C y la ventaja es para las blancas ya que han recuperado su peón y el rey negro queda muy expuesto en el centro. Además la presión negra contra el lado de rey blanco es temporal ya que no se puede incrementar fácilmente.

11 ... CXP

Perdidos por poco, perdidos por mucho. Esto lleva rápidamente hacia una catástrofe ya que la posición se va haciendo cada vez más abierta. En conjunto, probablemente la mejor jugada negra en este punto sería enrocar a pesar de la posibilidad de que las blancas mutilen su flanco de rey después de 11 ... 0-0 CxC+, etc.

12 TR1R

En seguida las blancas se apoderan de la columna abierta, la que seguramente les proporcionará alguna forma de ataque contra el rey negro no enrocado.

Si por el contrario las blancas hubieran jugado 12 AxP, entonces 12 ... TIC daría a las negras nuevas posibilidades, por ejemplo, 13 AxP? D6T. Compárese esta situación con los comentarios después de la 11." jugada blanca y obsérvese cuanto mejor están ahora las negras puesto que su CR participa en el ataque.

12 ... CxA
13 CxA!

El caballo negro en 3AD blanco puede esperar. En primer lugar, las blancas emprenden contra la posición del rey negro.

13 ... CxC
14 AxP+

El primer resultado concreto de la estrategia blanca. Las negras deben renunciar al enroque, y esto indudablemente es el precio del peón pasado que aún conservan.



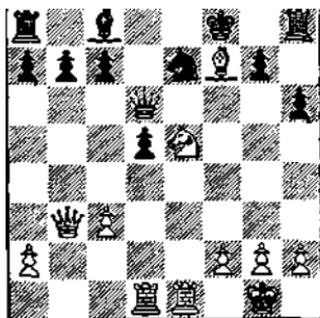
14 ... R1A

14 ... R1D y el rey negro estaría aún peor. Las blancas juegan simplemente 15 PxC amenazando el decisivo golpe 16 C5R y si 16 ... PxC 17 TD1D.

15 PXC P4D

Las negras deben bloquear la comunicación entre la dama blanca y el alfil tan pronto sea posible, antes de que las blancas refuercen su posición mediante jugadas tales como C4D amenazando C6R+.

16 C5R D3D
17 TD1D



Siempre el mismo principio: ir sacando nuevas fuerzas

si se tiene un mayor desarrollo. Compárense las Partidas 14 y 24.

Aquí las blancas atacan el PD negro con la torre recién movilizada, además de constituir una amenaza latente hacia la dama negra. Siempre que el rey o la dama estén en la misma línea que una torre o alfil enemigos hay un peligro latente aun cuando exista alguna pieza o peón interpuesto.

17 ... **P3A**
18 **P4AD**

No sólo para dirigir un nuevo ataque contra el PD negro sino también para abrir una fila que permita a la dama blanca pasar al otro lado del tablero. Las líneas abiertas son una ventaja para el bando que ataca.

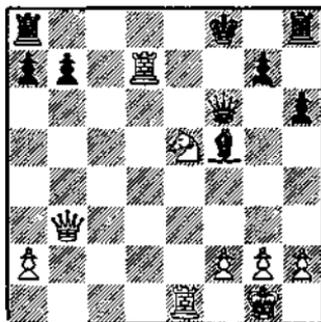
18 ... **A4A**

Obsérvese que 18 ... P x P? pierde inmediatamente después de 19 T x D P x D 20 T8D mate.

19 P x P **C x P**
20 A x C **P x A**
21 T x P

Las blancas han recuperado su peón y quedan muy bien. Mantienen su ataque, mientras que las negras están aún luchando por su desarrollo.

21 ... **D3AR**
22 **T7D**



Amenazando 23 T7A+ seguido de un pronto mate.

La posesión por parte de una torre de la 7.* fila es siempre muy fuerte, y aquí lo es especialmente por el ataque triple sobre el cuadro negro 2AR.

22 ...

A3R

Si 22 ... AxT? 23 CxA + , ganando la dama.

Las blancas tienen ahora la iniciativa y ciertamente un juego mucho mejor aún cuando las piezas estén igualadas.

Pero estas posiciones plantean a menudo el problema de cómo mantener la iniciativa, o de cómo convertir la ventaja de tiempos en una ventaja de fuerza, e incluso cómo dar mate con el número de piezas desarrolladas disponibles.

En esta posición, si las negras pudieran cambiar ciertas piezas o si pudiesen introducir sus torres en el juego, podrían dar la vuelta a la partida. De todas formas, esto sería difícil debido a la posición vulnerable de su rey. No obstante, las blancas deben analizar cuidadosamente la cuestión buscando jugadas eficaces, por lo que siguen

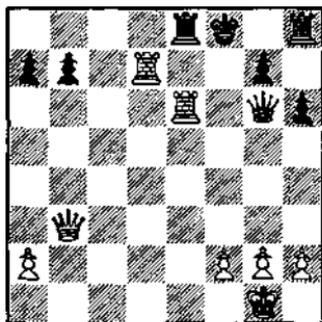
23 C6C +

Con esta jugada, las blancas obligan al cambio de su caballo por el alfil negro, es decir, eliminando la pieza defensiva más importante de las negras. Obsérvese que las negras deben capturar.

23 ...

DxC

24 TXA



No 24 DxA?. Después del cambio de damas, las blancas tienen sólo una *ligera ventaja*. Sin este cambio, las blancas vencen inmediatamente como veremos a continuación.

24 ... **T1R**

Un último intento. Las negras esperan poder obtener el mate mediante 25 TxD? T8R mate.

No pueden hacer nada mejor, ya que 24 ... D4C 25 T8R+ lleva a 25 ... RxT 26 D7A mate; y 24 ... D4A 25 T(6)7R no es mejor.

25 D4C+

Este jaque intermedio protege el cuadro 1R blanco, dando jaque y forzando a las negras a jugar su rey, y permite a las blancas capturar la dama enemiga en la jugada siguiente.

25 ... **Abandonan**

Pues 25 ... R1C (forzado) 26 TxD, etc.

Partida 1 1

- Defensa Philidor.
- Abandono del centro.
- Tiempo frente a material.
- Ataque combinado AR + CR contra el PAR enemigo.
- Exprimiendo la ventaja.
- Cambio para eliminar una pieza bien situada.

La gran contribución de Morphy al ajedrez es su estrategia y su técnica en el manejo del juego abierto. Examinando sus técnicas en juego abierto, se pueden resumir sus métodos de la siguiente forma: Obtener ventaja en el desarrollo; abrir el juego, sacrificando peones o incluso piezas si es necesario; apabullar al contrario con todas las piezas disponibles antes de que él pueda igualar o contrapegar.

En esta partida el amateur comete el error de procurar una superioridad material a expensas del desarrollo. Gana primero un peón, luego otro. Esto le da al maestro un gran margen en el desarrollo. Pero esta ventaja temporal en tiempo y espacio debe ser empleada inmediatamente o de lo contrario desaparecerá. El maestro debe elegir en primer lugar las casillas más propicias a donde llevar sus piezas; luego debe decidir cómo manejarlas para llegar al mate o para hacerse con una superioridad material: es una cuestión de táctica.

En la solución del problema táctico surgen toda clase de factores. El método perfecto sería calcular todas las posibili-

dades, pero esto en general no es practicable, de forma que el maestro examinará una o dos jugadas de las diferentes líneas y valorará la posición final de cada una de estas variantes. La base de tales valoraciones puede ser distinta. En unos casos, la base puede relacionarse simplemente con el material, en otras con el hecho de que el rey enemigo esté sometido a un buen número de piezas atacantes, y en un tercer caso a una combinación de los anteriores, etc. A partir de estas valoraciones el maestro juzga la situación, elige la línea más favorable y decide la forma de aumentar sus ventajas.

DEFENSA PHILIDOR

Maestro

Amateur

1 P4R

P4R

2 C3AR

P3D

Defensa Philidor.

Las negras construyen un muro defensivo sólido, lo que es una ventaja, pero cierra el paso a su AR lo que es un pequeño inconveniente y lo lleva a un juego más bien pasivo y defensivo en lugar de procurar un eventual... P4D que le daría un juego más activo.

3 P4D

Las blancas abren su juego inmediatamente, amenazando ganar un peón mediante 4 P x P P x P 5 D x D + R x D 6 C x P. Las negras tienen ahora varias opciones: pueden jugar

(a) 3 ... C3AD pudiendo continuar el juego: 4 A5CD A2D 5 C3A C3A llegando a la llamada Defensa Steinitz de la apertura Española.

(b) 3 ... C2D (para mantener el PR central) 4 A4AD P3AD (variante Hanham) 5 0-0 A2R 6 C3A C3A, y aunque la posición negra está ligeramente atada es muy sólida.

(c) El contraataque 3 ... C3AR 4 P x P C x P 5 CD2D C x C 6 A x C y las blancas quedan un poco mejor.

Pero en lugar de ello juegan

3 ...

PxP

Esta jugada es ligeramente inferior a las de las alternativas anteriores porque es una forma de *abandonar el centro*, es decir, conformándose con un peón en la tercera fila cuando el contrario tiene uno en la cuarta.

El juego podría ahora continuar

(a) 4 CxP C3AR 5 C3A A2D 6 A4AD y las blancas tienen mayor libertad, lo que en general es válido para todas las variantes de 2 ... P3D.

(b) 4 Dxp C3AD 5 A5CD (de esta forma las blancas no pierden un tiempo y la dama permanece en su buena posición central) 5 ... A2D 6 AxCAxA 7 C3A C3A 8 A5C A2R 9 0-0-0.

Pero las blancas deciden perder un peón en compensación de un tiempo extra, y juegan

4 A4AD

Las negras no tienen piezas desarrolladas y bien podrían continuar 4 ... C3AR o 4 ... C3AD, pero obsesionados por la idea de conservar la ventaja del peón recién capturado juegan

4 ...

P4AD?

Si las negras pudiesen mantener esta posición podría valer la pena jugar para ello, pero no pueden sostenerla y además, no tienen piezas desarrolladas, por lo que la superioridad blan-

ca tanto en desarrollo como en dominio de casillas es considerable. Pero por otra parte, las negras han conservado su peón extra.

5 P3A

Para debilitar los peones negros, las blancas atacan su formación amenazando 6 PxP y 7 CxP. Si las negras juegan algo como 5 ... C3AD, entonces 6 PxP y cualquier camino que tomen las negras terminarán con una mala formación de peones y con el mismo número de éstos, y por tanto juegan lo que dadas las circunstancias es quizá lo menos malo.

5 ... P x P

Las blancas pueden ahora lograr un buen juego mediante 6 CxP y las negras quedarían con el PD retrasado y un hueco en su 4D a cambio de un peón extra. Los maestros con preferencia por el ajedrez posicional podrían muy bien seguir esta línea. Pero las blancas optan por dejar para más tarde la lucha entre el tiempo y el material (véase apartado 9 de la introducción).

6 0-0 P x P?

Las negras hubieran hecho mejor no aceptando el peón adicional y haber comenzado su desarrollo con 6 ... C3AD.

7 AxP C3AR?

Puesto que las blancas podrían aprovecharse de la posición después de esta jugada, tal vez, fuera mejor para las negras jugar primero 7 ... C3AD que constituiría una excelente preparación para eventualmente defender el punto débil 2AR ya que un posterior C5C se podría responder con ... C4R protegiendo el cuadro 2AR negro y atacando al mismo tiempo el AR blanco.

Las blancas ya han enrocado, tienen desarrolladas tres piezas menores contra una de las negras y tienen situado un peón en 4R frente a la deficiente formación de peones negros P4AD-P3D. Con esta ventaja abrumadora en cuanto a desarrollo y a dominio del espacio, las blancas pueden esperar conseguir algo más que una igualdad: es decir, que deben tratar de

aumentar su ventaja. Si fallan en sacar el mejor partido posible de su momentáneo avance en tiempo, hay una posibilidad de que las negras puedan igualarle en desarrollo, reteniendo simultáneamente la ventaja de dos peones. Por todo ello las blancas juegan

8 C5C

Las blancas amenazan la captura del PAR negro. Este ataque combinado de AR y CR contra el peón AR negro se da frecuentemente en partidas de amateurs: también la emplean a veces los maestros en la defensa de dos caballos. En esta posición no es fácil la defensa. Cualquier réplica obliga a las negras a ceder uno de sus peones.

8 ...

A3R



Si 8 ... P4D 9 P x P abre peligrosamente la columna de rey: por ejemplo, 9 ... P3TR? 10 T1R+ A2R 11 P6D, etc. (o 11 C x P).

9 AxA

Las blancas cambian su alfil en lugar de su caballo porque en esta situación el caballo vale más que el alfil, ya que puede hacer amenazas y jaques molestos.

9 ...
10 P5R

PxA

Con la intención de responder a 10 ... P x P mediante 11 D x D+ seguido de 12 C7A+ ganando la torre.

Es importante ver cómo y por qué explota ahora el maestro su ventaja. Pudo haber jugado 10 C x P D2D 11 C5CR, pero lo jugado abre el juego, lo que hace más palpable la ventaja en desarrollo de las blancas.

10 ... CR2D

10 ... C4D perdería una pieza después de 11 C x PR.

11 C x PR

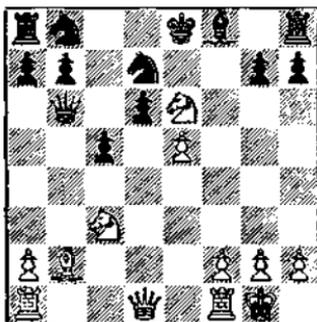
El caballo blanco ocupa ahora una posición verdaderamente dominante en territorio negro.

11 ... D3C

Las negras deciden contraatacar. De hecho, no tienen mucha opción. Sería natural ahuyentar el caballo blanco mediante 11 ... D2R, pero entonces 12 C7A+ ganaría la torre.

Las blancas tienen ahora una posición predominante, y sin embargo un amateur puede no saber qué hacer con ella. ¿Cómo proseguir el ataque, protegiendo al mismo tiempo el alfil blanco amenazado? Parte de la clave reside en el hecho de que si las negras capturan al alfil blanco, éstas pueden ganar la TD negra.

12 C3A



Continúa la lucha del tiempo contra el material. Si ahora 12 ... DXA 13 C7A+ R1D 14 CD5D CxP 15 CxT C3T 16 TIC seguido de 17 TxP liberando el caballo de forma que las blancas mantienen su ventaja material, teniendo además posibilidades de ataque.

12 ... **C3T**

Las negras deciden primero protegerse de la jugada blanca C7A+ aunque esto sitúa su propio caballo en un cuadro más bien inefectivo. Tiene poca influencia en el centro.

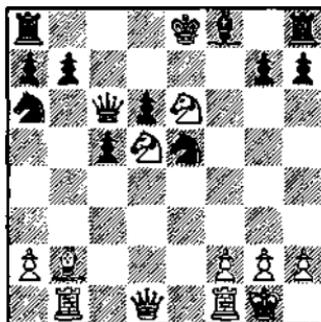
13 **TIC** **CxP**

Las negras están una vez más interesadas en ganar material, pero esta vez correctamente, pues mientras gana material elimina el PR blanco que es un arma peligrosa.

14 **C5D**

Las blancas llevan su caballo a este cuadro central eficaz, desde donde ataca la dama negra.

14 ... **D3A**



Aquí surge de nuevo la pregunta: dada su fuerte posición ¿cómo pueden continuar las blancas para sacar el máximo provecho posible?

15 **AxC**

Las blancas van al cambio para eliminar una pieza negra bien situada y para aprovechar mejor sus líneas para colocar más piezas en posiciones dominantes.

15	...	PxA
16	D5T+	P3C
17	DxPR	

Amenazando 18 DxT.

Con todas las columnas centrales abiertas y con tres piezas blancas dirigidas como pistolas contra el rey negro, las negras están desahuciadas.

17	...	T1CR
-----------	-----	-------------

En esta posición, las blancas tienen tal fuerza que pueden ganar la partida por diversos caminos. Por ejemplo, 18 C4D+ gana la dama y fuerza a las negras a abandonar. Pero esta partida fue jugada en un exhibición de simultáneas, y el maestro, sabedor de la tendencia de algunos amateurs de seguir jugando aún con desigualdades manifiestas, decide dar mate, y por tanto juega.

18	C6A+	R2A
-----------	-------------	------------

O 18 ... R2R 19 TD1D (amenazando 20 C5C+, etc.) y (a) 19 ... Dx C 20 T7D mate, o (b) 19 ... A3T 20 C5C+ R1A 21 C(6)xP mate.

19	C5C	+	R2C
20	C5T+		

El mate está a la vista. También es posible 20 C4C+ D3A 21 Dx D mate.

20	...	R3T
21	C7A mate	

Partida 12

- La apertura española.
- Motivos para cambiar.
- Reduciendo el ataque por neutralización.
- Presión central mediante un peón.
- Cortando la comunicación entre los lados.
- Explotando el lado débil.
- Ataque al rey con todos los recursos.

Las variantes corrientes de las aperturas no son las únicas correctas, pues interviene un factor de moda. Si una apertura se emplea con frecuencia en torneos, se convierte en objeto de análisis teóricos y en consecuencia muchos jugadores hacen uso de ella. Esto no quiere decir que las formas raramente empleadas sean necesariamente inferiores. Los campeones mundiales tales como Steinitz, Lasker y Alekhine de vez en cuando han salido con aperturas verdaderamente sólidas que nadie conocía por ser empleadas muy raramente.

En esta partida las negras, en manos de un jugador de café, escogen una defensa raramente empleada de la apertura Española. Teóricamente no es la línea más eficaz de esa apertura y ciertamente no se llegará con ella a un juego irresistible, pero es un camino sólido y el maestro no podrá desbordarlo con unas pocas jugadas. Por el contrario, al principio del juego medio no parece haber nada mal con la posición del amateur.

Pero es precisamente aquí donde el maestro demuestra su habilidad, primero creando y luego explotando una debilidad.

Hace una jugada sutil que parece rara a unos ojos desentrenados, pero que conduce a la división del sistema de defensa negro en dos partes con la comunicación entre ambas interrumpida y difícil de establecer. La cuestión estriba en que si la comunicación entre los flancos de dama y de rey es tal que el contrario no puede llevar fácil y rápidamente sus piezas de uno a otro lado, puede ocurrir y ocurre, que en un momento u otro tenga minoría de fuerza en una parte importante del tablero.

Esto es lo que sucede en esta partida. Las negras, por falta de comunicación no pueden defender su ala de dama. Habiendo creado esta situación de debilidad, el maestro procede a explotarla diestramente.

APERTURA ESPAÑOLA

<i>Maestro</i>	<i>Amateur</i>
1 P4R	P4R
2 C3AR	C3AD
3 A5C	

La apertura Española que proporciona a las blancas más posibilidades que muchas otras.

Con 3 A5C las blancas ejercen presión indirecta sobre la posición negra, pues mediante AxC amenazan ganar a la larga el PR negro. Esto no se puede hacer inmediatamente puesto que 4 AxC PDxA5 CxP? se contestaría con 5 ... D5D o bien 5 ... D4C, llevando cualquiera de las dos a recuperar el peón, y da a las negras cuando menos una posición tranquila. Pero las negras no pueden descuidar la posibilidad de la jugada blanca AxC en circunstancias más favorables, como veremos seguidamente en dos ejemplos en los que primero protegen su PR de forma que las negras no puedan recuperar el suyo con la dama después de la jugada blanca C x PR.

(a) 3 ... C3A 4 P3D amenazando 5 AxC PDxP 6 **CxP** y las negras no pueden recuperar su peón con 6 ... **D5D**.

(b) 3 ... P3TD 4 A4T C3A 5 0-0 A2R 6 T1R y nuevamente las blancas amenazan jugar AxC con ventaja, como por ejemplo, 6 ... 0-0 7 AxC PDxA 8 CxP y las blancas ganan un peón.

3 ...**CR2R**

La idea que preside esta jugada es la de reforzar el CD de tal forma que en caso de AxC las negras puedan replicar ... CxA protegiendo su PR.

La jugada teóricamente más eficaz es aquí 3 ... P3TD. Puesto que el jugador de café en este torneo de simultáneas no hizo esta jugada, no nos ocuparemos más en este momento de la teoría de la apertura.

4 0-0

Las blancas enrocan ahora con el fin de ganar completa libertad para toda clase de acciones en el centro.

4 ...**P3D**

Una jugada defensiva eficaz, que tiene nuevamente el inconveniente de restar movilidad (Partida 11). Esta jugada es más o menos consecuencia del juego negro anterior.

5 P4D

Las blancas tratan nuevamente de abrir el juego amenazando con ganar un peón mediante 6 PxP. Asimismo, 6 P5D podría ser molesto para las negras.

5 ...**A2D**

Las negras tienen ahora un juego defensivo apretado pero sólido.

6 C3A

Una simple jugada de desarrollo.

6 ...**P3A**

Esta jugada parece de amateur, pero en múltiples variantes de la apertura Española es la forma correcta de reforzar el centro.

Es una jugada que la puede hacer igualmente un amateur que un campeón mundial. En una partida Lasker-Steinitz ju-



gada en Moscú en 1896, las blancas jugaron 6 A5C (en lugar de 6 C3A) y las negras consiguieron un juego realmente bueno contestando 6 ... P3A, ganando un tiempo.

Las blancas, que ahora dominan mejor el centro y por tanto gozan de una ligera ventaja, intentan aprovechar la situación mediante

7 P x P

Las blancas cambian ahora a fin de tener más libertad de acción mientras exista la tensión 4D frente 5R (véase Partida 9, 3.^a jugada negra) las blancas deben considerar, después de su P x P, las posibilidades ... PD x P, ... PA x P y ... C x P. Este cambio les libera en adelante de la necesidad de tener esto en cuenta.

Si las negras pueden conseguir ... C3C, ... A2R y ... 0-0, su posición sería excelente, si bien constreñida. Alekhine tiene una clara preferencia hacia tales posiciones.

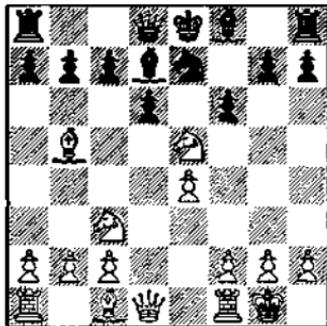
Obsérvese que 7 A4AD para evitar el enroque negro, que es buena estratégicamente, es pobre tácticamente, pues las negras pueden responder 7 ... C4T.

7 ... C x P

Las alternativas 7 ... PD x P y 7 ... PR x P son igualmente buenas.

8 C x C

Esta vez las blancas cambian para despejar la diagonal 1D-5TR para su dama.



8 AxA+ no sería bueno puesto que el AR blanco está mejor situado que el AD negro. La situación da al jugador de las negras la oportunidad de cambiar alfiles, es cierto, pero el cambio se haría en condiciones menos favorables para el mismo. Véase (b) después de la 8.^a jugada negra.

8 ... PAxC

Esto abre sospechosamente el flanco de rey.

(a) 8 ... PDxC 9 A4A y las negras tienen mayores problemas. La formación P2AD-P3D-P4R es más natural que P3AR-P4R.

(b) 8 ... AxA podría ser contestada por 9 C7A! (de todas formas tiene que perder el caballo); 9 ... RxC 10 CxA y las blancas consiguen desplazar el rey negro, o bien 9 ... D2D? 10 CxP+ PxC 11 D5T+ seguido de 12 DxA y las blancas han ganado un peón.

9 A4AD

Las blancas sitúan su alfil en la importante diagonal que ha sido abierta. Dada la posición restrictiva de las negras y las líneas abiertas de las blancas, algo tiene la posición de éstas.

9 ... DÍA

Las negras planean neutralizar el dominio blanco en la peligrosa diagonal mediante ... A3R: una excelente idea.

10 **D3A**

Desarrollando la dama y amenazando 11 D7A+.

Es digno de consideración: 10 D5T+ P3C 11 D3A A3R 12 D6A, pero entonces 12 ... AxA 13 DxT AxT igualando.

10 ... **A3R**

Ciertamente es la única forma de parar el ataque blanco.

11 **AxA**

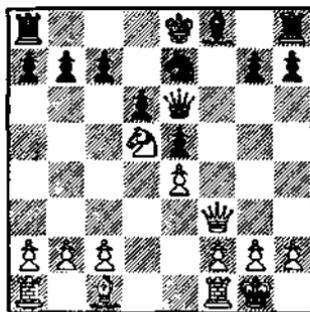
Las alternativas 11 A2R o 11 A3C perderían un tiempo para las blancas y dejarían al alfil negro en un lugar que no es inferior al del alfil blanco.

11 ... **DxA**

Ahora cabe preguntarse: «Puesto que las negras han logrado cortar el ataque blanco por medio de la neutralización. ¿Qué tienen las blancas? ¿Dónde está su ventaja?».

En realidad, las blancas tienen poco más que la igualdad: concretamente, una ventaja en desarrollo y un alfil con ligeramente mayor movilidad. El hecho de que la inferioridad negra sea tan reducida es debida a las siguientes condiciones: (a) las negras se han forjado una posición defensiva sólida; (b) han podido neutralizar el ataque blanco y (c) en realidad las negras no tienen flojedad de peones.

En estas condiciones ni aun un maestro puede sacar ventaja sobre un jugador de café. Hasta cierto punto, debe esperar una jugada débil o un error.

12 **C5D**

¿Por qué juegan las blancas el caballo que ya está desarrollado, siendo así que su AD y su TD no lo están? Desean forzar el siguiente cambio, después de lo cual el PD blanco presionará sobre la posición negra dividiendo su campo en dos partes, entre las que será difícil la comunicación. Además, el cuadro blanco 4R quedará libre para una pieza.

12 ...

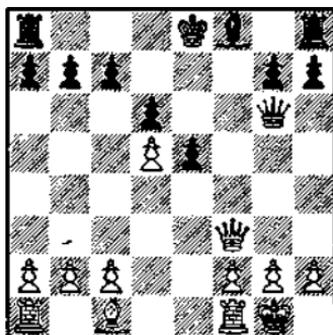
CxC

Prácticamente forzado. Después de 12 ... 0-0-0 13 A5C T1R 14 D3CD (amenazando 15 C6C+ ganando la dama) 14 ... CxC 15 PxC y con ello ... CxC es forzado de cualquier forma.

13 **PxC**

En este momento la posición es ligeramente favorable a las blancas, pues las negras tienen un flanco de rey abierto y el de dama vulnerable, lo que constituye una debilidad potencial. Como ya hemos dicho, la comunicación entre las alas de rey y de dama está dificultada por este peón. Sin embargo, no debe jugar un papel demasiado grande porque quedan en el tablero demasiadas pocas piezas.

13 ...

D3C?

¡ Error decisivo!

Las negras deberían haber jugado 13 ... D2D y el juego hubiera podido seguir 14 **D4R** A2R (mejor que 14 ... 0-0-0 15 A3R y las blancas podrían intentar el inicio de un ataque contra el rey negro, motivado por la presión del PD blanco, para

lo cual no faltan ocasiones) 15 A2D 0-0 16 **TDIR** D4A, y las blancas sólo están un poco mejor: (tiene un buen alfil y ocupan su cuadro 4R) 17 DxD TxD 18 T4R TD1AR 19 P3AR. La torre blanca puede ir a cualquiera de los lados del tablero, lo que tampoco significa mucho, dado el poco material que queda.

14 **D3CD**

Protegiendo su PAD y atacando el PCD negro. Esto obliga a las negras a realizar algunas jugadas desventajasas.

14 ... P3C

Como consecuencia de esta jugada la posición de los peones negros es desventajosa, por abrir diagonales para las blancas.

Estudiaremos las alternativas:

(a) 14 ... 0-0-0 15 A3R R1C 16 D4T P3TD 17 P4CD con un fuerte ataque, o 16 ... P3C 17 D6T seguida de 18 P4TD (17 ... DxP empeora las cosas).

(b) 14 ... T1CD 15 D4T + y 16 DxP.

Ahora que las negras se han debilitado, las blancas tienen el derecho de jugar para aumentar su ventaja. Empiezan destrozando la posición del rey negro y las posibilidades de enroque.

15 **D5C+** **R2A**

Las negras piensan en 16 D7D+ A2R 17 DxpA TRIAD con pleno desarrollo.

Si 15 ... R2R que es una jugada mala porque bloquea el alfil, 16 D6A, etc.

16 **P4AR**

Las blancas hacen en primer lugar esta jugada abriendo líneas para el ataque, a fin de preparar D7D+.

16 **PxP**

19 ...**DxP?**

¡No vayas a la caza de un peón mientras arde tu casa!
 Mejor hubiera sido 19 ... R2T después de lo cual las blancas
 continuarían el ataque mediante 20 TDIAR.

20 A3A

Está aumentando la presión.

20 ...**D3C****21 TDIAR**

Las blancas ahora amenazan 22 T4CR y la dama deberá
 abandonar la protección de su 2CR. Por otra parte, 21 T4CR
 puede ser neutralizada mediante 21 ... D2A.

21 ...**R2T**

Las negras descuidan la amenaza, pero de todas formas
 no hay nada mejor.

22 T4CR**D1R**

Esperando neutralizar mediante un cambio de damas. Pe-
 ro la presión blanca es demasiado aplastante.

23 DxP+

23 TxP+ sería también suficiente.

23 ...**AxD****24 TxA mate**

Partida 13

- Naturaleza del juego por los flancos (fianchetto).
- Importancia de que las negras tengan influencia en el centro cuando se juega el fianchetto.
- El ataque por el flanco (P-4TR-5TR) contra el fianchetto.
- Destrucción de una posición debilitada de peón mediante sacrificio.

El desarrollo de los PC de ambos lados a su tercer cuadro es el comienzo de una maniobra de desarrollo por los flancos denominada «fianchetto». Normalmente la casilla 2C la ocupa el alfil que ejerce gran presión a lo largo de toda la diagonal, particularmente en los cuadros centrales que forman parte de dicha diagonal.

En los alrededores de 1940 los maestros de ajedrez consideraron esto insuficiente para conseguir una igualdad, salvo que el jugador negro tome previamente precauciones para evitar que las blancas obtengan plena superioridad en el centro.

El procedimiento de jugar un fianchetto, entonces ensayado fue por ejemplo: 1 P4D C3AR (impidiendo 2 P4R) 2 P4AD y seguidamente 2 ... P3CR o por el otro lado, 1 P4D C3AR 2 C3AR P3CD.

El jugador negro temía 1 P4D C3AR 2 P4AD P3CD?, por motivo de 3 C3AD A2C 4 P3A seguido de 5 P4R.

Por otra parte, las negras no temían 1 P4D C3AR 2 P4AD P3CR 3 C3AD A2C 4 P4R porque estaban convencidas de que podrían obtener compensaciones en el centro mediante 4 ... P3D y luego con ... P4AD o ... P4R.

La posibilidad para decidir cuándo el centro del contrario debe considerarse inexpugnable y cuándo no es tan sólido que no pueda ser destruido o neutralizado es, para los maestros, una cuestión de experiencia en partidas. El maestro deduce, de sus propias partidas y de las de otros maestros, que a veces se puede permitir al contrario un centro fuerte, pero en otros casos no. Últimamente, algunos jugadores relativamente desconocidos han jugado de esta forma sin tomar primero la precaución de evitar que las blancas tomen posesión completa del centro, y sorprendentemente el enemigo blanco no pudo rehusar su juego de forma convincente.

Actualmente, la situación no está clara. Parece que las negras pueden jugar el «fianchetto» inmediatamente, pero han'de estar seguras de que en el momento y forma oportunos tendrán contrajuego en el centro.

En las dos partidas siguientes, el amateur, con las negras, juega inmediatamente el «fianchetto», pero en la Partida 13 lo hace al azar, sin intentar ejercer ninguna influencia en el centro, mientras que en la 14 sí lo intenta.

Un principio enunciado por Steinitz dice que una vez el centro ha quedado estabilizado y seguro, un jugador puede iniciar con seguridad y provecho un ataque de flanco. El «fianchetto», con su salida P3C es particularmente vulnerable ante un ataque por parte de su oponente P-4T-5T. Este ataque es más enérgico cuando el bando atacante está más avanzado en desarrollo, pues entonces el jugador puede lanzar cuanto tiene contra los puntos debilitados por su ataque de flanco.

FIANCHETTO DOBLE

Maestro

Amateur

1 P4D

P3CD

2 P4R

Cuando las negras juegan inmediatamente un «fianchetto», es normal que las blancas tomen posesión completa del cen-

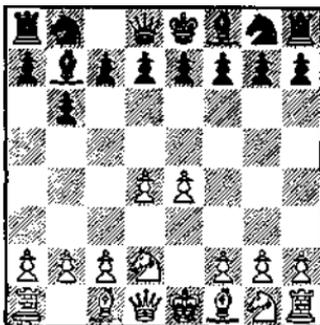
tro ocupándolo con dos peones centrales, el de rey y el de dama.

2 ...

A2C

Las blancas están ahora obligadas a proteger su PR amenazado, de forma que juegan

3 C2D



Compárese esta forma de proteger el P4R con la dada por 3 C3AD. Con lo jugado (a) el PAD conserva la libertad de movimiento; (b) el CD no puede ser clavado por ... A5CD; (c) estando en 2D el CD puede esperar intervenir, en su momento, en un ataque por el flanco de rey; con el caballo en 3AD se tienen menos oportunidades; (d) pero estando en 2D el CD bloquea temporalmente la dama y el AD; (e) el PD blanco ha quedado de momento no defendido; y (f) el CD blanco no ejerce presión sobre el cuadro central 5D.

El desarrollo del CD a 2D se encuentra en diversas aperturas tales como en el sistema Colle de la apertura de PD, y en la variante Tarrasch de la Defensa Francesa.

Las blancas podrían haber defendido también su PR mediante 3 A3D pero según un precepto de Lasker es preferible sacar los caballos antes que los alfiles, estando justificado esto por el hecho de que el mejor cuadro para el alfil depende mucho de cuál sea la formación enemiga en el centro, por lo que hay que esperar con el alfil que el contrario «enseñe sus cartas» es decir, su formación en el centro.

3

P3C(?)

Un «fianchetto» al azar, sin razón especial. Las negras lo juegan sin ningún plan preconcebido; simplemente dice: «Bien, jugaremos también por el otro lado».

Los amateurs, especialmente los que no han estudiado partidas de maestros, utilizan frecuentemente este «fianchetto» doble, en la creencia de que los alfiles ejercen una tremenda presión sobre sus diagonales. Sí la hacen, pero hay que tener en cuenta que el alfil queda obstaculizado por los peones blancos en el centro y que sólo podrá ejercer plenamente su función si los peones negros son capaces de abrir huecos en el centro blanco o de neutralizarlo. Por ejemplo, si en un momento dado las negras juegan ... P4AD seguido de ... PAXPD, este cambio mejora considerablemente el alcance del AR.

Por tanto, la jugada 3 ... P3C debe ser considerada como un ligero error, ya que deja demasiada libertad a las blancas en el centro. En lugar de esto, las negras hubieran podido jugar 3 ... P4AD simplemente para ejercer un poco de presión en el centro. Si después de esto, 4 P5D P3R, etc.

4	CR3A	A2C
5	P3A	

Esta jugada no es necesaria en este momento, pero es perfectamente buena. Tiene los siguientes objetivos: (a) refuerza el P4D; (b) forma un baluarte de protección en la diagonal del AR negro después de eliminado el PD blanco; (c) abre una diagonal para la dama blanca permitiéndole pasar a 2AD o 3CD; (d) da al AR, que se desarrollará a 4AD, la posibilidad de que si su actividad en ese cuadro se ve obstaculizada de una u otra forma puede pasar a 2AD a través de 3CD o 3D, evitando por un lado quedar cogido (como puede suceder en muchas variantes de la apertura española) y protegiendo por otro lado al PR blanco de su 2AD.

Las blancas podrían haber jugado, igualmente bien, primero 5 A4A y después P3A.

Las blancas tienen ahora un centro fuerte: las negras sólo tienen sus dos alfiles desarrollados en los flancos, y ven que 5 ... C3AR podría ser contestado con P5R. Parece necesario tener alguna influencia en el centro, por lo que juegan

Este tipo de jugada, cuyo objeto es el de evitar que el contrario avance sus peones en el centro sin peones preparando al mismo tiempo un contraavance ... P4AD o ... **P4R** es una forma corriente de afrontar esta suerte de situación, no sólo en aperturas en las que las negras juegan el «fianchetto» inmediatamente, sino también en ciertas otras aperturas en las que las negras permiten deliberadamente que las blancas formen un centro de peones de tal forma que puedan luego destruirlo. Esto se encuentra, entre otras, en la Defensa Alekhine.

En esta partida en particular, la jugada 5 ... P3D desemboca en la formación de peones negros, 2TD-3CD-2AD-3D que crea huecos en su posición. Esta formación es en general mala, aun cuando de momento las blancas no pueden beneficiarse de ello, pero después del cambio de los alfiles blancos en ambos lados, los huecos creados pueden constituir un inconveniente serio.

6 A4A

Esta es la casilla en la que desarrollar el alfil, en primer lugar porque presiona apuntando al relativamente débil peón negro en su 2AR, y en segundo lugar porque el AR blanco restaría pasivo en 2R y relativamente inactivo en 3D debido a la formación de peones negros en el flanco de rey.

Además, en caso de que las negras decidan jugar ... P4R las blancas conservan una diagonal para su alfil.

6 ...

P3R

Las negras neutralizan la actividad blanca en la diagonal, de la forma más sencilla, si bien creando nuevos huecos en su formación de peones del lado de rey 2TR-3CR-2AR-3R.

Obsérvense las complicaciones después de 6 ... C2D 7 AxP+ RxA 8 C5C+ RIR 9 C6R DÍA 10 CxA+ R2A. La prudencia de permitir esta combinación es dudosa: 11 C5T PxC 12 DxP+. Queda evidente la vulnerabilidad de la posición del rey negro como consecuencia del «fianchetto». Obsérvese también que a 6 ... CR3A puede oponerse 7 P5R.

Si 6 ... P4R, las blancas continúan su ataque con 7 P4TR como realmente se jugó, y el hecho de que la diagonal 4AD-7AR quede abierta para el alfil blanco representa ciertamente un refuerzo del ataque blanco.

Una ojeada al tablero muestra que ahora las blancas dominan completamente el centro, situación que no pueden alterar las negras con unas pocas jugadas más. Por tanto, las blancas están ahora en condiciones de emprender un ataque por el flanco. Los ataques por los flancos forman una parte importante de la estrategia del ajedrez, pero deben emprenderse sólo cuando el centro esté estabilizado.

