

Viaje al reino del ajedrez

Y. Averbach M. Beilin



COLECCION ESCAQUES

Y. AVERBACH M. BEILIN

VIAJE AL REINO DEL AJEDREZ

«El ajedrecista necesita el libro de ajedrez del mismo modo que el músico necesita las notas.» Estas palabras de los autores del presente volumen sintetizan con acierto el porqué de unas obras específicamente dedicadas a este apasionante juego. El libro de ajedrez es un instrumento imprescindible, tanto para el principiante como para el jugador experimentado. Éste encontrará en sus páginas elementos que le permitan desarrollar y perfeccionar sus conocimientos; aquél, un apoyo con el que dar sus primeros pasos sin titubeos, evitando así el desánimo de inútiles caídas.

Los autores, el gran maestro Averbach y el maestro Beilin, que cuentan con una dilatada experiencia en la didáctica de este juego, se proponen ser los guías del lector en un interesante viaje al reino del ajedrez, para enseñarle la belleza y el contenido de este antiguo juego, desde sus principios fundamentales hasta sus reglas y el movimiento de sus piezas.

Libro abierto a todos aquellos que deseen iniciarse con seriedad, **Viaje al reino del ajedrez** cumple su cometido apoyándose en dos pilares muy valiosos: amenidad y rigor.

VIAJE AL REINO DEL AJEDREZ

Y. AVERBACH Y M. BEILIN

VIAJE AL REINO DEL AJEDREZ



EDICIONES MARTINEZ ROCA, S. A.
BARCELONA

Título original: *Putieschestvie b schajmatnoe korolievstvo*

Traducción del ruso por Agustín Puig

Revisión técnica de José Luis Brasero

© 1975, Ediciones Martínez Roca, S. A.

Gran Vía, 774, 7.º - 08013 Barcelona

ISBN 84-270-0289-0

Depósito Legal: B. 6196 - 1987

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

Impreso en España - Printed in Spain

Indice

Un reino antiguo y extraordinario	7
1 Las severas leyes del reino ajedrecista	9
2 El rey sin séquito	34
3 La guardia de corps defiende al rey	64
4 El abecé del capitán	97
5 Reflexiones sobre el inicio de la lucha	119
6 La geografía ajedrecística	131
7 Vale el saber, no la fuerza	196
8 Los tesoros del reino ajedrecista	209
9 El más poderoso	246
10 El ajedrez en la era cósmica	282
Epílogo	296
Soluciones de los problemas	299

Un reino antiguo y extraordinario

"E por que el Acedrex es más assessegado iuego e onrrado que los dados nin las Tablas; fabla en este libro primeramente del Acedrex..."

ALFONSO EL SABIO
(Libro de los juegos)

Este reino no se halla en ningún mapa sino en un tablero; lo forman sesenta y cuatro escaques y treinta y dos piezas.

La Historia nos habla de muchos reinos, grandes y pequeños; de cómo se formaron, se engrandecieron y fueron poderosos; de cómo combatieron unos con otros, y de cómo desaparecieron.

En cambio, éste lleva mil quinientos años de existencia, persiste sin quebranto y no se prevé su fin porque, aunque sus guerreros combaten sin cesar, no sólo no se debilita, sino que es cada vez más grande y poderoso. Sus súbditos están sujetos a leyes severas y a costumbres antiguas. En él se puede llegar a gran capitán si se conocen bien dichas leyes y costumbres y se respetan.

Invitamos al lector a hacer un viaje por este maravilloso reino; viaje que, como todos, presenta al viajero un sinnúmero de aventuras y dificultades; pero sin ellas no tendría interés ni encanto.

Los antiguos opinaban que los viajes amplían los conocimientos y nutren la imaginación.

Si el nuestro es de provecho y utilidad, descubriremos los secretos del juego más importante que el hombre ha ideado; sus piezas nos ofrecerán un mundo maravilloso por su arte y por su lucha; de ese modo, conoceremos los súbditos de dicho reino y tendremos amigos en todas partes y para siempre.

Independientemente de la edad, ocupación, idioma o raza, mu-

chas personas pasan su tiempo libre sentadas frente al tablero de ajedrez; esto contribuye a extender los lazos de amistad entre los hombres en nuestro complejo y contradictorio mundo.

Esta obra es una guía para recorrer el país del ajedrez, por cuanto nos enseña las leyes y reglas que lo rigen y el lenguaje de sus habitantes. El conocimiento de este sencillo lenguaje nos permitirá reproducir toda lid ajedrecista ocurrida en cualquier parte del mundo y en todo tiempo.

El ajedrecista necesita el libro de ajedrez, del mismo modo que el músico necesita las notas.

No obstante ser difícil y complicado el camino, muchos lo emprenden sin una guía ni unos guías experimentados; y así, se desvían de él, se desilusionan y regresan sin haber descubierto los secretos de este juego; los autores de estas líneas lo aprendieron en la edad escolar y aun preescolar al igual que muchos coetáneos suyos y como millares de niños lo aprenden actualmente. Nos comunicábamos los conocimientos y la experiencia unos a otros; pero nuestra experiencia era fortuita, y nuestros conocimientos no se ajustaban a un sistema, pues no éramos diestros en este arte. Más tarde, tratamos con buenos ajedrecistas en el club de ajedrez de los pioneros, y aprendimos a jugar debidamente.

Desde entonces han transcurrido muchos años. Uno de nosotros ha llegado a gran maestro y el otro a maestro.

Hace mucho que nos propusimos escribir un libro para todo aquel que quiera penetrar en el maravilloso mundo ajedrecista, ayudándole a evitar los errores cometidos en la infancia, a conocer sus leyes y, sobre todo, a experimentar y comprender su bello y rico contenido.

1

Las severas leyes del reino ajedrecista

"Antes de comenzar el baile, el suelo de la sala se cubrió con una gran alfombra de terciopelo formando cuadros perfectos, mitad blancos y mitad amarillos, y de tres palmos cuadrados cada uno. Treinta y dos jóvenes entraron en la sala. Dieciséis de ellos iban vestidos de tisú de oro: ocho parecían ninfas, como las que pintan los antiguos en compañía de Diana; uno representaba la figura de un rey, otro la de una reina, dos la de un guardián, dos la de un caballero y otros dos la de un arquero. Los otros dieciséis estaban en el mismo orden, pero iban vestidos de tisú de plata.

"En la alfombra se dispusieron así: los reyes ocuparon el cuadrado cerrado de la última fila, de modo que el rey dorado quedó en el trozo blanco y el plateado en el amarillo."

F. RABELAIS
(*Gargantúa y Pantagruel*)

El territorio de este reino es cuadrado y representa el tablero de ajedrez, dividido en sesenta y cuatro casillas cuadradas e iguales, blancas y negras alternativamente.

La primera ley reza así: «La casilla negra de la esquina debe estar siempre a la izquierda del jugador.»

Sus valerosos guerreros, o piezas, se mueven por las sesenta y cuatro casillas. Cumplen con regularidad las órdenes que reciben de su estrategia, del juga-

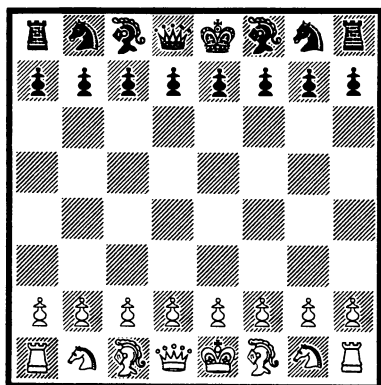
dor que los dirige; órdenes que se ajustan a una ley.

La lucha ha de ser noble, y las posibilidades de ambos estrategias son iguales al comienzo de la misma.

Ver diagrama 1

Antes de dar batalla, las fuerzas ajedrecistas se disponen como indica el presente diagrama; esto se llama posición inicial. Conviene recordar que el rey blanco se sitúa enfrente del

Diagrama núm. 1



negro; lo mismo se hace con las demás piezas. Los peones se sitúan de un extremo a otro del tablero, de modo que cubran las piezas de su bando. Las torres se colocan en cada una de las esquinas del tablero; luego, siguen los caballos; después, los alfiles, y finalmente, el rey y la dama. La dama blanca ha de hallarse en el escaque blanco y la negra en el negro. Para recordarlo, se dice que a la dama le «gusta su color».

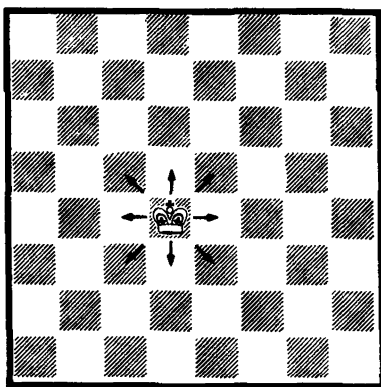
Las blancas empiezan siempre el juego y, por lo mismo, son las primeras en mover. En un movimiento se puede adelantar una sola pieza o peón. Los dos jugadores mueven por turno.

Después de lo dicho, veamos cómo se mueven las piezas y los peones.

El rey

Es la pieza más importante, pues así que parece termina la partida. La finalidad del juego consiste en colocar al rey adversario en posición sin salida, o sea de jaque mate, que en árabe significa muerte.

Diagrama núm. 2



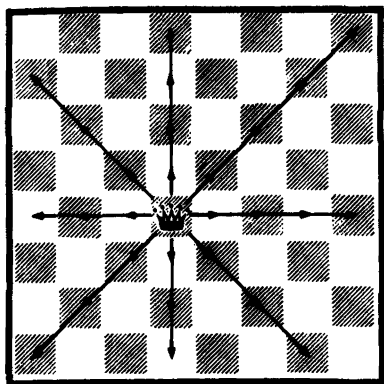
El rey puede ir a cualquiera de las casillas contiguas a la que ocupa; las flechas señaladas en este diagrama indican su «radio de acción».

La dama

Es el segundo personaje y el más fuerte en el estado ajedrecista.

Recorre todas las horizonta-

Diagrama núm. 3

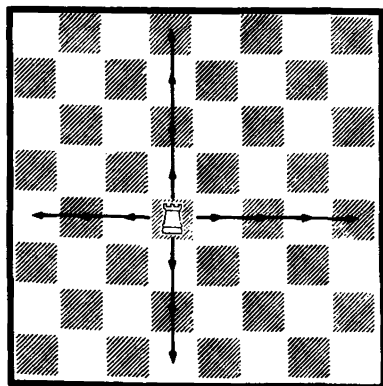


les, verticales y diagonales; de un movimiento puede ir de un extremo a otro del tablero o detenerse en cualquier casilla de su recorrido.

La torre

Esta pieza es menos fuerte que la dama.

Diagrama núm. 4



Puede recorrer horizontal y verticalmente una o varias casillas, adelantando y retrocediendo como indica el diagrama.

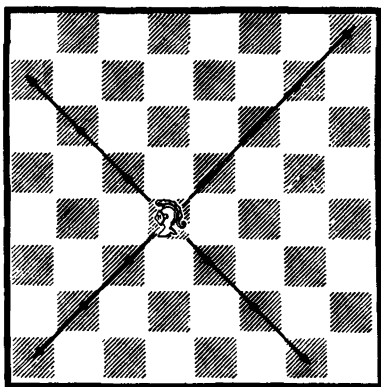
La dama y la torre se llaman piezas mayores.

Veamos cómo se mueven las menores, o sea el alfil y el caballo.

El alfil

Adelanta y retrocede sólo por las diagonales.

Diagrama núm. 5



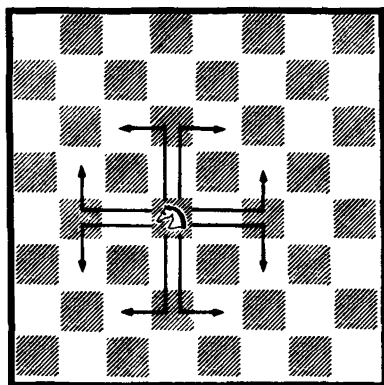
Cada bando tiene dos alfiles, que corren diagonalmente por las casillas de su color; no se encuentran nunca, y cada uno de ellos recorre sólo la mitad de las casillas del tablero.

El caballo

El movimiento de esta pieza es diferente del de las otras,

pues salta de dos en dos casillas y se sitúa siempre en una de color distinto del de la que ha abandonado.

Diagrama núm. 6



Colocado en una esquina del tablero, ¿en cuántos movimientos, o saltos, lo recorrerá pasando por las cuatro esquinas y regresando al punto de partida? ¿En veinte movimientos!

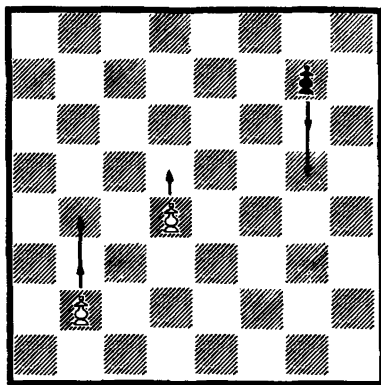
El peón

Es la unidad combativa más débil. No puede retroceder; avanza verticalmente y de casilla en casilla, salvo en su movimiento inicial en el que puede avanzar dos casillas si se estima oportuno hacerlo.

Advertimos que el peón puede llegar en cinco movidas a la octava horizontal; pero su recorrido no es fácil, pues se encuentra con el obtáculo de los

peones del adversario y puede ser tomado por las piezas de éste.

Diagrama núm. 7

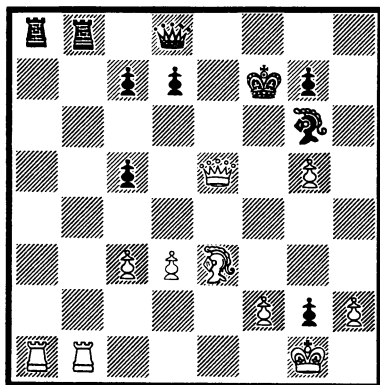


Su mayor recompensa es alcanzar dicha horizontal. Así que la ha alcanzado se transforma en dama o en otra pieza según convenga, independientemente de si ya hay una o varias damas en el tablero. Mas no puede convertirse en rey, por cuanto no puede haber más que uno blanco y otro negro en el transcurso de la partida.

Ya conocemos cómo se mueven las piezas y los peones. Pero ¿qué pasa cuando se les cierra el paso, cuando se encuentran con que el adversario se opone a ello? Entonces se dice que el camino está cerrado; pero si en él hay una pieza o un peón adversarios, éstos pueden ser tomados, o comidos. Para tomar una pieza se procede del modo siguiente: se quita dicha pieza

del tablero y en su sitio se coloca la pieza o el peón que la capturó, lo cual se hace en una sola jugada. Sin embargo, no es obligatorio tomar, o comer, piezas ni peones, ya que el ajedrez es distinto del juego de damas.

Diagrama núm. 8



En esta posición, ¿qué piezas o peones pueden tomar las blancas, si les toca mover?

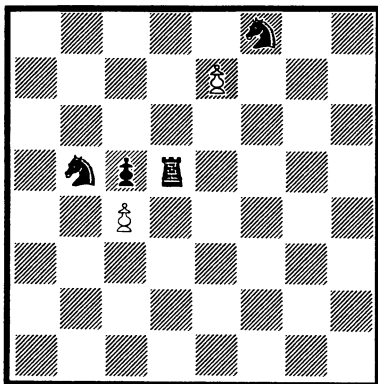
El rey puede comer el peón negro. La dama ataca simultáneamente tres peones negros; uno de ellos está indefenso. ¿Cuál? La dama negra defiende un peón y el rey negro defiende otro. Cada torre blanca puede comer una de las dos negras. Finalmente, el alfil puede tomar el peón negro situado en su diagonal.

Supongamos que a las negras les toca jugar. ¿Qué piezas o peones blancos pueden tomar?

El peón toma diagonalmente, es decir, come la pieza o el peón

que se encuentra a la derecha o a la izquierda de su marcha.

Diagrama núm. 9

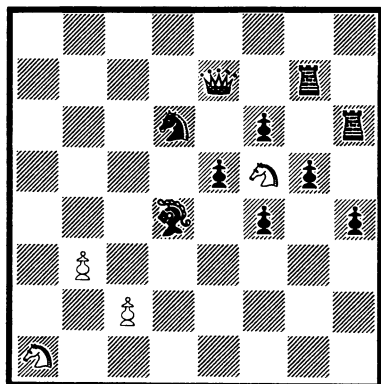


En este diagrama, el peón negro cierra el paso al blanco; pero esta circunstancia no impide que el segundo tome la torre o el caballo negros. Luego de haber tomado una de estas dos piezas, marchará por la vertical en que quede situado y proseguirá avanzando por ella mientras no tome otra pieza o peón adversarios. Y el peón blanco de la séptima horizontal puede avanzar y convertirse en dama u otra pieza o bien tomar el alfil y transformarse como en el caso anterior.

Posiblemente, el lector haya advertido que no hemos hablado del caballo. Esto no es fortuito, pues esta pieza hace lo que no pueden hacer las demás: en su recorrido salta por encima de las piezas propias y de las adversarias, siempre y cuan-

do la casilla a la cual salta no haya una pieza o un peón de su bando; pero si es del bando contrario puede hacerlo.

Diagrama núm. 10



Aquí, el caballo blanco de la esquina del tablero no se puede mover, porque se lo impiden sus propias piezas; el otro caballo blanco, aun cuando esté rodeado de piezas y peones, puede tomar una de las cinco piezas negras o uno de los peones del mismo color o saltar a una de las dos casillas libres.

EL LENGUAJE DE LAS FIGURAS DE AJEDREZ

En la representación del movimiento de las piezas y de los peones sobre el tablero se usa una anotación especial que viene a ser el lenguaje antedicho; es muy sencillo y no requiere conocimientos lingüísticos. Importa conocerlo para leer literatura ajedrecista. Hay dos sistemas de anotación fundamentales: el algebraico y el descriptivo. Veámoslos.

En este diagrama, las verticales están señaladas con las letras a, b, c, d, e, f, g y h y las horizontales con los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, contando de abajo arriba.

Se empieza a contar desde la

Diagrama núm. 11

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

casilla izquierda de las blancas. Cada una de las sesenta y cuatro casillas tiene «nombre» y «apellido», es decir, se designa con una letra y un número; por ejemplo: a1, c2, d4, f6, d8, etcétera. Las piezas y los peones se mueven de unas casillas a otras. En la anotación de un movimiento se señala el punto de partida y el de llegada. También se usa la anotación abreviada; en ella se señala sólo el punto de llegada. Las piezas se designan con la inicial de su nombre: R, el rey; D, la dama; T, la torre; A, el alfil, y C, el caballo. En este sistema, el peón no se designa con la inicial de su nombre; en cambio, en el descriptivo se hace con la P.

Con estos elementos se puede reproducir cualquier partida anotada.

Empecemos por la posición inicial de las piezas.

1. e2-e4 ...

La cifra indica el número ordinal de los movimientos, y el símbolo e2-e4 da a entender que el peón blanco de la casilla e2 ha pasado a la e4.

1. ... e7-e5

Los tres puntos suspensivos significan que las blancas ya han jugado, y el símbolo e7-e5 quiere decir que el peón del rey negro se ha trasladado del punto e7 al e5.

2. Dd1-h5 Cb8-c6

En este lugar, la dama blanca ha pasado del escaque d1 al h5, y el caballo de la dama negra lo ha hecho del b8 al c6.

3. Af1-c4 Cg8-f6

Aquí, el alfil del rey blanco se ha situado en la casilla c4 y el caballo del rey negro en la f6.

4. Dh5:f7.

Esto quiere decir que la dama blanca estaba en el escaque h5 y ha tomado el peón negro situado en el punto f7. Con los dos puntos se representa la captura de una pieza o de un peón en este sistema.

Ejercicios

Como ya se tiene información suficiente para reproducir una partida anotada, haremos unas prácticas.

1) Analícense las dos siguientes partidas cortas.

- | | |
|------------|--------|
| 1. e2-e4 | c7-c6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. Cb1-c3 | d5:e4 |
| 4. Cc3:e4 | Cb8-d7 |
| 5. Dd1-e2 | Cg8-f6 |
| 6. Ce4-d6. | |

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. Af1-c4 | Cc6-d4 |

4. Cf3:e5 Dd8:g5
5. Ce5:f7 Dg5:g2
6. Th1-f1 Dg2:e4
7. Ac4-e2 Cd4-f3.

2) Muévase el rey desde la casilla el hasta la h8 a través de la f5 y anótese su recorrido.

3) Trasládese la dama del escaque d1 al g8, pasando por el b7 y anotando el recorrido de la misma.

4) Recórranse con la torre al todos los escaques del tablero y vuélvase al punto de salida sin pasar dos veces por un mismo escaque y sin olvidar de anotar las casillas por las cuales ha pasado.

5) Ir con el alfil c1 a la casilla b8 por la g7 y hacer anotación de su recorrido.

6) Recorrer con el caballo b1 todas las casillas del tablero y anotar los saltos que efectúe.

7) Sitúese el caballo g1 en la casilla f1. ¿Cuántos movimientos se necesitarán para situarlo en dicha casilla? Anótense los movimientos que se efectúen.

8) Véase el diagrama número 9 y hágase anotación de todos los movimientos que los peones blancos pueden hacer.

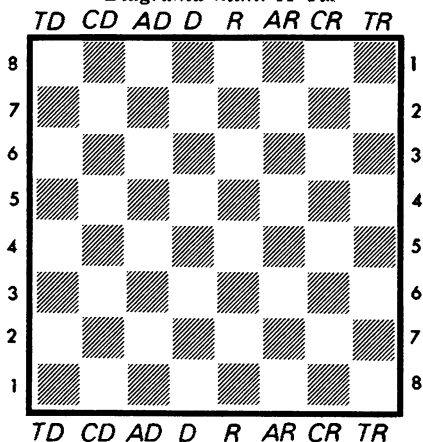
En este sistema, el jaque se señala con el signo + y el mate con el X.

Veamos ahora el sistema descriptivo que usaremos en este libro.

Aquí, las verticales están señaladas con los símbolos TD,

CD, AD, D, R, AR, CR y TR, y las horizontales lo están con los números 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8. Y, al contrario del sistema anterior, se cuenta de abajo arriba lo mismo para las blancas que para las negras.

Diagrama núm. 11 bis



La anotación del movimiento de una pieza se hace del siguiente modo: primero, se escribe su inicial; después, el número de la casilla que ocupa; luego, la inicial de la vertical a que dicha casilla pertenece, y, finalmente, el número de la casilla que va a ocupar y la inicial de la vertical correspondiente. Por ejemplo: D3CR-8CD significa que la dama estaba en el escaque 3CR y se ha situado en el 8CD.

La anotación del movimiento de los peones también es distinta en este sistema. Véase: P4R quiere decir que el peón 2R ha pasado al escaque 4R.

Repetiremos los ejercicios realizados en el sistema anterior, para confrontar uno con otro.

1. P4R ...

La cifra indica el número ordinal y el símbolo P4R quiere decir que el peón blanco de la casilla 2R se ha situado en la 4R.

1. ... P4R

Los tres puntos suspensivos indican que las blancas han efectuado su movimiento correspondiente, y el símbolo P4R da a entender que el peón del rey negro ha pasado de la casilla 2R a la 4R.

2. D(1D)5TR C(1CD)3AD

En este lugar, la dama blanca se ha trasladado del escaque 1D al 5TR, y el caballo de la negra lo ha hecho del 1CD al 3AD.

3. A(1AR)4AD C(1R)3AR

Aquí, el alfil del rey blanco se ha situado en la casilla 4AD y el caballo del negro en la 3AR.

4. D5T×P2A.

Esto significa que la dama blanca estaba en el escaque 5TR y ha comido el peón negro si-

tuado en la casilla 2AR. La cruz en aspa señala la captura de una pieza o de un peón en este sistema.

Ejercicios

1) Analizar estas dos partidas cortas:

1. P4R	P3AD
2. P4D	P4D
3. C3AD	P×P
4. C×P	C2D
5. D2R	C(1C)3A
6. C6D.	

1. P4R	P4R
2. C3AR	C3AD
3. A4AD	C5D
4. C×P	D4CR
5. C×P2A	D×P2C
6. T1AR	D×PR
7. A2R	C6AR.

2) Mover el rey blanco de la casilla 1R a la 8TR, pasando por la 5AR, y anotar el recorrido del mismo.

3) Trasladar la dama blanca del escaque 1D al 8CR a través del 7CD, y anotar su recorrido.

4) Recorrer con la torre 1TD blanca todas las casillas del tablero y volver al punto de partida, procurando no pasar dos veces por una misma casilla y anotando el recorrido.

5) Ir con el alfil blanco desde la casilla 1AD hasta la 8CD por la 7CR y anotar sus movimientos.

6) Salir con el caballo blanco del punto 1CD, recorrer todo el tablero y anotar el recorrido.

7) Situar el caballo 1CR blanco en la casilla 1AR; ver en cuántos movimientos se puede hacer, y anotarlos.

8) Véase el diagrama número 9 y anótese todos los movimientos que pueden hacer los peones blancos.

En este sistema, el jaque se señala con el signo + y el mate con el ++.

CONDUCCIÓN DE LAS PIEZAS

Durante el juego las piezas se mueven sobre el tablero, unas atacan a las otras o son sacadas de él. Pero hay una que no puede ser quitada mientras dura la partida: se trata del rey, que no puede situarse en una casilla atacada por piezas o peones contrarios ni tomar una pieza o un peón defendidos. Antes, la amenaza al rey se anunciaba diciendo «jaque»; hoy día, no se anuncia este lance en las partidas de competición, aunque se prosigue señalándolo con una cruz en la anotación de las mismas.

Hay tres posibilidades de defenderse del jaque:

1) Huir del peligro, o abandonar la casilla atacada por el adversario.

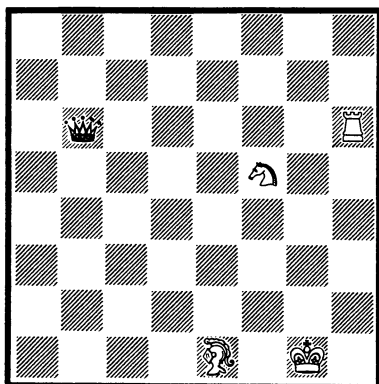
2) Protegerse del ataque, o cubrirse con otra pieza.

3) Eliminar la pieza atacante, o tomarla con el rey u otra pieza.

Diagrama 12

Aquí están reflejadas las tres posibilidades antedichas. Es

Diagrama núm. 12



aconsejable analizarlas y anotarlas.

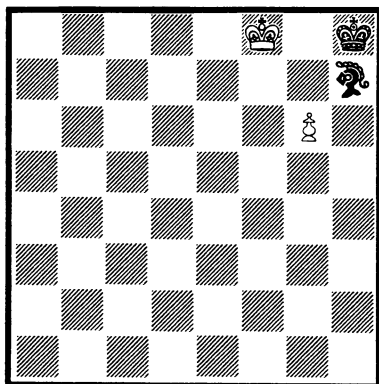
Pero ¿qué ocurre cuando el rey no puede escapar del jaque ni cubrirse con otra pieza ni se puede eliminar la pieza atacante?

Diagrama 13

En ajedrez, este lance se llama jaque mate y pone término al juego porque el rey no puede salvarse de las piezas que le amenazan. Como se ha dicho, el mate se señala con el

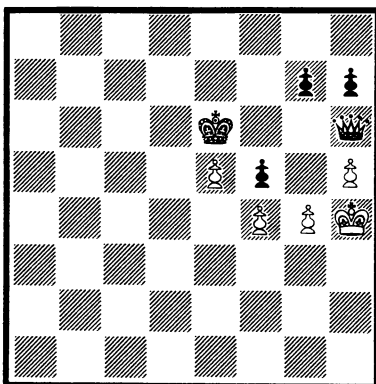
Ejercicios

Diagrama núm. 16



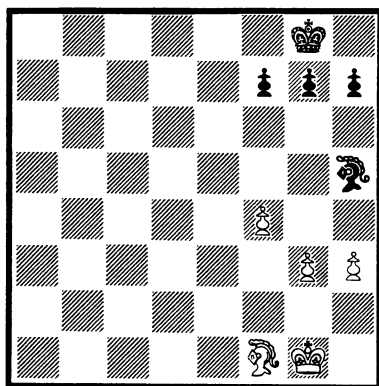
Las blancas juegan y dan mate. ¿Cómo?

Diagrama núm. 18



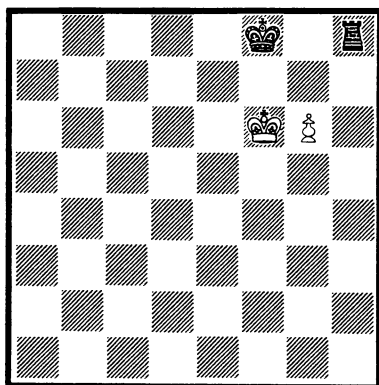
¿Cómo cortar la retirada a la dama negra y encerrarla?

Diagrama núm. 17



El blanco juega, corta la retirada al alfil negro y lo encierra. ¿De qué manera?

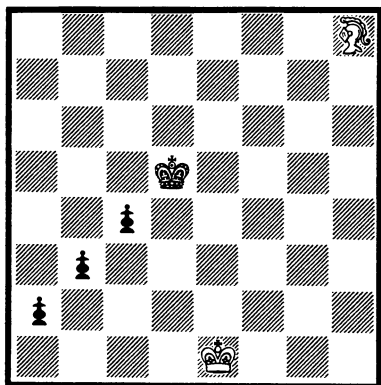
Diagrama núm. 19



Haced un «doble» con el peón.

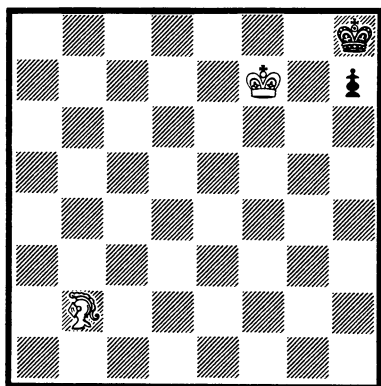
El alfil equivale a tres peones. Es una pieza de largo alcance y, por tanto, puede impedir desde lejos el avance de cualquier peón.

Diagrama núm. 20



Aquí el alfil detiene el avance de la cadena de peones negros.

Diagrama núm. 21

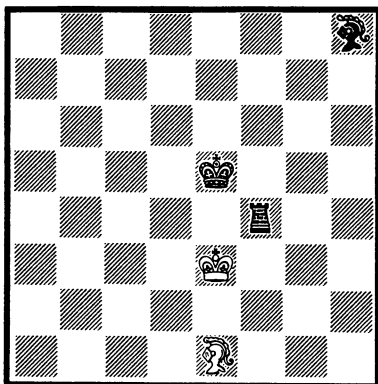


En esta posición, el alfil da

mate al rey adversario desde lejos.

El número de casillas que esta pieza puede dominar depende de su posición en el tablero; desde el centro del mismo domina trece casillas, y desde una esquina sólo siete. Su valor fundamental consiste en la capacidad de clavar las piezas adversarias situadas en las diagonales; particularmente las piezas mayores.

Diagrama núm. 22

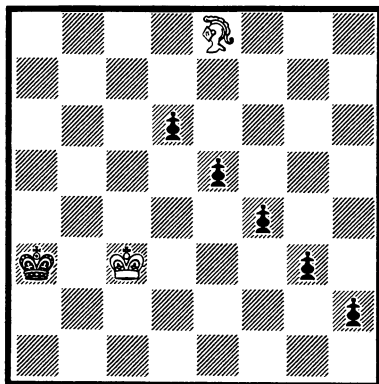


Las blancas con 1. A3C clavan la torre negra, pues ésta no puede retirarse ya que dejaría el rey al descubierto. También pueden atacar simultáneamente al rey y alfil negros, mediante 1. A3AD+; al retirarse el rey, las negras pierden el alfil.

La única deficiencia de esta pieza estriba en poder recorrer sólo la mitad de los escaques del tablero.

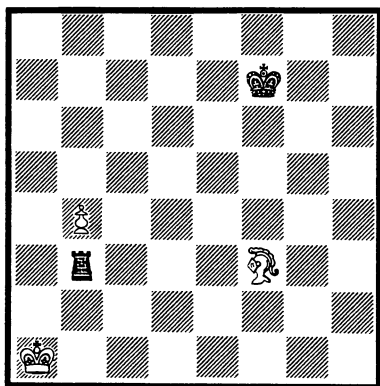
Ejercicios

Diagrama núm. 23



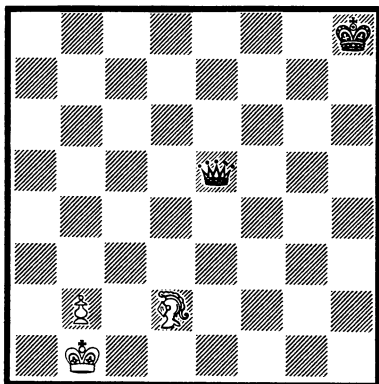
Las blancas juegan e impiden el avance de la cadena de peones.

Diagrama núm. 25



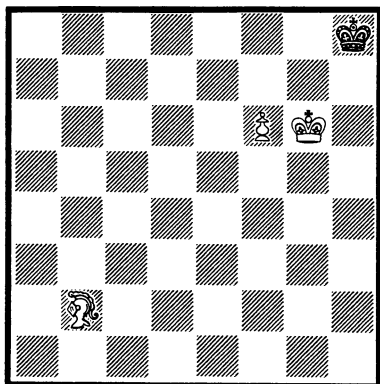
¿De qué modo se puede atacar simultáneamente al rey negro y su torre?

Diagrama núm. 24



En esta posición, ¿hay posibilidad de clavar la dama negra?

Diagrama núm. 26



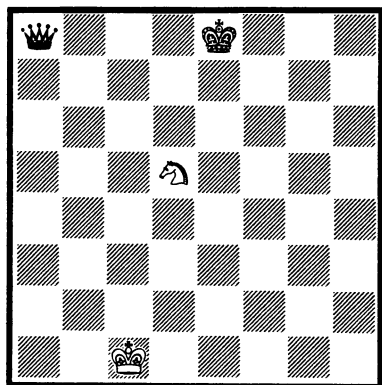
El bando blanco juega y da mate. ¿Cómo darlo?

El caballo iguala aproximadamente al alfil en fuerza. Sin embargo, las propiedades de estas dos piezas son distintas. La primera no tiene capacidad para detener a distancia el avance de un peón; para ello, ha de estar muy cerca del mismo. Inténtese trasladar el caballo blanco de la casilla 1CR a la 3R. Si el rey hace este recorrido en dos movimientos y el alfil en uno, el caballo necesitará cuatro. Esto prueba que esta pieza no es muy ágil; en el centro del tablero domina ocho casillas, y en una esquina sólo dos. Por tanto, es más fuerte cuando se encuentra en el centro del tablero.

El principiante debe prestar atención a los caballos.

Con el caballo, el «doble» es más inesperado y sorprendente.

Diagrama núm. 27

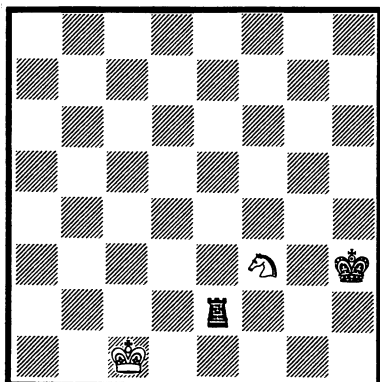


Con 1. C7A+, las blancas atacan simultáneamente al rey

y a la dama; el primero se retira salvándose del jaque, y entonces el caballo toma la dama.

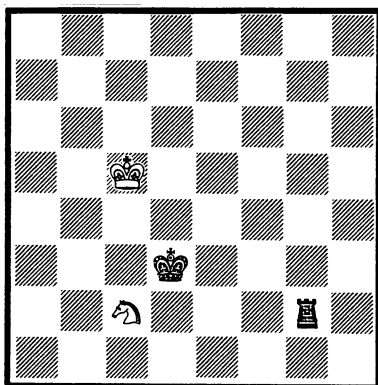
Ejercicios

Diagrama núm. 28



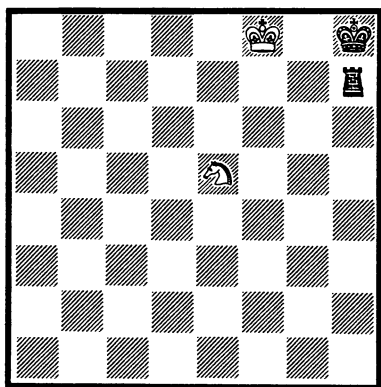
Hágase el doble.

Diagrama núm. 29



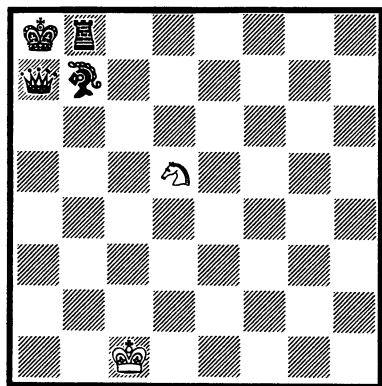
En esta posición, ataque dos piezas a la vez.

Diagrama núm. 30



Las blancas juegan y dan mate en una jugada.

Diagrama núm. 31



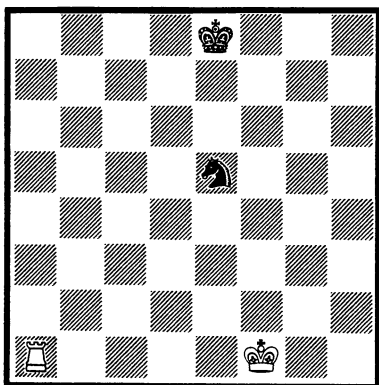
Aquí se puede dar mate con el caballo. Inténtelo.

La torre es una unidad de combate más fuerte que el alfil o el caballo; su valor equivale a cinco peones. Esta pieza es

veloz y de largo alcance. En un movimiento puede ir de un extremo a otro del tablero y amenazar de lejos. Su particularidad consiste en que el número de casillas que domina no depende de la posición que ocupa en el tablero; controla catorce, tanto si está en el centro del mismo como en un extremo, y puede clavar piezas y peones enemigos horizontal y verticalmente.

Veamos un caso de clavada vertical.

Diagrama núm. 32



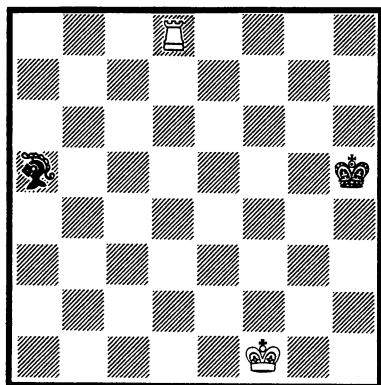
Con 1. TIR se clava el caballo negro, pues su retirada supondría dejar descubierto al rey, el cual no llega a tiempo de defenderlo; por ello, será tomado por la torre.

Aconsejamos al lector formar varias posiciones en las que la torre clave al caballo en otras verticales. Es fácil imaginar tal clavada en las horizontales; para

este fin basta situar el rey negro en el punto 4TR. En este caso, las blancas ganan el caballo, haciendo 1. T5TD. Esto es un ejemplo de cómo la torre puede hacer un doble.

Fórmense varias posiciones en las cuales la torre clave el caballo en las horizontales.

Diagrama núm. 33



Con el movimiento 1. T5D+, las blancas atacan simultáneamente el rey y el alfil adversarios; el primero tiene que retirarse ante la amenaza, y el segundo ha de perecer.

Ejercicios 34, 35 y 36

34) El blanco juega y da mate en una jugada.

35) Juegan las blancas, ¿cómo deben hacerlo?

36) ¿De qué manera deben jugar aquí las blancas?

Diagrama núm. 34

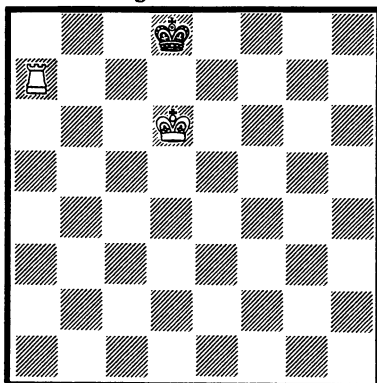


Diagrama núm. 35

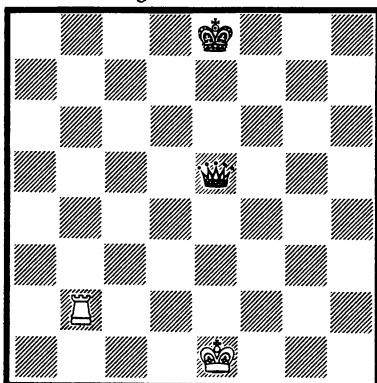


Diagrama núm. 36

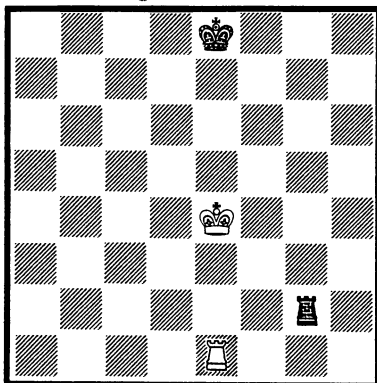
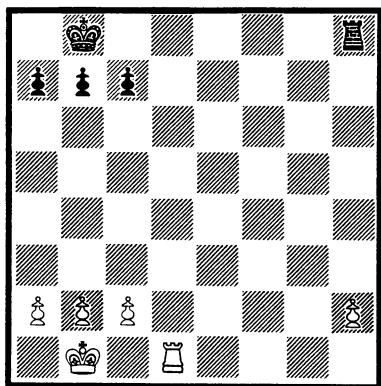


Diagrama núm. 37

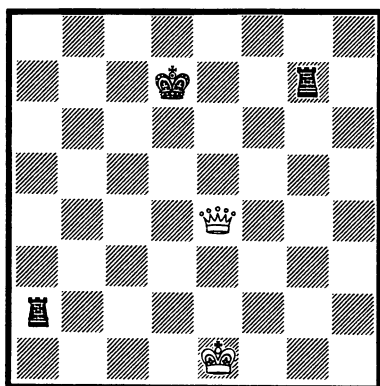


¿Pueden las negras tomar el peón 2TR blanco?

Como se ha dicho, la dama es el personaje más importante y fuerte del estado ajedrecista. Supera a ocho peones en valor, debido a su extraordinaria movilidad. Aprovecha la debilitación de cualquier pieza para atacarla y clava a las torres en las diagonales y a los alfiles en las verticales y horizontales. Durante el juego suele ser más fuerte que la torre y el alfil juntos, más apta para hacer dobles, sobre todo si las fuerzas adversarias están dispersas por el tablero, y más eficaz para dar mate. ¡Por eso, hay que preservarla! Veamos un par de ejemplos.

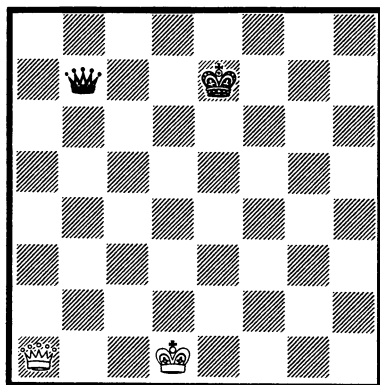
Las blancas juegan y pueden tomar cualquiera de las dos torres.

Diagrama núm. 38



Si juegan 1. D5D+, toman la situada en la casilla 7TD, y si 1. D4D+, la colocada en 2CR.

Diagrama núm. 39

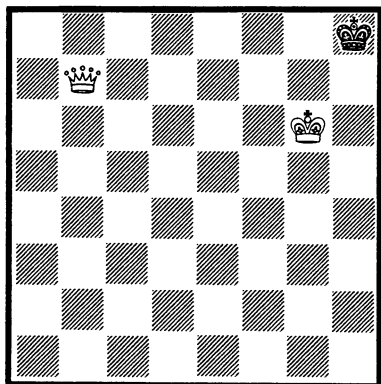


El bando que mueve gana la dama del otro. Si el blanco juega 1. D7CR+, gana la negra, y el negro con 1. ..., D8TR+, gana la blanca.

Puede decirse que esta pieza es el delantero centro del ataque ajedrecista; es la que organiza los ataques y los lleva a efecto.

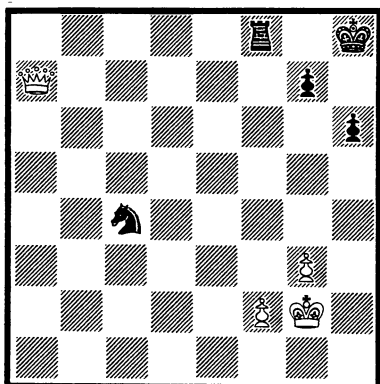
Ejercicios

Diagrama núm. 40



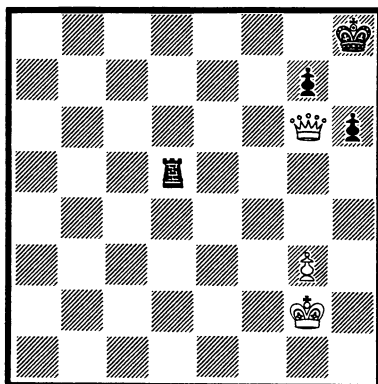
¿De cuántas maneras se puede dar mate en una jugada?

Diagrama núm. 41



Véase la forma de atacar simultáneamente dos piezas.

Diagrama núm. 42



¿En cuántas jugadas se puede ganar la torre? En dos.

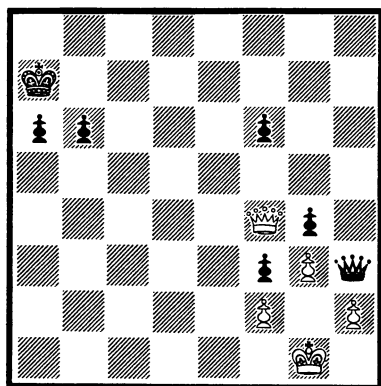
Al célebre matemático y astrónomo alemán Gauss se debe el conocido problema de las 8 damas consistente en colocar de 92 maneras diferentes dicho número de piezas en el tablero, sin que ninguna amenace a las otras. Inténtese hallar alguna de estas 92 combinaciones.

LOS DOS REYES SE SALVAN: TABLAS

La partida de ajedrez no siempre finaliza con la victoria de uno de los dos bandos. A veces, se producen posiciones en las que no es posible dar mate. El ejemplo más simple de lo dicho es cuando quedan solamente los dos reyes en el tablero. En tal caso, la partida se da por nula, y los contendientes no pueden hacer otra cosa que darse la mano.

Veamos otro caso de partida nula, o tablas.

Diagrama núm. 43



Mueven las blancas. Su situación es comprometida, pues las negras amenazan con dar mate mediante 1. ..., D7CR. Diríase que el rey blanco no puede salvarse de tal amenaza; pero sí puede. Las blancas acosarán continuamente al rey negro.

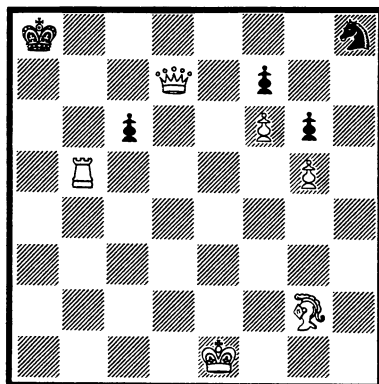
1. D7A+ R1T

2. D8A+ R2T
3. D7A+ R1T
4. D8A+

Este lance se llama «jaque continuo», y la partida se da por nula, o por tablas, cuando se crea una situación así.

El siguiente diagrama nos ofrece un sorprendente caso de tablas por rey «ahogado».

Diagrama núm. 44



Las blancas superan materialmente a las negras, y el mate parece inevitable; pero es posible evitarlo porque a las negras les toca jugar y no pueden mover ninguna pieza o peón: no pueden poner a su rey en situación de jaque, tienen el caballo inmovilizado por sus propios peones, que a la vez lo están por los dos blancos, y su peón 3AD podría avanzar o tomar la torre; pero el alfil blanco lo tiene clavado.

Las negras se encuentran en un callejón sin salida; pero, al tener inmovilizadas sus piezas y peones, la partida se da por tablas.

Hay poca diferencia entre el jaque mate y el mate por rey «ahogado», pues en ambos casos el rey no puede moverse; con todo, no se puede dar mate sin dar jaque. El jaque mate signi-

fica la victoria y el mate por rey «ahogado» sólo tablas. Este último lance es la tabla de salvación para el que lleva las de perder.

Aconsejamos al lector que intente dar jaque mate, pero evitando dar mate por rey «ahogado».

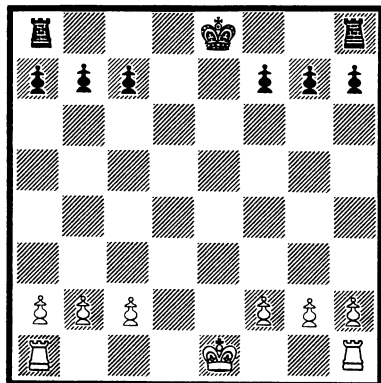
LEYES ESPECIALES

Quedan por conocer dos reglas o, por mejor decir, dos excepciones de la regla.

Se ha dicho que en una jugada se puede mover sólo una pieza o un peón. Sin embargo, a los dos bandos les está permitido mover dos piezas en una jugada y una sola vez en el transcurso de la partida: el enroque en que se traslada de lugar al rey al mismo tiempo que la torre.

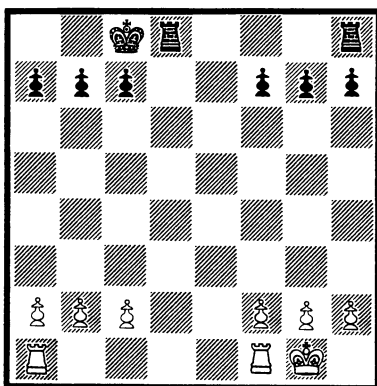
Veamos cómo se efectúa.

Diagrama núm. 45



El blanco y el negro pueden enrocar a un lado o a otro; el enroque en el flanco de rey se llama enroque corto y largo el efectuado en el de dama.

Diagrama núm. 46



En esta posición vemos que las blancas han enrocado corto y las negras largo. En la anotación el enroque largo se designa por 0-0-0 y el corto por 0-0.

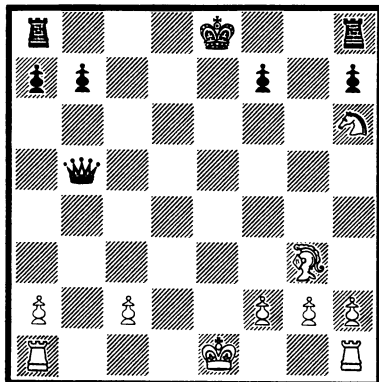
El enroque no está permitido en los siguientes casos:

1) Si se ha movido el rey o la torre.

2) Si se da jaque al rey, no es posible salvarse con el enroque.

3) Si al enrocar el rey cruza una casilla dominada por una de las piezas adversarias.

Diagrama núm. 47



En esta posición supongamos que los reyes y las torres aún no se han movido y que a las blancas les toca mover. ¿Pueden éstas enrocar corto o largo?

Ahora supongamos que a las negras les toca jugar. ¿Les está permitido el enroque?

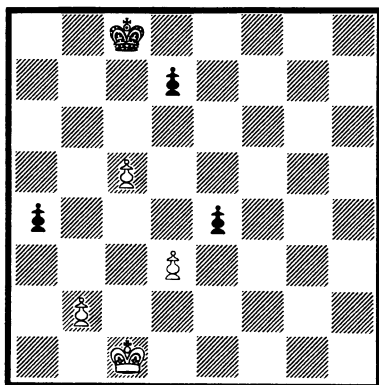
Nos falta conocer la última regla, o sea la toma al paso.

Diagrama 48

Desde su posición inicial, el peón puede avanzar dos casillas:

1. P4CD

Diagrama núm. 48



Este peón ha pasado por la casilla 3CD, la cual está dominada por el peón 5TD negro. En este caso, las negras pueden tomarlo «al paso», como se dice en la jerga ajedrecista; esto es: quitar el peón blanco y colocar el suyo 5TD en la casilla 3CD blanca, como si el blanco se hubiese situado en ella. La toma al paso se señala con la abreviatura «a. p.» en las anotaciones. Tal captura se ha de hacer en la jugada inmediata al movimiento del peón en cuestión, pues, luego, no está permitido hacerlo. Conviene señalar que las piezas no pueden tomar al paso; sólo los peones.

Volvamos a la posición del diagrama número 48.

Si las blancas mueven 1. P4D, para salir de la casilla dominada por el peón negro, no se podrá tomar al paso el peón blanco, pues éste no ha cruzado la casilla dominada por el otro, sino que la ha dejado.

AUNQUE EL OJO VE, EL DIENTE NO PUEDE ALCANZARLO

Hay que tener en cuenta otra regla importante.

Si una pieza o un peón defiende de cualquier ataque a su rey, no puede abandonar el puesto, del mismo modo que el centinela no puede abandonar el suyo. Tal pieza o peón tomarían de buena gana la pieza que los tiene clavados; pero no pueden tomarla, porque dejarían a su rey sin cobertura. Y así, sucede como dice el refrán: «Aunque el ojo ve, el diente no puede alcanzarlo».

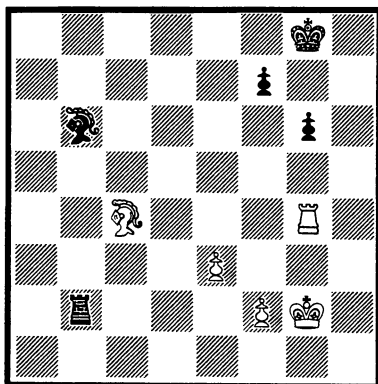
Analizaremos tres casos, donde el motivo principal es la clavada. Estamos llegando al final del capítulo primero; con otro esfuerzo conoceremos las reglas principales. Aunque todas son importantes y necesarias, se debe atender especialmente a la clavada, por cuanto no sólo es una regla, sino también una parte de la lucha que se presenta al principiante y al maestro; por eso, es necesario conocerla bien.

Diagrama 49

El peón 3R blanco está defendido por el 2AR. Sin embargo, las negras pueden tomarlo con el alfil: 1. ..., A×P. Y el peón 2AR blanco no puede tomar el alfil, porque dejaría descubierto a su rey. En tal caso, se dice que el peón está clavado y, por lo mismo, inmovilizado.

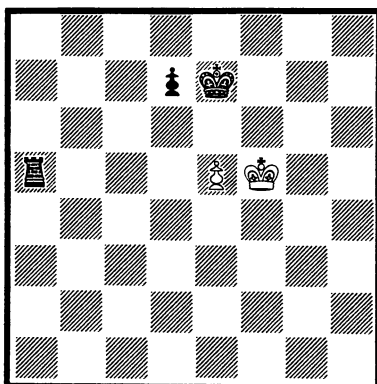
Esto ocurre igualmente en el

Diagrama núm. 49



bando negro: el peón 3CR está defendido por el 2AR, que a la vez cubre al rey de la amenaza del alfil blanco. Por ello, después de 1. T×P, no se puede proseguir 1. ..., P×T porque el rey quedaría descubierto, y el alfil blanco le daría jaque.

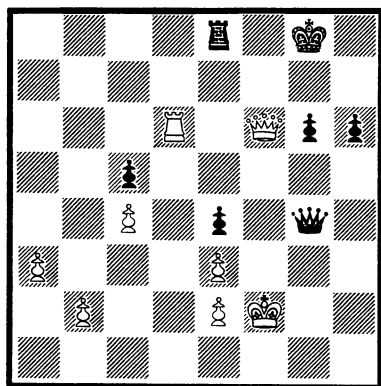
Diagrama núm. 50



torre negra no puede tomar la dama de aquél. Sin embargo, la clavada de la dama blanca produjo una desclavada inesperada:

2. ... D5T+!

Diagrama núm. 52



1. ... T1AR

2. T8D ...

Después de todo lo dicho ya se puede jugar una partida. Recuérdese que la práctica es la mejor escuela de perfección. Es aconsejable jugar primero con

adversarios igualmente aprendices.

A continuación damos unos consejos necesarios:

1) Antes de hacer un movimiento hay que analizarlo, por más sencillo y claro que parezca.

2) No se debe tocar una pieza mientras no se haya decidido en qué casilla colocarla, pues la ley más severa del ajedrez dice: «Hay que mover la pieza que se ha tocado».

3) Hay que ser severo consigo mismo y con el contrincante en orden a dicha ley; esto es una norma de conducta en ajedrez.

4) Si una pieza está mal colocada y se quiere colocar debidamente, debe decirse antes «compongo».

Antes de leer el capítulo siguiente, recomendamos al lector jugar una decena de partidas y anotarlas, con el fin de familia-

rizarse con las reglas del juego y con las anotaciones.

Para facilitar este trabajo, damos a continuación todos los signos usados en la anotación de una partida:

R significa el rey; D, la dama; T, la torre; A, el alfil; C, el caballo, y P, el peón. Un signo más (+) significa jaque y dos (++) mate; esto último puede escribirse igualmente en letra; dos oes mayúsculas unidas por una raya (0-0) significan enroque corto y tres unidas por dos rayas (0-0-0) el largo; un signo de fin de admiración (!) significa una jugada buena y dos (!!) una muy buena y bella; un signo de fin de interrogación (?) un movimiento malo y dos (??) uno malísimo; un signo de fin de admiración y otro de interrogación (!?) un movimiento arriesgado que encierra una celada, y el signo de igualdad (=) la transformación de un peón.

2

El rey sin séquito

"El rey miró alrededor y vio que sus soldados ya-
cían muertos..."

FERDUSI ¹
(*El rey Hame*)

A nuestro adversario le per-
sigue la desgracia: ha perdido
todo el ejército; se ha quedado
sólo con el rey. Pero no nos
precipitemos, que al solitario
rey hay que ponerlo en una si-

tuación en la cual no pueda
huir del ataque de nuestras pie-
zas, es decir, acorrralarlo en un
extremo del tablero y darle
mate.