7 P4TR



Uno de los más populares ataques contra el flanco, basado en la vulnerabilidad de la posición de los peones negros en el lado de rey. Este tipo de ataque es ciertamente más fuerte si las negras ya han enrocado, pero aún en este caso resulta efectivo, tanto más cuanto las negras no responden con ... P4TR.

Jugando 7 P4TR las blancas desean que las negras decidan si permiten o no permiten P5TR. El desarrollo de las fuerzas blancas dependerá de esta decisión y será bien distinto en uno que en otro caso.

Si las negras afrontan el ataque con 7 ... P4TR, esto representa una futura debilitación del flanco de rey negro, tanto de su P3CR como del cuadro 4CR tal como veremos seguidamente. Aún así, 7 ... P4TR sería lo menos malo para las negras.

Otro planteamiento más simple habría sido en este momento 7 O-O 8 T1R 9 C1A, etc.

7 ...

P4D

Para hacer retroceder al alfil blanco. Ahora, o en el si-

guiente movimiento sería mejor 7 ... P4TR ya que evita la jugada blanca P5T.

8 A3D

Obsérvese que en general 8 A3D es mejor que S PxP, ya que si las blancas capturan, el centro queda igualado, mientras que si capturan las negras, las blancas mantienen su superioridad en el centro por 8 ... PxP 9 CxP. Hemos visto ya que conviene mantener la tensión en el centro tanto como sea posible si se tiene ahí mayor influencia de espacio.

8 ...

C3AR

Las negras hacen esta jugada, que permitirá 9 P5R, porque su caballo podrá ir a 5R. La mejor jugada sería aún 8 ... P4TR.

8 ... PxP 9 CxP daría a las blancas la posibilidad de continuar con 10 A5CR sacando ventaja de los huecos en la posición negra.

9 P5R

C5R

10 D2A



La presión adicional de una tercera pieza fuerza a las negras a ir a una simplificación que supone la liquidación del cuadro 4R blanco.

Si 10 ... P4AR 11 PxP a. p. CxP, seguido de 12 P5T o C5R o incluso AxP+.

11 AxC

Llegados a este punto ya es demasiado tarde para las negras intentar evitar la amenaza blanca 12 P5T mediante 11 ... P4TR, pues entonces 12 AxP PxA 13 DxP+ RÍA 14 C5C D2R (14 ... D1R 15 CxP+) 15 CxP+ RIC 16 T3T D2A 17 DxD+ RxD 18 CxP y las blancas tienen por su pieza cuatro peones, más la calidad que vendrá. Con esta variante puede verse lo que representa la debilidad en 3CR.

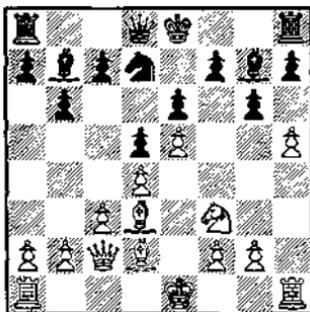
Por tanto, juega

11

C2D

Y ahora viene la jugada crucial de la estrategia blanca, largamente esperada.

12 P5T!



Las negras están ahora en una situación delicada por:

- (a) 12 ... C1A 13 P6T ganando el alfil.
- (b) 12 ... D2R 13 P6T A1AR 14 A5CR P3A 15 PxP CxP 16 AxP+ PxA 17 DxP+, etc., recuperando la pieza con un par de peones.
- (c) 12 ... 0-0 y las negras enrocan en una lluvia de peones: 13 PxP PTxP 14 AxP PxA 15 DxP y el ataque blanco es decisivo: (1) 15 ... D2R 16 C5C o (2) 15 ... D1R 16 D7T+.

Ahora aparece clara la importancia del ataque blanco al flanco mediante P-4TR-5TR. Se amenaza 13 P x P después de lo cual el PCR negro queda defendido solamente una vez, quedando luego abierto a un ataque con sacrificio mediante AxP.

Si el peón negro estuviera en 2TR, el PCR quedaría protegido por sus PA y PT y no se llevaría a cabo el ataque AxP. No se puede sacrificar una pieza ante un peón doblemente defendido.

12 ... P4AD

Puesto que las negras no disponen de jugadas defensivas deben buscar el contraataque.

13 A5CR

Aportando más fuerza, de tal manera que las negras deban mover su dama sacándola del peligro, antes de que pueda proseguir su contraataque. Las blancas también podrían haber jugado inmediatamente 13 P x PC. Lo jugado es simplemente una transposición de jugadas.

13 ... D2A

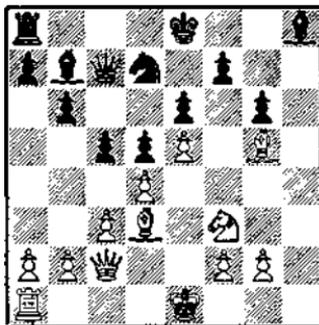
13 ... P3A cuesta uno o más peones: (a) 14 PR x P AxP 15 AxA y 16 P x PC; o también (b) 14 AxPC+ P x A 15 D x P+ RÍA 16 P6T AxP (forzado) 17 AxA+ TxA (forzado, pues 17 ... R2R 18 D7C+) 18 D x T+ y mate en pocas jugadas.

14 P x PC PTXP

Después de 14 ... PAR x P seguiría una pequeña combinación típica: 15 TxP TxT 16 AxP+ recuperando la torre con dos peones extra.

15 TxT+ AxT

Detengámonos a examinar esta posición. Podemos observar que aunque el material es el mismo: (a) todas las piezas negras son ineficaces; (b) la formación de peones negros en el ala de rey es débil, por cuanto el PCR está defendido por sólo un peón; (c) el AD blanco domina los cuadros ne-



gros de una diagonal importante con lo que impide la fuga del rey negro; (d) la dama y el AR blancos están sobre la misma diagonal dispuestos para la acción; (e) a consecuencia del fianchetto del AD negro, su PR se podría debilitar (como veremos luego).

¿Cómo han podido las blancas acumular tanta potencia y paralizar a las negras tan eficazmente? En primer lugar, el fianchetto negro en el lado de dama ha hecho perder a éstas dos jugadas, y en segundo lugar ha permitido que las blancas debilitasen el flanco negro de rey mediante P-4TR-5TR.

La acumulación de poder blanco es considerable, pero esta ventaja podría desaparecer si se permitiera que las negras le igualasen en desarrollo a través de una serie de cambios para llegar a un final. Teniendo en cuenta todos estos elementos, en el conjunto deberá figurar un sacrificio.

16 AXP!

Las negras no pueden aceptar el sacrificio, pues 16 ... PxA 17 DxP+ RÍA 18 A6T+ R2R 19 D7T+ ganando el alfil. Por tanto, juegan

16 ...

PXP

Mejor hubiera sido 16 ... C1A continuando las blancas 17 A5T PxP 18 D4T+ A3A 19 DxPD y (1) las blancas tienen un peón a salvo más, (2) las negras no podrán enrocar, (3) *pero* no hay ataque a mate.

17 AxP+

¿Captura? ¡Debe hacerlo!

17 ...

RXA



La fortaleza de la posición blanca radica en el hecho de que sus tres piezas —dama, caballo y alfil— tienen gran movilidad, y que su P5R en punta de lanza, ejerce una poderosa influencia restrictiva en lo que pueden hacer las negras, por lo que el rey negro está al descampado, sin que ninguna de sus piezas pueda hacer nada por él. Esta situación es el resultado de la acumulación de fuerza por parte de las blancas.

El P5R, en punta de lanza, es muy poderoso en estas circunstancias, ya que impide la huida del rey negro. Este PR no podría vivir mucho tiempo en condiciones normales —está atacado tres veces y defendido sólo una vez—, pero aquí las circunstancias no son normales.

18 D7T+

A2C

19 A6T

T1CR

La única jugada.

Las blancas tienen una pieza menos, pero todas las que le quedan están en acción salvo la torre, mientras que las piezas negras son pasivas.

20 C5C+

R2R

Forzado, porque si 20 ... RÍA 21 CxP+ ganando la dama ¡Lástima! Ya que el AD se llevó hacia el flanco, el PR negro no queda protegido y deberá ser defendido.

21 **AXA**

Ahora el alfil protege el valioso PR blanco en punta, amenazando el doble jaque mortal 22 A6A+, etc.

Obsérvese que una jugada tal como 21 DxT llevaría a 21 ... DxPR+ 22 R1A AxA, y queda muy dudosa una ganancia de las blancas.

21 ... **TxA**
22 **DxT** +

Las blancas tienen la calidad y, cosa muy importante en el ataque, la iniciativa. El rey negro sin protección no tiene defensa ante el ataque combinado de dama y caballo.

22 ... **R1R**

Forzado, puesto que las blancas amenazan CxP.

23 D7A+ **R1D**
24 CXP+ **R1A**
25 **D8R** +

Las blancas prefieren dar mate que ganar inmediatamente la dama.

25 ... **D1D**
26 **DxD** mate

Partida 14

- Neutralización del centro.
- Forzando al contrario a que realice jugadas ineficaces.
- Avance en desarrollo.
- Planteamiento estratégico por fases.
- Empleo de una concentración de fuerzas.
- Mantenimiento del ataque.
- «Jaque escalonado».

No existe en ajedrez problema más vital que el de sacar partido de una posición de apertura aproximadamente igualada. ¿Cuál será el proceso adecuado? Con frecuencia los amateurs van simplemente jugando a la espera de que el contrario cometa un error que él pueda capitalizar. La idea es sana —es también lo que hacen los maestros—, pero con varias diferencias fundamentales. Ante todo, el maestro es mucho más rápido en la detección de un error, aunque sea pequeño, y además es mucho más hábil en sacar ventaja de ello. Además, a medida que la partida progresa, el maestro va planeando su estrategia para acomodarla a las posiciones continuamente cambiantes.

La mayor parte de las partidas pasan por una serie de fases estratégicas, cada una de las cuales surge como consecuencia de la fase anterior. En cada fase, el jugador puede perseguir un objetivo distinto, y una vez lo consigue pasa a la fase siguiente.

Esta partida constituye un maravilloso ejemplo de cómo

sacar ganancia a través de un planteamiento estratégico en una serie de fases sucesivas de la partida. Las negras juegan un fianchetto en el lado de rey, sin olvidar la necesidad de conseguir alguna influencia en el centro, pero escogen un mal camino. Su error es casi inapreciable, pero debido a él, las blancas ganan en desarrollo, y a través de una serie de etapas sucesivas con diferentes estrategias se van dirigiendo hacia la victoria. Las fases estratégicas son tan definidas que se pueden describir por jugadas.

(a) Jugadas 5-9. Las blancas ganan tiempos y obligan a las negras a debilitar su posición.

(b) Jugadas 10-11. Las blancas organizan su ataque al peón de dama negro.

(c) Jugada 12. Las blancas completan la acumulación de poder contra el PR negro.

(d) Jugadas 13-15. Las blancas emprenden un ataque con sacrificio contra el PR negro.

(e) Jugadas 16-23. Las blancas liquidan la situación de tal forma que sale con cuatro peones más la iniciativa, en compensación de su pieza sacrificada.

(f) Jugadas 24-27. Después de una serie de jaques que impiden a las negras el desarrollo de sus piezas, las blancas sitúan a su dama en posición más favorable.

(g) Jugadas 28-31. Después de una serie de maniobras con el caballo, las blancas ganan el alfil negro.

(h) Jugadas 32-33. Con igualdad de piezas y una aplastante mayoría de peones, las blancas fuerzan el cambio de damas.

FIANCHETTO POR LADO DE REY

Maestro

Amateur

1 P4D

P3CR

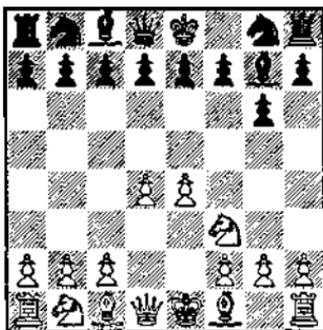
Con esta jugada las negras inician con un fianchetto por el lado del rey.

En general el fianchetto por el lado de rey es más prometededor que por el lado de dama, porque la jugada auxiliar ... P4AD se puede jugar en conjunción con el fianchetto del lado de rey, mientras que la jugada auxiliar que se haría en con-

junción con el fianchetto del lado de dama es mucho menos plausible, ya que constituye una seria debilidad.

2 P4R
3 C3AR

A2C



Esta es sencillamente una jugada de desarrollo, pero domina cuadros centrales importantes.

Las blancas no han jugado 3 C3AD porque desean conservar la posibilidad de jugar P3AD.

No juegan 3 A3R porque las negras podrían responder 3 ... P4AD 4 P3AD D3C, con algunas contraposibilidades, por ejemplo 5 D2D P3D 6 C3A C3AR y las blancas se encuentran con varias dificultades —la protección de su P4R en evitación de ... C5CR con el cambio de su AD que ha entrado en juego demasiado pronto— quedando las blancas algo a la defensiva.

Por contraposibilidades entendemos el dar al contrario la oportunidad de tomar la iniciativa. Cada uno elige la línea que dé al contrario las menos ocasiones posibles de entrar en actividad. Compárese la variante anterior 3 A3R con la partida misma, en la que las negras no consiguen tal oportunidad.

3 ...

P3D

Como ya se indicó después de la 5.^a jugada negra de la Partida 13, es importante para las negras tener cierta influencia en el centro, con objeto de estar preparados para una contraacción en un momento dado.

Obsérvese que en esta partida ... P3D se realiza dos jugadas antes que en la Partida 13, y ello sin formar huecos en la posición negra.

Si en lugar de 3 ... P3D las negras intentaran ahora sacar su caballo, perderían tiempo. Tal jugada demuestra el peligro de no tener peones en el centro. Por ejemplo, 3 ... C3AR 4 P5R o 3 ... C3AD 4 P5D. Llegados a este punto es imposible que las negras puedan mantener sus caballos en el centro.

Si después de 3 ... P3D el juego continuara 4 P4AD C3AR 5 C3A se tendría una defensa india de rey normal. Pero las blancas juegan

4 A4AD

Las blancas prosiguen su desarrollo en forma lógica, sacando piezas y dominando al mismo tiempo el centro, pero sin molestarse demasiado en evitar que las negras vayan construyendo su centro.

De acuerdo con los principios generales del juego de fianchetto de rey, las negras deberían intentar ahora meter un pie en el centro, ya sea mediante ... P4R o bien ... P4AD. Pero desafortunadamente ninguna de estas dos jugadas es satisfactoria en este momento.

(a) 4 ... P4AD tiene sus inconvenientes como veremos en esta partida.

(b) Después de 4 ... P4R? 5 P x P P x P 6 A x P + R2R las blancas han ganado un peón y han quebrantado la posición negra. Si las negras trataran de preparar ... P4R mediante 4 ... C2D, entonces 5 A x P + R x A 6 C5C+ y vence como sigue: (1) 6 ... R1R 7 C6R y gana la dama, (2) 6 ... R1A 7 C6R+ gana la dama, (3) 6 ... R3A 7 D3A mate.

Vistas estas dos variantes es evidente que las negras no pueden ganar dominio sobre el centro ni conseguir contrapositiones con ... P4R.

Pero las negras deben buscar de alguna manera posibilidades en el centro. Lo mejor que pueden hacer es, o bien 4 ... P3AD o bien 4 ... P3R seguido de 5 ... P4D para neutralizar el efecto del AR blanco.

El proceso de neutralización significa normalmente que se alcanza una igualdad en el centro y que se ha remediado la

inferioridad en el dominio del espacio. Es por ello que las blancas intentarán evitar el cambio de peones en la eventualidad de que aparezca algún peón negro en su cuarta fila horizontal.

Vamos a seguir las jugadas del proceso de neutralización, 4 ... P3R 5 0-0 **P4D**.

(a) 6 P X P P X P 7 A3C y en este momento queda neutralizado el centro, pero las blancas han ganado un tiempo y disponen de posibilidades para explotar la columna de rey abierta.

(b) 6 A3D que puede ser aún más eficaz: 6 ... P x P 7 A x P C3AR 8 A3D 0-0 9 A5CR no quedando neutralizado el centro, mientras que las blancas mantienen alguna superioridad de espacio, ya que tienen un peón en su 4.^a fila mientras que las negras lo tienen en su 3.^a.

4 ...

P4AD?

¡Ya está el error! Las negras tratan de neutralizar el centro de otra forma, pero ésta tampoco es satisfactoria. Aquí las blancas juegan mejor que las negras estratégicamente y no tácticamente como en el caso de 4 ... P4R y 4 ... C2D.

5 P x P



¡Una importante decisión estratégica! Las blancas ceden el centro para acelerar el desarrollo de sus piezas.

Después de considerar las principales réplicas negras (5 ...

PxP y 5 ... D4T+) las blancas deciden que sacarán el mejor partido cualquiera que sea la elegida.

Además, las alternativas no son muy prometoras para las blancas. Después de 5 P3A las negras neutralizarán a la larga: 5 ... PxP 6 PxP P3R seguido, por ejemplo, por 7 C3A C2R 8 0-0 **P4D**, y después de (a) 9 A3D PxP, las blancas tienen un PD aislado; (b) 9 PxP PxP y ambos bandos tienen un peón de dama aislado, por lo que las blancas tienen más motivos para ir al cambio con 5 PxP a fin de evitar quedarse con el peón aislado.

5 ... **D4T+**

Si las negras hubieran respondido 5 ... PxP? entonces 6 AxP+ ganando la dama. Esto sería un rechazo táctico de 4 ... P4AD. Sin embargo, las negras planean recuperar su peón haciendo jaque al rey blanco y tomando nuevamente su cuadro 4AD. Esta es la razón del alineamiento táctico de las negras.

6 **P3A**

Como norma general es preferible hacer una jugada que desarrolle alguna pieza, que jugar un peón, pero en este caso específico el peón abre la diagonal para la dama blanca y próximamente veremos lo que eso representa. Los principios generales pueden ignorarse cuando haya razones para ello.

6 ... **DxP(4A)**

Ahora las negras han logrado su objetivo, que era la eliminación de uno de los peones centrales blancos, pero en cambio, las blancas tienen una ventaja aún más importante de valor inmediato: el avance en desarrollo. Veamos cómo lo emplea.

Las negras podrían haber respondido 6 ... PxP, pero después de 7 0-0 obsérvese el desarrollo negro y la falta de cooperación de sus piezas. Su dama está completamente fuera de juego.

7 **D3C**

Primera consecuencia de la decisión estratégica tomada con 5 P x P. Es una jugada con amenaza. Defiende el AR blanco y obliga a las negras a defender su PAR de forma que las blancas pueden ganar un tiempo extra con 8 A3R.

7 ... **P3R**

Es la única respuesta, que tiene el inconveniente de desproteger el PD negro. La verdadera esencia del juego posicional estriba en hacer una jugada que fuerce al contrario a replicar con una jugada que lo debilite. Además vuelven a haber huecos en la posición negra. Compárese con la Partida 13.

8 **A3R**

Segundo paso en la estrategia blanca. Esta jugada no sólo desarrolla el AD blanco a un cuadro desde el que domina dos diagonales importantes, sino que además, al obligar a las negras a mover su dama, ganan un tiempo para las blancas.

8 ... **D2A**
9 **C3T**

Jugada agresiva que prosigue el ataque. Este es el tercer paso en la estrategia blanca.

Normalmente los caballos deben desarrollarse hacia el centro desde donde dominan mayor número de casillas. Sin embargo, aquí está justificado su desarrollo hacia el flanco ya que amenaza 10 C5CD con varias posibilidades de ataque.

Si las negras responden a 9 C3T con 9 ... P3TD, las blancas bloquearían completamente el ala de dama negra mediante 10 A6C por lo que las negras juegan

9 ... **A2D**

Hasta ahora la estrategia blanca ha consistido en ganar tiempo y obligar a las negras a debilitar su posición. Ahora la partida entra en una nueva fase en la que la estrategia consistirá en explotar los puntos débiles recién creados (el PD negro).

Es importante aquí considerar el orden de las jugadas. Por ejemplo, 10 0-0-0 parece muy sólido, más sólido que lo



realmente jugado en la partida, pero después de 10 ... C3AR 11 A4A CxP 12 TR1R C4A resulta difícil hallar una continuación agresiva. Por ello, las blancas juegan

10 A4A

Esta jugada es contraria a la norma de no jugar dos veces la misma pieza durante la apertura, pero aquí este procedimiento queda justificado porque las blancas están siguiendo un plan astutamente pensado: atacar al débil PD negro. La dama negra está ahora sobre la misma diagonal que un alfil contrario, cosa que siempre presagia peligro aun cuando la dama esté separada del alfil enemigo por peones o piezas de cualquier color.

10 ... C2R

Ahora 10 ... C3AR podría inducir a la enérgica réplica 11 P5R PxP 12 ADxP. Además 10 ... P4R no es posible debido a 11 AXP + .

11 0-0-0 C1A

El caballo ha llegado a tiempo de defender su PD atacado pero las piezas negras no se desarrollan.

12 C4D

Otro detalle táctico de la estrategia general. Ahora las blancas amenazan (a) 13 CR5C ganando el PD y (b) 13 CxP, un sacrificio con objeto de atacar al rey negro no enrocado.

Obsérvese que en lugar de jugar inmediatamente 12 C5C, las blancas adelantan primero su CR para poder responder a ... AxC con CxA, es decir, manteniendo la amenaza contra el PD negro. El jugador atacante no debe dar al defensor la oportunidad de cambiar piezas atacantes importantes.

Si ahora las negras juegan:

(a) 12 ... AxC, entonces 13 TxA P4R? 14 AxP+ R1A 15 A6T+ etc., dando a las blancas un peón y el ataque. Aun cuando 13 ... P4R no era necesario inmediatamente, parecía peligroso a las blancas y por tanto debe ser considerado. Sí, ... P4R las negras han cambiado su alfil fuerte por nada.

(b) 12 ... 0-0 13 CR5C AxC 14 CxA ganando por lo menos un peón.

(c) 12 ... P4R 13 AxP+ R1A (13 ... R2R 14 A5C+) 14 C6R+ AxC 15 DxA (amenazando mate) 15 ... DxA 16 DxC-f con ventaja de material para las blancas.

Por todo ello, las negras deciden evitar las amenazas a su PD, pero esto es aún peor que las anteriores alternativas.

12 ...

P3TD



Detengámonos para examinar esta posición. Las blancas tienen seis piezas desarrolladas activamente, y las negras como máximo tres. Las blancas dominan completamente el centro y las negras sólo una diagonal larga. Las blancas han enrocado dando actividad a su TD mientras que las negras no han enrocado aún y sus torres y caballos quedan en su

primera fila. El rey negro todavía está en el centro. Después de tan sólo doce jugadas las piezas blancas están atacando directamente a los peones PD y PR negros e indirectamente al rey y dama negros detrás de ellos.

La estrategia blanca ha derivado en una tremenda concentración de fuerzas. Sus piezas han entrado en el corazón de la posición negra. Con tal concentración de poder, debe existir alguna combinación para las blancas.

El hecho de que las blancas puedan decidir la partida mediante un sacrificio no es una cuestión accidental. Siempre que exista una diferencia de desarrollo entre ambos bandos el que tiene el mayor desarrollo debe buscar una combinación, especialmente cuando el rey enemigo no ha enrocado aún. En tales posiciones es indicado el proceso de intentar sacrificar material a fin de abrir la posición y exponer el rey enemigo al ataque directo de las piezas propias.

Aun contando con tanta mayoría como tienen las blancas en esta posición, es difícil encontrar una victoria forzada. Las blancas deben jugar muy cuidadosa y exactamente. Esto hace tan difícil y al mismo tiempo tan atractivo al juego del ajedrez.

Pero, o bien se hace sacrificio y por necesidad se encuentran las jugadas correctas para ir siguiendo, o bien se desperdicia la ocasión que no se volverá a presentar.

13 AxPR

13 CxPR sería inoportuno, porque después de 13 ... PxC
14 AxPR las negras no necesitan recapturar su 3R.

13 ...	PXA
14 CxP	AxC

¿Qué más se puede hacer?, el caballo blanco estaba amenazando a la dama y al alfil simultáneamente

15 DxA+	R1A
---------	-----

o bien: (a) 15 ... D2R 16DxC+, etc., (b) 15 ... R1D 16 TxP-f!
CxT 17 A5C+, etc., (c) 15 ... C2R 16 C4A! R1A (de otra forma
CxP+ etc.) 17 CxP.

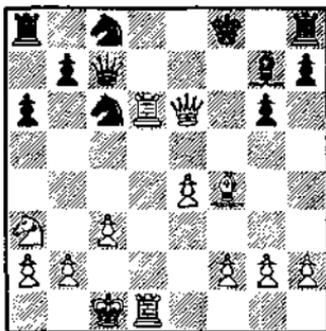
16 TXP

16 AxP+ renunciaría al ataque, si bien conservando aún tres peones por la pieza, y con buenas oportunidades.

16 ... **C3A**

Pues si 16 ... CxT 17 AxC+ ganando la dama.

17 **TR1D**



Obsérvese que las blancas no pueden mover su TD de donde está por ... DxA+. Pero ahora podría jugar 18 A3C con amenazas.

Las blancas deben considerar 17 P3CR (defendiendo al alfil y amenazando 18 T7D), pero a ello se podría responder 17 ... CID! 18 D5D C2R.

17 ... **D2R**

18 **TxC!**

Otras jugadas son menos convincentes —suponen un cambio de damas y conducen a un final en el que las blancas tienen tres peones por una pieza, con lo que se puede vencer, pero sin ser totalmente cierto.

18 ... **PxT**

19 **DxPA**

Las blancas tienen ahora cuatro peones más y la iniciativa como compensación por su torre temporalmente sacrificada. Sin disponer de la iniciativa, aun cuatro peones no serían

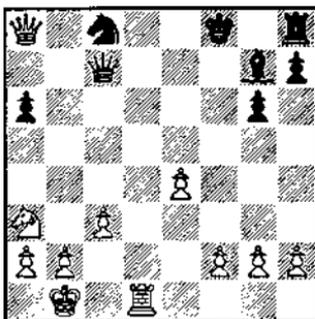
suficientes, pues la práctica ha demostrado que si las negras hubieran logrado cambiar damas hubieran tenido el mejor final.

19 ... **D3A**

¿Qué más? Si 19 ... D2T 20 T8D+ y ganan.

20 **DxT** **DxA +**

21 **R1C** **D2AD**



21 ... R2A no es mejor para las negras: 22 T7D+ C2R (22 ... R3R? 23 D5D+ o 22 ... R3A 23 DxP+ seguido de 24 TxA) 23 D5D+ y ganan.

Las blancas aventajan ahora en cuatro peones y un quinto para tomar, además de la iniciativa, como compensación de su alfil. Veamos cómo se emplean.

22 **DxP** **R2R**

Para permitir a su torre entrar en juego y para evitar 23 D6R seguido de 24 T7D. Las blancas finalmente ponen su caballo en juego y con tiempo.

23 **C5C** **D3C**

Considerando el gran número de peones pasados que tienen las blancas, un cambio no es muy indicado para las negras, pero así y todo es lo mejor, ya que su rey está muy poco seguro mientras la dama blanca esté sobre el tablero.

Si ahora las blancas cambiaran 24 DxD CxD, podrían ganar con 25 P3CD seguido del avance de peones en el flanco de dama (26 P4TD etc.). Pero puesto que la victoria les será más fácil conservando la dama, eluden el cambio. Con su jugada siguiente se acerca la dama a una posición más favorable, con una serie de jaques continuos. Esta técnica es frecuente en los problemas.

24 D3T+

R3R

Después de 24 ... R3A la continuación es difícil, pero 25 P5R+ atrae al rey a campo abierto. Después de 25 ... RxP 26 P4AD!, amenazando por ejemplo 27 D3A+.

25 D3C+

R2R

Después de 25 ... R3A tendríamos el mismo tipo de continuación que en la nota anterior.

26 D4C+

R3R

Si ... 26 R2A 27 T7D+

27 D4A+

R2R

28 C7A

Amenazando ganar la dama mediante 29 C5D+.

28 ...

T1D

29 **TxT**

Para ganar el alfil. O habría podido ganar la calidad con 29 C5D+ TxC 30 TxT.

29 ...

RxT

30 C6R+

R2D

31 CXA

DxP(2A)

El único intento de perturbar la tranquilidad del rey blanco.

32 D4D+

Forzando el cambio de damas. Las blancas podrían haber jugado por ejemplo 32 D6R+, pero en esta situación en que la abundancia de peones blancos es aplastante, y las blancas han recuperado su pieza, el camino más sencillo es cambiar damas y avanzar los peones.

32	...	DxD
33	PxD	R2R

Última esperanza negra de ganar el caballo mediante .. R2A.

34 **P5D**

Para permitir el escape del caballo por 6R.

34 **Abandonan**

Partida 15

- Gambito del centro.
- Acumulación de tiempos y por tanto de potencia.
- Juego contra peones doblados aislados.
- Análisis y explotación de debilidades múltiples.
- Final caballo contra alfil.
- La movilidad del alfil obstruida por peones doblados.

En una posición dada, la valoración de la fuerza relativa de ambos bandos en sus distintos aspectos puede ser sólo aproximada. Incluso puede serlo el comparar la fuerza del material contando las piezas. Pero contar los tiempos, como se hace para medir el desarrollo, es una forma de medición muy tosca que puede variar entre muy valiosa e inútil.

En muchas de las partidas anteriores se ha resaltado la importancia de un adelanto de tiempo, sin embargo, un tiempo no es una cantidad absoluta, sino que tiene distintos valores.

- (a) En posiciones turbulentas puede ser decisivo.
- (b) En posiciones abiertas, en general vale la pena.
- (c) En posiciones cerradas no representa mucho.
- (d) En posiciones muy cerradas no vale nada.
- (e) En los finales puede representar la diferencia entre ganar y perder en uno u otro sentido (es decir, que un tiempo puede también perder la partida).

En la presente partida el tiempo figura de una forma muy peculiar, porque el alfil blanco precisa de dos jugadas para pasar a sus cuadros más eficaces. Decimos que las blancas ganan dos tiempos porque por dos veces en la apertura un caballo se desplaza atacando a la dama negra. Pero si examinamos la posición después de la 10.^a jugada negra parece que los dos tiempos consisten en el movimiento de los alfiles a su 2R y 2D. Estas jugadas de los alfiles ¿son medios movimientos o no son siquiera movimientos? Los alfiles blancos precisan hacer una jugada más para situarse en su casilla más efectiva (en este caso 5CR y 5CD). Si como en la presente partida se juega primeramente A2R y más tarde el mismo alfil se pasa a 5CD, ¿podemos decir que cuenta como una sola jugada? A veces sí, y a veces no.

Estas jugadas tienen dos aspectos: (a) generalmente, al iniciarse la partida no se puede saber cuál será el mejor cuadro para el alfil, lo que depende del curso de la misma. Por tanto A2R es una especie de jugada de espera. Pero, (b) A2R es una jugada de desarrollo, aun cuando el alfil no desempeñe ninguna función en 2R, porque con esta jugada se posibilita el enroque y el desarrollo de la TR. Todo ello lo iremos encontrando en la partida.

Resumiendo la cuestión de los tiempos en la partida:

- (a) La dama negra sale muy pronto.
- (b) Esto da a las blancas la oportunidad de desarrollarse ganando un tiempo (C3AD, C3AR, T1R).
- (c) Por otra parte, las amenazas negras con su dama fuerzan a las blancas a un «semidesarrollo» (A2R, A2D).
- (d) El balance final, sin embargo, es de una ligera ventaja para las blancas que gradualmente irá aumentando hasta ser una ventaja importante.

Este proceso es característico en ajedrez: una ventaja se incrementa si se hace buen uso de ella. En esta partida A5CR y A5CD llevan a una simplificación y a un final en el que las negras tienen un par de peones doblados aislados.

EL GAMBITO DEL CENTRO

Maestro

Amateur

1 P4R

P4D

No contentas con jugar lentamente hacia una igualdad, las negras contestan inmediatamente a la posición del centro por las blancas y abren una columna para el desarrollo de sus piezas. Esta apertura, el Gambito del Centro, es teóricamente más floja que la Defensa Siciliana o la Francesa, porque después de 2 P x P D x P 3 C3AD las blancas ganan un tiempo importante para el desarrollo en una apertura en la que un tiempo extra cuenta. También hay que considerar el hecho de que tanto en la Siciliana como en la Francesa la construcción del centro es de carácter distinto para las blancas que para las negras, lo que significa que cada uno de los bandos tiene sus oportunidades específicas. Contrariamente, en el Contragambito del Centro la situación es equivalente; desaparecen el PR blanco y el PD negro, lo que quiere decir que difícilmente las negras puedan tener oportunidades que no las tengan aún más las blancas. El único factor favorable a las negras en esta apertura es una circunstancia táctica: la dama negra podría ser peligrosa, pero sólo si las blancas se descuidan.

2 P x P

Normalmente aquí las blancas cambian, porque como veremos adelante más bien adquieren con ello una ligera ventaja cualquiera que sea la respuesta negra.

Si en lugar de cambiar continuase 2 P5R las blancas perderían un tiempo en lugar de ganarlo, y después de 2 ... A4A 3 P4D P3R las negras tienen una especie de Defensa Francesa en la que el AD está mejor situado de lo que corrientemente está. Continuando con ... P4A y ... C3AD las negras tienen un maravilloso juego.

2 P4D conduce al Gambito Blackmar, que es dudoso pero lleno de posibilidades. Más frecuentemente se llega al Gambito Blackmar mediante 1 P4D P4D 2 P4R.

2

DXP

Ésta sería una jugada excelente si la dama se pudiese mantener por sí misma en el centro del tablero, pero es demasiado vulnerable, a un ataque. Se perderá tiempo apartándola del peligro, tiempo durante el que las blancas irán desarrollando sus piezas.

También se ha empleado aquí la línea Escandinava 2 ... C3AR, lo que es un poco mejor, y con lo que las blancas también salen algo mejor que las negras después de 3 P4D CxP. Llegados a este punto las blancas pueden hacer perder un tiempo a las negras además de ganar un excelente centro para sí mismas mediante 4 P4AD C3C 5 C3AD o continuando 4 C3AR A5C 5 A2R P3R 6 0-0 reservando P4AD para más tarde. Si de todas formas, después de 2 ... C3AR las blancas juegan 3 P4AD tratando de retener el peón del gambito, entonces 3 ... P3A 4 PxP CxP dando a las negras mejor desarrollo, lo que puede compensar el peón extra de las blancas. Finalmente, después de 3 P4AD P3AD las blancas pueden seguir con 4 P4D alcanzando la variante Panov del Caro-Kann después de 4 ... PxP 5 C3AD. A esta posición se llega normalmente por la siguiente vía: 1 P4R P3AD 2 P4D P4D 3 PxP PxP 4 P4AD C3AR 5 C3AD.

3 C3AD

Las blancas ganan un tiempo obligando a jugar la dama negra.

3 ...

D4TD

Llevándola a la diagonal en línea con el rey blanco, las negras esperan poder ejercer alguna presión, aun cuando de momento esa diagonal está completamente cerrada. 3 ... DID hubiera sido más pasivo. Aquí las negras se limitan a apartar la dama sin ninguna compensación por el tiempo perdido.

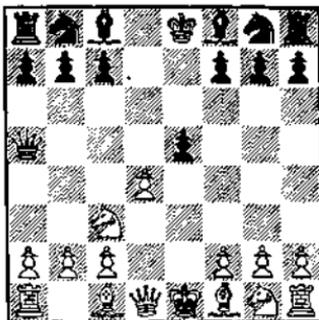
4 **P4D**

Ahora las blancas abren su centro a expensas de dar a las negras un poco más de presión sobre la diagonal.

4 ...

P4R

Con el fin de equilibrar el centro. Atrevido pero dudoso.



Hace perder un tiempo más a las negras. Más sólido hubiera sido 4 ... C3AR 5 C3A A5C 6 P3TR AxC 7 DxXA P3A 8 A2D CD2D 9 0-0-0 P3R 10 A4AD D2A y las blancas están un poco mejor, por tener un juego más libre.

5 PXP

Un poco más incisivo que 5 C3A que también podrían haber jugado las blancas y después de lo cual la partida hubiera continuado: 5 ... A5CD 6 A2D A5C 7 A2R y luego de 7 ... C3AD 8 P3TD las negras deben simplificar y las blancas conservan su ventaja.

5 ... D x P +

Con esto se pierde otro tiempo, pero las negras no tienen apenas nada mejor.

Podrían intentar un ataque prematuro 5 ... A5CD, y según la teoría 6 A2D C3AD 7 P3TD C5D (mejor jugada sería 7 ... D x P + y las negras estarían igual de mal que en la partida) y las blancas no pueden capturar el alfil: 8 P x A? D x T 9 D x D + C x P +, etc. Sin embargo las blancas podrían seguir 8 CR2R con un juego excelente manteniendo su peón extra.

6 A2R

Esta jugada es mejor que 6 A3R ya que entonces, después de 6 ... A5CD 7 CR2R las blancas no ganan su segundo tiempo con CR3A.

Naturalmente, las blancas no ofrecen el cambio de damas con 6 D2R. Motivos: (a) en posiciones sin las damas en ac-

ción, generalmente un tiempo no quiere decir mucho, pues después de 6 ... DxD+ 7 AxD la posición es aproximadamente igual; (b) Las blancas no quieren cambiar su dama «buena» por la negra que está en situación expuesta.

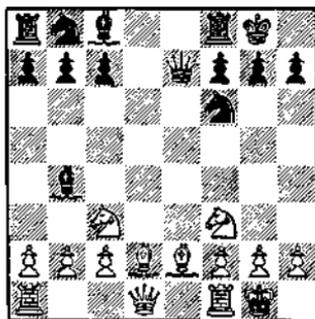
6 ... A5CD
7 A2D C3AR

Después de 7 ... A5CR 8 C5C! AxA+ 9 DxA amenazan las blancas 10 CxP+ DxC 11 AxA ganando un peón. Las negras han de simplificar: 9 ... AxA 10 DxA DxD+ 11 CxD C3TD 12 0-0-0 y al igual que en la partida, las blancas están adelantadas unos cuantos tiempos, lo que no tiene importancia aquí, independientemente del cambio de damas, debido a la agresiva posición de las piezas blancas.

8 C3A

Desarrollándose y ganando otro tiempo.

8 ... D2R
9 0-0 0-0



Véase la posición. Las blancas están avanzadas en tiempos, pero tales tiempos no impresionan mucho. Por un lado, los alfiles blancos están en 2D y 2R y deberán perder un tiempo cada uno para entrar en acción, pero por otro lado ese avance de tiempo blanco tiene alguna significación como ya veremos. Una de las razones es el hecho de que la dama negra continúa vulnerable en su 2R.