DOS TORRES CONTRA EL REY

Diagrama 53

Primero, debemos trazar un
plan para «cazar» al rey. ¿Se le
puede dar mate con las dos
torres cuando está en el centro
del tablero? Hay que intentar-
lo. ¿No es posible? No hay que
apurarse, que este problema no
lo resuelve ni el mismo cam-
peón del mundo, pues las dos

torres no pueden controlar los
ocho escaques, de que dispone
el rey en su huida. El asunto
cambia cuando el rey se halla
en un extremo del tablero.

Diagrama 54

1. T8TD++.

Como se ve, es muy sencillo:

1. O. Ferdusi, sobrenombre de Abdul Cassen Mansur. Poeta persa, na-
cido en Shadab hacia el año 993 de nuestra era. Su obra *El libro de los
reyes*, que comprende 60.000 versos, es quizá la más importante de la lite-
ratura persa. Se le deben otras obras de menor importancia.

Diagrama núm. 53

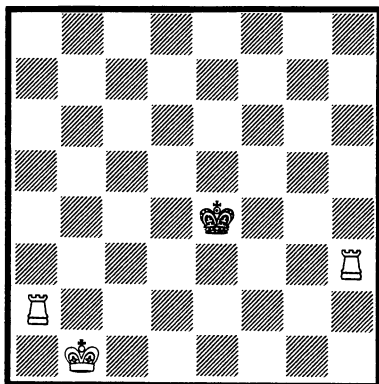
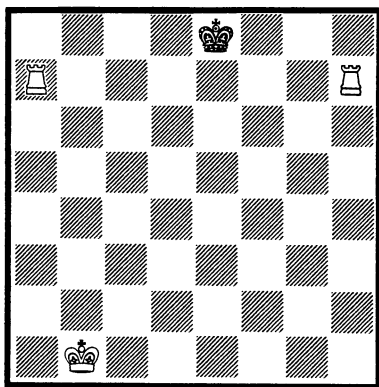


Diagrama núm. 54



una torre corta la retirada al rey y la otra le da mate.

Volvamos a la posición del diagrama número 53, y empecemos la «caza».

1. T4TD+ R4AR
2. T5TR+ R3CR

Dando alternativamente jaque con las dos torres, vamos acorralando al rey hacia un extremo del tablero; pero, de pronto, la presa ataca al cazador. ¡Cuidado!

3. T5CD ...

La torre se ha alejado fácilmente del atacante, y el mecanismo de los jaques alternados vuelve a ponerse en movimiento.

3. ... R3AR
4. T6TD+ R2R
5. T7C+ R1D

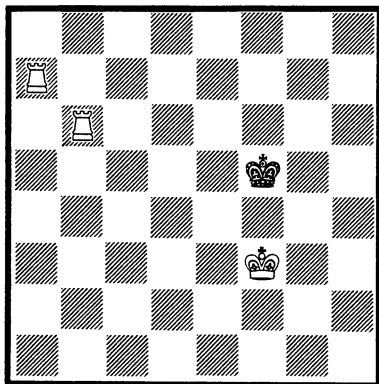
El rey ya se halla al borde del tablero; sólo falta darle el golpe definitivo.

6. T8T++.

Las dos torres se han bastado y sobrado para dar muerte al rey adversario, mientras el propio ha estado inactivo porque su ayuda no ha sido necesaria.

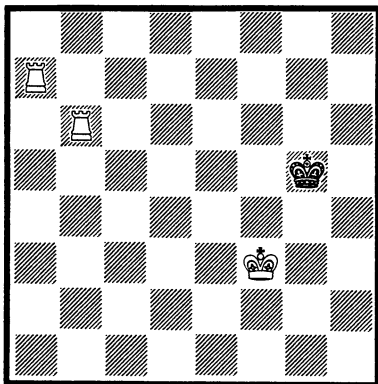
Ejercicios

Diagrama núm. 55



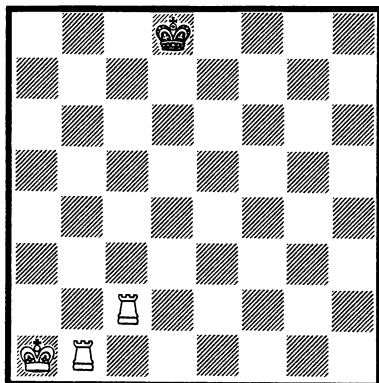
Las blancas juegan y dan mate en una jugada.

Diagrama núm. 57



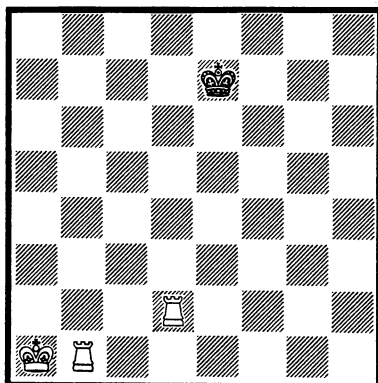
En esta posición, las blancas dan mate dentro de dos movimientos y de dos maneras distintas.

Diagrama núm. 56



El blanco mueve y da mate en dos jugadas.

Diagrama núm. 58



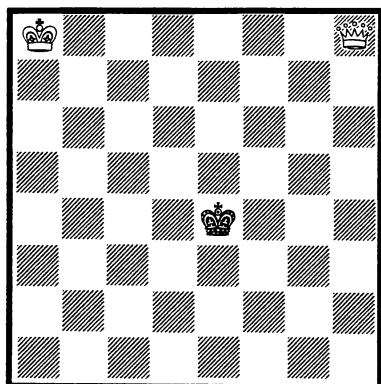
Mate en cuatro jugadas y de dos maneras diferentes.

LA DAMA CONTRA EL REY

Ya tenemos ciertos conocimientos de cómo acorralar al rey contrario en un extremo del tablero.

La dama es la pieza más apta para cumplir este cometido.

Diagrama núm. 59



- | | | |
|----|------|-----|
| 1. | D6AR | R4D |
| 2. | D7R | R5D |
| 3. | D6R | ... |

Préstese atención al procedimiento que se sigue: la dama se sitúa siempre a un salto de caballo del rey adversario; éste no puede atacarla, y se retira sin luchar, pero oponiendo resistencia.

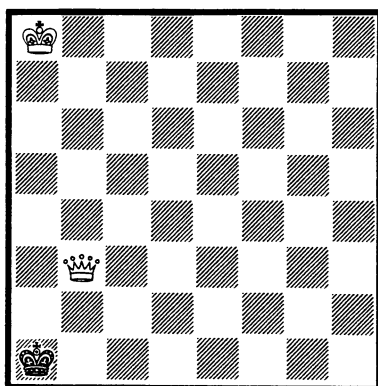
- | | | |
|----|-----|-----|
| 3. | ... | R4A |
| 4. | D7D | R5A |
| 5. | D6D | R4C |
| 6. | D7A | R5C |
| 7. | D6A | R6C |
| 8. | D5A | R7C |

9. D4A ...

¡El rey va acercándose al extremo del tablero!

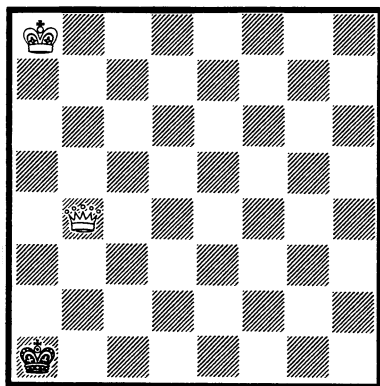
- | | | |
|-----|-------|-----|
| 9. | ... | R8C |
| 10. | D3A | R7T |
| 11. | D4C | R8T |
| 12. | D3C?? | |

Diagrama núm. 60



El rey negro está inmovilizado sin haberle dado jaque; de consiguiente, es mate por rey ahogado; son tablas. El último movimiento de las blancas es un error grave; error que comete a menudo todo principiante dejando en tablas una partida con dama de ventaja. Por esta razón, lo hemos expuesto aquí. El acoso al rey contrario se debe hacer hasta cierto límite.

Diagrama núm. 61



Téngase presente que una pieza sola no puede dar mate, aunque se trate de la dama. Al llegar a cierta posición, como la reflejada en este diagrama, es necesario acercar el rey propio.

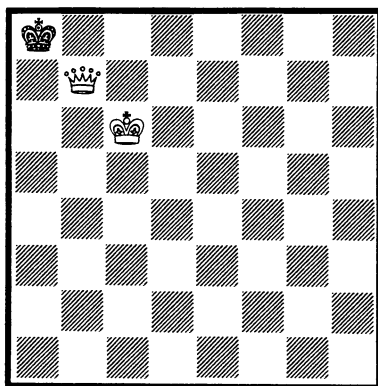
- | | | |
|-----|--------|-----|
| 12. | R7C | R7T |
| 13. | R6A | R8T |
| 14. | R5A | R7T |
| 15. | R4A | R8T |
| 16. | R3A | R7T |
| 17. | D2C++. | |

Apoyada por su rey, la dama ha dado mate.

Veamos unas posiciones de mate en el extremo del tablero cuando la dama ataca desde varios puntos.

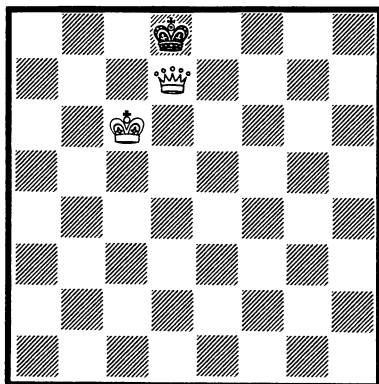
Ejercicios

Diagrama núm. 62



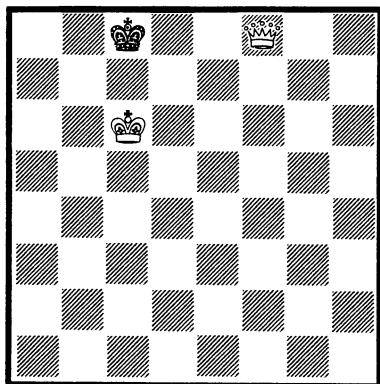
La dama da mate, protegida por su rey.

Diagrama núm. 63



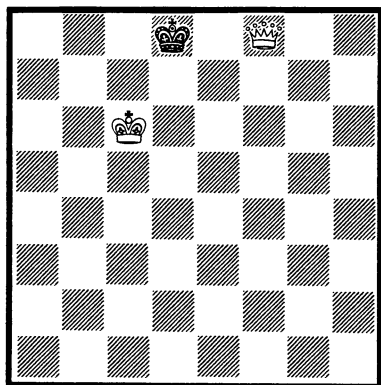
La dama da mate con el apoyo de su rey.

Diagrama núm. 64



El rey blanco corta la retirada al negro, y la dama le da mate.

Diagrama núm. 65



El rey blanco corta la retirada al negro, y la dama le asesta el golpe definitivo.

¿Cuál de estos mates es mejor? Eso depende del gusto de cada uno.

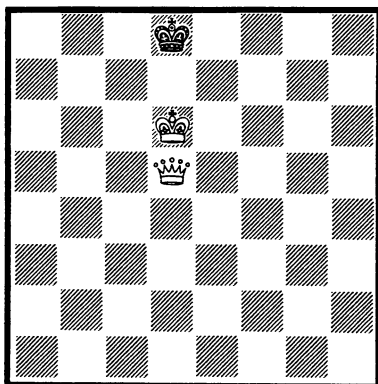
Hemos acorralado al rey contrario, únicamente con la dama.

El mate se hubiese producido antes, si desde un principio nuestro rey hubiera colaborado.

Invitamos al lector a que pruebe sus fuerzas en este aspecto. ¡Pero cuidado con ahogar al rey contrario!

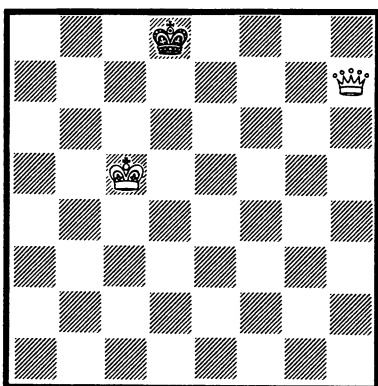
Ejercicios

Diagrama núm. 66



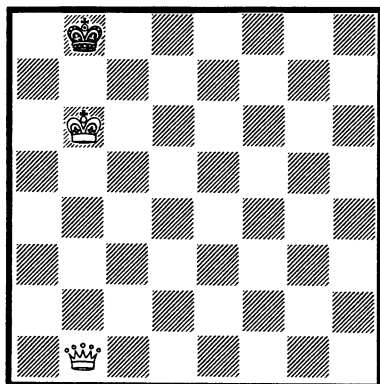
En esta posición se produce mate en un movimiento. ¿De cuántas maneras?

Diagrama núm. 67



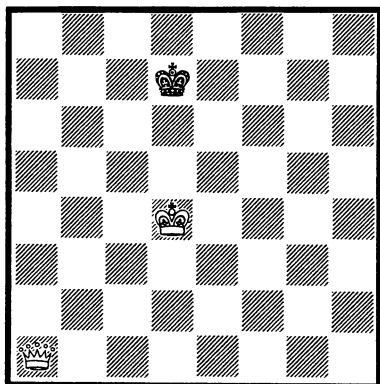
Y en ésta se da mate en dos jugadas. Hay varias formas de darlo. ¿Cuántas?

Diagrama núm. 68



Mate en dos jugadas. ¿De cuántas maneras se puede dar?

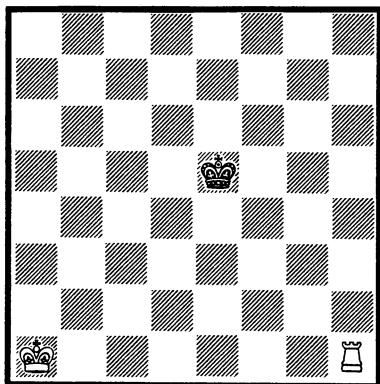
Diagrama núm. 69



Las blancas mueven y dan mate en cuatro jugadas.

LA TORRE CONTRA EL REY

Diagrama núm. 70



pujar al rey contrario hasta un extremo del tablero. Tratemos de hacerlo solamente con la torre.

- | | |
|---------|-----|
| 1. T4T | R4D |
| 2. T4AR | R4R |
| 3. T4AD | R4D |
| 4. T4AR | R4R |

No hay forma de acorralarlo, pues no abandona el centro y una sola torre no es suficiente.

Intentémoslo de nuevo con la ayuda del rey propio.

El procedimiento para ganar es claro; primero, se debe em-

- | | |
|--------|-----|
| 1. R2C | R4D |
| 2. R3A | R4R |

3. R3D R4D
4. T5T+ ...

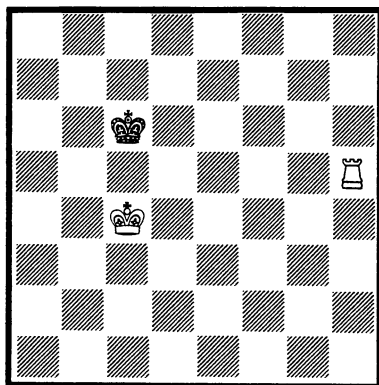
Esta jugada es oportuna porque el jaque dado con la torre produce el acorralamiento cuando un rey está enfrente del otro. Aconsejamos tener presente este procedimiento, porque se repetirá más de una vez en esta posición.

4. ... R3D
5. R4R R3A

Las negras obran con astucia, pues les hubiéramos dado jaque y acorralado de nuevo a su rey si hubiesen jugado 5. ..., R3R.

6. R4D R3C
7. R4A R3A

Diagrama núm. 71



¡Hemos logrado que el rey negro se situase enfrente del nuestro! Si hubiera jugado 7. ..., R3T; 8. T5CD, estaría acorra-

lado en el extremo del tablero.

8. T6T+ R2D
9. R5A R2R
10. R5D R2A
11. R5R R2R

El rey negro tenía dos opciones: quedarse encerrado en la esquina del tablero, tras 11. ..., R2C; 12. T6AR, o permitir que el adversario repitiese la maniobra de acorralamiento.

12. T7T+ R1D
13. R6R R1A

Después de 13. ..., R1R, se da mate con 14. T8T.

14. R6D R1C
15. R6A R1T
16. R6C R1C

Esto es el triunfo del plan de las blancas. Por más que se haya resistido, el rey negro se ve forzado a situarse enfrente del blanco y a perecer.

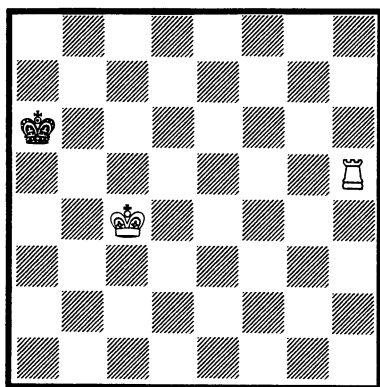
17. T8T mate.

El procedimiento que hemos seguido para acorralar al rey y darle mate no es el más corto; pero sí el más sencillo.

Diagrama 72

Esta posición hubiera podido producirse en el 7.º movimiento, si las negras hubiesen inten-

Diagrama núm. 72



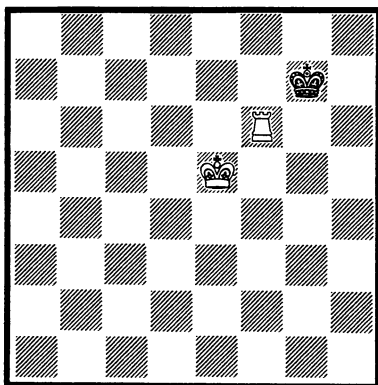
tado evitar el enfrentamiento de los reyes.

El rey negro se encuentra en el borde del tablero, con el movimiento T5CD! lo encerramos en un extremo y, luego, le daremos mate.

- | | |
|---------|-----|
| 8. ... | R2T |
| 9. R5A | R3T |
| 10. R6A | R2T |
| 11. R7A | R3T |

El rey negro ataca la torre. No hay que dejarlo escapar del encierro, procurando que se sitúe enfrente del nuestro. Esto se consigue haciendo una jugada de espera con la torre en la quinta horizontal de las blancas y en cualquier casilla de la misma, menos en la 5TD, por supuesto. A 12. ..., R2T sigue 13. T5TD mate.

Diagrama núm. 73



Esta posición hubiese podido producirse en el 11.º movimiento. El rey negro está casi en el extremo del tablero.

- | | |
|----------|-----|
| 12. ... | R2T |
| 13. R6R | R2C |
| 14. R7R | R1T |
| 15. R7A | R2T |
| 16. T6CR | |

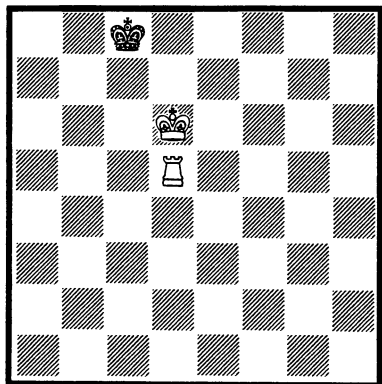
La torre también puede situarse en uno de los cuadros comprendidos entre 6CD y 6CR de esta horizontal.

- | | |
|----------|-------|
| 16. ... | R1T |
| 17. T6TR | mate. |

Ejercicios

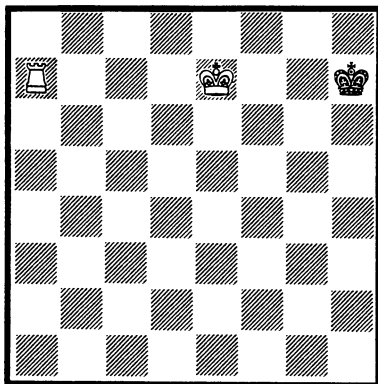
A continuación planteamos cuatro problemas de mate.

Diagrama núm. 74



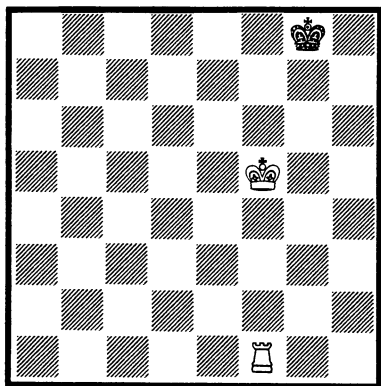
Las blancas dan mate en dos jugadas.

Diagrama núm. 76



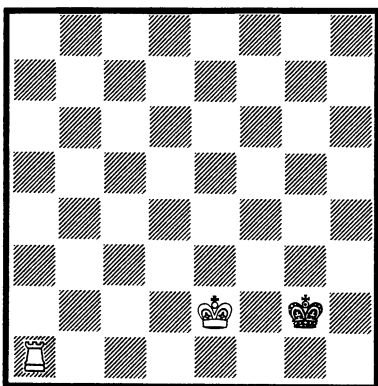
Mate en tres jugadas.

Diagrama núm. 75



Mate en dos jugadas.

Diagrama núm. 77



Mate en cuatro jugadas.

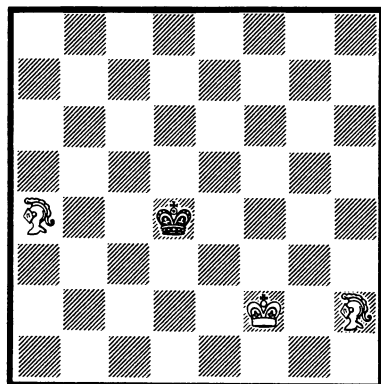
DOS ALFILES CONTRA EL REY

El rey puede tranquilamente frustrar el ataque de un alfil,

pues si éste recorre, por ejemplo, las casillas negras, el rey

se moverá por las blancas. Mas dos alfiles recorren todas las casillas del tablero, por lo que ya no podrá frustrar el ataque de los mismos.

Diagrama núm. 78



1. A6A ...

Con este movimiento, las blancas hacen inaccesibles al rey negro la mitad de las casillas del tablero. El dominio de las diagonales 2TR-8CD y 1TR-8TD por la pareja de alfiles puede considerarse como un abismo que divide el tablero en dos mitades.

El plan de las blancas es el de siempre: llevar al rey contrario al borde del tablero; aquí entra un nuevo elemento consistente en dejarlo en un rincón. ¿En cuál? En cualquiera de los cuatro.

1. ... R4A

La presa se lanza contra el «cazador»; este procedimiento es bien conocido, pero esto no alivia la situación.

2. A3A R5D

3. A6D R6D

4. A5A ...

Tras esto, el espacio de las negras se reduce; ha llegado el momento de colaborar con el rey.

4. ... R5A

5. A3R R6D

6. A5D R6A

7. R2R R5C

8. R3D R4C

9. R3A R3T

El bando negro cifra las esperanzas en el «ahogado» después de 10. R4C. ¡Pero como ya conocemos esta celada, no produciremos el mate por rey ahogado!

10. R4A! ...

Recuérdese que una buena jugada se señala con el signo de admiración.

10. ... R4T

11. A7C R5T

12. A2D R6T

La pareja de alfiles conduce al rey negro al rincón.

13. A3AR R5T

14. A1D+ ...

Se abre un nuevo abismo ante el rey negro.

- | | |
|---------|-----|
| 14. ... | R6T |
| 15. R3A | R7T |
| 16. A1A | ... |

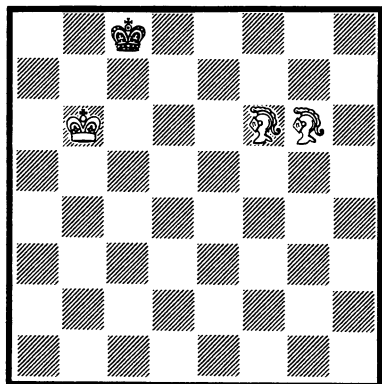
¡Al acosado monarca le quedan sólo tres casillas para moverse!

- | | |
|----------|-------|
| 16. ... | R8C |
| 17. R2D | R7T |
| 18. R2A | R8T |
| 19. A2R | R7T |
| 20. A4A+ | R8T |
| 21. A2C | mate. |

Como se ha podido comprobar, el mate dado con los dos alfiles se logra fácilmente. Lo importante es que las tres piezas operen conjuntamente.

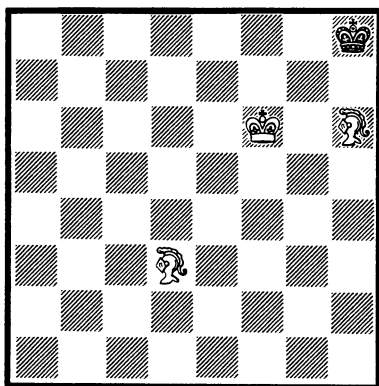
Ejercicios

Diagrama núm. 79



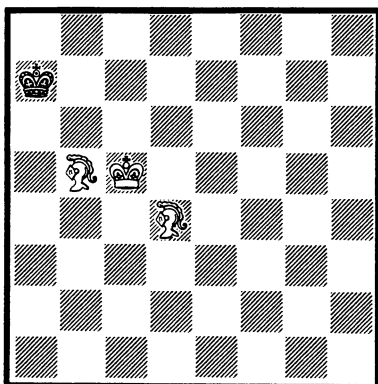
Las blancas dan mate en tres jugadas.

Diagrama núm. 80



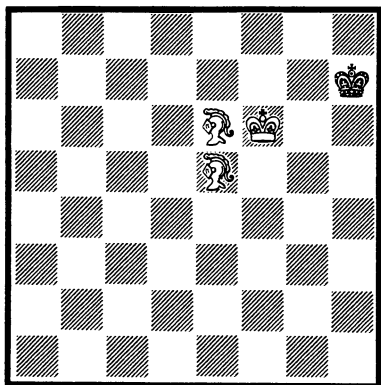
Mate en tres jugadas.

Diagrama núm. 81



Mate en cinco jugadas

Diagrama núm. 82



Aquí se logra mate en cuatro jugadas.

CABALLO Y ALFIL CONTRA EL REY

Dar mate con estas dos piezas es un problema difícil de resolver, y con dos caballos es insoluble.

Aunque el caballo tiene aproximadamente el valor del alfil, es mucho más fácil dar mate con la pareja de alfiles que con alfil y caballo. Veamos cómo se da, suponiendo que el rey negro esté acorralado en un extremo del tablero.

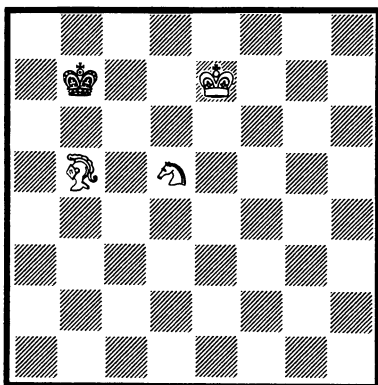
Diagrama 83

1. R7D RIC
2. A6T ...

Sabemos que el alfil y el rey limitan la actividad del rey contrario.

2. ... R2T
3. A8A RIC

Diagrama núm. 83



4. C7R ...

El caballo se prepara para dar un salto decisivo. Para este fin, era igualmente posible jugar 4. C4C.

4. ... R2T

5. R7A R1T
6. A7C+ R2T
7. C6A mate.

También hay mate con 7. C8A.

Vemos que estas dos piezas dan mate al rey en una esquina del tablero, lo mismo que la pareja de alfiles. Téngase presente que, en este caso, sólo es posible el mate en la esquina del mismo color que el del alfil.

Advertimos que los finales de alfil y caballo contra rey son poco frecuentes en la práctica. Por eso, su estudio puede diferirse para más adelante, cuando se tenga más experiencia.

Ejercicios

Hacer mate en dos jugadas en el diagrama 84, y en tres en los diagramas 85, 86 y 87.

Diagrama núm. 84

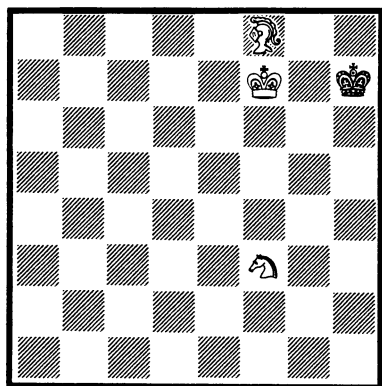


Diagrama núm. 85

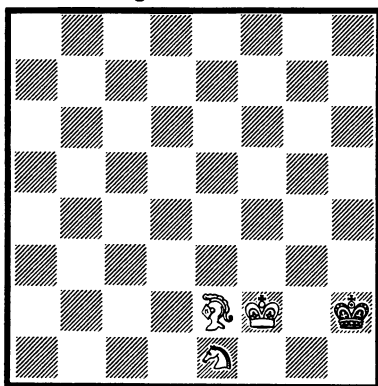


Diagrama núm. 86

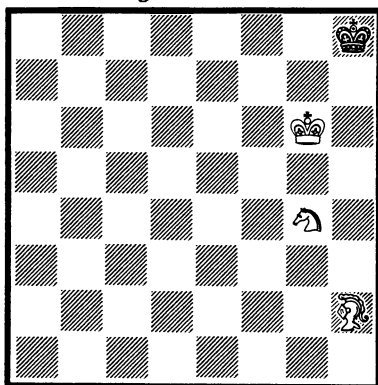


Diagrama núm. 87

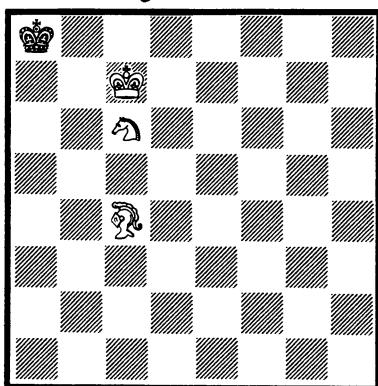
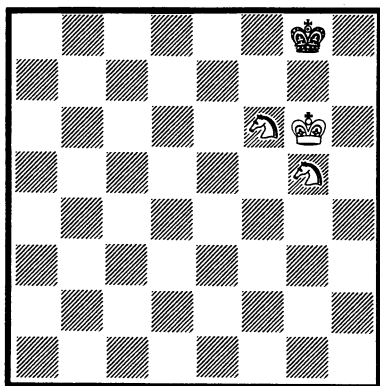


Diagrama núm. 88



Cuando quedan solamente dos caballos contra el rey en el tablero, no se puede dar mate con una defensa correcta.

Juegan las negras, pues su rey está en jaque. Si se retira a la esquina del tablero, recibirá mate, mediante 2. C7A.

Pero ¿quién ofrecerá a su adversario tan valioso regalo? Basta hacer 2. ... R1A!, para que el rey se salve.

EL SOLDADO LLEGA A GENERAL

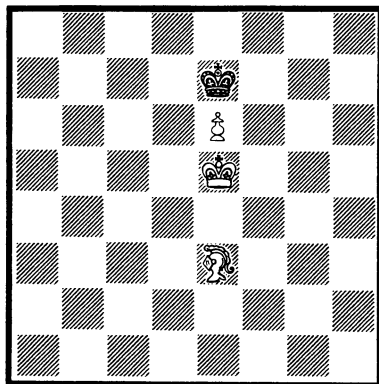
Es fácil convencerse de que una pieza menor sola no puede dar mate. ¿Pero qué ocurre cuando la acompaña un peón?

Se dice que todo buen soldado aspira a ser general. En el ejército ajedrecista no hay malos soldados; cada peón puede llegar a general, es decir, convertirse en dama si logra alcanzar la octava casilla horizontal.

Diagrama 89

Para ganar es imprescindible que el peón se transforme en dama; pero como el rey negro lo impide, habrá que alejarlo de la posición que ocupa.

Diagrama núm. 89



- | | | |
|----|------|-----|
| 1. | A5A+ | R1R |
| 2. | P7R | R2D |
| 3. | R6A | R1R |

El rey negro puede ir sólo a la casilla 2D; por tanto, las blancas no pueden jugar 4. R6R, pues lo ahogarían. La victoria se alcanza con cualquier jugada de espera con el alfil.

4. A3T R2D

Con la retirada del alfil, las blancas no han perdido un tiempo, como podría parecer a primera vista, sino que han obligado al rey contrario a efectuar una movida desventajosa.

Las leyes del ajedrez son severas: uno ha de jugar cuando le toca, por más desventajosa que sea la jugada. En este caso, el monarca negro ha de abandonar la casilla de «coronación» para que el peón la ocupe y se convierta en pieza.

5. R7A R2A

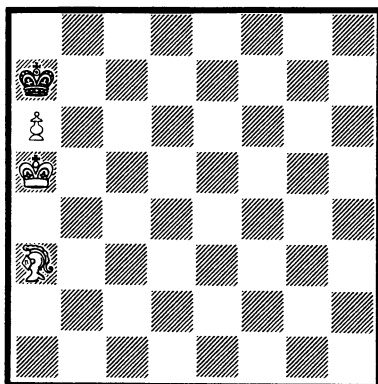
6. P8R=D.

Las blancas han aumentado considerablemente sus fuerzas. Con la ayuda de la dama darán pronto mate al rey adversario. se da un caso único en el que el peón no puede ayudar al alfil; esto sucede cuando se trata de un peón de torre y la casilla de coronación es de color distinto al del alfil.

Diagrama 90

Hagamos salir al rey contrario de la casilla, donde el peón habrá de transformarse en pie-

Diagrama núm. 90



za, empleando para ello el procedimiento anterior.

1. A5A+ R1T

2. P7T R2C

3. R5C R1T

Se ha producido una situación interesante: el rey negro no abandonará su casilla de salvación, ni será posible echarlo de ella. ¿No nos habremos precipitado al adelantar el peón?

Jugamos 2. R5C en vez de 2. P7T. ¿Qué ocurrirá?

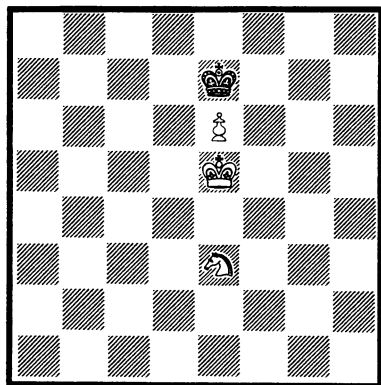
2. ... R1C

3. A6D+ R1T

El rey negro no quiere abandonar su rincón, pues allí es invulnerable; las blancas tendrán que conformarse con las tablas.

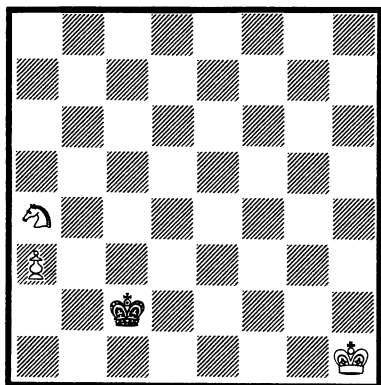
El caballo puede también ayudar al peón a transformarse en dama.

Diagrama núm. 91



1. C5D+ R1R
2. R6D R1D
3. P7R+ R1R
4. C7A+ R2A
5. P8R=D+.

Diagrama núm. 92



Mueven las blancas, y las negras amenazan 1. ..., R6C y tomar el peón. Siendo así, hay que retirar el caballo. Pero ¿adónde?

Analicemos las siguientes continuaciones.

I

1. C6C R6C
2. P4T ...

Y el peón está defendido.

2. ... R5C
3. R2C R4T

El caballo está amenazado; si se retira, se perderá el peón. Esto significa las tablas.

II

1. C5A ...

Este movimiento parece ser mejor, pues el rey negro no puede atacar inmediatamente el peón.

1. ... R6A
2. R2C ...

En el caso de 2. P4T, seguiría 2. ..., R5C y se perdería el peón.

2. ... R5A

Si el caballo se retira, las negras tomarán el peón por medio de 3. ..., R6C.

En las variantes que acabamos de ver, las blancas no han logrado su objetivo. Pero hay un tercer procedimiento para lograrlo.

III

Ejercicios

1. C2C! ...

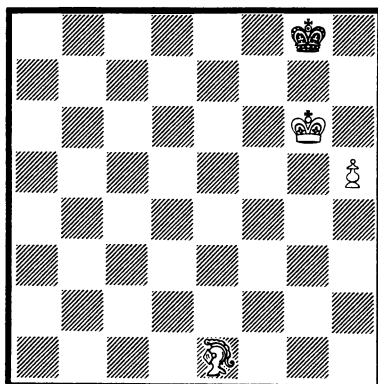
Diagrama núm. 93

¡El blanco entrega el caballo!
¿Es un disparate? No; una jugada muy astuta. Si el rey negro lo toma, el peón avanzará hacia la octava horizontal.

1. ... R6C
2. P4T ...

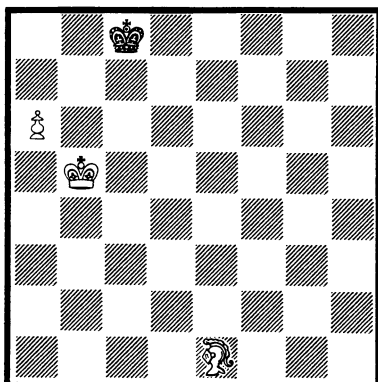
Después de esta jugada, el caballo es intocable. El rey negro no puede hacer nada, mientras el blanco se acercará a su peón. Por tanto, la victoria de las blancas está garantizada. En este ejemplo, el blanco ha preferido el peón al caballo, a pesar de la diferencia de valor entre éste y aquél, porque el primero se convertirá en dama, y así podrá dar mate al rey contrario. En este caso, el peón es realmente más valioso que el caballo.

Aquí nos encontramos con uno de los secretos más atractivos y complejos del ajedrez: resulta que el poder de las piezas no es constante, y depende de la situación creada en el tablero. En ocasiones se entrega una pieza por otra de valor inferior, como en el ejemplo que acabamos de ver. Luchar valiéndose de la inteligencia y no de la fuerza es quizá lo más importante en el arte ajedrecista.



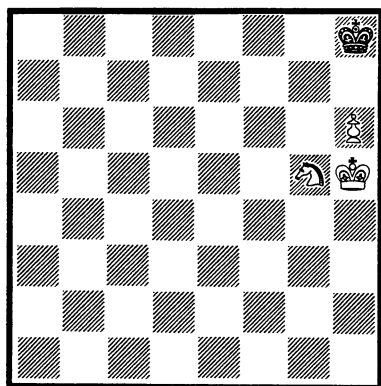
Las blancas transforman el peón en dama y ganan.

Diagrama núm. 94



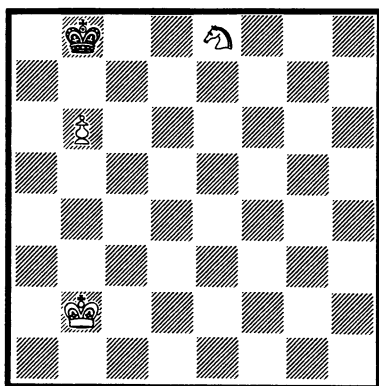
¿Pueden las blancas ganar?

Diagrama núm. 95



Las blancas coronan el peón y ganan.

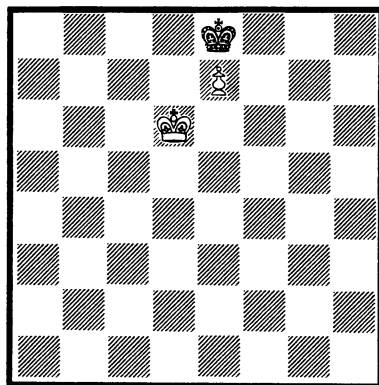
Diagrama núm. 96



El blanco juega y gana. ¿De qué modo?

TODO TIENE VALOR, POR MÁS INSIGNIFICANTE QUE SEA

Diagrama núm. 97



Supongamos que se ha luchado intensamente y todas las piezas han sido retiradas del tablero, menos los dos reyes y un peón blanco. ¿Cuál será el destino de este peón? ¿Logrará llegar a dama?

—Según y cómo —contestará el lector que se haya encontrado en posiciones parecidas—; unas veces se logra y otras no. Y no se sabe el porqué.

—Sí se sabe —objeta la teoría—, y es muy sencillo. Basta conocer algunas posiciones ganadoras y encaminar el juego a una de ellas.

Véámoslo.

Nos encontramos ante una posición «crítica». El rey negro impide la coronación del peón; pero si él mueve tendrá inevita-

blemente que jugar 1. ..., R2A, y dejar libre la casilla de coronación. Las blancas responderán naturalmente con 2. R7D; en el siguiente movimiento el peón alcanzará la octava horizontal y se convertirá en dama.

Si toca mover a las blancas, tendrán que jugar 1. R6R, para defender el peón, con lo cual ahogarán al rey negro y la lucha quedará en tablas; lo mismo ocurrirá si hacen otro movimiento entregando el peón.

Aquí vemos que el derecho a mover primero es desventajoso. Al adelantar el peón, las blancas han de crear la posición «crítica», procurando que les toque jugar a las negras, que por su parte intentarán «gentilmente» que lo hagan las blancas.

Así que se haya uno familiarizado con la posición crítica, se pueden valorar en seguida otras posiciones en las que el peón esté más retrasado.

Si juegan las negras, el cometido de las blancas será fácil: a 1. ..., R1D responderán con 2. R7A, dominarán el punto 8R y el peón entrará triunfalmente en dicho punto. Lo mismo sucederá después de 1. ..., R1A, ya que sigue 2. R7D.

Analicemos lo que ocurre si juegan primero las blancas.

1. R6D R1D!

Entretanto, las negras no permiten que el rey contrario domine la casilla en que se ha de producir la transformación.

2. P6R R1R

3. P7R ...

Nos encontramos ante la posición crítica, y mueven las negras. Esto quiere decir que el peón llegará a dama.

Analizando la siguiente posición, daremos fácilmente con la jugada correcta.

Diagrama núm. 98

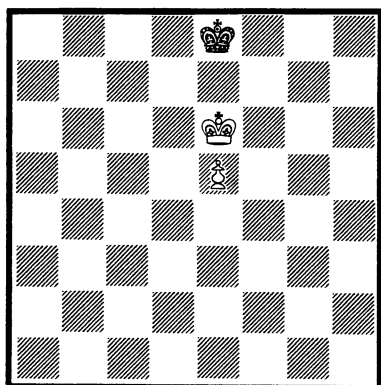
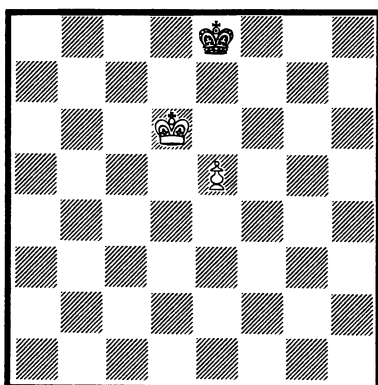


Diagrama núm. 99



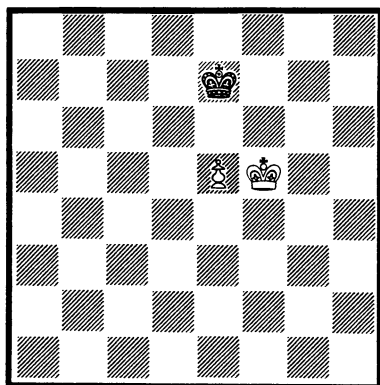
Las blancas ganan con el movimiento 1. **R6R**. En cambio, después del imprudente avance del peón, 1. **P6R, R1D**; 2. **P7R+, R1R**, se produce la posición crítica; pero mueven las blancas y, por tanto, la partida debe acabar en tablas.

De todo lo dicho se puede sacar esta importante conclusión: «Si el peón ha cruzado la mitad del tablero, las blancas ganan en el caso de que su rey esté situado delante del peón».

Indudablemente, hay excepciones que veremos más adelante.

Analicemos una posición diferente.

Diagrama núm. 100



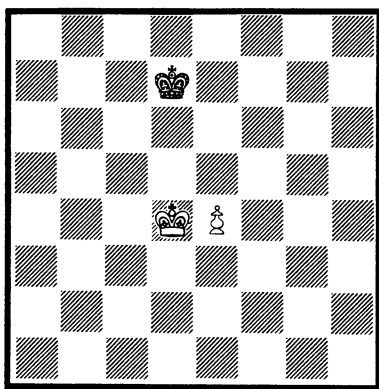
Las negras habrán de jugar con mucha precisión si quieren impedir que el peón llegue a dama. La primera jugada debe ser 1. ..., **R2A**, evitando así que el rey blanco se sitúe delante de su peón. Sin embargo, tras 2.

P6R+, R2R; 3. **R5R**, el rey negro ha de retirarse. Pero ¿adónde? Puede hacerlo a una de las casillas 1A, 1R o 1D; mas debe retirarse a la 1R, pues se produce la posición crítica al cabo de 4. **R6A, R1A**; 5. **P7R+, R1R** y toca mover a las blancas. Por consiguiente, son tablas.

Si las negras jugasen 3. ..., **R1D**, la posición crítica se produciría después de 4. **R6D, R1R**; 5. **P7R**, les tocaría mover y, por tanto, perderían la partida.

¿Qué ocurre cuando el peón aún no ha cruzado el límite de «su» territorio, esto es, cuando no ha cruzado todavía la mitad del tablero?

Diagrama núm. 101



Depende de quien deba mover.

Si mueven las negras, serán tablas.

1. ... **R3D**

También se puede jugar 1. ...,
R3R.

2. P5R+ R3R
3. R4R R2R
4. R5A.

Si juegan las blancas, ganan porque su rey se sitúa delante del peón.

1. R5D! R2R
2. R5R! R2D
3. R6A!

El movimiento 1. R5R lleva a tablas porque después de 1. ..., R2R!; 2. R5D, R2D, o de 2. R5A, R2A, el rey blanco no conseguirá situarse delante del peón cuando éste cruce «su» territorio (mitad del tablero).

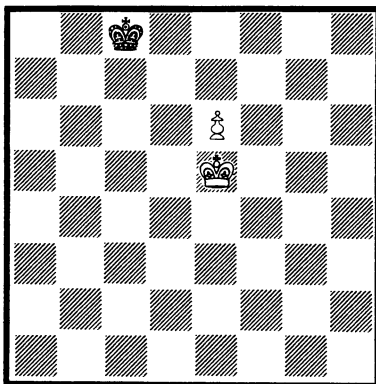
Hemos visto cómo el peón central puede llegar a dama; ocurre más o menos lo mismo con los otros peones, salvo con los peones de torre porque, en este caso, el rey adversario se sitúa en la casilla del rincón y no hay forma de echarlo de allí; si el peón se acerca entonces tablas por rey ahogado.

Invitamos al lector a que lo compruebe.

Ejercicios

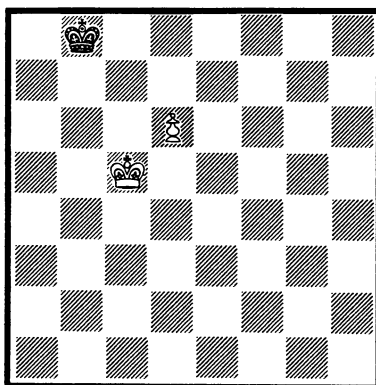
A continuación se plantean cuatro casos de ataque con peón y rey. Dos consiguen dar mate y los otros sólo obtienen tablas.

Diagrama núm. 102



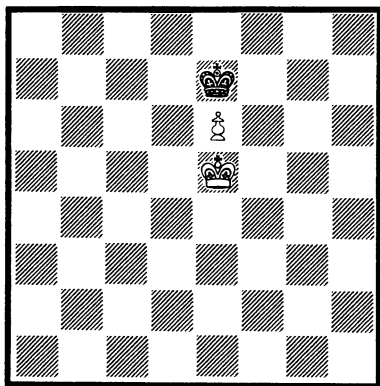
Ganan las blancas.

Diagrama núm. 103



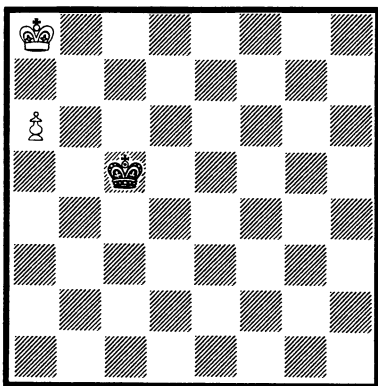
Ganan las blancas.

Diagrama núm. 104



Las negras juegan y tablas.

Diagrama núm. 105



Las negras juegan y tablas.

BUSCAR Y HALLAR...

Son lógicos y simples los procedimientos que hemos empleado para dar mate al rey solitario y para convertir un peón en dama. No es difícil comprenderlos ni emplearlos si se practican un poco. Pero si queremos aplicarlos con soltura en la práctica sin comprobar cada vez la exactitud del cálculo, debemos tener una práctica sólida que raye con el automatismo, alcanzable sólo por el ejercicio continuo.

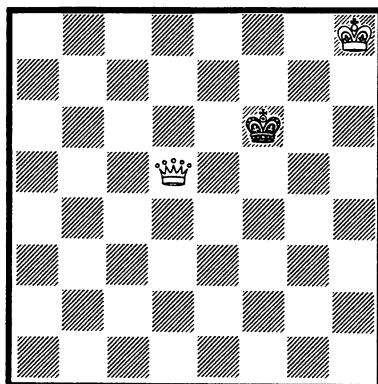
Ofrecemos a la atención del lector una serie de posiciones, cuya solución le ayudará a adquirir la práctica necesaria. En todas ellas mueven las blancas.

Dichas posiciones son bastante difíciles. Con todo, el lector debe procurar resolverlas por su propia cuenta; mas no se desanime si no lo consigue. Basta con que consulte las soluciones

que se ofrecen al final de este libro, las analice e intente de nuevo resolverlas.

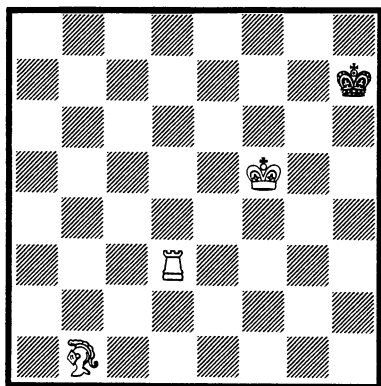
Ejercicios

Diagrama núm. 106



¿En cuántos movimientos y de cuántas maneras se da mate?

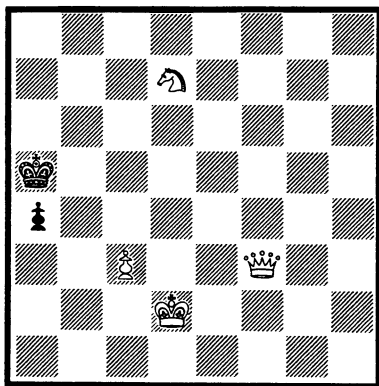
Diagrama núm. 107



Mate en dos.

Lo más fácil es darlo en la esquina del tablero, donde el rey contrario tiene limitado el campo de acción; como ya se encuentra en la zona crítica, basta asestarle el golpe definitivo.

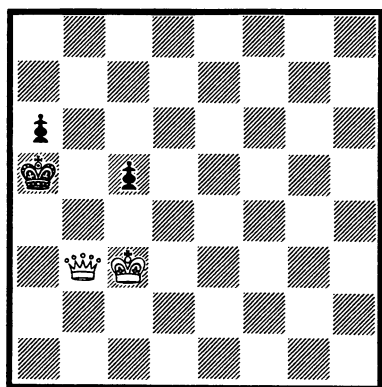
Diagrama núm. 109



Mate en dos.

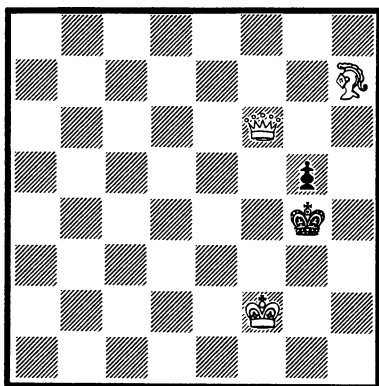
Al parecer, no hay más que situar la dama en el cuadro 6CD y asunto concluido; a dicho escaque se puede ir en dos movidas. Pero, tras la primera movida juegan las negras y amplían el espacio de su rey. Por lo tanto, hay que buscar otras posiciones de mate.

Diagrama núm. 108



Mate en dos.

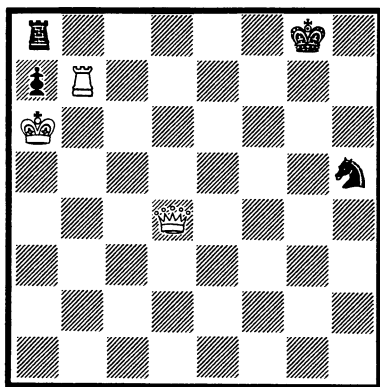
Diagrama núm. 110



Mate en dos.

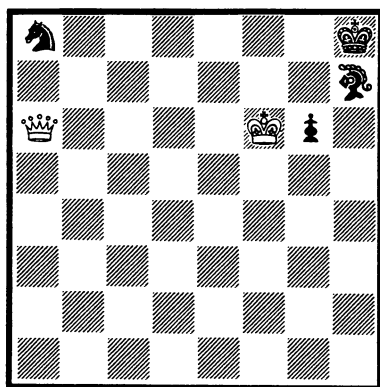
Al solucionar este problema, puede aprenderse el interesante procedimiento táctico de la «emboscada».

Diagrama núm. 111



En esta posición dar mate es un problema sencillo; hay que buscar la manera de darlo en dos movimientos.

Diagrama núm. 112

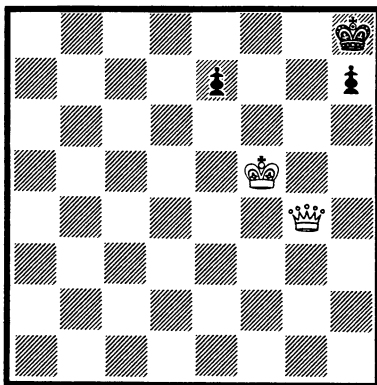


Mate en dos.

Dar mate en tres no presenta ninguna dificultad; pero conse-

guirlo en dos nos recordará la emboscada antedicha, consistente en retirar la pieza que ha de asestar el golpe definitivo.

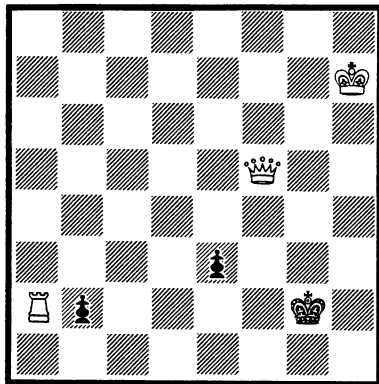
Diagrama núm. 113



Mate en tres.

Como los dos peones negros impiden a las blancas acercarse a su rey, el plan de ataque debe consistir en forzar al contrario a que abra el juego.

Diagrama núm. 114

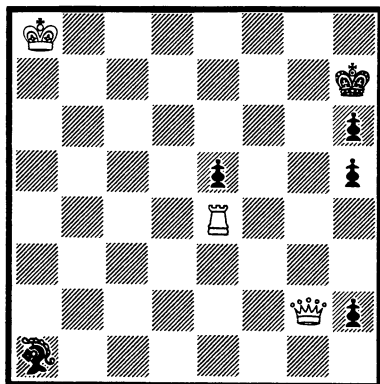


Mate en tres.

El blanco es materialmente

superior al negro. Se trata de dar mate, valiéndose del procedimiento más corto.

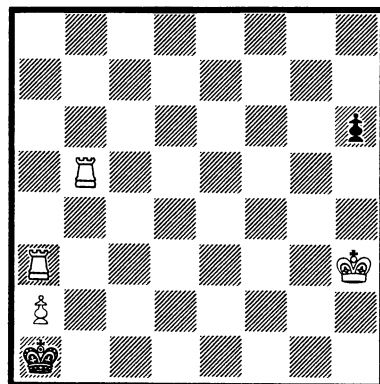
Diagrama núm. 115



Mate en tres.

La solución de este problema es parecida a la precedente, pero más complicada.

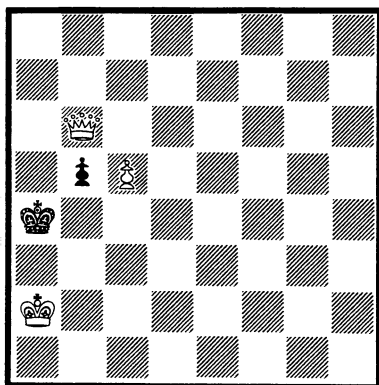
Diagrama núm. 116



Mate en tres.

El rey negro se ha cubierto detrás del peón blanco. Es necesario hacerle salir.

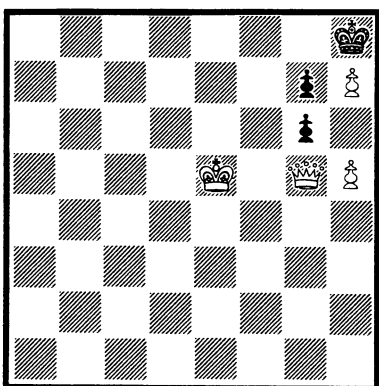
Diagrama núm. 117



Mate en tres.

Este problema es difícil. La clave estriba en una sutil maniobra de la dama.

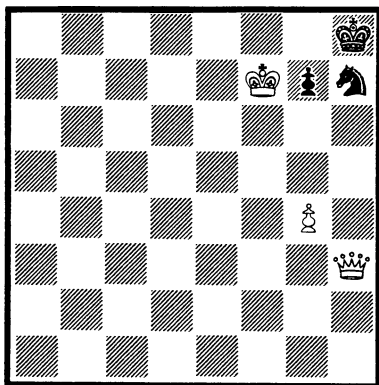
Diagrama núm. 118



Mate en tres.

El ataque directo al rey consigue el mate en cuatro jugadas; pero hay un ingenioso medio de abreviar el problema.

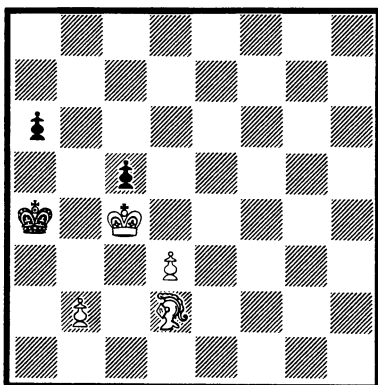
Diagrama núm. 119



Mate en tres.

Lo mismo que en la posición del diagrama número 113, las blancas han de forzar al rey negro a que abra el juego. ¡Pero cuidado con el mate por rey ahogado!

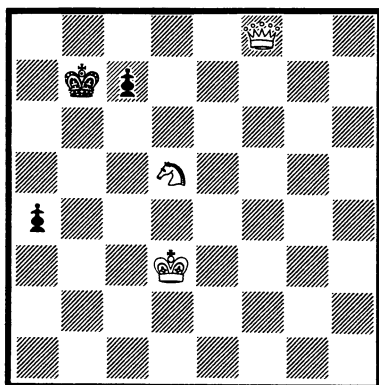
Diagrama núm. 121



Mate en tres.

El peón 4A negro impide caer en red de mate. Desde luego, se puede quitar del medio; pero eso no sería más que una alteración del problema.

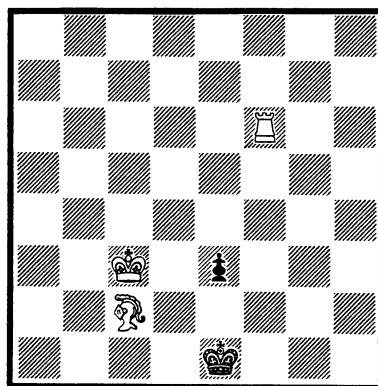
Diagrama núm. 120



Mate en tres.

En la variante principal de la solución participan las tres piezas blancas, aun cuando su rey no se mueva.

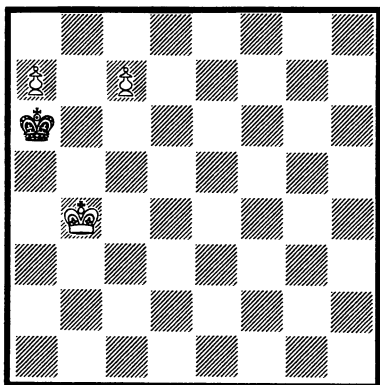
Diagrama núm. 122



Mate en tres.

La clave estriba en un bello movimiento del alfil; en la variante principal, el mate se produce con la clavada del peón.

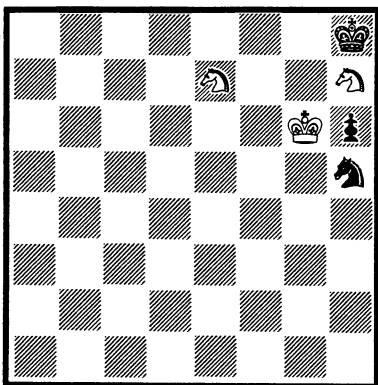
Diagrama núm. 123



Mate en tres.

El peón 7T va a entrar en la octava horizontal. Las blancas quieren poner cuanto antes una nueva dama en el tablero. Mas tal movimiento no es ni mucho menos el mejor.

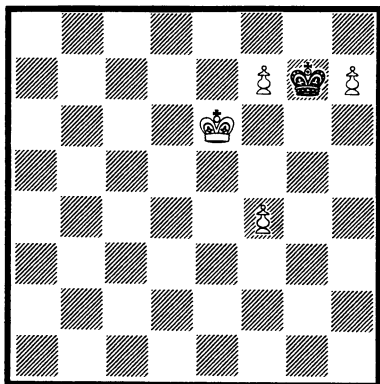
Diagrama núm. 125



Mate en tres.

Dos caballos no pueden dar mate al rey solitario. Sin embargo, esto es posible cuando el adversario tiene otras piezas o peones.

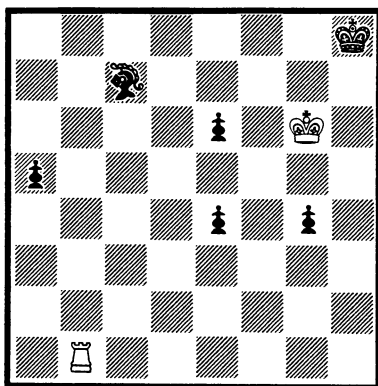
Diagrama núm. 124



Mate en tres.

Ya conocemos la conversión de un peón en otra pieza que no sea la dama.

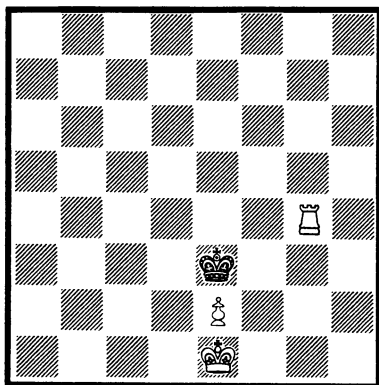
Diagrama núm. 126



Mate en cuatro.

El alfil negro defiende al rey. Pero con una sutil maniobra de distracción se le puede inutilizar.

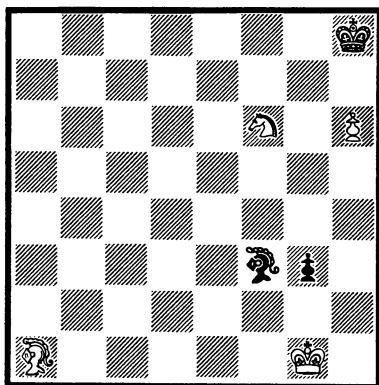
Diagrama núm. 127



Mate en cuatro.

El plan de las blancas consiste en cambiar la posición de su rey por la del negro.

Diagrama núm. 128

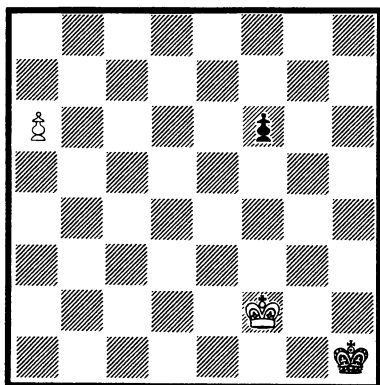


Mate en cinco.

Este problema puede extrañar a simple vista por cuanto el alfil blanco tiene que hacer cuatro movimientos hasta situarse en la casilla 7CR. Sin em-

bargo, esto no debe preocuparnos.

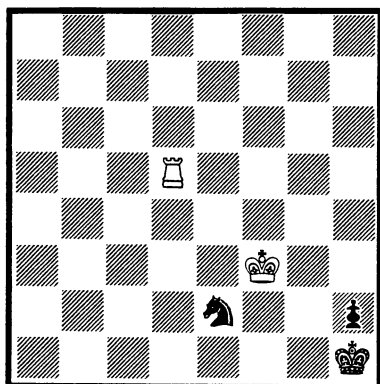
Diagrama núm. 129



Mate en cinco.

La sencillez de esta posición es aparente.

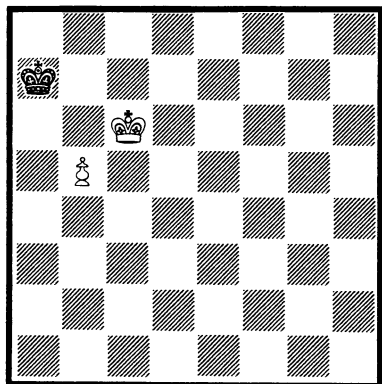
Diagrama núm. 130



Mate en cuatro.

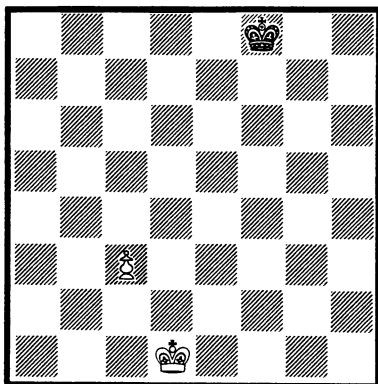
El caballo protege al rey. Hay que intentar que esta protección sea más bien un estorbo.

Diagrama núm. 131



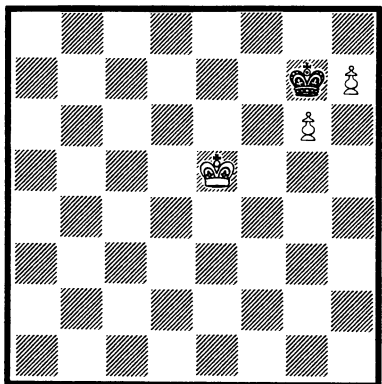
¿Se puede ganar aquí? ¿De qué modo?

Diagrama núm. 133



¿Cómo termina el juego en esta posición?

Diagrama núm. 132



En esta posición, ¿pueden las blancas materializar su ventaja?

3

La guardia de corps defiende al rey

"Y los caballos hollan los verdes campos;
Entre los infantes hay muchos muertos.
Y la sagrada persona del rey
Busca protección en las torres."

V. INBER

En la posición inicial, una fila de peones protege al rey y a las otras piezas. El juego suele empezar con el avance de los peones centrales, a fin de dar salida a las piezas, aunque con ello se descubre al rey; sin embargo, debemos advertir que todo intento de mantenerlo cubierto es comparable a la táctica del avestruz, que esconde la cabeza

debajo del ala para no ver el peligro. Como la cobertura de peones no es de cemento armado, el contrincante nos la puede desbaratar en cualquier momento. No tiene sentido hacer que el rey marche al frente de su infantería cuando hay muchas piezas en el tablero y, por consiguiente, muchos peligros.

SIN LA GUARDIA DE CORPS

Es fácil dar mate al rey contrario cuando sus piezas y peones no lo protegen.

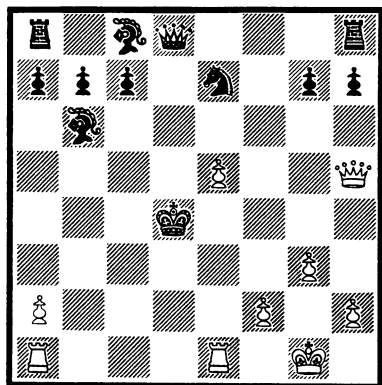
Pero resulta más difícil crear una situación en la cual el rey adversario tenga que ir a la cabeza de su ejército; para ello, a veces es necesario sacrificar piezas y peones, porque el buen

sentido común aconseja que la guardia de corps proteja al rey.

Veamos un caso característico, tomado de una partida real.

Diagrama 134

Aquí, el rey negro salió sin acompañamiento al centro del



tablero. Verdad es que no lo hizo por gusto, sino porque las blancas entregaron tres piezas llevándolo allí a la fuerza.

1. T(1T)1A! ...

El rey negro dispone sólo de una estrecha franja en el centro del tablero; franja que se convertirá en su tumba. Corre peligro de mate con 2. D1D. Si intenta huir, mediante

1. ... R4D

seguirá

2. P6R+ C4A

En caso de 2. ..., R3D, seguiría 3. D5R mate.

3. D×C+ R3D

4. T(1R)1D+ R2R

5. D7A mate.

La continuación 1. ..., A4AR tampoco mejoraba la situación, debido a 2. D4T+, R4D; 3. D4AD, mate.

¡Hemos comprobado que el rey no debe ir al frente de sus peones!

Esto quiere decir que el rey de nuestro contrincante se protegerá detrás de la fila de los suyos. Supongamos que no conseguimos que salga a la palestra; entonces, debemos intentar abrir brecha en su posición y acercarnos a ella. Como suele decirse: «Si la montaña no va a Mahoma, Mahoma irá a la montaña».

Veamos la posición inicial en que los reyes se protegen detrás de sus respectivas filas de peones. ¿Garantiza eso su seguridad? Exploremos la línea defensiva del rey negro. Delante de él hay tres infantes: el peón 2D, el 2R y el 2AR. El primero está defendido por el rey, la dama, el alfil y el caballo de dama, o sea por cuatro piezas. Al segundo lo defienden la dama, el rey, el alfil y el caballo de rey; también está defendido por cuatro piezas. Y al tercero lo defiende sólo el rey; entonces, es claro que el punto 2AR es el más vulnerable en la defensa de las negras, y lo mismo ocurre con el 2AR de las blancas.

Al explorar el objetivo de ataque en el campo adversario, es conveniente calcular las fuerzas que deben participar. Si convenimos en que las fuerzas ata-

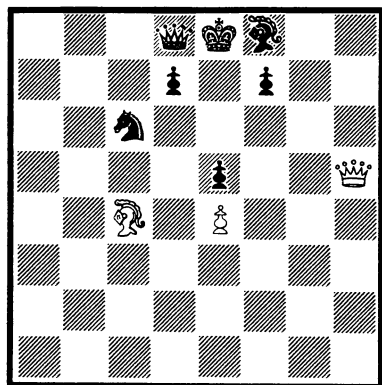
cantes son las blancas, ¿con qué reservas inmediatas contamos para atacar contra el cuadro 2AR negro? El alfil 1AR se sitúa de un movimiento en el punto 4AD. El caballo 1CR se puede lanzar a la casilla 5R o a la 5CR por la 3AR, o sea tiene que dar dos saltos para atacar la casilla 2AR negra. Y, finalmente, la dama puede apuntar a dicho objetivo desde los puntos 5TR, 3AR ó 3CD.

De esa manera, la dama, el caballo y el alfil de casillas blancas forman la reserva de ataque contra el punto en cuestión.

En la lectura de este libro, el lector se convenverá más de una vez de lo difícil que resulta emplear la torre como pieza de artillería para batir el punto enemigo 2AR.

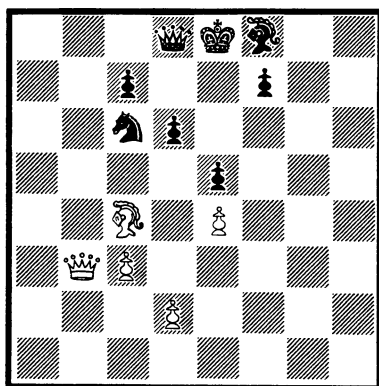
He aquí unos esquemas de ataque acertado contra la casilla 2AR.

Diagrama núm. 135



1. **D×P mate.**

Diagrama núm. 136

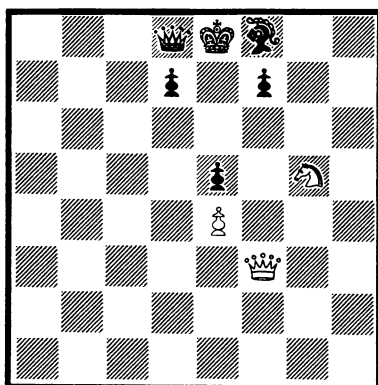


1. **A×P+ R2D**

2. **D6R, mate.**

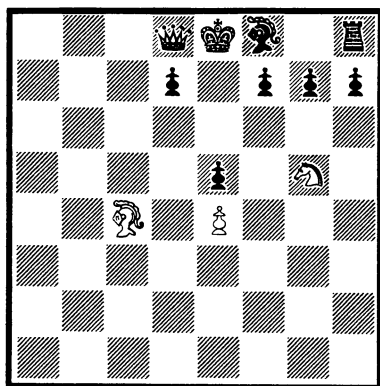
Aquí, el ataque del alfil ha facilitado la irrupción de la dama en el dispositivo defensivo del adversario.

Diagrama núm. 137



1. **D×P mate.**

Diagrama núm. 138



1. C×PA.

Si en los ejemplos precedentes el ataque iba dirigido contra el rey, en éste el caballo ataca simultáneamente la dama y la torre, es decir, ha hecho un doble.

Vemos que el ataque acertado contra la casilla 2AR se puede llevar a efecto con dos piezas; por este motivo, la debilitación de la misma es muy peligrosa para el rey cuando se halla en su posición.

Analicemos una partida en la que el blanco aprovechó un error cometido por su adversario y remató la lucha de un modo fulminante.

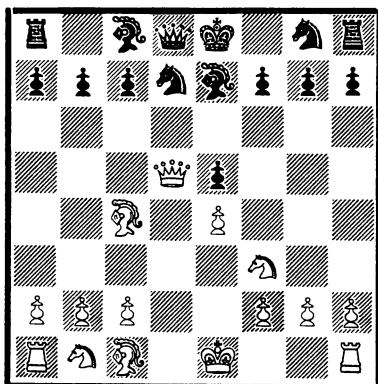
- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | P3D |
| 3. P4D | C2D |
| 4. A4AD | A2R? |

Por temor a 5. C5C, las ne-

gras no dificultaron en movilizar el alfil; pero esta jugada es errónea.

- | | |
|---------|-------|
| 5. P×P! | P×P?? |
| 6. D5D. | |

Diagrama núm. 139



En esta posición se produjo un ataque contundente contra la casilla 2AR de las negras, que no pudieron oponer una defensa efectiva, pues a 6. ..., C3T seguía 7. A×C y las blancas ganaban pieza.

Volvamos hacia el quinto movimiento de las negras: si hubiesen jugado 5. ..., C×P, las blancas hubieran proseguido 6. C×C, P×C; 7. D5T, y la defensa del punto 2AR, hubiera supuesto la pérdida de un peón: 7. ..., P3CR; 8. D×PR.

Hasta que no se han cambiado muchas piezas, los reyes suelen parapetarse tras una sólida barrera de peones y mantenerse alejados de los principales acon-

tecimientos que ocurren en el tablero. Para este fin se valen del enroque.

Reténgase esto: El enroque facilita la defensa; mas no ga-

rantiza la seguridad del rey, que puede verse sometido a un fuerte ataque, a pesar de la protección de piezas y peones.

ASALTO A LA FORTALEZA DEL REY

El enroque corto es muy frecuente y, por tanto, bien conocido. Aunque no existe una estadística especial, se puede afirmar que los reyes enrocan corto en la mayoría de las partidas.

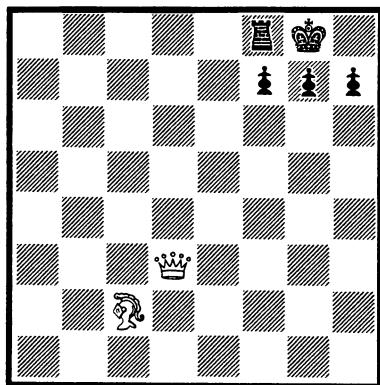
Esta circunstancia no es fortuita, ni se debe atribuir a que el rey tenga pereza en recorrer unas casillas más y enrocar largo. Sencillamente, su refugio es más compacto y sólido en el lado corto. ¡No siempre, desde luego! Es posible que el rey se salve en campo abierto y no detrás de las sólidas paredes de su castillo. Sin duda, esto no es frecuente. Pero en cualquier partida lo poco frecuente puede convertirse en ley. ¡El ajedrez es así!

Vamos a analizar unos esquemas de ataque contra el enroque. En los diagramas siguientes, el lector no verá al rey blanco ni otras piezas que no toman parte en el ataque. Se trata de meros esquemas; en ellos figuran sólo aquellas piezas que asestan el golpe definitivo, el mate. Conociendo el mecanismo de acción de las piezas atacantes, el lector sabrá luego distin-

guirlas en cualquier posición igual o parecida que se forme en una partida real.

En los esquemas que ofrecemos a continuación se muestra el ataque simultáneo de dos piezas contra un punto de la fortaleza del rey, defendida por una sola pieza. Dos golpes contra uno llevan al éxito. Protegida por uno de sus alfiles, la dama irrumpe en la fortaleza y da mate.

Diagrama núm. 140



1. D×P mate.

El ataque de la dama contra el P2TR se puede llevar a efec-

Si la dama se hallase en 3TR, las respuestas 1. ..., P3C, 1. ..., P3T ó 1. ..., P4A evitarían el mate.

Cualquiera de estas respuestas desbarataría el ataque simultáneo de las piezas blancas contra el punto 2TR negro.

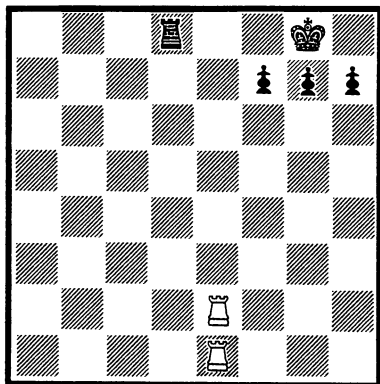
En esta posición, las blancas dan mate con 1. D×P; si juegan las negras lo evitan con 1. ..., P3C.

Aquí, el mate se da con l.
D×P, y se evita con l. ..., P3T.

En este diagrama se refleja un ataque combinado de dama y peón. Las blancas juegan 1. **P6A**; atacando doblemente el peón 2CR negro, y amenazando 2. **D×P** mate. No se puede tomar el peón agresor y se ha de responder 1. ..., **P3C**, abriendo

así la puerta de la fortaleza. Ahora sigue 2. **D6T!** y la fortaleza se convierte en prisión para el monarca, que encontrará el mate en la siguiente jugada: 3. **D7C** mate.

Diagrama núm. 144



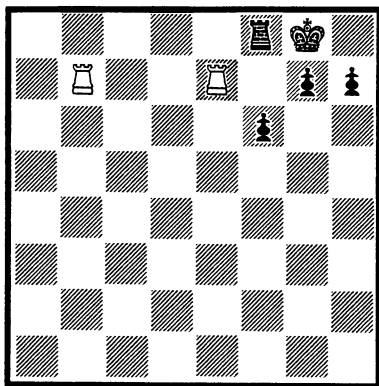
Esta posición ofrece otro caso de asalto efectivo contra el castillo del rey; pero no es un asalto frontal, sino por el flanco: 1. **T8R+**, **T×T**; 2. **T×T** mate; un atacante ha caído y otro venga su muerte. De nuevo, la fortaleza se ha convertido en prisión, pues los peones negros cortan la retirada a su propio rey.

Si tocase jugar a las negras bastaría con mover uno de los peones para evitar el mate en la última línea. En tales circunstancias, mover un peón se llama «dar una salida al rey» en la jerga ajedrecista.

Esto nos hace pensar si no sería mejor dar esa salida al rey

mucho antes para alejar de una vez el peligro de mate en la última horizontal. Sin embargo, cualquier movimiento de peones debilita el enroque.

Diagrama núm. 145



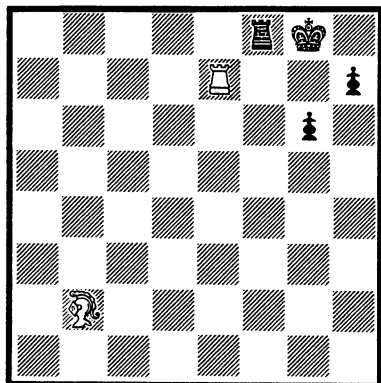
Aquí, las negras han dado desafortunadamente una salida al rey con 1. ..., **P3A**, lo cual permitirá a las torres blancas realizar un ataque de mate desde el flanco.

2. **T×P+** **RIT**
3. **T×P+** **RIC**
4. **T(7CD)7CR** mate.

Operando conjuntamente, las torres pueden desarrollar una potencia colosal; sobre todo, si han logrado irrumpir en la penúltima horizontal donde están situados los peones.

He aquí unos casos de mate en los que la torre y un alfil atacan la debilitada posición del rey.

Diagrama núm. 146



1. T7CR+ R1T
2. T×PC+ T3A
3. A×T mate.

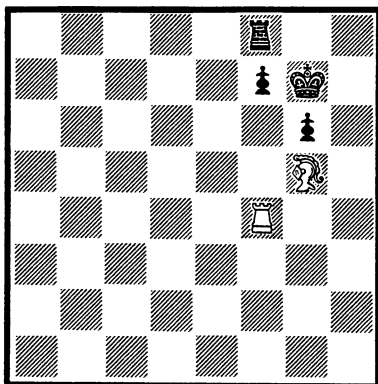
Préstese atención al modo con que el alfil ha atacado al rey. Para atacar, una pieza hace comúnmente un movimiento que permite apuntar a la casilla tomada por objetivo. En este caso, el alfil no se ha movido de su sitio, si bien la torre blanca se ha hecho a un lado y le ha ampliado la movilidad por la diagonal como si le abriese una aspillera. Esta suerte de ataque al rey se llama «jaque a la descubierta», y es un arma peligrosa; en nuestro caso más que jaque es mate.

En esta misma posición quítese el peón 2TR y pónganse peones en las casillas 2TD, 2CD, 2AD y 2D. La torre blanca se los irá comiendo con ayuda del jaque a la descubierta.

Véamoslo:

1. T7C+ R1T
2. T×PD+ R1C
3. T7C+ R1T
4. T×PA+ R1C
5. T7C+ R1T
6. T×PCD+ R1C
7. T7C+ R1T
8. T×PT+ R1C
9. T7C+ R1T
10. T×PC+.

Diagrama núm. 147



1. A6A+ R1C

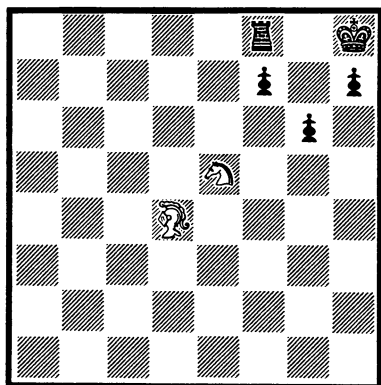
El rey negro no puede salir de su encierro, pues a 1. ..., R3T sigue 2. T4T, mate.

2. T4TR.

Y las negras no pueden defenderse de 3. T8T, mate.

Esta posición nos ofrece otro caso de «jaque a la descubierta», en la que intervienen el alfil y el caballo, que simultáneamente abre la diagonal al alfil

Diagrama núm. 148



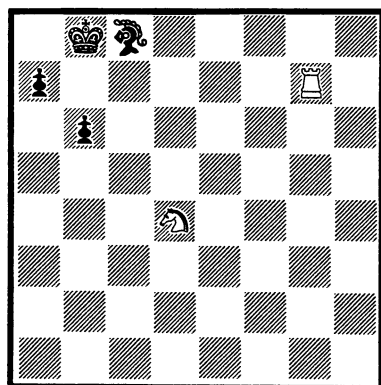
y da jaque. Las blancas dan mate en dos jugadas:

1. C×PC+ R1C
2. C7R mate.

Éste es un procedimiento. Invitamos al lector a que halle el otro.

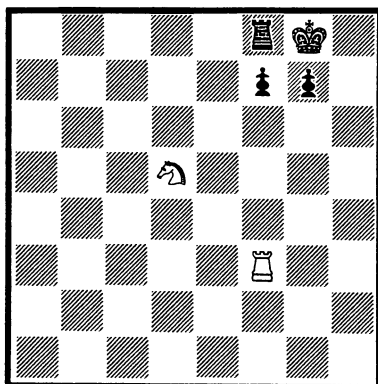
Aquí tenemos un ejemplo de ataque con caballo y torre.

Diagrama núm. 149



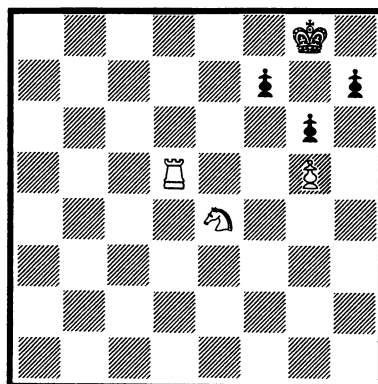
1. C6A+ R1T
2. T×P mate.

Diagrama núm. 150



1. C7R+ R2T
2. T3T mate.

Diagrama núm. 151



Esta posición es un poco más complicada. Con 1. T8D+, las blancas enjaulan al rey; después, con 2. C6A lo encierran,

1. C×P+? T×C

La torre toma el caballo y a la vez defiende el cuadro 2CR.

Este procedimiento no nos conviene. Veamos otro.

1. C6C+!

Ahora, las negras deben defenderse del jaque; pueden tomar de tres maneras el caballo; pero esto no las salva, porque sigue 2. D×P mate. En definitiva, logran huir del jaque, mas no del mate.

Hemos visto que las blancas han entregado un caballo en su primera jugada. Pero «temed a los danaos...». En la segunda movida queda claro que el caballo no se ha sacrificado inútilmente. Tales entregas efectuadas para alcanzar ciertas ventajas en ajedrez se llaman «combinaciones». Es evidente que para ganar no se repara en sacrificar cualquier pieza, incluida la dama.

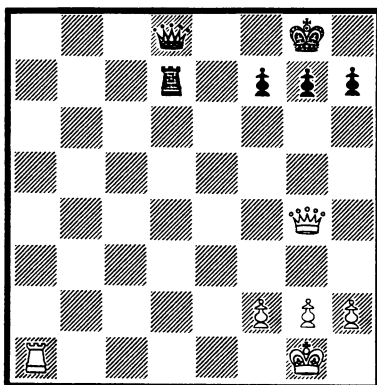
Veámoslo en este ejemplo.

Diagrama 153

La dama negra desempeña simultáneamente dos funciones: protege la torre y vigila la última horizontal. Si dejase esta vigilancia, la dama o la torre blancas penetrarían en dicha horizontal y se produciría mate, pues el rey negro no tiene salida.

La dama negra protege a su

Diagrama núm. 153



rey, pero no lo consigue, ya que las blancas juegan

1. D×T!

Este sacrificio tiene por objeto hacer que la dama negra abandone la última línea.

A 1. ..., D×D sigue 2. T8T+, y las negras no pueden hacer otra cosa que diferir el mate.

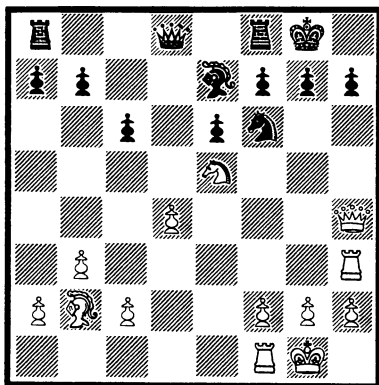
Resulta que las negras pueden salvarse del mate inmediato, situando la dama en el escaque 1C o en el 1AR. Pero esto no les reportaría ninguna ventaja pues perderían la torre, y a la siguiente jugada la torre blanca se situaría en 1AD ó 1R, tras lo cual la dama negra caería.

El siguiente diagrama ofrece un caso de ataque más complicado que el anterior.

Diagrama 154

El caballo negro es la única

Diagrama núm. 154



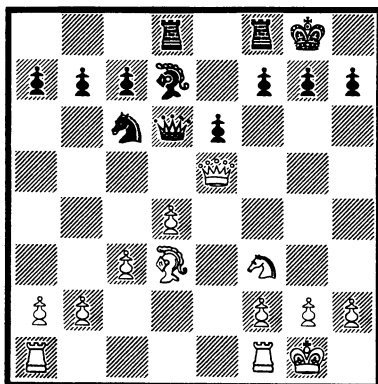
pieza que defiende al rey del peligro que le amenaza en la casilla 2TR. Por eso, las blancas juegan 1. C4C, con el propósito de desviar al caballo adversario. ¿Cómo han de defenderse las negras? No pueden tomar el caballo blanco ni retirar el suyo. Se diría que la respuesta 1. ..., P3TR es suficiente para eximir al caballo de la defensa del punto 2TR. Pero no es así: las blancas proseguirían 2. C×P+ y, de ese modo, destruirían el enroque enemigo. Después de 2. ..., P×C; 3. D×P, el rey negro tendría que enfrentarse con la dama y la torre adversarias, y recibiría mate con 4. D8T.

¿Qué pasará si retiramos al rey y entregamos el peón 2TR?

Vémoslo: 1. ..., T1R; 2. C×C+, A×C; 3. D×P+, R1A. Por de pronto, el rey negro huye de sus perseguidores; pero... 4. A3T+! Ahora es obligado 4. ..., T2R para defender-

se del jaque, con lo que se cierra la salida al rey. Entonces vendría 5. D8T mate.

Diagrama núm. 155



En esta posición, las blancas entregan el alfil y llevan a efecto un ataque decisivo.

1. A×P+ R×A
2. D5TR+ ...

Habría seguido la misma jugada caso de 1. ..., R1T.

2. ... R1C
3. C5C ...

Se ha puesto en marcha el mecanismo de ataque que hemos visto en la posición del diagrama número 142; la única posibilidad de evitar que las blancas jueguen 4. D7T y den mate es retirar la torre, para que el rey pueda huir.

Pero con ello se debilita el cuadro 2AR, que quedaría de-

fendido sólo por el rey y atacado por la dama adversaria y su caballo. Sin embargo, las negras no tiene otra opción.

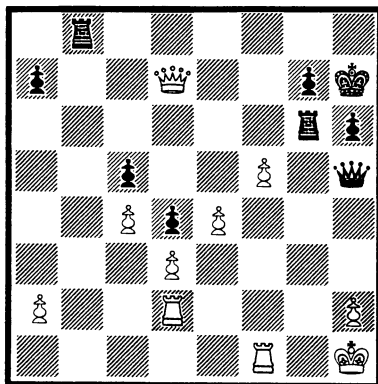
3. ... **T1R**
4. **D×P+** ...

La otra línea de juego con 4. **D7T+**, **R1A**; 5. **D8T+**, **R2R**; 6. **D×P**, no resulta efectiva porque las negras responderían 6. ..., **T1AR** y, de esta manera, defenderían el **P2AR**; por eso, ha sido necesario comer dicho peón.

4. ... **R1T**
5. **D5T+** **R1C**
6. **D7T+** **R1A**
7. **D8T+** **R2R**
8. **D×P** mate.

En el transcurso del ataque, las blancas han entregado el alfil y tomado tres peones a cambio, es decir, han restablecido el equilibrio material. En este ejemplo, lo importante no ha sido esta circunstancia, sino el haber desmantelado el mecanismo defensivo del rey negro y haberle dado mate. Pero hay muchas combinaciones semejantes a ésta, en las que el rey logra conjurar el peligro de mate a un precio elevado.

Esta posición es de una partida entre dos maestros. Las blancas llevan ventaja de un peón, atacan una torre y se preparan a adelantar el peón **AR**;



esto hace suponer que su posición es óptima.

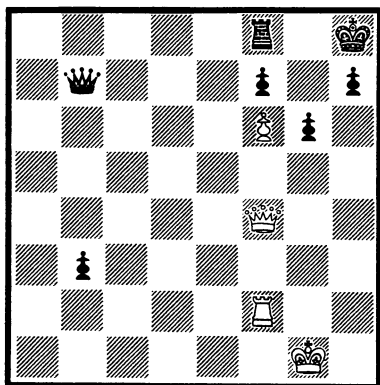
Préstese atención a un detalle interesante: la torre **1AR** cumple dos funciones importantes: defiende la primera horizontal del ataque de la torre negra e impide que la dama negra dé jaque en **6AR**. El hecho de que esta torre esté sobrecargada nos permite encontrar una combinación simple, pero bella.

1. ... **D6AR+**
2. **T×D** **T8CD+**
3. **T1AR** **T×T** mate.

Diagrama 157

Si tenemos en cuenta el número de peones, podremos asegurar que la situación de las blancas es bien poco satisfactoria; con todo, la posibilidad de

Diagrama núm. 157

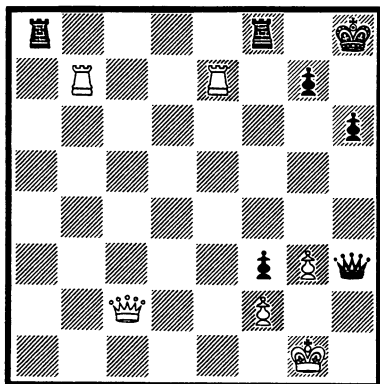


ataque compensa la desventaja material.

1. D6T T1CR
2. D×PT+!! R×D
3. T2T mate.

Al defenderse del mate, las negrasede se han visto forzadas a reducir la movilidad de su rey; lo cual ha motivado una combinación con sacrificio de dama.

Diagrama núm. 158



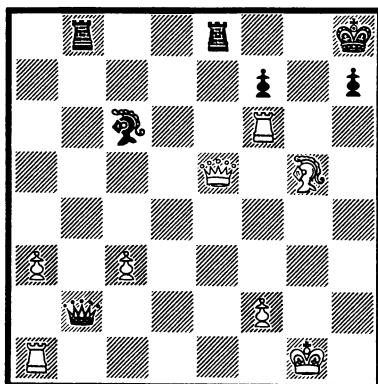
Aquí, la situación de las blancas es extremadamente mala. Parece que deberían rendirse. Mas no nos precipitemos. Recuerde el lector lo que se ha dicho acerca de los principales personajes que actúan en la combinación. Las dos torres blancas están excelentemente situadas. Si el rey negro estuviese en la casilla 1C, las dos torres le darían mate según el procedimiento que ya conocemos.

¡Esto es alcanzable! ¿Lo advina el lector?

El bando blanco regala magnánimamente su dama.

1. D7T+!! R×D
2. T×P+ R1T
3. T7T+ R1C
4. T(7CD)7CR mate.

Diagrama núm. 159



Las blancas tienen amenazadas la dama y una torre; sólo pueden salvarse dando jaque a la descubierta. Mas la jugada 1.

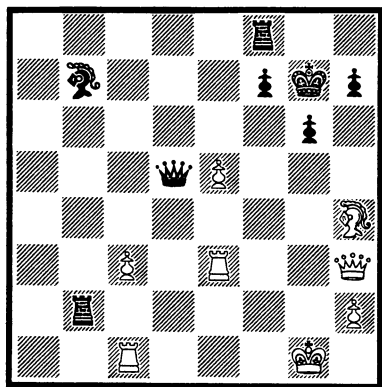
T6R+ no resulta, porque sigue
 1. ..., **R1C**; 2. **T×T+**, **T×T**.
 La dama y la torre blancas vuelven a estar amenazadas y, así, la pérdida es inevitable. La continuación 2. **A6T**, **D×T+**; 3. **R2T**, **D8T+**; 4. **R3C**, **D7C+** y 5. ..., **P×T** no puede satisfacer ni mucho menos a las blancas.

En el análisis que hemos hecho de la variante principal no ha participado el alfil blanco, que puede asestar el golpe definitivo.

1. **T6C+!** **T×D**
2. **A6A** mate.

¡Qué sencillo y sorprendente!

Diagrama núm. 160



La combinación es el único medio que tienen las blancas para salvarse. Hallémosla.

1. **A6A+** **R1C**

Ahora, las blancas crearían

con el movimiento 2. **D6T** una situación de mate en 2CR de las negras; pero éstas llegarían antes con **D7C++**. Es necesario ganar tiempo; hace falta una jugada que nos dé la continuación exacta:

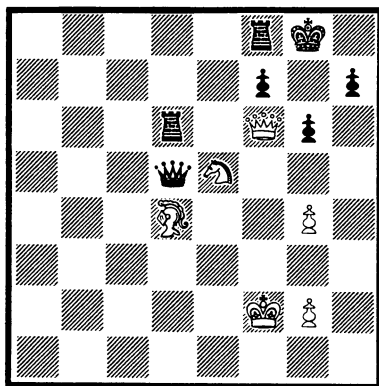
2. **D×P+!!** ...

¡He aquí la solución!

2. ... **R×D**
3. **T3T+** **R1C**
4. **T8T** mate.

En este ejemplo, la torre ha desempeñado un papel decisivo.

Diagrama núm. 161



1. **D8T+!!** ...

¡Increíble! El blanco ha perdido casi todas sus fuerzas y entrega gentilmente las últimas que le quedan.

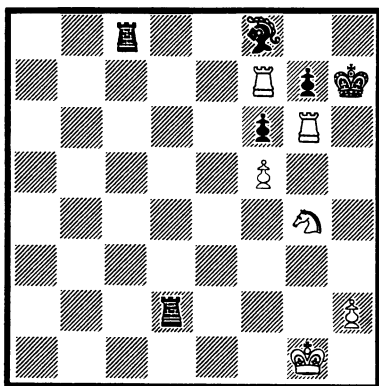
1. ... **R×D**
2. **C×PC+** ...

El negro quisiera tomar con la dama el alfil y dar jaque y comer con la torre el caballo. Pero la ley es severa: en un movimiento se puede tomar sólo una pieza; mas son dos piezas las que dan simultáneamente jaque. Hay que defenderse de esta amenaza y mover necesariamente el rey.

2. ... R1C
3. C7R mate.

¿Es posible hacer 2. C×PA+? Sí; pues se logra igualmente el mate.

Diagrama núm. 162

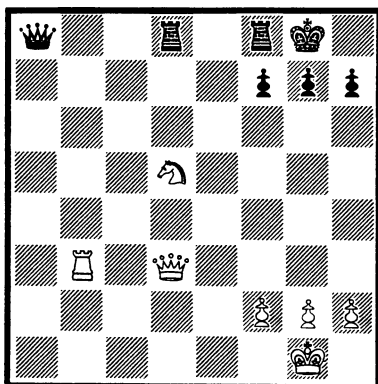


Las blancas no reparan en sacrificios, para desbaratar el aparentemente sólido dispositivo defensivo del rey negro.

1. C×P+ R1T
2. T6T+ P×T
3. T7T mate.

Este final ya nos es familiar; lo hemos visto en la posición del diagrama 149.

Diagrama núm. 163



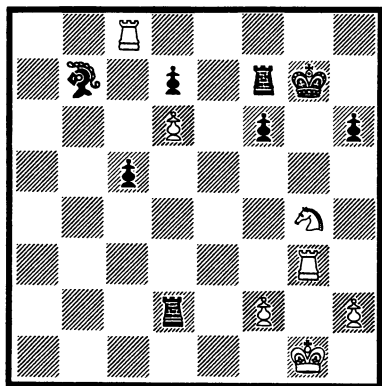
Aquí se nos ofrece otro motivo combinatorio ya conocido en el diagrama 150.

Tratemos de dar con él; no es difícil.

1. C7R+ R1T
2. D×P+ R×D
3. T3T mate.

Esta combinación parece sencilla cuando ya se conoce; pero sus efectos son comparables con los de la explosión de una bomba si el contrincante no se la esperaba. Realmente es bella, y el valor de las piezas varía diametralmente en el transcurso de ella. Podría parecer que se debe sacrificar la pieza menos valiosa y dar mate con la de más valor; mas ocurre todo lo contrario.

Diagrama núm. 164



La torre y el caballo blancos tienen en su mano el destino del rey negro. Pero antes hay que hacer unos movimientos preparatorios.

1. T8CR+!! R×T
2. C×PA+ ...

¿Adónde debe retirarse el rey negro ante el jaque doble?

Si se retira a la derecha:

2. ... RIT
3. T8C mate.

Lo mismo ocurre si se retira a la izquierda. El jaque doble es un arma poderosa.

Volvamos hacia la posición inicial. Renunciar a la captura de la torre ocasionaba asimismo el mate: 1. ..., R2T; 2. C×PA+!, T×C; 3. T3-7C mate.

Hemos visto doce finales de partida con terminaciones de mate. Estas posiciones son muy importantes; pero no agotan todas las posibilidades. Representan solamente un mínimo imprescindible para todo principiante.

ARMAS PARA TODOS LOS CASOS

El lector habrá notado que las blancas entregaban, por lo general, la dama para dar mate. El sacrificio de esta pieza es siempre bello; pero comúnmente se sacrifican piezas menos valiosas, y a veces se alcanza el objetivo sin «derramamiento de sangre».

En la práctica, las combinaciones de mate no son frecuentes; por lo común, su objetivo es más modesto: ganar una pieza o un peón, conseguir cierta ventaja posicional, salvarse de

la derrota, y así sucesivamente.

La finalidad de la combinación es variable.

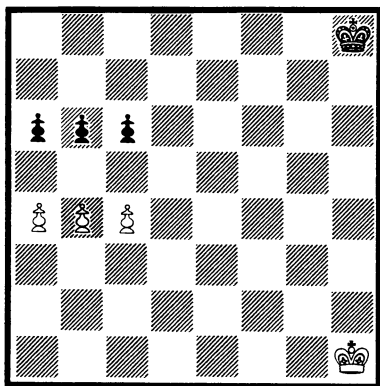
Diagrama 165

Aquí tenemos un clásico ejemplo de combinación, cuya finalidad es transformar un peón en dama.

Unos peones se enfrentan y bloquean mutuamente el paso. ¿Cómo abrir camino?

1. P5C PT×P

Diagrama núm. 165



2. P5A! P×PT

No es mejor 2. ..., P×PA, debido a 3. P5T!, etcétera.

3. P×P P6T

4. P7C P7T

5. P8C=D+.

Y las blancas ganan.

Volvamos a la posición inicial: el movimiento 1. ..., PA×P no alteraba la situación, a consecuencia de 2. P5T! con las mismas variantes.

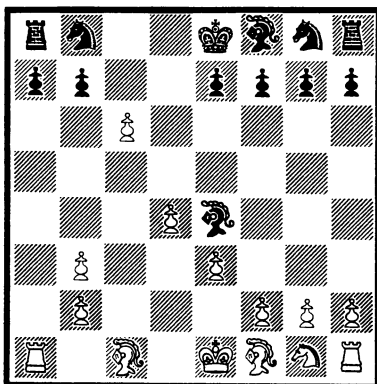
Ahora analicemos una breve partida, en la que las blancas verifican el tema de la conversión de un peón en dama ya al comienzo del juego.

1. P4D P4D
2. P4AD P3AD
3. P3R A4A
4. D3C D3C
5. P×P D×D
6. P×D A×C?

Al negro no le gustó que, después de 6. ..., P×P; 7. C3AD, C3AR, el blanco prosiguiese 8. C5C; por eso, no dudó en eliminar el peligroso caballo. Mas ocurrió lo inesperado.

7. P×P A5R

Diagrama núm. 166



De ese modo, las negras creyeron mantener el equilibrio material; pero no previeron la brillante combinación de su contrario.

8. T×P!! T×T

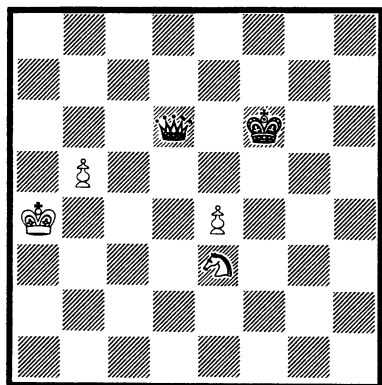
9. P7A.

¡Increíble! Han transcurrido nueve movimientos desde el comienzo de la partida y el peón blanco ya está a punto de coronar. No es posible detenerlo por haber sido oportunamente desalojada la torre de la última línea.

Conviene recordar la posición

de ese peón en séptima: ataca al caballo, circunstancia que le da opción a dos casillas para transformarse en dama, y el caballo negro parece contribuir a que dicho peón sea doblemente fuerte.

Diagrama núm. 167



Las negras tienen gran superioridad material: una dama frente a un caballo y dos peones. Podría decirse que su victoria está a la vuelta de la esquina; basta con eliminar los restos del ejército adversario.

Pero mueven las blancas y tienen posibilidad de realizar una combinación, que cambiará totalmente el curso de los acontecimientos.

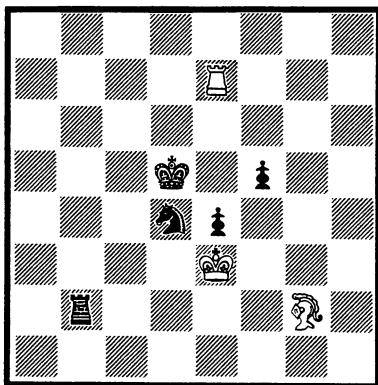
1. P5R+! D×P
2. C4C+.

Este doble ocasiona la pérdida de la dama, y las blancas ganan. Si el rey hubiese tomado

el peón, el doble se habría dado desde: 2. C4A+. Esta combinación tiene por objeto ganar la dama, y se ha logrado con ayuda del jaque doble.

Dicha combinación consta de dos movimientos; lo curioso es que en el primero se da jaque doble con el peón y en el segundo con el caballo.

Diagrama núm. 168



Aquí, la combinación tiene por objeto salvarse con la amenaza del «ahogado».

Las negras llevan una ventaja de dos peones, por lo que la situación de las blancas parece comprometida. Sin embargo...

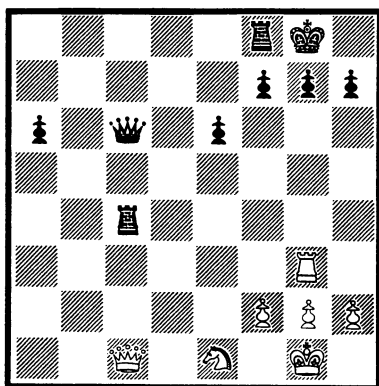
1. A×P+!! P×A
2. T5R+ ...

Con la captura de la torre resultarían tablas por ahogado.

2. ... R3D
3. T×P.

Y las blancas han eliminado el último peón negro; por consiguiente, son tablas.

Diagrama núm. 169



En este diagrama, las blancas también se salvan mediante esta combinación:

1. $T \times P +$ RIT!

Si las negras aceptasen la torre, el jaque continuo sería inevitable por medio de 2. $D5C +$, RIT; 3. $D6A +$, RIC; 4. $D5C +$.

2. $D6T$ D5R

Las negras cifran las esperanzas en esta jugada, pues su dama ataca el caballo blanco y defiende la casilla 2TR. Pero las blancas han ido mucho más lejos en su cálculo.

3. $T \times P +!$ $D \times T$

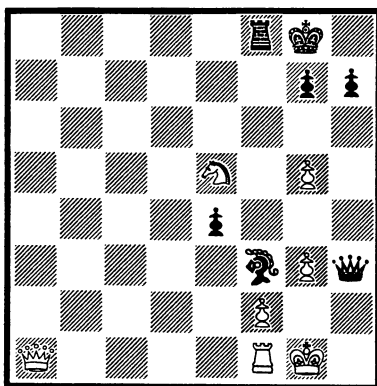
4. $D \times T +$ DIC

5. $D6T +$.

De ese modo, se da jaque continuo.

En ajedrez, la combinatoria es un arma universal. Las combinaciones existen tanto en el ataque como en la defensa. Basta saber dar con ellas.

Diagrama núm. 170



He aquí una combinación famosa.

Las blancas juegan; su situación es, al parecer, muy comprometida; sin embargo, ganan.

1. $D2T +$ RIT

2. $C7A +$ RIC

El caballo no se puede tomar; de lo contrario, 3. $D8T$ y mate.

3. $C6T +$ RIT

4. $D8C +!!$ $T \times D$

5. $C7A$ mate.

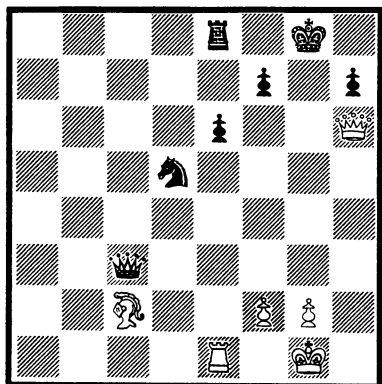
Curiosa e interesante posición a la que se ha llamado «mate

del ahogado» en la jerga ajedrecística.

Hace mucho que se conoce la combinación sobre este tema, pues se ha presentado infinidad de veces en toda clase de partidas, tanto de principiantes como de maestros. Indudablemente, al lector también se le presentará alguna vez.

Por último, veamos otro procedimiento combinatorio típico.

Diagrama núm. 171



Juegan las blancas y dan fácilmente jaque continuo. ¿Pueden lograr algo más? Veámoslo.

1. $A \times P +$ R1T
2. $A6C +$...

Estamos de nuevo ante un caso de jaque a la descubierta, para atacar el P2AR negro ganando un tiempo.

2. ... RIC
3. $D7T +$...

Ahora, la casilla 2AR es atacada por dos piezas.

3. ... R1A
4. $D \times P$ mate.

Este procedimiento podría llamarse «cambio de tiro a otro punto». El lector no debe olvidarlo. El ajedrez es rico en combinaciones. Tratar de retenerlas todas en la memoria no está al alcance de nadie ni aun de la calculadora electrónica más perfecta. Por otra parte, esto tampoco es necesario.

Para llegar a ser buen ajedrecista es necesario aprender a intuir toda situación combinatoria y a distinguir aquellas piezas que pueden representar un papel importante.

CÓMO SE FORMAN LAS TORMENTAS

En la «Bolsa» ajedrecista existe cierta proporción entre los valores de las piezas. La dama se cotiza más que la torre; ésta más que el caballo o el alfil, y cada uno de éstos más que el

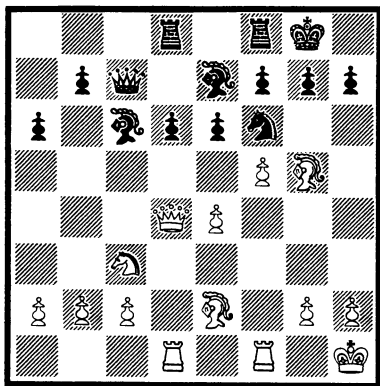
peón. Esta verdad es evidente y la conoce todo ajedrecista; nosotros también la hemos conocido desde las primeras páginas de este libro. Sin embargo, dicha proporción no es constan-

te, porque en el tablero se producen a veces situaciones que la alteran repentina y bruscamente.

La combinación pasa por el tablero y arrastra a piezas y peones en la vorágine de los acontecimientos. Si la combinación finaliza en mate, la partida se da por terminada. Pero sabemos que la combinación tiene igualmente otros fines; en tal caso, el juego prosigue y se restablece la proporción común y normal de los valores de las piezas en el tablero.

Esto suscita la siguiente pregunta: ¿cómo adivinar la presencia de una combinación y cómo preparar la situación combinatoria?

Diagrama núm. 172



Esta posición se produjo en la partida Averbach-Friedstein (Campeonato de la Región del Báltico, 1946).

1. T3D ...

Las blancas intentan situar esta torre en la casilla 3CR ó 3T, para atacar al rey enemigo. Las negras tenían que haberlo impedido mediante 1. ..., P4R que atacaba la dama blanca y la forzaba a retirarse a 3R; de ese modo cerraba su tercera horizontal.

1... P4C

Por su parte las negras tratan de atacar el flanco de dama.

2. T3C ...

Las blancas han creado el peligro 3. A×C, A×A; 4. D×A, debido a que el peón 2C cubre al rey y, por lo mismo, no puede tomar la dama.

2. ... RIT

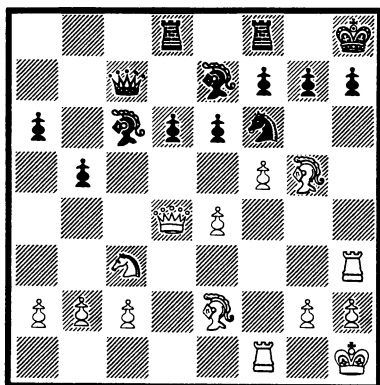
Con ello se conjura el peligro antedicho.

3. T3T! ...

Diagrama 173

Las blancas han dado con otro objetivo vulnerable, el punto 2TR, y les basta atacarlo con otra pieza más, por cuanto el caballo 3AR que lo defiende está amenazado por el alfil 5C. Así que las negras hagan un movimiento desacertado se producirá la simple combinación 4.

Diagrama núm. 173



P5R, P×P; 5. D4T, y las blancas ganarán.

3. ... D2C

Las negras conjuran el peligro, con la doble amenaza de la dama y del alfil al punto 2CR. Ahora, a 4. P5R seguiría 4. ..., A×P+; 5. R1C, A×T3T.

La posición ha experimentado un cambio brusco, y el ambiente está saturado de combinaciones.

4. T4A! ...

El blanco irrumpe con la otra torre en el ataque aceptando voluntariamente el doble, pues el negro puede proseguir 4. ..., P4R. Pero a eso responde el blanco con la combinación 5. T4-4T! y a 5. ..., P×D sigue 6. A×C. Tras lo cual el ataque contra 2TR ocasiona inevitablemente el mate. ¿Qué pueden ha-

cer las negras, sino impedir el traslado de la segunda torre a la columna TR?

La posición un poco insegura y dispersa de las piezas blancas indujo a las negras a realizar una contracombinación.

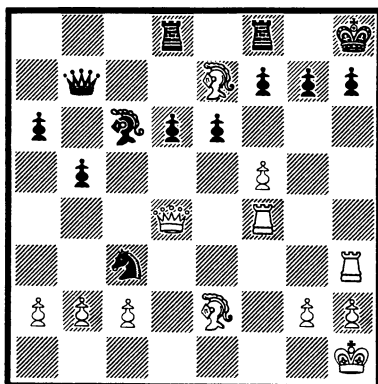
4. ... C×P

Esta inesperada continuación plantea a las blancas un problema difícil. A 5. C×C responderán las negras con 5. ... A×C, atacando la casilla 2C y ganando un tiempo; a 6. A×A seguirá 6. ..., A×P+; 7. R1C, A×T3T, y las negras habrán eliminado la peligrosa torre amenazando mate.

En el caso de 5. A×A, las negras seguirían 5. ..., C×C, con el fin de ganar la dama después de 6. ..., A×P+; 7. R1C, C×A+. A pesar de ello, las blancas prosiguieron

5. A×A C×C

Diagrama núm. 174



En sus cálculos previos llegaron las blancas a esta posición viendo la posibilidad de rematar el juego, de un modo bello y rápido.

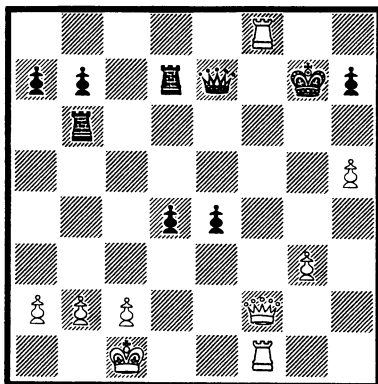
Obsérvese atentamente el tablero: el rey negro está protegido sólo por peones bajo los tiros de un alfil, la dama y las dos torres blancas, o sea cuatro piezas. El caso se reduce a demoler la fortaleza del monarca, partiendo del hecho de que él solo no puede rechazar el ataque de varias piezas. Para este fin no importa cualquier sacrificio. Proponemos al lector que halle la combinación concluyente. ¿Sabrá hallarla?

6. D×P+! R×D
7. T4C+ RIT
8. A6A mate.

Esta partida tal vez ha parecido complicada; en efecto, lo es. Pero no hay que desanimarse si no se han entendido todas las variantes. En el primer encuentro con el juego complicado basta tener una idea general de los principales resortes de la lucha. Más adelante vuélvase a analizar. ¡En el ajedrez la madre de la ciencia es la constancia!