10 T1R

Las blancas ocupan la columna abierta, amenazando por consiguiente con ganar otro tiempo al mover su AR. Ahora las negras no se pueden sentir seguras mientras su dama esté directamente en línea con la torre blanca.

10 ...

C3A

La posición de las blancas es algo mejor. Su TR está mejor situada y su AD está algo desarrollado por lo que buscan un plan y deciden llevar su AD a 5CR clavando el caballo negro, y luego mover C5D con la intención de dispersar los peones del flanco de rey negro.

11 P3TD

Antes de jugar A5CR las blancas mueven 11 P3TD a fin de no verse obstaculizadas con un peón doblado después de ... AxC. Pero deben pensar en los aspectos tácticos de esta jugada, que puede conducir a posiciones desde las que no sea posible llevar a cabo la estrategia que se había decidido. Si las negras responden 11 ... AxC las blancas contestarán 12 AxA que es también favorable para ellas, que quedan con los dos alfiles y un juego libre. Si entonces las negras tratan de eliminar los dos alfiles mediante 12 ... C5R las blancas no podrán evitar el cambio de uno de ellos. No obstante, las blancas conservan en este caso una ventaja con 13 A5C CxA 14 TxDCxD 15 AxCCxPC 16 A5D. Ahora las blancas amenazan C5C y TxPAD. Las negras están sentenciadas a perder su peón extra e incluso les será difícil evitar la pérdida de un segundo peón: (a) 16 ... C5T retirando su caballo cuanto antes, 17 C5C gana dos peones quedándose las blancas con por lo menos uno pasado, (b) 16 ... P3AD 17 A3C A3R! despejando el juego al coste de su peón extra, 18 TxPC C5A 19 C4D y tal vez las blancas ganarán otro peón, pero las negras tienen posibilidades de tablas.

La plausible jugada 11 A5CD (en lugar de lo jugado en la partida) sería replicada con 11 ... D4A amenazando ganar una pieza mediante 12 ... AxC y 13 ... DxA(5C). Las blancas podrían proseguir: (a) 12 A3R D4T 13 AxC AxC 14 PxA PxA y las blancas no tienen nada, o bien (b) 12 AxC DxA 13 C5R D3T con igualdad de oportunidades.

11 ... A3D
12 A5CR

Realizando su plan, las blancas amenazan ahora mediante 13 C5D dirigir un segundo ataque contra el caballo clavado, forzando por tanto el debilitamiento del ala negra de rey. Esta amenaza es de lo más serio, ya que se dirige contra la dama al mismo tiempo que ejerce presión doble sobre el caballo.

El ataque al C3AR clavado por C5D aparece en una posición normal a la que el defensor debe atender cuidadosamente. Las consecuencias de un ataque de esta índole son frecuentemente catastróficas después de unas pocas jugadas. Esta posición se da también en algunas variantes de la Partida 17.

Obsérvese que las blancas no juegan su AR pues con ello se conseguiría simplemente que la dama negra pasase a un cuadro menos expuesto, si bien en la continuación esto no significa mucha diferencia.

12 D1D

La dama negra se repliega a su puesto. Las negras tienen que rechazar la amenaza blanca. Si ahora 13 C5D (o 13 C4R que lleva al mismo sitio) las negras pueden desclavar con 13 ... A2R que es la forma normal. En esta posición en particular, después de 13 C5D las negras tienen una respuesta aún más fuerte: 13 ... AxP+ 14 RxA DxC 15 AxC DxD 16 TDxD PxA y las negras tienen un peón extra.

13 A5C

Puede verse que esta posición no puede ser valorada exclusivamente contando tiempos. Las blancas no están tan adelantadas en tiempos como después de 10 ... C3A, pero sus alfiles están ahora mejor situados.

Las blancas han abierto su columna de rey y disponen de la ligera amenaza 14 AxCD dando a las negras un peón doblado aislado y adquiriendo para sí un mayor control sobre sus cuadros 4D y 5R. Otro acierto de la jugada blanca se ve claro después de 13 ... A2D? a lo que pueden responder 14 C5D A2R 15 AxCD AxA 16 CxA+ ganando una pieza ya

que el cambio 15 AxCD priva al AR negro de su doble protección.

Examinemos las futuras amenazas blancas preguntándonos qué es lo que harían si pudiesen mover una vez más: 14 AxCD PxA (el peón doblado no importa mucho mientras las negras tengan los dos alfiles como compensación, salvo que las blancas puedan tomar ventaja inmediatamente) 15 C4R A2R (forzado) 16 DxD y (a) 16 ... TxD 17 CxC+ AxC (17 ... PxC 18 TxA PxA 19 CxP) 18 AxA PxA 19 TD1D, dos peones doblados sin compensación o bien: (b) 16 ... AxD 17 CxC+ AxC (17 ... PxC? 18 A6T) 18 AxA PxA que es casi lo mismo. La cuestión es que uno de los alfiles negros desaparece, después de lo cual el peón doblado aislado ya cuenta contra las negras.

13 ... **A2R**

Desclavando y simplificando.

Después de una jugada tal como 13 ... A5CR las blancas continúan 14 AxCD como se indicó anteriormente.

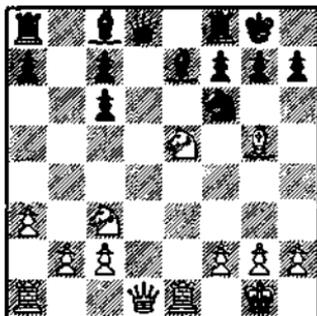
14 AxCD

Las blancas cambian con objeto de dejar a las negras con un peón aislado. En las Partidas 17 y 18 el bando atacante no teme al aislamiento de sus peones, ya que conserva el ataque. En esta partida las negras no tienen posibilidad de atacar, y además, debido al cambio quedan con peones doblados aislados, desventaja mucho más seria que cuando se trata de un peón aislado. La desventaja surge de la próxima jugada de ataque blanco, que conduce pronto al cambio de uno de los alfiles negros.

14 ... PxA

14 ... DxD? perdería una pieza después de 15 TDxD PxA 16 TxA. Si al hacer un cambio uno de los jugadores desea intercalar otro cambio será prudente analizar cuidadosamente las consecuencias.

15 **C5R**



Continuación lógica. Las blancas toman posesión de la silla conquistada 5R y explotan los peones doblados aislados.

15 ... A2C

(a) 15 ... A2D pierde una pieza después de 16 AxC AxA 17 CxA o después de 16 CxA; (b) 15 ... DxD 16 TDxD pierde un peón después de 16 ... A2C 17 CxPAD puesto que el AR está desprotegido. Resulta muy graciosa la continuación 17 ... AxP siendo el alfil lo que llamamos «desesperado». (La cosa es que después del obvio 18 PxA AxC, las negras no habrían perdido un peón.) 18 C5T! AxPCD 19 C4T! Mírense los caballos! Las negras deberán perder uno u otro alfil.

16 **C7D**

Un interesante pseudo-sacrificio mediante el que las blancas consiguen doblar también el PAR. Obsérvese que las jugadas negras son forzadas, mientras que las blancas amenazan ganar la calidad con 17 CxT. Por tanto:

(a) 16 ... CxC 17 AxA DÍA 18 AxT gana la calidad

(b) 16 ... DxC 17 DxD CxD 18 TxA (C juega) 19 TXP gana un peón.

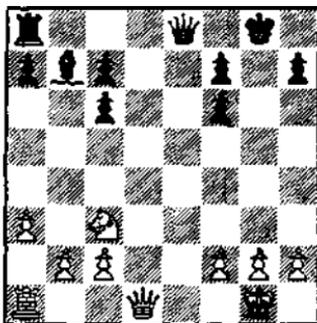
(c) 16 ... T1R, que es lo jugado en la partida, conduce al aislamiento de un segundo par de peones.

16 ... **T1R**
17 **AxC** AxA

Si en lugar de esto, 17 ... PxA 18 D4C+ R1T 19 TD1D con un enérgico ataque blanco.

18 TxT+
19 CxA+

DxT
PxC



Las negras tienen ahora dos pares de peones aislados lo que constituye una flojedad muy seria. Veamos cómo proceden las blancas para aprovecharse de esta situación.

Frecuentemente estas posiciones se pueden ganar en el ataque porque el ala de rey negra está seriamente malparada, y el alfil negro no tiene mucho alcance. Por ejemplo, después de 20 D3A D3R? 21 C4R las negras están prácticamente perdidas: 21 ... R2C 22 C5A D1A 23 T1D seguido de 24 T4D o T7D y ganan inmediatamente. Pero las negras juegan 20 ... D4R! inmovilizando temporalmente el caballo blanco, después de lo cual las cosas no se presentan tan fáciles: las piezas negras empiezan a jugar.

Es por esto que las blancas deciden explotar la flojedad negra en el final.

20 D4D

Esta jugada sitúa a la dama en posición de ataque, prepara el desarrollo de la torre, amenaza DxP y prepara C4R que ataca al PAR negro una segunda vez amenazando también al mismo tiempo C5A.

20 ...
21 T1D

D4R

Ahora ya están en juego todas las piezas blancas.

21 DxD hubiera fortalecido la posición de los peones negros.

21 ... **TIR**

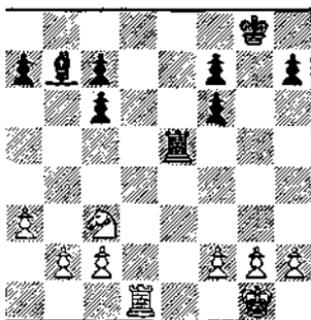
Amenazando 22 ... D8R+ seguido de mate.

22 **DxD!**

Y ahora las blancas sí juegan lo que una jugada antes hubiera favorecido a las negras, pero desafortunadamente para éstas la jugada natural 22 ... PxD desdoblando los peones del ala de rey no funciona: 23 T7D T1AD 24 C4R con toda suerte de amenazas; por ejemplo, (a) 25 C5A, delicado para las negras; (b) 25 C6A + R2C 26 C4C ganando un peón; (c) 25 C5C ganando un peón. Por tanto, las negras deben tomar con su torre con lo que se mantiene doblado el peón.

22

TxD



¿Qué estrategia seguirán ahora las blancas?

Las negras tienen tres puntos débiles: (a) los peones (dos pares de peones doblados aislados), (b) el alfil está mal situado con posibilidades de ser atrapado, (c) el rey (por una parte está restringido, y por otra no está protegido por sus peones).

Cada uno de estos puntos débiles es debido a los peones doblados y aislados. Si el peón negro en 3AD estuviera en 3CD y el de 3AR lo estuviera en 3CR las negras estarían muy

bien, incluso mejor que las blancas, ya que en general un alfil activo es superior a un caballo.

¿Qué plan pueden concebir las blancas dada estas flojeadas? No siempre es posible trazar un único esquema ganador. Las jugadas dependen muchas veces de las posibilidades defensivas del contrario. Aquí la victoria deberá basarse en las oportunidades que surjan de cada posición subsiguiente, pero en la estrategia deberán figurar todas las debilidades negras.

Las blancas ven tres posibilidades: (a) las dificultades en que se encontrará el alfil negro después de C5AD combinado con varios movimientos de peones (en la continuación se podrá ver lo que esto representa; (b) la posibilidad de ganar peones negros, pues todos ellos son muy vulnerables, aunque si sale la torre blanca, la negra puede hacer lo mismo, lo que representaría que las blancas cambiarían sus peones eficaces por los ineficaces negros; (c) la posibilidad de intentar un mate directo.

Es comprensible que las blancas no se confinen a sí mismas en un esquema único: simplemente esperarán su oportunidad.

23 P3T

proporcionando a su rey un escape: ahora las blancas amenazan 24 T7D.

23 ...

T2R

Hay que considerar 23 ... RÍA 24 T7D T2R, pero de hecho, después del cambio de torres, el caballo tendría aún más fuerza frente al alfil de la que tiene ahora.

24 C4T!

Amenazando capturar el alfil mediante 25 C5A A1A o A1T 26 T8D+, un tipo de posición bien conocido.

24 ...

A3T

25 P3CD

para coartar al alfil. Las blancas amenazan 26 P4AD que cerraría al alfil pudiendo llevar a su captura.

25 ... **A7R**

para escapar del encierro.

26 **T2D**

26 T1R parece más eficaz ya que clava al alfil y amenaza capturarlo mediante 27 C3A. No obstante, las negras protegen su torre con 26 ... R1A retirando luego el alfil. Sin embargo, después del cambio de torres llegamos al mismo tipo de situación que después de 23 ... R1A favorable a las blancas.

Pero la partida parece dar más de sí.

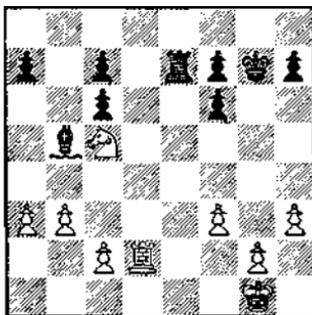
26 ... **R2C**

Para salirse del campo de jaque de la torre y proteger su peón en 3AR.

27 **P3AR**

Para permitir al rey entrar en lucha y limitar el alfil aún más. Un movimiento más (P4AD) y el alfil estaría completamente perdido después de R2A.

27 ... **A4C**
28 **C5A**



Tratando de ganar el alfil mediante **P4AD** o **P4TD**. El caballo ha quedado situado enfrente de los peones aislados y no puede ser expulsado de ahí si no es por alguna pieza.

28 ... T4R

Las negras expulsan al caballo blanco para salvar su propio alfil.

29 C7D

El caballo se va, pero ganando un tiempo.

29 ... T8R +

La torre atacada también se retira, pero ganando a su vez un tiempo.

30 R2A T8A+

Ganando un tiempo.

El hecho de que la torre negra pueda apartarse del caballo blanco haciendo jaque, quiere decir simplemente que las negras no han perdido nada (es decir, que no han perdido un tiempo) por la jugada del C blanco con tiempo.

31 R3C

Ahora las blancas amenazan nuevamente C5A y ganar el alfil mediante P4AD o P4TD.

31 ... A3T

32 C5A

Una vez más el caballo, desde su fuerte posición, limita al alfil.

32 ... A1A

33 R4A

El rey le quita al alfil negro su cuadro 4AR amenazando 34 T8D A3R 35 CxA+ PxA 36 T7D+, etc., ganando por lo menos un peón. Además, el rey blanco coopera en el ataque contra el rey negro que próximamente seguirá.

33 T8R

para rechazar 34 T8D A3R 35 CxA+ mediante 35 ... TxC.

34 C4R

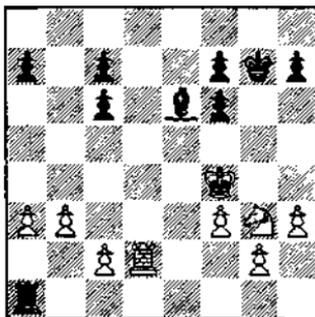
A fin de trasladar el caballo al flanco de rey para atacar, tal como veremos.

34 ... A3R

35 C3C

de acuerdo con el plan.

35 ... T8TD(?)



Una jugada de amateur. Las blancas pueden soportar la pérdida de este peón porque están atacando a mate. Mejor sería 35 ... T4R después de lo que las blancas continuarían su ataque con 36 T8D.

36 C5T+ R3C

37 P4CR TxP

38 T8D

sacando ventaja de la mala posición del rey negro.

38 ... T7T

Si 38 ... P3TR 39 T8C+ R2T 40 CxP mate, y si 38 ... P4AR 39 T8C+ R3T 40 C6A amenazando 41 P5C mate imparable.

39 T8C+

40 C x P

R3T

Abandonan

Las blancas amenazan 41 P5C mate.

En general, en un final de caballo contra alfil, la superioridad de uno o de otro depende de la estructura de peones, donde el alfil puede ser «bueno» o «malo». Además, avanzando el caballo sólo a cortos pasos, es mejor para él que hayan peones en un sólo flanco, mientras que si existen en ambos lados parece ser más favorable para el alfil.

Pero esta norma no es aplicable aquí, en que el caballo actúa en ambas alas. La característica especial de este final es que el alfil no encuentra un cuadro bueno en todo el tablero, y está continuamente desplazado por las piezas blancas, torre, caballo y peones. Esto es una consecuencia directa de los peones doblados.

Partida 16

- Teoría del gambito de dama aceptado.
- Tentativas para conservar el peón de gambito en el gambito de dama aceptado.
- Jugada liberadora ... P4AD en el gambito de dama aceptado.
- Acumulación de potencia.
- Ataque contra el rey no enrocado.
- Estrategia planeando el mate.
- Fuerza y debilidad de la dama sola contra torre y piezas menores.

Una de las posiciones características en ajedrez es aquella en que el jugador atacante tiene tal ventaja decisiva, que el mate parece inminente, si bien no se manifiesta claro a simple vista. En tales posiciones es de gran ayuda una imaginación ajedrecista bien desarrollada.

El atacante puede muchas veces mirar por delante de la posición inmediata diciéndose «Podría dar mate *si...*». Una vez determinado este «*si...*» los medios para llegar a ello frecuentemente se sugieren por sí mismos. A veces se puede llegar a esta posición «*si...*» mediante un simple sacrificio, mientras que otras veces los movimientos que conducen a tal posición pueden convertirse en una amenaza que fuerce al contrario a hacer más jugadas debilitantes. Y aún en otros casos pueden verse en lontananza varias aproximaciones a mate, y las amenazas combinadas de estos varios «casi-mate» pueden ser tan graves que pronto hundan al desgraciado oponente.

GAMBITO DE DAMA ACEPTADO

Amateur

Maestro

1 P4D

P4D

2 P4AD

PxP

El gambito de dama aceptado.

La aceptación del gambito representa el cambio de un peón central por uno lateral. Esto, por sí mismo, no es recomendable, pero hay otros aspectos del gambito de dama aceptado que motivan la estrategia seguida por las negras, como se explicará seguidamente y a lo largo de la partida.

Comparado con las distintas líneas del Gambito de Dama rehusado, el aceptado tiene la ventaja de que el desarrollo del alfil de dama negro no es ningún problema. Pero por otra parte, tiene el inconveniente de dejar el centro, siquiera temporalmente, en manos de las blancas.

En general, las negras consiguen con el Gambito de Dama aceptado un juego libre, si logran neutralizar la superioridad blanca en el centro, superioridad que se la han dado las mismas negras al cambiar un peón central por uno lateral. La jugada neutralizante es ... P4AD jugada en el momento oportuno. Sin este movimiento, las blancas tendrían un centro ideal (P4D-P4R) del que puede resultar un ataque al flanco de rey (jugadas como P-4R-5R, véase Partida 19) y las negras quedarían en una posición muy sujeta.

El Gambito de Dama no es un gambito en el propio sentido de la palabra; es decir, las blancas no sacrifican un peón a perpetuidad a cambio de una ventaja en desarrollo, ya que siempre lo pueden recuperar. Compárese con las Partidas 17 y 18 en las que el bando que ofrece el gambito cede su peón definitivamente.

Puesto que muchos amateurs juegan 2 ... PxP con la esperanza de conservar el peón de gambito extra, no estará fuera de lugar comentar los distintos intentos de conservar dicho peón, a través de las siguientes jugadas.

3 C3AR

Esta jugada desarrolla una pieza importante al cuadro idóneo, impidiendo el movimiento negro... **P4R**, enseñando

la teoría que después de 3 C3AR las negras no podrán conservar el peón extra.

Más directo para la ganancia inmediata del peón de gambito sería 3 P3R, pero a esto se podría responder 3 ... P4R 4 AxP (4 PxP DxD+ 5 RXD C3AD 6 P4A P3A 7 PxP CxP 8 AxP y si bien las blancas tienen un peón extra, esta línea ciertamente no les es favorable por 8 ... C5R o 8 ... A5C+ seguido de 9 ... 000 y las negras tienen un avance considerable en desarrollo) 4 ... PxP 5 PxPy el peón aislado blanco queda compensado con un mayor dominio de espacio. Pero también en esta posición las negras tienen posibilidades adecuadas para activar sus piezas.

Después de 3 ... P3R un amateur con las negras, desconocedor de los recursos de 3 ... P4R, opta a menudo para mantener su peón mediante 3 ... P4CD? Puesto que esta jugada es muy corriente en el juego amateur, veamos sus posibles continuaciones:

- (a) 4 P4TD P3AD (4 ... P3TD 5 PxP y las negras no pueden recuperar) 5 PxP PxP 6 D3A! y las negras pierden su torre, o si se interponen, su caballo o su alfil.
- (b) 4 P4TD A2D 5 PxP AxP.
 - (1) 6 C3TD recuperando el peón con ventaja posicional.
 - (2) 6 P3CD recuperando el peón con un excelente centro.

Algunas veces después de 1 P4D P4D 2 P4AD PxP 3 P3R el jugador inexperto de las negras trata de mantener el peón con 3 ... A3R lo que es muy malo estratégicamente porque bloquea el desarrollo negro en el centro. Las blancas pueden recuperar inmediatamente su peón mediante 4 C3TD, o simplemente completar su desarrollo y conseguir una ventaja enorme comparativamente a la posición negra, que seguirá cerrada mientras el alfil en 3R obstruya su desarrollo.

3 ...

C3AR

Simplemente una jugada de desarrollo. Si ahora las negras juegan el movimiento neutralizante 3 ... P4AD, las blancas pueden seguir simplemente con 4 P3R o bien 4 PSD y sus peones centrales actúan como una fuerza restrictiva de los

movimientos negros, planteándoles algunos problemas en su busca de igualdad.

Si las negras intentan mantener el peón de gambito mediante 3 ... P4CD las blancas lo recuperan con 4 P4TD P3AD 5 P3R seguido de: (a) 5 ... A2C 6 PxP PxP 7 P3CD!, la forma clásica de regañar el peón de gambito, o (b) 5 ... D3C 6 C5R (amenazando 7 PTxP PxP 8 D3A con la doble amenaza de 9 Dxp+ y Dxt) 6 ... A2C (o 6 ... C3A) 7 P3CD! (nuevamente esta jugada eficaz) 7 ... PxPC 8 Dxp con la doble amenaza de Dxp+ y PxP.

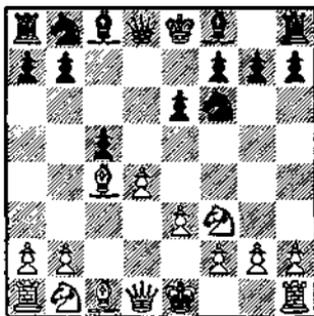
4 P3R

P3R

Nuevamente un simple movimiento para abrir líneas. Las negras encierran su AD, pero planean un «fianchetto» con él para más adelante. En este punto 4 ... P4AD podría ser contestado con 5 AxP PxP 6 PxP y como compensación de su peón aislado las blancas tienen un desarrollo más libre, al igual que en la variante similar antes mencionada.

5 AxP

P4A



Esta es la jugada clave en el Gambito de Dama aceptado, cuyos objetivos son abrir el juego negro, neutralizar el centro de las blancas, y dar libertad de movimiento a las piezas negras. Sin esta jugada las negras tendrían un juego cerrado, y las blancas podrían manejarse a voluntad y salir de la apertura con un desarrollo superior, sobre todo si hubiesen podido realizar el movimiento P4R, lo que en general supone el

triumfo de las blancas y relegar las negras a un juego defensivo en una posición apretada.

6 C3A

llevando el CD a su casilla natural, lo que parece suficientemente lógico, pero que sin embargo, en esta variante y en este momento, está plagado de ciertos peligros. En primer lugar, retrasa el enroque blanco, y como se verá en la partida, el ir retrasando demasiado el enroque supone no llegar a realizarlo jamás. En segundo lugar, si las negras logran a través de ... P3TD situar su PCD en su 4." cuadro, podrá continuar... P5CD en el momento adecuado, expulsando el CD blanco. Así pues, en su momento el caballo ya no estaría a salvo en su 3AD y la protección de la casilla blanca 4R con este caballo resulta dudosa.

Hay que recordar sin embargo que posponer el desarrollo del CD es válido sólo en este caso especial del Gambito de Dama aceptado, pero no en general.

6 ...

P3TD

La primera de una serie de dos jugadas dirigidas a hacer retroceder al alfil con el fin de abrir el ala de dama negra para el desarrollo de su AD a 2C amenazando... P5C, es decir, atacando el caballo de dama blanco.

En lugar de esto las negras podrían haber jugado 6 ... PxP, y al igual que en una línea análoga jugada antes, después de 7 PxP las blancas tendrían mayor desarrollo y movilidad para compensar su peón aislado. Ciertamente, la ventaja blanca es por naturaleza temporal, mientras que la negra es permanente mientras el peón blanco siga aislado. Pero en posiciones de esta índole las blancas no tienen dificultad en forzar un cambio de peones con P5D, con lo cual conserva cierta superioridad en espacio liquidando su único punto débil.

Si las blancas responden a 6 ... PxP con 7 CxP y las negras intentan dominar inmediatamente el centro con 7 ... P4R, entonces 8 CD5C que supone amenazas tales como 9 Dx D+ seguido de 10 AxP, y si las negras cambian damas, la amenaza blanca C7A+ es molesta. Por tanto, después de 7 CxP continuarían 7 ... P3TD preparando... P4CD y ... P4R.

7 A2D(?)

Una jugada de amateur cuyo objeto es simplemente sacar el alfil, sin contar con los requerimientos estratégicos de la posición, con el inconveniente adicional de privar al PD de uno de sus defensores. De todas formas, la jugada no es del todo mala. En muchas variantes, entre ellas la de esta partida, las blancas pueden introducir su AD en juego a través de 3AD. Este movimiento de paso deja libre para la TD el cuadro 1AD, lo que puede representar algo.

7 00 es la jugada lógica, o también podrían jugar las blancas 7 P4TD impidiendo a las negras llevar a cabo sus maniobras en el lado de dama.

Si las blancas hubieran intentado dominar inmediatamente el centro mediante 7 P4R las negras responderían 7 ... P4CD siguiendo luego 8 A3D (9 A3C pierde un peón después de 8 ... P5C) 8 ... P x P 9 C x PD y 9 ... A2C ó 9 ... P4R (9 ... D x C?? 10 A x P+ ganando la dama negra) y la posición blanca ciertamente no es mejor que la negra.

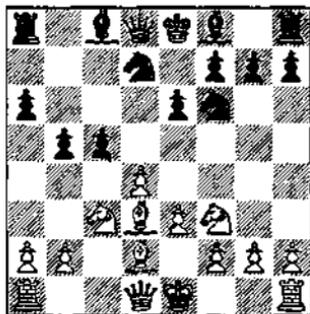
7 ...

P4CD

Las negras continúan con su plan. El problema de su AD está resuelto. Su amenaza de P5C supone que existe una presión indirecta en el centro.

8 A3D

CD2D



De forma que el caballo puede a la larga pasar a su 4AD para atacar al alfil blanco. Normalmente es muy importante

para las negras capturar con el caballo después de la jugada blanca P x P.

En esta variante, el CD negro está mejor en su 2D dejando para el AD la diagonal abierta. Esto puede también ser importante para evitar la jugada blanca P5D, que en muchas ocasiones es peligrosa para las negras.

En esta posición especial en la que las blancas han jugado la defectuosa jugada 7 A2D dejando sin protección su alfil en 3D, también hubiera sido bueno 8 ... C3A por cuanto las blancas se verían prácticamente obligadas a jugar 9 C2R para evitar la pérdida de un peón. Sin embargo, la última jugada no causa mucho perjuicio a las blancas.

La posición actual podría surgir de la Defensa Meran del Gambito de Dama rehusado, después de las jugadas siguientes: 1P4D P4D 2 P4AD P3AD 3 C3AD C3A 4 P3R P3R 5 C3A CD2D 6 A3D P x P 7 A x P P4CD 8 A3D P3TD 9 A2D? P4A. Se emplea una jugada más en la Defensa Meran para llegar a la misma posición, debido a que en esta variante las blancas pierden un tiempo con A3D seguido de A x P, y las negras lo pierden con ... P3AD seguido de P4AD.

9 C4R(?)

Este movimiento tiene la ventaja para las blancas de dejar espacio para el AD blanco en 3AD, pero tiene el inconveniente de perder un tiempo para cambiar su caballo por el negro. Sería preferible enrocar ahora, continuando luego con jugadas tales como D2R y P x P seguido de P4R. Con preferencia, los amateurs retardan demasiado el enroque. Según un principio práctico, primero enroquese y luego piénsese en el ataque o en la estrategia.

La jugada 9 C4R evidencia que las blancas no tienen ninguna estrategia definida ni ningún plan en idea, navegando en la vorágine de la partida media, jugando de uno a otro movimiento sin idea de la dirección que debería tomar.

Ciertamente, las blancas tienen más piezas desarrolladas que las negras, pero hay que considerar *cómo* están desarrolladas.

9 ...

A2C

Las negras llevan a cabo su plan estratégico del «fianchetto» de AD ganando un tiempo, ya que ahora amenazan capturar el caballo blanco en 4R.

10 CxC+

Si las blancas no cambian, pierden un tiempo. Por ejemplo: 10 D2A P5A! H C x C + C x C 12 A2R y las blancas se han visto obligadas a retirar el alfil, dejando que las negras dominen con toda potencia su cuadro 5R.

Es cierto que después de que las negras capturen, las blancas tendrán tantas piezas desarrolladas como ellas, pero el alfil negro del «fianchetto» es mucho más fuerte que el AD blanco pobremente desarrollado.

10 ... DxC

Amenazando con mutilar la estructura de peones blancos mediante 12 ... AxC 13 DxA DxD 14 PxD PxP 15 PxP para llegar, bajo ciertas circunstancias a ... P4R con mayor dominio del centro.

También sería bueno 10 ... CxC añadiendo presión sobre el cuadro blanco 4R, y evitando que las blancas jueguen P4R. Pero lo jugado tiene la ventaja adicional de evitar la jugada blanca PxP, pues entonces se podría responder... DxPCD.

11 A2R

Para evitar que las negras consigan el cambio descrito a continuación de la 10.^a jugada negra, pero las blancas pierden un tiempo.

11 ... A3D

Continuando el desarrollo y comenzando una acumulación de poder: los alfiles en 2CD y 3D.

Se podría considerar 11 ... PxP 12 PxP A3D, pero en tal caso el AD blanco tiene a su disposición la diagonal 2D-5CR.

12 PxP

Este cambio tiene la ventaja de permitir a las blancas llevar su AD a una diagonal mejor, pero tiene el inconveniente de situar al caballo negro en un cuadro ideal.

12 ... CxP
13 A3A

El alfil está mejor aquí que en 2D, pero sin estar del todo bien situado ya que las negras pueden disponer de jugadas tales como ... C5R, ... P4R e incluso en ciertas circunstancias... P5C

13 ...

D2R

La dama se retrae temporalmente para volver a salir con más fuerza en el momento oportuno, al mismo tiempo que protege su alfil en 3D.

Ahora las negras tienen el mejor juego: sus piezas son más activas. Compárese la posición relativa de los alfiles y caballos blancos y negros.

Seguidamente las blancas deberían jugar 14 00 y, si es posible, simplificar con 15 A5R con el fin de cambiar alfiles y con ello reducir la concentración de poder negra. A su vez 14 A5R costaría un peón después de 14 ... AxA 15 CxA AxP por si 16 T1CR A5R 17 TxP A3C.

Obsérvese que 14 AxPCR no sería eficaz después de 14 ... T1CR 15 A3A (15 A5R AxA seguido de 16 ... TxP) 15 ... TxP (compárese esto con la combinación anterior). Ambos bandos pierden su PCR, pero las negras terminan con su torre en su 7CR, que es una excelente posición de ataque.

14 D4D?

No comprendiendo las exigencias de la posición, las blancas intentan una mayor concentración de poder por sí mismas.

Su dama no está segura ahí, pronto será expulsada a otro cuadro donde tampoco estará a salvo. Las posibilidades de ataque blanco son nulas: una dama y un alfil es demasiado poco. Tal vez las blancas esperaban 14 ... 0-0??.

14 ...

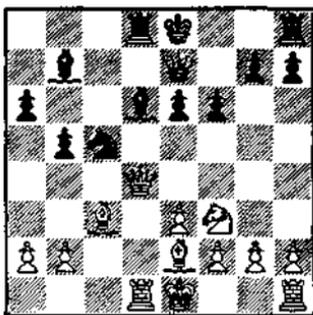
P3A

15 T1D

La presión blanca sobre la columna de dama es ilusoria. Fuerza a las negras a jugar 15 ... T1D, que de todas formas lo hubieran jugado. Mejor sería 15 00 T1D 16 D4TR C5R 17 AIR que no sitúa a las blancas en una maravillosa posición, pero es que no quedan demasiado bien en ningún caso.

15

T1D



16 P3CD

Para dejar sitio a su AD en caso de un posible ... C5R (o ... C5T), pero esto no funciona.

Examinemos la posición un poco más detalladamente. El punto a tener en cuenta es la amenaza indirecta negra contra la dama blanca por parte de su TD. Esto representa que las blancas no pueden enrocar por ... AxP+. Por otra parte, las negras no pueden mover su AR de cualquier forma en un ataque contra la dama blanca, debido a la simplificación blanca DxT+. Por ejemplo, después de 16 P3CD 16 ... A4R sería malo: 17 DxT+ DxD 18 TxD+ RxT 19 CxA, etc.

Aún cuando la dama blanca está en algún peligro, no existe una amenaza directa; no obstante, las blancas deben jugar con gran cautela y tomar en cuenta, por ejemplo, la jugada negra ... A2A en defensa de su TD y en ataque a la dama blanca. No obstante, después de 16 A5T (en lugar de 16 P3CD) las blancas no deben temer 16 ... A2A ya que aún pueden continuar con !7DxT+ AxD 18TxA+ alcanzando las blancas un final aproximadamente igualado.

Esto quiere decir que después de 16 A5T las negras habrían continuado 16 ... T2D protegiendo su torre una vez más pon el caballo, de forma que ahora amenazarían con mover su AR a cualquier sitio.

16 ...

0-0

Amenazando 17 ... **A4R**.

No es convincente 16 ... C5R 17 A5TD A2A 18 DxT+ con la misma combinación de antes.

17 D4CR

17 D4TR hubiera situado a la dama en una posición tal vez menos expuesta, y hubiera sido ligeramente mejor. Ya veremos por qué la dama está más expuesta en 4CR.

Las negras, buscando una estrategia apropiada a una posición en la que tienen una considerable acumulación de fuerza y ejercen presión sobre muchos puntos del tablero observan dos inferioridades en la posición blanca: (a) su rey no enrocado, (b) su alfil suelto en 3AD. Por tanto, aprovechan la oportunidad de expulsar al alfil (y entonces atacar al rey no enrocado) jugando.

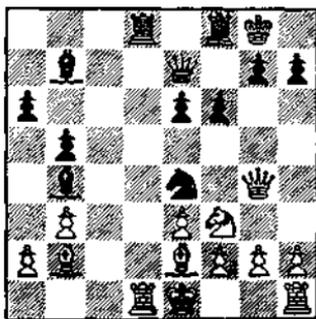
17 ... C5R
18 A2C

Las blancas demoran el enroque en sus jugadas 7.^a y 14.^{*}, quizá porque temían un ataque. Estratégicamente esto fue malo, porque después de la próxima jugada negra ya no podrán enrocar.

Después de 18 A2D CxA 19 CxC A5C se llega a la misma situación: las blancas no pueden enrocar.

Tampoco pueden las blancas sostener la diagonal con 18 A5T, pues 18 ... A5C+ 19 AxA DxA+ pierde una pieza después de 20 T2D o C2D de forma que 20 RÍA pierde el enroque como en la continuación de la partida.

18 ... A5C +



Para impedir el enroque blanco, lo que constituye una importante ayuda para el plan negro. El catastrófico resul-

tado de la imposibilidad de enrocar las blancas, pronto se hará evidente.

19 R1A

Forzado, ya que las negras dominan su casilla 7D con demasiadas piezas para que las blancas puedan interponerse con éxito.

19 ... T \times T +

Las negras eliminan la activa torre blanca e introducen la suya propia TR en el juego, ganando un tiempo en unas pocas jugadas. Por el contrario, la TR blanca permanece al margen del juego.

20 A \times T T1D

La torre que resta se sitúa en la vital columna de dama amenazando al alfil blanco.

A partir de aquí, un golpe sucede a otro. Todas las piezas negras cooperan constituyendo una concentración máxima de fuerza. Por el contrario, las piezas blancas tienen muy poca actividad y no hay cooperación alguna entre la torre y la dama.

21 R2R

Jugada relativamente buena en una mala posición. Ahora existe alguna esperanza de que la torre blanca pueda entrar en el juego.

Si 21 C4D? la torre blanca permanece bloqueada, el caballo blanco puede ser expulsado y las negras tomar posesión de su cuadro 7D: 21 ... P4A (para intentar privar al AR blanco de la protección de su dama) y

(a) 22 D2R P4R 23 C \times PA? [mejor 23 C3A, véase (d)] 23 ... D2D! atacando al caballo y al alfil ganando una pieza.

(b) 22 D3T P4R 23 C \times PA T \times A+ 24 R2R T7D+, ganando una pieza.

(c) 22 D3A? C7D+ ganando la dama.

(d) 22 D5T P3C 23 D2R P4R.

(1) 24 C3A C7D+ y (a) 25 CxC TxC ganando **una** pieza; (b) 25 R1C CxC-f 26 PxC T7D ganando igualmente una pieza.

(2) 24 C2A T7D ganando la dama (25 D3A TxP+ etc).

Después de 21 A2A o 21 **A2R** las negras penetran en la 7.^a fila mediante 21 ... C7D+, es decir: 21 A2R C7D+ 22 R1C CxC 23 AxC P4A 24 D3T T7D.

Todas estas variantes demuestran por qué 21 R2R es forzada.

21 ... **P4A**

Para desplazar la dama blanca, reduciendo sus posibilidades de intervenir en subsiguientes jugadas.

22 **D5T** **P3C**
23 **D3T**

Si las blancas intentasen 23 D4T con el fin de reducir el ataque mediante cambios, las negras replicarían 23 ... T7D+ con toda suerte de amenazas que fuerzan una decisión directa, no pudiendo las blancas contestar 24 CxT sin perder su dama.

23 ... **D3D**

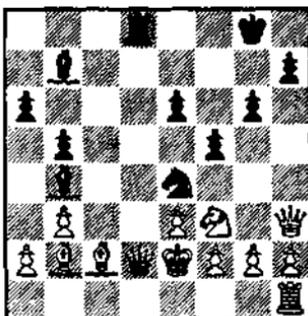
Las negras amenazan 24 ... D6D mate, obteniendo mientras tanto el dominio completo de la columna de dama y de su cuadro 7D.

24 **A2A**

Si 24 C4D P4R; si 24 C5R (para evitar 24 ... D6D mate) 24 ... D7D + .

24 ... **D7D+!**

Este sacrificio provechoso de dama es el resultado de la acumulación de poder. El objetivo negro es doble: (a) hacer retroceder al rey a su primera fila inmovilizando nuevamente su torre, y (b) tomar posesión de su propia fila 7.^a.



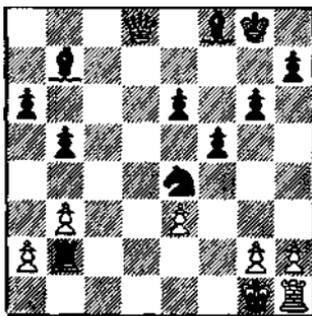
25 **CxD** **TxC +**
 26 **RIA**

Si 26 R3A TxP mate; si 26 R1R TxA+ ganando por lo menos dos piezas.

26 ... **TxP +**
 27 **RIC** **TXA**
 28 **D4T**

Las blancas preparan un contraataque, puesto que no pueden salvar su otro alfil. Por ejemplo, 28 A4D T8A mate.

28 ... **TxA**
 29 **D8D** + **AlA**



El resultado material de la combinación negra es favorable a ellas: tres piezas y un peón a cambio de la dama.

Además, las negras disponen de un ataque formidable. Ahora amenazan 30 ... T8C+ seguido de mate. ¿Qué pueden hacer las blancas en contra de ello?

- (a) 30 RÍA T8C+ ganando la torre blanca restante.
- (b) 30 DID C6A 31 D3D T8C+ 32 R2A C5R+ ganando la torre.

Las blancas no pueden retener su primera fila, por lo que juegan

30 P4TR

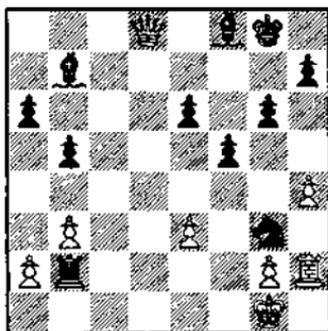
Esto es un poco mejor que 30 P3TR porque deja el cuadro 3TR a disposición del rey blanco.

30 ... C6C

Las negras ahora amenazan 31 ... TxP mate.

Si 31 R2T? TxP+ 32 R3T CxT etc., por lo que las blancas juegan

31 T2T



El análisis de la posición en este punto de la partida es más bien enredado y difícil de seguir. Lo incluimos aquí para dar al lector una idea de lo extenso de un análisis completo de una posición ajedrecista complicada, y a manera de ejemplo de la riqueza de posibilidades y los sorprendentes giros que existen en tal posición, así como de los mé-

todos que pueden emplearse en el análisis de ciertos tipos de situaciones.

El lector no debe preocuparse si no capta a la primera los detalles del siguiente análisis, pero puede simplemente jugar unas pocas veces sobre las variantes, para saborear la gran variedad de giros que se producen. Los que lo deseen pueden explotar el análisis más profundamente en sucesivas lecturas.

Las negras han cedido su dama a cambio de tres piezas y un peón. Tienen dominio completo sobre su 7.^a fila y sobre la diagonal larga. Además tiene completamente inmovilizada a la torre blanca que debe permanecer en su 2TR debido al ataque negro sobre el PCR blanco. Sólo puede jugar la dama blanca, pero ésta es una pieza poderosa, especialmente porque puede dar jaque y atacar otras piezas simultáneamente. Esto hace que el problema sea mucho más dificultoso de lo que parece a simple vista.

Sin embargo, en los casos en que el rey enemigo está seriamente restringido, un jugador puede pensar en dar un mate no muy lejano o en ganar considerable material.

Muchas veces en posiciones como la presente no hay perspectivas de mate absoluto, pero sí, «*si*» la posición fuera ligeramente distinta. Cuando un jugador está próximo a dar mate, este condicional «*si*» puede ser una buena orientación de cómo proceder, y deberá hacer todo lo que pueda para llegar a ello. Veamos cómo se puede aplicar lo dicho a la situación actual.

Las negras se aperciben de que pueden dar mate, no de una forma sola, sino de tres, «5₆...»

Mate A: *Si* no hubiera un peón blanco en el 3R blanco y *si* el AR negro no estuviera clavado, las negras podrían jugar ... A4A mate.

Mate B: *Si* el caballo negro estuviera protegido, podrían dar mate en dos jugadas mediante 31 ... T8C + 32 R2A T8A mate.

Mate C: *Si* la torre blanca juega, las negras tienen mate en una jugada mediante ... TxPC.

Las negras también consideran 31 ... C5R amenazando mate en una jugada, pero lo rechazan, ya que después de 32 RÍA no hay continuación positiva; simplemente el rey blanco tiene más libertad que antes. Así pues, vuelven sobre las

líneas de los Mates A, B y C comentados antes, razonando de la siguiente forma: Yo podría jugar 31 ... P5A amenazando mate en dos jugadas (Mate B). Esto prácticamente fuerza 32 P x P pues si 32 DID A5R amenazando 33 ... T8C ganando la dama.

Si ahora juego 32 ... R2C amenazando 33 ... A4A (Mate A) la respuesta blanca sería 33 D4D+ capturándome la torre, pero esto sería seguido de 33 ... R3T 34 D x T A4A+ 35 D2A A x D-f ganando la dama por el alfil. Pero el final de alfil y caballo frente a la torre puede traer dificultades. Veamos si no hay algo mejor. El problema principal en este momento es ver cómo movilizar el AR.

¿Existe alguna forma en que yo pueda desclavar mi alfil sin mover el rey? Podría jugar 31 ... T7A para seguir después con ... T1A expulsando a la dama y por tanto desclavando el alfil. La amenaza directa sería aquí 32 ... P5A 33 P x P T1A seguido de 34 ... A4A+ (34 D4D? C7R+) o bien 34 ... A4A ganando la dama en cualquier caso. Después de 31 ... T7A la retirada blanca 32 DID no es eficaz teniendo en cuenta los ataques del caballo a rey y dama tanto ahora como en lo que sigue. Por ejemplo, 32 ... T8A! 33 D x T C7R+.

La única defensa blanca contra 31 ... T7A parece ser 32 P4C protegiendo su casilla 5AD, pero tiene el inconveniente de liberar el cuadro 5AD negro para mi AD y después de 32 ... A4D protegiendo mi PR y entrando mi AD en actividad, debe haber algo en esta posición. En vista del muy poco espacio de que dispone el rey blanco no puede quedarse solo frente al ataque combinado de todas las piezas negras.

31 ... T7AD!

Y ahora las blancas tienen opción a varias réplicas:

(a) 32 D8C (atacando simultáneamente el caballo y el alfil de dama negras) 32 ... P5A! 33 P x P (33 D x P? C7R+, otra vez un ataque simultáneo a rey y dama) 33 ... TÍA y las blancas no pueden detener 34 ... A4A mate, sin haber cedido la dama.

(b) 32 DID T8A 33 D x T C7R+ ganando nuevamente la dama con el ataque doble a R y D.

(c) 32 D7D A4D 33 D8D P5A 34 P x P R2C (después de un jaque por parte de la dama blanca el rey

negro pasará a 3T en donde no le pueden dar más jaque y por tanto las blancas no pueden evitar ... A4A mate).

(d) 32 P5T (o 32 P3T) 32 ... P5A 33 P x P y las negras llevan a cabo la amenaza TÍA, seguido de ... A4A mate (Mate A).

(e) 32 P4C A4D empleando las negras una variante del Mate B. 33 ... T8A+ 34 R2A C5R+ y (1) 35 R3A T8A + 36 R2R A5A mate, o (2) 35 R2R A5A + 36 R3A T8A mate. Por tanto, 33 P4R (después de cualquier otra jugada, las negras llevan a cabo su amenaza) 33 ... P5A! y ahora las negras pueden realizar el Mate B empezando 34 ... T8A+ que siempre es eficaz aun después de 34 T3T (34 ... T8A+ 35 R2T T8T mate).

Hasta aquí parece que el plan negro tiene éxito. No obstante las blancas encuentran una jugada que crea un problema completamente nuevo, jugando

32 D8R

Esto es en cierto modo una mejora de la línea (c) 32 D7D. Hay que observar que si ahora el rey negro trata de escapar 32 ... R2C desclavando al alfil, las blancas pueden simplemente jugar 33 D x PR puesto que las negras no tienen ahora ningún movimiento amenazante. Esto puede dar la idea de repasar el orden de las jugadas, jugando primero 31 ... P5A, forzando 32 P x P y luego 32 ... T7A. Pero entonces la variante (e) ya no es válida: 33 P4C! y debido a la variación de circunstancias, el rey blanco tiene ahora su cuadro 3R como escape, y la decisión no es evidente. Estamos pues enfrentados con un problema enteramente nuevo. Puesto que no nos podemos exponer a perder nuestro PR por los múltiples jaques involucrados, no tenemos prácticamente nada mejor que 32 ... A4D.

32 ...

A4D

El desbloqueo del alfil se puede lograr únicamente jugando el rey en una de las jugadas siguientes. De momento, las blancas tienen un pequeño respiro puesto que no deben tener un movimiento amenazante en una jugada, y por tanto pueden intentar (y prácticamente no tienen otra opción) movilizar su torre.

33 P5T

No 33 P4R después de lo cual 33 ... P5A seguido de 34 ... T8A+ y Mate B.

33 D5C es fácilmente refutado por 33 ... P5A 34 P x P (forzado, pues si 34 D x P?? C7R+ ganando la dama) 34 ... R2C 35 D5R+ R2A! seguido de Mate A.

33 ... PXP

Aquí no ha lugar a 33 ... P5A 34 P x PA desclavando el alfil mediante 34 ... R2C porque 35 P6T+.

Ahora las negras tratan de proteger el caballo mediante ... P5T y si T x P, entonces ... T x P mate.

34 D8D!

Jugada única, pero fuerte, que ataca y defiende, amenazando 35 D5C+ 36 D x C y parando ... P5T.

34 ... P5A!**35 D5C +**

Si 35 P x P R2A (amenazando 36 ... A4A mate) 36 D7D+ R3C 37 D8R+ (37 P5A+ R3T!) 37 ... R2C (un zig-zag peculiar; es muy instructivo observar cómo las negras van escapando de los jaques blancos) 38 D7D+ R3T! y no hay más jaques, por lo que ... A4A decide (39 T x P+ C x T cuesta demasiado material).

35 ... A2C**36 D8D +**

Si 36 D x PA C7R+.

Si 36 P x P? T8A+ 37 R2A C5R+, ganando la dama con el ataque doble a rey y dama.

36 ... R2A**37 D7D+ R3C****38 D8R+ R3T!**

Las negras se refugian nuevamente en un cuadro desde

el que no pueden recibir jaque, y ahora los tres mates comentados antes siguen siendo válidos.

Las blancas pueden escoger:

Mate A: 39 P x P A5D mate.

Mate B: 39 D7A T8A+ 40 R2A T8A mate.

Mate C: 39 T3T T x PC mate.

Sólo hay una forma de retrasar el mate

39 T x P+

C x T

La posición ya no tiene dificultad ni es instructiva, sólo entretenida.

40 Abandonan

La partida podría haber terminado: 40 D7A T x P+ 41 R1A C6C+ 42 R1R A6AD+ 43 R1D A6A+ 44 R1A A7C+ 45 R1C A5R mate.

Partida 17

- Naturaleza del gambito.
- Ideas tras el gambito.
- El blanco del ataque.
- Creación de una posición inferior para un futuro ataque.
- Potencia de un ataque directo contra el rey por parte de la dama y las torres.
- Valoración aproximada de peones doblados.

El gambito es, en general, la cesión de un peón o de una pieza a cambio de un tiempo extra que pueda ser utilizado para conseguir mayor desarrollo de piezas o a veces una superioridad de peones en el centro. Un gambito real enfoca el juego en una dirección completamente nueva, ya que intervienen dos unidades totalmente distintas: *tiempo* contra *material*. No se puede decir nunca cuál de los dos es superior, ya que es prácticamente imposible comparar dos entidades de tan distinta naturaleza; únicamente se puede especular sobre cuál es mejor en una posición o variante dada. Además, existe una gran distancia entre la teoría y la práctica. Aun cuando un gambito no sea teóricamente correcto, en la práctica resulta bien eficaz debido a dos factores importantes: (a) la labor del defensor es en general más difícil que la del atacante, y (b) el jugador que acepta el gambito se ve acosado por un problema psicológico: ha ganado material, lo que le hace pensar que tiene la obligación moral de jugar para ganar. La práctica demuestra la impor-

tancia que tiene también este segundo factor. Conviene señalar que el defensor del gambito no debiera mirar tan alto, dándose por satisfecho con alguna simplificación e igualdad, pues sólo de esta forma puede librarse de las malas consecuencias de la desventaja psicológica incurrida al aceptar el gambito.

Una vez el jugador del gambito ha alcanzado el máximo desarrollo, debe convertir esta ventaja en alguna clase de ataque en el momento oportuno, ya que la superioridad en desarrollo es por su propia naturaleza puramente temporal, y el bando contrario puede igualarla si se le da tiempo.

El éxito de un ataque se basa en general en las flojeadades en la posición contraria. Si el oponente no tiene ningún punto débil y por tanto no hay blanco para el ataque, la única forma de proceder es la de mantener el equilibrio, seguir maniobrando, crear problemas al enemigo y vigilar la oportunidad de conseguir alguna ventaja.

Por consiguiente, el problema del bando que ofrece el gambito es el de buscar un blanco al que atacar para emplear eficazmente el mayor desarrollo, mientras que el papel del defensor es jugar de tal forma que no exista ningún blanco y a la larga sacarle provecho a su ventaja numérica.

CONTRAGAMBITO DEL CENTRO

Amateur

Maestro

1 **P4R**

P4D

Para las líneas generales de esta apertura véase la Partida 15.

2 **PxP**

P3AD

Las negras dan un peón a las blancas para acelerar el desarrollo: a esto se le denomina gambito.

Debe distinguirse entre un gambito tal como el de dama (véanse Partidas 9, 16, 19 y 20) en el que las negras pueden aceptar, pero no pueden mantener el peón extra, y el Gambito del centro y el Gambito Góring en el cual el bando contra el que se juega el gambito puede aceptar y mantener este peón extra.

3 P x P

Las blancas aceptan el peón que se les ofrece y comienza la batalla entre material y tiempo.

Las blancas no estaban obligadas a aceptar el gambito: podrían haber jugado 3 P4D y después de 3 ... P x P llegamos a la variante de cambio de Caro-Kann, o bien, después de 3 P4AD P x P 4 P4D tendremos por transposición la variante Panov del Caro-Kann (véase Partida 15, 2.ª movimiento negro).

3 ...

C x P

En lugar de esto las negras podrían haber ofrecido un segundo peón (3 ... P4R 4 P x P AxP). En este caso, puesto que el material sacrificado sería mayor, también lo debería ser proporcionalmente el avance en desarrollo.

Si después de 3 ... C x P las blancas quieren jugar un juego sólido en el que el adelanto en tiempo de las negras les aproveche al mínimo, deberán responder 4 P3D que les proporciona una posición sólida desde la que comenzar el desarrollo de sus piezas. Es cierto que esta jugada encierra al AR, pero en este caso las blancas juegan a la defensiva, y el cerco tiene la ventaja de que todas las piezas están a mano. También debe considerarse 4 P3CR, con lo que el juego podría continuar 4 ... C3A 5 A2C A5C 6 P3AR con lo que las negras tienen aún alguna compensación.

4 A5C

Las blancas clavan el caballo negro, amenazando aislar los peones negros del ala de dama mediante 5 AxC. Si las negras quieren, pueden evitar el aislamiento de sus peones respondiendo 4 ... D3C atacando al alfil blanco. Un amateur podría también jugar 4 ... A2D con lo que también se evita el aislamiento de peones. Pero esta jugada estaría completamente fuera del espíritu del gambito que las negras han elegido: 4 ... D3C amenaza y obliga a las blancas a actuar, mientras que 4 ... A2D no lo hace. Después de 4 ... A2D las blancas no pensarían en cambiar piezas.

Si las negras han jugado el gambito ha sido para conseguir un desarrollo rápido en un tipo de juego en el que el

inconveniente posicional de los peones aislados apenas cuenta.

4 ...

P4R

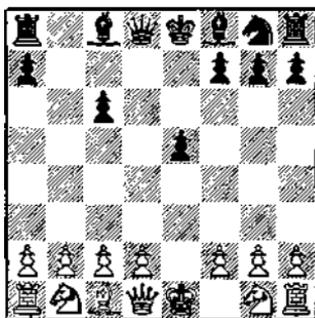
Las negras no se impresionan con la amenaza blanca de aislar sus peones del ala de dama: están más interesadas en conseguir un juego activo, a fin de utilizar las posibilidades que les da el peón sacrificado. En otras palabras, el peón sacrificado les ha proporcionado un tiempo de más, que es el que deben emplear para el subsiguiente desarrollo si pretenden retener esa ventaja de tiempo.

5 **AxC +**

En esta situación las blancas hubieran podido jugar 5 P3D o C3AD o C2R. Pero se verían prácticamente forzadas a jugar AxC tan pronto enrocasen las negras, ya que entonces el alfil blanco se convertiría en objeto de ataque mediante movimientos tales como ... C5D. Por tanto, ya hacen ahora el cambio, lo que también está bien.

5 ...

PxA



Como compensación del peón sacrificado las negras tienen ahora los dos alfiles, dos columnas abiertas y diagonales también abiertas.

El PR negro limita el desarrollo libre de las blancas; si ahora éstas hacen la jugada normal 6 C3AR este caballo puede verse obligado a mover mediante 6 ... P5R, por lo

que deciden controlar su cuadro 4R primeramente con C3AD y luego P3D si es necesario.

6 C3AD**C3AR**

Las negras contrapresionan el cuadro 4R de las blancas. Por tanto estas últimas consideran necesario defender ese cuadro una vez más y juegan

7 P3D

En este punto las blancas podrían tomar en consideración 7 D3A atacando al débil PAD negro: es cuestión de cómo se desee seguir. Han ganado material y pueden intentar ganar más. En este caso, las negras podrían responder 7 ... A2D o 7 ... D2A y posteriormente ... A5CR, ganando un tiempo al atacar la dama blanca obligándola a moverse.

7 ...**A5CD**

Neutralizando nuevamente la presión blanca sobre su casilla 4R. Si por ejemplo, ahora 8 C3A, se podrá jugar 8 ... P5R 9 P x P A x C+ 10 P x A D x D+ 11 R x D C x P y las negras consiguen un buen juego, como por ejemplo, 12 TIR A4A 13 C4D 0-0-0!.

8 A2D

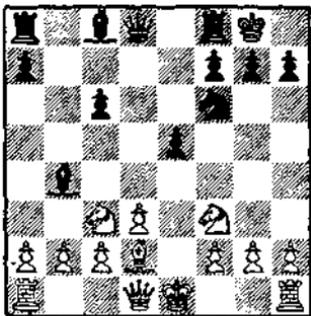
Desclavando el caballo y recuperando la presión sobre su 4R. Otra posibilidad sería 8 CR2R después de lo cual 8 ... P5R no significaría mucho: 9 P x P D x D+ 10 R x D protegiendo el peón de rey.

8 ...**0-0**

Las negras no tomarían en cuenta 8 ... A x C en este momento, porque no desean cambiar su buen alfil aun cuando pudieran avanzar su PR después del cambio. El avance sólo tiene significación cuando ataca.

9 C3A?

Este movimiento es de suma importancia para la conti-



nuación de la partida, pues proporciona a las negras un objetivo a atacar, compensándole el peón sacrificado. Hasta ahora sólo han tenido una sombra de compensación: los dos alfiles y un tiempo.

Después de 9 CR2R las negras no hubieran tenido muchas oportunidades. Si la partida hubiera llegado al final tal vez habrían podido conseguir tablas a pesar de tener un peón menos, pero habrían tenido que luchar para llegar como máximo a ello.

Ciertamente las negras tienen movilidad para sus piezas, pero ¿cómo se puede hacer uso de ella? Un ejemplo: 9 CR2R A5C 10 P3A A3R 11 00 D3C + 12 R1T TD1D 13 C4T D2C 14 AxA DxA 15 P3CD y las negras no tienen más ocasiones de ataque.

La dificultad esencial para las negras en este tipo de posición reside en el hecho de que cada cambio mejora el juego de las blancas y disminuye las posibilidades de que las negras saquen ventaja de su movilidad.

En una partida de ajedrez hay dos caminos a seguir: (1) con jugadas normales, es decir, lógicas, y (2) con jugadas extraordinarias tales como sacrificios de peones o de piezas, o llevando a cabo maniobras artificiosas ilógicas.

Hasta la jugada 9, la posición de las blancas no tiene puntos débiles que permitan a las negras emprender un ataque directo. El camino normal es demasiado lento, y el extraordinario no es posible aquí. Si uno juega un gambito, en muchos casos podrá conseguir un juego prometedor a base de jugadas normales lógicas; en este caso las negras no pueden. Esto quiere decir que después de todo, el gambito de las negras no tiene mucho valor.

Después de 9 C3A? más tarde el CR blanco quedará clavado mediante... A5CR lo que casi siempre debilita la posición del rey blanco si le falta el alfil de rey. Si este alfil estuviera aún en el tablero, las blancas no tendrían por qué temer este debilitamiento. Hasta ahora las negras se han limitado a mover piezas; a partir de ahora su plan estratégico aparece claro.

9 ...

TIR

Amenazando 10 ... P5R las negras inducen a las blancas a que enroquen por el lado de rey. Sólo después de este enroque la jugada ... A5C tendrá suficiente fuerza. Antes de él, no significa mucho.

Un 9 ... A5C inmediato no tiene un significado particular. Luego viene 10 P3TR A4TR (10 ... Ax C no logra nada, sencillamente cede dos alfiles) 11 C4R CxC 12 Px C Ax C 13 Px A, y si bien las negras han conseguido debilitar el ala de rey blanca, no supone un gran inconveniente para éstas, ya que todavía pueden enrocar por el lado de dama. En muchas posiciones análogas, después de 10 P3TR A4TR, las blancas pueden proseguir el ataque contra el alfil negro mediante 11 P4CR, pero en este caso es juicioso por su parte demorar este ataque una o dos jugadas, ya que lleva al alfil al cuadro 3C desde el que domina un cuadro vital para la lucha, que es su 5R.

Por otro lado, un inmediato 9 ... P5R 10 Px P Ax C 11 Ax A Cx P no es demasiado ilógico, ya que las negras están jugando para un ataque con iniciativa, y en muchos casos el empuje P5R la da. No obstante, se deben analizar los detalles tácticos y valorar la posición resultante de la continuación. Después de 12 Dx D Tx D 13 A4D A5C 14 0-0-0 y las negras continúan con un peón menos sin nada que presentar para el ataque. Ciertamente han tenido éxito dando a las blancas un peón doblado aislado en el ala de rey después de 14 ... Ax C, pero esto no representa mucho en esta situación.

Según valoración aproximada de los peones doblados, si están en el flanco en que están en superioridad de peones son perjudiciales, porque disminuyen las posibilidades de conseguir un peón pasado, mientras que si están en el lado minoritario o de igualdad no suponen mucho. Pero esto es únicamente el aspecto de los peones doblados en relación

a la posibilidad de conseguir un peón pasado. Otro aspecto es la vulnerabilidad de los peones doblados aislados.

10 0-0

Las blancas han enrocado por el lado de rey y ahora las negras estarán en condiciones de atacar. Veamos si había algo mejor.

10 D2R no parece muy fiable ya que rey y dama blancos están ambos sobre una columna dominada por la torre negra. Sin embargo, no sería fácil explotar la situación: por ejemplo, 10 ... AxC (preparación necesaria para la jugada siguiente) 11 AxA P5R parece irresistible. Entonces

(a) 12 PxP? TxP gana la dama, como era de esperar después de una continuación tan tonta.

(b) 12 AxC PxC 13 AxD TxD+ 14 RÍA TxPAD y las negras sacan, con mucho, el mejor partido.

(c) 12 C5R! (la jugada correcta) 12 ... PxP 13 DxP DxD 14 PxD. Esta situación parece desesperada para las blancas y así mismo cuando las negras continúan 14 ... C2D (o 14 ... C5C con la intención en ambos casos de seguir con 15 ... P3A después de 15 P4D), las blancas responden con 15 0-0!

(1) 15 ... CxC 16 TR1R y las blancas recuperan su pieza después de lo cual ciertamente no podrían perder.

(2) 15 ... TxC! 16 AxT CxA 17 TR1R P3A 18 P4D C3C 19 T8R+ R2A 20 TD1R A2C entablándose una dura lucha de torre y peón contra alfil y caballo, con aproximadamente las mismas posibilidades.

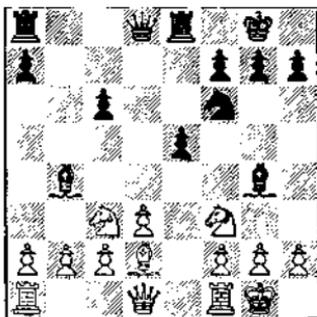
Con lo que subsiste el problema de cuál sería aquí la mejor jugada: 10 D2R o 10 0-0.

10 ...

A5C

La clavada.

Las blancas han quedado clavadas y no se podrán liberar de la clavada sin incurrir en algún otro inconveniente para sí mismas. Finalmente tienen ahora las negras alguna compensación por su peón de gambito sacrificado: falta ver si será suficiente.



11 T1R

No es mal movimiento teniendo en cuenta el papel importante que desempeña en esta partida el cuadro 4R de las blancas. Esta jugada se ha hecho con la intención de preparar C4R.

11 P3TD no entra aquí en consideración. El alfil en 5CD no está tan bien situado que precise ahuyentarlo. Las negras celebrarían tal jugada a fin de llevar su alfil a 1A ganando un tiempo.

La jugada il P3TR tiene doble filo. Después de 11 ... A4TR no ha mejorado en nada la posición blanca. Si éstas realmente desean desclavar su pieza, deben continuar 12 P4C con lo que debilitan su ala de rey y el conocido sacrificio negro 12 ... CxP 13 Px C AxP puede ser muy arriesgado para ellas.

11 ...

T3R

Pronto o tarde el lado blanco de rey quedará debilitado por un peón doblado, o un peón avanzado o cualquier cosa de esta naturaleza. La torre queda en disposición de atacar a lo largo de la tercera fila, lo que en la mayoría de los casos es sumamente efectivo. Por ejemplo, después de 12 P3TR A4TR 13 P4C CxP 14 Px C AxP, la torre está lista para actuar reforzando el ataque con ... T3C o ... T3A.

12 C4R

Correcto. Por medio de un cambio de piezas las blancas esperan eliminar las amenazas negras para luego atacar los

peones aislados y hacer sentir la fuerza de su propio peón extra.

12 ... **CxC**

Las negras ven que forzando pueden debilitar el ala de rey blanca y con ello por lo menos igualar.

13 **TxC**

Es réplica correcta. Después de 13 AxA.

(a) 13 ... C4C! y las blancas no pueden evitar el doblado de sus peones, lo que entraña consecuencias muy graves. Una torre y una dama contra un flanco de rey débil pueden a veces decidir la partida en unas pocas jugadas (véanse las conclusiones de esta partida).

(b) 13 ... CxP 14 RxC D3C+, seguido de 15 ... DxA, recuperando las negras el peón.

Es de notar que si se hace una jugada ineficaz surgen en seguida algunas combinaciones. El carácter del gambito es tal, que si el contrario falla en hacer el movimiento correcto aparecen combinaciones, pero si logra encontrar siempre la jugada oportuna, muchos gambitos fallarán.

13 ... **AxC**

Las negras actúan ahora de la forma más sencilla. Mediante los cambios dejan un peón blanco doblado y aislado al mismo tiempo que abren la columna CR para atacar. De no haber realizado esto, se hubieran quedado sin nada.

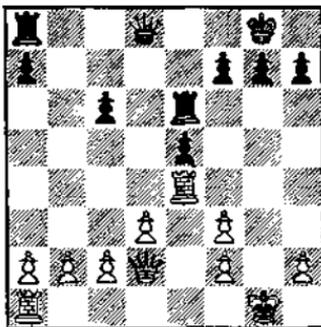
14 **PxA**

Forzado, ya que 14 DxA costaría una pieza.

14 ... **AxA**

Si el alfil negro se retira, el alfil blanco no es más débil en la defensa que el negro en el ataque.

15 DxA



Ahora la única posibilidad de vencer que tienen las negras es atacando, porque tienen un peón menos y sólo quedan piezas mayores, de forma que no es fácil que se den sorpresas en el campo abierto: es decir, que faltando las piezas menores no se puede contar con ataques dobles, clavados, etc.

Atacar supone llevar tantas piezas como sea posible al campo de batalla hasta abrumar al rey enemigo.

15 ...

P4AR

Primero las negras tratan de reducir la potencia defensiva de las blancas ahuyentando la torre, planeando continuar con ... P5A apartando las piezas blancas de la defensa.

16 T2R?

Esto es fatal: (a) porque permite a la dama negra entrar directamente al ataque a través de 5TR, es decir, sin preparación alguna, (b) porque más tarde privará al rey fugitivo del muy importante cuadro de fuga 2R.

La jugada correcta será 16 T4AD. Ahora, cuidando el juego, las blancas no pueden perder, ya que precisamente este *tiempo* les da tiempo para organizar su defensa, es decir, proteger los vitales 2TR, 3AR y 2CR; 16 ... P5A 17 R1T D5T 18 T1CR y si (a) 18 ... D6T 19 D2R (para proteger 3AR) 19 ... T3T 20 T2C quedando las blancas protegidas en su lado de rey o (b) 18 ... T1AR 19 D2R T4A 20 D4R DxPA acabando

en tablas: (21 D_xT D_xPA+, etc., o 21 T_xP T4T! 22 T8A + R2A 23 T7A+ R3A!).

16 ... **D5T!**

Las negras amenazan ganar de la siguiente forma:

17 ... T3C+ (a) RÍA R6T+, seguido de mate; (b) 18 R1T D6T 19 T1CR D_xPA+ seguido de mate. En estas variantes se evidencia que las blancas no pueden proteger al mismo tiempo su 3AR y su 2CR.

17 P4AR

Después de 17 TR1R las negras ganarían con 17 ... **D6T!** (amenazando 18 ... T3C+) 18 R1T T3C o T3T.

17 ... **D5C+**

Ganan por fuerza, pues 18 R1T D6A+ lleva a mate.

18 R1A T3C

19 TR1R

para facilitar la fuga de su rey.

19 ... P x P

20 Abandonan

Puesto que no hay defensa adecuada frente a 20 ... P6A, ya que el rey blanco queda atrapado. Después de 20 P3AR las negras ganan con 20 ... D6T+ y 21 ... T7C+.

Un gambito: (a) hace que su juego sea más fácil que el de su contrario, y (b) tiene el riesgo de que si el contrario acierta a resolver todos los problemas, queda en clara ventaja.

En esta partida las blancas no resuelven todos los problemas (por ej. 9 C3A) lo que da a las negras cierto asidero en la posición (su AD en 5CR) que en cualquier circunstancia debe conducir a una debilitación en la posición del rey blanco. Ahora, para las negras sólo es cuestión de vencer o hacer tablas: tres piezas mayores contra tres piezas mayores. Situadas en la posición defensiva correcta, pueden mantener el equilibrio. En la partida, la torre en 2R arruina el sistema defensivo blanco.

Partida 18

- Juego escocés.
- Mermando fuerza mediante cambios.
- La búsqueda de posibilidades de ataque.
- Análisis de líneas tácticas.
- Sacando provecho de las flaquezas enemigas.
- Alfil fuerte irradiando su potencia al corazón de las posiciones contrarias.

Una de las tareas más arduas para el jugador de ajedrez es la de encontrar la línea más favorable en una posición relacionada con problemas tácticos. Llegar a ello requiere: (1) imaginación para descubrir las varias líneas posibles, (2) capacidad para analizar un suficiente número de jugadas en cada una de esas líneas, y (3) juicio para valorar cuidadosamente los resultados de cada línea posible.

En esta partida, el jugador del gambito acierta a construir un ataque fuerte sacrificando dos peones. Su contrario está dispuesto a devolver los peones con vistas a una simplificación y a fin de reducir la potencia de ataque del jugador del gambito, pero escoge una variante táctica inferior, de manera que cuando se restablece la igualdad en material se queda con una debilidad seria, con una posición del rey comprometida. Su rey ya no está seguro en el centro; no puede enrocar por el lado de rey, y con el enroque largo se mete en serias debilidades. Llegado a este punto, falla nuevamente al tratar de encontrar la mejor defensa; a partir

de aquí el jugador del gambito saca el máximo partido posible de las flaquezas que él mismo ha provocado en la posición enemiga.

GAMBITO GORING (JUEGO ESCOCES)

Maestro

Amateur

1 P4R

P4R

2 C3AR

C3AD

3 P4D

Gambito escocés.

Las blancas ocupan inmediatamente el centro y abren el juego. Después de 3 ... P x P 4 C x P las negras no tienen impedimento para conseguir la igualdad después de unas cuantas jugadas. De ahí que el juego escocés no se da en torneos tan frecuentemente como ciertas otras aperturas en las que las negras tienen más dificultades para igualar.

3 ...

P x P

Aun cuando las negras pierden un tiempo en la captura, no constituye realmente una pérdida, pues a su vez las blancas deberán perder otro para recuperar.

Si las negras no recuperan ahora, no podrán igualar tan fácilmente. Veamos algunas de las alternativas, a fin de formarnos una mejor idea del problema de igualar, como se hace en la teoría de las aperturas.

(a) 3 ... P3D 4 P x P pierde un peón o el privilegio de enrocar después de 4 ... P x P o 4 ... C x P. También pueden jugar las blancas 4 A5CD con alguna presión sobre las posiciones negras.

(b) 3 ... P3A? supone un debilitamiento del ala de rey negra. Después de 4 A4AD las negras no pueden enrocar. Por otra parte, 4 P x P no es decisivo por cuanto: (1) 4 ... P x P y las blancas no han conseguido mucho, pero (2) 4 ... C x P? 5 C x C P x C 6 D5T+ gana inmediatamente.

(c) 3 ... C3A 4 P x P C x P(5R) 5 A4AD amenazando 6 D5D con un buen juego para las blancas.

(d) 3 ... D2R tiene el inconveniente de bloquear el AR negro.

Después de 3 ... P x P las blancas normalmente continúan:

(a) El juego escocés: 4 C x P C3A (atacando el centro y preparando ... P4D) 5 C3AD (protegiendo su PR) 5 ... A5C (reatacando el PR) 6 C x C (prácticamente forzado) 6 ... PC x C 7 A3D P4D y las negras han conseguido igualar.

(b) El gambito escocés, en el que se cede temporalmente el peón para tener un desarrollo más rápido: 4 A4AD C3A 5 0-0.

En esta partida el maestro opta deliberadamente por una continuación no del todo ortodoxa.

4 P3A

El Gambito Góring, que a pesar de no ser totalmente ortodoxo, conduce a un juego complicado e interesante.

4 ... **P x P**

Las negras aceptan el peón del gambito: lo podrían haber rehusado con 4 ... P4D lo que no es del todo malo. Por ejemplo, 5 P x P (5D) D x P 6 P x P A5CR, etc. O podrían haber rehusado el peón con 4 ... P6D que hubiera impedido que las blancas organizaran el centro ideal mediante P x P, impidiendo por tanto su dominio en el centro. Esta última variante engloba un principio importante: *Cuando uno debe, o quiere, perder un peón, de todas formas es rentable perderlo de tal forma que al capturarlo su oponente tenga alguna desventaja posicional.*

5 **C x P** **A5C**

Jugada atrevida que abre para las negras posibilidades de contraatacar, pero que envuelve ciertos riesgos. Compárese con la Partida 10.

La alternativa 5 ... P3D es una continuación más sosegada. Las negras tratan de formar una posición sólida y si consiguen resistir el ataque blanco, su peón extra debe jugar su

papel en el final. Pero las blancas pueden complicar las cosas, por ejemplo con: 6 A4A A3R 7 AxA PxA 8 D3C D1A 9 C5CR C1D 10 0-0 A2R 11 P4A y puede pasar cualquier cosa.

6 A4AD

El cuadro oportuno para el AR blanco. Se amenazan jugadas tales como **D3C**.

6 ... **P3D**

Para dominar su casilla 4R y abrir una diagonal para su AD. Las negras temen la jugada blanca P5R.

Si las negras hubieran jugado 6 ... C3A, la continuación 7 P5R habría sido muy enérgica: 7 ... **P4D** 8 A3C C5R 9 0-0 AxC 10 PxA con complicaciones verdaderamente dificultosas. El amateur haría mejor evitando líneas que entrañen tales problemas, excesivamente complicados.

7 0-0



7 ... **AxC**

Por medio de los cambios, las negras se ponen en camino de reducir el avance en desarrollo que han conseguido las blancas en compensación de su peón de gambito. Aquí el cambio está especialmente justificado, puesto que al no estar ya clavado el CD blanco, las negras tienen que contar con C5D. Si por ejemplo las negras hubiesen replicado 7 ... C3A, en-

tonces 8 C5D! las hubiera puesto en apuros, ya que 8 ... CxC les costaría una pieza después de 9 PxC **C2R** 10 **D4T+**.

Si en lugar de esto, las negras hubiesen jugado 7 ... A5C clavando el CR blanco, ahora que las blancas han enrocado la partida podría haber continuado: 8 D3C D2D 9 C5D A4TD 10 DxP amenazando 11 A5CD. Por tanto las negras juegan 10 ... TIC y luego 11 D6T AxC 12 PxA con igualdad de peones y de oportunidades.

Aprovechamos aquí la ocasión de dar un ejemplo de una combinación amateur clásica basada en el sacrificio insensato del AR blanco en su 7AR después de 7 ... A5C 8 AxP+? RxA 9 C5C+ y parece que las blancas van a recuperar su pieza más un peón, mediante 10 DxA, pero las negras juegan 9 ... DxC! y ganan una pieza después de 10 AxD AxD 11 TDxA.