Diagrama 175

Esta posición pertenece a la partida Averbach - Zita (Torneo internacional de Szawno Zdrój, Polonia, 1950).



La situación es muy tensa: el rey negro está al descubierto; sin embargo, no hay forma de atacarle, pues la dama y una torre lo protegen. El rey blanco se encuentra, por el momento, en una posición relativamente segura; mas los dos poderosos peones centrales negros se disponen a avanzar.

Un bando y otro tienen posibilidades. ¿Quién será el primero en crear peligro real y efectivo?

1. D5A P6D

¿Cómo deben seguir las blancas? La toma de este audaz peón vale tanto como descubrir al rey propio; pero los dos amenazan con llevar a término su ofensiva.

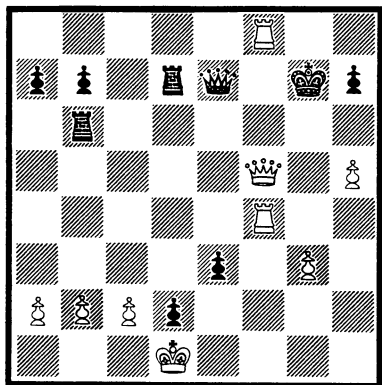
En situaciones así son factibles las combinaciones más insospechables; por eso, conviene no perder de vista todo cambio

que experimente la posición, por insignificante que sea.

Desestimando el peligro creado por las negras, las blancas incluyeron la otra torre en el ataque.

2. T4A P7D+
3. R1D P6R

Diagrama núm. 176



El rey blanco corre peligro de muerte; tiene la amenaza P7R, de la que no podrá defenderse. Por ejemplo: a 4. T4R sigue 4. ..., P7R+; 5. T×P, D×T+!; 6. R×D, P8C=D+, y las negras ganan.

Y a 4. T4C+ sigue 4. ..., T3C; si 5. T×T+, P×T; 6. D×P+, seguiría 6. ... R×T, y las negras ganarían una torre.

¿Por qué las blancas optaron por esa continuación tan desventajosa? Porque examinaron atentamente el modo de refutar el ataque de las negras.

4. T4C+ T3CR
5. P6T+! ...

Con esta jugada la situación cambia radicalmente. Las negras disponen de una sola respuesta.

5. ... $R \times P$
6. $T \times T +$ $P \times T$
7. $D3T + !$

La incógnita se ha despejado: 7. ..., R4C; 8. D4T ó 7. ..., R2C; 8. D8T y mate.

Como se ve, las combinaciones que se originan en las partidas de los maestros suelen ser el resultado de la diferencia de ideas. Los dos contrincantes se encaminan hacia una misma posición; pero uno va más allá en sus cálculos y da con la manera de refutar las ideas del otro.

Toda situación combinatoria requiere capacidad para profundizar en la posición y visión para descubrir no sólo las jugadas sencillas, sino también las complicadas, como la del peón blanco en el quinto movimiento.

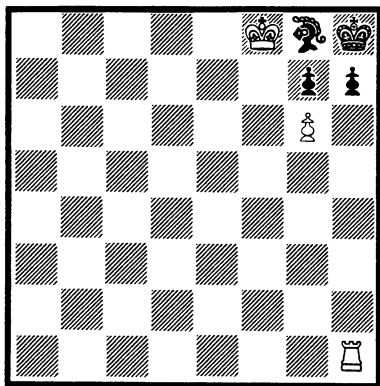
El arte combinatorio es limitado; por ello, el ajedrecista tiene que aprenderlo constantemente: cuando juega solo, cuando analiza sus partidas después de haber participado en una competición y cuando estudia las publicadas en la prensa ajedrecística.

BUSCAR Y HALLAR...

Cada una de las treinta posiciones que ofrecemos seguidamente oculta una combinación, que el lector debe descubrir; todas ellas son interesantes y entretenidas, y su análisis o solución produce verdadera satisfacción.

Quisiéramos dar unos consejos antes de proceder a su solución: Una vez colocadas las fichas sobre el tablero se procurará hallar la solución mentalmente y sin mover las piezas. Si resultase difícil, se tratará de hallarla moviéndolas. Y si todavía no se encuentra, consúltese la solución a cada problema que se da al final del libro.

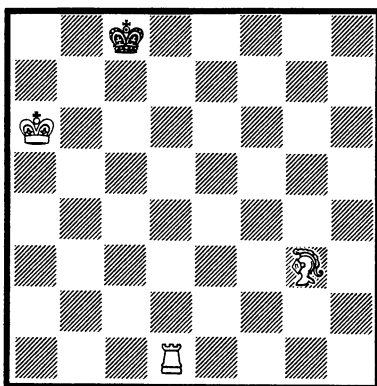
Diagrama núm. 177



Mate en dos.

El alfil negro no puede moverse pues defiende el mate. Pero ¿cómo impedir 1. ..., P3T? ¿Lo adivina el lector?

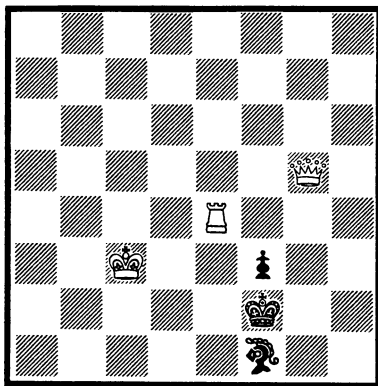
Diagrama núm. 178



Mate en tres.

Si no estuviese el alfil, sería mate en dos. ¿Es que sobra dicha pieza?

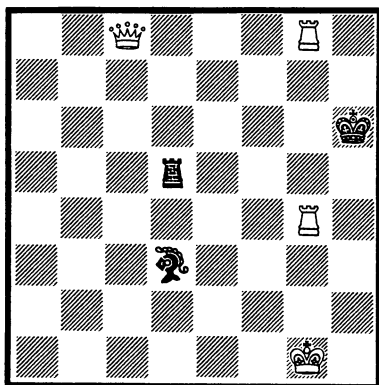
Diagrama núm. 179



Mate en dos.

Este problema es difícil. Requiere cierto tiempo para pensar. Lo importante es hallar la primera jugada.

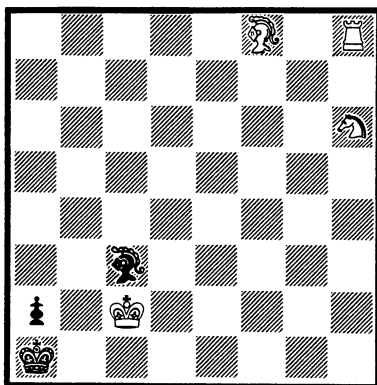
Diagrama núm. 180



Mate en dos.

A 1. T8T+ sigue 1. ..., A2T, y a 1. T4T+ 1. ..., T4T. ¿Se puede desorganizar ese sistema defensivo?

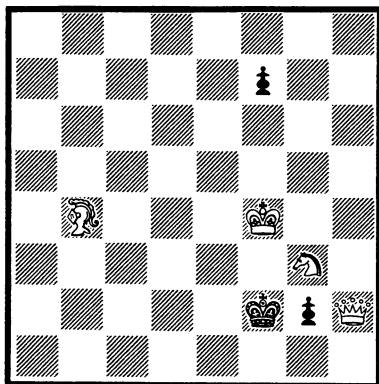
Diagrama núm. 182



Mate en tres.

No es difícil en cuatro jugadas; pero se trata de conseguirlo en tres.

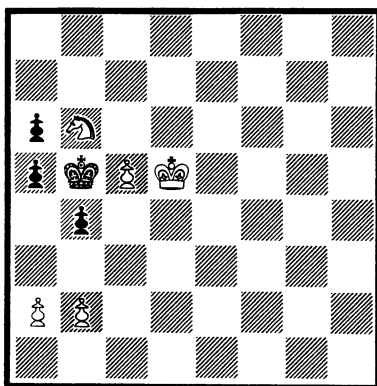
Diagrama núm. 181



Mate en dos.

La dama blanca debe colaborar en el ataque. ¿Cómo?

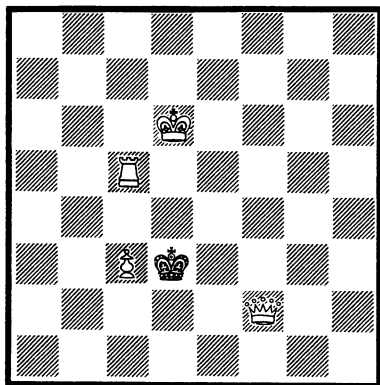
Diagrama núm. 183



Mate en tres.

Hay que dar con la primera jugada; las otras son fáciles de hallar.

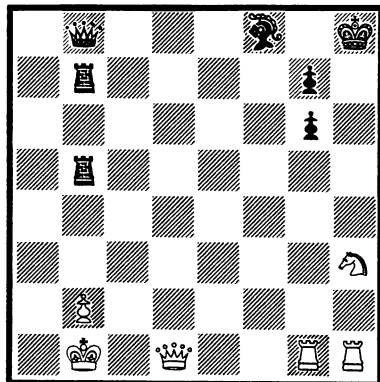
Diagrama núm. 184



Mate en tres.

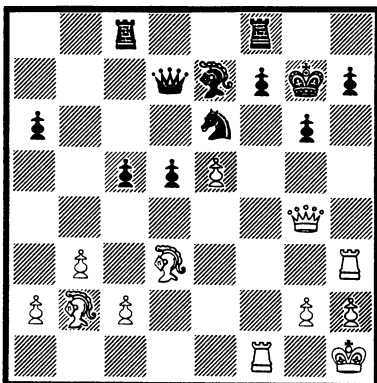
Este problema es el más difícil de cuantos se proponen aquí. Pero no hay que desanimarse si no se da con la solución. Con ánimo de prestar cierta ayuda diremos que todo movimiento hacia adelante es la premisa de la victoria. Hay también otros medios para ciertos casos.

Diagrama núm. 185



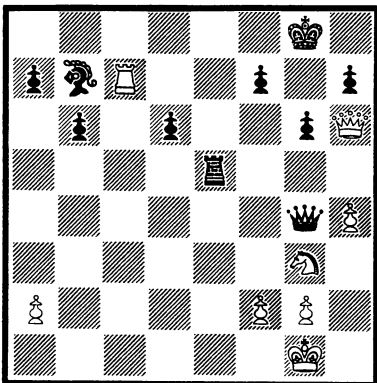
Las blancas consiguen dar mate. ¿En cuántas jugadas?

Diagrama núm. 186



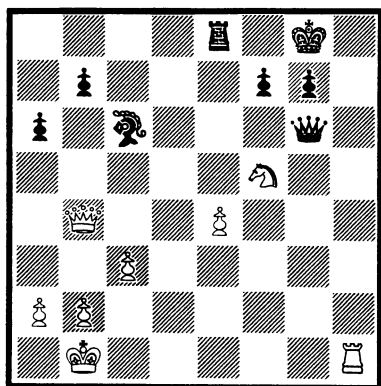
Se diría que el rey negro está bien protegido por sus peones. Pero las apariencias engañan; ganan las blancas.

Diagrama núm. 187



Las blancas han jugado 1. T7A, no dando importancia a la respuesta 1. ..., T8R+. ¿Qué opina el lector?

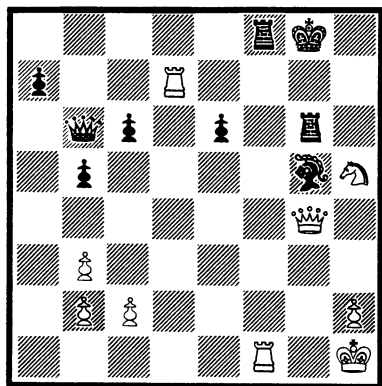
Diagrama núm. 188



Mate en dos.

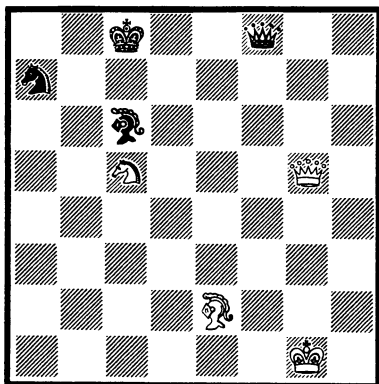
El planteamiento del problema es un poco sorprendente, ¿verdad?

Diagrama núm. 189



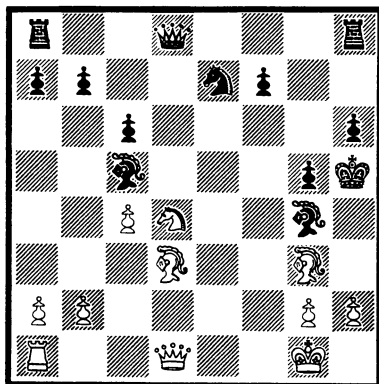
La torre negra 3CR conjura el peligro de mate en 2CR y defiende el peón 3R del ataque de la dama blanca. ¿No está dicha torre sobrecargada?

Diagrama núm. 190



Con la continuación 1. A6T+, RIC; 2. D3C+, RIT se acorrala al rey negro en la esquina del tablero. ¿Se puede aprovechar esta circunstancia? Seguro que el lector se acuerda del «mate del ahogado».

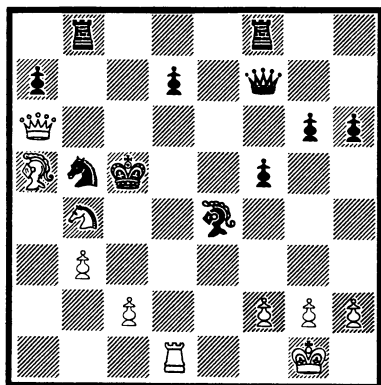
Diagrama núm. 191



Las negras acaban de jugar 1. ..., A5CR, para proteger a su rey del jaque de la dama enemiga y atacar doblemente el ca-

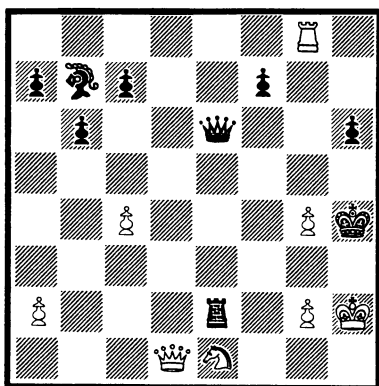
ballo 4D blanco. Sin embargo, las blancas hallan una réplica contundente.

Diagrama núm. 192



El rey negro se encuentra en el centro del tablero, donde pronto se producirá el mate.

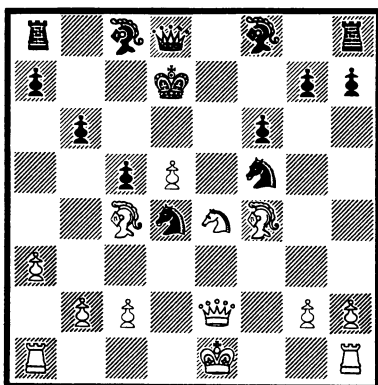
Diagrama núm. 193



El rey negro está en peligro; pero no hay por ahora forma de aprovechar esta circunstancia, porque el alfil negro domina la casilla 3AR blanca, y la

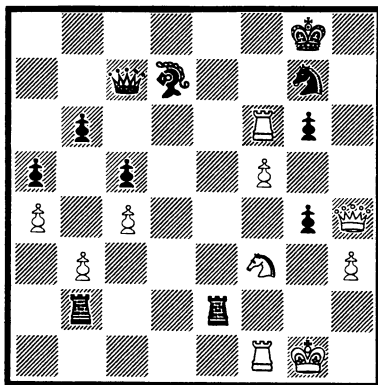
torre amenaza al peón 2CR blanco. Se trata de desviar esas piezas negras.

Diagrama núm. 194



Las negras cifran sus esperanzas en el caballo 5D, que ataca a la dama contraria y defiende los cuadros 4CD y 3R. ¿No será demasiada obligación para este caballo?

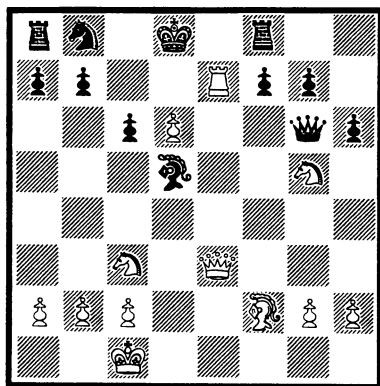
Diagrama núm. 195



Las negras amenazan mate en tres jugadas. Pero mueven pri-

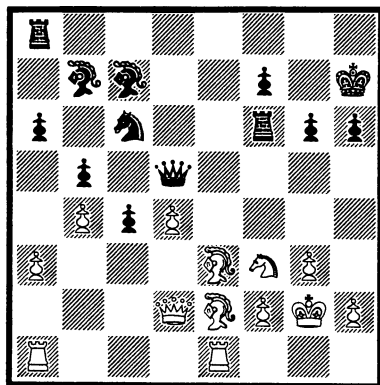
mero las blancas y son ellas las que lo dan.

Diagrama núm. 196



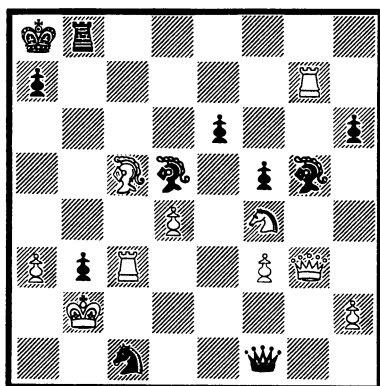
En esta posición el negro juega forzado. Las blancas dan mate.

Diagrama núm. 197



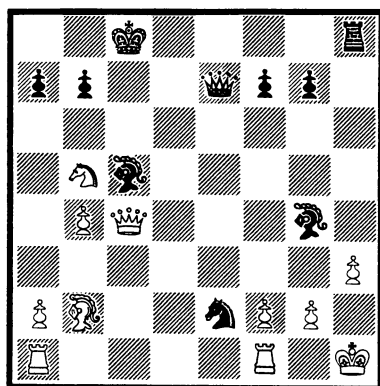
Juegan las negras. Las blancas han calculado sólo la continuación 1. ..., C×PD; 2. D×C, T×C; 3. D×D y, después, 4. A×T; mas sucede todo lo contrario.

Diagrama núm. 198



Mueven las negras. A las blancas les parece que el peón 6CD negro protege sólidamente al rey blanco. Pero este peón es la premisa de la victoria negra.

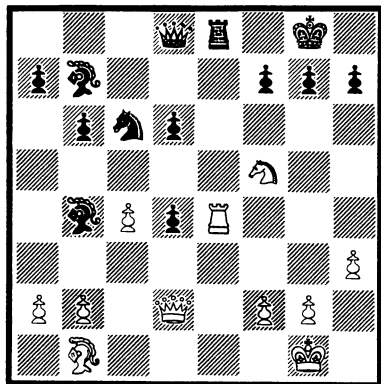
Diagrama núm. 199



Juegan las negras. Las blancas consideran inofensivo el sacrificio de la torre negra: 1. ..., T×P+; 2. P×T, A6A+; 3. R2T, y el alfil 4AD negro no

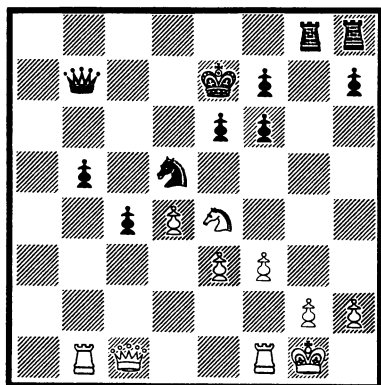
puede dar mate porque la dama blanca lo tiene clavado. Sin embargo, las negras refutan los cálculos de las blancas.

Diagrama núm. 200



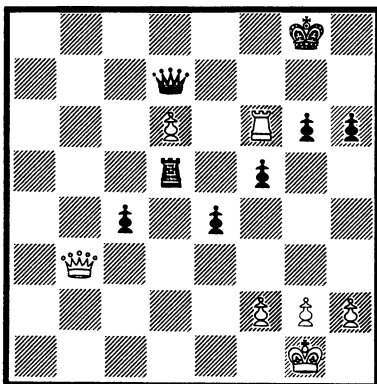
El blanco realiza una combinación efectiva, cuyo final es el conocido procedimiento de «cambio de tiro».

Diagrama núm. 201



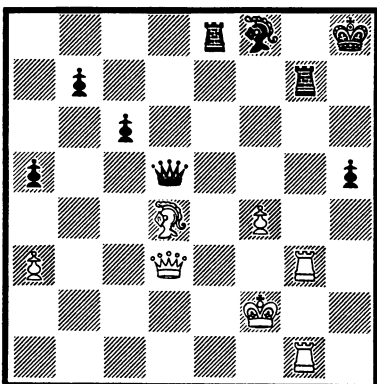
¿Pueden las blancas tomar el peón 5AD negro?

Diagrama núm. 202



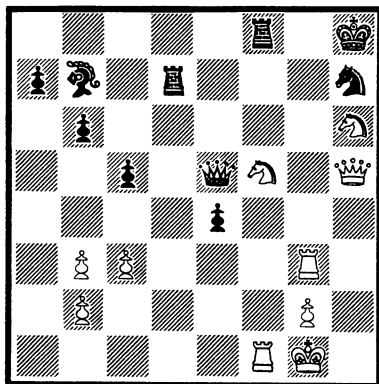
Aquí, las blancas toman el peón 5AD negro sin advertir que cometen un error irreparable. ¿Dónde está el error?

Diagrama núm. 203



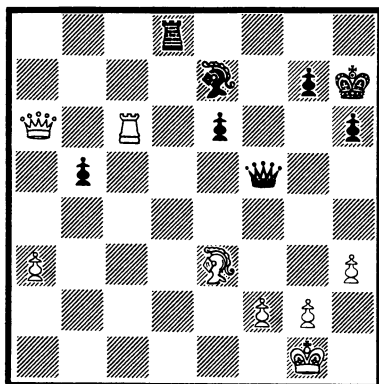
Juegan las negras; deciden simplificar el juego, y mueven 1. ..., A4A. ¿A qué conduce esta jugada?

Diagrama núm. 204



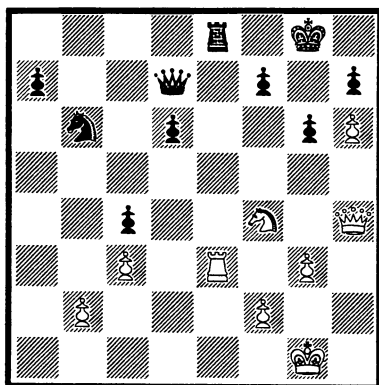
Las negras creen que su rey está protegido. Pero las blancas demuestran inmediatamente lo contrario.

Diagrama núm. 206



En esta posición, ¿pueden las blancas jugar 1. T×P?

Diagrama núm. 205



Juega el negro: 1. ..., D1D;
2. D6A!, y se entrega. ¿Podía haber jugado mejor?

4

El abecé del capitán

"Reina la confusión, que en uno y otro frente
Se da batalla y se aviva a más y mejor;
Los almenares de las torres arrojan flechas,
Y el ataque de los alfiles es vehemente y tenaz."

JUAN KOCHANOWSKI ¹
(Ajedrez)

Francisco Andrés Philidor, célebre compositor y ajedrecista francés (1726-1795), dice poéticamente: «El peón es el alma del ajedrez».

Realmente, el cometido de las unidades menos fuertes del ejército ajedrecista es amplio y va-

riado. En la apertura y en el medio juego cubren al rey y a las otras piezas; en la ofensiva acosan sin tregua a las piezas adversarias y van conquistando espacio, y en el asalto son los que abren brecha en las posiciones enemigas.

EL ALMA DEL AJEDREZ

La importancia del peón aumenta, sobre todo, en el final de la partida. Si en la apertura y en el medio juego su intento es conseguir alguna ventaja material y desarrollar un ataque directo, en el final pretende con-

vertirse en una pieza de mayor calidad. En los finales es difícil dar mate; por eso, el procedimiento lógico para alcanzar la victoria es el logro de una ventaja material, mediante la conversión de una unidad débil en

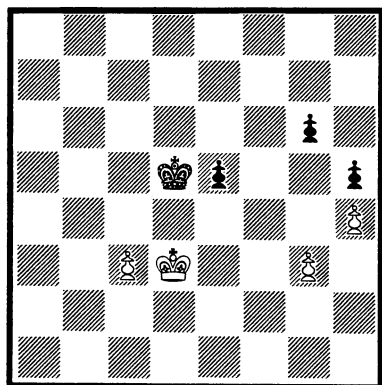
1. Conocido también con el seudónimo de Juan de Montenegro. Célebre poeta polaco (1532-1585); sus producciones le valieron el título de poeta nacional.

la más fuerte, de un peón en dama. Éste es el objetivo fundamental de los finales. De lo dicho se desprende que todo detalle de la estructura de peones puede tener gran influencia en el resultado de la contienda, por insignificante que parezca, pues en el transcurso del juego los peones no permanecen en su posición inicial: unos avanzan, otros cubren la retaguardia y unos terceros caen y desaparecen del tablero. Se produce toda suerte de configuraciones de peones.

Aunque todos los peones son iguales, su valor varía según la posición que ocupan y la función que desempeñan.

Veamos las particularidades de dichas estructuras en los finales de peones o, lo que es igual, cuando hay sólo los dos reyes y unos peones en el tablero.

Diagrama núm. 207



En el flanco de rey, los peones están colocados simétricamente. Cada bando tiene un «peón libre»; llámase así a todo peón que tiene expédito el camino hacia la octava horizontal, o sea que ningún peón adversario le intercepta el paso. En los finales es conveniente tener un peón libre; pero téngase presente que el valor de estos peones varía según el caso.

En la posición del presente diagrama, el de 3AD blanco es un «peón libre y alejado»; comúnmente se llama así todo peón libre que está alejado del conjunto de los otros peones. Dicho peón es más peligroso que el de 4R negro, asimismo «libre y alejado». ¿Por qué? Porque el rey negro tendrá que alejarse de sus propios peones cuando haya de cortarle el paso y tomarlo, mientras el rey blanco habrá de acercarse a los suyos para tomar el de 4R negro. Por lo tanto, el plan de juego es claro: hacer que el monarca negro se acerque al peón de 3AD blanco y el monarca blanco al de 4R negro.

- | | |
|---------|-----|
| 1. P4A+ | R4A |
| 2. R4R | R×P |

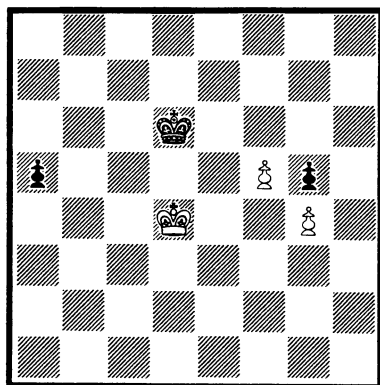
Las negras no pueden eludir el cambio de peones. A 2. ..., R3D sigue 3. P5A+, R3R; 4. P6A, y el rey tiene que acercarse al peón blanco.

- | | |
|--------|-----|
| 3. R×P | R6D |
|--------|-----|

- | | |
|---------|-----|
| 4. R6A | R6R |
| 5. R×P | R6A |
| 6. R×P | R×P |
| 7. R5C. | |

Y el peón blanco llegará a dama.

Diagrama núm. 208

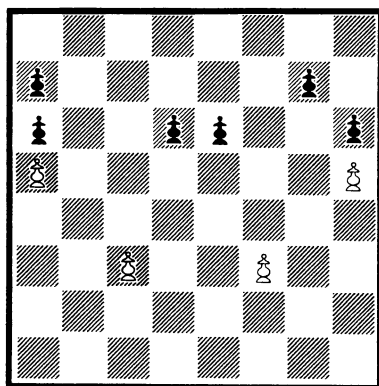


El peón libre de 5AR está defendido por su colega en 4CR; semejante peón recibe el nombre de «peón libre defendido» y es muy fuerte, porque exime a su rey de defenderlo y le permite dirigirse hacia el peón de 4TD negro, mientras que el rey negro no debe perder de vista el peón de 5AR blanco; de lo contrario, éste avanzará la octava horizontal.

Diagrama 209

Esta posición nos muestra algunas particularidades de la estructura de peones. Los de 2TD y 3TD negros están «dobladados»,

Diagrama núm. 209



nombre que se da a los peones de igual color situados en una misma columna. Su avance es detenido por el peón de 5TD blanco. Los peones doblados son, por lo general, desventajosos. En el flanco de rey, el peón 5TR blanco también detiene el avance de los peones 3TR y 2CR negros; esto se debe a que el peón 2CR está «retrasado». Los peones 3R y 3D negros están «ligados» y pueden protegerse mutuamente. Cada uno de los cuatro peones blancos está «aislado»; se les da este nombre porque no tienen ningún a su lado.

Al dar a la infantería la orden de ataque, se debe tener presente lo positivo y lo negativo en la estructura de peones. Procúrese disponer de un peón libre e impedir que el contrinicante tenga igual posibilidad. Evítense los peones aislados y

rezagados, por cuanto debilitan la cadena de peones.

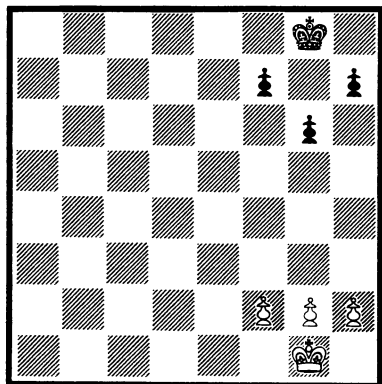
Desde luego, todo eso depende de las circunstancias. En el ardor de la lucha hay que aceptar la formación de puntos débiles en el dispositivo de peo-

nes que, frecuentemente, no se debilitan por sí solos, sino porque no pueden evitar que las piezas adversarias penetren en su retaguardia.

Este punto se trata en el capítulo siguiente.

LAS CASILLAS DÉBILES

Diagrama núm. 210



Aquí los dos bandos se han enrocado. Los peones blancos forman en orden cerrado, y controlan las casillas 3R, 3AR, 3CR y 3TR. Por eso, estas casillas son peligrosas para las piezas contrarias.

Veamos ahora la formación de los peones negros. Se diría que la diferencia no es muy grande, pues se ha movido sólo un peón; pero las casillas 3TR y 3AR no están defendidas, por lo que un caballo o un peón puede situarse en ellas; además, la diagonal 1TR-8TR ne-

gra está abierta. Si las blancas logran colocar convenientemente en ella un alfil y la dama, el rey negro correrá peligro de mate. Es cierto que todo eso depende de condiciones concretas; pero no es menos cierto que cualquier avance de peones puede debilitar la posición y crear situaciones de peligro insorteables.

En el capítulo precedente hemos analizado finales de mate y hemos comprobado que muchas veces el debilitamiento de la estructura de peones ha permitido la irrupción de las piezas blancas en el campo del rey negro. El destacado ajedrecista Guillermo Steinitz llamó metafóricamente «agujeros» a las casillas entre peones por las que pueden penetrar las piezas contrarias.

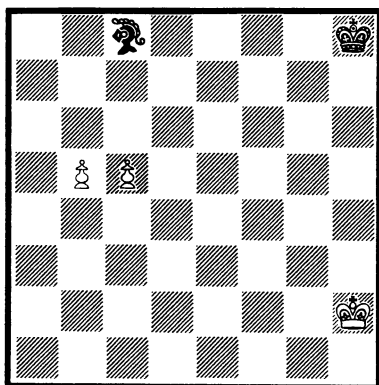
Todo avance de peones origina inevitablemente la formación de «agujeros»; pero éstos no son siempre debilidades.

Diagrama 211

Las blancas tienen dos peo-

nes «ligados y libres», con los que el alfil debe luchar. ¿Cómo deben proseguir su avance? ¿Cuál de los dos debe mover primero?

Diagrama núm. 211



Si las blancas juegan 1. P6A, se producirá un «agujero» en 6C; si se juega 1. P6C, entonces el «agujero» se producirá en 6A. ¿Hay alguna diferencia en uno u otro caso? ¡Ya lo creo!

1. P6C A2C

Y los dos peones no podrán avanzar sin la ayuda del rey. Se puede seguir:

2. R3C R2C
3. R4A R3A

El rey negro acude rápidamente en ayuda de su alfil.

4. R3R R4R

Y las negras eliminan los peones del contrario.

El desacertado avance de uno de los dos peones ha ocasionado la formación de un «agujero», que se ha transformado en debilidad.

Veamos la otra variante.

1. P6A! ...

Esta movida ha creado un «agujero» en la casilla 6C, que las negras no pueden aprovechar.

1. ... A3R
2. P6C A4D

¡Atención a la celada!

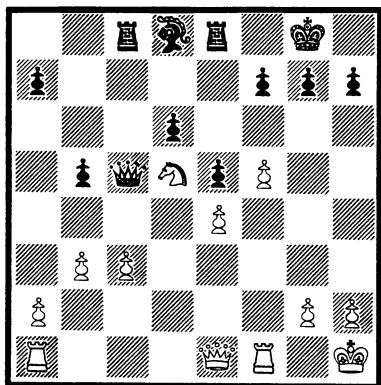
3. P7C! y ganan las blancas.

El movimiento 3. P7A dejaba escapar el triunfo, pues las negras hubiesen aprovechado el «agujero» abierto en la casilla 7C; el alfil la hubiese ocupado inmediatamente, y la cadena de peones no habría podido avanzar sin la ayuda de su rey.

Una casilla debilitada es un error posicional considerable por cuanto una pieza contraria se sitúa en ella, limita la acción de las piezas propias, desorganiza su defensa y dificulta maniobrar con las mismas.

He aquí un caso que afirma lo dicho.

Diagrama núm. 212



Esta posición pertenece a la partida Smislov - Rudakovski (Moscú, 1945).

Las negras han debilitado la casilla 4D en la que se ha colocado el caballo blanco y es imposible echarlo de allí. Con el apoyo de este caballo, las blancas dirigen su ofensiva contra la posición del rey negro.

1. T3A RIT
2. P6A! ...

De ese modo, se desbarata el sistema defensivo del monarca adversario.

2. ... P×P
3. D4T ...

Con 4. T3T se amenazará mate al rey negro.

3. ... T1CR
4. C×P T2C
5. T3T! ...

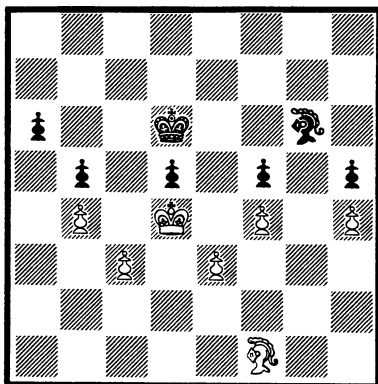
El blanco amenaza 6. D×P+, T×D; 7. T8C++!

5. ... A×C
6. D×A T(1A)1CR
7. T1D.

Las negras pierden inevitablemente.

Prosiguieron sin esperanza alguna 7. ..., P4D y, después de 8. T×T, se rindieron.

Diagrama núm. 213



¿Qué destino les espera a los peones aislados? Obsérvese el diagrama: los peones 4D, 4AR y 4TR negros están aislados, pues en las columnas contiguas no hay peones de su mismo color; los peones aislados se pueden defender sólo con piezas, lo cual no es una misión relevante para éstas.

Además, éste no es el único defecto de un peón aislado: la casilla 5D, situada delante de la que ocupa el peón 4D negro,

no puede ser atacada por los peones negros; por consiguiente, dicha casilla es un punto débil para el negro y fuerte para el blanco, el cual la aprovechará como base para sus piezas: en este caso, el rey.

Las fuerzas de los dos bandos son iguales materialmente; pero el debilitamiento de los peones negros decide la suerte a favor del blanco que toma la iniciativa y atacará esos peones «aislados», obligando al negro a emplear sus fuerzas en defenderlos.

- | | |
|--------|-----|
| 1. A2C | A2A |
| 2. A3A | ... |

Se ha creado una situación curiosa: el alfil blanco amenaza dos peones, y el negro los defiende. Mueven las negras y se ven forzadas a dejar que el rey

contrario penetre en su posición.

- | | |
|---------|-----|
| 2. ... | R3A |
| 3. R5R | A3C |
| 4. A×P+ | R2A |
| 5. A6R. | |

El debilitado peón 4D ha caído; ahora, caerá el de 4A.

Se podría mostrar el desarrollo completo de los acontecimientos; pero no lo creemos necesario. El avance del peón de R y del de AR blancos hacia la octava horizontal aseguran la victoria. El lector puede encontrar el procedimiento correcto para ganar, sin nuestra ayuda; si avanza con acierto ambos peones, con uno ganará el alfil negro y convertirá el otro en dama. Por lo demás, ya conoce el procedimiento de dar mate con la dama.

LOS FUERTES HUYEN ANTE LOS DÉBILES

Una de las funciones más importantes que cumplen los peones es rechazar el avance de las piezas enemigas; restringir sus maniobras e, incluso, anularlas.

El siguiente ejemplo nos lo mostrará.

Diagrama 214

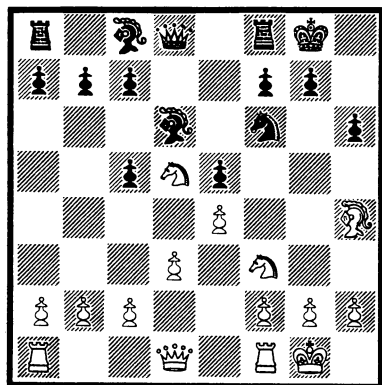
Esta posición se debe a la partida Winter - Capablanca.

Capablanca anula al alfil blanco:

- | | |
|---------|------|
| 1. ... | P4CR |
| 2. C×C+ | D×C |
| 3. A3C | A5C! |

Winter se disponía a dar salida a su alfil; para este fin tenía que retirar el caballo de la casilla 3AR y adelantar el peón situado en la casilla AR, tras lo cual el alfil hubiese entrado de nuevo en juego desde 2AR ó 1R. El movimiento 3. ..., A5C! lleva el signo de admiración,

Diagrama núm. 214



porque reprime el intento de las blancas.

- | | | |
|----|------|------|
| 4. | P3TR | A×C |
| 5. | D×A | D×D |
| 6. | P×D | P3AR |

Puede decirse que las blancas tienen un alfil de menos ya que éste está encerrado por los peones, y su liberación entraña pérdidas materiales. Las negras van a desarrollar el juego en el flanco de dama, donde tienen una pieza de más. ¡Préstese atención a la facilidad con que realizaron la maniobra, a pesar de que las fuerzas estaban equilibradas materialmente!

- | | | |
|-----|------|------|
| 7. | R2C | P4TD |
| 8. | P4TD | R2A |
| 9. | T1T | R3R |
| 10. | P4T | ... |

Las blancas intentan obtener contrajuego en el flanco de rey.

- | | | |
|-----|-------|----------|
| 10. | ... | T(1A)ICD |
| 11. | P×P | PT×P |
| 12. | P3C | P3A |
| 13. | T2TD | P4C |
| 14. | T1-IT | P5AD! |

Con este movimiento, las negras quieren abrir columnas. A 15. PC×P, PC×P; 16. P×P sigue 16. ..., T5C.

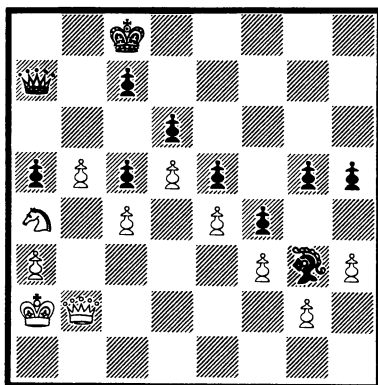
- | | | |
|-----|------|---------|
| 15. | PT×P | P5A×PC! |
| 16. | PA×P | T×P |
| 17. | T4T | T×P |
| 18. | P4D | T4C |
| 19. | T4A | T5C |
| 20. | T×PA | T×P. |

Y las blancas se rindieron.

Los peones pueden también ser unos audaces defensores. Formados en cadena, levantan «barricadas» que impiden la irrupción de las piezas contrarias en la retaguardia.

Veamos la siguiente posición que se dio también en una partida.

Diagrama núm. 215



Juegan las negras; inesperadamente situaron la dama en una casilla dominada por el contrario.

1. ... D3C

Y las blancas la tomaron sin prever las consecuencias.

2. C×D+ P×C

Después de esto, la cadena de peones cerró todos los accesos a la retaguardia. Para ganar, la dama tiene que penetrar en dicha retaguardia.

3. P4TR ...

Con la intención de abrirse paso por la casilla 3TR.

3. ... P×P
4. D2D P6T!

De ese modo, se corta el paso; esto las blancas no lo previeron. A 5. D1D sigue 5. ..., P7T.

5. P×P P5TR.

El inquebrantable muro de peones obliga a las blancas a conformarse con las tablas.

LOS CAMINOS QUE LLEVAN A LA VICTORIA

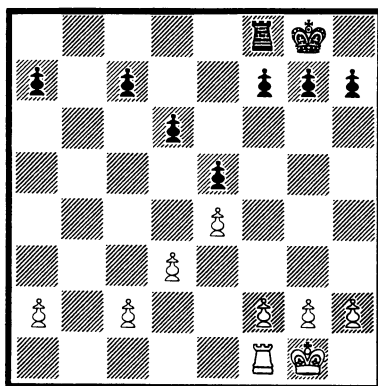
Llábase columna abierta la que no tiene ningún peón. Y si tiene uno, entonces se llama semiabierta.

Las verticales abiertas y las semiabiertas son los principales caminos de que las piezas se valen para penetrar en la retaguardia adversaria. Aquel que domina una logra ya cierta ventaja.

Diagrama 216

Con 1. T1CD, las blancas ocupan la columna abierta e irrumpen en la casilla 7CD en el siguiente movimiento. La irrupción en la séptima horizontal y el ataque a los peones que la ocupan es un logro estimable.

Diagrama núm. 216



Las negras pierden aquí, por lo menos, un peón.

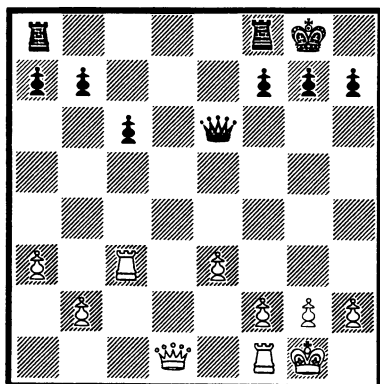
El lector debe comprobarlo por su propia cuenta.

El dominio sobre las colum-

nas abiertas no debe cederse voluntariamente, ya que la lucha suele desarrollarse por la posesión de dichas columnas.

Veamos un ejemplo de lo dicho.

Diagrama núm. 217



Esta posición pertenece a una partida entre dos campeones: Capablanca y Alekhine.

El primero se adueña de una columna abierta.

1. T3D D3A!

Y el segundo al atacar el peón 2CD blanco gana un tiempo para situar una torre en 1D.

2. D3C ...

Las blancas atacan y se defienden, preparándose a doblar torres.

2. ... D2R
3. T1-1D T(1T)1D!

La movida de esta torre era ineludible, pues si: 3. ..., T(1A)1D? perdía debido a 4. D×PC!. El lector debe analizar esta continuación.

4. P3T! ...

Ahora, las blancas amenazan cambiar torres y tomar con la dama el peón de 2C negro, por cuanto ya no corren peligro de mate.

4. ... T×T
5. T×T P3CR
6. D1D! ...

A pesar de la ingeniosa defensa de las negras, la columna abierta se halla en poder de su adversario.

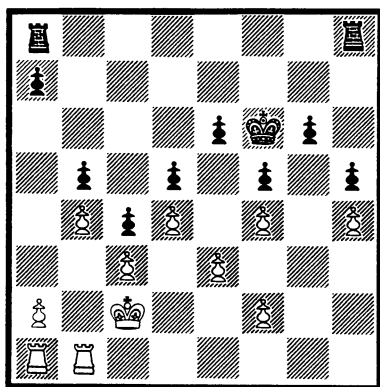
6. ... D4R
7. D2D P4TD
8. T7D!

La torre blanca ha invadido, a través de la columna abierta, el campo enemigo, y su bando tiene ventaja posicional.

He aquí otro caso de lucha por la posesión de una columna abierta.

Diagrama 218

Cada contendiente dispone de ocho peones y dos torres. No hay ninguna columna abierta. Al parecer, la situación está equilibrada. Esto sería cierto si las blancas se quedaran pasi-



vas; pero como les toca mover, llevan a efecto un plan preciso: con P4T preparan la apertura de la columna TD; luego, doblarán las torres y se apoderarán de la misma.

- | | |
|--------|-----|
| 1. P4T | P3T |
| 2. T3T | ... |

Atiéndase a este procedimiento: primero se doblan las torres y, después, se abre la columna. De otro modo, es más difícil apoderarse de ella.

- | | |
|-------------|---------|
| 2. ... | TR1R |
| 3. T(1C)1TD | T(1T)1C |
| 4. P×P | P×P |
| 5. T6T | ... |

Tras haber ocupado la columna abierta, las blancas la usan como vía de penetración en el campo contrario.

- | | |
|----------|-------|
| 5. ... | T2R |
| 6. T6A | R2A |
| 7. T1-6T | T1-2C |
| 8. R2C! | ... |

Antes de que las torres abandonen la vía de penetración, es conveniente debilitarla, para que las negras no puedan servirse de ella.

- | | |
|---------|-----|
| 8. ... | T1C |
| 9. T6D! | ... |

Las blancas no tienen prisa y, por otra parte, obran con mucha cautela: Si hubiesen jugado 9. T(6T)6C, hubiera seguido 9. ..., T1TD!; 10. T×PC, T2-2T, y las torres negras se habrían servido de la columna en cuestión para penetrar en la retaguardia de aquéllas y amenazar de muerte a su rey.

- | | |
|--------------|--------|
| 9. ... | T1-2C! |
| 10. T(6T)6C! | R3A |
| 11. T×P+ | ... |

Parecía que las negras habían conseguido formar una nueva línea defensiva; pero un golpe demoledor de las blancas echa por tierra sus esperanzas.

- | | |
|------------|-------|
| 11. ... | T2R×T |
| 12. T×T2C. | |

Con ventaja de material decisiva.

CÓMO VALORAR LA POSICIÓN

Al ajedrecista se le oye a menudo decir: «Tuve una buena posición» o «Tuve una mala posición».

¿En qué se apoyan tales afirmaciones? ¿Cómo calificar una situación si no se ve peligro inmediato?

Las particularidades de la estructura de peones, los puntos fuertes y los débiles, la posición activa y pasiva de las piezas, la seguridad del rey, las columnas y diagonales abiertas y, sin duda, la superioridad de fuerzas son los atributos que determinan la calidad de una posición.

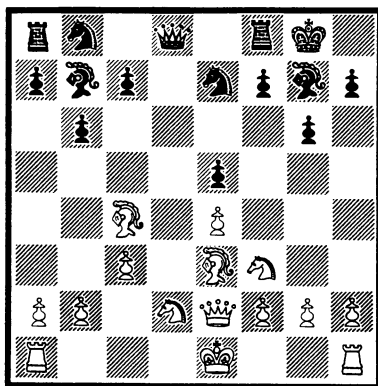
Lo importante es saber distinguir los factores principales, o decisivos, entre los muchos que constituyen una posición. Apoyándose en estas consideraciones estratégicas, el ajedrecista traza su plan de juego. Trazar un plan conveniente y valorar con exactitud y objetividad la posición exige mucha maestría.

Diagrama 219

Esta posición se produjo en la partida Steinitz-Montgredien (Londres, 1863).

Después de enrocarse las negras creyeron que las blancas harían lo mismo. Pero éstas consideraron todas las particularidades de la posición y dieron con un plan mejor. Todas

Diagrama núm. 219



las piezas blancas están desarrolladas: el alfil de casillas blancas apunta al escaque 2AR negro, el caballo 3AR puede de un salto tomar parte en el ataque contra dicha casilla, las otras piezas forman en la reserva, la torre 1TR tiene posibilidad de ataque, pues el peón 3CR negro puede contribuir a la apertura de la columna TR cuando el peón 2TR blanco haya alcanzado la casilla 5T; el rey blanco no corre peligro a pesar de su situación en el centro.

¡Las blancas pueden iniciar así una ofensiva en el flanco de rey!

1. P4TR! C2D

El movimiento 1. ..., P4TR no logra frenar la ofensiva de las blancas, porque después de

2. C5C, seguiría el movimiento de ruptura 3. P4CR.

2. P5T C3AR
3. P×P C×P

La jugada 3. ..., PT×P tampoco mejoraba la situación, por 4. C×P, C×P; 5. C×PA!, T×C; 6. A×T+, R×A; 7. D3A+ con ventaja de material.

4. 0-0-0 P4A

El bando blanco moviliza sus fuerzas para dar la batalla definitiva, mientras el negro ha hecho una jugada inútil que no ayuda en nada a su defensa. La respuesta era 4. ..., D2R.

5. C5C P3TD

Las negras también piensan atacar, aunque sea sólo para librarse de la derrota.

6. C×PT! C×C
7. T×C R×T
8. D5T+ R1C
9. T1T T1R

Las blancas eliminan a los defensores del rey negro, y sustituyen las piezas muertas en el asalto por otras de refresco.

10. D×C D3A
11. A×P+ D×A

La continuación 11. ..., R1A era relativamente mejor; pero la verdad es que, tras 12. A×T,

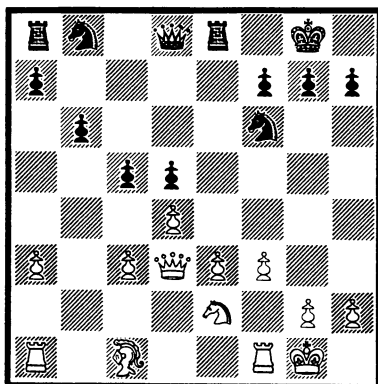
T×A; 13. T8T+, A×T; 14. A6T+, R2R; 15. A5C, las blancas ganan la dama y la partida.

12. T8T+ R×T
13. D×D

El negro se rindió.

Steinitz advirtió la debilitación del flanco del rey negro, aunque no fuese patente y manifiesta, y su impecable plan de juego le proporcionó rápidamente la victoria; en cambio su contrincante no supo distinguir lo principal de lo secundario en la posición. Soñó con atacar en vez de defenderse.

Diagrama núm. 220



A esta posición se llegó en la partida Kotov-Unziker (Salzbadén, 1952).

Mueven las blancas, y parece que no tienen posibilidad de ataque inmediato. Sin embargo, disponen de dos peones móviles,

el 3R y el 3AR, lo que induce a preparar el avance P4R.

- | | |
|---------|------|
| 1. C3C | C3A |
| 2. A2C | TIAD |
| 3. TDIR | ... |

Las blancas ya podrían adelantar el peón central; mas organizan primero la reserva en lugar de apresurarse a avanzarlo.

- | | |
|--------|------|
| 3. ... | P3TR |
|--------|------|

Puesto que no pueden impedir el avance del peón blanco, las negras optan por reforzar su sistema defensivo.

- | | |
|---------|------|
| 4. P4R | P×PD |
| 5. PA×P | P×P |
| 6. P×P | |

Hagamos un recuento de la operación de las blancas: han abierto una columna en el flanco de rey y sus peones centrales amenazan con proseguir el avance reduciendo la acción de las piezas contrarias.

- | | |
|--------|-----|
| 6. ... | C4R |
|--------|-----|

El negro pretende entablar la lucha en el centro.

- | | |
|--------|-----|
| 7. DID | C5A |
| 8. A1A | ... |

Después de dos movimientos activos, el negro ve desvanecerse su iniciativa.

- | | |
|--------|-----|
| 8. ... | C2T |
| 9. P5R | ... |

La situación ya es propicia para empezar el ataque. Kotov define así su plan de juego: «El juego de las blancas es bien simple; consiste en concentrar el mayor número de piezas en el flanco de rey, sin que las negras puedan impedirlo».

- | | |
|--------|-----|
| 9. ... | T3R |
|--------|-----|

Para reforzar la defensa del rey.

- | | |
|---------|-----|
| 10. T4R | C1A |
| 11. C5A | R1T |
| 12. D5T | ... |

Los acontecimientos se desarrollan con una rapidez extraordinaria; en los últimos movimientos, las blancas parecen haber efectuado un desembarco de fuerzas ante la fortaleza del adversario.

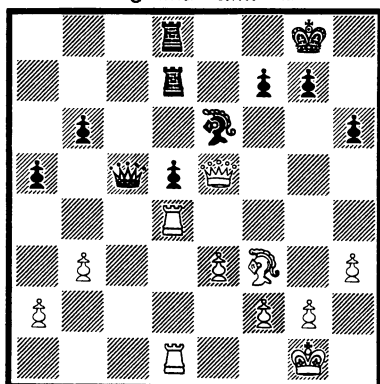
- | | |
|---------|-----|
| 12. ... | T2A |
| 13. T4T | ... |

La superioridad de fuerzas blancas en el flanco de rey es insuperable; ya no hay defensa posible. Puede pensarse en el sacrificio de una pieza en la casilla negra 2CR ó 3TR.

- | | |
|-----------|-----|
| 13. ... | C2T |
| 14. C×PC! | R×C |
| 15. A×P+ | R1C |
| 16. T4C+ | T3C |
| 17. P6R! | |

Y el negro abandonó, pues a 17. ..., T×T seguiría 18. D×T+ con la amenaza 19. P×P+.

Diagrama núm. 221



Esta posición se debe a la partida Botvinnik - Zagorianski (Sverdlovsk, 1943).

Las fuerzas de las blancas se han agrupado en el ataque al peón aislado negro; las negras se ven obligadas a defenderlo.

Aprovechando esta circunstancia, el blanco cambia rápidamente la dirección del ataque principal.

1. P4CR! ...

Su plan es bien claro: desbaratar la cobertura del rey contrario.

1. ... D3A
2. P5C P×P
3. D×PC P3A

No se puede permitir que las

blancas doblen sus piezas mayores en la columna TR.

4. D6C A2A

La continuación 4. ..., A×P era muy arriesgada, pues facilitaba a las blancas el rápido traslado de sus torres a la columna TR.

5. D3C P4A

6. D5C D3R

A costa de crear nuevos puntos débiles, las negras incluyeron la dama en la defensa y evitaron que las blancas se doblasen en la columna TR; pero éstas lo harán en la CR.

7. R1T D4R

8. T1CR T1AR

9. D6T T1CD

10. T4TR ...

A pesar de todo, las blancas consiguieron realizar su propósito.

10. ... R1A

11. D8T+ A1C

El blanco penetra paso a paso en la retaguardia del negro y limita cada vez más la acción de sus piezas.

12. T4AR! ...

Esta torre ha ayudado a su dama a penetrar en el campo

enemigo y, ahora, ataca al peón 4A negro.

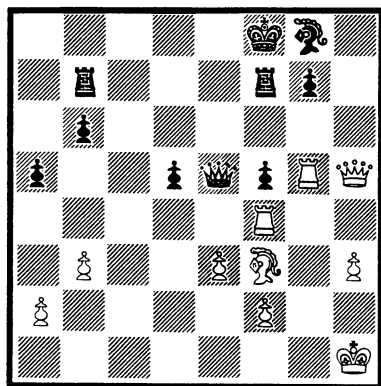
12. ... T1-2C

El negro emplea todas sus fuerzas en la defensa del punto débil 2CR.

13. T5C T2AR

14. D5T ...

Diagrama núm. 222



Las blancas han realizado su plan de desbaratar la defensa del flanco de rey de las negras, penetrar en su retaguardia, obligar a que sus piezas ocupen posiciones desventajosas y, por último, lanzar sus fuerzas sobre el punto más débil, el peón 4AR, que no es defendible y que causará la capitulación.

14. ... D8T+

15. R2C P3C

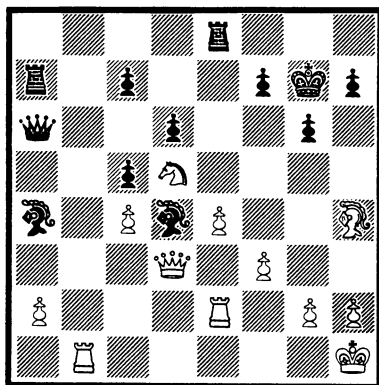
16. D×P A2T

17. D6D+ T(2C)2R

18. D8D+.

Y las negras se rindieron.

Diagrama núm. 223



Esta posición pertenece al encuentro Teichmann - Bernstein (San Petersburgo, 1909).

Las principales fuerzas de las negras están concentradas en el flanco de dama, mientras que la endeble cobertura de peones del rey puede ser el objeto de ataque de las piezas blancas. La única pieza que lo impide es el alfil de casillas negras.

Por tanto, el objetivo inmediato de las blancas consiste en eliminarlo.

1. A2A! A×A

Las negras no pueden evitar el cambio, pues a 1. ..., A4R seguiría 2. P4A.

2. T×A D4T

El negro trata de impedir que

la dama enemiga se sitúa en la diagonal 1TD-8TR de su campo.

3. D2R! ...

De esta manera, las blancas podrán situar la dama en la gran diagonal.

3. ... P3AR

4. D2C T3R

5. P4C ...

Con la amenaza de 6. C×P3A, T×C; 7. P5C.

5. ... P3T

En caso de 5. ..., R2A, seguiría 6. P5C, P×P; 7. D8T.

6. P4T P4C

7. P4A! P×PT

El peón negro de 4C ha tenido que abandonar su posición, con lo que la defensa de las negras se vendrá abajo.

8. C×P3A!

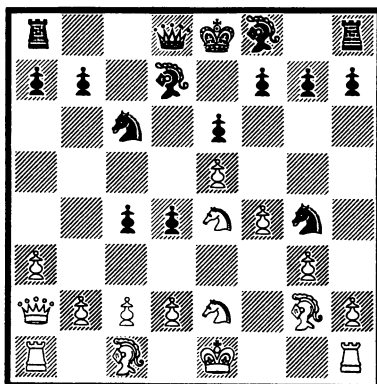
Y las blancas ganaron.

Al planear sus acciones, consideraron acertadamente que el A5D negro era la principal pieza defensiva. Fue un plan acertado que condujo pronto a la victoria.