8 PxA

Las blancas tienen ahora un peón aislado, lo que en estas circunstancias no representa mucho. Las blancas tienen un peón menos y deben hallar alguna compensación de ello. El peón aislado queda compensado por el hecho de que las blancas tienen ahora los dos alfiles contra alfil y caballo y además tienen líneas abiertas para sus alfiles y torres. Mas importantes son aquí las posibilidades de ataque blanco que la especial disposición posicional, tal como la estructura de peones. Si tuviera lugar una liquidación general, el factor posicional volvería a contar. Pero las blancas lo basan todo en vencer por ataques, y si éstos fallan, se encontrarán en desventaja, con o sin peones aislados.

8 ...
9 **P5R**

C3A

Para abrir el juego y tratar de hallar alguna compensación en posibilidades de ataque por el peón sacrificado. Con esta jugada las blancas ceden un segundo peón.

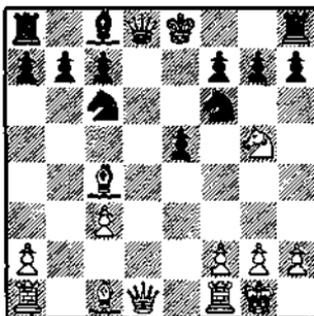
Las sosegadas continuaciones 9 T1R y 9 A5CR (que se pueden jugar, a pesar de que el rey todavía no ha enrocado: compárese la Partida 17) no son malas tampoco pero quizá son menos directas. 9 A3T A5C parece inferior y las blancas no tienen una continuación prometedora de este ataque.

9 ...

PXP

9 ... CxP seguiría con 10 CxC PxC 11 D3C 0-0 12 A3T ganando el cambio como compensación de los dos peones blancos perdidos, lo que en muchos casos es un negocio dudoso, pero que aquí parece garantizar por lo menos tablas.

10 C5C



Las blancas infringen el principio general de jugar cada pieza una sola vez hasta que las demás estén desarrolladas, pero nuevamente aquí hay circunstancias especiales que justifican esa jugada. Al llevar su caballo a 5C las blancas amenazan 11 CxPA ganando la torre. El hecho de no ser fácil para las negras detener esta amenaza justifica la violación del citado principio. Si las negras juegan 10 ... 0-0, entonces 11 A3T gana la calidad, lo que no quiere decir que las blancas tengan ganada la partida, pues las negras tendrían dos peones como compensación, pero en cualquier caso la partida entraría en una nueva fase con todas sus posibilidades y oportunidades.

10 ...

A3R

Antes de perder la calidad las negras prefieren entregar su peón extra y permitir a las blancas aislar el PR. La idea es acelerar el desarrollo al precio de uno o dos de los peones de gambito.

Después de 10 ... DxD 11 AxP + RÍA 12 TxD, las blancas siguen con un peón menos, pero amenazan 13 A3T+ C2R

14 **T8D** + , C1R 15 TxC mate. Después de 12 ... P3CR 13 A3T + R2C las blancas tienen buenas oportunidades después de 14 A3C a pesar de que las damas no están ya en el tablero. Con amenazas tales como 15 C7A o 15 C6R+ (dependiendo del contrajuego negro) ciertamente las blancas tienen posibilidades de compensar el peón.

Con esta jugada, sin embargo, las negras ofrecen la devolución de los peones de gambito esperando eliminar así las piezas blancas más peligrosas, llegando así a un final en el que ciertamente no llevan la peor parte. Estas son las tácticas apropiadas cuando se juega el lado defensivo del gambito, como se ha hecho notar ya en las primeras jugadas de la partida. Por ejemplo: 11 AxA PxA 12 CxPR DxD 13 TxD R2A 14 CxPA TD1D y las negras quedan bien. Los peones están igualados, pero ha desaparecido uno de los alfiles blancos, y ahora los peones aislados podrían contar a favor de las negras.

11 CxA

Las posibilidades tácticas especiales favorecen a 11 CxA sobre 11 AxA. No es posible una generalización en una posición táctica como ésta.

Si ahora 11 ... DxD 12 CxPA+ R2D 13 TxD+ Rx C 14 AxP el final es algo mejor para las blancas, ya que han conservado sus dos alfiles. Ciertamente, la posición del PAD blanco es floja, pero en esta variante las blancas tienen plena compensación, ya que el PR negro también está aislado. Por tanto, las negras juegan.

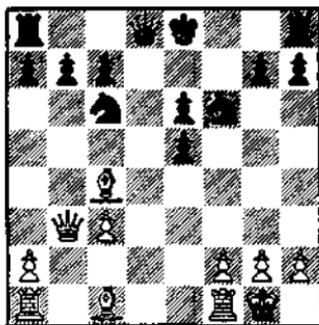
11 ...

PxC

Si ahora las blancas hacen la obvia jugada 12 AxP el juego podría seguir 12 ... DxD 13 TxD R2R 14 A3C TR1D y las blancas se encontrarían en una posición simplificada con un peón menos. Deben buscar por tanto una réplica más enérgica. Pensando en ello juegan

12 D3C

Con este movimiento las blancas atacan al PCD y amenazan AxP con mayor fuerza, ya que no existe la posibilidad para las negras de cambiar damas y puesto que el bando



que tiene menos material no debiera cambiarlas. La jugada blanca 12 D3C es tan enérgica que las negras deben analizar cuidadosamente todas las posibilidades. Su réplica aquí revela el giro que toma el juego.

12 ...

C4TD?

Las negras protegen su PCD esperando reducir el ataque blanco mediante una serie de cambios, pero han menospreciado el hecho de que aún después de la simplificación, la iniciativa blanca se conserva fuerte.

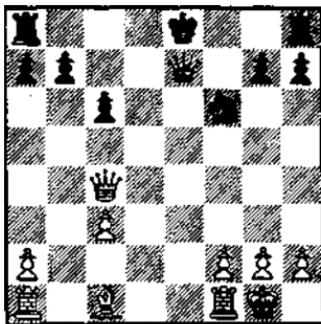
Después de 12 ... 0-0 13 A x P + R1T 14 D x P D3D 15 A3C TD1C 16 D6T parece que las negras se pueden mantener. Esta línea es mejor para las negras que la jugada en la partida; sus piezas están más centralizadas y ofrecen mayor cooperación, pero las blancas tienen los dos alfiles y amenazan A3T.

Pero las negras tienen algo aún mejor. Después de 12 ... C4D 13 D x P C4T 14 A5C+ R2A 15 D6T P4A 16 A3T D3C las negras llevan la mejor parte, ya que los caballos negros quedan bien situados y los alfiles blancos no disponen de líneas. Tarrasch dijo: «Un alfil es más fuerte que un caballo sólo cuando pueda moverse por líneas abiertas».

De todo ello concluimos que en este momento 12 ... C4D sería la continuación más enérgica, y aquí es donde el amateur cometió el primer error. Esto es lo más notable, ya que la posición es tan complicada.

13 D5C+
14 D x PR
15 D x P+
16 D x CD

P3A
C x A
D2R



Así pues, al final de la liquidación provocada por las negras ambos bandos están igualados en piezas, y el peón aislado blanco, una debilidad, está compensado por líneas abiertas para el ataque, por el hecho de que las blancas tienen un alfil y las negras un caballo y por el hecho de que las negras no pueden enrocar por el lado de rey. Ciertamente las blancas llevan la mejor parte.

16

0-0-0

Aun cuando el flanco de dama negro no es un lugar extremadamente seguro para el rey negro, considerando las líneas abiertas de que disponen las blancas tampoco está este rey seguro en el centro. Las negras no tienen alternativa. El enroque es forzado en vista del ataque T1R, que vendrá a la larga.

17 **A4A**

La idea que se esconde en esta jugada es la de inutilizar para el rey negro su cuadro ICD. Pueden surgir combinaciones sorprendentes como veremos más tarde.

El rey negro está inseguro.

17

C4D

Las negras siguen esperando reducir mediante cambios el ataque blanco. La idea es correcta, pero su ejecución imperfecta.

A pesar de su posición central, el caballo negro no consigue eliminar el alfil blanco. Para forzar el cambio de pie-

zas hubiera sido correcto 17 ... D5R y después de 18 DxD (forzado) CxD 19 A5R y las blancas están ligeramente mejor debido a la posición centralizada de su alfil, reforzable por el peón en 4AR, y la posición insegura del rey negro, que ciertamente no cuenta mucho después del cambio de damas. Estos dos factores compensan sobradamente el inconveniente del peón aislado.

18 A3C

El alfil es tan fuerte en 3CR como en 4AR.

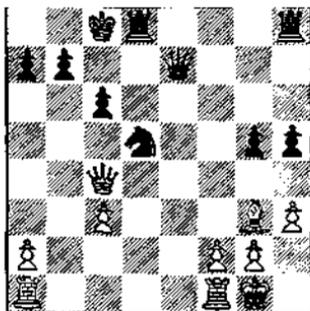
18 ... P4TR

Un intento de desplazar el alfil, cosa que se consigue fácilmente. Hubiese sido preferible llevar presión hacia el centro mediante una jugada tal como 18 ... TR1R seguida posiblemente por 19 ... D5R.

19 P3TR

Para tener un refugio desde el cual el alfil pueda continuar dominando la diagonal.

19 ... P4CR



Las negras desean explotar la debilidad del PTR, pero las blancas tienen varias posibilidades de ataque que es preciso combatir. Lo jugado es un ataque débil y en cierto sentido injustificado. Hubiera sido preferible 19 ... TR1R, jugada

centralizadora. Pero de cualquier forma las blancas pueden atacar. Después de jugadas tales como D4TD, las negras no pueden proteger su PTD mediante ...R1C por lo que deberán hacerlo con ... P3TD. Puede apreciarse la enorme fuerza del alfil blanco a lo largo de la diagonal.

20 TR1R

Desarrollo con tiempo.

Con el mayor dominio de espacio por parte de las blancas y las líneas abiertas a su disposición, la posición de las negras ya es bien precaria. Aun cuando todavía no hay nada definido, las blancas pueden considerar seguro que aparecerán líneas prometedoras más adelante, y las negras deben proceder muy cautelosamente. Por ejemplo:

(a) 20 ... D2D 21 TD1C TR1R 22 TR1D! T3R 23 D6T! PxD? 24 T8C mate.

(b) 20 ... D2AR 21 D4TD P3T (forzado) 22 TD1C y: (1) 22 ... CxP? 23 DxPA+ PxD 24 T8C+ R2D 25 T7C+ R1A 26 TxD T2D 27 TxT RxT 28 A5R, etc., (2) 22 ... TR1R!, es la mejor continuación, y ahora el sacrificio de la dama conduce únicamente a tablas; 23 DxP+ PxD 24 T8C+ R2D 25 T7C+ R1A 26 T8C+, etc. Pero las blancas no necesitan tablas, pueden jugar por ejemplo 23 A5R y conservar la iniciativa.

20 ... D6T?

Un error en una situación muy difícil. La dama no debería dejar indefensa su posición de rey. En general no se debe ir a la caza de peones en situaciones críticas en las que el contrario tiene el ataque.

21 D4R

Gana. La amenaza es 22 D5A+ T2D 23 D5R con la doble amenaza de 24 D8C mate y DxT+.

21 ... DxPA

Las negras sitúan su dama y una torre sobre la misma

diagonal: un motivo combinacional explotable con un alfil. Veamos algunas alternativas posibles:

- (a) 21 ... TR1R? 22 D5A+ T2D 23 TxT mate.
- (b) 21 ... DÍA 22 D5R y la penetración de la dama en 8C es catastrófica.
- (c) 21 ... C2A 22 D5A+ R1C (22 ... T2D? 23 AxC RxA 24 D5R+ gana la torre de rey) 23 D7A T1AD 24 T7R D4T 25 T1D TRIAR 26 AxC+ gana por (1) 26 ... TxA 27 DxT+, o bien (2) 26 ... R1T 27 AxD.
- (d) 21 ... C3A 22 D5R gana (22 ... C2D 23 D7A mate; 22 ... D3D 23 DxD gana la torre).

22 D5A +

Obliga a las negras a interponer su torre de dama, y por tanto la torre de rey queda sin protección.

Si previamente se hiciese 22 A5R se llegaría al mismo resultado con 22 ... D5C 23 D5A+ T2D 24 AxT.

Nótese que más del 80 por ciento de todas estas posibilidades dependen de la magnífica posición del alfil blanco que domina cuadros como los 8CD, 7AD y 5R.

22 ... **T2D**

Única jugada posible.

23 **A5R**

Ganando la torre.

23 ... Abandonan

En este gambito las blancas tuvieron posibilidades de ataque desde el mismo principio, y las negras han tenido que optar entre un cierto número de defensas posibles. Esto les ha dificultado su propia defensa.

Contemplando tanto la forma de defenderse frente al gambito, como el factor psicológico mencionado en la introducción de la Partida 17, las negras han procedido apropiadamente en esta partida. Continuamente han intentado devolver su peón de gambito extra, esperando el arreglo al final de la partida. No acertó del todo: hubiera podido ser,

pero continuamente ha tenido que solventar dificultades de posiciones en que el material estaba igualado, pero con un alfil blanco mejor colocado. Después de que las negras perdieron la oportunidad de forzar el cambio de damas, las blancas han podido mantener su ataque, que se ha comprobado imparable, gracias a la buena situación de su alfil.

Partida 19

- Variante Marshall del gambito de dama rehusado.
- Abandono del centro sin compensación.
- Ataque con todas las piezas contra la posición del rey enrocado.
- El sacrificio clásico AxPTR+.

Uno de los tipos de ajedrez más brillantes es aquel en que uno de los jugadores sorprende a su oponente, atacando con todos los recursos contra el relativamente indefenso rey enrocado. Llevando una pieza tras otra a cargar sobre esa zona del tablero, supera a su enemigo antes de que éste llegue a tener una oportunidad de hacer algo al respecto.

De todos los ataques combinacionales contra el rey enrocado ninguno es más fácil de realizar que el bien conocido de alfil en su 7TR. Este ataque, bueno tanto para las blancas como para las negras, puede emprenderse siempre que sobre el tablero se dé la siguiente situación:

(a) El atacante debe tener su CR y D en posición de actuar, y su AR en la diagonal apropiada para un sacrificio inmediato en **7TR**.

(b) Este CR debe ser capaz de mantenerse por sí sólo en su 5CR sin peligro de ser cambiado.

(c) Normalmente un peón en punta en el cuadro 5R del atacante resulta útil tanto para evitar que el rey enemigo se fugue, como para impedir que piezas contrarias ocupen su **3AR**.

(d) Las piezas del defensor deben estar suficientemente alejadas del flanco de rey para que no puedan dar una ayuda efectiva en el momento oportuno.

(e) El rey del defensor no debe tener a su disposición suficientes cuadros libres para poder escaparse.

El ataque comienza con AxPTR+. Tanto si el defensor acepta como si rehusa el sacrificio, se encontrará con dificultades. Pero para tener éxito, el atacante deberá continuar precisamente con las jugadas correctas: si elige bien, vencerá o quedará con superioridad material. Si no acierta con la continuación correcta podrá encontrarse con una pieza de menos y el ataque disipado, en cual caso puede salir derrotado.

GAMBITO DE DAMA REHUSADO. VARIANTE MARSHALL

Maestro

Amateur

1 P4D

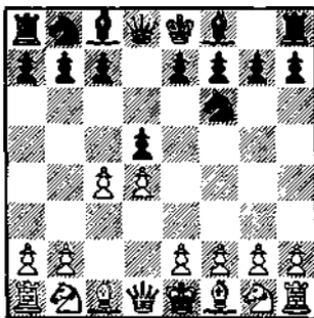
P4D

2 P4AD

Gambito de dama visto ya en las partidas 9 y 16.

2 ...

C3AR(?)



Uno de los errores posicionales preferidos por los amateurs. Aparentemente éste es un movimiento de desarrollo que protege adecuadamente el PD negro. En realidad, des-

pues de 3 P x P las negras se ven precisadas a ceder el centro por nada; es decir, sin asegurar ninguna oportunidad para contraatacar el centro blanco.

Ciertamente, alguna vez entre muchas, se encuentra la jugada 2 ... C3AR en partidas entre maestros. Por ejemplo, el gran maestro americano Marshall la ha empleado a veces con éxito. Hay que diferenciar esta jugada entre: (a) un movimiento jugado por un amateur sin darse cuenta de que ha cometido un error estratégico dando a las blancas la ocasión de construirse un centro fuerte, y (b) una jugada empleada muy poco por un maestro, como un reto, con la intención de tentar a las blancas a que jueguen prematuramente 4 P4R. En este último caso se puede hablar de consideraciones tácticas.

3 P x P

Justificación de las blancas: «Si 3 ... D x P, yo responderé 4 C3AD (comparar con la Partida 15) y la dama negra se verá forzada a jugar otra vez, ganando yo así un tiempo permitiéndome amenazar con tomar posesión del centro mediante 5 P4R. Sí 3 ... C x P, entonces será posible P4R muy pronto

3

C x P

Ahora las negras ocupan temporalmente el centro, pero no pueden seguir ahí ya que se le puede hacer retirar con P4R. Pero jugar inmediatamente 4 P4R sería prematuro: las negras responderían 4 ... C3AR y entonces:

(a) 5 C3AD P4R!, y las negras tienen contraposibilidades por:

(1) 6 P x P D x D + 7 R x D C5C, recuperando el PR, pues las blancas deben protegerse frente la amenaza 8 ... C x P+: 8 R1R C x PR 9 P4A C3C, y aun cuando las blancas ocupan el centro su rey no puede enrocar, siendo vulnerable al ataque en esta posición abierta.

(2) 6 P5D A4AD y las negras tienen un desarrollo satisfactorio estando adelantadas un tiempo.

(b) 5 A3D es mejor que 5 C3AD, pero aquí las negras también tendrán ocasiones para atacar el centro blanco: 5 ... C3A (las negras no pueden jugar 5 ... D x P

debido a 6 A5C+, ganando la dama), y: (1) 6 C3AR A5C,(2) 6 C2R P4R,(3) 6 P5D C4R 7 A2A P3R.

4 C3AR

Esta simple jugada impide que las negras jueguen ... P4R de momento, al mismo tiempo que conserva para las blancas la posibilidad de jugar P4R para sí mismas.

4 ... **P3R**

Las negras podrían haber contestado 4 ... A4A a fin de evitar P4R blanco y situar piezas centrales en el tablero. Entonces las blancas podrían responder 5 CD2D con la enérgica amenaza de 6 P4R! Después de 5 ... C3AR 6 D3C D1A 7 P3C P3R 8 A2C las blancas amenazan 9 C4T seguido de AxP con mejor juego puesto que tienen mayor espacio y dominan más cuadros centrales.

5 P4R

Ahora las blancas ocupan completamente el centro, obligando a las negras a retirarse.

5 ... **C3AR**

Inferior a 5 ... C3C, porque después de 5 ... C3AR el caballo queda expuesto al avance P5R.

6 C3A

Obsérvese la excelente posición de que disfrutan las blancas: ocupación del centro, movilidad, mejor desarrollo, etc.

6 ... **A5C**

Para neutralizar el control blanco sobre su cuadro 4R. El clavado del CD blanco no es muy eficaz, puesto que pronto o tarde el rey blanco enrocará. Puesto que el cambio ... AxC sólo refuerza el centro blanco y deja a éstas con los dos alfiles, se puede decir que en general esta clavada es eficaz únicamente si las negras consiguen una próspera presión contra los cuadros centrales 4D o 5R.

Quizás hubiera sido mejor 6 ... P4A atacando el centro en forma más eficaz. En este caso las blancas tienen las posibilidades de: (a) 7 P5D, (b) 7 P5R, o (c) una jugada tal como 7 A3D (7 ... P x P 8 C x P DXC?? 9 A5C+ y la dama negra está perdida).

7 A3D

Con esta sola jugada el alfil de rey blanco queda situado en su más poderosa diagonal, el ala de rey queda despejada para el enroque y el PR protegido.

7 ... CD2D

Una jugada floja que hace bien poco frente a la aplastante superioridad blanca en el centro. Pero la situación es verdaderamente dificultosa. Con las siguientes variantes se pone en evidencia que el centro blanco es tan fuerte que incluso los ataques directos no lo destruyen y de cuya potencia esta partida es un ejemplo.

(a) 7 ... P4A 8 0-0 P x P 9 C x P 0-0 (9 ... D x C 10 A5C + ganando la dama negra) 10 P5R con ataque enérgico de las blancas (además 10 ... D x P? 11 A x P+ gana la dama).

(b) 7 ... C3A 8 0-0 0-0 (8 ... C x PD? 9 C x C D x C?? 10 A5C+ ganando la dama) 9 P5R como en la partida.

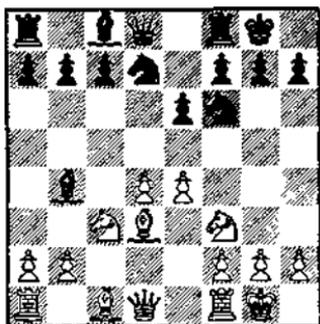
Debe considerarse este tipo de ataque como consecuencia directa del fuerte centro blanco: P5R ahuyenta a la única pieza defensiva negra.

8 0-0

0-0?

¡Esto es fatal! En este punto la posición negra está a propósito para ser explotada. Nunca debieron haber enrocado las negras mientras las blancas tengan tal concentración de fuerza contra el flanco de rey y la posibilidad de eliminar el C(3AR) defensivo avanzando su peón de rey.

Examinemos la situación. La dama blanca está en su casilla original dispuesta a trasladarse a 5TR; su CR está en 3AR preparado para pasar a 5C; el AR está en su 3D dispuesto a ser sacrificado en 7TR; el AD defiende el cuadro 5CR



desde su base, y el PR está en condiciones de pasar a 5R, expulsando el caballo negro de su 3AR. Una vez fuera este caballo, el flanco de rey negro queda vacío de piezas defensivas y por tanto a propósito para ser atacado.

Este tipo de posición muchas veces se traduce en variantes del Gambito de Dama Rehusado, de la Defensa Francesa y de algunas otras aperturas. Siempre que el flanco de rey carezca de defensores, el ataque que sigue está en el ambiente.

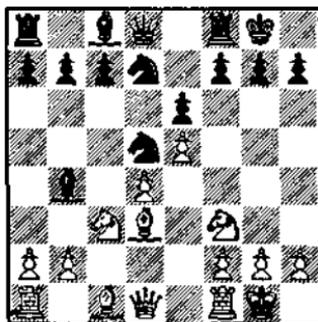
Las negras deberían haber jugado 8 ... P4A con objeto de romper el centro blanco. Después de 9 P5R C4D 10 CxC Px C 11 C5C! las blancas tienen también gran superioridad, con amenazas tales como 12 D3A. Si 11 ... P3TR, las blancas pueden responder 12 D5T y entonces:

(a) 12 ... D2R 13 CxP 0-0 (13 ... Dx C? 14 A6C) 14 D6C, etc.

(b) 12 ... P3CR 13 AxP Px A 14 DxP+ seguido de mate.

(c) 12 ... 0-0 13 P6R C3A 14 PxP+ R1T 15 D6C D2R 16 C7T!.

9 P5R



Jugada clave.

9 ...

C4D

Y ahora todo está dispuesto para un ataque con todos los elementos.

10 **AXP** +

El conocido sacrificio de alfil en **7TR**.

Es la primera jugada de una combinación que conduce, ya sea a mate, o a un ataque aplastante que culmina en más que igualdad para las blancas.

Pero las blancas han de jugar con cautela, calculando bien las jugadas. Una vez se ha sacrificado una pieza, eso supone todo o nada. Salvo que las blancas puedan mover sus piezas y hundir a las negras, se pueden encontrar lejos del deseado mate y con una pieza menos.

10 ...

RXA

Las negras, no dándose cuenta de que están en peligro mortal de un ataque relámpago, aceptan el obsequio. Creen erróneamente que una pieza extra puede asegurarles a la larga la victoria. Las piezas cuentan únicamente si están activas; en esta situación especial, pocas de las negras pueden actuar, y ninguna de ellas en el acto, debido a los jaques blancos.

Aun cuando las negras hubieran renunciado al alfil ofrecido, el ataque blanco también habría tenido éxito como veremos más adelante.

11 **C5CR** +

Preparando 12 D5T y mate en pocas jugadas. Obsérvese que el CR blanco está defendido por su AD.

En los ataques con todos los recursos que supongan el sacrificio de una pieza, el atacante deberá procurar jugadas que limiten las casillas accesibles al rey enemigo. Aquí el P5R avanzado le impide el acceso a su 3AR, y el caballo blanco domina las casillas 2TR y **2AR** negras.

11 ...

RIC

Si 11 ... R3C 12 D3D+ P4A 13 CxP (obligando a la dama negra a moverse) 13 ... D2R (después de 13 ... D1R la respuesta 14 CxC es también decisiva) 14 CxC (obligando nuevamente a la dama negra a moverse) 14 ... DxC 15 C4A+ (ganando la dama).

12 CxC

Si 12 D5T inmediatamente, las negras podrían devolver su pieza extra y detener temporalmente el ataque de las blancas: 12 ... CR3A (o 12 ... CD3A) 13 PxC CxP, y las negras sitúan su caballo en su 3AR terminando de momento el ataque blanco.

12 ...	PxC
13 D5T	T1R

La única jugada.

Las siguientes jugadas forzadas demuestran cómo sistemáticamente las blancas van tomando cuadros al rey negro hasta hacer inevitable el mate. Nótese que todas las jugadas negras son forzadas: no dispone de tiempo para acercar ninguna pieza defensora.

14 DxP+	R1T
15 D5T+	R1C
16 D7T+	R1A
17 D8T+	R2R
18 DxC mate	

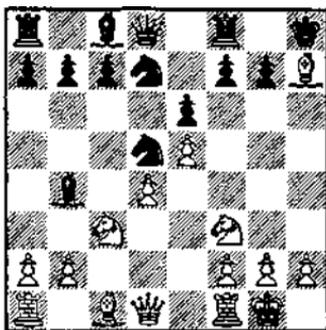
Hay dos factores importantes en este mate: (a) el jaque continuo no da ocasión a las negras para movilizar sus piezas, (b) el P5R y el C5C blancos evitan efectivamente que el rey negro escape del mate.

Las negras no aceptan el alfil ofrecido

Vamos a ver a continuación lo que podría haber sucedido si las negras no hubieran aceptado el sacrificio del alfil. Las variantes que siguen a continuación dan una buena idea de las numerosas posibilidades que nacen de estas posiciones atacantes. Las blancas tienen dos continuaciones verdaderamente enérgicas, que llamaremos A y B.

10 ...

R1T

**Continuación A**

11 A2A

Las blancas retiran su alfil dejando abiertas todas las posibilidades y, entre otras cosas, evitando 11 ... CxC pues en tal caso 12 PxC A xP? 13 D3D! ganando una pieza, ya que amenaza simultáneamente dar mate o capturar el alfil negro.

Continuación A 1

11 ...

P4AD

Por fin las negras hacen esta importante jugada (véanse los comentarios después del 6.º movimiento negro), pero es más importante asegurar el ala de rey mediante 11 ... P3CR (véase A-2) aún cuando esta última no sea todavía suficiente. Ahora ya sólo es cuestión de tiempo lo que se pueda ir retrasando la derrota.

12 A5C

Para alejar la dama del ala de rey. La cuestión es que las negras no pueden ya responder 12 ... P3A que podría ser combatido con 13 D3D y mate en pocas jugadas.

12 C5CR también es ganadora: 12 ... P3CR 13 CxC Px C 14 CxP+ Tx C 15 P6R.

12 ...**D2A**

12 ... D4T? pierde una pieza: 13 CxC PxC 14 P3TD y el alfil no tiene escape.

12 ... DIR 13 D3D P3CR 14 A6T gana (14 ... T1CR 15 CxC PXC 16 C5C y 17 D3T.

13 CxC

Cambiando piezas, las blancas eliminan un caballo bien situado a cambio de un caballo que de momento no participa en la lucha.

13 ...**PxC**

Uno de los problemas básicos en situaciones de este tipo es el de dejar cuadros libres, de forma que las piezas clave puedan salir y hacer su labor. Por tanto, las blancas juegan

14 A7R**T1R**

Ciertamente hubiera sido mejor abandonar la idea de hacer el cambio. Tal vez la relativamente mejor línea (aunque sin esperanzas, con la calidad y un peón menos) hubiera sido 14 ... R1C 15 C5C P3CR. Otras jugadas además de ser inferiores, cuestan más material. Por ejemplo: 14 ... PxP? 15 AxA o bien 14 ... CxP 15 CxC! DxA 16 D5T+ y mate a la siguiente.

15 C5C**P3CR**

Si 15 ... TxA 16 D5T+ R1C 17 D7T+ R1A 18 D8T mate.

16 D4C

Otra vez mate en tres jugadas, ya que jugadas como 16 ... CxP amenazando la dama a la descubierta, fallan.

16 ...**R1C**

16 ... R2C pierde también después de 17 C6R+! PxC 18 DxPC+ seguido de mate.

17 D4T **CÍA**

¿Qué más?

18 A6A

seguido de mate.

Continuación A 2

Partiendo del diagrama inmediato anterior:

11 A2A **P3CR**

12 D2D

Forzando la penetración en las posiciones del ala de rey negras.

12 ... **T1R**

Para dar cabida al caballo.

13 D6T+ **RIC**

14 A5C **A2R**

15 CxC

Para continuar 15 ... PxC 16 P6R!.

15 ... **PxC**

16 P6R

Para socavar el peón CR negro.

16 ... **C1A**

17 PxP+ **RxP**

18 AxP+

Las blancas sacrifican momentáneamente el alfil con el fin de ir llevando al rey negro a terreno abierto.

18 ... **CxA**

19 D7T+ **R3R**

20 DxC+
21 C5R mate

R2D

Continuación B

Véase el diagrama inmediato anterior.

11 C5CR

Llevando el caballo a la refriega y amenazando 12 D5T, 10 que también es muy enérgico.

11 ...

P3CR

La única jugada, pues 11 ... CD3A perdería una pieza; 11 ... P3AR lleva a 12 D5T PxC 13 A6C+ seguido de mate, 12 D4C



Continuación B 1

12 ...
13 D4T

R2C
T1T

A simple vista parece que las negras han podido protegerse adecuadamente. Pero a base de amenazas, las blancas pueden abrir líneas y hacer sentir la superioridad de sus piezas activas.

14 CxP+	PxC
15 D6T+	R2A
16 DxP+	

y el juego sigue:

- (a) 16 ... R2R 17 D7C+ R1R 18 A6C mate.
- (b) 16 ... RÍA 17 A6T+ R2R 18 D7C seguido de mate.

Continuación B 2

Véase la anterior figura:

12 ...	D2R
13 D4T	

y ganan, como se deduce de las siguientes posibilidades:

- (a) 13 ... R2C 14 CxP+ seguido de la ganancia de la dama o de un próximo mate. Si 14 ... DxC 15 D6T+ R1T 16 AxP+ R1C 17 D7T mate.
- (b) 13 ... P4AR 14 CxC PxC 15 AxP+ R1C 16 P6R C3A y las negras deben sacrificar la torre y la dama para esquivar el mate.
- (c) 13 ... P3AR 14 AxP+ R1C 15 A7T+ R2C 16 CR4R y gana mediante D6T+ o A6T+.

Estas combinaciones son muy instructivas porque la posición negra es tan mala, que las blancas tienen muchas posibilidades, existiendo sólo unas pocas variantes con jugadas casi forzadas.

El estudioso debe intentar seguir las combinaciones siguiendo primero los movimientos en el tablero, y repitiendo luego sin mover las piezas. Esta práctica estimula la facultad combinativa.

Partida 20

- Explotando una desviación respecto a la teoría.
- Ganando preponderancia de espacio.
- Quebrantamiento de las normas, con un objetivo.
- La insegura posición central del rey.
- Sacando ventaja de una preponderancia temporal de piezas en una zona determinada.
- Ataque concentrado sobre un punto débil.

Existe una norma en ajedrez que dice: «Mueve una pieza solamente una vez durante la apertura» y otra que añade: «No emprendas el ataque ni ninguna otra acción hasta tanto el desarrollo no esté completo». Son unos excelentes preceptos generales, ya que muchas partidas se han perdido porque los jugadores no han tenido suficientes piezas en acción en el momento oportuno.

Son naturalmente generalidades aplicables principalmente a posiciones estratégicas. Únicamente tales posiciones llevan por sí mismas a un seguimiento más o menos automático de las reglas. Existen también otras posiciones en las que estas normas deben quebrantarse para obtener un juego más enérgico. Un maestro no puede seguir ciegamente unos preceptos establecidos para principiantes, sino que debe valorar cada posición de acuerdo con sus méritos.

Posicionalmente se pueden ignorar las reglas del desa-

rrollo cuando el plan estratégico requiere otras acciones. Por ejemplo, en una situación en que el desarrollo es incompleto se puede considerar obvio el desarrollo del CD aun estando todavía en 1CD. En esta situación puede haber una razón imperativa para mover por segunda vez una pieza ya desarrollada, con el fin de dominar alguna casilla vital o para evitar que lo haga el contrario.

La regla de «primero desarrollar» también puede quebrantarse cuando el contrario ha hecho una jugada ineficaz o incurre en un error del que se pueda sacar ventaja inmediata. En tales casos se debe enfocar el juego completo hacia el punto del error, mejor que hacia un desarrollo estratégico como es lo normal.

Si la situación táctica está bien definida, es fácil ver si se debe prescindir de la regla del desarrollo, pero puede ser mucho más difícil esta apreciación cuando es necesario definir exactamente la inferioridad del oponente y estudiar la forma de aprovecharla.

En esta partida las blancas no completan su desarrollo en la forma habitual, sino que de vez en cuando hacen una sagaz salida. Las consecuencias de este manejo bien dirigido de la posición, son de que bien pronto todo el tablero estará ardiendo y el jugador negro se ve enfrentado con problemas tácticos bien difíciles.

GAMBITO DE DAMA REHUSADO. VARIANTE MARSHALL

Maestro

Amateur

1 P4D

P4D

2 P4AD

C3AR?

Esta jugada, que hemos visto ya en la partida anterior, es algo discutible, porque permite a las blancas construirse un centro sólido que las negras no pueden debilitar fácilmente. Por otra parte, no debemos olvidar que un maestro de la fuerza de Marshall frecuentemente lo utilizaba y que con él ganó una vez a Reti y otra a Nimzovich.

Para más comentarios sobre esta jugada véase la Partida 19.

3 P x P

Las blancas deben cambiar inmediatamente para sacar ventaja de la ligera desviación negra respecto a la teoría. De otra forma las negras podrían proteger su peón del centro en la siguiente jugada 3 ... P3R o bien 3 ... P3A.

3 ... CxP
4 C3AR

Las blancas hacen esta jugada para evitar ... P4R, que jugado inmediatamente proporcionaría a las negras algunas oportunidades, como se ha visto en la Partida 19.

4 ... P3R
5 P4R C3C

Mejor que 5 ... C3AR en donde el caballo queda expuesto al avance P5R (véase nuevamente la Partida 19).

6 A3D

Aun cuando puede parecer más natural jugar 6 C3AD primero, ya que no hay duda de que éste es el mejor cuadro para el CD, las blancas juegan ahora su alfil de rey porque después de 6 C3AD P4AD no podrían jugar 7 PxP sin dar a las negras la oportunidad de cambiar damas disminuyendo con ello la ventaja que tienen.

6 ... P4AD

Esta jugada obedece a varias razones: (a) las piezas negras están amontonadas y seguirán así hasta que se abran calles para ellas; esta jugada abre el juego negro, es decir, constituye un movimiento liberatorio sin el que el juego seguiría cerrado, (b) las negras quieren atacar, neutralizando con ello la eficaz disposición del centro blanco, tan pronto como les sea posible.

7 PxP

Las blancas capturan con el fin de conservar el dominio sobre el cuadro 5R. Por ejemplo, después de 7 0-0 PxP 8 CxP las negras jugarían: ... P4R.

Las negras realmente no amenazan la ganancia de un

peón. Después de 7 ... P x P 8 C x P D x C? (lo correcto es 8 ... P4R) 9 A5C + , y las negras pierden su dama.

7 ...

A x P

En este momento, la única ventaja que tienen las blancas es la de tener un peón en su 4R mientras que las negras lo tienen en su 3R. Si las negras pudieran jugar ... P4R las blancas no tendrían ventaja alguna.

Es muy interesante observar cómo el maestro saca el mejor partido de su escasa ventaja durante lo que resta de la partida.

8 0-0

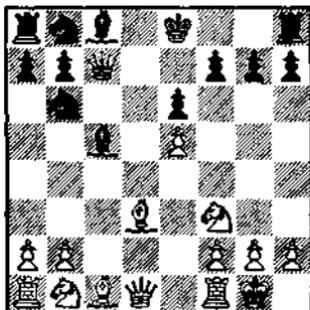
Aquí el amateur podría hacer la plausible jugada de desarrollo 8 C3A. Por el contrario, el maestro considera posibilidades tales como 8 ... P4R 9 C x P A x P + 10 R x A D5D + . Una de las grandes diferencias entre el amateur adelantado y el maestro es que este último ve más, considera más.

8

D2A

Este amateur, que comprende la naturaleza de la ventaja blanca, prepara para 9 ... P4R con igualdad completa. Por este motivo, lo jugado es mejor que 8 ... 0-0 que es una jugada de desarrollo sin objeto específico, mientras que lo jugado es un movimiento estratégico dirigido a un objetivo.

9 P5R!



Absolutamente necesario para evitar que las negras liberen su juego con ... P4R. Lo jugado tiene el inconveniente de que da a las negras libre acceso a su casilla 4D, pero esto no tiene mucho peso, y por otra parte tiene la ventaja de despejar la diagonal para el AR.

Un intento amateur para desarrollar piezas puede esperar una jugada tal como 9 C3A y considerar lo jugado como una pérdida de tiempo, pero en realidad esto tiene la ventaja de obstaculizar el desarrollo negro dificultándole llevar piezas al ala de rey.

9 ...

C3A

Las negras atacan las avanzadas blancas y si éstas tratan de defenderse con 10 A4A las negras pueden jugar 10 ... C4D tras lo cual las piezas menores negras desarrollan una actividad razonable.

El avance del PR blanco ha abierto la diagonal, dando a las blancas mayor movilidad y dominio sobre mayor espacio, pero tiene el inconveniente de poner en manos de las negras el cuadro 4D como ya se ha indicado.

10 **C3A!**

Llevando el caballo a su cuadro natural, ejerciendo presión sobre 5D en donde las negras pueden desear colocar su caballo.

También son posibles jugadas tales como 10 D2R o 10 T1R, pero podrían dar a las negras ciertas oportunidades como por ejemplo, 10 T1R C5C 11 A4R A2D 12 P3TD C(5)4D 13 P4CD A2R 14 A2C A3AD, y las negras tienen cierto contrapeso. Lo jugado es más sagaz y controla el cuadro fundamental. Conduce el juego a un ámbito de gambito, lo que es muy favorable para las blancas en vista de su mayor desarrollo.

10 ...

CxP

Consideremos distintas alternativas:

- (a) 10 ... 0-0 invitaría a 11 AxP+ cuyas consecuencias ya hemos visto en la Partida 19.

(b) 10 ... A2D y las blancas podrían continuar: 11 A4AR preparando un asalto como C5CD C6D+.

(c) 10 ... C4D 11 CxC PxC, facilitaría las cosas a las blancas debido al peón negro aislado, pudiendo las blancas hacer jugadas tales como T1R y sacar ventaja de la preponderancia de peones en el lado de rey

11 A4AR

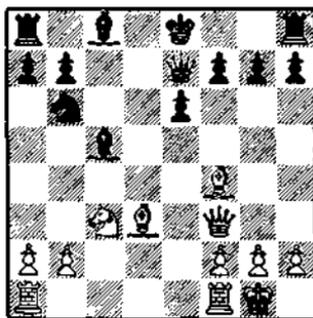
Las blancas tienen ahora un peón menos, pero en compensación han clavado el caballo negro y ganado un tiempo. Lo más serio es la clavada, porque las negras no pueden responder 11 ... A3D (12 C5CD) para deshacerla. Por otra parte, las negras tienen, y deben utilizar, el recurso de capturar haciendo jaque, por lo que juegan

11 ... CxC +

Forzado, pues si 11 ... A3D? 12 C5CD D1D (o D2D o D3A) 13 CxA+ y si 13 ... DxC 14 AxC; si 11 ... P3A 12 CxC PXC 13 D5T+.

12 DxC

D2R



Obsérvese la posición. Todas las fuerzas blancas están en juego y les toca mover a ellas; las negras aún no han enrocado, y su desarrollo es sólo parcial. A cambio de un peón, las blancas tienen tres tiempos. La mayor parte de las piezas blancas están muy bien situadas, muy amenazantes. Sin embargo, no es muy fácil sacar ventaja de esta situación.

Por ejemplo, si las blancas juegan 13 C5C (planeando 14 C7A+) las negras pueden responder 13 ... C4D y las cosas no son fáciles.

13 C4R

Nuevamente el maestro juega una pieza ya desarrollada en lugar de hacer una jugada de desarrollo tal como 13 TD1A o 13 TR1D. Esto lo hace porque es importante expulsar el alfil de la diagonal 2R-6T. Una vez el alfil haya abandonado la diagonal, una de las piezas blancas podrá penetrar en 6D. Por ejemplo, 13 ... 0-0 14 TD1A A5C 15 P3TD y las negras sólo pueden evitar una catástrofe directa mediante 15 ... P4A, pero después de 16 PxA PxC 17 DxP, las negras están ya desahuciadas, pues las blancas están amenazando cosas como DXP+ o T7A.

13 ... C4D

También las negras llevan su caballo a un cuadro central prominente amenazando neutralizar con 14 ... CxA.

14 TD1A

Tratando nuevamente de eliminar el AR negro.

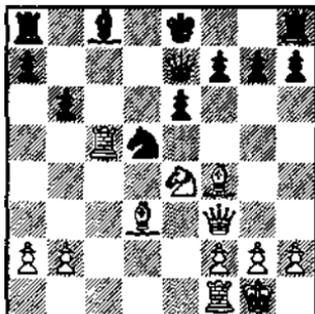
Ciertamente, las negras pueden cambiar ahora su caballo por el alfil blanco, pero después de 14 ... CxA, 15 DxC no ha resuelto el problema de su alfil atacado. Otra vez, 15 ... A5C puede contestarse con 16 P3TD, y si el alfil deja la diagonal, seguirá 17 C6D+. Por otra parte, la jugada intercalada 16 ... P4R permitiría 17 D3C atacando al PCR negro.

14 ... P3CD

Da una segunda protección al alfil, abriendo la diagonal para el desarrollo de su alfil de dama.

Si las negras intentan neutralizar a base de cambio, la posición blanca es tan fuerte que puede abrumarlas. Por ejemplo, 14 ... CxA 15 DxC A5C 16 T7AD (aún más enérgico que 16 P3TD) 16 ... A2D 17 A5C T1D 18 T1D y ganan, pues están amenazando 19 TxA.

15 TxA!



La fase previa de la partida está centrada alrededor de la idea de las blancas de obtener el cuadro 6D, y ahora lo consiguen mediante un sacrificio.

Si ahora 15 ... PxT 16 A6D debe vencer. Por ejemplo, 16 ... D2D (o ... D2C) 17 AxP amenazando 18 A5C (18 ... DxA? 19 C6D+) y 18 C6D+. Compárese el concepto de 15 TxA con el superficial 15 CxA jugando para el peón aislado. En este caso las blancas, que tienen un peón menos, abandonan su ataque para sólo una pequeña compensación posicional.

15 ... CxA

Las negras deben cambiar el peligroso alfil para impedir la incipiente línea 16 A6D.

16 **TXA** +

Este jaque intercalado permite a las blancas ganar una pieza menor por la calidad.

16 ... **TxT**
17 **A5C** +

Otro jaque intermedio destinado a acosar el rey negro no enrocado. Nótese la movilidad que han adquirido las piezas blancas a través de la serie de cambios.

17 ... **R1A**
18 **DxC**

Las blancas salen de la refriega habiendo cambiado una torre por dos piezas menores y un peón, ventaja material no muy grande, pero que en vista del mal desarrollo negro (su torre de rey prisionera) y a su mal situado rey, la preponderancia de las blancas es decisiva.

18

P4R

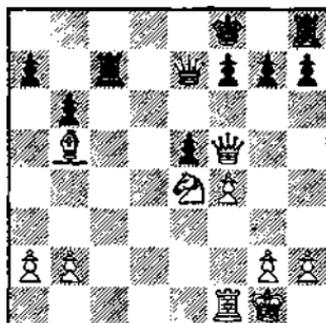
Esto da a las blancas la oportunidad de abrir la columna AR para su torre y concentrar sus fuerzas atacantes hacia el importante PAR. Mejor hubiera sido 18 ... P3TR puesto que no crea nuevas debilidades negras y abre la posibilidad de movilizar la inactiva torre mediante ... R-1C-2T. Ciertamente, esta maniobra completa emplea tres movimientos, y mientras tanto las blancas pueden mejorar su posición con jugadas tales como P3TR con objeto de disponer de un escape, cosa siempre importante cuando existen piezas mayores en el tablero, y como T1R o T1D seguido de una participación más activa de la torre.

Si las negras intentaran tomar la iniciativa mediante 18 ... D5C las blancas continuarían con 19 A7D y 20 AxP.

19 D5A

T2A

20 P4A!



Otra vez muy fuerte. Las blancas deben continuar con jugadas enérgicas para adelantar el juego antes de que las negras puedan introducir en el juego su torre inmovilizada, pues si logran conseguirlo, la ventaja blanca será muy poca.

20 ... **PXP**

Forzado: con otra jugada el peón de rey estaría perdido.

21 DXPA

Ahora las blancas amenazan 22 C6D seguido de 23 CxP DxC 24 DxT.

21 ... **P4TR**

Las negras evitan hábilmente la anterior amenaza, pues si 22 C6D T3T, 23 CxP T3AR, o 23 C5A D4A+.

22 A4A!!

La única jugada para una victoria rápida.

22 ... T3T no funciona más por 23 AxP, no se puede interponer teniendo en cuenta CxT. Por ejemplo, 23 ... DxA 24 DxT(7A).

Si 22 ... TxA 23 D8C+ DIR 24 DxD+ RxD 25 C6D+.

Si 22 ... P4CR 23 CxP D4A+ 24 T2A! DxA 25 DxT! DxD 26 C6R+ ganando nuevamente una pieza más.

22 ... **R1C**

Única jugada.

23 C6D

Para ganar **el PAR.**

23 ... **T3T**

24 **AXP+** **R1T**

25 C4R

Para evitar 25 ... **T3AR.**

25 ... **T1A**

Con la idea de continuar con 26 ... T1A inmovilizando una importante pieza blanca. El hecho de que el caballo blanco debe quedarse en su puesto para evitar ... T3AR representa

una merma considerable en las posibilidades y movilidad de éstas.

26 A5D

Es importante tener protegido el caballo. Después de 26 A3C T1R puede resultar engorroso, siendo contestado 27 C5C por 27 ... T3A.

Obsérvese que el cambio de piezas mayores facilita el juego de las negras, si bien a la larga éstas perderán de todas formas.

26 .. T1R

26 ... T1D se contestaría con 27 D5A.

27 P4TR

Proporcionando al rey blanco un escape además de facilitar una avanzada fuerte para su caballo en 5C.

27 ... D4R?

Pierde en seguida, pero de todas maneras las negras no disponen de buenas jugadas en ningún lugar.

28	DxD	TxD
29	T8A+	R2T
30	C5C+	R3C
31	A4R+	Abandonan

Debieron renunciar a la calidad y quedarse con una pieza de menos.

Partida 2 1

- Teoría de la Defensa Francesa.
- El buen y el mal alfil.
- La cadena de peones.
- El cuadro fuerte.
- Caballo bien situado contra el mal alfil.
- Planeamiento para el final.

En esta partida encontramos por primera vez un elemento más refinado del juego estratégico: el cuadro fuerte en el centro del tablero.

No todos los cuadros del tablero tienen el mismo valor: los centrales son más valiosos que los laterales, y son particularmente idóneos para estacionar piezas en ellos, ya que una pieza en un cuadro central irradia presión hacia todos los cuadros a los que en un momento dado pueda moverse. El caballo es particularmente potente en el centro del tablero ya que de por sí su alcance no es muy largo. Situado en su cuadro 4D, por ejemplo, el caballo ejerce presión sobre los cuadros enemigos 4CD, 3AD, 3R y 4AR.

Un caballo en su 4D o 4R puede tener mucha fuerza, pero si su contrario consigue rechazarlo con un peón, su posición temporalmente buena no representa gran cosa. En determinados casos, no obstante, los peones enemigos han avanzado o han sido cambiados de tal forma que ya no tienen posibilidad de expulsar una pieza contraria de un determinado cuadro, cuadro que se convierte en fuerte para aquel bando que pueda colocar una pieza en él. Tener un

caballo en un cuadro central fuerte es de gran valor estratégico.

Una pregunta que frecuentemente se hacen los jugadores de ajedrez es: ¿Cuál es más fuerte, el caballo o el alfil? La fuerza de estas dos piezas es relativa, no absoluta. En el caso de los caballos depende de donde estén situados y de si se pueden mantener en esa posición. En el caso de los alfiles depende de si está sobre una diagonal por la que se pueda mover libremente, en cual caso se le denomina un *buen alfil* o sobre una diagonal obstruida por sus propios peones en cual caso se denomina *mal alfil*.

Esta partida constituye un ejemplo de la fuerza de un caballo bien situado en oposición a la ineficacia de un mal alfil.

DEFENSA FRANCESA. VARIANTE CLASICA

Maestro

Amateur

1 **P4R**

P3R

1 ... P3R es el principio de una apertura denominada Defensa Francesa; un *juego cerrado*, es decir, aquel en el que las columnas generalmente permanecen cerradas, permitiendo a las negras construirse una sólida posición en el centro, en comparación con el más rápido desarrollo y mayor movilidad de las partidas abiertas empezando 1 P4R P4R. Con la Defensa Francesa las negras necesitan más tiempo para poner sus piezas en juego, pues están bloqueadas por la sólida formación de peones.

2 **P4D**

Las blancas toman inmediatamente posesión del centro.

2 ...

P4D

Las negras contestan al intento blanco de dominar el centro, y amenazan 3 ... P x P, obligando a las blancas a hacer algo respecto a la situación.

3 **C3AD**

Otra jugada para dominar el centro. Su CD ejerce ahora presión sobre sus 5D y 4R. Se mantiene la tensión en el centro. Llegados a este punto las blancas tienen otras varias posibilidades.

(a) Variante de cambio.

Se podría haber terminado la presión jugando 3 PxP, lo que se conoce como variante de cambio. Después de la respuesta negra 3 ... PxP el juego queda igualado porque hay una sola columna abierta para ambos jugadores. Una consecuencia lógica de que haya una sola columna abierta para los dos, es que las torres y damas se cambiarán a lo largo de esa columna. Pero si dicha columna queda en posesión de uno de los dos bandos, el otro se podrá encontrar con dificultades.

(b) Variante Nimzovich.

Las blancas también podrían haber anulado la tensión jugando 3 P5R lo que altera completamente la posesión y los objetivos posicionales. Con esta variante nos encontramos en presencia de una cadena de peones: los 4D y 5R de las blancas frente a los 4D y 3R de las negras. El 4D es la base de la cadena blanca y el 3R lo es de la negra. La cabeza de la cadena blanca es 5R y la de la negra es su 4D. Cuando se trata con cadenas de peones, la estrategia principal es atacar la base de la cadena de peones del contrario. En esta posición las negras intentarán ... P4AD, y las blancas P4AR-5AR. La estrategia secundaria es atacar la cabeza de dicha cadena como veremos luego en esta misma partida.

(c) Variante Tarrasch.

Las blancas pueden mantener la tensión y defender su PR mediante 3 C2D. Comparado con lo jugado, tiene el inconveniente de no ejercer presión alguna sobre el cuadro 5D blanco, pero en cambio tiene las siguientes ventajas: (a) El CD no puede ser clavado por el alfil negro ya que 3 ... A5C sería completamente inútil en vista de 4 P3AD, (b) estando en 2D el CD no encierra al PAD que las blancas podrían querer jugar a 3A más tarde, especialmente si las negras juegan ... P4AD.

3 ...**C3AR**

Al jugar 3 ... C3AR y dominando sus 4D y 5R las negras protegen el centro e incidentalmente amenazan con ganar un peón mediante ... CxP o ... Pxp.

También pudieran las negras jugar 3 ... A5C, la variante Winawer, que es probablemente más segura. En esta variante las negras protegen sus cuadros centrales clavando el CD blanco (véase Partida 22).

4 A5CR

Mediante esta clavada las blancas amenazan, bajo ciertas condiciones 5 P5R neutralizando también la presión negra en el centro.

Si en este punto las blancas pudieran forzar a las negras a ceder el centro mediante ... Pxp lograrían superioridad de espacio, ya que tendrían su peón en la cuarta fila mientras que las negras tendrían el suyo en la tercera.

Al llegar aquí, a veces los amateurs juegan el plausible movimiento 4 A3D. El análisis que sigue demuestra que tal jugada proporciona a las negras oportunidades en el centro después de la réplica 4 ... P4A.

(a) 5 PxpA PxpR 6 CxP CxC 7 AxC Dx+ 8 RXD AxP.

(b) 5 P5R Pxp 6 PxC PxC.

(c) 5 PxpD CxP 6 CxC DXC.

(d) 5 C3A PxpD 6 CxP(4) P4R seguido de 7 ... P5D.

Después de 4 P5R CR2D se llega a la formación P4D-P5R típica en muchas variantes de la Defensa Francesa. Luego las blancas deberán intentar defender alguno o los dos peones en 4D y en 5R, jugando 5 P4A o 5 CD2R (preparando 6 P3AD).

4 ...**A2R**

A su vez las negras desclavan, amenazando nuevamente la ganancia de un peón.

Al llegar aquí es también muy aplicable la variante McCutcheon 4 ... A5C. Después de 5 P5R P3TR (jugada normal forzada en esta posición): (a) 6 PxC PxA 7 Pxp T1C 8 D5T D3A no resulta peligroso para las negras, (b) 6 A2D AxC 7

PxA C5R 8 D4C P3CR es muy incisivo, con oportunidades por ambas partes.

5 P5R

Las negras amenazaban ... P x P o ... C x P. Aquí, 5 A3D es inadecuado como veremos luego. Las blancas no tienen ninguna defensa posterior buena, frente a la presión negra sobre su centro. Por tanto, deciden cambiar su AD por el AR negro, lo que tendrá lugar en la próxima jugada. Como pronto expondremos detalladamente, el AD blanco, que está sobre el mismo color que sus peones centrales, recibe el nombre de «mal alfil», mientras que el AR negro que está sobre color opuesto que sus peones centrales se conoce como «buen alfil».

Existen, además de la jugada 5 P5R, otras dos jugadas razonables, la segunda de las cuales es empleada a veces por los amateurs que frecuentemente no distinguen por qué una variante es superior a otra. El examen de estas dos variantes y una comparación entre las posiciones resultantes de ellas y de la línea principal, sería ilustrativo.

(a) 5 Ax C.

5 Ax C Ax A 6 P5R A2R facilita un poco las cosas para las negras, que tienen los dos alfiles. Esto supone que ha conservado sus dos alfiles, mientras que las blancas tienen, o bien un alfil y un caballo (como en esta variante) o dos caballos. Tener los dos alfiles cuando el contrario tiene un alfil y un caballo o dos caballos se considera ventajoso. La partida podría proseguir: 7 D4C 0-0 8 A3D P4AR 9 P x P(a. p.) Ax P con considerables oportunidades para las negras. Obsérvese que la continuación 10 D5T, aparentemente de igual fuerza, lleva a la pérdida de un peón por parte de las blancas, ya que después de 10 ... P3CR! (1) el sacrificio 11 Ax P PxA 12 D x P+ A2C es estéril puesto que las blancas no tienen continuación, mientras que las negras tienen un principio de desarrollo además de amenazar 13 ... D3A, (2) la dama blanca no se puede retirar sin perder su PD, como por ejemplo: 11 D2R Ax P o bien 11 D4C P4R y las negras dominan el centro, cosa muy importante.

(b) 5 A3D.

Aparentemente 5 A3D parece una jugada lógica de desarrollo, llevando hacia el ataque, pero hay que prever lo que sucede después de 5 ... P x P:

- (1) 6 C x P C x C 7 A x A D x A 8 A x C D5C+ ganando un peón.
- (2) 6 A x P C x A 7 A x A D x A 8 C x C D5C+ ganando un peón.
- (3) 6 A x C A x A 7 C x P A x P ganando un peón.

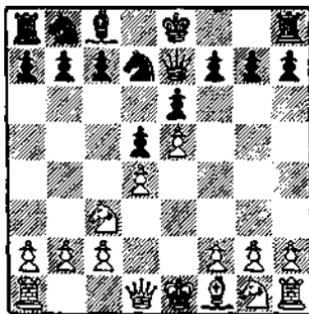
Aún 5 ... C x P 6 A x A C x C 7 D4C R x A es favorable a las negras: 8 D5C+ R2D.

5 ... **CR2D**
6 **A x A**

Las blancas cambian aquí su relativamente mal alfil porque no tienen nada mejor que hacer: si lo tuvieran no habrían cambiado. Por ejemplo, después de intercalar las jugadas 6 P4TR P3TR, las blancas no hubieran cambiado, sino que por el contrario habrían jugado 7 A3R! ya que ahora el alfil tiene una función significativa debido a la floja jugada negra ... P3TR. El alfil blanco en su 5CR es sólo relativamente malo, porque su diagonal 1AD-6TR no está obstruida con peones blancos.

Después de 6 P4TR, ataque Alekhine-Chatard, las blancas inician otro tipo de juego que se tratará en la Partida 23.

6 ... **D x A**



Las blancas tienen ahora: (a) un buen alfil en contra de un mal alfil negro no desarrollado, y (b) más espacio. Por

otra parte, las negras tienen la posibilidad de atacar la base de la cadena de peones blancos mediante ... P4AD, mucho más fácilmente de lo que tienen las blancas para atacar la base de la cadena de peones negros mediante P-4A-5A.

Examinemos la situación de los alfiles blanco y negro. El alfil blanco puede moverse libremente, ya que no está obstaculizado por sus propios peones, mientras que el alfil negro no sólo no está desarrollado sino que su posible desarrollo está seriamente limitado por sus propios peones. Por tanto al alfil blanco se le denomina *el buen alfil*, y al negro *el mal alfil*.

En la apertura y en el juego medio son esencialmente los cuadros centrales los que hacen bueno o malo a un alfil. Si desde la posición inicial las blancas han jugado P4D, P3R y A2D este alfil es «malo» porque ha quedado cerrado. Si en lugar de esto se ha jugado A4AR antes de P3R el alfil sigue siendo «malo», porque si las negras atacan el flanco de dama blanco, el alfil en su 4AR no podrá acudir en defensa de dicho flanco. En general, los peones bloqueados no se pueden mover, determinando en gran medida si un alfil es bueno o malo. A veces un movimiento de peón convierte a un alfil bueno en malo y viceversa. En el final de la partida son los peones bloqueados y su posición lo que determina el valor del alfil.

7 D2D

Esta jugada por sí misma no tiene ningún significado profundo oculto, sino que es esencialmente parte de un sistema. Las blancas no pueden conservar completo su centro después de jugar las negras ... P4AD. Por tanto, deberán proteger su peón de rey con P4AR y pronto o tarde deberán cambiar su peón de dama jugando P x P después de ... P4AD. 7 D2D prepara 0-0-0 y protege el cuadro 4AR blanco. Este cuadro (o el peón que próximamente pasará a él) necesitará protección si las negras juegan... P3AR a lo que las blancas deberán responder con P x P y las negras a su vez con... D x P-

Otras jugadas tales como 7 A3D permiten a las negras arruinar completamente el centro blanco mediante ... P4AD y ... P3AR.

Examinemos algunas de las alternativas corrientes a 7 D2D.

(a) 7 P4A.

Esta jugada es aproximadamente tan fuerte como 7 D2D. La continuación usual es 7 ... 0-0 8 C3A P4A 9 P x P CxPA 10 A3D P4AR 11 P x P a. p. D x P 12 P3CR C3A 13 0-0 ejerciendo presión sobre las posiciones negras, mientras éstas no puedan jugar... P4R.

(b) 7 C5C.

Esto es quizás un ataque prematuro que no tiene mucha fuerza. Las negras responden 7 ... C3C seguido de 8 ... P3TD haciendo retroceder el caballo. Las blancas deben intentar uno de sus objetivos, concretamente, el fortalecimiento de su centro (después de ... P4AD), mediante P3AD. En esta partida ello no es posible porque el CD está en 3AD y las blancas deben ceder el centro con P x P, que en este caso no es muy malo. Véase también el comentario bajo la 7.^a jugada negra de esta misma partida.

(c) 7 D4C.

Esta jugada que parece agresiva y que se encuentra en muchas variantes de la Defensa Francesa, no tiene aquí valor ninguno. Obliga a las negras a enrocar, lo que de todas formas hubiesen hecho. Después de 7 ... 0-0 8 A3D las negras podrían continuar indistintamente con 8 ... P4AD o 8 ... P4AR.

7 ...

0-0

Es instructivo observar que si las negras hubiesen jugado 7 ... P4AD aquí, hubieran debilitado su cuadro 3D pudiendo resultar peligroso 8 C5C!, ya que 8 ... C3C podría contestarse ahora con 9 C6D+.

8 P4A

El objeto de esta jugada es el de reforzar el PR blanco situado en 5R. En muchas de las variantes de la Defensa Francesa sucede en un momento u otro ... P3AR; P x P D x P tras lo cual puede resultar de importancia para las blancas tener defendido el cuadro 5R. Después de algunas preparaciones, las blancas podrían mantener retrasado el peón de rey negro en 3R. Si las blancas consiguen impedir ... P4R (des-

pues de ... P3AR; P X P D X P) el PR negro continúa retrasado. Las blancas pueden impedir ... P4R de dos formas distintas: (a) presión sobre 5R; (b) presión sobre 5D, es decir, PD negro, de forma que ... P4R se responda con CxPD.

8 ...

P4AD

En la Defensa Francesa, la estrategia principal negra es atacar la base de la cadena de peones blancos en 4D, y entonces, después de haber eliminado el PD blanco, sigue frecuentemente la segunda, atacando la cabeza de la cadena con ... P3AR.

La posible jugada blanca 9 C5CD no es ahora tan peligrosa como hubiera sido una jugada antes, puesto que ahora el rey negro está a salvo, enrocado. Por ejemplo, 9 C5CD C3AD 10 P3A P3A y el cuadro 6D blanco ya está minado. Después de 11 PxPAR CxPA, las blancas no han conseguido nada, pero tampoco es bueno 11 C6D porque 11 ... PxPD 12 PxPD PxP 13 PAXP? D5T+ seguido de 14 ... DxPD. Si en lugar de 13 PAXP se juega 13 PDxP aún el sacrificio 13 ... CDxP podría ser válido: 14 PxC CxPR 15 CxA TDxC, y las negras tienen un magnífico juego. Todo su ejército está movilizado; ¡véanse las torres!

¿Cómo han adquirido súbitamente las negras tal vivacidad a pesar del hecho de que su apertura, la Defensa Francesa, es de carácter más bien reposado?

Hay que verlo de la siguiente forma: la actitud negra supone al principio cierta pasividad en el centro, pero tan pronto han podido desarrollar un número suficiente de piezas, intentan obtener la iniciativa. Esta estrategia será más eficaz si las blancas descuidan su desarrollo, como es éste el caso después de 9 C5CD. Recuérdese la regla de no mover dos veces la misma pieza durante la apertura, y aunque es cierto que esta regla no es aplicable en todos los casos, puede ser una ayuda, como en esta situación lo es.

La variante siguiente es un ejemplo de las oportunidades que pueden tener las negras después de **9 C5CD**.

9 ... **P3TD** (aún más fuerte que 9 ... C3AD ya que 10 C7A no conduce a nada después de 10 ... T2T) 10 C6D PxP 11 **C3A** (11 CxA TxA 12 C3A C3AD lleva aproximadamente, a lo mismo, mientras que 11 DxP C3AD pierde algunos tiempos para las blancas) 11 ... C3AD 12 CxPD CRxPR! ganando un peón: 13 PxC D5T + y 14 ... DxC.

puede amenazar su dominio, debiendo hacerlo alguna pieza negra, lo que quiere decir que a la larga las blancas podrán siempre ocupar dicho cuadro. Puesto que 4D no está ni puede estar amenazado por un peón, podemos calificarlo de fuerte para las blancas. Una pieza situada en tal cuadro es como un cañón situado en un emplazamiento oculto. Puede disparar, pero no puede ser atacado.

Ciertamente, 10 ... P3A (estrategia negra secundaria) resulta aquí más fuerte. Obliga a las blancas a liquidar completamente su centro, pero después de 11 PRxP CxPA 12 PxP DxP 13 0-0-0, los peones centrales negros pueden debilitarse. Las blancas tienen todas sus piezas a su disposición y pueden continuar con jugadas tales como A3T y TR1R.

Veamos a continuación cómo emplean las blancas su cuadro fuerte 4D.

11 CXP	CXC
12 DxP	D4A

Esto es congruente con el juego previo de las negras. Nótese que 12 ... P3A es mucho más débil ahora que dos jugadas antes, y representaría una pérdida de tiempo: 12 ... C3C deja a la dama blanca en una posición potente.

Las negras no pueden hacer mucho con la columna semiabierta AD, mientras que por el contrario, las blancas pueden hacer pleno uso de su cuadro fuerte 4D situando un caballo en él, impidiendo así muchos cuadros para el mal alfil negro.

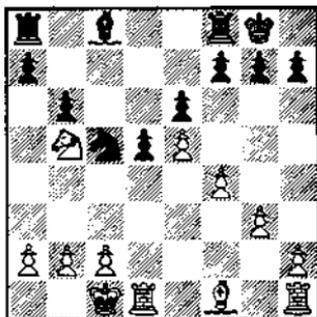
13 DxP	CxD
14 C5C	

No para llevar el caballo a 6D blanco como se podría pensar, en donde podría ser fácilmente cambiado, y su posición minada por ... P3A, sino más bien para llevarlo a 4D que es el cuadro ideal para un caballo. En 4D también puede ser cambiado el caballo, pero entonces el rey blanco debería dirigirse hacia ese cuadro y convertirse en el factor decisivo en las simplificaciones que puedan seguir, es decir, las que conduzcan a un final de peones.

14 ...	P3CD
--------	------

Las negras, suponiendo que las blancas planean jugar 15 C6D desean responder con ... C2C y ... CxC.

15 0-0-0



Simplemente una jugada de desarrollo. Si las blancas hubiesen jugado 15 C4D inmediatamente, las negras posiblemente podrían intentar intercambiar su mal alfil mediante ... A3T y convertir su 5R en cuadro fuerte para su propio caballo. Con lo jugado, se evita de momento ... A3T con 16 C7A!

15 ... C5R

Ahora las negras han ocupado *su* cuadro fuerte, pero aquí esto no es muy importante, ya que las blancas pueden de todas formas cambiar este caballo por el alfil blanco. Sin embargo, la amenaza negra ... C7A puede preocupar a las blancas.

Las negras habrían podido considerar jugar 15 ... P3TD pero esto es malo porque le quita a su propio alfil el cuadro 3TD.

16 T1C P3TD

Mejor hubiese sido 16 ... A2D con lo que se habría ganado un tiempo al atacar al caballo blanco. Es cierto que el alfil no es muy activo en su 2D, pero tampoco es muy eficaz en 2C.

La jugada de la partida también debilita 3CD y empeora el AD negro, ya que hay más peones en su color.

17 **C4D**

El caballo se asienta ahora en su cuadro fuerte, desde donde despliega gran potencia. Domina muchos cuadros importantes en las posiciones enemigas: los cuadros 5CD, 6AD, 6R y 5AR de las blancas. Puede soportar un posterior ataque con P4CR y P5AR. Además, el caballo protege su PAD, lo que resulta importante en caso de que las torres negras inicien un ataque a lo largo de la columna AD.

17 ... A2C

Las negras están jugando según los principios generales en lugar de hacerlo según una posición específica. Frecuentemente el alfil es fuerte en 2C por lo que las negras han jugado 17 ... A2C. En este momento el caballo blanco bloquea el avance del PD negro, y por tanto el alfil negro no tiene ningún porvenir en 2CD mientras el caballo blanco se mantenga en su puesto en 4D.

Las negras podrían haber jugado 17 ... A2D y 18 ... P3A apuntando hacia la formación de los peones enemigos.

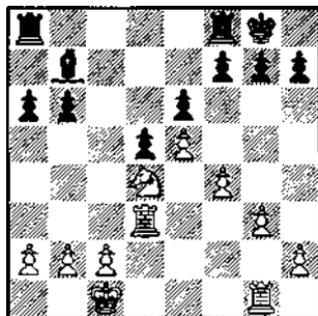
18 **A3D**

Las blancas juegan para cambiar su alfil por el caballo o para desplazar a éste. Después del cambio, las blancas tienen un poderoso caballo contra un mal alfil. Asimismo, después del cambio las blancas pueden mantener su caballo en 4D, si es necesario mediante P3A. Otra cuestión es que si después de AxX PxX las blancas podrían sacar de su caballo tantas ventajas como sacaron en la partida.

18 ... C7A

Hubiese sido mejor intentar 18 ... C4A. Después de que las negras cambien su caballo, la ventaja blanca es evidente.

19 **T2D** CxX +
20 **TxX**



También hubiera sido bueno 20 PxC. El posible ataque negro a lo largo de la columna AD no significa mucho, ya que las blancas pueden oponer sus propias torres, pero probablemente 20 TxC es mejor, debido a las posibilidades en la tercera fila. Ahora la situación es clara. El caballo blanco está en el cuadro fuerte y se puede mantener en él todo lo que resta de la partida. No hay en el tablero fuerza suficiente para expulsarlo.

Un caballo fijo es la base ideal para un plan, porque se puede confiar en él ya que siempre estará en su lugar; no se le puede echar. La cuestión estriba en cómo sacar ventaja de él y en cómo introducirlo en los planes estratégicos.

Hemos visto ya que el caballo (a) puede actuar en el flanco de rey; (b) puede hacerlo en el flanco de dama; (c) definiendo su PAD de tal forma que las negras no pueden hacer ningún daño doblando sus torres en la columna AD.

Especialmente esta última consideración nos permite proceder pausadamente, sin prisas importunas y sin ser perturbados por el contrajuego enemigo. Esto es muy importante en general, y especialmente aquí, puesto que un estudio cuidadoso de la situación nos hará ver que los planes blancos no se pueden llevar a cabo de una vez, lo que pronto se pondrá en evidencia.

De momento vamos a considerar dos planes:

Plan A, por el flanco de rey.

La jugada clave es P5AR. ¿Cómo se puede realizar? y ¿cuál es su objeto? Se ataca al PR negro, y en ciertas circunstancias permite con éxito llevar el PA a 6A. En la

mayor parte de las posiciones las negras deberían capturar el PA con su PR (PRxPA), y si entonces las blancas pueden responder PCRxPA estarán en condiciones de abrir la columna CR y de impulsar su PR a 6R. Bajo ciertas circunstancias este plan parece prometedor, pero no es necesariamente decisivo. Así pues, las blancas deben preparar la jugada P5AR muy cuidadosamente y llevar a cabo su avance únicamente si se puede demostrar que es decisivo, ya que de no serlo, puede resultar un PR débil.

Plan B, por el flanco de dama:

Si jugaran las blancas podrían ganar con 21 T3CD P4CD 22 P4TD, etc. Pero las negras pueden parar la amenaza fácilmente, y entonces ya no hay forma de desarrollar un ataque contra el ala de dama.

Por tanto, las oportunidades de las blancas vienen de otro lado: el cambio de las cuatro torres seguido de una lucha entre un poderoso caballo y un limitado alfil (caballo contra mal alfil). Las blancas tienen toda suerte de oportunidades pero *únicamente* tendrán segura la victoria *si su rey puede introducirse en la posición enemiga*. Intentémoslo: 20 ... TRIA (es lo jugado en la partida) 21 T3C P4CD (forzada esta jugada, las blancas han conseguido crear huecos en la posición negra por lo que más tarde podrá penetrar su rey) 22 T1D (22 P4TD? T5A!) 22 ... T5A 23 P3TD (las blancas no desean P5CD) 23 ... TD1AD 24 TR3D RÍA 25 R2D R2R 26 TD3A R2D 27 P3C TxT 28 TxT TxT 29 RxT R2A 30 R4C R3C (el rey negro ha llegado justo a tiempo para impedir la entrada del rey blanco). Las blancas pueden aún intentar toda clase de maniobras, pero la victoria es dudosa; han simplificado demasiado pronto.

Todo esto indica que ni una acción directa por el ala de rey (plan A) ni por el ala de dama (plan B) garantizan el éxito. Las blancas *deben mantenerse atentas a ambas posibilidades* y tomar una opción definida a tenor del contrajuego negro.

20 ... TRIA
21 R2D

Siguiendo el plan B. Esta jugada es necesaria para el cambio general en el 3AD blanco.

21 ... R1A

para contrarrestar el plan B.

22 P4CR

Esta jugada es válida para ambos planes.

Para el plan A. Se prepara mejor P5A. La posibilidad de jugar ahora T3T aporta medios adicionales para el ataque.

Para el plan B. Se prepara TR3CR para ser seguido de un cambio general en el 3AD blanco. Además T3TR puede forzar el rey negro a retroceder a 1CR y favorecer con ello el éxito de un cambio general.

22 ... T2A(?)

Jugada inocua. Sería preferible 22 ... R2R.

23 T3TR

Es una jugada muy importante: (a) 23 ... R1C favorecería ahora al plan B; (b) 23 ... P3T favorecería al plan A. Permitiría a las blancas aún ir directamente al plan A: 23 ... P3T 24 P5A! y (1) 24 ... T1R 25 P6A! P x P 26 P x P P4R 27 T x PT, etc.; (2) 24 ... P x P 25 P x P T1R 26 P6A P3C 27 T x PT, etc., sin la menor duda; (3) 24 ... R2R 25 P5C con inesperadas complicaciones que conducen finalmente a convincentes ventajas para las blancas.

Por otra parte, después de 23 ... R1C, el avance 24 P5A *no* decide. 24 ... P x P (igualmente se podría haber elegido 24 ... T1R) 25 P x P T1R 26 P6A P3C sin nada definido.

23 ... R1C

Mejor que lo jugado hubiera sido 23 ... T5A, pues después de 24 P3A el plan B quedaría eliminado de la cuestión, lo que significa que las blancas deberían confiar completamente en el plan A, con sus oportunidades, pero sin nada cierto.

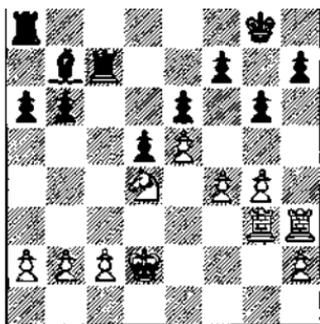
Hemos visto ya que la floja jugada negra 23 ... P3T hubiese permitido abrirse camino mediante P5A.

24 T(1C)3C

No cediendo Las posibilidades por el ala de rey, al mismo tiempo que se prepara el posterior cambio general (plan B).

24 ...

P3C?

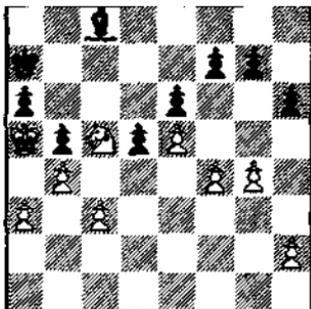


Esta nueva jugada debilitante posibilita la inmediata aplicación del plan A.

Veamos qué hubiera sucedido después de la preferible jugada 24 ... T5A 25 T3D! TD1AD 26 P3C T(5)2A 27 T5T! (plan A. Un cambio general mediante T3AD no significaría mucho, ya que el rey no puede penetrar: el PCD negro está todavía en su 3C, pero hubiera habido posibilidades. Por tanto, el plan A es mejor y decide el camino a seguir), 27 ... P3T (si no, las blancas ganan con 28 T(3)3T y 29 P5C) 28 T(3)3T RÍA (las blancas amenazan P5C). 29 P5A! P x P 30 P x P T1R 31 P6A y ganan. Mejor para las negras es 29 ... R2R, pero entonces 30 P5C conduce a la larga a la victoria. Nuevamente decide el plan A.

Suponiendo 24 ... TD1AD toma ahora la delantera el plan B, lo que demuestra el valor estratégico del caballo.