Diagrama 224

Esta posición se debe a la partida Kopaiev-Averbach (Leningrado, 1946).

Diagrama núm. 224



La dama blanca ocupa una posición desafortunada. Las negras deben aprovechar en seguida esta circunstancia; en caso contrario, el ataque se volverá contra sus dos peones adelantados.

1. ... P6D!

2. P×P P×P

3. C(2R)3A C5D

Las negras han llevado a cabo la primera parte de su plan: han bloqueado la salida del alfil de casillas negras y debilitado los cuadros 2AD y 3CD del contrario.

4. 0-0 D3C

5. R1T ...

Existía la amenaza de jaque a la descubierta.

5. ... C6C

6. T1CD A3A

El peón y el caballo de las negras han paralizado totalmente el flanco de la dama contraria. Gracias a eso, pueden operar con ventaja en el otro flanco; pero deben actuar con energía.

7. A3A P4TR
8. R2C ...

El intento de obligar al caballo negro a abandonar la casilla 6C, mediante 8. A1D, se contrarrestaba con 8. ..., C7A+. Sin embargo, esta amenaza persiste.

8. ... P4A
9. P×P a. p. ...

¿Recuerda el lector cuándo se puede tomar un peón al paso?

9. ... C×P6A
10. T1R C×C
11. A×C ...

Las blancas ven desvanecerse la esperanza de situar este alfil en la casilla 1D, pues a 11. C×C, 0-0-0; 12. A1D habría seguido 12. ..., A4D.

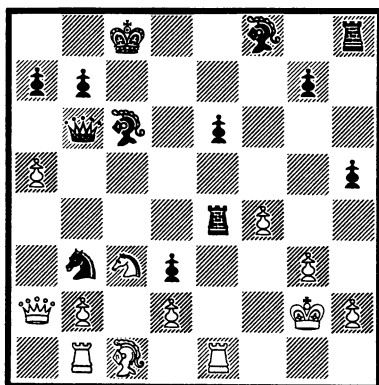
11. ... 0-0-0
12. P4TD T5D

A las negras les conviene cambiar aquellas piezas que defienden al rey blanco. Después de los cambios, pueden concentrar otras fuerzas en el ataque, mientras el grueso de las fuer-

zas blancas está acorralado en el flanco de la dama y sin posibilidades de acudir en ayuda de su rey.

13. P5T T×A!

Diagrama núm. 225



Las negras entregan la dama, pues disponen de la terrible amenaza del jaque doble. Aconsejamos al lector que analice todas las variantes posibles.

14. T×T D5C
15. R3T ...

No hay otra jugada mejor, porque a 15. R3A seguiría 15. ..., P4CR; 16. P×P, A4A, y el rey blanco estaría desamparado.

15. ... A×T
16. C×A D×C

Con este movimiento culmina el plan de las negras: conseguir que los defensores del rey

blanco cayesen en el campo de batalla y, para acabar con todos ellos, dejan que la dama contraria se libre de su aprisionamiento. Pero ésta entra en juego demasiado tarde.

17. D×C P5T!

Esta jugada activa la acción de la torre negra.

18. D3A+ R2D

19. D5R ...

La dama acude rápidamente en ayuda del rey; pero...

19. ... P×P+

20. R×P T6T+!!

21. R×T D6A+

22. R4T A2R+

23. D5C D×P+.

Las blancas abandonaron.

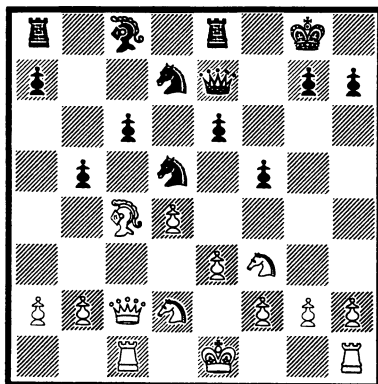
En los casos en que los reyes están defendidos y el ataque no promete nada positivo, las operaciones ofensivas se reducen a simples maniobras. Entonces, las particularidades de la configuración de peones, las columnas abiertas y las casillas débiles tienen mucha importancia.

Diagrama 226

Esta posición se debe a la partida Alekhine - Ates (Londres, 1922).

Las negras acaban de jugar P4CD. ¿Con qué fin? Posible-

Diagrama núm. 226



mente con la esperanza de activar sus piezas después de 1. A3C, A2C y, luego, T1AD. Pero eso no hizo más que debilitar la casilla 4AD, lo que constituye un error posicional.

¿De qué manera castigar al contrincante por semejante error? Las piezas blancas están dispuestas a apoderarse de la columna AD, y el punto 4AD negro promete ser una sólida base.

Se hace imprescindible abrir esta columna.

1. A×C! PA×A

2. 0-0 ...

El rey se aleja del centro antes de que empiecen las operaciones.

2. ... P4TD

Las negras tienen intención de seguir 3. ..., P5T, para difi-

cultar el salto del caballo blanco a la casilla 5AD blanca a través de 3CD.

- | | |
|---------|-----|
| 3. C3C! | P5T |
| 4. C5A | C×C |

Las negras han cambiado el caballo; única pieza que podía defender sus debilitados escaques negros. Mejor hubiera sido conservarlo, aunque en nada hubiese mejorado la situación; de todos modos, este cambio facilita el juego de las blancas. Después de los cambios su superioridad será aplastante.

- | | |
|----------|---------|
| 5. D×C! | D×D |
| 6. T×D | P5C |
| 7. T1-1A | A3T |
| 8. C5R | T(1R)1C |

Con el cambio de torres, hubieran perdido inmediatamente. Véase: 8. ..., T(1R)1AD; 9. T×T+, T×T; 10. T×T+, A×T; 11. C6A y C7R+ o C×P.

- | | |
|---------|-----|
| 9. P3A! | ... |
|---------|-----|

Con el fin de que el rey intervenga en el juego.

- | | |
|----------|-----|
| 9. ... | P6C |
| 10. P3TD | ... |

Abrir la columna a las negras hubiese sido absurdo.

- | | |
|---------|-----|
| 10. ... | P3T |
| 11. R2A | R2T |

- | | |
|----------|----------|
| 12. P4TR | T1AR |
| 13. R3C | T(1A)1CD |

Las negras no pueden hacer otra cosa que perder el tiempo en idas y venidas.

- | | |
|---------|-----|
| 14. T7A | ... |
|---------|-----|

Las blancas entran en séptima.

- | | |
|-----------|-----|
| 14. ... | A4C |
| 15. T1-5A | A3T |
| 16. T5-6A | T1R |
| 17. R4A | ... |

Obsérvese cómo las piezas blancas se apoderan metódicamente de las casillas negras del contrincante, que no puede hacer nada para impedirlo; sólo podría exclamar: «¡Cómo cambiaría la situación si el alfil de casillas blancas se convirtiese de pronto en alfil de escaques negros!»

- | | |
|-----------|-----|
| 17. ... | R1C |
| 18. P5T | A1A |
| 19. P3C | A3T |
| 20. T7AR! | ... |

¡Las blancas van a doblar sus torres en séptima!

- | | |
|-----------|------|
| 20. ... | R2T |
| 21. T6-7A | T1CR |
| 22. C7D! | ... |

Con la amenaza 23. C6A+.

- | | |
|----------|----------|
| 22. ... | R1T |
| 23. C6A! | T(1C)1AR |

No hay otra alternativa. El juego finaliza con una bella combinación.

24. T×P! T×C

25. R5R!

Y las negras abandonaron porque, después de 25. ..., **TIAR**, mate en dos jugadas.

Con una claridad cristalina y un método preciso aprovecharon las blancas el erróneo movimiento P4CD. El plan acertado fue causa de la victoria. Primero, en el punto 4AD negro cambiaron la única pieza negra que podía defender las casillas débiles; después, las torres, el caballo y el rey fueron ocupando esas casillas y, por último, lograron llevar a término un ataque mortal por el flanco.

Valorar debidamente la situación y trazar un plan ajustado a las circunstancias exige arte y destreza, lo que no es posible adquirir de una vez. Para ello se necesita mucha experiencia. El lector no debe desanimarse si traza planes desacertados al comienzo de su actuación ajedrecista, pues la experiencia le irá enseñando.

La historia del ajedrez ofrece muchos casos de ajedrecistas que se encontraron con bastantes dificultades al comienzo de su ejercicio deportivo y, sin embargo, llegaron a grandes maestros.

El futuro maestro va acumulando experiencia en el trans-

curso del tiempo; al cabo de muchos años de trabajo se encuentra con que su capacidad ha crecido bruscamente, como si hubiese dado un gran salto adelante; también hay casos en los que sale pronto a la arena deportiva. En el ajedrez, como en la vida, cada uno es ejemplo de sí mismo.

La biografía ajedrecista del destacado gran maestro soviético Alejandro Kotov es un caso digno de señalar. Contaba quince años cuando participó por primera vez en un torneo y mostró mucha capacidad para el juego; sin embargo, sólo llegó a maestro al cabo de diez años. Un año después obtuvo unos resultados sorprendentes: ocupó el segundo puesto en el campeonato de la Unión Soviética (el primero lo conquistó Miguel Botvinnik). Esto le valió el título de gran maestro. El propio Kotov dice que trabajó y estudió infatigablemente; el trabajo intenso contribuyó a descubrir su talento y a desarrollarlo.

El fallecido gran maestro Alejandro Tolusch llegó a maestro a la edad de veintiocho años. Sin embargo, su brillante estilo ofensivo y combinatorio ya era conocido entre sus adversarios y periodistas de la prensa ajedrecista mucho antes de alcanzar dicho título. Su fuerza de voluntad y su orientación hacia un fin determinado fueron inquebrantables; no le desanimaban los fracasos en los torneos.

Llegó a gran maestro a los cuarenta y tres años de edad.

Igualmente ofrece interés la biografía del gran maestro argentino Miguel Najdorf; obtuvo el nombramiento de maestro nacional a los veinte años de edad; al cabo de otros diez llegó a gran maestro, y se le contó posteriormente entre los mejores grandes maestros del mundo. Aunque cuenta más de sesenta años, tiene aún mucha capacidad para el juego.

En este lugar no mencionamos a los campeones del mundo; lo haremos en el momento oportuno.

La manifestación precoz de talento artístico es la variante común a los ajedrecistas ilustres. El ajedrez tiene sus «niños prodigio»; sin embargo, no se ha sacado verdadero provecho de muchos de ellos, porque la fama se alcanza antes con la aspiración tenaz a desarrollar la propia capacidad que con los éxitos precoces.

El campo de batalla ajedre-

cista ofrece suficiente espacio, tanto a la persona capaz de calcular con rapidez y precisión como a la inclinada a sopesar atentamente toda posibilidad estratégica.

Después de haber jugado una partida, conviene investigar con sentido crítico el desarrollo de la misma, independientemente del resultado.

El examen autocrítico de las partidas que uno ha jugado es el mejor método de perfeccionamiento.

Ante todo, hay que ser un deportista auténtico; quiere esto decir que el desarrollo final de la partida no ha de ser motivo para alegrarse ni para desanimarse. Téngase en cuenta que las cosas pueden cambiar por entero en la siguiente partida que se juegue.

Procúrese respetar al contrario, seguir atentamente el proceso de su juego y adivinar lo que piensa en cada momento de la partida.

5

Reflexiones sobre el inicio de la lucha

"Gobierno el mundo desde el Indo, en Levante, hasta Andalucía, en Poniente, y me sorprende no poder gobernar treinta y dos piezas de ajedrez en un tablero de dos codos de lado."

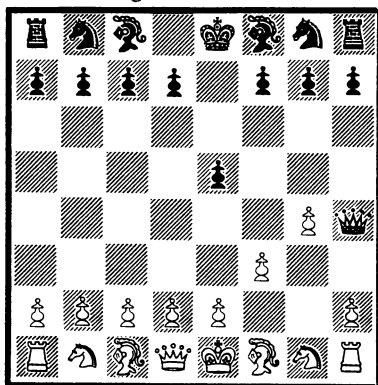
ABUL ABAS AFDALLAH AL MAMÚN ¹

En la posición inicial, los dos ejércitos ajedrecísticos se enfrentan entre sí listos para la lucha. El blanco es siempre el primero en romper las hostilidades.

¿Vale la pena devanarse los sesos en cómo empezar el juego cuando el enemigo aún no se ha movido, ni se ha sostenido ninguna escaramuza ni los reyes corren peligro alguno? Siendo esto así, ¿puede uno jugar como le parezca? ¡No! Esta impresión de tranquilidad y calma es ilusoria, pues bastan dos o tres movimientos malos para recibir mate en plena posición inicial.

Veamos un caso.

Diagrama núm. 227



1. P3AR? P4R
2. P4CR?? D5T mate.

1. Califa de Bagdad (786-834) de la dinastía abásida. Abrazó la herencia de los "motazalitas", hizo traducir al árabe las obras filosóficas y científicas del helenismo y protegió a los sabios.

Esto es sin duda el procedimiento más abreviado para dar mate, y se puede llamar mate en colaboración porque las blancas no sólo no han tratado de impedirlo, sino que han cooperado a que se produjese.

El lector preguntará:

—¿Ocurre esto en las partidas serias?

—En efecto.

He aquí una, jugada entre Mansfield y Treences (Campeonato de los EE. UU., 1959).

1. P4R P4AR
2. C3AD P4CR
3. D5T mate!

Al ver esta «joya» de arte ajedrecista, el juez árbitro de la competición exclamó:

—¡Que ocurra esto en el siglo xx!

Hemos visto que la dama puede pronto definir el resultado.

Siendo así, ¿por qué no la sacamos en seguida al ataque?

Averigüémoslo:

1. P4R P4R
2. D5T ...

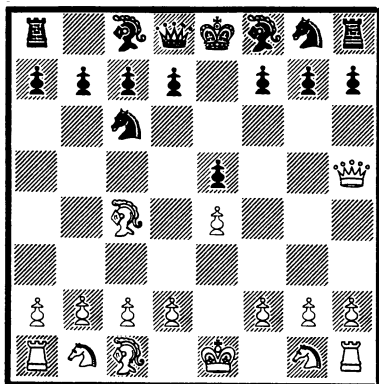
La dama ya se ha acercado al campo de las negras. ¿Y si hiciésemos que retrocediese con 2. ..., P3C?

¡No; es una mala defensa, pues las negras no sólo perderían el P4R sino también la T1R!

Lo mejor será defender el P4R.

2. ... C3AD
3. A4A ...

Diagrama núm. 228



¡Atención! Las blancas han puesto en marcha su mecanismo de ataque: la dama y el alfil apuntan a la casilla 2AR negra. Optar por el «activo» movimiento 3. ..., C3AR sería una equivocación, porque las blancas responderían 4. D×PA mate.

Con razón lo llaman «mate pastor». Desde luego, no hay que proseguir 4. ..., C3AR.

3. ... P3CR
4. D3A ...

Las blancas insisten en atacar la casilla 2AR negra.

4. ... C3AR
5. D3CD ...

Persisten en su ataque.

- | | |
|----------------|--------------|
| 5. ... | C5D! |
| 6. A×P+ | R2R |
| 7. D4A | P4CD! |

De la guerra «relámpago» no ha quedado nada; el ataque se ha detenido, y las blancas pierden una pieza.

Hagamos un balance: lo mismo que un delantero centro solitario, la dama ha intentado batir la meta del adversario; pero su fin ha sido deplorable.

Al principio de este libro hemos presentado la dama como un poderoso atacante que organiza los ataques, los inicia y los remata; sin embargo, sola no puede hacer nada o casi nada.

La dama no se debe movilizar mientras no se hayan preparado convenientemente todos los detalles del ataque.

Esto es el primer precepto de la apertura.

La dama y las torres son como las naves que necesitan un paso navegable profundo, el mar abierto; por eso, no conviene que naveguen por los arrecifes de la apertura, a fin de que no embarranquen.

Así, pues, es aconsejable de-

jar dichas piezas en sus puestos respectivos y mover los peones y las piezas menores al comienzo de la partida; pero ¿cómo situar los peones, y en qué orden deben desarrollarse las piezas?

La teoría de las aperturas nos da la respuesta. El ajedrez lleva varios siglos de vigencia; se han trazado y practicado muchos planes de desarrollo de las piezas y los peones; diversos esquemas de combinaciones han quedado reducidos a unas decenas de aperturas, convenientes y racionales, que se han ramificado en decenas de variantes, y aun en centenares. Retenerlas todas en la memoria es afortunadamente imposible. Decimos afortunadamente porque se sacaría poco provecho de ello.

Lo que importa es conocer los principios fundamentales del desarrollo de aquellas aperturas que intervienen en todos los planes de movilización. Más adelante hablaremos de ello.

Por lo pronto, veamos unas partidas breves, cuyo resultado se decidió al comienzo del juego.

LA SALIDA DESAFORTUNADA

A menudo, el ajedrecista desea ganar demasiado pronto; pero apenas ha hecho unos movimientos cuando de repente... viene el descalabro. ¡Aunque desagradable, hay que rendirse!

¡Otras veces, el jaque mate no da tiempo ni a rendirse!

Demostraremos lo dicho con unas partidas que el lector debe analizar, para evitar los descalabros.

1. P4R P4R
2. C3AR P3AR?

Este movimiento es un error porque debilita la posición del rey y le quita una buena casilla al caballo.

3. C×P! ...

La entrega de este caballo revela el error de la jugada del negro. Por otra parte, el sacrificio de dicha pieza no es el único procedimiento para refutar la jugada antedicha. También se puede jugar 3. A4A.

3. ... P×C

Esta jugada situará a las negras en un trance difícil. Era mejor 3. ..., D2R, pero, tras 4. C3AR, D×P+; 5. A2R, se comprueba que la dama ha salido prematuramente convirtiéndose en blanco del ataque adversario.

4. D5T+ R2R

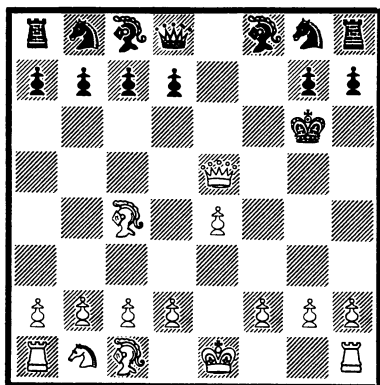
En caso de 4. ..., P3C, seguiría 5. D×PR+ y 6. D×T.

5. D×P+ R2A
6. A4A+ R3C

Diagrama 229

Este movimiento ocasiona la pérdida inmediata de la partida. La continuación 6. ..., P4D; 7. A×P+, R3C era mejor, aun-

Diagrama núm. 229



que las blancas sacarían una ventaja considerable después de 8. P4TR, P3TR; 9. A×PC!, A3D (a 9. ..., A×A sigue 10. D5A, mate); 10. D5T. Este análisis ha sido tomado de un antiguo libro, publicado en Roma en el año 1512.

7. D5A+ R3T
8. P4D+ P4CR
9. P4TR R2C
10. D7A+ R3T
11. P×P mate.

-
1. P4R P4R
 2. C3AR P3D
 3. A4A P3TR

Para impedir el salto del caballo blanco a la casilla 5C; pero esto es una pérdida de tiempo.

4. C3A A5C?

¡Este alfil es la primera pie-

za que ha irrumpido en campo contrario; esto será su ruina!

5. C×P! A×D?

Hubiese sido mejor perder un peón: 5. ..., P×C; 6. D×A.

Las negras han ganado la dama; pero...

6. A×P+ R2R

7. C5D mate.

Se ha producido el «mate Legal», nombre del ajedrecista francés que lo logró hace doscientos años.

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AR |
| 3. A4A | C×P |
| 4. C3A | C×C |
| 5. PD×C | P3D |
| 6. 0-0 | A5C? |

Las negras son muy optimistas: han ganado un peón, y se han lanzado al ataque. Sin embargo...

7. C×P! A×D

Aquí ya es más difícil aconsejar otra jugada mejor, pues 7. ..., P×C sigue 8. A×P+, R2R; 9. A5C+.

La respuesta 7. ..., A3R es más aceptable; no obstante, la situación de las negras hubiese empeorado después de 8. A×A, P×A; 9. D5T+, P3C; 10. C×P.

8. A×P+ R2R

9. A5C mate.

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. A4A | C5D |

Este movimiento debe de ser una celada; las negras han dejado indefenso el peón 4R.

4. C×P? ...

Aquí se ha cometido un error; lo correcto era 4. C3AD ó 4. C×C.

- | | |
|---------|------|
| 4. ... | D4C! |
| 5. C×PA | ... |

La continuación 5. A×P+, R2R; 6. 0-0, D×C; 7. A×C, T×A; 8. P3AD ofrecía a las blancas posibilidades de defensa, pues la entrega del alfil se compensaba con dos peones y una buena posición.

- | | |
|--------|-----------|
| 5. ... | D×PC |
| 6. T1A | D×PR+ |
| 7. A2R | C6A mate. |

En la séptima jugada se ha producido el mate «ahogado» estudiado anteriormente.

- | | |
|---------|-------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. A4A | A4A |
| 4. C3A | CR2R? |

Este movimiento es inoportuno.

5. C5CR 0-0?

La continuación 5. ..., P4D;

6. $P \times P$, C5D era lo único que ofrecía posibilidades defensivas.

- | | |
|-----------------|------|
| 6. D5T | P3TR |
| 7. $C \times P$ | D1R? |

La respuesta 7. ..., $T \times C$ hubiese prolongado la resistencia. Ahora se da mate en tres jugadas:

- | | |
|--------------------|-----|
| 8. $C \times PT +$ | R2T |
| 9. C7A + | R1C |
| 10. D8T mate. | |

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1. P4R | P3AD |
| 2. P4D | P4D |
| 3. C3AD | $P \times P$ |
| 4. $C \times P$ | A4A |
| 5. C3C | A3C |
| 6. C3A | C3A |

Lo correcto era 6. ..., C2D, para impedir el salto del caballo enemigo a la casilla 5R desde donde atacaría el punto 2AR.

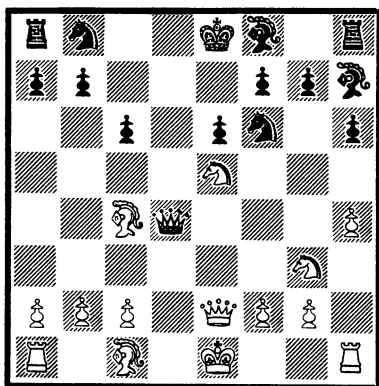
- | | |
|---------|---------------|
| 7. P4TR | P3TR |
| 8. C5R | A2T |
| 9. A4AD | P3R |
| 10. D2R | $D \times P?$ |

Diagrama 230

Esta jugada causará la pérdida de la partida. Lo mejor era 10. ..., C4D, a fin de proteger los peones 3R y 2AR del ataque del alfil blanco.

- | | |
|---------------------|--------------|
| 11. $C \times PAR!$ | $R \times C$ |
| 12. $D \times P +$ | R3C |
| 13. D7A mate. | |

Diagrama núm. 230



- | | |
|--------|-------|
| 1. P4R | P3CD |
| 2. P4D | A2C |
| 3. A3D | P4AR? |

Las negras tienden una trampa y las blancas caen voluntariamente en ella. El porqué se comprende sin ningún comentario.

- | | |
|-------------------|--------------|
| 4. $P \times P!$ | $A \times P$ |
| 5. D5T + | P3C |
| 6. $P \times P$ | C3AR |
| 7. $P \times P +$ | $C \times D$ |
| 8. A6C mate. | |

- | | |
|--------|------|
| 1. P4D | P4AR |
| 2. A5C | ... |

Las blancas tienden una celada; consiste en que el negro persiga al alfil.

- | | |
|--------|------|
| 2. ... | P3TR |
| 3. A4T | P4CR |
| 4. A3C | P5A? |

El alfil está encerrado pero las negras han debilitado la defensa.

5. P3R P4TR

Esta jugada no es la mejor; como quiera que sea, la situación de las negras es precaria.

6. A3D T3T
7. D×P+ T×D
8. A6C mate.

El análisis de los errores cometidos en estas partidas contribuirá a evitar su repetición; pero el lector no debe desanimarse si comete alguno y pierde ya al comienzo de la partida, pues eso también les ha ocurrido a los maestros.

Gibeau Lazare
Campeonato de París, 1924

1. P4D C3AR
2. C2D P4R
3. P×P C5C
4. P3TR?? C6R!

Y las blancas se rindieron, porque o pierden la dama o mate si toman el caballo.

Reti Tartakover

1. P4R P3AD

2. P4D P4D
3. C3AD P×P
4. C×P C3A
5. D3D P4R
6. P×P D4T+
7. A2D D×PR
8. 0-0-0! C×C?

El negro supuso que el blanco procuraría recuperar la pieza perdida, mediante 9. T1R.

9. D8D+!! R×D
10. A5C+ R1R
11. T8D mate.

En caso de 10. ..., R2A, hubiera seguido 11. A8D, mate.

Esta partida no pertenece a ningún torneo; se jugó como entretenimiento. ¡Vemos que en esta clase de partidas también se producen combinaciones bellas!

Los errores cometidos en las «minipartidas» se pueden dividir en dos grupos. El primero lo forman los errores concretos, o sea los descuidos. Y el segundo lo constituyen los que se cometen al quebrantar los principios de la estrategia en la apertura.

Si los primeros dependen de la fuerza y de la maestría, los segundos se deben a la insuficiencia de conocimientos y de experiencia.

LOS TRES PRINCIPIOS EN QUE SE APOYA LA APERTURA

Hay tres principios fundamentales en los que se basa la estrategia de la apertura:

Primer principio: movilización rápida y orientada hacia un fin determinado.

¿Se acuerda el lector de cómo corría la dama, buscando la forma de dar el «mate pastor». El error de las blancas no consistía sólo en el prematuro desarrollo de dicha pieza, sino también en el olvido de las demás. En la apertura conviene movilizar una pieza distinta en cada movimiento. Esto es importante; sobre todo en las jugadas iniciales.

Por supuesto, las piezas no se deben desarrollar sin orden ni concierto. Entonces, ¿cómo se debe hacer? Hay que hacerlo de modo que actúen conjuntamente; que unas no estorben la acción de las otras.

1. P4R P4R
2. C3AR ...

Las blancas movilizan el caballo y a la vez atacan el peón. ¿Cómo defenderlo? ¿Quizá con 2. ..., A3D? Las negras también han desarrollado una pieza que, además, defiende el peón. Todo parece normal; pero no es así: el alfil está delante del peón 2D e impide la salida del otro alfil; además, en seguida nos daremos cuenta de la importante

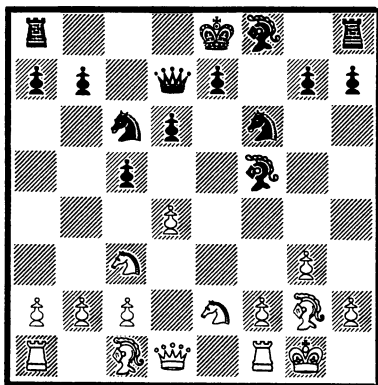
función que desempeñan los peones en la apertura; por eso, no se les debe cerrar innecesariamente el paso.

Normalmente, el P4R se defiende con 2. ..., C3AD y se pasa al contraataque inmediatamente.

Si el ajedrecista desestima los principios del desarrollo rápido y planificado, ¿qué ocurre?

Veámoslo.

Diagrama núm. 231



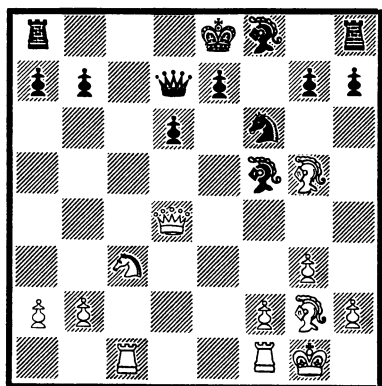
Esta posición es de la partida Averbach - Gagarin (Kaluga, 1938).

Las negras decidieron comerse un peón, infringiendo así los principios de desarrollarse cuanto antes.

1. ... C5CD
2. A5C C×PA
3. T1A C×P

4. C×C P×C
5. D×P ...

Diagrama núm. 232



Resumamos las operaciones realizadas por el negro: lleva ventaja de un peón, lo cual queda compensado por el desarrollo completo de las piezas del blanco. El primero creyó poder reparar su atraso y mantener a la vez la ventaja material.

Pero ¿es eso factible?

El blanco está preparado para la batalla; le basta situar la torre en el escaque 1R, amenazando A×C. Por esto, el negro intenta rechazar las piezas blancas.

5. ... P4R
6. D4CD P4D
7. D3C A6D

Podría parecer que las negras han logrado su objetivo: dominar con sus peones el centro y

amenazar con el alfil la torre blanca. Pero...

8. C×P! ...

Este ataque combinatorio hace que todo vuelva a su cauce normal. Al operar «activamente» con los peones, las negras han abierto la posición de su rey, lo que junto con el atraso en el desarrollo suele traer muy malas consecuencias.

8. ... A×T
9. A×A ...

Amenazando 10. A5C; por ello, la respuesta de las negras ha de ser forzada.

9. ... D×C
10. A5C+ R2A

No es bueno 10. ..., R2R, pues el caballo quedaría clavado.

11. A4A D×A
12. D×D+ R3C

Las negras han sufrido pérdidas materiales, mientras que sus piezas continúan sin desarrollar. Las blancas emprenden un ataque decisivo:

13. A×C P×A

A 13. ..., R×A sigue 14. T3A y, después, 15. T3AR+.

14. D4C+ R2A
15. T7A+ A2R

16. D4A+ R1A
17. D6R T1R
18. T×A T×T
19. D×P+.

Las negras abandonaron.

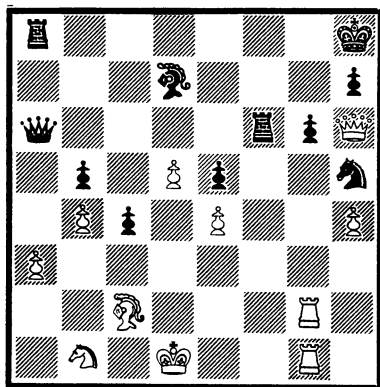
Segundo principio: correcta posición de los peones.

Son muy importantes en el ataque y en la defensa; a diferencia de las piezas, no pueden retroceder. Esta característica debe tenerse en cuenta.

Con su avance abrimos caminos a las piezas y ganamos espacio. ¡No es nada fácil, aunque lo parezca, porque las piezas contrarias pueden penetrar en nuestra retaguardia por los huecos que vamos abriendo! Lo más peligroso es desguarnecer la posición del rey, con el fin de ganar espacio.

He aquí un caso de estrategia desacertada.

Diagrama núm. 233



Esta posición se debe a la partida Tolusch-Alatortsev (Riga, 1954).

Al comienzo de la partida las blancas adelantaron sus peones ganando con ello mucho espacio; pero debilitaron su posición. En la posición del diagrama debían retirarse y pasar a la defensiva. Sin embargo, prosiguieron el ataque.

1. T5C ...

Para luego continuar 2. T×C.

1. ... D3C!

De esta manera, las negras conjuran el peligro, amenazan la torre contraria, y pasan al contraataque.

2. T1R T7A!

3. R1A ...

En caso de 3. T×C, las negras hubieran seguido 3. ..., D5D+ y 4. ..., P×T.

3. ... C5A

El escenario ha cambiado totalmente; las piezas negras han irrumpido en el dispositivo del bando blanco.

4. T3C ...

Esto ocasiona la pérdida de una pieza pero las blancas ya no tenían posibilidades: 4.

$T \times PR$, $C6D+$; 5. $A \times C$, $P \times A$, y las blancas no podrían defenderse.

- | | |
|-----------------|------------------|
| 4. ... | $T \times A+$ |
| 5. $R \times T$ | $D7A+$ |
| 6. $C2D$ | $D \times T3C$. |

Las negras ganaron.

Tras el avance de los peones centrales, el rey debe protegerse en uno de los flancos, por medio del enroque.

¿Cómo se deben situar los peones?

Los peones deben facilitar el desarrollo de las piezas propias y protegerlas del ataque de los peones del adversario.

Por eso, en la apertura conviene situar la cadena de peones de tal modo que proteja la posición de las piezas menores.

A cada plan de desarrollo de piezas corresponde una estructura de peones determinada. En la apertura se adelantan generalmente los peones centrales y no los de los flancos. Seguidamente veremos por qué se hace así.

Tercer principio: lucha por el centro.

El centro está formado por los cuadros $4R$ y $4D$ de las blancas y $4R$ y $4D$ de las negras. En un sentido más amplio está formado por todas las casillas contiguas al cuadrado que forman los cuatro escaques antedichos.

Las piezas situadas en estas

casillas pueden trasladarse rápidamente a cualquiera de los dos flancos y operar en ellos; al estudiar sus propiedades, el lector habrá observado que todas ellas, excepto las torres, dominan más casillas en el centro del tablero que en el extremo de él.

El centro viene a ser la atalaya, desde la cual se registra, o domina, todo el campo de batalla.

La lucha por el centro constituye uno de los problemas fundamentales de la apertura. Poserlo vale tanto como dominar todo el tablero; para ello hay que ocuparlo con los peones y, bajo su protección, situar activamente las piezas.

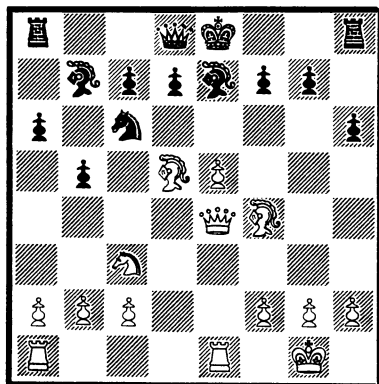
Con el paso del tiempo, el lector irá conociendo y dominando los principios del arte ajedrecista; esto le servirá para analizar las partidas de los maestros más importantes y advertir que unos prefieren los flancos como objetivo de su estrategia. Pero la experiencia ha demostrado que el juego de los que «prefieren» el centro es más seguro y prometedor.

Demostramos lo dicho con el siguiente ejemplo.

Diagrama 234

Esta posición se produjo en la partida Sokolski - Koblents (Kiev, 1944).

A primera vista parece que las negras se han desarrollado



satisfactoriamente y les falta sólo enrocar; sin embargo, el dominio de las blancas en el centro les obligará pronto a capitular.

1. D5A! ...

¿Qué pueden hacer las negras?

A 1. ..., 0-0 sigue 2. A×PT. Este alfil no se puede tomar: 2. ..., P×A; 3. A4R.

Si no se toma, se amenaza 3. D6C; a 2. ..., R1T se puede seguir 3. A×P+, R×A; 4. T4R, y la posición del rey negro se desmorona.

A 1. ..., T1AR sigue 2. D7T, P4C; 3. C4R y el ataque de las blancas sería contundente; veámoslo: 3. ..., D1A; 4. A×C, A×A; 5. C6D+!, P×C; 6. P×P, tras lo cual el rey negro no podría defenderse.

En esta precaria situación, las negras no pudieron hacer otra cosa que rendirse. ¡Esto pone de relieve la importancia del control!

6

La geografía ajedrecística

"En toda apertura y casi en toda variante se pueden eludir las continuaciones estereotipadas y puramente teóricas, lo cual no es obstáculo para conseguir unos resultados iguales o mejores que si no se eludiesen."

MIGUEL IVANOVICH CHIGORIN

Al comienzo del juego, las condiciones de los dos jugadores, el número de fuerzas, la posición y el espacio que ocupan son iguales. Verdad es que las blancas tienen la ventaja de mover primero.

¿Es apreciable esa ventaja?

La estadística señala que las blancas ganan sesenta partidas y las negras cuarenta en los encuentros realizados entre maestros y grandes maestros. Esto revela que las segundas tropiezan con más dificultades en el transcurso de la partida.

En las partidas jugadas entre principiantes, el color de uno y otro bando apenas tiene importancia; lo que importa son los conocimientos. Uno se encuentra en situaciones precarias

cuando desconoce los principios de la apertura. Por eso, es necesario estudiarlos; pero antes de proceder a su estudio quisiéramos dar unos consejos útiles.

Hay que estudiar las variantes, para poder comprender los principios en que se funda la apertura.

Esto servirá de orientación en muchas aperturas. En algunas el juego es tenso a partir de los primeros movimientos; por eso, cualquier error que se cometa tiene resultados adversos. Tales aperturas son el gambito de rey, el gambito Evans y la defensa de los dos caballos, las cuales requieren unos conocimientos imprescindibles y concretos.

Lo dicho no significa que haya que aprender de memoria las

complicadas variantes de estos sistemas de apertura. Además, no sería de ningún provecho.

Comprender la idea de tales continuaciones es mucho más importante, pues uno ya sabrá hallar por sí propio los diversos movimientos que las integran. Téngase presente que los grandes maestros no conocen todas las variantes de cada apertura y, sin embargo, se orientan perfectamente en aquellas que desconocen; por otra parte, practican sólo un número determinado de ellas. Primero, hay que conocerlas todas; luego, elegir aquellas que uno piense practicar. La elección depende del gusto, del carácter y del estilo de cada cual.

Si se prefiere atacar y no se teme el riesgo ni la entrega de material, elíjanse las continuaciones de gambito tensas; si se prefiere el juego pausado, óptese por los sistemas de apertura tranquilos, ¡relativamente!

Sin embargo uno tiene que probar sus fuerzas en todas las circunstancias, lo mismo en el ataque que en la defensa, y ver lo que da buenos resultados y lo que no los da.

El estudio de una apertura se debe hacer de la siguiente manera: primero, se estudia por encima para tener alguna noción de su desarrollo y, después, se mira una partida en la que se haya practicado dicha apertura. Para este fin, hemos elegido aquellas que reflejan con

claridad los planes de juego que caracterizan el sistema de apertura empleado en cada una de ellas.

Tras lo cual el lector debe ensayar esta apertura en la práctica; pero tiene que hacerlo consultando sin falta el libro, a fin de confrontar sus continuaciones con las teóricas.

Hay muchas más aperturas de las que se ofrecen aquí; esta limitación ha sido hecha deliberadamente. En primer lugar, han de aprenderse las abiertas, o sea, las más sencillas y claras; por eso, les prestaremos más atención. Esto será suficiente para iniciarse en el ajedrez. Si el lector quiere más adelante profundizar en los diversos sistemas de apertura, tiene a su disposición manuales apropiados para ajedrecistas de categoría superior. Por lo demás, tampoco este libro olvida las aperturas semiabiertas y las cerradas. De esto hablamos a continuación.

Las aperturas se dividen en tres grupos fundamentales: las abiertas que empiezan con los movimientos 1. P4R, P4R; las semiabiertas en que las blancas juegan 1. P4R y las negras responden con cualquier otro movimiento que no sea 1. ..., P4R, y las cerradas en que las blancas inician el juego con cualquier movimiento, a excepción de 1. P4R. Se da el nombre de «abiertas» y «cerradas» no sólo a las aperturas, sino también a ciertas posiciones. Se entiende

por «posiciones abiertas» aquellas en que hay espacio para las piezas, después de haber cambiado los peones centrales. Se dan casos en los que las posiciones «abiertas» se convierten

en aperturas «cerradas» y viceversa. Por eso, la clasificación de las aperturas es más bien convencional; es sencilla y cómoda, razón por la cual ha sido aceptada universalmente.

APERTURAS ABIERTAS

La apertura escocesa

Se dio este nombre a una partida jugada por correspondencia entre ajedrecistas de Edimburgo y de Londres en el año 1824. Ganaron los escoceses.

- | | | |
|----|------|-----|
| 1. | P4R | P4R |
| 2. | C3AR | ... |

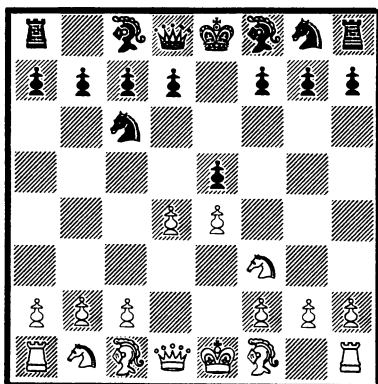
Las blancas intentan seguir con P4D; pero antes se preparan; jugarla inmediatamente no es aconsejable, pues después de 2. ..., P×P; 3. D×P, C3AD, las negras desarrollan el caballo ganando un tiempo.

- | | | |
|----|-----|------|
| 2. | ... | C3AD |
| 3. | P4D | ... |

Diagrama 235

El blanco quiere apoderarse inmediatamente de las importantes casillas centrales. Es igualmente posible el movimiento 3. P3A; en este sistema el juego es lento, y las negras pueden contestar 3. ..., P4D ó 3. ..., C3AR.

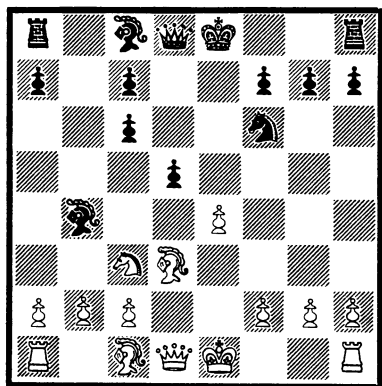
Diagrama núm. 235



- | | | |
|----|-----|-----|
| 3. | ... | P×P |
| 4. | C×P | ... |

Las blancas pueden optar por la continuación 4. A4AD, que se llama gambito escocés. El término gambito deriva de la palabra italiana gambetto y significa zancadilla. Las continuaciones se practican en todos los sistemas de apertura. Su idea consiste fundamentalmente en la entrega de material a cambio de un rápido desarrollo.

- | | | |
|----|------|------|
| 4. | ... | C3A |
| 5. | C3AD | A5C |
| 6. | C×C | PC×C |
| 7. | A3D | P4D! |



Tras este activo movimiento de las negras, las blancas ya no pueden mantener el dominio del centro.

La continuación 7. ..., P3D es menos fuerte, debido a 8. 0-0, 0-0; 9. A5CR con la amenaza 10. D3A, que refuerza la posición de las blancas.

8. P×P ...

No sirve 8. P5R, ya que sigue 8. ..., C5C; 9. 0-0, 0-0; 10. A4AR, P3A, y las blancas no pueden evitar el cambio de su peón central.

8. ... P×P
9. 0-0 0-0.

Los dos bandos tienen buenas posibilidades en esta posición abierta. Por lo general, el blanco busca atacar en el flanco de rey, y el negro pretende presio-

nar en el flanco de dama y en el centro.

Apertura escocesa

Alekhine M. Lasker
Moscú, 1914

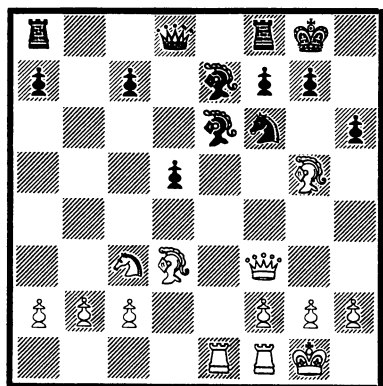
- | | |
|----------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. P4D | P×P |
| 4. C×P | C3A |
| 5. C3AD | A5C |
| 6. C×C | PC×C |
| 7. A3D | P4D |
| 8. P×P | P×P |
| 9. 0-0 | 0-0 |
| 10. A5CR | A3R |

Las negras han consolidado su posición en el centro. 10 ..., A2R hubiese sido un error, a causa de 11. A×C, A×A; 12. D5T con ventaja de las blancas. Por ejemplo: 12. ..., P3C; 13. D×PD, D×D; 14. C×D, A×P; 15. TD1C, A4R; 16. TR1R1, A3D; 17. C6A+, R2C; 18. A4R, ganando material.

11. D3A ...

La combinación 11. A×C, D×A; 12. C×P (ó 12. D5T, P3C; 13. C×P?, D1D!), y las negras ganan el caballo), A×C; 13. D5T no convenía a las blancas, pues las negras se defendían con 13. ..., TR1D y conservaban la ventaja material.

11. ... A2R
12. TD1R P3TR



Lasker ostentaba el título de campeón del mundo y Alekhine empezaba su carrera ajedrecista cuando se jugó esta partida. Cuando Lasker efectuó su último movimiento no advirtió que el joven Alekhine podía forzar tablas mediante una brillante combinación. La continuación 12. ..., T1C; 13. C1D, P4A hubiese creado un juego complicado para ambos bandos.

13. A×P! P×A

14. T×A! P×T

Las negras no pueden hacer otra cosa mejor.

Las blancas derriban con dos golpes las paredes de la fortaleza del rey contrario y despejan el camino para la dama.

15. D3C+ R1T

16. D6C.

La base de la combinación.

Las negras no pueden defender el peón 3T (a 16. ..., C1C?? sigue 17. D7T mate) y tienen que aceptar el jaque continuo. Por ejemplo: 16. ..., D1R; 17. D×P+, R1C; 18. D5C+, R1T (si 18. ..., R2A, entonces 19. D6C, mate); 19. D6T+. Tablas.

Gambito escocés

Reiner

Steinitz

Viena, 1860

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. P4D | P×P |
| 4. A4AD | ... |

Esta continuación de gambito crea un juego más contundente. Las blancas no se apresuran a recuperar el peón, sino que movilizan rápidamente sus piezas.

- | | |
|--------|-----|
| 4. ... | A4A |
|--------|-----|

Las negras ponen en movimiento sus fuerzas y, al propio tiempo, defienden el peón.

La continuación 4. ..., A5C+ hubiese arrimado el ascua a la sardina de las blancas, porque, luego de 5. P3A, P×P; 6. 0-0, P×P; 7. A×PC, hubiesen superado considerablemente a las negras en el desarrollo.

Los maestros suelen preferir la iniciativa a las pequeñas ventajas materiales. Por eso, en los gambitos se devuelve frecuentemente el material ganado tra-

tando de tomar la iniciativa. En este aspecto se ideó el movimiento 4. ..., C3A, propio de la «defensa de los dos caballos» que veremos más adelante.

5. 0-0 P3D

La lógica continuación 5. ..., CR2R ofrecía a las blancas ocasión para atacar con ímpetu: 6. C5C, C4R (es peor 6. ..., 0-0, por 7. D5T, P3TR; 8. C×P); 7. A3C, P3TR; 8. P4AR, P×C; 9. P×C, y el punto 2AR negro no se puede defender satisfactoriamente.

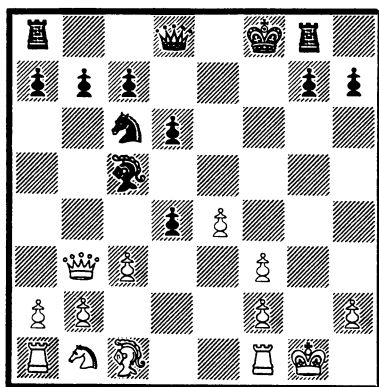
6. P3A A5CR!

Las negras contraatacan. La continuación 6. ..., P×P; 7. C×P cedía por largo tiempo la iniciativa a las blancas. El peón se puede restituir con el 6. ..., P6D, con juego holgado de las negras.

7. D3C A×C!
8. A×P+ R1A
9. A×C T×A
10. P×A ...

Diagrama 238

Diagrama núm. 238



¡Este movimiento es enérgico! Como no les inquieta el peón 2CD, las negras emprenden operaciones activas.

11. D6R ...

En caso de 11. D×P, seguiría 11. ..., C4R, y las blancas no podrían organizar su defensa.

11. ... C4R
12. D5A+ R2C!

Esta respuesta es muy ingeniosa: a 13. A×P sigue 13. ..., R1T!, y las negras ganan pieza.

13. R1T R1T
14. T1C ...

El blanco continúa pensando en la iniciativa; mas le vendrá improvisadamente el descalabro.

10. ... P4CR!

14. ... P5C!

15. P4AR ...

A 15. P×P seguía 15. ..., D5T con la amenaza 16. ..., TD1AR.

15. ... C6A
16. T×P ...

Las blancas creyeron ingenuamente haber vencido todas las dificultades.

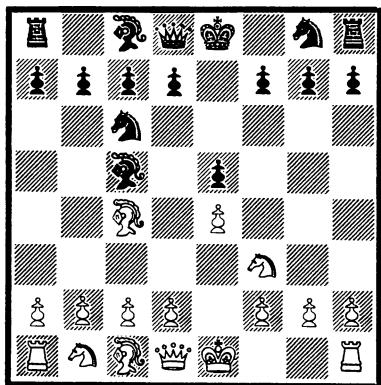
16. ... D5T!!
17. T2C D×P+!
18. T×D T8C++.

La apertura italiana

Este sistema fue investigado por los ajedrecistas italianos en el siglo XVI.

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. A4A A4A

Diagrama núm. 239



Esta es la posición típica de

la apertura italiana. A partir de aquí, el juego puede dividirse en tres ramas principales.

I

Las blancas procuran movilizar pronto sus piezas y difieren las operaciones activas en el centro para luego.

4. P3D P3D
5. C3A C3A
6. 0-0 0-0
7. A5CR.

Aunque segura, esta continuación no plantea mayores problemas a las negras.

II

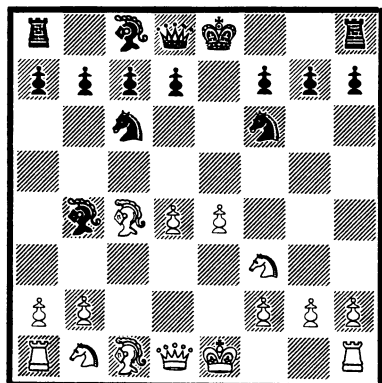
Las blancas intentan apoderarse del centro.

4. P3A C3A!

Las negras no pueden permanecer indiferentes ya que las blancas preparan un avance en el centro, mediante 5. P4D. Supongamos que hubiesen jugado 4. ..., P3D en vez de oponerse a las intenciones del adversario; entonces, éste habría tenido una superioridad evidente en el centro después de 5. P4D, P×P; 6. P×P, A3C; 7. C3A.

La movida 4. ..., C3A! amenaza al P4R blanco e inquieta al contrincante.

5. P4D P×P
6. P×P A5C+



El alfil se retira del punto atacado sin perder un tiempo. Si se hubiese retirado a la casilla 3C, los peones centrales blancos habrían reducido la movilidad de las piezas negras después de 7. P5D, C2R; 8. P5R.

7. A2D A×A+
8. CD×A P4D!

Aquí concluye el dominio del blanco sobre el centro. El ataque oportuno del negro equilibra las posibilidades.

Ahora volvamos hacia la posición creada en el sexto movimiento de las negras.

Ya en el siglo XVI, el italiano Joaquín Greco propuso la interesante jugada de gambito 7. C3A. No reparando en sacrificios materiales, las blancas procuran movilizar pronto las piezas y organizar el ataque. Las negras tienen que defenderse

con mucha precisión para equilibrar las posibilidades.

Veámoslo.

7. C3A C×PR

La mejor continuación es aquí aceptar la entrega de peón; si no, a 7. ..., P4D sigue 8. P×P, C×P; 9. 0-0!, A3R; 10. A5CR, A2R; 11. A×C, A×A; 12. C×A, D×C; 13. A×A C×A; 14. T1R, y las negras no pueden enrocar.

8. 0-0! A×C

Las negras tienen igualmente otro procedimiento para mantener el equilibrio. Véase: 8. ..., C×C; 9. P×C, P4D! (cuando se proceda al análisis de la partida Greco - Aficionado que se inserta en la página 143 veremos cómo debe jugar después de 9. ..., A×C); 10. P×A, P×A, 11. T1R+, C2R; 12. A5C, P3AR; 13. D2R, A5C (si se acepta el alfil, el ataque de las blancas es irrechazable: 13. ..., P×A; 14. D×P y 15. C×P); 14. A4A, R2A!; 15. D×P+, C4D, y la posición negra es perfectamente defendible.

9. P5D! ...

Es la única continuación válida; a 9. P×A sigue 9. ..., P4D!

9. ... A3A!
10. T1R C2R
11. T×C P3D.

La teoría ha estudiado detalladamente esta tensa variante, y se han hallado las mejores jugadas para las blancas y para las negras. Se reconoce que las primeras se hacen con la iniciativa; no obstante, una defensa precisa ofrece a las segundas buena posibilidad de tablas.

III

Gambito Evans

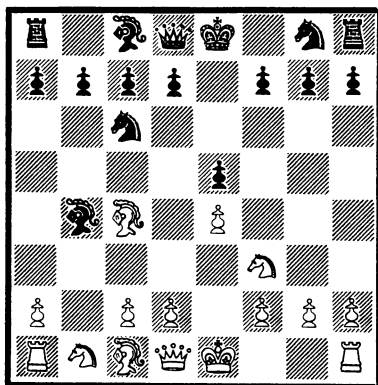
Hemos visto en la variante II que a las blancas les falta tiempo para formar un sólido centro de peones al jugar 4. **P3AD**. Por esta razón, el ajedrecista inglés Evans propuso el movimiento de gambito 4. **P4CD**, en el siglo XIX. A esta continuación se le dio el nombre de gambito Evans, y fue la apertura preferida de los ajedrecistas de aquel entonces.

- | | |
|----------------|-------------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. A4A | A4A |
| 4. P4CD | A×P |

Diagrama 241

La mejor continuación es aceptar el sacrificio. Si las negras rehusan el gambito, las blancas mantendrán la iniciativa. Por ejemplo: 4. ..., **A3C**; 5. **P4TD**, **P3TD**; 6. **C3A**, **C3A**; 7. **C5D**;, **A2T** (es peligroso 7. ..., **C×PR**, debido a 8. **0-0**, **0-0**; 9. **P3D**, y a 9. ..., **C3A** ó 9. ...,

Diagrama núm. 241



C3D sigue 10. **A5CR**, y no conviene 7. ..., **C×C**; 8. **P×C**, **P5R**; 9. **P×C**, **0-0**, pues las blancas no retiran el caballo, a causa de 10. ..., **D3A**, sino que continúan con 10. **A2CI**, **P×C**; 11. **D×P** y tienen mayores posibilidades); 8. **P3D**, **P3T**; 9. **A3R**, y las negras tienen un juego excelente.

5. **P3A**. ...

Con la entrega del peón, las blancas ganan un tiempo en la formación del centro de peones.

Las negras pueden elegir varias continuaciones.

I

- | | |
|---------------|------------|
| 5. ... | A4A |
| 6. P4D | P×P |
| 7. 0-0 | P3D |
| 8. P×P | A3C |

Esta es la «posición normal del gambito Evans»; lleva más

de un centenar de años sometida a análisis.

9. C3A ...

Este movimiento es la mejor continuación.

9. ... A5C
10. A5CD R1A
11. A3R.

Y las blancas a cambio de un peón tienen una iniciativa prolongada y gran ventaja de espacio.

II

5. ... A4T
6. P4D ...

La continuación 6. 0-0 se consideró mucho tiempo como la más fuerte; pero Lasker la rebatió al proponer la siguiente variante: 6. ..., P3D; 7. P4D, A3C! (las negras no quieren correr el riesgo de verse sometidas a un fuerte ataque, por lo cual restituyen el peón); 8. P×P, P×P; 9. D×D+, R×D; 10. C×P, A3R; en esta simplificada posición no ha quedado rastro del ataque de las blancas.

6. ... P3D
7. D3C D2D!

Es erróneo 7. ..., D2R, debido a 8. P5D y las blancas ganan pieza.

8. P×P A3C

La restitución del peón a su debido tiempo es la mejor forma de luchar contra el gambito. Si, por ejemplo, 9. P×P, el juego se equilibra con 9. ..., C4T; 10. D5C, C×A. Y si sucede 9. CD2D, se proseguirá igualmente 9. ..., C4T.

III

5. ... A2R
6. D3C ...

También se puede continuar 6. P4D, C4T!; 7. C×P, C×A; 8. C×C, P4D; 9. P×P, D×P; 10. C3R, D4TD, y el juego está equilibrado.

6. ... C3T
7. P4D C4T
8. D4T C×A
9. D×C C5C!
10. P3TR ...

A 10. P×P sigue 10. ..., P3D!

10. ... C3A
11. P×P P4D!

Y las negras tienen buen juego.

Apertura italiana

Schiffers Harmonist
Francfort del Meno, 1887

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD

- | | | |
|-----|------|---------|
| 3. | A4A | A4A |
| 4. | P3A | C3A |
| 5. | P4D | P×P |
| 6. | P×P | A5C+ |
| 7. | A2D | A×A+ |
| 8. | CD×A | P4D |
| 9. | P×P | C×P |
| 10. | D3C | C(3A)2R |

Esta continuación es la teórica y fundamental. Parece que las negras tropiezan con dificultades después de 10. ..., C4T; 11. D4T+, P3AD; 12. A×C!, D×A; 13. 0-0, 0-0; 14. TD1A, por la amenaza 15. P4CD. Pero no es necesario 11. ..., P3AD; se puede continuar 11. ..., C3AD, tras lo cual las blancas difícilmente podrán demostrar que su posición es mejor. Por ejemplo: 12. C5R, 0-0; 13. C×C, D1R+, y la iniciativa de las negras es amenazadora. Ó 12. A5C, 0-0; 13. A×C, P×A, y no se puede 14. D×PA, por 14. ..., T1R+; 15. C5R, C5C; 16. D×T, C7A+; 17. R1D, A5C+; 18. C×A, D×D; 19. R×C, D3A+!; 20. R1D, D×P.

- | | | |
|-----|------|------|
| 11. | 0-0 | 0-0 |
| 12. | TR1R | P3AD |
| 13. | P4TD | D2A |

Las negras preparan la salida del alfil y defienden el peón 2C. Mejor hubiese sido 13. ..., C3CD; 14. A3D, A3R; 15. D2A, P3TR y el problema quedaba resuelto.

14. TD1A! ...

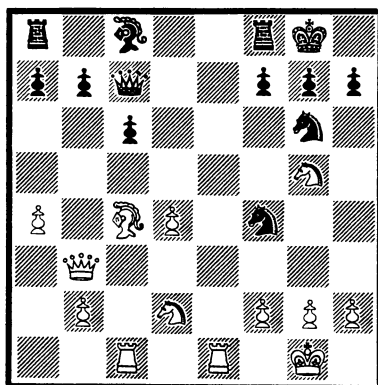
Pensando en esta jugada las blancas no movieron la dama a 2A. Se amenaza ganar pieza, mediante 15. A×C. Y a 14. ..., A3R responden las blancas con 15. C5C con ventaja.

14. ... C5A

Esta jugada es inoportuna. Lo procedente era incluir la dama en la defensa del flanco del rey, por medio de 14. ..., D5A.

15. C5C C(2R)3C

Diagrama núm. 242



16. T8R ...

Esto es el comienzo de una bella combinación. Si las negras se hubiesen percatado del peligro, hubieran jugado 16. ..., A3R y resuelto el problema con la entrega de un peón.

- | | | |
|-----|------|-----|
| 16. | ... | T×T |
| 17. | A×P+ | R1T |

A 17. ..., R1A según 18.
C×P+, R2R; 19. T1R+.

18. A×T C7R+

De ese modo, las negras creyeron poder impugnar la combinación.

19. R1T C×T
20. C7A+ ...

Aquí empieza la segunda oleada de ataques.

20. ... R1C
21. C6T+ R1A
22. D8C+ R2R
23. A×C P×A

O bien 23. ..., P×C; 24. D7A+ y mate a la siguiente:

24. D×P+ R1D
25. D8A+ R2D
26. C4R! ...

Con este último movimiento el ataque de las blancas es irresistible; había que haberlo previsto diez jugadas antes cuando las blancas entregaron la torre. Ahora se amenaza mate desde la casilla 5AD blanca. Si se defiende con un peón o con el caballo dicha casilla, la continuación 27. D7C+, R1D; 28. C7A+ decidirá el resultado.

26. ... D1D
27. D6D+ R1R
28. C6A+.

Las negras abandonaron.

Apertura italiana

Knorre Chigorin
San Petersburgo, 1874

1. P4R	P4R
2. C3AR	C3AD
3. A4A	A4A
4. 0-0	P3D
5. P3D	C3A
6. A5CR	P3TR
7. A4T?	...

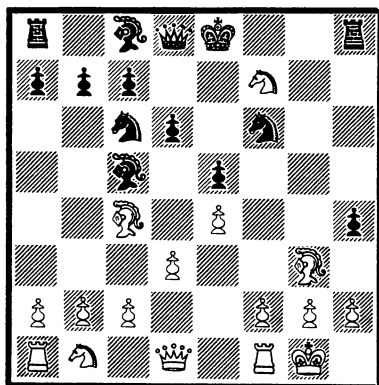
Esta variante se llama «giuoco pianissimo», o juego lentísimo, en los antiguos manuales italianos. También uno se equivoca en las posiciones más simples. Las blancas ya han definido la posición de su rey, mientras las negras aún no han decidido la del suyo. La desacertada maniobra del alfil blanco permite a las negras iniciar un ataque de peones por el flanco mientras no retiren el rey del centro.

7. ...	P4CR
8. A3C	P4TR!
9. C×PC?	...

Esta mala jugada tendrá graves consecuencias; la continuación mejor era 9. P4TR, aun cuando la iniciativa de las negras fuese amenazadora después de 9. ..., A5CR; 10. P3AD, D2D.

9. ...	P5T!
10. C×PA	...

Diagrama núm. 243



10. ... P×A!!
11. C×D ...

En el caso de 11. C×T, hubiese seguido 11. ..., D2R con fuerte ataque.

11. ... A5CR!
12. D2D C5D!

Se amenaza mate con 13. ..., C7R+ y 14. ..., T×P.

13. C3A C6A+!
14. P×C A×P3A

Y el blanco se rindió, por no poder evitar el mate.

Apertura italiana

Greco Aficionado

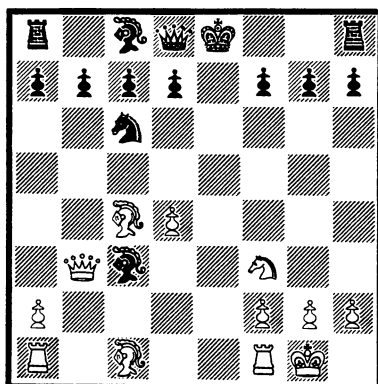
- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. A4A | A4A |
| 4. P3A | C3A |

- | | |
|--------|------|
| 5. P4D | P×P |
| 6. P×P | A5C+ |
| 7. C3A | C×PR |
| 8. 0-0 | C×C |
| 9. P×C | A×P |

La táctica que emplean las negras es por demás primitiva: van tomando peones, quedando rezagadas en su desarrollo.

10. D3C ...

Diagrama núm. 244



El blanco entrega una torre. Esta partida se jugó en el siglo XVII cuando aún no se conocía el movimiento 10. ..., P4D, que brinda a las negras la posibilidad de ejecutar una defensa efectiva. Veámoslo: 11. A×P, 0-0; 12. A×P+, R1T (a 12. ..., T×A sigue 13. C5C!); 13. D×A, T×A, y las blancas tienen ligera superioridad. Según la teoría moderna 10. A3T es más contundente que 10. D3C.

Después de haber aceptado la entrega de la torre, las negras están sometidas a un bello e irrechazable ataque.

- | | | |
|-----|------|-------|
| 11. | A×P+ | R1A |
| 12. | A5C | C2R |
| 13. | C5R! | A×P |
| 14. | A6C | P4D |
| 15. | D3A+ | A4A |
| 16. | A×A | A×C |
| 17. | A6R+ | A3A |
| 18. | A×A | P×A |
| 19. | D×P+ | R1R |
| 20. | D7A | mate. |

Las negras han sufrido un gran descalabro.

En otra partida, el contrincente de Greco no aceptó la entrega de la torre, sino que hizo 10. ..., A×P, con el fin de incluir el alfil en la defensa (véase el diagrama 244). Aun así, triunfó el ataque de las blancas: 11. A×P+, R1A; 12. A5C, A3A; 13. TD1R (esta torre ha escapado con vida y, por lo pronto, amenaza T8R+), C2R; 14. A5T, C3C; 15. C5R! (este movimiento es muy fuerte), C×C; 16. T×C, P3CR (no hay otra forma de evitar el mate en 2AR); 17. A6T+, A2C; 18. T5A+!, R2R; 19. T1R+, A4R; 20. T(1R)×A, R3D; 21. D5D, mate.

Arnaud de Rivière Journeau
París, 1848

- | | | |
|----|------|------|
| 1. | P4R | P4R |
| 2. | C3AR | C3AD |
| 3. | A4A | A4A |
| 4. | P4CD | A×P |
| 5. | P3A | A4T |
| 6. | P4D | P×P |
| 7. | 0-0 | ... |

Al igual que en la partida precedente, las blancas no reparan en sacrificar material y procuran movilizar pronto sus piezas y abrir líneas y columnas:

- | | | |
|----|-----|-----|
| 7. | ... | C3A |
|----|-----|-----|

El negro, por su parte, se da prisa en asegurar la posición de su rey; sin embargo, el movimiento del texto no es satisfactorio. ¿Por qué? Pronto lo comprobaremos. La continuación 7. ..., P3D es más prudente.

- | | | |
|----|------|-----|
| 8. | A3T! | P3D |
| 9. | P5R! | ... |

Las blancas se empeñan en mantener al rey negro en el centro.

- | | | |
|-----|------|------|
| 9. | ... | P×PR |
| 10. | D3C | D2D |
| 11. | T1R | P5R |
| 12. | CD2D | ... |

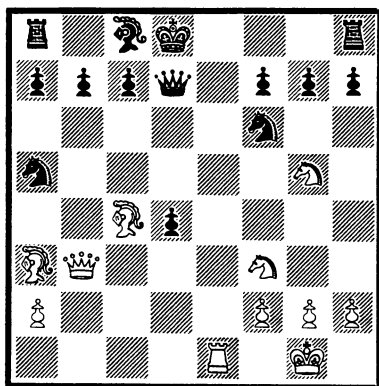
Consecuentes con su plan las blancas refuerzan su ataque.

- | | |
|-------------|------|
| 12. ... | A×P |
| 13. C×PR | A×TR |
| 14. T×A | R1D |
| 15. C(4R)5C | ... |

Con la amenaza 16. C×P+.

- | | |
|---------|------|
| 15. ... | C4TD |
|---------|------|

Diagrama núm. 245



Las negras pretenden inútilmente debilitar el ataque con el cambio de piezas.

- | | |
|--------------|-----|
| 16. C5R! | C×D |
| 17. C(5R)×P+ | D×C |
| 18. C×D+ | R2D |

El rey cree poder escapar a 3AD; pero...

- | | |
|---------------|-----|
| 19. A5C+! | P3A |
| 20. T7R mate. | |

El ataque blanco ha sido arrollador porque todas sus piezas han colaborado.

Defensa de los dos caballos

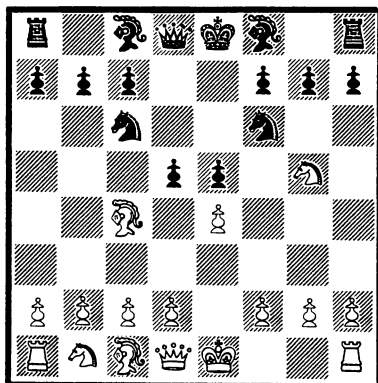
- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. A4A | C3A |

Esta apertura es contemporánea de la apertura italiana. Se distingue por su considerable número de tensas variantes. El negro pretende hacerse con la iniciativa desde el principio. Sus dos variantes principales son 4. C5C y 4. P4D; la primera tiene por objeto el ataque al punto 2AR negro, y la segunda trata de entablar la lucha por el centro.

I

- | | |
|--------|-----|
| 4. C5C | P4D |
|--------|-----|

Diagrama núm. 246



Las negras pueden jugar 4. ..., A4A en vez de defender el punto 2AR. La continuación 5. C×PA, A×P+; 6. R×A,

C×P+ ocasiona complicaciones que redundan en beneficio de las negras. Es mejor proseguir **5. A×P+**, **R2R**; **6. A5D** y conservar el peón de ventaja.

5. P×P C4TD

¿Por qué las negras no juegan **5. ... C×P** y, así, recuperan el peón? Porque eso resulta peligroso. Las blancas tienen dos posibilidades favorables. Primera: **6. C×P, R×C**; **7. D3A+**, **R3R**; **8. C3A, C(3A)5C** (**8. ... C(3A)2R**; **9. P4D, P3A**; **10. A5CR, P3TR**; **11. A×C, A×A**; **12. 0-0-0** no es tan bueno, debido al fuerte ataque de las blancas); **9. D4R, P3A**; **10. P3TD, C3T**; **11. P4D**, y se compensa la pérdida de material por el ataque. Y segunda: **6. P4D**; aquí el blanco sacrificará una pieza en la casilla **2AR** negra si **6. ... A2R**; pero si **6. ... A3R**, tratarán de sacar ventaja mediante **7. C×A, P×C**; **8. P×P, C×P**; **9. D5T+**, **C2A**; **10. 0-0**.

Asimismo se puede hacer **5. ... C5D**; **6. P3A** (a **6. P6D** sigue **6. ... D×P**; **7. C×PA, D3A!**), **P4C**; **7. A1A, C×PD**, lo cual origina un juego tenso.

6. A5C+ ...

Esta continuación es la más usual. Las blancas también pueden jugar **6. P3D**; pero las negras compensan la pérdida del peón con un juego más activo después de **6. ... P3TR**; **7.**

C3AR, P5R; **8. D2R, C×A**; **9. P×C, A4AD**.

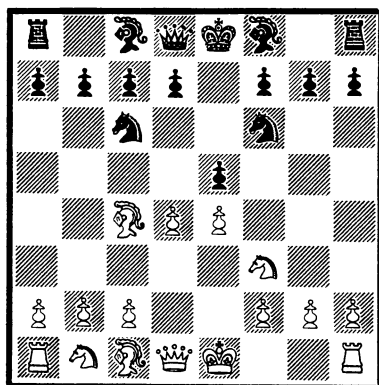
6. ...	P3A
7. P×P	P×P
8. A2R	P3TR
9. C3AR	P5R
10. C5R	A3D

Las negras han cedido un peón por forzar a las blancas a perder unos tiempos y por tener un desarrollo mejor y más activo. ¿Cuál de los dos bandos tiene más posibilidades? El negro ha de atacar, y el blanco simplificar el juego y pasar al final con un peón de más. Ganará aquel que sepa aprovechar mejor las ventajas de su posición. Las blancas suelen defender ahora el caballo con el movimiento **11. P4D**.

II

4. P4D ...

Diagrama núm. 247



Con la continuación 4. P3D, A4A se pasa a la apertura italiana.

4. ... P×P
5. 0-0 ...

Si 5. P5R, las negras contestarán 5. ..., P4D. El plan de las blancas es el usual en las posiciones abiertas: no reparar en la pérdida de peones con tal de movilizar pronto las piezas.

5. ... C×P

La continuación 5. ..., A4A origina el tenso ataque de Max Lange (véase la partida Chigorin - Teichmann en la página 149).

6. T1R P4D
7. A×P ...

De vez en cuando se practica el curioso movimiento 7. C3A; en tal caso, se contesta simplemente 7. ..., A3R; 8. A×P, A×A; 9. C×C, A2R, y el juego está equilibrado.

7. ... D×A
8. C3A D4TD
9. C×C A3R
10. C(4R)5C 0-0-0

Aquí, las negras devuelven el peón y logran una posición totalmente aceptable.

Defensa de los dos caballos

Ciocaltea Neshmetdinov
Bucarest, 1954

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. A4A C3A
4. C5C P4D
5. P×P C4TD
6. A5C+ P3A
7. P×P P×P
8. A2R ...

El blanco dispone de la interesante jugada 8. D3A; a 8. ..., D2A puede responder con 9. A3D y proseguir luego 10. C4R. La mejor continuación del negro es 8. ..., T1C, sacrificando otro peón. Es peligroso aceptar ese sacrificio, pues las negras toman la iniciativa después de 9. A×P+, C×A; 10. D×C+, C2D!; 11. C4R, T3C.

8. ... P3TR
9. C3AR P5R
10. C5R D2A
11. C4C ...

Esta errónea continuación permite a las negras ganar tiempo para activar sus piezas. Lo mejor era 11. P4D.

11. ... A×C
12. A×A A4A!
13. A2R ...

Esto es otra lamentable, pero ineludible pérdida de tiempo. A 13. 0-0 seguía 13. ..., P4TR;

14. A2R, C5C, y las negras hubieran desencadenado un ataque arrollador.

13. ... T1D
14. P3AD C2C
15. 0-0 P4TR!

Aprovechando la ventaja en el desarrollo de las piezas y el dominio del centro, las negras dan principio a un ataque en el flanco de rey; rehusan el enroque contando con incluir la torre 1TR en el ataque.

16. P4D ...

Las blancas intentan contraatacar en el centro. Esto suele ser lo mejor para contrarrestar las operaciones del enemigo en los flancos.

16. ... P×P a. p.
17. A×P C5C
18. D2R+ R1A!

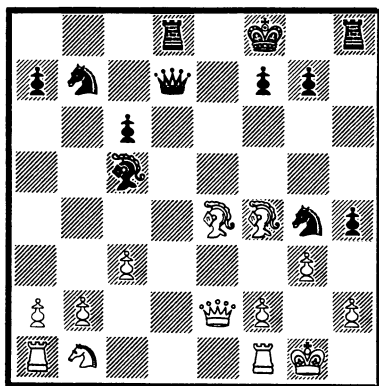
El blanco ha logrado impedir el enroque del negro; pero en este caso tiene poco valor, por cuanto la torre 1TR negra toma parte activa en el juego.

19. P3CR D2D!

El negro ataca el alfil y, a la vez, defiende el caballo 5C; así, exime de este cometido al peón 4TR.

20. A4R P5T
21. A4A ...

Diagrama núm. 248



La continuación 21. A×P, D×A; 22. D×C pierde inmediatamente debido a 22. ..., P6T!.

21. ... C×PT!

La posición de las blancas se viene abajo; si 22. R×C, P×P+; 23. R1C, D6T y el ataque de las negras será irrechazable.

22. T1R C5C
23. A3A ...

Es imposible defenderse. A 23. T1AR sigue igualmente 23. ..., C×P; 24. T×C, P×P; 25. A×PC, D6T; 26. D3A, T8D+!.

23. ... C×P
24. A3R P×P
25. A×A+ C×A
26. A×P ...

Este movimiento es una cela-

da: a 26. ..., D×A sigue 27. D7R+, R1C; 28. D×T+, R2T; 29. D4T+.

26. ... C6T+
27. R1A D4A+

Y las blancas se rindieron, porque a 28. D3A sigue 28. ..., D×D+; 29. A×D, C5A y 30. ..., T7T. Y a 28. A3A sigue 28. ..., P7C+!; 29. D×P, T6D.

Defensa de los dos caballos

Chigorin Teichmann
Londres, 1899

1. P4R P4R
2. C3AR C3AD
3. A4A C3A
4. P4D P×P
5. 0-0 A4A

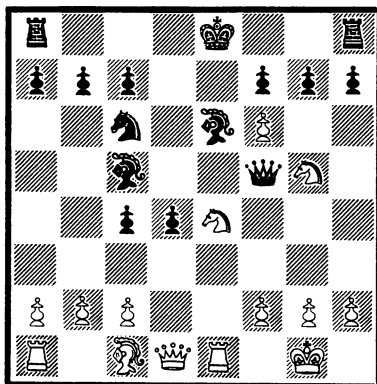
Las blancas inician ahora un fuerte ataque, que analizó más tarde el ajedrecista alemán Max Lange.

6. P5R P4D
7. P×C P×A
8. T1R+ A3R
9. C5C D4D

A 9. ..., D×P? sigue 10. C×A, P×C; 11. D5T+ y 12. D×A; si 9. ..., 0-0? se responde 10. T×A, P×T; 11. D5T, P3TR; 12. P7A+, R1T; 13. D6C.

10. C3AD! D4A
11. CD4R ...

Diagrama núm. 249



11. ... A3C

La jugada justa es 11. ..., 0-0-0; 12. C×A3R, P×C; 13. P4CR, D4R; 14. P×P, T(1T)1C; 15. A6T con juego complicado.

12. P×P T1CR
13. P4CR D3C
14. C×A P×C
15. A5C! T×P
16. D3A! ...

¡Muy bien jugado! Con 16. C6A+, R2A; 17. P4TR, P6D! se hubiese cedido la iniciativa a las negras.

16. ... P4R

Con esto se facilita el ataque de las blancas. Lo mejor era 16. ..., R2D.

17. C6A+ R2A
18. P4TR ...

Esto es mejor que ganar la calidad, mediante 18. C5T+.

- | | |
|----------|-------|
| 18. ... | P3TR |
| 19. C4R+ | R3R |
| 20. P5T | D2A |
| 21. A6A | T2-1C |
| 22. D5A+ | R4D |
| 23. P3C | T×P+ |

En caso de 23. ..., P×P, seguiría 24. PT×P, 25. TD1D y 26. P4A mate. Por eso, las negras tratan de complicar el juego.

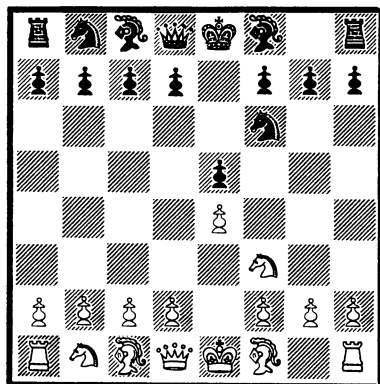
- | | |
|-----------|------|
| 24. D×T | T1CR |
| 25. P×P+ | R×P |
| 26. A5C | P×A |
| 27. D3C! | C4T |
| 28. D×PR. | |

Y las negras abandonaron.

La apertura rusa

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AR |

Diagrama núm. 250



Las negras contraatacan en seguida. Los ajedrecistas rusos A. Petrov y K. Yanisch analizaron detenidamente este sistema en el siglo XIX. De ahí procede su nombre. Con 3. C3A, C3A se tiene la apertura de los cuatro caballos.

La teoría estudia dos variantes principales.

I

- | | |
|--------|-----|
| 3. C×P | P3D |
|--------|-----|

¿Por qué no 3. ..., C×P? Porque después de 4. D2R, D2R (a 4. ..., C3AR?? sigue 5. C6A+); 5. D×C, P3D; 6. P4D las negras recuperan la pieza pero pierden un peón.

- | | |
|---------|------|
| 4. C3AR | C×P |
| 5. D2R | D2R |
| 6. P3D | C3AR |
| 7. A5C. | |

La situación no es demasiado complicada. Pero las blancas se han desarrollado algo mejor, y ahora las negras tienen que jugar con cautela.

II

- | | |
|--------|-----|
| 3. P4D | ... |
|--------|-----|

Esta continuación es la más fuerte, según Steinitz.

- | | |
|--------------|-----|
| 3. ... | P×P |
| 4. P5R | C5R |
| 5. D×P | P4D |
| 6. P×P a. p. | ... |

Esto es la toma al paso.

- | | |
|----------|------|
| 6. ... | C×PD |
| 7. C3A | C3A |
| 8. D4AR. | |

Hay equilibrio, aunque las blancas mantienen la iniciativa.

Apertura rusa

Bonch-Osmolovski Baranov
Moscú, 1953

- | | |
|--------------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AR |
| 3. P4D | P×P |
| 4. P5R | C5R |
| 5. D×P | P4D |
| 6. P×P a. p. | C×PD |
| 7. A3D | |

Esta jugada también se practica en esta apertura.

- | | |
|--------|------|
| 7. ... | D2R+ |
|--------|------|

Este ilusorio jaque es un error, que ofrece a las blancas ocasión para hacerse con la iniciativa. Lo procedente era 7. ..., C3A; 8. D4AR, P3CR. En esta situación, el jaque con la dama tampoco era mejor: 8. ..., D2R+; 9. A3R, P3A; 10. C3A, A3R; 11. 0-0-0, 0-0-0; 12. D4TD, R1C; 13. A5AD, y las blancas tienen fuerte ataque.

- | | |
|--------|------|
| 8. A3R | C4A? |
|--------|------|

Esta jugada pone a las negras al borde del precipicio, pues las

blancas tienen ventaja de desarrollo.

- | | |
|---------|-----|
| 9. A×C! | A×A |
| 10. C3A | D5C |

A 10. ..., A×P seguiría 11. T1AD y luego 12. C5D.

- | | |
|-----------|-----|
| 11. D5R+ | A3R |
| 12. 0-0-0 | C3A |

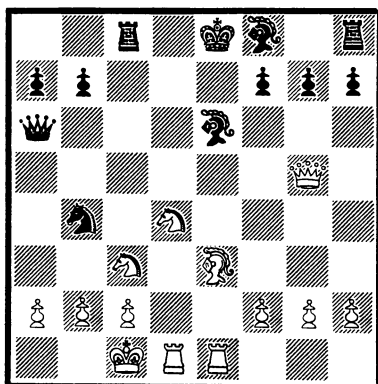
Las negras tienen que desprenderse de un peón para adelantar el desarrollo.

- | | |
|----------|-----|
| 13. D×PA | T1A |
| 14. D4A | D4T |

A las negras no les conviene el cambio de damas; por eso, intentan contraatacar.

- | | |
|----------|-----|
| 15. D5C | D3T |
| 16. TR1R | C5C |
| 17. C4D | ... |

Diagrama núm. 251



Se diría que las blancas no advierten el peligro.

17. ... T×C

¿Cómo seguir ahora? Si 18. P×T, C×P+; 19. R2D, C×P; 20. R×C, A5C+!; 21. R×A, D5A+, las negras dan jaque continuo.

18. D8D+!! ...

Esta bella continuación refuta brillantemente el plan de negro.

18. ... R×D

19. C×A+ R2R

O bien 19. ..., R1R; 20. C×P+, A×C; 21. A5C+ y mate en el siguiente movimiento.

20. A5C+ P3A

21. C8D+.

El bando negro abandonó el juego al no poder evitar el mate.

Apertura de los cuatro caballos

1. P4R P4R

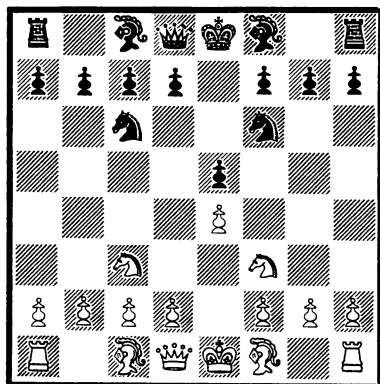
2. C3AR C3AD

3. C3A C3A

Diagrama 252

El origen del nombre de esta apertura es bien claro y, por lo mismo, no es necesario explicarlo.

Diagrama núm. 252



4. A5C A5C

5. 0-0 0-0

6. P3D P3D

7. A5C A×C

En el momento portuno las negras dejan de copiar los movimientos de las blancas. Después de 7. ..., A5C; 8. C5D, se verían sometidas a un fuerte ataque.

8. P×A D2R

9. T1R C1D

10. P4D C3R

Aquí, las fuerzas están igualadas. El blanco tiene dos alfiles y, por eso, habrá de procurar abrir el juego. El negro deberá aprovechar la debilitación de la estructura de los peones blancos.

Apertura de los cuatro caballos

Capablanca Steiner
Los Ángeles, 1933

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. C3A | C3A |
| 4. A5C | A5C |
| 5. 0-0 | 0-0 |
| 6. P3D | P3D |
| 7. A5C | ... |

¡Alto ahí, las negras corren peligro si continúan jugando simétricamente! 7. ..., A5C; 8. C5D!, C5D?; 9. C×A, C×A; 10. C5D, C5D; 11. A×C, A×C; 12. D2D!, D2D (a 12. ..., P×A sigue 13. D6T!); 13. C7R+, R1T; 14. A×P+, R×A; 15. D5C+, R1T; 16. D6A, mate.

- | | |
|--------|-----|
| 7. ... | A×C |
| 8. P×A | C2R |

A las negras no les preocupa los peones doblados después de 9. A×C, P×A, porque abrirán la columna CR y podrán aprovecharla para iniciar un ataque contra el enroque enemigo.

- | | |
|----------|------|
| 9. C4T | P3A |
| 10. A4AD | A3R? |

Lo sorprendente es que esta jugada, normal y corriente, causa inevitablemente la derrota. Aquí convenía 9. ..., P4D.

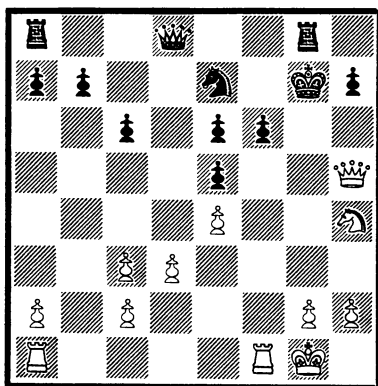
- | | |
|----------|-----|
| 11. A×C! | P×A |
| 12. A×A | P×A |

- | | |
|-----------|-----|
| 13. D4C+ | R2A |
| 14. P4AR! | ... |

Las blancas abren la columna AR para proseguir el ataque.

- | | |
|----------|------|
| 14. ... | T1CR |
| 15. D5T+ | R2C |
| 16. P×P | PD×P |

Diagrama núm. 253



Las blancas entregan ahora torre por peón.

Esta combinación está calculada hasta el final.

- | | |
|-----------|-----|
| 17. T×P! | R×T |
| 18. T1A+ | C4A |
| 19. C×C | P×C |
| 20. T×P+ | R2R |
| 21. D7A+ | R3D |
| 22. T6A+ | R4A |
| 23. D×PC! | ... |

Amenazando 24. D4C mate.

- | | |
|---------|-----|
| 23. ... | D3C |
|---------|-----|

La dama negra defiende simultáneamente los puntos 3AD y 5CD, evitando así el mate. ¿No será demasiado?

24. $T \times P + !$ $D \times T$
25. $D4C$ mate.

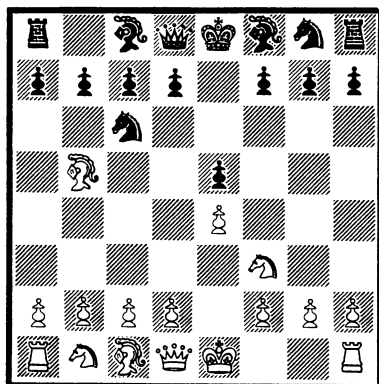
¡Capablanca jugó con primor y perfección esta partida!

Esto nos enseña a ser precavidos en la apertura, donde todo error puede traer malas consecuencias.

Apertura española

1. $P4R$ $P4R$
2. $C3AR$ $C3AD$
3. $A5C$...

Diagrama núm. 254



La invención de esta apertura se atribuye al clérigo español Ruy López. Antigüamente este activo movimiento del alfil se hacía con la amenaza de ganar el peón 4R negro; para conse-

guirlo había que desalojar el caballo de su posición o eliminarlo. En la actualidad, dicho movimiento tiene otra idea: la de atacar las piezas que defienden el centro.

3. ... $P3TD$
4. $A4T$...

Las blancas no pueden ganar el peón, porque, después de 4. $A \times C$, $PD \times A$; 5. $C \times P$, $D5D$; 6. $C3AR$, $D \times P +$, las negras se resarcan de la pérdida y logran buen juego.

4. ... $C3A$
5. $0-0$...

La apertura española tiene muchas variantes. Analizaremos las tres fundamentales en la defensa de las negras.

I

5. ... $A2R$
6. $T1R$ $P3D$
7. $P4D$ $P \times P$
8. $C \times P$ $A2D$
9. $C3AD$ $0-0$

Las blancas dominan el centro, y las negras están algo restringidas. Esta variante es aconsejable para los amantes de la defensa.

II

5. ... $C \times P$
6. $P4D$ $P4CD$

- | | |
|--------|-----|
| 7. A3C | P4D |
| 8. P×P | A3R |

Esta es la llamada «variante abierta». En ella, el negro tiene dispuestas activamente las piezas, pero su situación en el centro es algo inestable. Por lo general, los peones avanzados del flanco de la dama negra son objeto de ataque.

Esta variante se puede recomendar a los ajedrecistas agresivos y que pretenden hacerse con la iniciativa.

III

- | | |
|---------|------|
| 5. ... | A2R |
| 6. T1R | P4CD |
| 7. A3C | P3D |
| 8. P3A | 0-0 |
| 9. P3TR | ... |

Antes de jugar P4D, las blancas se previenen contra el movimiento A5C, que clava el caballo 3AR.

- | | |
|---------|------|
| 9. ... | C4TD |
| 10. A2A | P4A |
| 11. P4D | D2A |

La situación es compleja. Las posibilidades son más o menos iguales. El blanco planea la maniobra C1C-2D-1A-3CR, para atacar el enroque enemigo.

Alejandro Alekhine aconsejaba a los principiantes que no practicasen la apertura española. Nosotros convenimos con él y recomendamos que primero se

practiquen aperturas más sencillas, como la escocesa y la italiana, para acumular experiencia y poder luego pasar a la española.

Apertura española

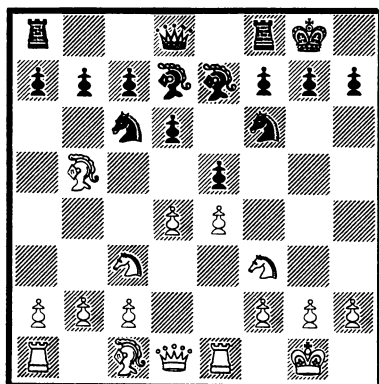
Tarrasch **Marco**
Dresden, 1892

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. A5C | P3D |

Esta jugada defensiva se debe a Steinitz; también se puede jugar en el siguiente orden: 3. ..., P3TR y 4. ..., P3D.

- | | |
|--------|-----|
| 4. P4D | A2D |
| 5. 0-0 | C3A |
| 6. C3A | A2R |
| 7. T1R | 0-0 |

Diagrama núm. 255



El propósito de ganar el peón 4R negro acarrea la pérdida

del 4R blanco; pero como el último movimiento de las negras es erróneo, las blancas sacan ventaja material. Lo mejor era 7. ..., P×P; 8. C×P, 0-0.

- | | | |
|-----|-----|------|
| 8. | A×C | A×A |
| 9. | P×P | P×P |
| 10. | D×D | TD×D |

Tampoco valía 10. ..., TR×D.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 11. | C×P | A×P |
| 12. | C×A | C×C |

La defensa de las negras se funda en consideraciones tácticas, puesto que las blancas han debilitado su primera horizontal.

- | | | |
|-----|-----|------|
| 13. | C3D | P4AR |
|-----|-----|------|

Las negras son impulsadas por el curso de los acontecimientos: sus movimientos forzados.

- | | | |
|-----|------|------|
| 14. | P3AR | A4A+ |
|-----|------|------|

Si no, perderían una pieza.

- | | | |
|-----|------|-----|
| 15. | C×A! | ... |
|-----|------|-----|

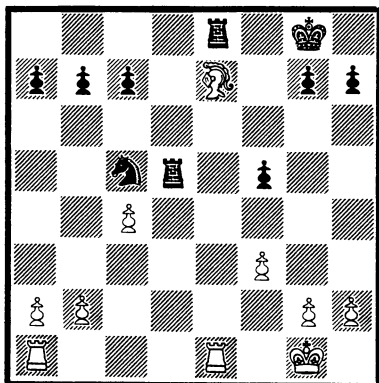
15. R1A no vale por 15. ..., A3C; 16. P×C, P×P+. Si las negras hubiesen tomado con la otra torre la dama adversaria en la décima jugada, las blancas ganarían pieza en esta variante.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 15. | ... | C×C |
| 16. | A5C | T4D |

De ese modo, se defiende el caballo del doble ataque: 17. A7R.

- | | | |
|-----|-------|-----|
| 17. | A7R | TIR |
| 18. | P4AD! | ... |

Diagrama núm. 256



Durante diez jugadas las negras han conseguido balancearse en el borde del precipicio; pero ya han agotado sus recursos defensivos. Se presenta el desenlace; las pérdidas materiales y, por consiguiente, la derrota, son inevitables.

Apertura española

Ragozin Rabinski
Moscú, 1947

- | | | |
|----|------|------|
| 1. | P4R | P4R |
| 2. | C3AR | C3AD |
| 3. | A5C | P3TD |
| 4. | A4T | C3A |
| 5. | 0-0 | C×P |
| 6. | P4D | ... |

Esta jugada es la más fuerte.

6. ... P4CD
7. A3C P4D

En caso de 7. ..., P×P; 8. T1R, P4D, 9. C3A!, P×C; 10. A×P, A2C; 11. A5C!, con gran superioridad de las blancas.

8. P×P A3R
9. P3A ...

Actualmente se juega con frecuencia 9. D2R, propuesto por Keres. En tal caso, lo mejor es 9. ..., A2R; 10. T1D, C4A.

9. ... A2R
10. CD2D 0-0
11. A2A P4A
12. P×P a. p. ...

ó 12. C3C, D2D; 13. CD4D con juego equilibrado.

12. ... C×P
13. C3C A5CR
14. D3D C5R

El bando negro empieza a jugar activamente; amenaza 15. ..., A×C.

15. CD4D C×C
16. C×C A3D!

Las piezas negras apuntan al enroque del rey blanco.

17. P3TR ...

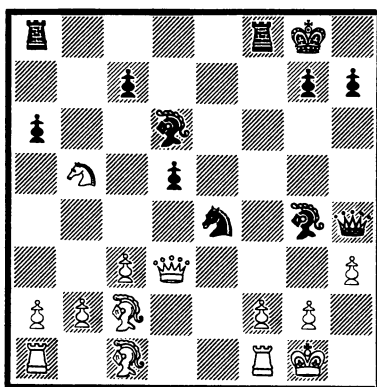
Esto es lo mejor. A 17. C×P

sigue 17. ..., A×P+; 18. R×A, T4A!, y es poco probable que las blancas rechacen el ataque.

17. ... D5T
18. C×P ...

Ahora, este movimiento es oportuno, pues las blancas consiguen despejar la situación.

Diagrama núm. 257



18. ... C×P2A!
19. A5C ...

Las blancas devuelven golpe por golpe. Pero bastaba 19. D×PT+ y cambiar piezas; todo intento de conseguir algo más está condenado al fracaso. Veámoslo: a 19. D×PD+ sucede 19. ..., R1T; 20. C×A, C×P+!; 21. P×C, D6C+; 22. D2C, T×T+; 23. R×T, A×P, y las negras ganan.

19. ... C×D

Desde luego, el negro no puede tomar el alfil de casillas negras, por 20. D×PT+.

20. A×D P×C
21. A×C A2D

La tempestad cesó, y los dos contendientes acordaron las tablas.

Apertura española

Rauser Riumin
Leningrado, 1936

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. A5C | P3TD |
| 4. A4T | C3A |
| 5. 0-0 | A2R |
| 6. T1R | P4CD |
| 7. A3C | P3D |
| 8. P3A | C4TD |

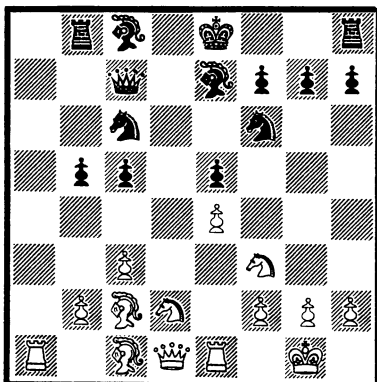
Según la teoría moderna, el movimiento 8. ..., 0-0 es más preciso, pues obliga a las blancas a perder un tiempo con 9. P3TR; de lo contrario, las negras responden a 9. P4D con 9. ..., A5C.

- | | |
|-----------|------|
| 9. A2A | P4A |
| 10. P4D | D2A |
| 11. CD2D | C3A |
| 12. P4TD! | T1CD |

Las negras tienen que ceder la columna TD; si 12. ..., P5C, debilitarían la casilla 5AD, que las blancas ocuparían con el caballo atacando los peones centrales.

13. PT×P PT×P
14. P×PA! P×P

Diagrama núm. 258



Antes, se acostumbraba jugar 14. P5D, con el fin de cerrar el centro y dirigir el ataque contra el enroque. En esta partida, las blancas desarrollan una idea original: apoderarse de la casilla 5D y atacar el enroque de las negras.

- | | |
|---------|------|
| 15. C1A | A3R |
| 16. C3R | 0-0 |
| 17. C5C | TR1D |
| 18. D3A | T3D |
| 19. C5A | A×C |
| 20. P×A | ... |

Quizás extrañe la captura del alfil con el peón: pero aquí, doblar peones beneficia al blanco, pues el alfil de casillas blancas gana espacio, el punto 4R puede servir de base para el traslado de piezas y el peón de 5A es

un elemento importante en el ataque.

- | | |
|-----------|-----|
| 20. ... | P3T |
| 21. C4R | C×C |
| 22. A×C | A3A |
| 23. A3R | C2R |
| 24. P4CD! | ... |

Abriendo otra diagonal, con lo que aumenta el campo de acción de sus alfiles.

- | | |
|---------|-----|
| 24. ... | P5A |
| 25. P3C | T2D |
| 26. T7T | D1D |
| 27. T×T | D×T |
| 28. P4T | ... |

Las negras carecen de contrajuego y están condenadas a contemplar pasivamente el desarrollo de los acontecimientos.

- | | |
|---------|-----|
| 28. ... | R1T |
| 29. P4C | ... |

Comienza el asalto de peones contra el enroque del negro. No se puede tomar el peón 4T blanco, debido a 30. D3T, A3A; 31. P5C, y se pierde el alfil.

- | | |
|----------|-----|
| 29. ... | C1C |
| 30. P5C | A2R |
| 31. T1D | D2A |
| 32. P6A! | ... |

Este golpe es decisivo. Las negras no pueden responder 32. ..., P×P ni 32. ..., A1D porque a lo primero sigue 33. D5A y a lo segundo 33. P×P+, R×P;

34. P×P+, C×P; 35. D3C+. Decidieron, por tanto, entregar el alfil.

- | | |
|----------|------|
| 32. ... | A×P |
| 33. P×A | C×P |
| 34. A2A | T1D |
| 35. A×P | T×T+ |
| 36. A×T | P5R |
| 37. A4A | D1D |
| 38. D2R. | |

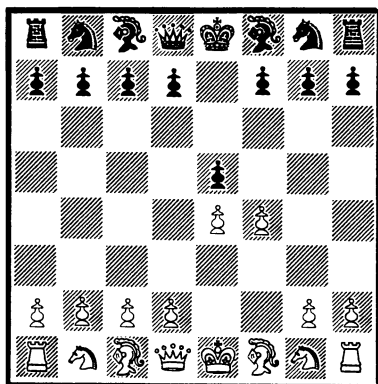
Las negras abandonaron.

En esta partida, carente de efectos brillantes, las blancas consiguieron expresar con claridad la idea de la apertura. La belleza de una partida no estriba sólo en sacrificios espectaculares.

Gambito de rey

- | | |
|---------|-----|
| 1. P4R | P4R |
| 2. P4AR | ... |

Diagrama núm. 259



Las blancas entregan un peón tratando de dominar el centro después de 2. **P4D**, tomar el peón negro en 4AR, enrocar y dirigir el ataque contra el punto 2AR negro por la columna AR.

Este gambito tiene tres continuaciones fundamentales.

I

2. ... **P×P**

Esta continuación se denomina «gambito de rey aceptado».

3. **C3AR** ...

Antiguamente, las negras defendían con 3. ..., **P4CR** el peón de más. Se han ideado varios procedimientos para desarrollar la iniciativa de las blancas. Por ejemplo: 4. **P4TR**, **P5C**; 5. **C5C**, **P3TR**; 6. **C×P**, **R×C**; 7. **A4A+**, **P4D**; 8. **A×P+**, **R2C!** es el llamado «gambito All-gaier».

Ó 4. **P4TR**, **P5C**; 5. **C5R**, **C3AR!**; 6. **P4D**, **P3D**; 7. **C3D**, **C×P**; 8. **A×P**; el juego es tenso y aceptable para las negras.

El gambito Muzio, 4. **A4A**, **P5C**; 5. **0-0!**, ocasiona un juego extremadamente tenso.

Si las negras no quieren hacer frente al ataque en el gambito Muzio, pueden responder a 4. **A4A** con 4. ..., **A2C**. Actualmente, no defienden el peón que llevan de ventaja, sino que prosiguen 3. ..., **A2R** ó 3. ..., **C3R**

ó 3. ..., **P4D**, para movilizar pronto sus piezas.

3. ...	A2R
4. A4A	C3AR!
5. P5R	C5C
6. C3A	P3D
7. P×P	A×P
8. D2R+ .	

Eso no es lo que esperaban las blancas al jugar el gambito de rey: se proponían atacar, mas tienen que aceptar el cambio de damas y conformarse con equilibrar el juego después de 8. ..., **D2R**.

II

Si las negras prefieren el ataque a la defensa, pueden jugar el contragambito Falkbeer:

1. P4R	P4R
2. P4AR	P4D
3. P×PD	P5R

Con la entrega de un peón, las negras impiden el desarrollo de las piezas adversarias:

4. C3AD	C3AR
5. A4A	A4A
6. CR2R	0-0
7. P4D	P×P a. p.
8. D×P	P3A

El negro ha dado un peón a cambio de un juego activo. Aquí sería peligroso 9. **P×P** por 9. ..., **D3C**.

III

Gambito de rey rehusado:

- | | |
|---------|-----|
| 1. P4R | P4R |
| 2. P4AR | A4A |

Con 3. P×P se pierde debido a 3. ..., D5T+.

- | | |
|---------|------|
| 3. C3AR | P3D |
| 4. C3A | C3AR |
| 5. A4A | C3A |
| 6. P3D | A3R. |

Y las posibilidades están equilibradas.

El gambito de rey ha sido elaborado minuciosamente y se practica poco en competiciones magistrales. Pero esto no es motivo para que el lector vacile en practicarlo.

Si no teme perder un peón y le atrae el ataque, ¡practique sin temor el gambito de rey!

Gambito de rey

Chigorin	Davidov
San Petersburgo, 1874	

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. P4AR | P×P |
| 3. C3AR | P4CR |
| 4. A4A | P5C |
| 5. 0-0 | P×C |
| 6. D×P | ... |

El gambito Muzio atrajo el pensamiento de los ajedrecistas del siglo pasado. En este gambito, las blancas entregan

primero un peón y después un caballo, con objeto de poner en movimiento las piezas y atacar directamente al rey enemigo.

Según la teoría moderna, este gambito es correcto, o sea se apoya en motivos y razones eficientes. Sin embargo, no se practica en los torneos importantes; esto se debe a que las blancas no quieren aventurarse en los primeros movimientos, y las negras no aceptan las perspectivas de una defensa pasiva y difícil.

- | | |
|--------|-----|
| 6. ... | D3A |
|--------|-----|

La práctica centenaria y el análisis de los teóricos han hallado mejores planes de juego para uno y otro bando en el gambito Muzio. Se está de acuerdo en que el mejor sistema defensivo de las negras consiste en proteger con todas las fuerzas el peón 5AR, por cuanto cubre el punto 2AR del ataque de las blancas.

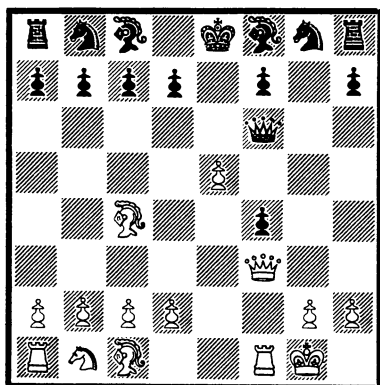
- | | |
|---------|-----|
| 7. P5R! | ... |
|---------|-----|

Diagrama 260

Esta nueva entrega de material tiene por objeto abrir la columna del centro, para facilitar el ataque de las piezas mayores.

- | | |
|--------|------|
| 7. ... | D×P |
| 8. P3D | A3T! |

El bando negro realiza paula-



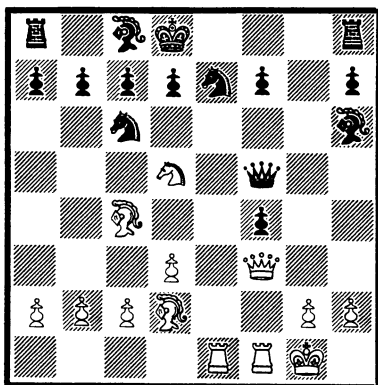
tinamente su plan defensivo: «asirse con las dos manos» al peón 5AR.

- | | |
|----------|-------|
| 9. C3A | C2R |
| 10. A2D | CD3A |
| 11. TD1R | D4AR! |

La teoría dice que estos movimientos son los mejores. La continuación 11. ..., D4AD+; 12. R1T, 0-0 no es tan buena, porque las blancas pueden atacar peligrosamente después de 13. A×P5A, A2C; 14. A3R, C5D; 15. A×P+, R1T; 16. D4R.

- | | |
|---------|-----|
| 12. C5D | R1D |
|---------|-----|

He aquí la posición a la que se llega en el gambito Muzio cuando los dos bandos han jugado bien. La suerte de este gambito depende de la valoración de la misma. Las blancas



pueden decidir las tablas por repetición de jugadas: 13. D2R, D3R; 14. D3A, D4A. Pero ¿vale la pena haber jugado el gambito para eso?

- | | |
|---------|-----|
| 13. A3A | ... |
|---------|-----|

Esta jugada se consideraba como la más fuerte cuando se disputó este encuentro.

- | | |
|----------|-----|
| 13. ... | T1R |
| 14. A6A | A4C |
| 15. P4CR | ... |

Se diría que el ataque de las blancas pierde fuerza; mas, aprovechando la clavada del peón 5A negro, han encontrado la jugada exacta.

- | | |
|----------|------|
| 15. ... | D3C |
| 16. A×A | D×A |
| 17. P4TR | D×PT |
| 18. D×P | P3D |

La única respuesta, pues a 18. ..., C×C sigue mate en tres.

19. C6A C4R

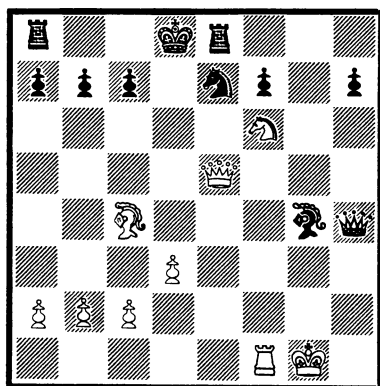
Actualmente, los teóricos han comprobado que las negras pueden rechazar el ataque, mediante 19. ..., T1A y 20. ..., A4A.

Ahora, el juego ha vuelto a recrudecerse.

20. T×C! P×T

21. D×P A×P?

Diagrama núm. 262



Las negras se han defendido bien; pero su última jugada es un error, que ofrece a las blancas ocasión para rematar la partida. Hubiesen podido defenderse prosiguiendo 21. ..., A3R!; 22. D4D+, A4D!; 23. A×A, D6C+; 24. A2C+, D3D!; 25. D×D+, P×D; 26. C×T, R×C.

Lo curioso es que esta variante la hallaron hace poco los alumnos de la escuela de ajedrez por televisión y no unos experimentados analistas.

22. D4D+ R1A

23. A6R+! R1C

Si 23. ..., P×A, mate en tres.

24. C7D+ R1A

25. C5A+ R1C

26. C6T+! P×C

27. D4C mate.

Esta fue la primera partida de Miguel Ivanovich Chigorin, fundador de la escuela de ajedrez rusa, que se publicó en la prensa.

Gambito de rey

Schulten Morphy
Nueva York, 1857

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. P4AR | P4D |
| 3. P×PD | P5R |
| 4. C3AD | C3AR |
| 5. P3D | A5CD |
| 6. A2D | P6R! |

Con el sacrificio de un segundo peón, las negras ganan tiempo para poner en actividad a sus piezas.

- | | |
|---------|------|
| 7. A×P | 0-0 |
| 8. A2D | A×C |
| 9. P×A | T1R+ |
| 10. A2R | A5C |
| 11. P4A | ... |

Con este movimiento las blan-

cas se rezagan aún más en el desarrollo de la apertura.

Lo procedente era 11. R2A1, aun cuando las negras compensasen suficientemente la entrega de su segundo peón con el desarrollo de sus piezas: 11. ..., A×A; 12. C×A, D×P.

11. ... P3A

12. P×P ...

Esto ofrece a las negras oportunidad para aportar nuevas fuerzas en el combate. Por lo demás, las blancas tropiezan con dificultades para hallar una continuación válida.

12. ... C×P

13. R1A ...

Esto causará pérdidas materiales; pero también era difícil defenderse después de 13. A3AD, C5D; 14. A×C, D×A.

13. ... T×A

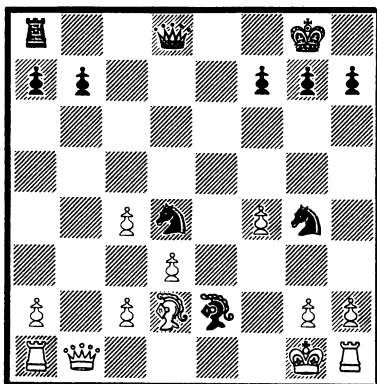
14. C×T C5D

15. D1C A×C+

16. R2A C5C+

17. R1C ...

Diagrama núm. 263



El negro da mate inevitable en siete jugadas.

17. ... C6A+

18. P×C D5D+

19. R2C D7A+

20. R3T D×PA+

21. R4T C3T

22. P3TR C4A+

23. R5C D4T mate.

APERTURAS SEMIABIERTAS

La defensa escandinava

mente el ataque hacia el centro.

1. P4R P4D

2. P×P D×P

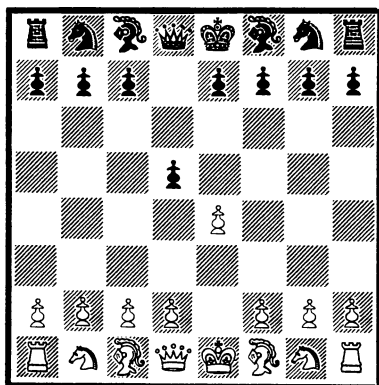
3. C3AD ...

Diagrama 264

Esta defensa fue elaborada por los maestros escandinavos. Las negras dirigen inmediata-

El blanco gana un tiempo importante; esto es el defecto principal para el negro en la defensa escandinava.

Diagrama núm. 264



Una de las continuaciones es la siguiente:

- | | |
|---------|------|
| 3. ... | D4TD |
| 4. P4D | C3AR |
| 5. C3AR | A5C |
| 6. P3TR | A4T |
| 7. P4CR | A3C |
| 8. C5R. | |

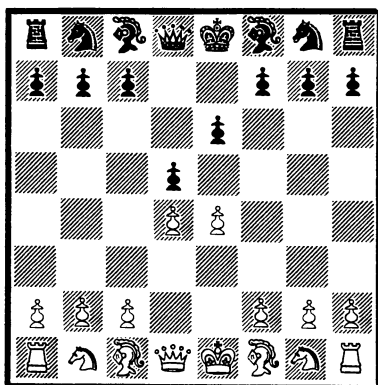
Las blancas tienen buen juego. La dama negra ocupa una posición desacertada. De lo cual se desprende que el movimiento 1. ..., P4D tenía que haber sido preparado debidamente.

La defensa francesa

- | | |
|--------|-----|
| 1. P4R | P3R |
| 2. P4D | P4D |

Las negras luchan inmediatamente por el centro, y las blancas tienen que defender su peón 4R.

Diagrama núm. 265



Hay tres maneras de conseguirlo.

I

Cambiarlo

- | | |
|--------|-----|
| 3. P×P | P×P |
|--------|-----|

De esta manera, la situación en el centro se despeja y se llega a una posición simétrica; sin embargo, puede producirse un juego tenso con enroques.

He aquí una continuación:

- | | |
|---------|-------|
| 4. A3D | C3AD |
| 5. C3AR | A5CR |
| 6. P3A | D2D |
| 7. 0-0 | 0-0-0 |
| 8. T1R | A3D. |

Cada bando debe organizar su ataque de peones contra el enroque adversario. Esto desencadenará una lucha compleja y tensa.

II

Adelantarlo

3. P5R ...

En esta variante, las blancas ganan espacio, si bien dan a las negras motivo para contraatacar en el centro.

3. ... P4AD!

4. P3AD ...

Igualmente se puede optar por la continuación de gambito 4. C3AR, P×P; 5. A3D ó 4. D4C, P×P; 5. C3AR. La idea de esta variante consiste en sacrificar el peón 4D, con objeto de poner rápidamente en movimiento las piezas y defender el peón 5R, que limita la acción de las piezas negras.

4. ... D3C!

Las negras refuerzan paulatinamente la presión sobre el punto 4D de las blancas y reducen la actividad del alfil 1AD de éstas.

5. C3AR C3AD

6. A2R ...

La jugada 6. P3CD? ocasiona la pérdida de un peón. Veámoslo: 6. ..., P×P; 7. P×P, A5C+.

6. ... P×P

7. P×P CR2R

8. P3CD ...

Es la única manera de defender el peón 4D, pues se pierde con 8. 0-0, C4A.

8. ... C4A

9. A2C A5C+

10. R1A P4TR!

Esta jugada consolida la ventaja de las negras. Las blancas están supeditadas a la defensa de su peón 4D. Por ello, apenas se practica la variante 3. P5R.

III

Defenderlo

3. C3AD ...

Esta continuación es la principal en la defensa francesa. También se juega 3. C2D; en este caso, las negras responden 3. ..., P4AD y atacan el centro. Por ejemplo: 4. PR×P, PR×P; 5. A5C+, A2D; 6. D2R+, A2R (no conviene 6. ..., D2R, porque con el cambio de damas se acusaría más la debilidad del peón aislado 4D de las negras); 7. P×P, C3AR; 8. CR3A (la idea de defender el peón 5A, mediante 8. C3C y 9. A3R, retrasaría el desarrollo de las blancas), 0-0; 9. 0-0, T1R; 10. C3C, A×P, tras lo cual las negras activan su juego.

Veamos las dos continuaciones principales de las negras, después de 3. C3AD.

A

3. ... C3AR
4. A5CR A2R

También se juega 4. ..., P×P;
5. C×P, A2R; en tal caso, la continuación 6. A×C, A×A; 7. C3AR, 0-0; 8. D2D y enroque largo está considerada como la más fuerte.

5. P5R CR2D
6. A×A D×A
7. P4A P3TD.

En la siguiente movida las negras juegan 8. ..., P4AD iniciando la ruptura del centro de peones blanco. Con 7. ..., P3TD se anticipan al posible salto 8. C5C.

Posteriormente, las blancas enrocan corto o largo y tratan de atacar el flanco de rey.

B

3. ... A5C
4. P5R P4AD
5. P3TD A×C+
6. P×A C2R
7. P4TD CD3A
8. C3A A2D
9. A2R D4T.

Se ha formado una posición complicada. Generalmente, las blancas enrocan corto, y las negras corto o largo. El plan de las primeras consiste en atacar por el flanco de rey, y el de las negras depende: si han enrocado largo emprenderán ac-

ciones en el flanco del rey, y, si han adoptado el enroque corto, lo harán en el centro.

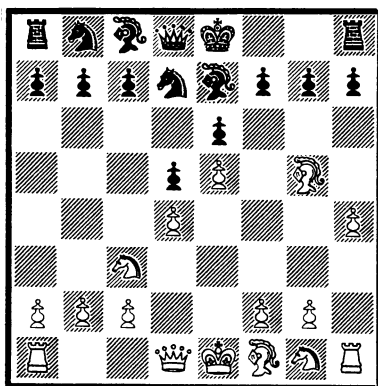
En la defensa francesa, el principal problema de las negras es desarrollar el alfil 1AD. Aunque plantea problemas nada fáciles, se tienen siempre posibilidades de contraataque.

Defensa francesa

Alekhine Fahrni
Mannheim, 1914

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R | P3R |
| 2. P4D | P4D |
| 3. C3AD | C3AR |
| 4. A5CR | A2R |
| 5. P5R | CR2D |
| 6. P4TR! | ... |

Diagrama núm. 266



El blanco entrega un peón, pero abre la columna de torre con buenas perspectivas de ataque.

6. ... $A \times A$
 7. $P \times A$ $D \times P$

Esta partida demostró por primera vez que aceptar el peón es muy arriesgado. Lo mejor es 6. ..., $P4AD$ y, si 7. $C5C$, 7. ..., $P3A$.

8. $C3T$ $D2R$

En caso de 8. ..., $D3T$ clavando el caballo la dama se encontraría en una situación delicada después de 9. $P3CR$ y 10. $A2C$.