25 T3CD P4CD 26 P3TD T5A 27 T(3C)3D (la otra torre debe inmovilizar al rey negro en su 1CR) 27 ... P3T 28 P3C T(5)2A 29 T3AD RÍA 30 T x T T x T 31 T3AD T x T 32 R x T R2R 33 R4C R2D 34 R5T (también es bueno 34 R5A) 34 ... R2A 35 P4C A1A 36 C3C R2C 37 C5A+ R2T 38 P3A con tres variantes.



(a) 38 ... P4C 39 P x P P x P 40 C3C A2C 41 C4D A1T 42 C3A P5D(!) 43 C x PD A4D 44 C2A A6A 45 C3R A7R 46 P4TD y ganan.

(b) 38 ... A2C 39 P5A A1A (39 ... P x P? 40 P x P y 41 P6R) 40 P x P P x P (40 ... A x P 41 C x PT A x P 42 C7A) 41 P4TR P3C 42 P5C P4T 43 C3D seguido de 44 C4A.

(c) 38 ... P3C 39 P3T A2C (39 ... P4T 40 P x P P x P 41 P4TR) 40 C7D A1A 41 C6A R2C gana un peón de cualquier forma, 42 C8C P4T 43 P x P P x P 44 P4TR. En un final de caballo contra mal alfil, el *Zugzwang** (después de la jugada 39 de las blancas) es de lo más importante.

Observemos finalmente que el cambio de todas las torres debe tomarse en consideración sólo después de que la formación negra en el flanco de dama se haya debilitado por ... P4CD. La jugada 26 blanca es necesaria para impedir ... P5C después de ... T5AD.

Volviendo a la penúltima figura:

25 T6T R2C

El PTR estaba en peligro.

26 T(3)3TR T1T

27 P5A!

* *Zugzwang*: Voz de origen alemán que se aplica cuando la sucesión de jugadas de uno de los jugadores obliga al otro a realizar jugadas forzadas que le son desfavorables. (N. del T.)

Plan A por fin!

27 ... **A1A**

Otras posibilidades son: 27 ... PRxP 28 PxP y (a) 28 ... PXP 29 CxP+ RIC 30 TxPC, etc. (b) 28 ... A1A 29 P6A+ RIC 30 T3AD, etc. Prácticamente las blancas tienen una torre más, como en la partida.

28 P6A+ **RIC**
29 P3C

Igualmente bueno hubbiera sido 29 T3AD, pero las blancas tienen otro plan, que es de jugar C3A-C5C y no desean ser molestadas por ... T5A.

29 ... **A2C**
30 C3A **Abandonan**

La partida podría haber continuado: 30 ... P5D (sin esperanzas) 31 C5C (sin embargo) 31 ... T4A 32 TxP TxT 33 TxT TxPR 34 T7C+ R1A 35 TxP+ R1R 36 T7R+ R1A 37 C7T+ RIC 38 P7A+ y mate a la siguiente.

Partida 22

- Variante Winavver de la defensa francesa.
- El terrible autoclavado.
- La necesidad de eliminar una debilidad tan pronto sea posible.
- Ataque con fuerzas superiores contra el rey enrocado.
- Arrastrando al rey no protegido hacia la red de mate.

En ajedrez, como en la guerra, es posible llevar la batalla a dos frentes dividiendo las propias fuerzas en dos ejércitos separados. En las partidas en que la lucha se desarrolla en más de un frente es necesario sopesar continuamente los factores en cada uno de ellos y calcular sutilmente su valor relativo para ver si vale la pena seguir luchando en ambos. La descentralización puede tener ventajas, pero no debe durar demasiado tiempo. Los dos cuerpos distintos deben mantener puntos de contacto de forma que puedan reunirse en cualquier momento. Si un jugador deja pasar el momento oportuno para reunir sus ejércitos y mantiene sus fuerzas divididas en dos partes separadas, llegará un momento en que el oponente podrá atacar con éxito uno de los dos cuerpos, de por sí debilitado por la ausencia de parte del total de fuerzas.

En ajedrez, los cuerpos separados se forman algunas veces dividiendo el conjunto en la pieza más valiosa (la dama) por un lado, y todas las demás por el otro. Durante un cierto

tiempo la dama puede aventurarse por sí misma, pero siempre llega a tiempo cuando es prudente retroceder hacia el resto de las fuerzas para restablecer la cooperación entre las piezas, cooperación que naturalmente se ha resentido durante la acción aislada.

En esta partida, la dama blanca se mantiene separada del resto de sus piezas, nunca volviéndose a reunir con ellas. La tarea de las negras viene facilitada por: (a) el desastroso «clavado» que las blancas se imponen a sí mismas y (b) por el hecho de que las blancas no ponen a tiempo su rey a salvo. Con las fuerzas blancas paralizadas por el autoclavado y debilitadas por la ausencia de la dama, y su rey todavía en el centro de un tablero relativamente abierto, las negras tienen la máxima oportunidad de lanzarse a un ataque enérgico.

DEFENSA FRANCESA. VARIANTE WINAWER

Amateur

Maestro

1 **P4R**

P3R

2 **P4D**

P4D

Nuevamente la Defensa Francesa. Véanse en la Partida 21 las ideas básicas de esta apertura.

3 **C3AD**

A5C

Variante Winawer. Las negras clavan el CD blanco amenazando 4 ... P x P lo que obliga a las blancas a tomar una decisión inmediata respecto a lo que debe hacer en el centro.

En esta variante, las negras planean romper el centro blanco y ganar la iniciativa a expensas de una posición rota de peones en su ala de rey. Esta defensa da a las negras una iniciativa ligeramente mayor que la que dan otras variantes de la Francesa. Botvinnik la ha jugado frecuentemente.

En lugar de lo jugado, las negras podrían haber respondido 3 ... C3AR manteniendo la tensión y permitiendo a las blancas neutralizar el centro mediante 4 A5C. Ésta es la línea clásica, vista detalladamente en la Partida 21.

La variante Winawer soslaya ciertos problemas inherentes

7 DxPC

En compensación de una posición de peones rota en el ala de rey, las negras obtienen una columna semiabierta a lo largo de la que en ciertas circunstancias podrán atacar. También tiene importancia la ausencia temporal de la dama blanca de su flanco de dama que está flojo.

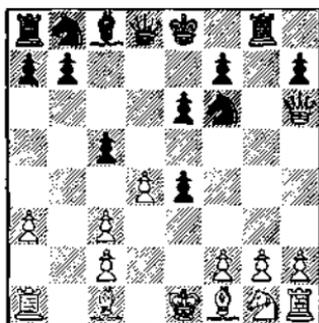
7 ...

T1C

No solamente obligan las negras a que la dama se mueva una vez más, sino que ejercen presión sobre el PCR blanco, inmovilizando temporalmente el AR Blanco.

8 D6T

P4A



Llegados a este punto, las negras realizan la jugada temática de la Defensa Francesa, tratando de romper el centro blanco y tal vez atacar al rey no enrocado. Además, la jugada realizada abre la diagonal para que su dama pueda ir a 3CD o a 4TD desde donde puede hacer mucho daño al ala de dama blanca. Mediante esta jugada las negras han seguido la norma que dice «Toma la iniciativa donde el oponente esté débil». Es de observar que las negras no necesitan proteger su cuadro 4AD, pues si las blancas juegan 9 P x P las desventajas de sus triples peones aislados anulan la ventaja de tener un peón extra.

El peón negro en su 5R tiene también una influencia restrictiva sobre los movimientos blancos, impidiendo las jugadas naturales A3D y C3A.

9 C2R!

Las blancas aceleran el desarrollo de su caballo al 2R en donde añade protección a sus PD y PAD. Además entran ahora en juego movimientos tales como C4A y C3C

Si las blancas hubieran jugado 9 P x P para ganar un peón, simplemente hubieran facilitado a las negras más libertad de acción, y su peón extra, al ser uno de los triplicados, no significa nada. Si hubieran jugado 9 A5C+, entonces 9 ... A2D 10 A x A+ CD x A, lo que simplemente ayuda al desarrollo negro y cambia el buen alfil blanco por el mal alfil negro. De haber jugado 9 A5CR la amenaza contra el caballo negro hubiera podido detenerse con 9 ... T3C 10 D4T CD2D.

9 ...

C3A

Las negras responden con más presión sobre el 4D blanco.

Esto es mucho mejor que 9 ... CD2D 10 C3C! T3C 11 D3R C4D 12 D x P C x P y las blancas quedan en mejor posición (partida Alekhine-Euwe en 1935). El material está igualado, pero las blancas tienen los dos alfiles y la posibilidad de enrocar pronto, mientras que la torre negra es vulnerable en su 3CR.

10 A2C?

Una clásica jugada amateur. Las blancas intentan con ello dar más protección a su 4D. Es una jugada mala, porque el alfil queda expuesto en su 2CD y porque las blancas pierden la posibilidad de jugar más tarde A5CR.

No obstante, 10 A5C T3C 11 D4T P x P también es bueno para las negras. Si 12 C4A D4T y si 12 A x C D x A 13 D x D TXD 14 PXP A2D.

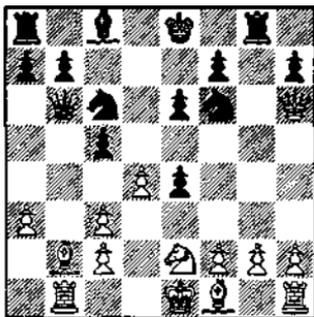
La teoría 10 P x P da aproximadamente iguales oportunidades, ya que las blancas tienen un peón más y los dos alfiles, para compensar su triple peón.

10 ...

D3C

Atacando al AD blanco no defendido, al mismo tiempo que ejerce presión sobre el cuadro 4D blanco.

11 T1CD



Las blancas protegen su alfil por un autoclavado. La amenaza de la torre contra la dama a lo largo de la columna es ilusoria, ya que la propia torre no está protegida y el alfil blanco no se atreve a moverse.

11 DxC DxA gana por lo menos un peón para las negras. Mejor hubiera sido 11 **D1A**.

11 ... **T3C**
 12 **D4T?**

Esto no resuelve el clavado del alfil: las blancas deberían haber jugado 12 **D1A** para deshacerlo.

12 ... **PXP**

Mediante este cambio, las negras retienen la iniciativa, lo que tiene su importancia. Además, después de la réplica 13 **PXP** el caballo blanco queda limitado a la defensa de su **P4D** que las negras podrían tomar inmediatamente si el caballo abandonase su posición. Si las negras no cambian en este momento, las blancas podrían jugar 13 **PxP** desclavando su alfil y liberalizando su juego después de 13 ... **DxP**.

13 **PxP**

Después de 13 **CxP A2D** las negras tienen una ventaja considerable en vista del naufragio de la estructura de peones blancos en el lado de dama.

13 ... **A2D**

Aun cuando el alfil negro no puede ir muy lejos, su movimiento despeja el camino para el desarrollo de su TD negra y se sitúa el alfil en una diagonal desde la que podrá ser útil más tarde.

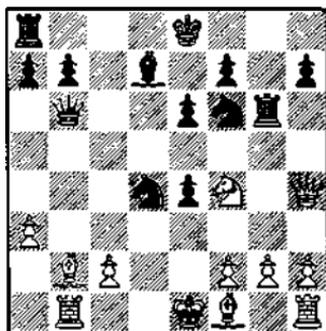
14 C4A

Si las blancas han hecho esta jugada sólo para amenazar la torre negra, están pensando demasiado en el material; no se debe jugar a ganar material mientras la propia casa está ardiendo. Pero si la han hecho para desarrollar el ala de rey, entonces el movimiento es bueno.

Momentáneamente las blancas están en una posición delicada porque en su lado de rey tanto el AR como la TR están fuera de juego, y en el lado de dama la TD y el AD están limitados. No se puede jugar una partida con sólo la mitad de las piezas. Por tanto, las negras están en una situación favorable.

14 ...

CxPD!



Amenazando resquebrajar la posición mediante 15 ... CxP+. Considerando el escaso desarrollo blanco no sorprende que las negras puedan disponer de esta atrevida jugada.

15 CxT??

El amateur sabe que normalmente la torre es más valiosa que el caballo, y por tanto realiza este cambio como cosa

evidente, esperando por este medio igualar de alguna forma la situación. En este punto las blancas precisan (a) desarrollar piezas, (b) desclavar el alfil activando con ello dos o más piezas, el alfil y la torre.

Las blancas tenían dos jugadas mejores:

15 A4A, preparando el enroque y desclavando así el AD.

15 AxC, sacrificando la calidad, pero resolviendo el problema del clavado con una jugada.

En cualquier caso, la situación es más bien algo compleja aunque naturalmente favorable a las negras. Seguiremos una línea de cada una de las dos jugadas citadas para ejemplo de cómo podría haber proseguido la partida:

(a) 15 A4A. Hay que tener en cuenta que tan pronto las blancas enroquen, logran amenazar a las negras en varias formas simultáneamente. En primer lugar ahora pueden jugar CxT seguido de DxC. Esto significa que las negras deben hacer algo para mejorar su posición en el flanco de rey. Podrían jugar 15 ... C4A 16 D3T T3T 17 D3AD P6R! y ahora, después de 18 00 las negras ganan limpiamente: 18 ... PxP+ y (1) 19 TxP DXT+ 20 RxD C5R+, lo que se traduce en ventaja material de las negras, o bien (2) 19 R1T C5R amenazando mate en 6C. Pero si las negras contestaran 15 ... CxP+? estarían jugando a favor de las blancas, pues con 16 R2D quedan relacionadas sus torres, pudiendo moverse libremente su AD.

(b) 15 AxC DxT+ 16 R2D: las blancas han renunciado a la calidad, pero ahora disponen de amenazas tales como CxT y AxC. Otra vez las negras deben actuar positivamente: 16 ... P6R+! (dejando lugar para el caballo) 17 AxPR (otras formas de recuperar no son mejores) 17 ... C5R+ 18 R2R Dxp+ 19 R3A C4C+ 20 R3C C6A+! 21 RxC A3A + , etc.

Volvamos ahora a nuestra partida:

15 ...

CxP+

No para ganar un peón, sino para sacar el rey a campo abierto en donde podrá ser rodeado por las fuerzas negras y capturado.

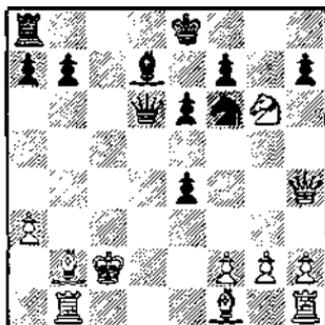
16 **R1D**

16 R2R podría ser contrarrestado por 16 ... A4C+ no mejorando la situación de las blancas.

16 ... **D3D+**

Las negras se pueden permitir sacrificar material para llevar el rey blanco hacia la red de mate. Además, puesto que las piezas blancas están o bien confinadas, o bien lejos del campo de batalla, no importa que las negras sacrifiquen más que una torre.

17 RxC



Si 17 R1A T1A y el jaque a la descubierta es mortal. Por ejemplo:

(a) 18 C5R (para interponerse si es posible) 18 ... C6R+ 19 C4A D8D mate.

(b) 18 DxC C5D+ 19 R2D C6A+ 20 R3R D7D+ 21 RXP A3A mate.

(c) 18 A5R C6R+ 19 R2C T7A+ 20 R3C (20 R1T DxP mate) 20 ... D3C+ seguido de mate

17 ... **A5T+**

Continúa el movimiento envolvente. Debido al escaso desarrollo de las blancas, carecen de fuerza para interponerse.

En general, el rey solo es impotente frente a dos piezas mayores y una menor.

18	R3A	T1A +
19	A4A	

Es la única jugada, pero el alfil interpuesto queda clavado y sólo representa una parte de su potencia normal.

19	...	D6D +
20	R4C	DxA +
21	R5T	D4C mate

Partida 23

- Ataque Alekhine-Chatard en la defensa francesa.
- Jugando de acuerdo con los requerimientos estratégicos de la apertura.
- Llevando presión al centro.
- Abriendo brecha por el centro.
- Esquema completo de variantes en una posición complicada.

El éxito de ciertas aperturas depende de la cuantía con que los jugadores aplican las ideas fundamentales en que se basa dicha apertura. En la variante Alekhine-Chatard de la Defensa Francesa, las negras procuran formar un fuerte centro de peones, impidiendo que las blancas tomen ventaja de la superioridad en espacio que siempre obtienen en esta apertura. Avanzando sus peones centrales frente a su oponente, las negras consiguen a veces reducir dicha superioridad en espacio del contrario.

Esta partida constituye un ejemplo de lo que puede suceder cuando uno de los jugadores ignora la idea básica que hay detrás de la apertura que se está jugando. El amateur, que lleva las negras, juega mecánicamente, sin comprender los requerimientos estratégicos de la posición. Las blancas logran neutralizar en primer lugar el centro negro y construir después una concentración extraordinaria de fuerza contra el mismo.

La partida es un ejemplo brillante de cómo organizar la presión dirigiendo todas las piezas posibles hacia un punto

dado, de tal forma que una vez lanzado el ataque el contrario no pueda defenderse de la avalancha de fuerzas que le caen encima. No tienen escape.

DEFENSA FRANCESA. VARIANTE ALEKHINE-CHATARD

Maestro

Amateur

1 P4R

P3R

2 P4D

P4D

3 C3AD

C3AR

4 A5C

A2R

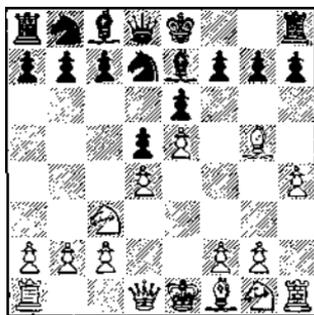
La clásica línea de la Defensa Francesa tratada en la Partida 21.

Durante muchos años se ha considerado que la jugada lógica aquí era 4 ... A2R, pero debido a la variante Alekhine-Chatard no se considera ya tan seguro como antes. Éste es uno de los motivos de la popularidad alcanzada por 3 ... A5C de la variante Winawer vista en la Partida 22.

5 P5R

CR2D

6 P4TR



Ataque Alekhine-Chatard, en el que las blancas ofrecen un peón con el fin de abrir la columna TR para un enérgico ataque en el que la torre de rey blanca desempeñará un papel activo.

Si ahora las negras aceptan el peón, las blancas dispondrán de la columna semiabierta TR y las negras no tienen

oportunidad de hacer contrajuego, lo que normalmente es efectivo en la Defensa Francesa.

La aceptación por las negras del sacrificio del peón es tan eficaz para las blancas, que raramente se ve en las partidas de maestros. La partida puede continuar 6 ... AxA 7 PxA DxP 8 C3T (desarrollando con ganancia de tiempo y dejando abierta la diagonal 1D-5TR para la dama blanca) 8 ... D2R 9 C4A y ahora las blancas tienen suficientemente compensado el sacrificio del peón con la columna abierta TR, su tiempo ganado y su mayor movilidad. Y puede proseguir el juego 9 ... P3TD (para evitar C5C) 10 D4C (un ataque contra el ala de rey no enrocado) 10 ... P3CR 11 0-0-0 P4AD 12 D3C (las blancas desean el sacrificio CRxPD, pero esto puede ser combatido con 12 ... PxC 13 CxP C3C atacando la dama blanca) 12 ... C3C 13 PxP (13 CRxPD también iría bien aquí, pero lo jugado es más fuerte ya que abre la columna de dama para la torre blanca) 13 ... DxP 14 A3D (amenazando 15 AxPC PAXA 16 CxPC) 14 ... D1A 15 A4R y después de 15 ... PxA 16 CxPR(4) el ataque blanco es abrumador, y si las negras no toman el alfil las blancas sacrifican en su 5D.

Esto no es más que un ejemplo sin mucha fuerza decisiva. Es difícil mostrar toda la potencia de la posición blanca con un breve examen, pero con mejor juego las blancas consiguen tanta actividad para sus piezas que el ataque se hace irresistible.

6 ...

P3AR

Es muy difícil para las negras hallar aquí una jugada suficiente para igualar. Durante mucho tiempo lo jugado en esta partida fue considerado tan eficaz que se estimaba como la refutación de la variante Alekhine-Chatard de la Defensa Francesa, pero esto ya no es así en la actualidad. Existen cinco continuaciones corrientes para las negras, que citaremos en orden de su fuerza relativa. Si designamos como 50 la plena igualdad, el número entre paréntesis que figura después de la jugada indica la proporción en que es conseguida la igualdad de acuerdo con la teoría actual: (a) 6 ... P4AD (48); (b) 6 ... P3TD (para evitar 7 C5C) (40); (c) 6 ... P3TR (35); (d) 6 ... P3AR (35); (e) 6 ... 0-0 (35).

7 D5T +

Esta enérgica jugada de ataque es la que casi rebate la variante 6 ... P3AR.

Durante mucho tiempo fue costumbre continuar 7 A3D, pero 7 ... PXA 8 D5T+ R1A 9 T3T P3CR! 10 AxP R2C parece que da a las negras una posición defendible.

7 ... **R1A**

En la Defensa Francesa frecuentemente las negras renuncian al privilegio del enroque como compensación para una mayoría en el centro. Es por ello que en esta partida las blancas tratan de neutralizar esa mayoría en el centro impidiendo que las negras tomen ventaja de ella. Si las blancas consiguen neutralizar la mayoría en el centro, llevan la mejor parte ya que el rey negro está mal situado.

Si las negras hubiesen replicado 7 ... P3CR, entonces 8 PxP! (esta sorprendente jugada no ha sido conocida hasta alrededor de 1950) 8 ... PxD 9 PxA, que conduce a una clara superioridad blanca, ya que después de 9 ... DxP 10 AxD RxA las negras tienen peones de torre débiles mientras las blancas tienen el buen alfil. Las blancas podrían ganar directamente un peón con: 11 CR2R C3AR 12 C3C T1C 13 A2R seguido de 14 R1A y 15 CxPT.

8 **PxP**

Tan pronto como las blancas han conseguido evitar que el rey enemigo enroque, su interés debe ser el de buscar un juego abierto, lo que supone en primer lugar que desaparezca el centro de peones.

8 ... **CxP**

Estratégicamente sería ideal para las negras consolidar su centro mediante 8 ... PxP, pero tácticamente esto no es bueno, pues entonces 9 A6T+ R1C 10 D4C+ y ganan.

8 ... AxP aún es peor pues no entraña ninguna amenaza efectiva, y el caballo negro bloquea el desarrollo de sus propias piezas. Después de 9 0-0-0 las blancas tienen mayores ventajas que en la partida.

9 **D2R!**



También es corriente jugar aquí 9 D3A, pero lo jugado es tal vez algo mejor, ya que desde el cuadro 2R la dama ejerce presión sobre el centro negro. Además, desde aquí se opone más eficazmente a que las negras consigan su objetivo de tomar ventaja de su mayoría en el centro. Si las negras pueden conseguir ... P4R su posición será excelente; si no lo consiguen, su peón en 3R constituye un punto débil y no queda compensada la inferior posición de su rey.

Aun cuando de acuerdo con los fines estratégicos de la posición la jugada 9 D2R parece rara, porque impide el desarrollo del AR blanco a lo largo de su diagonal natural, dicho alfil podrá pasar a 3TR desde donde aportará nueva presión en 6R.

9 ... **P4A**

Si las blancas ahora respondiesen 10 Pxp las negras podrían a la larga jugar ... P4R consiguiendo un centro fuerte. Las negras amenazan 10 . . Pxp, lo que a su vez podría darles la posibilidad de jugar ... P4R.

10 **C3A**

Protegiendo su PD y dominando los importantes cuadros centrales 4D y 5R.

10 ... **C3A**

La contrarréplica negra domina los mismos cuadros. Después de 10 ... Pxp 11 CxP el PR negro quedaría atacado.

11 0-0-0



Con esta jugada el rey blanco queda en posición más resguardada al mismo tiempo que la torre pasa a una columna central desde la que defiende al PD blanco a fin de conservar el centro.

Las negras tienen ahora los triunfos (el centro) en la mano, pero un triunfo *no vale* nada hasta tanto no se haga uso de él. La forma en que las negras deberían emplear su centro sería tratando de avanzar su PR sin desventajas para sí mismas. Si lo logran, conseguirán oportunidades de contraatacar. En este momento se hace necesario el cambio general en el 5D negro. Después de 11 ... P x P 12 CR x P C x C 13 T x C D3D, y las negras pueden aspirar a ... P4R, en cual caso obtendrían un espléndido juego. Esto es particularmente cierto, porque después de 14 T1D las negras podrían mejorar su posición mediante 14 ... P3TR (15 A x C A x A 16 C4R? D5A+). De todas formas, esta última variante da la solución para las blancas. Debieran jugar 14 T2D y en tal caso 14 ... P3TR no resulta, porque 15 A x C A x A 16 C4R debiendo jugar las negras 16 ... D2R o bien 16 ... A x P-t- 17 R x A D5C+ 18 R1A D x C 19 D x D P x D 20 T8D+ y las negras pierden una torre. En pocas palabras, con 11 ... P x P, etcétera las negras tendrían alguna esperanza de poder emplear sus triunfos centrales alguna vez: su PR no está permanentemente inmovilizado siguiendo esta línea, como lo está en la partida.

Llegados a este punto, las negras deberían haber jugado 11 ... P x P o 11 ... C x P.

Pero las negras, no dándose cuenta de los requerimientos estratégicos de la posición y no viendo que su verdadera fuerza está en sus peones centrales hace una jugada de rutina con la idea de simplemente desarrollar su alfil a 2C o bien jugar... A3TD después de ... P4TD cambiando alfiles.

En la Defensa Francesa, después de haber jugado ... P3AR frecuentemente el PR queda debilitado. El fianchetto por el lado de dama resulta tanto más inútil ya que el AD se necesita para defender su PR.

11 ... D3C también puede ser considerado. En este caso, las blancas continúan 12 P x P D x P (si 12 ... A x P 13 C4T), 13 C5C 'seguido de 14 C7A o 14 CD4D.

12 P3CR

Las blancas, aprovechando la ventaja que les supone el débil PR negro, abren el camino para que su AR vaya a 3TR atacándolo a su vez. Esto es la consecuencia lógica de la jugada blanca 9 D2R. Ahora las negras deben hacer frente al ataque sin otras oportunidades de contraatacar.

12 ... **R2A**

Con objeto de proteger doblemente su PR y permitir trasladar la torre a 1R.

13 **A3T**

Mediante este ataque al PR negro las blancas inmovilizan el AD negro y preparan para TR1R que sería una tercera pieza del ataque contra el PR negro.

13 ... **P3TR**

Con esta jugada las negras esperan forzar cambios, con lo que se cortará la presión blanca y las fuerzas atacantes.

Otro procedimiento podría haber sido el fortalecimiento del punto débil mediante 13 ... T1R. En este caso, las blancas continúan el cerco con 14 TR1R, sobre lo que 14 ... A1A falla frente a 15 C5R+ C x C 16 P x C P3TR 17 P x C P x A 18 D5T+ y 14 ... D2D también falla por 15 C5R+ C x C 16 P x C C1C 17 C x P y ganan.

14 TRIR

Las blancas no hacen caso de la amenaza negra a su alfil, sino que intensifican su presión sobre el PR negro y a lo largo de toda la columna de rey. El sacrificio es correcto, porque las blancas ganan dos peones a cambio de la pieza, además del ataque directo al rey, ya que todas sus piezas están activas.

14 ... **PXA**

Si en lugar de esto las negras hubieran protegido su PR mediante 14 ... D2D, entonces 15 D5C amenazando tanto 16 AxP+ como 16 Dx! (16 ... Dx 17 C5R+) ganando.

15 AxP+ **R1A**

Si 15 ... AXA 16 Dx+ R1A 17 Dx! y las blancas recuperan el material con un peón de beneficio y una posición de ataque espléndida.

16 CxPC

Con amenazas tales como 17 C7A o 17 AxA seguido de 18 C6R+. La posición negra es vacilante. Esto es el resultado de la situación desventajosa del rey negro y del descuido de las negras en alcanzar ventaja de su superioridad numérica en el centro.

16 ... **CxP**

Es la única jugada. No hay defensa frente a todas las amenazas, por lo que las negras realizan esta jugada que es a la vez defensiva y agresiva.

17 TxC

Las blancas no necesitan esta torre para su ataque y por tanto pueden soportar el sacrificio de la calidad para continuar el ataque por la línea más directa

17 ... **PxT**
18 Ax

Amenazando 19 C6R+ ganando la dama. Obsérvese una vez más el tremendo papel que en ajedrez juegan las amenazas.

18 ... **DIR**

Las negras no pueden tomar el alfil blanco con la dama, debido a 19 DxA+ etc. ni con la torre por 19 C6R+.

19 **CxP**

Amenazando 20 CxA.

19 C6R+ seguido de 20 C7AD ganando la calidad, parece claro a simple vista, pero no conduce a nada. Considérese la secuencia 19 C6R+ RIC 20 C7A DxA 21 CxT DxC 22 DxA y el ataque blanco desaparece. Mientras se ataca, es imperativo mantener el ataque y no meterse en una serie de cambios, con los que desaparecen del tablero tantas piezas que llega a no ser posible una decisión bien definida.

19 ... **A5C!**

19 ... CxC? no progresa debido a 20 D3A+ y si 20 ... C3A 21 DxT o si 20 ... RIC 21 A6R + .

En muchas variantes, el poderoso caballo en 5CR encierra al rey, como por ejemplo, 19 ... TxA 20 CxA TICD (prácticamente forzado) 21 D4A y las blancas amenazan ganar la dama negra mediante 22 C6R+, ya que la dama tiene que estar atenta al mate en 2AR y por tanto no puede apartarse del peligro.

En la partida, las negras buscan cambiar las damas al precio de material, pero aún conservando la ventaja de la calidad por algunos peones. Con esto esperan suavizar el ataque. Por ejemplo 20 CxA DxD 21 TxD TxA, y las blancas tienen una ligeramente mejor posición: 22 C6R+ seguido de 23 CxPD.

20 **C6R+**

Para evitar el cambio de damas y proseguir el ataque. No se debe nunca cambiar las damas durante el ataque, salvo que con ello se vea muy clara la victoria o que no haya nada más a hacer.

Obsérvese esta maravillosa posición. Casi todas las piezas blancas están amenazadas, lo que supone calcular y considerar muy afinadamente todas las posibilidades: el más pequeño error puede ser fatal.

20 ... R2A
21 CxC



Para las blancas no supone nada 21 CxA TxA.

Las complicaciones que ahora siguen tienen varias implicaciones. El jugador debe tener siempre en cuenta: (a) las relaciones materiales que pueden no tener tanta importancia durante la acción, pero que decide después de ella; (b) piezas amenazadas que pueden ser capturadas (es buena cosa que pueda ser capturada sólo una pieza cada vez, y esto explica por qué las blancas, en las circunstancias dadas, se pueden permitir el lujo de tener tantas piezas amenazadas); (c) la situación es muy fugaz. Con cada jugada, tanto las blancas como las negras, pueden dar la vuelta completa a la balanza. La batalla se está desarrollando en el filo de una navaja.

Conclusión: Las blancas tienen una posición ganadora aun cuando la defensa negra sea perfecta (véase un análisis detallado de posibilidades en las páginas siguientes). La partida que estamos viendo tomó el camino 21 ... DxA, etc. El novato puede preguntarse cómo es posible para el maestro analizar tal multitud de variantes. En realidad, no analiza todas las líneas. Observa unas pocas complicaciones, y con ello conoce cuál debe ser la continuación ganadora: es cues-

tión de intuición. El novato en ajedrez debe examinar cuidadosa y repetidamente todas estas posibilidades, mejorando con ello su capacidad para hacer combinaciones. Al principio sólo será capaz de seguir las variantes haciendo materialmente los movimientos en el tablero, pero a la larga deberá intentar seguirlas sin mover en absoluto las piezas.

21 ...	DxA
22 C5C+	RxC

Ya hemos visto que otras jugadas tales como 22 ... R1A y 22 ... R3C conducen a la derrota.

23 D3A+	R3C
---------	-----

No 23 ... D4A? teniendo en cuenta que 24 T6R mate.

24 D7A+	R3T
25 P5T!	

Esto es aún más fuerte que 25 T6R+ que prolongaría la partida después de 25 ... DxT.

25 ...	Abandonan
--------	-----------

Pues si las negras jugasen 25 ... D3A, que es su única defensa, entonces 26 T6R+ DxT 27 CxD seguido de mate.

Ahora damos una idea casi completa de las posibilidades:

y
∞

21	22	23	24	25	26	27
(a) ... RxC	D5R+	R2A R3C R2R	DxP mate DxP+ seguido de CxPC+ ganando	D5C mate la dama		
(b) ... PxC	D4C amenazando	D7C mate				
	T1CR	D5T+	T3C	D7T+ seguido de		
			R2R	C7A+ ganando		
	T2T	C5C+	PxC	D5A+ gana		
	D1C	C5C+	PxC	A6R+ gana		
			R3C	C7A+ R2T	A5A + , etc.	
			R2C	C7T+? RxC	A6R+ gana	
			A6R	D1AR R3T!	sin ninguna combinación	de mate
				D1CD C7A+ R2T	A5A mate	
					C7T+ RxC	A5A+ etc.
					R3T	CxP etc.
				D1R	C7A+ R2T	A5A mate
					RÍA	P3AD

Y en la anterior posición las blancas tienen dos peones por la calidad más el ataque y las posibilidades de ganar más material. Una variante: 26 ... **T1CR** 27 **DxP** A4A (27 ... A2R 28 C6D) 28 DxP D2R 30 **D5A**.

21	22	23	24	25	26	27	
(c) ... DxA	C5C+	RÍA	D3A	PxC AxT	DxP+ seguido de C5D+ R1R	D7A+ R1D	D7R mate
		R3C	P5T+	R3T RxC (4)	C7A mate D5R+ D4A	P4A+ gana la dama D4R seguido de	D6C mate
		RxC	D3A+	D4A R3C	T6R mate D7A+ R3T	P5T	D3A C6R etc.
(d) ... AxT	CxD con gran	ventaja	material	y	ataque	a	mate

Partida 24

- La teoría del gambito de rey aceptado.
- Sacrificio de una pieza para llevar al rey negro a una posición peligrosa.
- Apertura de líneas y situación de piezas en escena.
- Ataque concentrado con todos los recursos frente a un desarrollo inferior.

Existen gambitos y gambitos. En algunos de ellos se debe jugar muy cuidadosamente para hacer que el tiempo ganado compense el material sacrificado; en otros, cuando se ha sacrificado mucho, se pueden casi descuidar los flancos para aplastar al contrario antes de que pueda respirar. Estas dos formas de entrada se aplican no sólo a gambitos distintos sino también a diferentes variantes del mismo gambito.

En el gambito de rey, que es el rey de los gambitos, existen variantes tales como las de Kieseritsky o el Gambito Philidor que dentro de ciertos límites tienen una naturaleza posicional. Por otro lado, las variantes más antiguas del gambito de rey tales como la Allgaier o el Gambito Muzio son altamente combinacionales y generalmente conducen a las más raras posiciones abiertas existentes, en las que únicamente un aventurero despreocupado puede sentirse ambientado. Estas variantes se caracterizan no sólo por la oferta de un peón a cambio de un tiempo, sino también por el sacrificio de una pieza en un momento muy precoz de la partida. Este sacrificio de una pieza está destinado a llevar el

rey negro a campo abierto, pudiendo las blancas obtener ventaja de la posición resultante, sólo si consiguen abrir el máximo número de líneas posibles, cualquiera que sea su coste.

El gambito de rey que veremos a continuación constituye un excelente ejemplo de este proceder. Es típico de estos casos el que las blancas o bien ganan rápidamente, o ya no ganarán jamás.

GAMBITO DE REY ACEPTADO. GAMBITO ALLGAIER

Maestro

Amateur

1 P4R

P4R

2 P4AR

Gambito de Rey. Como ya se expuso detalladamente en la Partida 17, el gambito consiste en el ofrecimiento de un peón al enemigo, a cambio de un desarrollo más rápido.

Con 2 P4AR las blancas esperan abrir su columna AR mediante un cambio de peones. Una vez abierta esta columna existen grandes posibilidades de desarrollar un enérgico ataque al 2AR negro. Imaginemos la columna AR abierta con el AR blanco en 4AD, el CR en 5R o en 5CR, la dama en 3AR y la TR en 1 AR, y podremos ver las posibilidades de un ataque blanco. Con una resistencia normal por parte del contrario, las blancas no podrán nunca alcanzar dicha posición completamente, pero deberán intentarlo.

Si las negras aceptan el gambito con 2 ... P x P las blancas tendrán también la posibilidad de conseguir un centro fuerte mediante jugadas tales como P4D.

2 ...

PXP

Las negras aceptan el peón y ahora las blancas tienen un claro plan para abrir la columna AR, ya sea recapturando el peón negro o por algún otro procedimiento. Momentáneamente las negras tienen un peón más y, tal como veremos, no es fácil para las blancas su recuperación. Pero por otra parte, las negras han cambiado su peón central por uno lateral, perdiendo el control sobre su 5D y dando a las blancas la posibilidad de ocupar el centro.

Las negras pueden rehusar el gambito simplemente jugando 2 ... A4A, o jugando el interesante contragambito Falkbeer 2 ... P4D cuya continuación usual es 3 P x P D P5R, en cuyo momento y como compensación al peón cedido, las negras tienen estas compensaciones: (a) las blancas no han conseguido abrir la columna AR como pretendían; (b) el PR negro se ha convertido en una fuerza opresiva que impedirá el desarrollo normal de las blancas.

3 C3AR

El caballo de rey pasa ahora a su cuadro natural; esto elimina la posibilidad de que las negras jueguen 3 ... D5T+ que en ciertos casos podría ser recomendable. Por ejemplo, 3 C3AD? D5T+ 4 R2R quedando el rey blanco muy expuesto, además de impedir el desarrollo de las piezas blancas.

3 A4A D5T+, jugado frecuentemente durante el siglo xix, conduce a ataques y contraataques violentos, por ejemplo: 4 R1A P4CR 5 P4D A2C 6 C3AD C2R 7 P3CR! P x P 8 R2C! amenazando ganar la dama negra mediante 9 P x P.

3 ...

P4CR

Una continuación ochocentista popular, con tres objetivos: (a) protege el peón de gambito extra; (b) intenta impedir la apertura de la columna AR por parte de las blancas; (c) amenaza ... P5CR seguido de ... D5T+ en cuyo punto el jaque de la dama tiene más fuerza que en otras variantes.

4 P4TR



Las blancas rechazan inmediatamente el intento negro de proteger el PAR. Esta jugada tiene consecuencias a largo alcance, como veremos en la partida misma.