9. $C4A$ $C1A$

El negro defiende anticipadamente el punto $2TR$; si 9. ..., $P3TD$, las blancas hubieran seguido: 10. $D4C$, $P3CR$; 11. $0-0-0$, $C3C$; 12. $A3D$ con fuerte iniciativa.

10. $D4C!$ $P4AR$

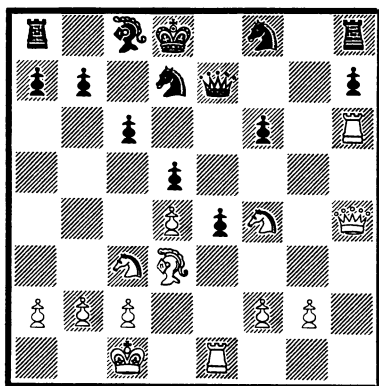
Existía la amenaza 11. $D \times PC$ o bien 11. $C \times PD$.

11. $P \times P$ a. p. $P \times P$
 12. $0-0-0$...

Si 12. $C(4A) \times PD$, las negras hubieran respondido 12. ..., $P \times C+$; ahora sí se amenaza el peón $4D$ negro.

12. ... $P3A$
 13. $T1R$ $R1D$
 14. $T6T$ $P4R$
 15. $D4T$ $CD2D$
 16. $A3D$ $P5R$

Diagrama núm. 267



Las negras tratan de impedir la apertura de la columna de rey; a 17. $P3A$ responderán 17. ..., $P4AR$; 18. $D3T$, $C3A$. Pero...

17. $D3C!$...

¡Esta jugada es muy sutil! Las negras tendrán que defenderse de la doble amenaza a su peón $4D$; si 17. ..., $D3D$, las blancas proseguirán 18. $A \times P$, $P \times A$; 19. $T \times PR$ y 20. $C6R+$ ó 20. $D7C$.

17. ... $D2A$

No hay otra jugada mejor, pues a 17. ..., $C3R$ seguiría 18. $C \times C+$, $D \times C$; 19. $P3A$, y la posición de las negras se vendría abajo.

18. $A \times P!$ $P \times A$
 19. $C \times P$...

Con la idea de abrir la columna; esta entrega de alfil de-

cide el resultado de la contienda, por cuanto las negras no podrán rechazar el ataque. Por ejemplo: a 19. ..., D×P sigue 20. C×P, C×C; 21. D7C.

19. ... T1CR
20. D3TD D2C

O bien 20. ..., D2R; 21. D5T+, P3C; 22. D3A, y las amenazas serían irrechazables.

21. C6D C3CD
22. C8R D2AR
23. D6D+.

con mate inminente.

Defensa francesa

Bondarevski Botvinnik
Moscú, 1941

1. P4R P3R
2. P4D P4D
3. P5R P4AD
4. C3AR C3AD
5. A3D P×P
6. 0-0 A4A

El plan de las negras es claro: están dispuestas a defender el peón 5D.

7. P3TD ...

Las blancas no jugaron 7. A4AR por temor a 7. ..., D3C; sin embargo, era la continuación más activa.

7. ... CR2R

8. CD2D C3C
9. C3C A3C
10. T1R A2D
11. P3C ...

No es fácil tomar el peón 5D negro. Por ejemplo: 11. A×C, PT×A; 12. C×P, C×C; 13. C×C, D5T con rápida victoria de las negras.

11. ... P3A!

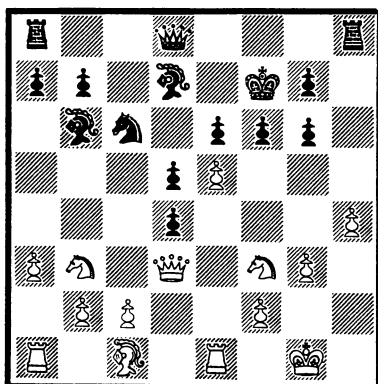
¡Este movimiento es importante, pues las negras dominarán el centro en cuanto desaparezca el peón de 5R blanco!

12. A×C+ P×A
13. D3D ...

Aunque lógica, esta jugada no es oportuna. Lo procedente era 13. C3C×P, aun cuando las negras tuviesen buen juego.

13. ... R2A
14. P4TR ...

Diagrama núm. 268



Con 14. $P \times P$, se cedía el centro, y las negras hubiesen tenido una posición inmejorable después de 14. ..., $P \times P$; 15. $C3C \times P$, $C \times C$; 16. $C \times C$, $P4R$.

14. ... D1CR!

Esta ingeniosa maniobra resuelve la partida. Las negras situarán la dama en la columna TR y atacarán por el centro. A 15. $A4A$ sigue 15. ..., $D2T$; 16. $C3C \times P$, $C \times C$; 17. $C \times C$, $P4C$!

15. $A2D$ $D2T$
16. $A4C$ $P4C$!
17. $D \times D$ $T \times D$
18. $PR \times P$...

Las blancas han perdido la lucha por el centro. La continuación 18. $PT \times P$, $P \times PR$; 19. $C \times P+$, $C \times C$; 20. $T \times C$ no alteraba la situación, porque seguía entonces 20. ..., $A2A$; 21. $T2R$, $P4R$.

18. ... $P \times PA$
19. $P \times P$ $P4R$!
20. $P \times P$ $R \times P$
21. $A6D$ $T1R$
22. $C4T$ $T1CR$

Ante su poderoso centro de peones, las negras preparan sin apresuramiento el ataque definitivo.

23. $R2T$ $A4AR$
24. $T2R$ $P6D$
25. $T2D$...

El blanco no tiene posibilidades de defenderse. Y el negro vence igualmente si 25. $P \times P$, $A \times P$; 26. $T2D$, $A5A$; 27. $C1A$, $C5D$!

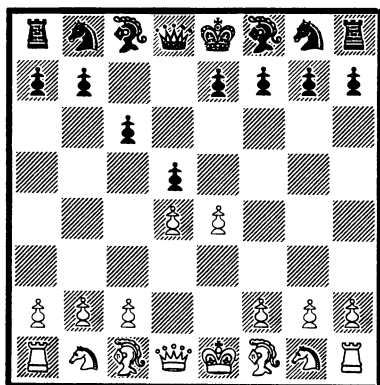
25. ... $P \times P$
26. $P4A$ $A6R$
27. $A \times P+$ $C \times A$
28. $P \times C+$ $R2R$
29. $T1AR$ $P8A=D$.

Las blancas abandonaron.

Defensa Caro-Kann

1. $P4R$ $P3AD$
2. $P4D$ $P4D$

Diagrama núm. 269



El nombre de esta apertura consta de dos apellidos. Los maestros Caro y Kann la elaboraron, independientemente uno del otro. Su idea es análoga a la de la defensa francesa: atacar con $P4D$ el centro de las blancas; pero con la diferencia

de que, en este caso, las negras no cierran la salida de su alfil 1AD.

Veamos las tres continuaciones principales.

I

- | | |
|---------|------|
| 3. P5R | A4A |
| 4. A3D | A×A |
| 5. D×A | P3R |
| 6. P4AR | D4T+ |
| 7. P3A | D3T! |

Esta configuración de peones es parecida a la de la defensa francesa, con la diferencia de que faltan aquí los alfiles de casillas blancas; esta circunstancia hace que las blancas tengan menos posibilidades de atacar en el flanco del rey. El plan de las negras se reduce a cambiar piezas y pasar al final.

II

- | | |
|---------|------|
| 3. P×P | P×P |
| 4. A3D | C3AD |
| 5. P3AD | C3A |
| 6. A4AR | A5C |
| 7. C3AR | P3R |
| 8. 0-0 | A3D |

Esta es la llamada «variante del cambio» que origina grandes simplificaciones. Las blancas intentan tomar la iniciativa en el flanco de rey, y las negras en el de dama.

III

3. C3AD P×P

Indudablemente no tiene sentido 3. ..., P3R, por cuanto se reproduciría la defensa francesa con la inútil jugada P3AD, pues este peón llegará ahora a 4AD en dos movidas.

4. C×P A4A

Se practica asimismo 4. ..., C2D y 5. ..., CR3A ó 4. ..., C3A, admitiendo el doblamiento de peones.

- | | |
|--------|------|
| 5. C3C | A3C |
| 6. C3A | C2D! |

Este acertado movimiento impide que el caballo blanco se sitúe en la casilla 5R; si no, las piezas blancas formarían una posición amenazadora después de 6. ..., C3A; 7. P4TR, P3TR; 8. C5R, A2T; 9. A4AD.

- | | |
|-----------|-------|
| 7. P4TR | P3TR |
| 8. A3D | A×A |
| 9. D×A | P3R |
| 10. A2D | D2A |
| 11. 0-0-0 | 0-0-0 |

¿Por qué las negras no han preparado el enroque corto? Porque querían ver cómo enrocarían las blancas, ya que temían un ataque de peones contra su flanco de rey.

La defensa Caro-Kann conduce comúnmente a posiciones sólidas y lentas.

Defensa Caro-Kann

Evseiev Flor
Odesa, 1949

- | | | |
|----|------|------|
| 1. | P4R | P3AD |
| 2. | P4D | P4D |
| 3. | C3AD | P×P |
| 4. | C×P | C2D |
| 5. | C3AR | ... |

No hay que olvidar la celada 5. D2R, CR3A??: 6. C6D, mate. Claro que a 5. D2R se puede responder 5. ..., P3R.

- | | | |
|----|-----|------|
| 5. | ... | CR3A |
| 6. | C3C | P3R |
| 7. | A3D | A2R |
| 8. | 0-0 | ... |

Con la idea de enrocar largo, el movimiento 8. D2R recrudece más el juego.

- | | | |
|-----|------|------|
| 8. | ... | 0-0 |
| 9. | D2R | P4A |
| 10. | P3A | P3CD |
| 11. | C5R | A2C |
| 12. | P4AR | ... |

Las blancas han terminado el desarrollo y se disponen atacar; pero no tienen asegurada su posición en el centro, ni han movilizado el flanco de dama. Por eso, no extrañe que tal ataque resulte desventajoso.

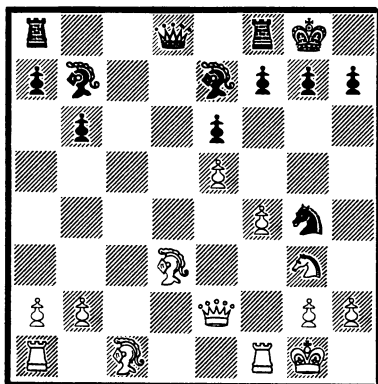
- | | | |
|-----|-----|------|
| 12. | ... | P×P |
| 13. | P×P | C×C! |

Esta continuación es muy pre-

cisa, pues a 13. ..., T1R hubiera seguido 14. A3R, P3TD; 15. P5A!, y el ataque de las blancas habría sido peligroso.

14. PD×C C5C!

Diagrama núm. 270



Las negras no reparan en sacrificar un peón para tomar la iniciativa. El rey blanco corre peligro.

15. A×P+ ...

Al parecer, no hay otra continuación mejor. Véase: a 15. A4R sigue 15. ..., A4A+; 16. R1T, D5T, y a 15. C4R sigue 15. ..., D5D+; 16. R1T, TR1D.

- | | | |
|-----|-----|------|
| 15. | ... | R×A |
| 16. | D×C | D5D+ |
| 17. | R1T | TD1A |

Las negras llevan sus reservas hacia el centro; en cambio,

las blancas no pueden mover las suyas.

18. C5T P3C
19. D3T ...

Después de 19. C6A+, A×C;
20. P×A, T7A, la situación de las blancas sería precaria.

Ahora cifran sus esperanzas en el jaque continuo.

19. ... T1TR
20. C6A+ R2C
21. D3R ...

Esto es un error irreparable. Se debía haber proseguido 21. D3CD, para impedir la continuación 21. ..., T7A; pero verdad es que las negras hubiesen tenido posibilidades de atacar fuerte prosiguiendo 21. ..., T5T; 22. A3R, TD1TR; 23. A1C, A4A.

21. ... T7A!!

Este movimiento es decisivo, pues a 22. D×D sigue 22. ..., T×PCR, y a 22. T1CR sigue 22. ..., D8D!; 23. C4R, A×C; 24. D×A, D4T.

22. D3CR D6D!
23. D×D T×PCR
24. C4C T(7C)×PT+

Las blancas abandonaron.

Defensa Caro-Kann

Keres Golombek
Moscú, 1956

1. P4R P3AD
2. P4D P4D
3. C3AD P×P
4. C×P A4A
5. C3C A3C
6. A4AD ...

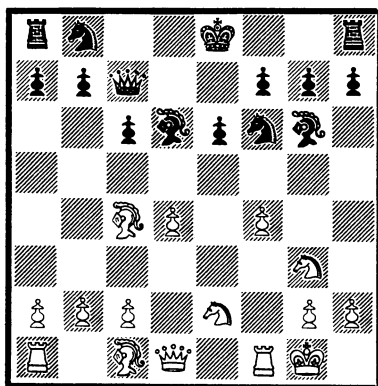
Este movimiento se practica mucho menos que 6. P4TR.

6. ... P3R
7. C(1C)2R C3A
8. 0-0 A3D
9. P4A ...

Las blancas tratan de abrir la columna AR, por medio de P5A.

9. ... D2A

Diagrama núm. 271



10. P5A! ...

Las negras supusieron que evitarían el avance del peón AR blanco atacando el 2TR. Pero las blancas llevan adelante su plan sin reparar en sacrificios.

10. ... P×P
11. C×P A×P+
12. RIT 0-0

Esta retirada del rey ocasionará inmediatamente pérdidas materiales. Lo procedente era 12. ..., A×C; 13. T×A, A3D, tras lo cual las blancas hubiesen tenido que demostrar que el peón sacrificado se compensaba a cambio de la iniciativa.

13. P3CR A×C

En caso de 13. ..., C5C, Keres hubiese continuado 14. T4A!, A×C; 15. T×A, A×P; 16. D1C, C7A+; 17. R2Cl.

14. T×A A×P
15. T×C! D2R

Las negras atacan directamente al rey. A 15. ..., P×T hubiese seguido 16. D1C.

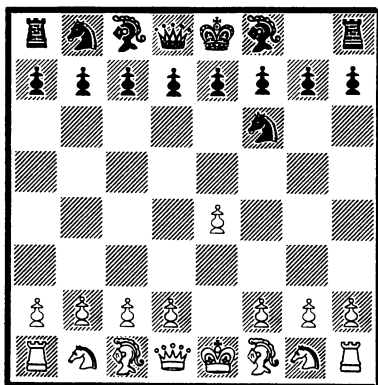
16. D1A D5R+
17. D3A D5T+
18. R2C D7T+
19. R1A D6T+
20. D2C D×D+
21. R×D P×T
22. R×A.

La superioridad material de las blancas decidió el resultado de la contienda.

Defensa Alekhine

1. P4R C3AR

Diagrama núm. 272



El movimiento de las negras invita a avanzar al peón blanco para luego atacarlo.

I

2. P5R C4D
3. P4AD C3C
4. P4D P3D
5. P4A P×P
6. PA×P C3A
7. A3R A4A
8. C3AD P3R
9. C3A A2R

Las blancas tienen que defender sus tres peones centrales. El plan de las negras consiste en el enroque corto y la ruptura del centro con P3AR. En esta tensa posición, las posibilidades de los dos bandos son equivalentes, si bien el negro ha de ju-

gar con cuidado. Si el blanco consigue organizar el avance de sus peones centrales, las negras se verán en una situación muy comprometida.

II

- | | | |
|----|------|-----|
| 2. | P5R | C4D |
| 3. | P4D | P3D |
| 4. | C3AR | A5C |
| 5. | A2R | P3R |
| 6. | 0-0 | A2R |
| 7. | P4A | C3C |
| 8. | P×P | P×P |

La posición de las blancas es algo mejor. A continuación tratarán de aumentar la presión sobre el flanco de dama. Las negras, por su parte, procurarán atacar con sus piezas el centro de peones.

Defensa Alekhine

Kokkorys Marovic
Atenas, 1970

- | | | |
|----|------|------|
| 1. | P4R | C3AR |
| 2. | P5R | C4D |
| 3. | P4AD | C3C |
| 4. | P4D | P3D |
| 5. | P4A | ... |

Los ajedrecistas experimentados rara vez juegan esta aguda variante; optan por la simple continuación 5. P×P.

- | | | |
|----|------|-----|
| 5. | ... | P×P |
| 6. | PA×P | C3A |
| 7. | A3R | ... |

Los peones blancos están defendidos mejor que si se continúa 7. C3AR, A5C.

- | | | |
|-----|------|-----|
| 7. | ... | A4A |
| 8. | C3AD | P3R |
| 9. | C3A | A2R |
| 10. | P5D | ... |

El blanco decide adelantar inmediatamente los peones, lo que origina una lucha aguda en el centro.

- | | | |
|-----|-----|------|
| 10. | ... | C5C! |
|-----|-----|------|

Esta respuesta es muy oportuna, por cuanto 10. ..., P×P; 11. P×P, C5C; 12. C4D, A3C ofrecía a las blancas ocasión de terminar pronto el desarrollo de sus fuerzas: 13. A5C+, R1A; 14. 0-0. Por ejemplo: 14. ..., R1C (ante el peligro 15. C6R+); 15. C5A, A×C; 16. A×C, A3C; 17. A2A, y las blancas tienen buenas perspectivas de ataque.

- | | | |
|-----|------|-----|
| 11. | C4D | A3C |
| 12. | P3TD | ... |

Al iniciar las activas operaciones en el centro, las blancas ya contaron con este movimiento; pero la respuesta de las negras es tajante.

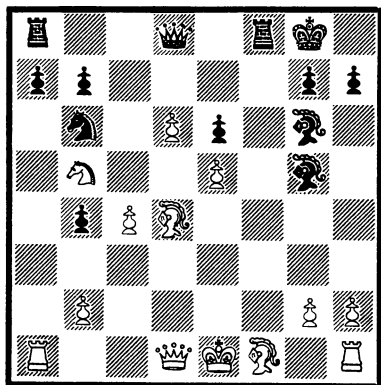
- | | | |
|-----|-----|-------|
| 12. | ... | P4AD! |
| 13. | C×P | ... |

En posiciones como ésta, donde las piezas penden de un hilo, se procura venderlas a un pre-

cio elevado. Esto es el objeto de la última jugada de las blancas; pero eso les retrasa la evolución de las piezas.

- | | |
|---------|------|
| 13. ... | P×C |
| 14. P×C | P×PC |
| 15. C5C | 0-0 |
| 16. P6D | A4C |
| 17. A4D | ... |

Diagrama núm. 273



Aconsejamos al lector que analice detenidamente esta posición. Las blancas tienen el poderoso peón libre 6D y amenazan 18. C7A, con buenas perspectivas de triunfo si las damas no estuviesen en el tablero. Pero estas dos piezas se encuentran aquí y el dispositivo de las blancas tiene un serio defecto: el problema de la seguridad del rey no está resuelto; de su resolución depende el resultado de la partida.

17. ... **A6R!**

Este golpe ha sido inesperado; como el alfil impide la salida de su dama, las negras no vacilan en sacrificarlo.

18. A×A ...

Las blancas no utilizan todos sus recursos defensivos; por eso perderán la partida. No se podía desestimar el peligrosísimo ataque de la dama negra; había que haberlo impedido con el movimiento 18. P4TR!, tras lo cual a las negras aún les hubiese quedado por demostrar que la iniciativa compensaba su debilitada posición. Veámoslo: 18. ..., T×A+; 19. R×T, C×P; 20. T3TR!, y las blancas podían defenderse.

Ahora, las negras logran un fuerte ataque.

18. ... D5T+
19. R2D ...

A 19. P3CR seguía 19. ..., D5R.

19. ... T×A!

¿Contaron las blancas con esta jugada?

20. T×T C×P+
21. R2R ...

Aquí es difícil aconsejar algo mejor.

21. ... A4T+
22. T3A A×T+
23. R×A ...

O bien 23. $P \times A$, $D \times P+$; 24. $A2A$, $D \times P+$ y 25. ..., $D \times C$, con lo que se aumentaría la superioridad material de las negras.

23. ... $T1AR+$

Al rey se le ponen las cosas mal.

24. $R2R$ $D5C+$

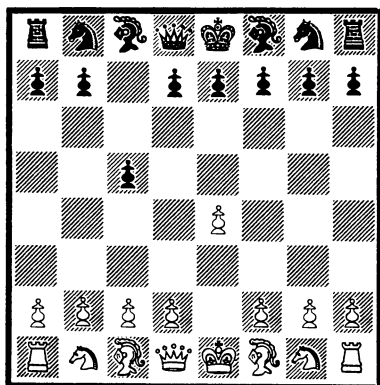
25. $R1R$ $D \times P$

Y las blancas abandonaron, porque a 26. $D2R$ seguía 26. ..., $D8T+$.

Defensa siciliana

1. $P4R$ $P4AD$

Diagrama núm. 274



La defensa siciliana se distingue por su equilibrio alterno. A partir de los primeros movimientos, las negras realizan un plan de juego desligado total-

mente del de las blancas; esto es: desarrollan su iniciativa en el flanco de dama y dejan que éstas operen en el de rey. Por otra parte, exige de los dos contendientes exactitud y precisión en el juego. Como ocurre frecuentemente en las posiciones de equilibrio alterno, toda falta de precisión causa un empeoramiento brusco y hasta la pérdida de la partida. Pero las posibilidades de un activo contrajuego de las negras atrae la atención de muchos ajedrecistas, a pesar de las dificultades con que éstas tropiezan.

En la actualidad, esta apertura es una de las que más se practican. Tiene muchas variantes; veamos las principales.

I

Sistema cerrado

Las blancas aceptan el reto y no abren el centro; ponen en actividad sus piezas y procuran hacerlo pronto, con objeto de organizar el asalto a la posición del enroque adversario.

- | | |
|-----------|--------|
| 2. $C3AD$ | $C3AD$ |
| 3. $P3CR$ | $P3CR$ |
| 4. $A2CR$ | $A2CR$ |
| 5. $P3D$ | $P3D$ |
| 6. $CR2R$ | $T1C$ |
| 7. $0-0$ | $P4CD$ |
| 8. $P4A$ | ... |

El plan de cada bando es claro: el negro tendrá que defen-

derse del ataque contra el enroque, aunque puede tomar la iniciativa en el centro y flanco da dama.

II

Variante Schewenningen

- | | |
|---------|-----|
| 2. C3AR | P3R |
| 3. P4D | ... |

Las blancas efectúan este movimiento en todos los sistemas, menos en el cerrado.

- | | |
|--------|------|
| 3. ... | P×P |
| 4. C×C | C3AR |

Existe otra variante en que las negras no tienen prisa en hacer este movimiento, sino que prosiguen 4. ..., D2A ó 4. ..., P3TD.

Con estas dos continuaciones, aparentemente sencillas, las negras encubren entretanto sus planes estratégicos. Por ejemplo: 4. ..., P3TD; 5. C3AD, D2A; 6. A2R, C3AD; 7. A3R, C×C; 8. A×C, C2R; 9. 0-0, C3A, con juego complicado.

- | | |
|---------|-----|
| 5. C3AD | P3D |
|---------|-----|

Igualmente se sigue 5. ..., A5C, a lo que las blancas responden 6. P5R y las complicaciones les benefician.

- | | |
|--------|------|
| 6. A2R | P3TD |
| 7. 0-0 | C3A |
| 8. A3R | A2R |

9. P4A D2A

En esta posición, el plan de cada bando es claro: el blanco atacará el enroque enemigo, y el negro adelantando el peón CD emprende un ataque en el flanco de dama, característico de la defensa siciliana.

III

Variante del dragón

- | | |
|---------|-----|
| 2. C3AR | P3D |
|---------|-----|

Si las negras juegan 2. ..., C3AD, seguirá 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3A; 5. C3AD, P3D y las blancas disponen del fuerte movimiento 6. A5CR que impide la respuesta propia del dragón 6. ..., P3CR ante la amenaza A×C. Las negras ahora tendrían que proseguir 6. ..., P3R, que conduce a la defensa Schewenningen.

- | | |
|---------|------|
| 3. P4D | P×P |
| 4. C×P | C3AR |
| 5. C3AD | P3CR |

Se cuenta que la disposición de los peones 2TR, 3CR, 2AR, 2R y 3D negros tienen la forma del lomo del dragón; de ahí proviene el nombre de esta variante.

- | | |
|-----------|-----|
| 6. A3R | A2C |
| 7. P3A | C3A |
| 8. D2D | 0-0 |
| 9. 0-0-0. | |

También se puede seguir 9. A4AD y 10. 0-0-0.

Aquí ya se ha definido el plan de cada bando: el blanco tratará de atacar por el flanco de rey adelantando los peones CR y TR, y el negro iniciará operaciones activas en el flanco de dama. Como suele ocurrir en toda posición con enroques opuestos, se entabla una lucha tensa por ver «quién logrará antes su objetivo». El juego de las blancas salta a la vista; el de las negras es más dificultoso, por cuanto han de combinar hábilmente la defensa con el contraataque.

Defensa siciliana

Spassky

Geller

Sujumi, 1968

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4AD |
| 2. C3AD | P3D |
| 3. P3CR | C3AD |
| 4. A2C | P3CR |
| 5. P3D | A2C |
| 6. P4A | C3A |

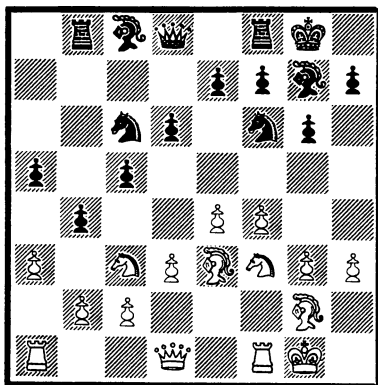
Los peones 4R y 4A ya han ocupado las posiciones, por las que se penetrará en el campo adversario. Se sabe que lo más simple para detener un avance de peones es contrarrestarlo con peones; por ello, la jugada 6. ..., P3R parece la más indicada para apoyar al P4A que habrá de oponerse al P4CR de las blancas.

- | | |
|---------|-----|
| 7. C3A | 0-0 |
| 8. 0-0 | T1C |
| 9. P3TR | ... |

Este movimiento tiene la doble finalidad de preparar el ataque de peones y asegurar el desarrollo del alfil 3R, sin ser molestado por C5CR de las negras.

- | | |
|---------|------|
| 9. ... | P4CD |
| 10. P3T | P4TD |
| 11. A3R | P5C |

Diagrama núm. 275



Las negras atacan en el flanco de dama antes que las blancas en el de rey; pero el ataque de las primeras se reduce a ocupar puntos de apoyo en el campo de las segundas; el asunto se complica cuando hay que eludir el riesgo que entraña combinar el ataque con la defensa

- | | |
|---------|------|
| 12. P×P | PT×P |
| 13. C2R | A2C |
| 14. P3C | T1T |
| 15. T1A | ... |

Las intenciones del blanco saltan a la vista: todo lo tienen dispuesto para emprender la ofensiva en el flanco de rey; mas quieren primero asegurar el de dama. El peón 2A blanco será la barrera que ataje el camino de las piezas negras.

15. ... T7T
16. P4C DIT
17. D1R ...

La dama blanca quiere trasladarse a 4T.

17. ... D3T

Una celada: a 18. D4T sigue
18. ..., C×PR; 19. P×C, D×C.

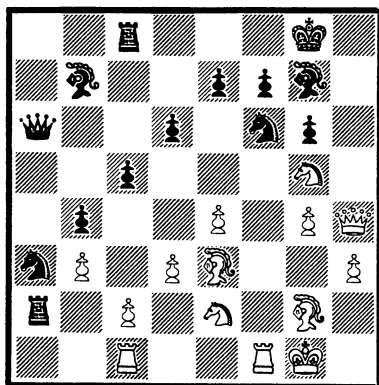
18. D2A C2T

Ese caballo se dirigirá a 6TD; las negras siguen maniobrando sin prisas. Pero este plan es lento y ofrece a las blancas ocasión para iniciar un ataque arrollador.

19. P5A! C4C
20. P×P PT×P
21. C5C C6T

Las negras han sido las primeras en alcanzar el objetivo de su ataque, esto es, el peón 2A; pero las amenazas de las blancas son mucho más peligrosas de lo que pudieran parecer a primera vista.

22. D4T T1AD



23. T×C!! ...

Esta combinación ha sido efectuada oportunamente y manifiesta la perspicaz estrategia de las blancas.

23. ... P×T
24. D7T+ R1A
25. C×P! ...

Aquí se derrumba la posición de las negras y se justifica el acierto de la combinación blanca. El rey negro tendrá que enfrentarse casi solo con la superioridad numérica de las fuerzas atacantes, pues las piezas negras están distribuidas por el flanco de dama y podrán prestarle poca ayuda. A 25. ..., R×C sigue 26. A6T ó 26. C4A; por eso, las negras intentan «pescar a río revuelto».

25. ... T×P
26. A6T T×T+

27. C×T R×C
28. D×A+ R1R

Aquí se podía haber continuado 29. P5R, A×A; 30. P6R; pero las blancas optaron por otra continuación.

29. P5C P4A
30. D×P+ R2D
31. D7A+ R3A
32. P×P+.

Y las negras abandonaron pues los peones 5A y 5C se convierten en dama tras los cambios que se efectúen en el punto 2CD negro.

Defensa siciliana

Kopaiev Alatortsev
Leningrado, 1938

1. P4R P4AD
2. C3AR P3R
3. P4D P×P
4. C×P C3AR
5. C3AD P3D
6. A2R ...

Las blancas pueden escoger otras continuaciones, como: 6. P4CR, con objeto de desalojar el caballo negro de su posición, o 6. P4A.

6. ... P3TD
7. 0-0 D2A
8. P4TD ...

Con este movimiento, las blancas pretenden limitar la ac-

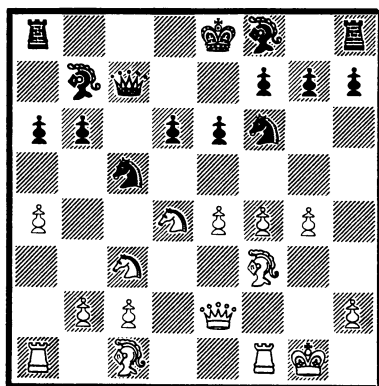
ción de las negras en el flanco de dama; pero tal movimiento se considera como innecesario actualmente.

8. ... P3CD
9. P4A CD2D

La continuación 9. ..., A2C; 10. A3A, C3A es más fuerte.

10. A3A A2C
11. P4CR C4A
12. D2R ...

Diagrama núm. 277



Las negras cifraron sus esperanzas en presionar sobre el peón 4R blanco; pero las blancas lo defienden con jugadas lógicas mientras continúan preparando el ataque.

12. ... A2R
13. D2C 0-0

El negro se ve forzado a enrocar para dar fin al desarrollo;

pero su rey tendrá que sortear no pocas dificultades.

- | | | |
|-----|---------|------|
| 14. | P5C | C1R |
| 15. | A3R | P4R |
| 16. | C(4D)2R | A3AD |
| 17. | P5A | A1D |
| 18. | D4C | D2D |
| 19. | P3C | P4C |
| 20. | P×P | P×P |
| 21. | T×T | A×T |
| 22. | A×C | P×A |
| 23. | T1D | C3D |

Las negras entregan un peón, con objeto de lograr contrajuego; peón que las blancas no deberían aceptar.

- | | | |
|-----|-----|------|
| 24. | C×P | D×C |
| 25. | T×C | P5A! |
| 26. | R2C | ... |

Se amenazaba 26. ..., D4A+.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 26. | ... | R1T |
|-----|-----|-----|

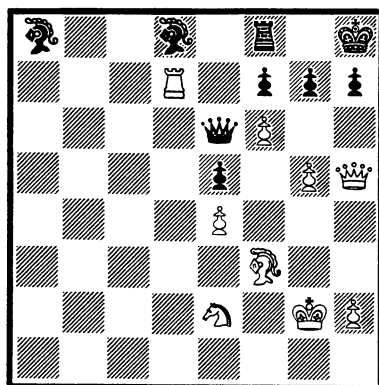
La entrega del peón ha dado buen contrajuego a las negras. De todos modos, lo mejor era 26. ..., D4A y, luego, A3C, para contraatacar.

- | | | |
|-----|-----|------|
| 27. | D5T | A2R |
| 28. | T1D | P×P |
| 29. | P×P | D×P? |

Las negras intentan restablecer el equilibrio material, y el ataque de las blancas vuelve a ser amenazador. Lo correcto era 29. ..., A3AD.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 30. | T7D | A1D |
| 31. | P6A | D3R |

Diagrama núm. 278



La continuación 31. ..., R1C facilitaba y hacía posible una defensa tenaz. Ahora, la partida terminará inesperadamente en un final bellísimo.

- | | | |
|-----|------|-----|
| 32. | P6C! | ... |
|-----|------|-----|

La posición es sorprendente: los dos peones blancos han llegado a la sexta horizontal, y no es posible tomar ninguno de ellos.

- | | | |
|-----|--------|-----|
| 32. | ... | P3T |
| 33. | D×P+!! | P×D |
| 34. | P7C+ | R1C |
| 35. | P×T=D+ | R×D |
| 36. | T×A+ | D1R |
| 37. | T×D+ | |

Las negras abandonaron.

Defensa siciliana

Bern Fischer
Sussex, 1967

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4AD |
| 2. C3AR | P3D |
| 3. P4D | P×P |
| 4. C×P | C3AR |
| 5. C3AD | P3TD |

Esta continuación es flexible y moderna. Por el momento, las negras no definen su plan, es decir, no se sabe si jugarán P3R, P4R o P3CR.

- | | |
|---------|------|
| 6. A4AD | P3R |
| 7. A3C | P4CD |

Las negras inician acciones activas en el flanco de dama.

8. P4A ...

Esta continuación es la más contundente. En caso de 8. ..., P5C, las blancas proseguirían 9. P5R.

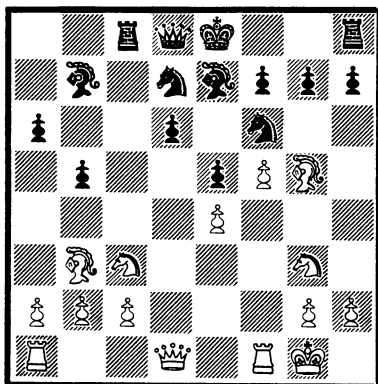
- | | |
|-------------|-----|
| 8. ... | A2C |
| 9. P5A | P4R |
| 10. C(4D)2R | ... |

Entregan un peón para mejorar la posición: 10. ..., C×P; 11. A5D, C×C; 12. C×C, A×A; 13. D×C, y las blancas tienen una posición activa después de 13. ..., C2D; 14. A5C!, D1A; 15. 0-0-0.

10. ... CD2D

- | | |
|---------|------|
| 11. A5C | A2R |
| 12. C3C | T1AD |
| 13. 0-0 | ... |

Diagrama núm. 279



Aunque lógica, esta jugada ocasionará a las blancas serias dificultades. Lo acertado era 13. A×C, C×A; 14. C5T; de ese modo, se ganaba la lucha por el dominio del cuadro P4D negro.

13. ... P4TR!

¡Muy en su punto! Amenaza 14. ..., P5T tomando la iniciativa.

14. P4TR ...

¡El remedio es peor que la enfermedad! Lo mejor hubiese sido 14. A4TR. Ahora se crean muchos puntos vulnerables en la posición de las blancas.

- | | |
|---------|-----|
| 14. ... | P5C |
| 15. A×C | A×A |

16. C5D A×P
17. C×PT D4C

19. C7C+ R1D
20. T3A A6C
21. D3D A7T+
22. R1A C4A
23. T3T T5T!

Semejante cambio de decorado es típico de la defensa siciliana. A las blancas les ha bastado cometer un error para encontrarse en una situación crítica. Bern se defiende desesperadamente; aun así, no podrá salvar la partida.

Las negras no aceptan la entrega de la dama blanca, porque la lucha se hubiese complicado: 23. ..., C×D; 24. T×T+, R2D; 25. A4T+.

18. P6A! P3C

24. D3AR C×A
25. PT×C T×T
26. D×T A×C
27. P×A D×P+
28. R1R D5A.

¡El negro ha procedido con mucha exactitud! A 18. ..., D×C sigue 19. P×P, y a 18. ..., T×C, 19. T5A.

Y las blancas abandonaron.

APERTURAS CERRADAS

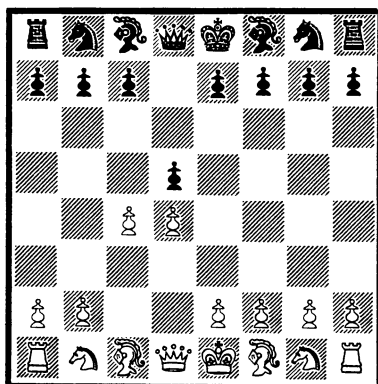
Se llaman aperturas cerradas las que no empiezan por 1. P4R. En esta clase de aperturas, el juego es por lo común tranquilo aunque hay muchas variantes cuyo juego es tan tenso como el gambito de rey.

Gambito de dama aceptado

1. P4D P4D
2. P4AD ...

Esta movida tiene por objeto eliminar o alejar del centro el peón negro. El gambito de dama aceptado se produce cuando las negras toman el peón. Pero la

Diagrama núm. 280



verdad es que esto es ilusorio, pues las negras no sacan ningún provecho de defender su peón de más.

2. ... P×P
3. C3AR ...

¿Por qué las blancas no juegan 3. P4R y ocupan inmediatamente el centro? Porque las negras contraatacarían con 3. ..., P4R y activarían el juego: 4. P×P, D×D+; 5. R×D, C3AD; 6. P4A, A3R. A 3. ..., P4R es mejor responder en forma de gambito: 4. C3AR, P×P; 5. A×P; de ese modo las blancas movilizan rápidamente sus piezas.

3. ... C3AR

No es bueno 3. ..., P4CD, por 4. P4TD, P3AD; 5. P3R, D3C (a 5. ..., P3R sigue 6. P×P, P×P; 7. P3CD, A5C+; 8. A2D, A×A+; 9. CD×A); 6. P×P, P×P; 7. C5R, A2C; 8. P3CD, P×P; 9. D×P, y las blancas se resarcan de la pérdida material con una posición excelente.

4. P3R P3R
5. A×P P4A

Actualmente se practica este ataque contra el centro. En otro caso, las blancas siguen 6. C3A y 7. P4R y forman un sólido centro de peones.

6. 0-0 P3TD
7. D2R P4CD
8. A3C A2C
9. T1D CD2D

La práctica ha demostrado

que las blancas tienen la iniciativa en esta situación; pero la posición de las negras es sólida. Por lo tanto, las primeras han de procurar jugar P4R y operar activamente en el flanco de rey, y las segundas tienen que ejecutar una defensa exacta por haberse quedado un poco rezagadas en el desarrollo de sus piezas.

Gambito de dama rehusado

Se produce cuando las negras no toman el peón 4AD; tiene muchas ramificaciones. Veamos las dos más características.

La defensa ortodoxa

- | | |
|---------|------|
| 1. P4D | P4D |
| 2. P4AD | P3R |
| 3. C3AD | C3AR |
| 4. A5C | CD2D |
| 5. P3R | ... |

Ya que el caballo negro está clavado, ¿por qué las blancas no siguen 5. P×P, P×P; 6. C×P y ganan un peón? Porque esta pieza puede desclavarse: 6. ..., C×C!; 7. A×D, A5C+; 8. D2D. Lamentablemente hay que cubrirse con la dama, y las negras quedan con una pieza de más. Recomendamos al lector que lo analice detenidamente.

5. ... A2R
6. C3A 0-0
7. T1AD P3A

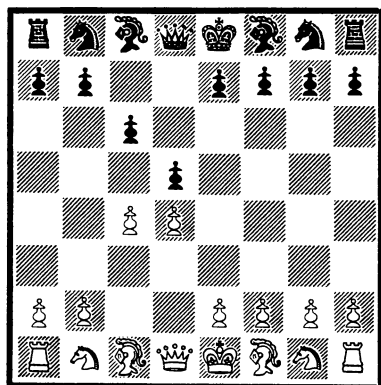
8. A3D P×P
9. A×P C4D

Las negras tienen una posición sólida, aunque algo restringida; además, han de resolver el problema de sacar su alfil 1AD. Por eso, deben tratar de cambiar piezas facilitando así el avance de los peones 3R y 3AD con lo que se daría salida al AD: 10. A×A, D×A; 11. 0-0, C×C; 12. T×C, P4R!

Defensa eslava

1. P4D P4D
2. P4AD P3AD

Diagrama núm. 281



De esta manera, las negras refuerzan su posición en el centro sin impedir la salida de su alfil dama.

3. C3AR C3AR
4. C3A P×P
5. P4TD ...

Si 5. P4R, el juego puede convertirse en un verdadero gambito: 5. ..., P4CD; 6. P5R, C4D; 7. P4TD, P3R, y la posición sería complicada. También se practica 5. P3R a lo que puede seguir: 5. ..., P4CD; 6. P4TD, P5C; 7. C2T, P3R; 8. A×P, A2R; 9. 0-0, 0-0; 10. D2R, A2C, con iguales posibilidades.

5. ... A4A
6. P3R P3R
7. A×P A5CD
8. 0-0 0-0
9. D2R CD2D

El blanco tratará de adelantar su centro de peones, y el negro lo atacará.

Gambito de dama aceptado

Boleslavski
Dshindshijaschvili
Minsk, 1966

1. P4D P4D
2. P4AD P×P
3. C3AR C3AR
4. P3R P3R
5. A×P P4AD
6. 0-0 P3TD
7. C3A P4CD
8. A3C A2C
9. D2R CD2D
10. T1D D1C
11. P5D ...

Como las negras se han rezagado un poco en el desarrollo las blancas se disponen a jugar en el centro.

- | | |
|----------|-----|
| 11. ... | P×P |
| 12. C×P | C×C |
| 13. A×C | A×A |
| 14. T×A | D2C |
| 15. P4R | A2R |
| 16. A5C! | C3C |

Si 16. ..., A×A, las blancas hubieran continuado 17. TD1D y, si 17. ..., T1D, 18. C×A, P3T (a 18. ..., 0-0 sigue 19. D3D y se gana pieza); 19. C×P!, R×C; 20. D5T+ con fuerte ataque. A 17. ..., A2R sigue 18. T×C, D×T; 19. T×D, R×T; 20. D2D+, R1R; 21. D5D!

17. TD1D ...

Con el fin de retener el rey negro en el centro, las blancas no reparan en sacrificar la calidad; si 17. ..., C×T, el ataque será fuerte después de 18. P×C, P3A; 19. P6D!, P×A; 20. T1R.

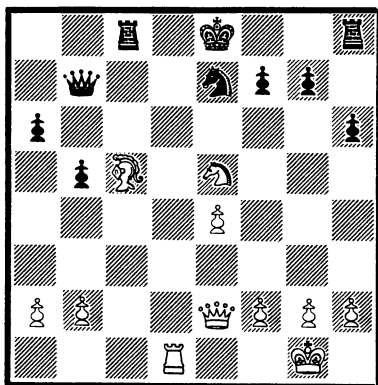
- | | |
|---------|------|
| 17. ... | P3T |
| 18. A×A | C×T |
| 19. A×P | C2R |
| 20. C5R | T1AD |

Diagrama 282

Las negras han jugado este lógico movimiento ante la posibilidad de 21. T7D; sin embargo, es un error grave. La jugada buena era 20. ..., D2A, para responder a 21. A6D con 21. ..., D2C.

- | | |
|------------|-----|
| 21. T7D | T2A |
| 22. T8D+!! | ... |

Diagrama núm. 282



Esta bella combinación ofrece la victoria a las blancas.

- | | |
|----------|-----|
| 22. ... | R×T |
| 23. C×P+ | R2D |

O bien 23. ..., R1R; 24. C6D+, ganando la dama.

- | | |
|-----------|-----|
| 24. D4C+ | R3A |
| 25. D6R+! | |

Las negras se rindieron, pues, luego de 25. ..., R×A; 26. D6D+, R5A, da mate con C5R.

Gambito de dama

Grünfeld	Alekhine
Karlsbad, 1923	

- | | |
|---------|------|
| 1. P4D | C3AR |
| 2. P4AD | P3R |
| 3. C3AD | P4D |

Se ha llegado a la posición del gambito de dama por transposición de jugadas.

- | | | |
|----|-----|------|
| 4. | A5C | A2R |
| 5. | C3A | CD2D |
| 6. | P3R | 0-0 |
| 7. | T1A | P3A |
| 8. | D2A | ... |

El blanco quiere economizar un tiempo; espera que las negras tomen el peón 4A, para jugar directamente $A \times P$ y no en dos movidas como sucede en la continuación 8. A3D, $P \times P$; 9. $A \times P$.

- | | | |
|-----|------|------|
| 8. | ... | P3TD |
| 9. | P3TD | P3T |
| 10. | A4T | T1R |

Hasta aquí ha aparecido una especie de lucha «por un tiempo»: las blancas han demorado el movimiento A3D, limitándose a efectuar jugadas útiles, y las negras no se han apresurado en tomar el peón de 4A.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 11. | A3D | ... |
|-----|-----|-----|

La lucha «por un tiempo» podría haberse prolongado con 10. P3T; pero las negras hubiesen respondido activamente con 10. ..., P4CD.

- | | | |
|-----|--------------|--------------|
| 11. | ... | $P \times P$ |
| 12. | $A \times P$ | P4CD |
| 13. | A2T | P4A! |

El negro ha conseguido resolver los problemas de la apertura, y no le preocupan los ataques del adversario. Por ejemplo: 14. $P \times P$, $C \times P$; 15. A1C,

A2C!; 16. $A \times C$, $A \times A$; 17. D7T+, R1A; 18. $C \times P$, $P \times C$; 19. $T \times C$, $A \times P$, con ventaja de las negras.

- | | | |
|-----|--------------|--------------|
| 14. | T1D | $P \times P$ |
| 15. | $C \times P$ | D3C |
| 16. | A1C | A2C |
| 17. | 0-0 | ... |

No se podía 17. C(4D) \times PC, $P \times C$; 18. $T \times C$, pues las negras hubiesen respondido 17. ..., D3A! y no 17. ..., $P \times C$, defendiendo sin perder un tiempo el caballo 2D.

- | | | |
|-----|--------------|--------------|
| 17. | ... | TD1A |
| 18. | D2D | C4R |
| 19. | $A \times C$ | $A \times A$ |
| 20. | D2A | P3C |
| 21. | D2R | C5A |
| 22. | A4R! | ... |

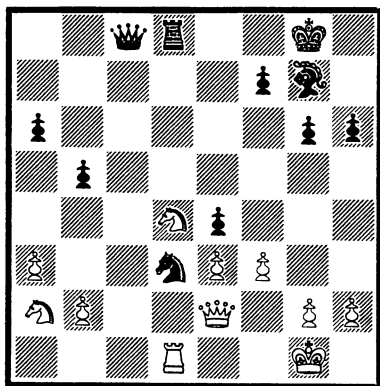
Las negras tienen la iniciativa, y las blancas se defienden con precisión; tanto que a 22. ..., $C \times PT$ pueden responder con 23. D3A! y ganar la calidad.

- | | | |
|-----|--------------|--------------|
| 22. | ... | A2C |
| 23. | $A \times A$ | $D \times A$ |
| 24. | T1AD | P4R |
| 25. | C3C | P5R |
| 26. | C4D | TR1D |
| 27. | TR1D | C4R |

En el dispositivo de las blancas se ha debilitado el punto 3D, donde las negras situarán su caballo.

28. C2T C6D
29. T×T D×T
30. P3A ...

Diagrama núm. 283



Hasta aquí, las blancas se han defendido ingeniosamente, procurando disminuir la potencia ofensiva del adversario mediante cambios de piezas; pero su último movimiento es un error que, aunque inadvertido, facilitará resolver en seguida el resultado de la partida. Lo mejor era 30. C3A y, si 30. ..., P4A, 31. P3A. En tal caso, la combinación 31. ..., T×C; 32. P×T, A×P+; 33. R1A, C5A; 34. D2D, D5A+; 35. C2R, P6R se refutaba con el movimiento 36. P3CD!

30. ... T×C!
31. P×P ...

Si 31. P×T, Alekhine hubiera seguido 31. ..., A×P+; 32. R1A, C5A; 33. D×PR (ó 33.

D2D, D5A+; 34. R1R, P6R), D5A+; 34. R1R, C×P+; 35. R2D, A6R+ ganando.

31. ... C5A
32. P×C D5A!

Esta jugada es decisiva. La incógnita se ha despejado, y las blancas sufrirán pérdidas materiales.

33. D×D T×T+
34. D1A A5D+.

Las blancas abandonaron.

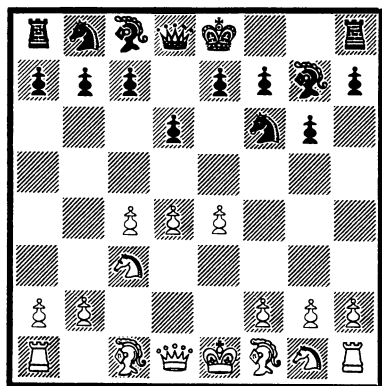
Otras aperturas cerradas

Al principiante le conviene más practicar las aperturas abiertas que las cerradas, pues los acontecimientos se desarrollan con rapidez y los planes de juego no son tan complicados en las primeras. Al principio, hay que ejercitarse en las posiciones abiertas y luego, estudiar las cerradas; por eso no creemos conveniente hablar de ellas detalladamente, sino examinar las tres más características.

Defensa india de rey

1. P4D C3AR
2. P4AD P3CR
3. C3AD A2C
4. P4R P3D

Diagrama núm. 284



En esta apertura, las negras no pretenden enzarzarse pronto en una refriega de peones en el centro. Primero, movilizan las piezas y, después, inician un juego activo.

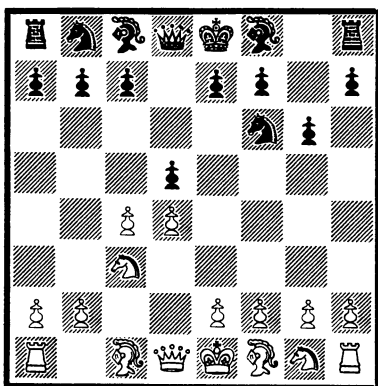
Este sistema defensivo se caracteriza por el desarrollo en fianchetto del alfil de rey. Las negras permiten al contrario formar un centro de peones, y luego tratarán de destruirlo. He aquí una de las continuaciones posibles.

- | | | |
|----|--------|------|
| 5. | P3A | 0-0 |
| 6. | A3R | P4R |
| 7. | P5D | C4T |
| 8. | D2D | P4AR |
| 9. | 0-0-0. | |

Defensa Grünfeld

- | | | |
|----|------|------|
| 1. | P4D | C3AR |
| 2. | P4AD | P3CR |
| 3. | C3AD | P4D |

Diagrama núm. 285



En este sistema, el método para atacar el centro es distinto del empleado en la defensa india de rey. Aquí, las negras también dejan que las blancas formen un centro de peones, pero con la diferencia de que tratarán de destruirlo de otra manera.

Veamos la variante principal de esta defensa:

- | | | |
|-----|------|------|
| 4. | P×P | C×P |
| 5. | P4R | C×C |
| 6. | P×C | A2C |
| 7. | A4AD | P4AD |
| 8. | C2R | C3A |
| 9. | A3R | 0-0 |
| 10. | 0-0. | |

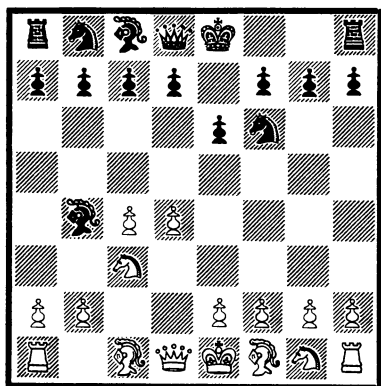
La lucha se desarrolla ahora alrededor del P4D blanco.

Defensa Nimzoindia

- | | | |
|----|------|------|
| 1. | P4D | C3AR |
| 2. | P4AD | P3R |

3. C3AD A5C

Diagrama núm. 286



La idea de esta defensa consiste en presionar el centro con las piezas negras.

I

4. P3TD ...

Esta es la principal continuación de las blancas.

4. ... A×C+

5. P×A ...

Las blancas conservan la pareja de alfiles y tienen posibilidades de crear un poderoso centro de peones, aunque a costa del desarrollo de sus piezas y debilitando el peón de 4A, que está doblado. Este peón será el blanco de ataque de las negras.

5. ... P4A

6. P3R 0-0

7. A3D

8. C2R

9. P4R

C3A

P3CD

C1R

Para evitar la desagradable clavada 10. A5C.

10. A3R A3T!

Con la entrega de un peón, las negras pretenden dar movilidad a sus piezas. Las blancas pueden diferir el movimiento 4. P3TD y formar primero sus fuerzas en orden de batalla.

II

4. P3R

5. C3A

6. A3D

7. 0-0

8. P3TD

9. P×A

10. A×P

P4A

0-0

P4D

C3A

A×C

PD×P

D2A.

Esta posición suele producirse en las partidas de los torneos actuales. Aquí, las blancas procuran abrir el juego y atacar, y las negras tratarán de dar el contragolpe P4R disponiendo sus fuerzas para presionar sobre el centro.

Defensa india de rey

Letellier

Fischer

Leipzig, 1960

1. P4D

2. P4AD

3. C3AD

4. P4R

C3AR

P3CR

A2C

0-0

Provocando el avance P5R.

5. P5R ...

Las blancas han aceptado el reto; pero el excesivo adelantamiento de los peones debilita el centro si las piezas no se han desarrollado suficientemente.

5. ... C1R

6. P4A ...

Por si fuera poco hay que avanzar otro peón, para defender el avanzado.

6. ... P3D

7. A3R P4AD!

Las negras no reparan en sacrificar material, a fin de quebrantar el centro del adversario.

8. PD×P C3AD

9. PA×P P×P

10. C4R ...

El juego ha tomado inadvertidamente un carácter abierto; en posiciones como ésta, cada tiempo es valiosísimo y, por lo mismo, hay que movilizar rápidamente las piezas. Lo procedente era 10. C3A, tras lo cual las negras no hubiesen podido tomar el peón 5R; véase: 10. ..., P×P; 11. D×D, C×D; 12. A5A.

10. ... A4A!

11. C3C ...

La retirada del caballo es forzada, pues, luego de 11. C×P, C×C; 12. P×C, A×P, las blancas pierden la calidad.

11. ... A3R

12. C3A D2A

13. D1C P×P

14. P5AR ...

El rey de las blancas permanece en el centro del tablero; por eso prefieren cerrar el juego. Sin embargo, las negras se proponen tenazmente realizar su plan.

14. ... P5R!

15. P×A P×C

16. P×P6A P4A!

17. P4A C3A

18. A2R TR1R

19. R2A ...

Lo mejor era enrocar, aun cuando las negras seguían mejor después de T×P.

19. ... T×P

20. T1R TD1R

21. A3A ...

Diagrama 287

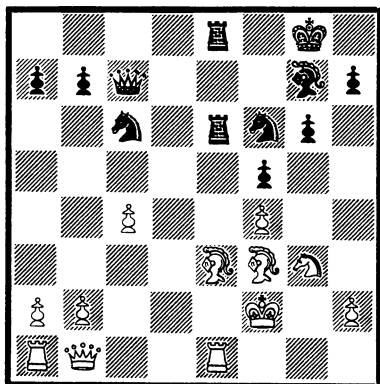
Las blancas creyeron haber estabilizado su posición; pero...

21. ... T×A!

22. T×T T×T

23. R×T D×P+!!

Este golpe es decisivo. A 24. R×D sigue 24. ..., A3T mate.



Si 24. R2A, 24. ..., C4R; 25. DID, C(3A)5C+, y las blancas pierden el alfil. La enorme ventaja material resuelve la partida a favor de las negras. Las blancas abandonaron.

Defensa Nimzoindia

Roysmann **Averbach**
Odesa, 1960

- | | |
|---------|------|
| 1. P4D | C3AR |
| 2. P4AD | P3R |
| 3. C3AD | A5C |
| 4. P3R | 0-0 |
| 5. A3D | P4D |
| 6. C3A | P4A |
| 7. 0-0 | C3A |
| 8. P3TD | A×C |
| 9. P×A | D2A |
| 10. A2C | PD×P |
| 11. A×P | P4R |

Se ha producido una posición de equilibrio alterno. Las blancas conservan la pareja de alfi-

les y el centro de peones, y las negras han desarrollado convenientemente sus piezas. Las primeras tienen que abrir el fuego, pues los alfiles son más activos en posiciones abiertas, y las negras deben procurar que aquéllas no abran el juego. Aquí es correcto 12. P3TR, conjurando el peligro 12. ..., P5R y 13. ..., C5CR. En este caso se desarrolla una lucha compleja y con posibilidades para uno y otro bando.

Pero las blancas adelantaron inmediatamente un peón, lo cual es un error porque ofrece a las negras ocasión de tomar la iniciativa.

- | | |
|---------|------|
| 12. P5D | C4TD |
| 13. A2T | ... |

La jugada intermedia 13. P6D perdía una pieza después de 13. ..., D3C.

- | | |
|---------|-----|
| 13. ... | P5R |
| 14. C2D | P5A |

He aquí el resultado de la desacertada estrategia del blanco: los alfiles están excluidos del juego, y el peón P5D indefenso.

Al encontrarse en una situación difícil, hay que defenderse con todos los medios disponibles; esto es: aprovechar todas las posibilidades que ofrezca la posición.

Un plan de juego correcto sería 15. P6D, con objeto de cam-

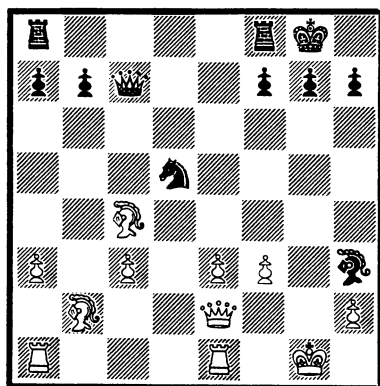
biar este peón debilitado. Así las blancas podrían oponerse a la acción del adversario, después de 15. ..., D3A; 16. P4TD o bien 15. ..., D×P; 16. C×PA.