La continuación 4 A4A P5C 5 0-0 PxC se denomina Gambito Muzio. Las blancas sacrifican una pieza a cambio de un ataque muy enérgico por la columna AR. Por tanto, y puesto que 4 A4A les da tiempo para consolidarse, las negras no responden 4 ... P5C, sino 4 ... A2C, lo llamado Philidor-Hans-stein, tras lo cual el ataque por el flanco con el PTR blanco (5 P4TR) queda inutilizado por la réplica negra 5 ... P3TR.

4 ...

P5C

Puesto que las negras no pueden mantener su peón en su 4CR, lo adelantan a su 5CR atacando al caballo blanco.

Veamos lo que sucedería si las negras intentaran mantener su peón en 4CR: (a) si 4 ... P3TR 5 PxP y las negras no pueden recuperarlo sin perder su torre; (b) la jugada 4 ... P3AR es una jugada floja que puede ser combatida por diferentes vías. Consideremos las posibilidades de ataque a lo largo de las diagonales 1D-5TR-8R. Lo más convincente es 5 CxP PXC 6 D5T+ R2R 7 DxPC+ R1R (7 ... C3A? 8 P5R) 8 D5T+ R2R 9 D5R+ seguido de 10 DxT. Obsérvese en esta variante como las blancas maniobran su dama hasta que puede capturar la torre negra sin que las negras puedan iniciar un contraataque jugando ... D2R.

5 C5C



Esto nos lleva al gambito Allgaier. Las blancas atacan al PAR negro amenazando atacarlo doblemente por 6 A4A. Sólo

existe un inconveniente: el caballo blanco no tiene ningún refugio, y si las negras lo atacan, las blancas se verán forzadas a sacrificarlo.

5 C5R conduce al gambito Kieseritsky que es menos arriesgado que el anterior. También pueden las blancas jugar 5 A4A PxC 6 DxP, lo que no es muy prometedor.

5 ...

P3TR

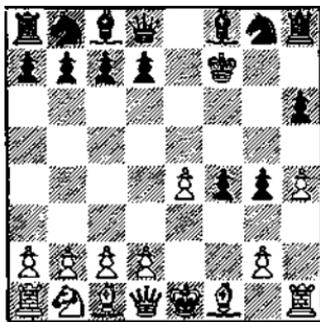
Las negras atacan inmediatamente al caballo no permitiendo que se desarrolle la amenaza de asalto blanco.

6 **CxP**

Este sacrificio es congruente con la estrategia total del gambito de rey, pues haciendo salir al rey negro, las blancas aumentan la utilidad que para sí mismas tiene la columna AR. Bajo un punto de vista teórico es difícil juzgar si las posibilidades de ataque valen una pieza entera. Pero en la práctica el sacrificio está justificado, porque generalmente el defensor tiene un papel más difícil que jugar que el agresor.

6 ...

RxC



Las negras ahora han ganado una pieza entera, pero su rey es mucho más vulnerable.

7 **C3A**

Esta jugada introduce una nueva pieza en la lid, pieza que

las blancas necesitan para conducir el ataque. En posiciones semejantes a éstas, cuando el agresor ha sacrificado una pieza a cambio del ataque, debe introducir en el juego sus restantes piezas tan pronto como pueda. Para conseguir el éxito es necesaria la cooperación de cada una de las piezas blancas.

En esta posición, 7 D x P es inferior, porque ayuda al desarrollo negro después de 7 ... C3AR 8 D x PA A3D y el ataque pasa a mano de las negras. Las blancas deben evitar movimientos que permitan a las negras desarrollarse con ganancia de tiempo, es decir, obligando a moverse la dama blanca. 7 D x P sería muy buena jugada si las blancas pudieran atacar con la dama sola, pero no pueden hacerlo.

Anteriormente se empleaba 7 A4A+, pero después de 7 ... P4D 8 A x P+ R2C, las negras tienen reforzadas sus posiciones al precio de un peón, especialmente porque después de 7 ... P4D su PCR queda defendido por su AD. Además, la posibilidad de las negras de jugar... C3AR y atacar al alfil blanco en su 5D les aporta nuevas oportunidades para consolidar su posición.

De todas las jugadas posibles, parece ser que la 7 C3A es la que ofrece el mejor desarrollo a las blancas y las mínimas posibilidades a las negras de consolidar su posición a expensas del contrario.

7 ...

P4D

Las negras ofrecen un peón a fin de ganar un tiempo para la defensa. Es decir, juega 7 ... P4D para proteger su peón en 5CR y posibilitar el desarrollo de su alfil de dama.

Hubiese sido preferible la agresiva jugada 7 ... P6A, ya que después de 8 P x P A2R las blancas no pueden defender su PTR, lo que significa que las negras conseguirán oportunidades.

8 **P4D**

Las blancas abren líneas para su propio desarrollo, amenazando abrir la columna AR mediante A x P impidiendo a las negras jugar 8 ... P5D.

8

C3AR

Las negras llevan su CR a su cuadro natural; protege su PD y ejerce presión en el centro.

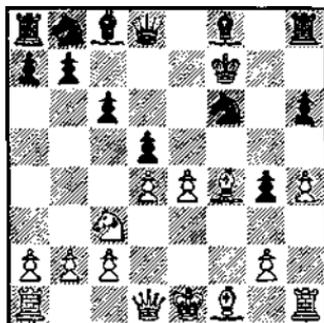
8 ... P x P perdería un tiempo para las negras, y la ganancia del PR blanco no tiene importancia para ellas. No perjudica la posición blanca, sino que por el contrario les abre la diagonal 4AD-7AR.

9 AxP

Ahora las blancas abren la columna AR. Estando el rey negro en esta columna abierta, pronto se iniciará un violento ataque.

9 ...

P3A?



Las negras hacen esta jugada porque vagamente intuyen la necesidad de reforzar su peón central, pero con ello pierden un tiempo, en una posición en la que menos pueden perder tiempos porque cada movimiento cuenta. Aquí las negras deberían haber desarrollado una pieza. Tanto 9 ... A3R como 9 ... A5C hubieran sido más fuertes. En ambos casos las blancas hubieran seguido con la misma estrategia que están empleando en esta partida, es decir: A2R seguido de 0-0 para abrir un ataque directo contra el rey negro.

Examinemos algo más estrechamente esta posición, para mostrar: (a) lo que representa un tiempo en una posición abierta como la actual; (b) lo enérgico que realmente es el ataque blanco.

(a) 9 ... A3R 10 D3D? C3A 11 0-0 P x P 12 C x P C x C 13 D x C D4D y las negras han rechazado el ataque

blanco. Las blancas pueden hacer mejor: 10 A2R C3A 11 0-0 R2C 12 P5R C5R 13 AxPC CxC 14 PxC D2D y las negras se pueden mantener, o bien 12 PxP! (mejor que 12 P5R) 12 ... CRXP 13 CxC DxC 14 P4A!; DxP+ 15 DxD CxD 16 A5R+ y no parece que las blancas estén tan mal.

(b) 9 ... A5C 10 A2R AxC+ 11 PxA C3A (para defender el importante cuadro 4R) 12 0-0 R2C (las blancas amenazaban 13 P5R) 13 P4A! (para llevar a cabo P5D ganando con ello el control sobre 5R) 13 ... CxPR 14 PXP C6A (después de 14 ... DxPT 15 PxC P6C 16 A5R+ R3C 17 A5T+, ganan). (Lo mismo después de 14 ... DxPD 15 P4A seguido por 16 P5D) 15 PxC!! (abrumador) CxD 16 A5R+ R3C 17 A3D+ R4T 18 PxP! A3R 18 PxP! A3R (si 18 ..., AxP 19 T5A+ D4C [si 19 ..., RxP? 20 P3C+ R6T 21 A1A+ A7C 22 AxA mate] 20 PxD C6R 21 T7A y la posición de las blancas es superior, pero todavía tienen que luchar para ganar).

10 A2R

Planeando llevar su TR a sostener la columna abierta AR a través del enroque.

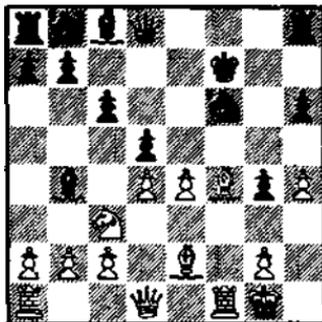
10 ...

A5C

Clavando el caballo blanco, las negras esperan poder aliviar la presión en el centro, y cambiando su alfil por el caballo blanco reducir el número de piezas en el tablero. Las negras razonan que si consiguen cambiar pieza por pieza terminarán con ventaja, puesto que tienen un caballo más. Naturalmente, las blancas tienen mejor desarrollo como compensación por su caballo perdido. Pero deben actuar rápidamente, pues de lo contrario las negras harán sentir su superioridad numérica.

11 0-0

Ahora las blancas han conseguido su objetivo estratégico: el dominio completo de la columna AR. El enroque sitúa a la



torre blanca en línea directa con el rey contrario, lo que entraña un elemento peligroso para las negras aun cuando su caballo esté entre su rey y la torre blanca. Ahora las blancas disponen de dos amenazas directas: 12 **P5R** y 12 **A5R**.

11 ... **R1R**

Comprendiendo la peligrosidad de la posición de su rey, las negras lo mueven a una columna relativamente más segura, pero con ello pierden un tiempo más. Les hubiera sido mejor jugar 11 ... **AxC** antes, ya que 12 **A5R** no representa mucho después de 12 ... **CD2D**.

12 **P5R**

Con objeto de ganar el **PCR** negro después de moverse el caballo negro, y para aportar más piezas al juego.

12 ... **AxC**

Las negras ahora cambian para reducir el número de piezas y el peligro de un ataque. Pero tales jugadas no contribuyen nada en la defensa o el desarrollo negro. Puesto que las blancas no se ven forzadas a tomar el alfil negro, hubiera sido mejor 12 ... **C5R** aunque resulta inútil a la larga.

13 **PxC**



13 ...

A5C

Las negras, que están jugando según los principios generales en lugar de guiarse por los requerimientos de la posición específica, están muy satisfechas de haber salvado sus dos alfiles, pero éstos no influyen para nada en la posición actual.

Si las negras hubieran jugado 13 ... AxPC, 14 T1C nos habría llevado aproximadamente al mismo tipo de partida, pero en tal caso 14 AxPC hubiera sido más enérgico y habría podido llevar a un ataque aplastante después de 14 ... AxT 15 AxA DxA 16 D2R+ y mate en pocas jugadas.

14 **AxPC**

Abriendo más líneas y sacando más piezas, las blancas eliminan los últimos obstáculos para su ataque. La amenaza es 15 A5T+ R1A 16 D1A seguido de 17 AxPT+.

14 ...

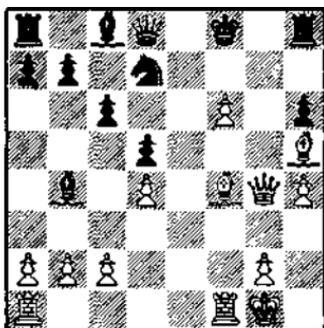
C2D

Después de 14 ... AxA 15 DxA D2D, las blancas ganan con 16 P7A+ seguido de: (a) 16 ... R1A 17 AxP+ TxA 18 D8C+, o (b) 16 ... R2R 17 D8C TxD 18 PxT(D), o (c) 16 ... R1D 17 D8C+, etc., o (d) 16 ... Dxp 17 D8A+ R2R 18 DxT o bien 18 TD1R+.

15 A5T+

Las blancas tienen ahora ventaja con las líneas abiertas: están a su disposición, pero no a la de las negras. Esto es debido a que las blancas han desarrollado sus piezas mientras que las negras no lo han hecho. Las líneas abiertas favorecen al bando que conduce el ataque.

15 ... **R1A**
16 **D4C**



Amenazando mate. Las negras no pueden jugar 16 ... T1CR a causa de 17 AxP+.

16 ... **CxP**

La columna AR está totalmente abierta.

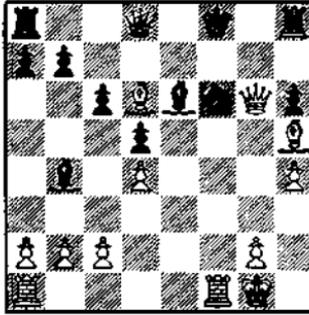
17 **D6C**

Amenazando nuevamente mate.

17 ... **A3R**

o bien 17 ... D2R 18 A5R.

18 A6D+



Aquí 18 A5R A2R 19 TxC+ AxT20 T1AR también lleva a la victoria, pero lo jugado en la partida es más elegante.

18 ...

Abandonan

Porque 18 ... AxA 19 TxC+ R2R 20 D7C+ y mate a la siguiente.

Partida 25

- Teoría del «giuoco piano» (juego lento).
- Rompiendo el centro mediante una jugada liberatoria.
- Sacrificio de peones para mayor desarrollo.
- Importancia de realizar jugadas activas mejor que indiferentes.
- El pseudosacrificio.
- Juego contra el rey en el centro del tablero abierto.
- Final torre + peón contra torre + peón.
- Pérdida de un tiempo en el final de la partida.

Cuando un jugador disfruta de mayor movilidad debe hacer uso de ella cuanto antes, o la puede perder. Frecuentemente, lo mejor que se puede hacer con la movilidad es emplearla para desplazar las piezas enemigas a posiciones menos favorables, creándoles así problemas.

¿Cómo se deberá actuar contra un rey en el centro abierto del tablero cuando sólo se dispone de torres y de piezas menores? En tales circunstancias es de importancia primordial darse cuenta de que la ventaja de tener posibilidades de ataque contra el rey enemigo con tales piezas es de carácter más bien pasajero, pudiendo desaparecer repentinamente. Paradójicamente, tan pronto como se cambien las torres y las piezas menores y el rey en el centro no deba temer un ataque, instantáneamente su posición pasa a ser mejor que la

del rey enemigo resguardado en posición segura en su primera fila. En tales casos fácilmente una ventaja puede convertirse en desventaja y viceversa.

En esta partida las negras encontraron las jugadas más enérgicas contra el rey blanco en el centro del tablero abierto. Finalmente ganan un peón, pero aún así, el ganar la partida no resulta una tarea fácil. Las negras deben maniobrar muy cuidadosamente, haciendo uso de toda clase de sutilezas como *zugzwang* perdiendo una jugada y dificultando al rey enemigo la aproximación excesiva a sus peones, a fin de lograr la victoria final.

GIUOCO PIANO

Amateur

Maestro

1 P4R

P4R

2 C3AR

C3AD

3 A4A

Situado en su 4AD este alfil colabora en el dominio del centro, ejerciendo presión sobre dos importantes diagonales, apuntando hacia el 2AR negro. Sin embargo, 3 A5C tiene más posibilidades latentes, porque ejerce mayor presión en el centro limitando el efecto del CD negro que quedará clavado tan pronto se mueva el peón de dama negro (véase Partida 12).

3 ...

A4A

Este es el Giuoco Piano o Apertura Italiana, una de las más antiguas en la historia del ajedrez. Esta apertura se caracteriza por un desarrollo rápido de las piezas, como ya se comentó en la Partida 3.

Estacionado en su 4AD también el alfil negro ejerce presión sobre dos diagonales importantes, colabora en el control del centro y apunta hacia 2AR blanco. Sin embargo, 3 ... C3A es quizá más eficaz, porque además de ejercer presión sobre los cuadros centrales ataca al PR blanco obligando a tomar medidas para defenderlo.

4 P3A

Las blancas preparan la ocupación del centro mediante 5 P4D. Si consiguen el control del centro pueden paralizar las acciones de su contrario en gran medida.

Si las blancas jugaran inmediatamente 4 P4D perderían un peón, ya que su 4D quedaría defendido por dos piezas (el caballo de rey y la dama) mientras que las negras atacarían ese mismo cuadro con tres piezas (CD, AR y PR). Para ocupar un cuadro, éste debe estar defendido por lo menos por tantas piezas o peones cuantas sean las piezas atacantes.

De hecho, 4 P4D PxP 5 0-0 es una variante famosa del Giuoco Piano conocida como ataque Max Lange, en la que las blancas sacrifican un peón para mayor fuerza en el ataque.

4 ...

C3A

Atacando el PR blanco, la jugada 4 ... C3A va dirigida contra la idea blanca de dominar completamente el centro. Si en lugar de ello las negras hubieran jugado el movimiento pasivo 4 ... P3Ü, entonces las blancas podrían conseguir ese completo dominio de la siguiente forma: 5 P4D PxP (5 ... A3C 6 PxP gana un peón) 6 PxP, controlando totalmente el centro.

5 P4D



Las blancas han completado su posición para controlar el centro. Atacando al alfil negro y obligando así al contrario a realizar alguna acción, ganan un tiempo.

5

PxP

Forzado. Si en lugar de esto las negras se retiraran (5 ... A3C) las blancas aumentarían su dominio del centro mediante 6 P x P y si 6 ... CR x P 7 D5D, amenazando tanto 8 D x PA mate, como 8 D x C ganando así el caballo.

En aperturas en las que ambos bandos están tratando de ocupar el centro con peones, es muy importante determinar cuándo se pueden mantener los peones conservando la tensión, y cuándo deberán cambiarse para evitar que el contrario adquiera un dominio abrumador. Éste es uno de los problemas más importantes en la teoría de las aperturas de ajedrez individuales. El significado de este comentario se verá más claro después de la 8.ª jugada negra.

6 PXP

A5C+

Al hacer jaque, las negras obligan a las blancas a actuar, ganando con ello tiempo en su intento de destruir el centro blanco, como veremos seguidamente. Las negras deben trabajar contra el plan blanco de construirse un centro ideal si quieren sobrevivir.

Supongamos que las negras hayan jugado 6 ... A3C. Las blancas tienen ahora un centro sólido que pueden emplear de la siguiente forma: 7 P5D.

(a) 7 ... C4TD? 8 A3D amenazando 9 P4CD.

(b) 7 ... C1CD 8 P5R.

(1) 8 ... C1C? 9 0-0 P3D 10 T1R P x P 11 C x P C2R
12 C x P R x C 13 P6D + .

(2) 8 ... C5C 9 0-0 P3D 10 P6R P x P 11 P x P P3A
(preparando ... P4D) 12 C5C amenazando a la vez 13
D x C y 13 C7A.

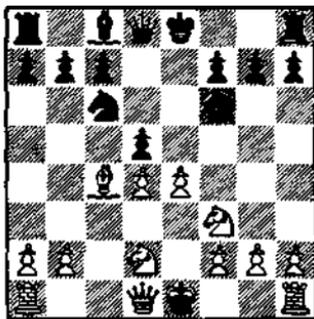
7 A2D

Las blancas podrían haber jugado 7 C3A a lo que responderían las negras con 7 ... CR x P tras lo cual el centro blanco queda destrozado y sus planes estratégicos contrarrestados, debiendo buscar en lugar de ellos unos objetivos tácticos. Esta es la variante Móller, verdaderamente muy complicada y no definitivamente favorable a uno u otro lado.

Actualmente los jugadores realizan esta jugada automáticamente. Pero en la historia del ajedrez hay que analizar y evaluar otras alternativas plausibles. Por tanto, también hay que considerar 7 ... CxPR, lo que contribuye a destrozr el centro blanco. Entonces la partida debería continuar: 8 AxA 9 AxP+ RxA 10 D3C+ P4D 11 C5R+ R1A 12 DxC+ D2R, y las blancas han recuperado su peón con ligera ventaja. Pero tampoco en este caso el centro blanco juega ningún papel.

8 CDxA

P4D



Esta es la jugada que rompe el centro blanco: las blancas deberán cambiar peones (véase el comentario después de la 5.* jugada negra) con lo que de un centro antes potente sólo queda un peón aislado. Esto no quiere decir, sin embargo, que las blancas llevan la peor parte. Su PD queda aislado, ciertamente, pero por otra parte sus piezas tienen plena actividad, y está demostrado que en muchas ocasiones las oportunidades blancas no son despreciables.

8 ... P4D no sólo rompe el centro blanco sino que al mismo tiempo abre el centro negro de tal forma que sus piezas tienen campo para su desarrollo: para ellas se trata de una jugada liberatoria.

9 PXP

Pues 9 P5R PxA 10 PxC DxPA es muy satisfactorio para las negras.

9 ...
10 D3C

CRxP

Es la jugada más activa. Enfrenta a las negras con un problema y es más enérgica que 10 0-0.

10 ...

0-0

Sorprendentemente esto no constituye el sacrificio de una pieza, pero sí de un peón como veremos en un momento. Normalmente aquí se juega 10 ... CD2R 11 0-0 0-0 con ligera ventaja para las blancas.

Si las negras jugaran 10 ... C4T? con la intención de aminsonar el ataque mediante cambio, 11 D4T+ P3A 12 A3D y el CD negro está mal situado, especialmente en vista de la amenaza P4CD.

11 AxC

Si las blancas hubieran enrocado en este punto, las negras habrían jugado 11 ... C4T y después de cambiar su caballo por el alfil blanco habrían tenido una partida verdaderamente prometedora. En tal caso, la debilidad del peón aislado no quedaría compensada por la mayor actividad de las demás piezas blancas.

Mientras la dama blanca esté en su 3CD, el alfil blanco en su 4AD y el caballo negro en su 3AD las negras podrán siempre tratar de jugar ... C4TD con el fin de cambiar alfil por caballo y cortar el ataque blanco. Las blancas deben vigilar esta posibilidad (compárense las Partidas 8, 10 y 18).

11 ...

C4T!

Esta es la jugada clave de la pequeña combinación negra. Después de moverse la dama blanca, las negras capturan el alfil y tienen un buen juego, debido a la presión que ejercen contra el peón blanco aislado, sin ninguna compensación por parte del contrario.

12 AXP +

Prácticamente forzado. 12 D5C P3AD no mejora las cosas.

Con cualquier otro movimiento de la dama las negras responderían 12 ... DxA quedando en muy buena posición.

12 ...	TxA
13 D3A	T2R+!

Esta jugada es instructiva en varias formas.

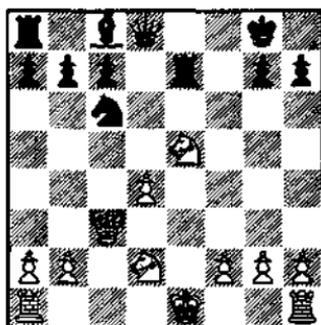
Una jugada indiferente tal como 13 ... C3A permite enrocar a las blancas y deja a las negras con un peón de menos sin compensación alguna.

13 ... T2R+ es bueno, en primer lugar porque fuerza a las blancas a actuar y en segundo lugar porque las obliga a actuar en su propio detrimento. Como se irá viendo a lo largo de la partida, la estrategia negra se basa enteramente en la desfavorable posición del rey blanco, la que por ser de naturaleza sólo transitoria debe ser explotada inmediatamente.

14 **C5R**

Si 14 RID o R1A, las blancas conservan su peón, pero entran en dificultades de naturaleza no temporal. Por ejemplo: si 14 RID el rey queda expuesto; si 14 R1A la torre de rey queda fuera del juego.

14 ... **C3A**



Amenazando 15 ... CxP. Ahora las blancas pierden su peón pero tienen todo el juego.

Las blancas desean enrocar. Si lo hacen, ¿qué podrán hacer las negras y cómo quedan las blancas?

Después de 15 0-0 CxP 16 TR1R, las negras no tienen ventaja después de 15 0-0 DxP? y las blancas aún pueden ganar con 16 CxC DxD 17 CxT + . De todas formas, las blancas eligen otro camino también satisfactorio.

15 CD3A

CxP

Un pseudosacrificio. Las negras recuperarán inmediatamente su pieza.

16 DxC?

Mucho mejor es la jugada intermedia 16 D4A+- 16 ... A3R? 17 DxC pierde una pieza para las negras, y 16 ... R1T 17 0-0-0 no hubiera sido mucho mejor para ellas ya que están forzadas a responder 16 ... C3R, y ciertamente las blancas no llevan la peor parte.

16 ...

DxD

17 **CXD**

TxC +

Ahora el rey debe perder su derecho a enrocar, lo que en general no es mucho inconveniente después del cambio de damas, y aún menos hacia el final de la partida. Es de notar en esta partida el hecho de que con las damas cambiadas y muchas piezas mayores eliminadas el rey blanco sigue teniendo muchas dificultades en el medio del tablero.

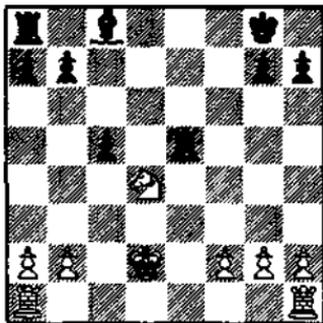
18 R2D

Naturalmente es de gran importancia conectar entre sí las torres, y de momento no se ve que el rey corra mucho riesgo en la columna de dama. 18 R1A no es mejor. Con mejor juego después de lo jugado, las blancas hubieran podido conseguir tablas.

18 ...

P4A

Esta es la continuación lógica. Las negras deben sacar ventaja de alguna forma de la posición abierta del rey blanco, ahora en actividad, pues de lo contrario éste puede mos-



trar mucha potencia hacia el final de la partida. Una jugada menos incisiva, tal como 18 ... A2D permitiría a las blancas introducir sus torres en el juego.

19 C2A

Las blancas evitan 19 C3A porque permitiría a las negras ganar un tiempo introduciendo su segunda torre en el juego de la siguiente forma: 19 ... T4D+ 20 R3A A5C y si las blancas no quieren que las negras le doblen sus peones con ... AxC deberán mover su caballo, dando oportunidad a que dichas negras jueguen ... TD1D, amenazando ... T6D+ con toda clase de perspectivas.

19

A3R

Para ejercer alguna presión sobre el PTD blanco.

20 C3R

Las blancas razonan así: 20 C3R parece ser la mejor jugada por quedar el caballo tan bien situado y ejercer control sobre tantos cuadros centrales.

Pero esto es más aparente que real.

Si en esta posición las blancas hubieran jugado 20 TR1R hubieran reducido a proporciones microscópicas la ventaja posicional negra. Después de 20 ... TxT 21 CxT, las negras aún tienen una ligera ventaja, porque tienen mayoría de peones en el flanco de dama y un buen alfil. Pero en vista del

escaso material, resulta dudoso que esto pueda desembocar en una victoria.

20 ... T1AR

La energía de esta jugada se hace evidente en la siguiente continuación: 21 P3A? perdiendo una pieza después de 21 ... T1D+ 22 R2R A5A+ 23 R2A T7D+ 24 R1R T7R+ ganando el caballo.

21 TR1AR

Forzado. Las negras han jugado de forma tal que las dos torres blancas han quedado limitadas a la defensa de los peones, y naturalmente éste no es el procedimiento más eficaz de utilizar las propias torres.

21 ... A2D

Amenazando ganar un peón con 22 ... A4C obligando a moverse la torre.

22 P3A

22 C4A? pierde un peón de una forma notable: 22 ... T4C, y no se puede defender el PCR salvo que las blancas prefieran perder su PAR: 23 P3CR A6T, obligando nuevamente a mover la TR. Si 23 C3R A4C.

22 ... A4C

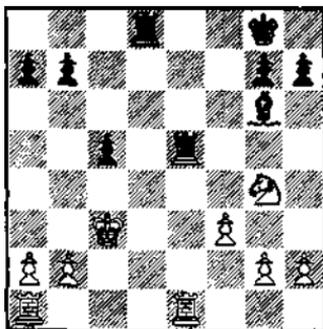
23 TR1R

Deben defender su caballo debido a la amenaza ... T1D+ perdiéndose el caballo.

23 ...	T1D +
24 R2A	A6D +
25 R3A	A3C

El alfil se retira, tratando de ganar una pieza mediante ... T6D + .

26 C4C



Si 26 TD1D, indistintamente 26 ... TxT 27 TxT TxC+, o bien 26 ... TxC+ en seguida.

Las negras han de jugar ahora con mucho tiento o las blancas lograrán igualar.

(a) Si 26 ... TxT 27 TxT T6D+ continuando como en la partida.

(b) Si 26 ... T(4)4D 27 C5R y a las negras no les quedan muchas oportunidades. Por ejemplo, 27 ... T7D 28 CxA PxC 29 T8R+ llevando hacia la igualdad.

26 ... **T6D+**

Las negras siguen haciendo jaque a fin de retener la iniciativa.

27 R4A	TxT
28 TxT	T7D

El resultado final de estas maniobras es el de que las negras adquieran el dominio sobre la 7.ª fila, que es una fila muy importante, especialmente en el final, porque una torre en ella amenaza horizontalmente a los peones que en esta dirección son incapaces de defenderse por sí mismos.

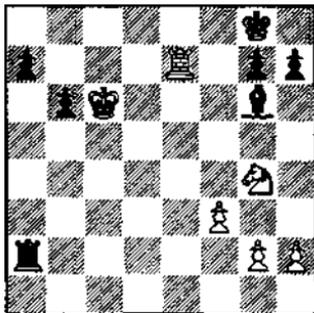
29 **T7R**

Las blancas adoptan la misma estrategia, pero una jugada más tarde; y un tiempo tiene su importancia.

29 ... **TxPCD**
 30 **RXP** **P3C +**

Ganando nuevamente un tiempo. El peón se libera del ataque de la torre, haciendo jaque.

31 **R6A** **TxPT**



Finalmente las negras han ganado un peón, pero en vista de la posición más bien activa de las dos piezas blancas, aún les quedan algunas dificultades que salvar.

32 **C5R** **RIA**
 33 **CXA +**

Aquí la alternativa sería: 33 T7C A1R+ 34 R6D P4CD, y no parece probable que las blancas puedan detener a la larga los peones negros pasados.

33 ... **Pxc**
 34 **T7C** **P4CR**

para evitar el bloqueo del rey mediante P-4C-5C.

35 **R6D** **R1C**
 36 **R6R** **R2T**
 37 **R7A**

Amenazando 38 R8A ganando un peón. Por tanto, las negras se ven obligadas a simplificar. Pero de hecho, la situa-

ción es favorable para simplificar, ya que el rey blanco está lejos de su base y en particular no está capacitado para proteger sus peones del ala de rey.

Por lo que se refiere al cambio de la última pieza (en este caso una torre) llegando a un final de peones puro, es cuestión de juzgar qué es lo que podrá dar dicho final, lo que salvo casos especiales no es demasiada dificultad. En el 90 por ciento de los finales de peones, el peón de más es el que decide. No obstante, si la simplificación supone cambiar uno o más peones por otros, resulta difícil dar normas generales. En finales de torre, el bando más fuerte deberá cambiar peones si está seguro de mejorar con ello su situación. En caso de duda, no deberá cambiar.

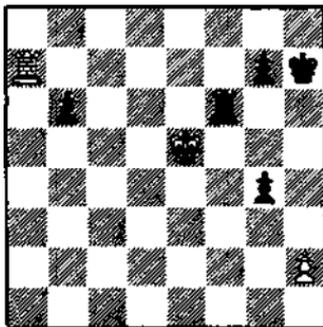
37 ...	TxP
38 TXP	T7AR
39 T7C	

Pero no 39 T3T teniendo en cuenta 39 ... P5C.

39 ...	TxPA +
40 R6R	T3A +

Jugada clásica en finales de torre. La torre protege a su peón más vulnerable, vedando al enemigo una cierta zona del tablero.

41 R5R	P5C
42 T7T	



Una especie de *zugzwang* recíproco. Cualquier jugador que

mueva debilita su posición. Las negras deben proteger sus PCD y PCR(2C), mientras que las blancas deben mantener su presión sobre ellos.

Si las negras juegan ahora 42 ... R3T con el fin de seguir más tarde con ... P3C para aliviar la presión después de haber eliminado su torre, las blancas jugarían 43 T7C y el *zugzwang* negro se completaría: (a) 43 ... R3C 44 R4R!; (b) 43 ... la torre se mueve en su 3.^a fila 44 R4A; (c) 43 ... la torre se mueve en la columna AR 44 T x P+.

Por esto las negras juegan primero.

42 ... **R3C!**

y sólo después de

43 T7C

continúan con

43 ... R3T!

Notemos que las negras pueden alcanzar esta posición sólo pasando de 2T a 3T en dos jugadas, es decir, por vía 3C. Ahora el *zugzwang* blanco es completo. Las blancas deben aligerar la presión: (a) 44 T8C R4C; (b) la torre se mueve en la 7.^a fila T7A; (c) 44 R4R P3C. Esta es la clave y explica la diferencia entre 43 ... R3C y 43 ... R3T.

44 R4R

Si 44 T7T T7A 45 T6T T x P 46 T x P+ R4C; si 44 T8C R4C 45 T7C P3C.

44 ... P3C

45 R5R R4C

Las negras han avanzado algo, lo que les permite ceder su PCD a cambio del PT blanco.

46 R4R T7A

Esta simplificación es la forma más rápida de ganar.

47 **TxP****T7R+**

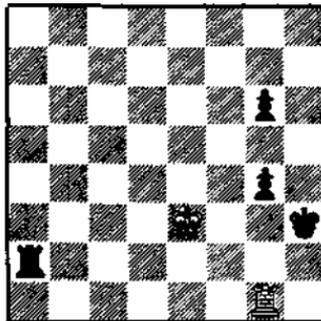
Una sutileza táctica muy importante: desplazar primero al rey. Cuanto más apartado esté el rey blanco de sus peones, tanto será mejor para las negras.

48 **R3D****TxP**

En general este final está ya ganado, pero las negras deben jugar con exactitud, y en lo que sigue podremos ver que las negras siempre impiden que el rey blanco se aproxime demasiado. Mientras las negras consigan mantener al rey blanco lejos de sus peones, la partida deberá ser ganada.

49 **R3R****T7T**50 **T1C****R5T**51 **T1T+****R6C**

En tales posiciones el rey debe situarse en frente de sus peones.

52 **T1C+****R6T**

Después de 52 ... T7C 53 T1TR las negras deben hacer otro movimiento con su torre a fin de permitir que el rey avance y ampare a sus peones de caballo.

53 **T1T+****T7T**54 **T1T****P6C**

55 T8T**56 T8T+****Abandonan****T7AR****R7C**

Una posible continuación que muestra cómo las negras pueden ganar muy fácilmente sería la siguiente: 57 T8CR T3A 58 T7C T3R+ 59 R4A R7A 60 T7TD P7C 61 T2T+ T7R, etcétera.

índice de aperturas

Apertura de los cuatro caballos:	
— Variante 4 A5C	71
— Variante 4 P4D	83
Apertura escocesa	47
Apertura española: 1 P4R P4R, 2 C3AR C3AD, 3 A5C CR2R	161
Apertura irregular de peón de rey: 1 P4R P4R, 2 D5T.	33
Apertura Ponziani	93
Contragambito del centro	235
Defensa Caro-Kann: 3 P x p p x p	115
Defensa francesa:	
— Variante Alekhine-Chatard	317
— Variante clásica	287
— Variante Winawer	307
Defensa Philidor	153
Fianchetto:	
— Doble	171
— Por lado de rey	193
Gambito del centro	197
Gambito de dama: 1 P4D P4D, 2 P4AD	
— Aceptado: 2 P x P	215
— Rehusado: 2 P3R, 3 P5A?	129
— Variante Marshall: 2C3AR(?), 3P x PC x P, 4C3AR P3R, 5 P4R	261

———5 C3AR	261
———5 C3C	275
Gambito danés.	105
Gambito Góring (juego escocés).	247
Gambito de rey aceptado.	331
Giuoco piano: 1 P4R P4R, 2 C3AR C3AD, 3 A4A	
— 3 P3TR(?)	141
— 3 A4A, 4 P3A D3A?	61
— 3A4A, 4P3AC3A, 5P4DPxP, 6PxPA5C+, 7A2D.	343

índice

Prefacio	5
Introducción	7
A. Los jugadores	7
1. Clasificación de los jugadores	7
2. Rasgos de un maestro	7
3. Características de un amateur	8
4. Clasificación de los amateurs	8
5. Maestro frente a maestro	9
6. Amateur contra amateur	10
7. Maestro frente a amateur	10
8. La mejor jugada	11
9. Estilos de juego	11
10. Clasificación de los amateurs	12
11. Maestro contra principiante	12
12. Maestro contra el jugador de café	13
13. Maestro contra jugador de libro	13
B. Algunos términos usados en ajedrez	14
14. Teoría del ajedrez	14
15. Ajedrez en libros	15
16. Reglas del ajedrez	16
17. Análisis	16
18. Estrategia	17
19. Táctica	18
20. Estrategia frente a táctica	19
21. La combinación	19

C.	Aplicación de los principios del ajedrez a las partidas maestro-amateur.	20
22.	Naturaleza de la lucha en el ajedrez.	20
23.	Igualdad.	21
24.	Presión.	21
25.	Neutralización.	21
26.	Acumulación de poder y de fuerza.	22
27.	Dominio del espacio.	22
28.	Dominio del centro.	23
29.	Iniciativa.	23
30.	El ataque.	23
31.	Líneas abiertas y semiabiertas.	24
32.	Las líneas horizontales.	25
33.	Superioridad de peones.	25
34.	Ventajas.	26
35.	Pequeñas y grandes ventajas.	26
36.	La función de las ventajas y de las debilidades.	27
D.	Aprendizaje mediante el estudio de partidas maestro- amateur.	27
37.	Ventajas del estudio de partidas maestro-amateur.	27
38.	La organización de este libro.	27
	Forma de utilizar este libro.	31
	Símbolos usados después de ciertas jugadas.	31

PARTIDAS

1.	Apertura irregular de peón de rey (1 P4R P4R 2 D5T) ...	33
2.	Apertura escocesa.	47
3.	Giucoco piano (juego lento).	61
4.	Apertura de los cuatro caballos: variante 4 A5C.	71
5.	Apertura de los cuatro caballos: variante 4 P4D.	83
6.	Apertura Ponziani.	93
7.	El gambito danés.	105

8. Defensa Caro-Kann	115
9. Gambito de dama rehusado (3 P5A?).	129
10. Apertura semiitaliana.	141
11. Defensa Philidor.	153
12. Apertura española.	161
13. Fianchetto doble.	171
14. Fianchetto por lado de rey.	183
15. El gambito del centro.	197
16. Gambito de dama aceptado.	215
17. Contragambito del centro.	235
18. Gambito Goring (juego escocés).	247
19. Gambito de dama rehusado. Variante Marshall.	261
20. Gambito de dama rehusado. Variante Marshall.	275
21. Defensa francesa. Variante clásica.	287
22. Defensa francesa. Variante Winawer.	307
23. Defensa francesa. Variante Alekhine-Chatard.	317
24. Gambito de rey aceptado. Gambito Allgaier.	331
25. Giuoco piano.	343
índice de aperturas.	359