Otro movimiento desacertado empeora aún más la situación. Claro está que las negras han de jugar con precisión.

Los siguientes acontecimientos son forzados.

- | | | |
|-----|------|------|
| 15. | D2R | A5C! |
| 16. | P3A | P×P |
| 17. | P×P | A6T |
| 18. | TR1R | C×P |
| 19. | C×P | C×C |
| 20. | A×C | ... |

Diagrama núm. 288



A 20. D×C sucedía 20. ..., D3C! amenazando 21. ..., D3C+, ó 21. ..., D×A ó 21. ..., C×PR.

- | | | |
|-----|-----|-------|
| 20. | ... | C×PR! |
| 21. | A3D | ... |

El negro ganaba un peón y probablemente la partida si 21. D×C, D×A, pues a 22. D4D hubiera seguido 22. ..., D4C! seguido de 23. ..., D4C+ ó 23. ..., D×A.

- | | | |
|-----|------|------|
| 21. | ... | TD1R |
| 22. | D2AR | D1D! |

Este golpe táctico resuelve la partida: a 23. T×C sigue 23. ..., D4C+; las negras amenazan también tomar el alfil de casillas blancas.

- | | | |
|-----|------|------|
| 23. | A1AD | C5C! |
|-----|------|------|

Con este hábil movimiento, el rey blanco queda totalmente al descubierto para ser víctima de un ataque arrollador.

- | | | |
|-----|------|------|
| 24. | A×P+ | R×A |
| 25. | P×C | T×T+ |
| 26. | D×T | T1R |
| 27. | A3R | T5R |

Préstese atención a la circunstancia de que los finales de alfiles de distinto color, suelen terminar en tablas, pero en el medio juego su labor es importante. En este caso el alfil negro es superior al de las blancas que se ve impotente para defender sus vulnerables casillas blancas.

- | | | |
|-----|-----|------|
| 28. | D1C | P4A |
| 29. | A2A | T×P+ |
| 30. | A3C | T3C |

Y las blancas se rindieron al no poder defenderse del ataque 32. ..., P5A. Veámoslo: 31. D1AD, D4D; 32. D2A, P5A.

Hemos atravesado el inmenso océano de variantes de la apertura; hemos visto casi todos los esquemas principales referentes al desarrollo de las fuerzas blancas y negras; esquemas que nos ofrece la teoría moderna.

No es posible ni necesario conocer y practicar el sinfín de variantes existentes. Incluso los maestros se limitan generalmente a practicar determinadas aperturas.

Lo importante es que las aperturas que uno elija se adapten a su estilo e inclinaciones.

Se llama «repertorio» el conjunto de aperturas que practica el ajedrecista.

Si el lector quiere ser un buen ajedrecista, tendrá que formar su propio repertorio. ¿Cómo formarlo?

En primer lugar, elige uno los sistemas de apertura preferidos; luego, los analiza detenidamente con ayuda de manuales de ajedrez prestando, sobre todo, atención a la idea de cada sistema, es decir, a lo que pretende uno y otro bando; después, los ensaya en la práctica y analiza cada partida jugada para ver cómo se ha desarrollado la apertura, cómo ha resuel-

to el problema referente al desarrollo racional de las fuerzas y cómo ha expresado la idea fundamental de la apertura. De ese modo, adquirirá conocimientos y experiencia en aquellas aperturas preferidas. Si advierte que en alguna de ellas no progresa por ser demasiado compleja, debe dejarla para más adelante y practicar aquellas que ofrezcan más seguridad y sencillez.

En las revistas de ajedrez se lee con frecuencia que las blancas o las negras introdujeron una «novedad» en tal o cual partida. Téngase presente que las aperturas tienen muchos caminos desconocidos, a pesar de haber sido analizadas por muchas generaciones de ajedrecistas. A menudo, los autores de dichas novedades no son jugadores de nota, si se consideran los éxitos que han tenido en competiciones. El análisis de las variantes de apertura es un componente del arte del ajedrez. No hay que apresurarse en «idear» nuevas continuaciones. Primera y principalmente, conviene aprender según es debido los planes de juego y las leyes fundamentales de cada apertura. Esto será de gran utilidad y provecho para toda la vida, pues las novedades se presentan con la misma frecuencia con que se impugnan y desaparecen.

7

Vale el saber, no la fuerza

"Los dos reyes apenas tienen compañía;
Los cortesanos han caído y la fortaleza está vacía."

JUAN KOCHANOWSKI
(Ajedrez)

Como ya hemos dicho, la partida de ajedrez se divide en tres fases: la apertura, el medio juego y el final. Esta división es convencional; sin embargo, podemos saber en qué fase se encuentra una partida si observamos su posición, pues cada fase se distingue de las otras por sus peculiaridades propias y privativas. En la apertura se desarrollan las fuerzas; en el medio juego se da la batalla, y en el final se decide la lucha.

Generalmente, el escaso número de piezas caracteriza la fase final. Esto da lugar a que los ajedrecistas poco experimentados procuren a menudo eludir las simplificaciones, por

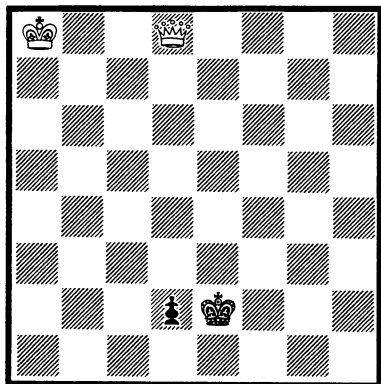
creer que esto les llevaría a un juego aburrido y que las numerosas combinaciones del medio juego son más interesantes.

Eso no es cierto; el final es asimismo una fase interesante; hay que comprender sus particularidades y saber cómo se debe jugar. Por su carácter se puede dividir en varios grupos: cuando uno de los bandos tiene superioridad material y trata de dar mate al rey adversario, y cuando se producen diversas correlaciones de fuerzas. Analizaremos los cuatro más importantes: peón contra dama; torre contra dama; pieza menor contra dama, y pieza menor contra torre.

EL MÁS DÉBIL SE ENFRENTA CON EL MÁS FUERTE

¿Puede un peón enfrentarse a la dama? En efecto; pero con la condición de que se halle a punto de coronar, esté protegido por su rey y distanciado del monarca adversario.

Diagrama núm. 289



La dama sola no puede ganar el peón; el rey tiene que ayudarla. ¿Cómo? Hay que ganar tiempos dando jaque al rey negro y obligándole cada vez a que se sitúe delante de su peón.

- | | | |
|----|-------|-----|
| 1. | D8R + | R7A |
| 2. | D5T | R7R |
| 3. | D4R + | R7A |
| 4. | D3D! | R8R |
| 5. | D3R + | R8D |

Ya se ha ganado un tiempo para que el rey blanco se acerque.

- | | | |
|----|-----|-----|
| 6. | R7C | R7A |
|----|-----|-----|

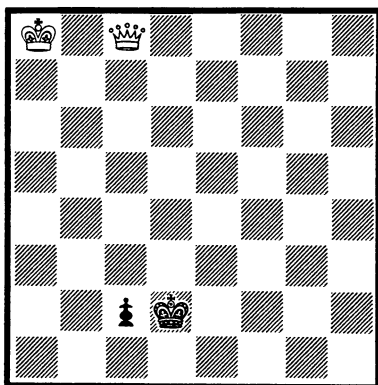
- | | | |
|-----|-------|-----|
| 7. | D2R | R8A |
| 8. | D4A + | R7C |
| 9. | D3D! | R8A |
| 10. | D3A + | R8D |

Se ha ganado otro tiempo.

- | | | |
|-----|-------|-----|
| 11. | R6A | R7R |
| 12. | D2A | R8R |
| 13. | D4R + | R7A |
| 14. | D3D | R8R |
| 15. | D3R + | R8D |
| 16. | R5D | R7A |
| 17. | D2R | R8A |
| 18. | D4A + | R7C |
| 19. | D3D | R8A |
| 20. | D3A + | R8D |
| 21. | R4R | R7R |
| 22. | D3R + | R8D |
| 23. | R3D. | |

Y las blancas ganan el peón y, por consiguiente, la partida. Veamos qué ocurre cuando se trata del peón de alfil.

Diagrama núm. 290



1. D8D+ R7R
2. D5C R8D
3. D5D+ R7R
4. D4A+ R7D
5. D4D+ R7R
6. D3A R8D
7. D3D+ R8A
8. R7C ...

Hasta aquí no ha habido ninguna diferencia entre este caso y el anterior.

8. ... R7C
9. D2D R8C
10. D4C+ R7T
11. D3A R8C
12. D3C+ ...

Podría parecer que todo ha terminado; mas...

12. ... R8T!!

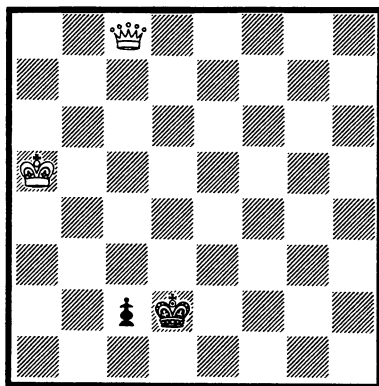
Si se toma el peón, tablas por rey ahogado, y las blancas no tienen posibilidades de ganar tiempos para acercar su rey.

Era posible ganar si el rey blanco se hubiese encontrado, por ejemplo, en la casilla 5T. Veámoslo:

Diagrama 291

1. D8D+ R7R
2. D5C R8D
3. D5D+ R7R
4. D4A+ R7D
5. D4D+ R7R
6. D3A R8D
7. D3D+ R8A
8. R4C R7C

Diagrama núm. 291



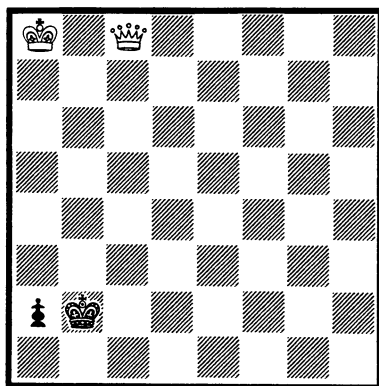
9. D2D R8C
10. R3C! ...

Aunque el peón se transforme en dama, las blancas dan mate.

10. ... P8A=D
11. D2T mate.

Si el rey blanco está alejado del punto de coronación, tampoco se consigue ganar cuando se trata de peón de torre.

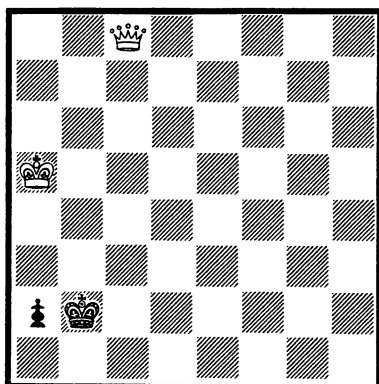
Diagrama núm. 292



1. D8C+ R7A
2. D5R R8C
3. D5C+ R7A
4. D4T+ R7C
5. D4C+ R7A
6. D3T R8C
7. D3C+ R8T

Y acaba en tablas por ahogado. Pero se ganaría si el rey blanco estuviese más cerca. Por ejemplo:

Diagrama núm. 293



1. D8C+ R7A
2. D5R R8C
3. D1R+ R7C
4. R4C!! ...

Las blancas ofrecen a las negras la oportunidad para convertir el peón en dama.

4. ... P8T=D
5. D2D+ R8C
6. R3C!

Se ha creado una posición sorprendente. ¡La desacertada posición de la dama negra impide que su rey pueda escapar del mate!

TORRE CONTRA DAMA

Normalmente, la torre resiste poco tiempo el acoso de la dama. En este caso, se traza un plan de juego consistente en situar la dama y su rey cerca de la torre y del rey adversarios, con el fin de separarlos y ganar la primera o dar mate al segundo.

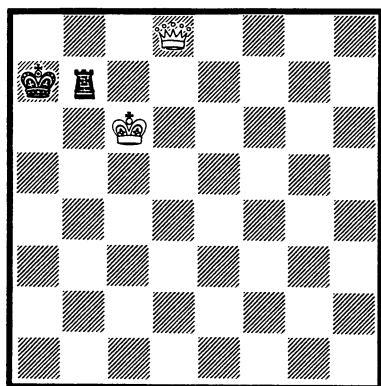
Diagrama 294

Como a 1. ..., T1C sigue 2. D5T mate, y a 1. ..., R3T sigue 2. D8A, la torre tiene que separarse del rey. Pero adondequiera que vaya será atacada por la dama.

A 1. ..., T5C sigue 2. D5T+ ó 2. D7R+, y a 1. ..., T7C ó 1. ..., T2C sigue 2. D4D+.

En el caso de 1. ..., T6C, se proseguirá 2. D4D+, R1C; 3.

Diagrama núm. 294



D4A+, **R2T**; 4. **D4T+**, y si 1. ..., **T2AR** el blanco jugará 2. **D4D+**, **R1C**; 3. **D2C+**, **R2T**; 4. **D2T+**.

Las blancas también ganan después de 1. ..., **T8C**; 2. **D4D+**, **R1C**; 3. **D8T+**, **R2T**; 4. **D7T+**.

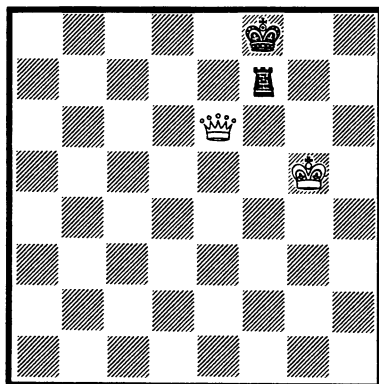
Finalmente, si 1. ..., **T2T**, seguirá 2. **D4D+**, **R1C**; 3. **D5R+**, **R2T**; 4. **D1T+** y 5. **D1C+**.

Si en la posición del diagrama tocase mover a las blancas, la jugada 1. **D8AD** no sería suficiente para ganar debido a 1. ..., **T3C+**. En tal caso habría que retirar el rey a la casilla 5A, por cuanto no se podría jugar 2. **R7A** debido al movimiento sorpresa 2. ..., **T3A+!** y tablas por rey ahogado. Por lo tanto, las blancas han de procurar que les toque mover a las negras y que lo hagan en la misma posición en que se hallan situadas en el diagrama, lo cual se consigue de la siguiente manera: 1.

D4D+, **R1T**; 2. **D8T+**, **R2T**; 3. **D8D**.

Desde luego, hay posiciones que son una excepción.

Diagrama núm. 295



Aquí juegan las negras y consiguen tablas, mediante el procedimiento de ahogar a su rey; procedimiento que ya conocemos.

1. ... **T2C+**
2. **R5A** ...

Ó 2. **R6A**, **T3C+!**

2. ... **T2A+**
3. **R6C** ...

O bien 3. **R5R**, **T2R**.

3. ... **T2C+**
4. **R6T** **T2T+!**

Se producen unas bellas e inesperadas tablas por rey aho-

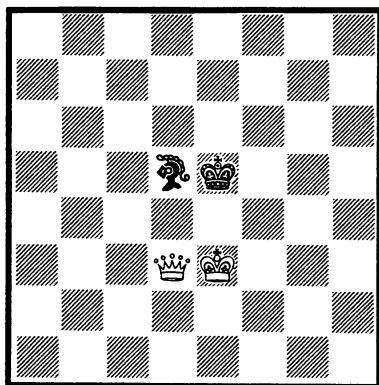
gado, si se toma la torre; en otro caso, será jaque continuo.

Esta posición es una de las que se apartan de lo ordinario.

PIEZAS MENORES CONTRA DAMA

Ni el caballo ni el alfil pueden solos enfrentarse con la dama, debido a que ésta es casi tres veces superior a una pieza menor. En la fase final pone de manifiesto toda su potencia; como ni los peones propios ni los adversarios le cortan el paso, va de una parte a otra del tablero con casi absoluto dominio sobre él. En la contienda con el alfil, la dama y el rey se aproximan al rey contrario por las casillas contrarias al color de aquél.

Diagrama núm. 296

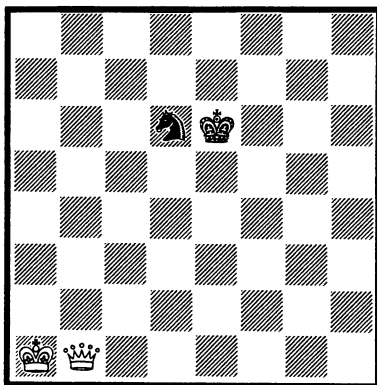


1. D5C R3D
2. R4D A3R
3. D6C+ R2R
4. R5R A2A
5. D6D+ R1R
6. R6A y 7. D7R mate.

El acorralamiento del rey se ha efectuado casi del mismo modo que en el final de dama y rey contra rey. Las blancas han avanzado por los cuadros negros, es decir, por los de color distinto a los del recorrido del alfil.

Aunque el caballo es más fuerte que el alfil en la defensa del rey, nada puede hacer frente la dama.

Diagrama núm. 297



1. R2C R4D
2. R3A C5R+
3. R3D C4A+
4. R3R C3R

Las negras procuran permanecer el mayor tiempo posible en el centro del tablero.

- | | | |
|-----|------|------|
| 5. | D5A+ | R3D |
| 6. | R4R | C4A+ |
| 7. | R4D | C3R+ |
| 8. | R4A | C2A |
| 9. | D5A+ | R2D |
| 10. | D6C | C3R |
| 11. | R5D | C2A+ |
| 12. | R5R | C1R |

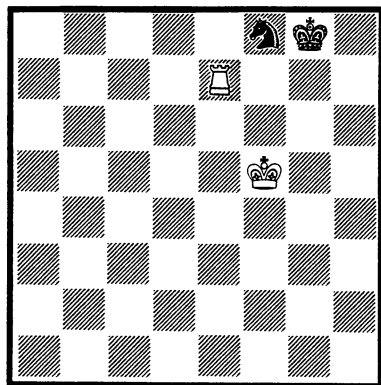
- | | | |
|-----|------|------|
| 13. | D6R+ | R1D |
| 14. | D7A | C2A |
| 15. | R6D | C1R+ |
| 16. | R6A. | |

La entrega del caballo no haría más que retardar un poco el mate inevitable.

PIEZAS MENORES CONTRA TORRE

La torre no puede contra el caballo; sin embargo, la defensa de las negras requiere una exactitud absoluta.

Diagrama núm. 298



1. R6A ...

Las negras tienen una sola respuesta.

1. ... C2T+

Pierden si 1. ..., R1T, pues sigue 2. R7A, C2T; 3. T8R+.

2. R6C C1A+
3. R6T R1T

A pesar de una defensa exacta, las blancas han forzado al rey a situarse en la esquina; mas los principales acontecimientos no se han desarrollado todavía.

4. T7AR R1C

Las negras han jugado con exactitud, pues a 4. ..., C3R sigue 5. T6A.

5. T7C+ R1T
6. T7-1C ...

Parece que las blancas han progresado bastante en su ataque; sin embargo, las negras tienen recursos suficientes para huir de la derrota.

6. ... C2D!

Sin duda, es la única respuesta válida; de otra suerte, las blancas ganan después de 6. ..., C2T; 7. R6C, R1C; 8. T2C,

C1A+; 9. R6A+, R1T; 10. R7A.

7. R6C ...

Con este movimiento no se logra ahora el objetivo.

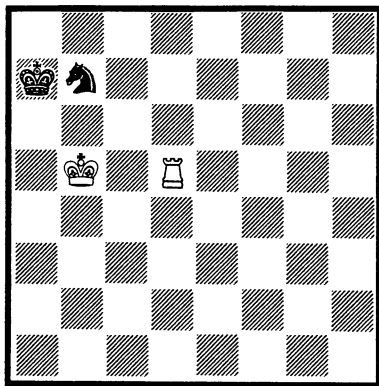
7. ... R1C!

8. T2C R1A

Como vemos, el acorralamiento del rey en la esquina del tablero no es peligroso en este final.

Pero hay posiciones en las que la ubicación desacertada del rey o del caballo causa la pérdida de la partida.

Diagrama núm. 299



Esta posición se conoce desde el siglo IX.

1. T7D R1C

2. R6C R1T

3. T7T C1D

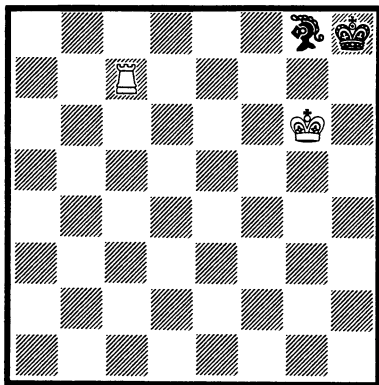
4. T8T.

Y se da mate al rey negro.

¡Recuérdese que el caballo no se debe situar nunca en el borde del tablero!

Por lo general, en los finales de alfil contra torre tampoco se consigue vencer. El rey debe ir a las esquinas no accesibles a su alfil cuando se retira ante los ataques de la torre.

Diagrama núm. 300



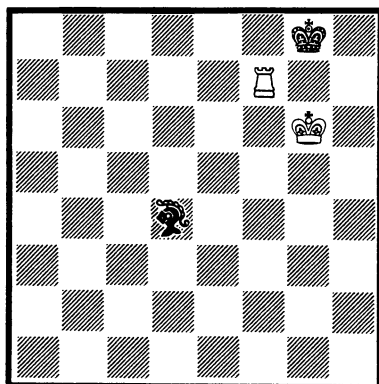
En esta posición crítica, el rey negro se halla en una esquina segura, y todo intento de hacer que salga de ella conduce solamente a tablas por ahogado. No es posible clavar el alfil ni privarle de su casilla 1C, lo cual puede comprobar fácilmente el lector.

Diagrama 301

Aquí las blancas ganan.

1. ... A8C

Diagrama núm. 301



Hay que apartar el alfil del ataque directo de la torre; si no, podría seguir 2. T7D, A3C; 3.

T7C, A4A; 4. T8C+, A1A; 5. T8T y mate a la siguiente.

- | | | |
|----|-------|-----|
| 2. | T7-1A | A7T |
| 3. | T1TR | A6C |
| 4. | T1CR | A7T |
| 5. | T2C! | ... |

De ese modo se logra que el alfil abandone su refugio. Lo demás es bien sencillo.

- | | | |
|----|-------|-----|
| 5. | ... | A4R |
| 6. | T2R | A3D |
| 7. | T8R+. | |

Y las blancas dan mate en dos.

LOS TRES PRINCIPIOS EN QUE SE APOYAN LOS FINALES

En muchos finales no se logra encontrar la posición de mate; por tanto, habrá que buscar algunas formas de conseguir la victoria. Una de ellas puede ser el avance de los peones para tener superioridad material coronando.

El avance de los peones hacia la coronación es el objetivo estratégico más importante.

Si las pocas piezas que quedan en el tablero no entrañan peligro para el rey, éste podrá salir de su refugio y participar activamente en la pelea.

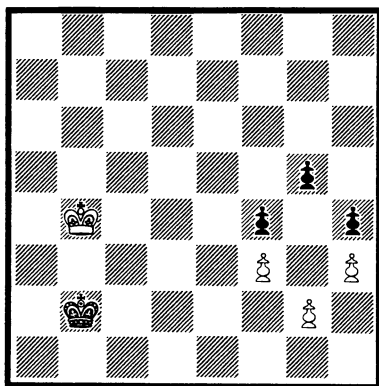
El principio más importante de los finales es éste: el rey es una pieza atacante muy activa.

No debe sorprendernos el hecho de que el rey, después de haber estado casi toda la partida bajo custodia y muerto de miedo detrás de su bastión, levante los faldones de su manto, salte audazmente el parapeto, ataque piezas y peones y sea frecuentemente el primero en penetrar en el campo adversario.

Diagrama 302

Cada monarca se dispone a emprenderla con los peones contrarios. Pero como mueven las blancas, su rey es el primero en asaltar la fortaleza enemiga.

Diagrama núm. 302



Esta circunstancia decide el resultado de la contienda.

- | | |
|--------|-----|
| 1. R4A | R7A |
| 2. R4D | R7D |
| 3. R4R | R7R |
| 4. R5A | R7A |
| 5. R×P | R×P |

Podría parecer que la mutua aniquilación de peones termine en unas tablas; pero ocurre un movimiento inofensivo.

6. R4C! ...

Jueguen como jueguen, las negras pierden la partida: 6. ..., R7A; 7. R×PA ó 6. ..., R7T; 7. R×PT.

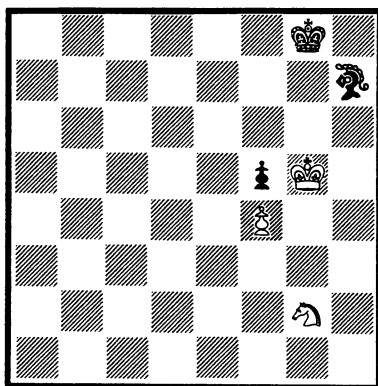
El segundo principio consiste en: activar todas las piezas y su vinculación.

En los finales hay pocas piezas; esto hace que aumente ló-

gicamente el valor de cada una de ellas.

Si en el medio juego basta, por lo general, tener superioridad de fuerzas en un sector determinado del tablero para ganar, en el final importa asegurar la acción conjunta de las piezas o su vinculación para sacar el máximo rendimiento posible.

Diagrama núm. 303



Esta posición se debe a A. Troitski (1924).

Las fuerzas están equilibradas. Desde luego, las blancas pueden tomar el peón negro; pero, tras el cambio de las dos piezas menores, se produce un final en el que las negras consiguen tablas si juegan correctamente. ¿Por qué las blancas ganan? Porque las piezas negras están mal colocadas: el rey ocupa una posición menos activa que la del blanco y el peón obstruye la salida del alfil. En esto

consiste la ventaja de las blancas.

1. R6T! R1T
2. C4T! R1C

Si 2. ..., A1C; 3. C6C, mate.

3. C3A R1T

Las piezas negras juegan obligadas y esperan con precaución el desenlace de los acontecimientos.

4. C5R! R1C
5. C6A R1T
6. C7R A1C

¿Qué otra cosa puede hacerse?

7. C6C mate.

Este final no es único; el mate se puede dar de otra manera. Invitamos al lector a que la halle.

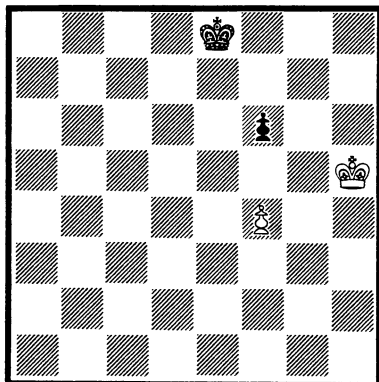
El tercer principio se refiere al papel que juegan los peones.

Es lógico que la importancia de éstos aumente considerablemente en el final, pues cada uno lleva el bastón de mariscal en la mochila. En el medio juego la ventaja de un peón no suele tener valor decisivo; si lo tiene, se debe a la circunstancia de poder llegar al final.

En los finales hay que manejar cuidadosamente los peones;

por regla general, un peón de más es un factor importante en el logro de la victoria. Las particularidades de la estructura de peones determinan casi siempre el valor del final.

Diagrama núm. 304



Cada contrincante tiene un peón; pero el resultado de la contienda depende de la posición de estos peones respecto el uno del otro. Si mueven las blancas, se tendrá:

1. P5A! R1A
2. R6C R2R
3. R7C.

Las blancas ganan el peón y, por consiguiente, la partida, pues el rey blanco se hallará delante de su peón.

Si mueven las negras, el final será totalmente distinto:

1. ... P4A!

Aquí, las blancas también ganan el peón; mas no consiguen transformar el suyo en dama.

- | | |
|--------|------|
| 2. R6C | R2R |
| 3. R×P | R2A! |
| 4. R5R | R2R. |

Porque las negras impiden al rey blanco ponerse delante de su peón, con lo que la partida terminará en tablas.

Veamos otras particularidades de la fase final. Si en el medio juego los planes de uno y otro bando se forman de acuerdo con el gusto, la imaginación y la tendencia estilística de los contendientes, en el final prevalecen los tipos posicionales, es decir, lo que caracteriza cada final.

Otra de las particularidades de esta fase consiste en la mayor y mejor facilidad de análisis.

En el transcurso de un siglo de desarrollo del ajedrez se ha venido estudiando el juego a seguir en decenas de posiciones de finales de partida y se ha establecido con una precisión matemática sus resultados. En tales posiciones, los conocimientos deciden la partida y su resultado no lo varía nada ni siquiera la maestría más depurada. Ni que decir tiene que el número de estas posiciones estudiadas crece constantemente, lo cual es una de las conquistas de la teoría del ajedrez.

Antes de abandonar este

apartado de los finales de partida, quisiéramos hacer otra advertencia:

Muchas partidas finalizan en el medio juego y, aunque con menor frecuencia, en la apertura. La lucha no siempre llega al final, lo que puede inducir al ajedrecista sin experiencia a formarse el falso concepto de que el juego de finales es un lujo y no una necesidad. Por otra parte, este error profundo puede llevar a una evolución desacertada del ajedrez; a saber: un juego más eficaz y preciso en la apertura y en el medio juego y más ineficaz e impreciso en los finales.

Consciente de reforzar el juego en los finales, el ajedrecista suele orientarse hacia ellos y superar con creces a su contrincante en los mismos. Verdad es que el mero análisis de posiciones de finales no es suficiente si se realiza según lo prescrito en los libros. Hay que practicarlos, y no esperar que la suerte nos depare un final ventajoso y, por lo mismo, la victoria. A este fin, es conveniente reunirse con un compañero, quitar todas las piezas del tablero, dejando sólo los reyes y los peones, y ejercitarse en los finales de peones. ¡Esto es muy práctico y entretenido! En la práctica suelen producirse finales de torres. Elegid una posición interesante y continuadla como si se hubiese producido en una partida jugada entre vo-

sotros. Así que hayáis dado por terminado el juego, volved a empezar; pero cambiad de color las piezas y analizad la posición. Este procedimiento es muy útil para adiestrarse.

Prosigamos nuestro recorrido por el reino del ajedrez.

8

Los tesoros del reino ajedrecista

"El cielo está cubierto de estrellas.
Las estrellas son incontables, y el cielo está desierto."

MIGUEL B. LOMONOSOV ¹

Las piezas de ajedrez no son más que unas simples figurillas para quienes desconocen este juego. Es difícil imaginar que su existencia esté llena de peligros e inquietudes. El hombre las inspira, y ellas se mueven como unos actores e interpretan extraordinarias funciones, como tragedias, dramas y comedias. El ajedrecista las pone en movimiento y es a la vez espectador

de las maravillas que realizan. Desconoce el desenlace de la función, se emociona, se regocija, se maravilla y se entusiasma; en suma, estas simples figurillas son capaces de estimular lo más recóndito y sensible del alma.

Conozcamos las joyas que se guardan en los tesoros del ajedrez.

LA PARTIDA INMORTAL

Gambito de rey

2. P4AR P×P
3. A4A ...

Andersen Kieseritki
Londres, 1851

1. P4R P4R

Esta variante del gambito de rey se llama «gambito de alfil». La teoría estima que la con-

1. Poeta y literato ruso (1711-1765). Hizo interesantes investigaciones acerca de los idiomas eslavos y se distinguió también en las ciencias físicas.

tinuación 3. ..., C3AR es más fuerte.

3. ... D5T+

Desde luego, es tentador privar al rey blanco del enroque; sin embargo, esta salida de la dama es prematura.

4. R1A P4CD

Con este contrasacrificio, las negras pretenden atajar la ofensiva del adversario.

5. A×PC C3AR

6. C3AR D3T

Este movimiento de las negras no guarda correspondencia lógica con su plan de juego. Primero, tenían que haber proseguido 6. ..., D4T, atacando el alfil.

7. P3D C4T

¡Eso es lo que tentó a las negras! De este modo, amenazan 8. ..., C6C+.

8. C4T D4C

9. C5A P3AD

10. P4CR C3A

11. T1C ...

Un fino y oculto sacrificio de pieza. Las blancas intentan explotar la desacertada posición de la dama negra.

11. ... P×A

12. P4TR D3C

13. P5T D4C

14. D3A ...

Se amenaza con ganar la dama, mediante 15. A×P.

14. ... C1C

15. A×P D3A

16. C3A A4A

17. C5D ...

El principio de una combinación excepcionalmente brillante.

17. ... D×P

18. A6D! ...

¡Las blancas entregan sus torres, con objeto de aumentar la intensidad del ataque!

18. ... A×T

Posteriormente, Steinitz sometió esta partida a un profundo análisis y estableció que la continuación 18. ..., D×T+; 19. R2R, D7C! ofrecía a las negras ciertas esperanzas de salvación.

19. P5R! ...

De ese modo, las blancas cierran el paso de la dama negra al flanco de rey. Ahora el peón 2CR negro está indefenso.

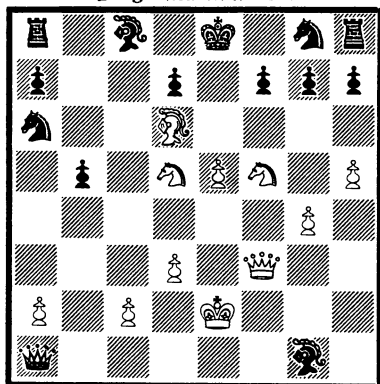
19. ... D×T+

20. R2R ...

Las blancas amenazan mate: 21. C×P+ y 22. A7A mate.

20. ... C3TD

Diagrama núm. 305



En este final el mate es inevitable.

21. C×P+ R1D
22. D6A+!! C×D
23. A7R y mate.

Andersen entregó la dama, las torres y un alfil. Admirados, sus contemporáneos llamaron «inmortal» a esta partida.

CON MÚSICA DE ROSSINI

Defensa de Philidor

Morphy Unos consultantes
París, 1858

Los historiadores del ajedrez aseguran que esta partida se jugó en un palco de la Ópera de Moscú, y bajo la cautivadora música «El barbero de Sevilla». Los contrincantes de Morphy eran el duque de Brunswick y el conde de Issoire.

1. P4R P4R
2. C3AR P3D

La jugada 2. ..., P3D fue propuesta por el ajedrecista francés Philidor; de ahí que este sistema defensivo lleve su nombre.

3. P4D A5C?

Aquí hay que continuar 3. . ., C2D o 3. ..., C3AR.

4. P×P A×C
5. D×A P×P
6. A4AD ...

Esta prematura salida del alfil tuvo como consecuencia un mejor desarrollo de las blancas.

6. ... C3AR

Es mejor 6. ..., D2R; de ese modo, se impedía una doble amenaza de las blancas.

7. D3CD D2R
8. C3A ...

Es evidente que las blancas podían haber tomado el peón CD; pero se cambiarían las da-

mas, después de 8. ..., D5C+. Morphy planea un ataque directo contra el rey, aprovechando su ventaja de desarrollo.

8. ... P3A
9. A5CR P4C?

Hay que ser más precavido cuando el adversario tiene un desarrollo superior. Las negras fracasan en su intento de hacerse con la iniciativa. Había que continuar con 9. ..., D2A.

10. C×P! P×C
11. A×P+ CD2D
12. 0-0-0 T1D
13. T×C! ...

Préstese atención a la diferencia que hay entre las blancas y las negras: el blanco cambia una torre por el caballo que defiende al rey negro y seguidamente moviliza la otra torre, mientras el negro no puede movilizar sus reservas.

13. ... T×T
14. T1D D3R
15. A×T+ C×A

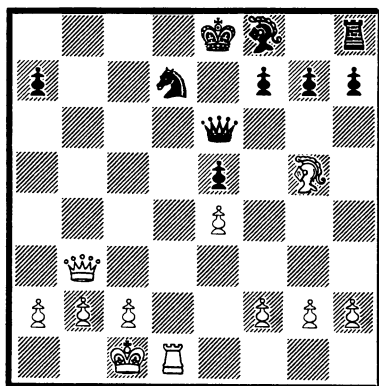
EL REY SE FUE A LA GUERRA...

Defensa holandesa

Lasker Thomas
Londres, 1921

1. P4D P4AR
2. C3AR P3R

Diagrama núm. 306



16. D8C+!! C×D
17. T8D y mate.

Con este efectivo final se «bajó» el telón.

A las blancas les quedaron solamente dos piezas, mientras las negras tenían la dama y un caballo de más. ¡David venció a Goliat!

No sorprende que esta partida pertenezca a Morphy, pues fue el primero en comprender que un rápido desarrollo es decisivo en las posiciones abiertas.

3. C3A C3AR
4. A5C A2R

A las negras no les preocupó que las blancas pretendiesen apoderarse del centro. Lo correcto era: 4. ..., P4D.

blancas pueden resolver distintamente la partida. La vía más rápida habría sido 16. R1A creando así amenazas imparables de mate; pero decidieron terminar el juego sin recurrir a jugadas tranquilas.

16. A2R+ R7C

17. T2T+ R8C

18. 0-0-0 y mate.

No cabe duda de que todas las movidas posteriores al sacrificio de la dama habían sido previstas por las blancas.

¡Una partida asombrosa!

EL CAZADOR CAZADO

Defensa holandesa

Reti Euwe
Rotterdam, 1920

1. P4D P4AR
2. P4R ...

Esta variante de la defensa holandesa se llama gambito Staunton. Con la entrega de un peón, las blancas logran formar un centro de ataque. Por eso, todo ajedrecista precavido juega de otro modo este sistema: 1. P4D, P3R; 2. P4AD, P4AR.

2. ... P×P
3. C3AD C3AR
4. A5CR ...

La teoría moderna estima que el movimiento 4. P3A ofrece más posibilidades de aumentar la iniciativa de las blancas.

4. ... P3CR

El valor de esta jugada es problemático.

5. P3A P×P
6. C×P A2C
7. A3D ...

La continuación 7. A4AD es todavía más contundente.

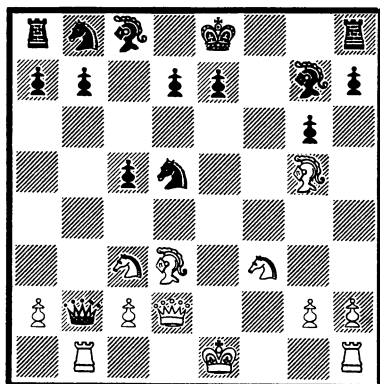
¿Qué ventaja han sacado las blancas del sacrificio de un peón? Es evidente que tienen ventaja de desarrollo hasta el punto de poder enrocar largo y emprender un ataque en el flanco de rey. Las negras optaron por demorar el enroque y actuar inmediata y activamente en el flanco de la dama.

7. ... P4A
8. P5D D3C
9. D2D! ...

Esta jugada es ingeniosa. Las blancas aparentan no advertir las amenazas del adversario.

9. ... D×P
10. T1CD C×P

Al parecer, Euwe creyó que



había «cazado» a su contrincante; mas sucedió lo contrario.

11. C×C!! ...

¡Vaya sorpresa: las blancas entregan sus torres!

11. ... D×T+

12. R2A D×T

13. A×PR ...

¡Se ha producido una bella posición: todas las piezas blancas participan en el ataque, del que el rey negro no se podrá librar.

La partida terminó en pocas jugadas.

13. ... P3D

14. A×PD C3A

15. A5C A2D

A 15. ..., R2D seguiría 16. A×P, y el rey negro continuaría estando acosado por las piezas atacantes.

16. A×C P×A

17. D2R+ ...

Adondequiera que se retire, el rey negro no puede librarse del mate, pues a 17. ..., R1D sigue 18. A7A+, R1A; 19. D6T, mate, y a 17. ..., R2A sucede 18. C5C+, R1C; 19. C7R+, R1A; 20. C×PC+, R1C; 21. D4A y mate.

Las negras abandonaron.

El destacado gran maestro Ricardo Reti (1889-1929) llevó las blancas, y el maestro holandés Max Euwe las negras; sin duda, esta derrota fue una lección muy útil para el joven holandés que a la sazón contaba diecinueve años y que unos años más tarde conquistaría el título mundial.

¡La pérdida de partidas no ha de desanimar; el camino de todo ajedrecista va desde las derrotas hasta las victorias!

UN INSACIABLE PEÓN LLEVA SU MERECIDO

Defensa siciliana

Keres Winter
Varsovia, 1935

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4AD |
| 2. C3AR | C3AR |

Esta continuación tiene cierta semejanza con la defensa Alekhine, y fue puesta en práctica por Nimzovich. Las negras provocan a las blancas para que adelanten el peón central, y atacarlo posteriormente.

- | | |
|--------|-----|
| 3. P5R | C4D |
| 4. C3A | P3R |

Si las negras quieren simplificar la posición, pueden proseguir 4. ..., C×C; 5. PD×C, P4D; pero, después de 6. P×P a. p., D×P; 7. D×D, P×D, las blancas tendrán ventaja, a causa de la debilitación del peón de dama negro.

- | | |
|----------|-----|
| 5. C×C | P×C |
| 6. P4D | P3D |
| 7. A5CR! | ... |

Con anterioridad a esta partida se solía jugar 7. A5CD+, tras lo cual se cambiaban los alfiles de casillas blancas, el peón negro 4D quedaba aislado y se mostraba la debilitación del mismo. Pero Keres trazó otro plan de juego.

- | | |
|---------|------|
| 7. ... | D4T+ |
| 8. P3A | P×PD |
| 9. A3D! | ... |

Desestimando la pérdida de peones, el blanco intenta desarrollar rápidamente sus piezas, y atacar al rey adversario.

- | | |
|--------|------|
| 9. ... | P×PA |
|--------|------|

Las negras aceptan el reto; la continuación 9. ..., C3A es más segura.

- | | |
|----------|------|
| 10. 0-0! | P×PC |
|----------|------|

Esta resolución ya es más problemática; desde luego, lo procedente era acelerar el desarrollo de las piezas, mediante 10. ..., C3A; 11. T1R, A3R, y no perder tiempos. Tras lo cual sería discutible si la iniciativa de las blancas se compensa con la pérdida de peones.

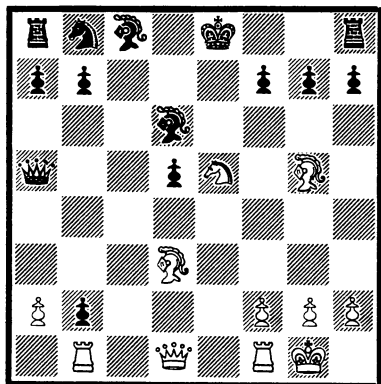
- | | |
|---------|-----|
| 11. T1C | P×P |
|---------|-----|

Comúnmente, un error tiene como consecuencia inevitable otro u otros errores; si el anterior movimiento de las negras es discutible, la última movida es del todo dudosa. Se han retrasado tanto en el desarrollo de la apertura que no van a poder rechazar el ataque adversario; tenían que haber proseguido 11. ..., C3A y, lue-

go, contestar a 12. T1R con 12. ..., A3R.

12. C×P A3D

Diagrama núm. 309



A 12. ..., A3R pudo haber seguido 13. T1R, A5CD; 14. C×P!, A×T; 15. C×T y un fuerte ataque de los peones blancos. Después del movimiento efectuado en la partida, la posición de las negras se desmoronará rápidamente.

13. C×P! R×C

14. D5T+ P3CR

A 14. ..., R3R sucede 15. A5A+, R×A; 16. A2D+ y las blancas ganan la dama adversaria; a 14. ..., R1C procede 15.

D8R+, A1A; 16. A7R, C2D; 17. A5A, y a 14. ..., R1A sigue 15. T(1A)1R, A2D; 16. D3A+, R1C; 17. A7R!, con lo cual las negras están indefensas; por ello, deciden restituir parte del material ganado.

15. A×P+ P×A

16. D×T A4AR

17. T(1A)1R A5R

Como había peligro de mate en pocas jugadas, las negras intentan bloquear la columna de rey, para hacer frente a la torre blanca 1R.

18. T×A! ...

¡Bien jugado! Así, las blancas eliminan la última pieza que defiende al rey negro.

18. ... P×T

19. D6A+

Las negras abandonaron. El final pudo haber sido así: 19. ..., R1C (19. ..., R1R; 20. D6R+, R1A; 21. A6T y mate); 20. D×P+, R1A; 21. D×A+, R2A; 22. D7R+, R1C (22. ..., R3C; 23. D6A+, R4T; 24. D6T+, R5C; 25. P3T+, R4A; 26. D6A y mate); 23. A6A.

EL HUEVO DE COLÓN

Defensa Ufimtsev

R. Fischer Benko
Nueva York, 1964

1. P4R P3CR

Esta defensa se llamó mucho tiempo irregular, y se estimó que las blancas conseguían bastante ventaja. Pero el gran maestro yugoslavo Pirc y el maestro soviético Ufimtsev la investigaron a fondo y demostraron prácticamente que las negras podían usarla sin reparo, tras lo cual recibió carta de naturaleza.

En la defensa Ufimtsev, el negro no suele apresurarse en ocupar el centro; primero prepara el enroque y, después, inicia sus operaciones. A pesar de todos los intentos de refutarla, va adquiriendo popularidad en los medios ajedrecistas. Verdad es que las negras han de jugar con precisión; si no, se encuentran pronto en una posición desventajosa, como puede comprobarse en esta partida.

2. P4D A2C
3. C3AD P3D
4. P4A C3AR
5. C3A 0-0
6. A3D A5C

La continuación **6. ..., C3A** era mejor, pues reforzaba la amenaza **7. ..., A5C**.

7. P3TR A×C
8. D×A C3A
9. A3R P4R

Se diría que las negras están satisfechas del resultado de la apertura, porque han desarrollado sus piezas y atacan por el centro; pero la realidad es distinta.

10. PD×P P×P
11. P5A! ...

El avance de este peón prueba lo deficiente que es la estructura de las negras. Con él, las blancas empezarán un asalto de peones a la posición del rey adversario, después de jugar **12. P4CR**.

11.... P×P

Ante la imperiosa necesidad de atajar el plan del adversario, las negras adoptan medidas preventivas: debilitan conscientemente su estructura de peones, con objeto de obtener contrajuego.

12. D×P ...

La intención de las negras se justificaría, si **12. P×P, P5R!**, porque hubiera permitido bastante movilidad a todas sus piezas.

12. ... C5D

Las blancas no aceptan el peón 4R, pues el alfil negro podría ser muy peligroso.

13. ... C1R

14. 0-0 C3D

A las negras se les ha ofrecido ocasión de mejorar su posición con ... P4AR; en tal caso, si las blancas hubiesen intentado contrarrestarlo prosiguiendo 15. P4CR, el caballo negro se habría lanzado sobre la debilitada casilla 4AR blanca.

¿Cómo deben continuar las blancas?

15. D3C! ...

¡Muy oportuno! A 15. ..., P4AR puede seguir 16. A6TR y forzar a las negras a que cambien su activo alfil: 16. ..., D3A; 17. A×A, D×A; 18. D×D+, R×D; 19. P×P, y las blancas tendrían ventaja en el final, debido al debilitado peón negro 4R.

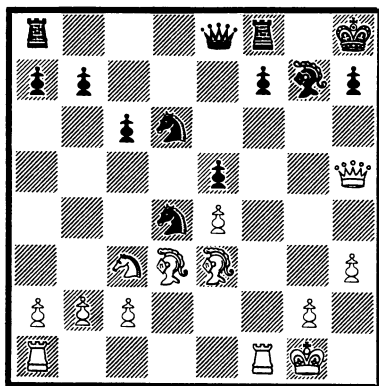
15. ... R1T

16. D4C! ...

¡Otra jugada oportuna! Las blancas se oponen definitivamente al avance P4AR; después, colocarán la dama en 5T, amenazando al rey negro.

16. ... P3AD

17. D5T D1R



Aquí convenía 17. ..., C3R, para evitar el cambio de este caballo; en cambio, las negras contaron, después de 18. A×C, P×A; 19. P5R, con la respuesta 19. ..., P4AR.

Sin embargo, las blancas disponen de un bello movimiento que decide la partida.

18. A×C P×A

19. T6A! ...

¿Cómo sostener el huevo sobre uno de sus polos? La leyenda dice que Colón resolvió fácilmente este problema: lo cascó ligeramente sobre un plato y el huevo se aguantó. En el caso que nos ocupa, la solución del problema también es «fácil»: impedir que avance el peón negro 2AR. Sin embargo, tanto este problema como el del huevo de Colón, son un poco más difíciles cuando se desconoce la solución.

Advertir oportunamente las jugadas ocultas requiere mucha maestría; como puede verse, los grandes maestros no siempre las advierten.

Ahora, este peón no puede avanzar, y se amenaza con la contundente jugada 20. P5R.

19. ... RIC

El negro no tiene salvación; si 19. ..., A×T, hubiera seguido 20. P5R y mate.

20. P5R P3TR

21. C2R.

Lo más sencillo: el caballo negro no puede retirarse, por 22. D5A. Las negras abandonaron.

ACOSO CONTINUO

Gambito letón

Bronstein Mikenas
Rostov del Don, 1941

1. P4R P4R
2. C3AR P4AR

Esta continuación fue ideada por los ajedrecistas letones. Las negras la usan a modo de gambito de rey, pero con inversión de colores, para atacar por la columna AR; mas no es frecuente, pues no hay motivo para meterse en tan aventurada estrategia.

El experimentado maestro Mikenas la jugó en esta partida porque su contrincante era un escolar que contaba sólo dieciséis años y porque no sospechó que se enfrentaba con un futuro aspirante a campeón del mundo.

3. C×P D3A
4. P4D ...

Esta movida es lógica y fuerte: se abre la columna de dama y se defiende el caballo.

4. ... P3D
5. C4A P×P
6. A2R ...

El plan de las negras es colocar la dama en 3CR, desde donde amenazará el flanco de rey. Las blancas desarrollan su alfil para impedirlo.

6. ... C3A
7. P5D C4R
8. 0-0 C×C
9. A×C D3C

La dama negra ya se ha colocado en 3C; pero ¿a qué precio? Las blancas les han adelantado en el desarrollo y la posición es abierta.

10. A5C+ R1D

Es mejor cubrirse con el al-

fil; pero las negras quieren aprovecharlo para atacar desde 6TR.

11. A4AR P4TR

El negro prepara la amenaza 12. ..., A6T; anteriormente, esto no era peligroso porque a 11. ..., A6T hubiese seguido 12. A3C!.

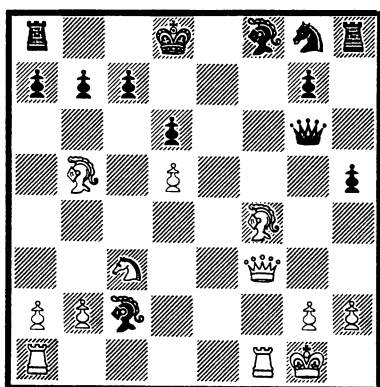
12. P3AR A4A

Ahora, 12. ..., A6T no reportaría ningún beneficio, debido a 13. D2D.

13. C3A P×P

14. D×P A×P

Diagrama núm. 311



Hemos advertido anteriormente que uno ha de ser precavido cuando el adversario tiene ventaja de desarrollo. Las negras desestiman esta advertencia; se llevarán su merecido...

15. A5C+! C3A

16. T(1T)1R ...

¡Todas las piezas blancas atacan! Las negras corren peligro de mate en pocas jugadas. Dejamos que el lector lo encuentre por sí mismo.

16. ... P3A

El rey negro intenta escapar por la puerta «falsa».

17. A×C+ D×A

18. D2R ...

Aquí, las blancas pueden ganar de varias maneras; sin embargo, optan por no arriesgar la ventaja que llevan.

18. ... D5D+

19. R1T A3C

20. T×A+! R2A

A 20. ..., T×T sigue 21. D7R+, y la contienda llegaría a su fin. Ahora las negras tampoco se salvan.

21. A×P P×A

22. C5C+ P×C

23. D×PC T1R

24. T7R+.

Y las negras abandonaron, pues a 24. ..., T×T7R sigue 25. D6A y mate.

Por más que lo intentaron, las negras no pudieron eludir el mate, debido al considerable número de piezas blancas que participaron en el ataque.

MÁS DE PRISA QUE EL TIEMPO

Apertura irregular

Larsen **Spassky**
Belgrado, 1970

1. P3CD ...

A esta apertura aún no se le ha dado nombre, lo cual se debe a su poco uso. Larsen procura rehuir los procedimientos teóricos habituales, con objeto de llevar el peso de la lucha al medio juego.

1. ...	P4R
2. A2C	C3AD
3. P4AD	C3A
4. C3AR	P5R
5. C4D	A4A

La apertura no ha planteado problemas difíciles a las negras, que movilizan sus piezas sin ningún impedimento.

6. C×C PD×C

Ahora se ve claro el sistema de apertura, elegido por las blancas: esta posición puede originarse en la defensa siciliana, por inversión de colores y después de 1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AR; 3. P5R, C4D; 4. C3A, C×C; 5. PD×C; Larsen ha ganado un tiempo al jugar con las blancas.

7. P3R	A4A
8. D2A	D2R

9. A2R 0-0-0

Las negras han terminado felizmente su desarrollo y refuerzan el punto 5R; esto les permite preparar una ofensiva en el flanco de rey.

10. P4A ...

Cuesta creer que esta jugada ocasione la derrota, ¿no es cierto? Larsen pretende «copar» el peón negro 5R; mas tal pretensión es impugnada categóricamente.

10. ... C5C

Después de esta jugada empeora la situación de las blancas. A 11. 0-0 sucede 11. ..., D5T; 12. P3TR, P4TR y la grave amenaza 13. ..., D6C.

11. P3C	P4TR
12. P3TR	...

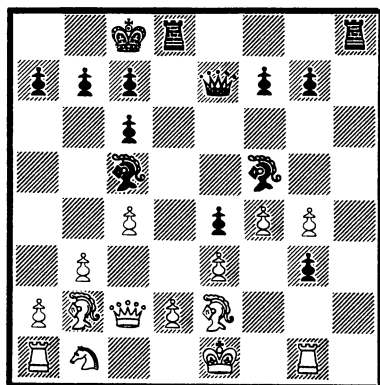
¿Qué otra cosa se puede hacer? Si 12. C3A, las negras ganan elegantemente con 12. ..., T×P!!; para lo cual tienen dos posibilidades: 1) 13. R×T, A×P+; 14. R1R, A7A+ y ganan la dama, independientemente de cómo prosigan las blancas, y 2) 13. D×T, A×P; 14. D2A, A7A+, con el mismo resultado que en la primera posibilidad.

12. ... P5T!

Las negras abren columnas para atacar por el flanco del rey y no reparan en sacrificios materiales.

13. P×C P×P
14. T1C ...

Diagrama núm. 312



14. ... T8T!!

Efectiva y concluyente: con la entrega de la torre, las negras ganan tiempo en el ataque.

15. T×T P7C
16. T1A ...

16. T1C no aliviaba la situación, por 16. ..., D5T+; 17. R1D, D8T!; 18. D3A, D×T+; 19. R2A, D7A; 20. P×A, D×A; 21. C3T, A5C.

16. ... D5T+
17. R1D P×T=D+.

Las blancas abandonaron al no poder evitar el mate; 18. A×D, A×P+.

Volvamos sobre la posición que originó la duodécima jugada de las negras. ¿No hubiese sido mejor tomar con el alfil el caballo, a fin de dejar libre la casilla 2R para el rey?

Según Spassky, en este caso también es válida la misma combinación: 13. A×C, A×A; 14. P×A, P×P; 15. T1C, T8T!; 16. T×T, P7C; 17. T1C, D5T+; 18. R2R, D×P+; 19. R1R, D6C+; 20. R2R, D6A+; 21. R1R, A2R!, y el mate hubiese sido inevitable.

Como se ha dicho en su lugar correspondiente, el décimo movimiento de las blancas fue la causa de la pérdida de la partida.

UNA DAMA IMPRUDENTE

Apertura del peón de dama

Tolush Boleslavski
Moscú, 1945

1. P4D C3AR
2. A5C P4A

3. P×P C5R
4. A4A C3AD
5. D5D ...

Al no querer seguir las continuaciones teóricas habituales, el blanco desarrolla con origina-

lidad la apertura; pero su último y «activo» movimiento es un error que le conducirá inmediatamente al borde de la ruina.

5. ... **P4A!**
6. **D×P** ...

Aceptar la entrega de este peón es consecuencia lógica del juego precedente. Era mejor no aceptarlo, aunque ello hubiese significado reconocer que el ataque realizado por la dama es absurdo. Verdad es que el juego de las negras también hubiera sido bueno continuando
6. **C3AR, P3R**; 7. **D1D, A×P**;
8. **P3R, D3C**.

6. ... **P4D**
7. **D5T+** **P3CR**
8. **D4T** **C5D!**

Ahora se origina una doble amenaza: 9. ..., **C×P+** y 9. ..., **C4A** con ataque a la dama.

Las blancas perdieron mucho tiempo y debilitaron el flanco de dama al colocar esta pieza en 4TR, además de exponerla a cualquier contingencia.

9. **A5R** **C×P+**
10. **R1D** **C×T**
11. **A×T** **D4T**

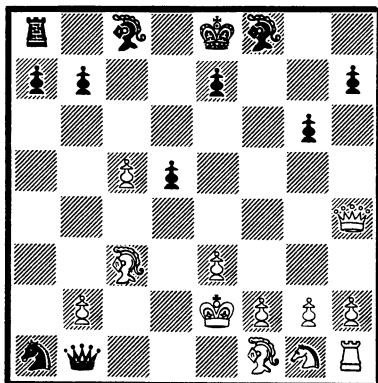
Se ha vuelto a crear otra doble amenaza: 12. ..., **D5T+** y 12. ..., **D×PT**.

12. **C3AD** **C×C**
13. **A×C** **D×PT**

El rey blanco está en peligro.

14. **P3R** **D8C+**
15. **R2R** ...

Diagrama núm. 313



La continuación 15. ..., **A2D** y la amenaza 16. ..., **A4C+** parece ser mejor si bien a esto puede seguir 16. **C3T, A4C+**; 17. **R3A, A×A**; 18. **T×A!**, **D×T**; 19. **D4T+!**, y las blancas contraatacan; en caso de 19. ..., **R1D**; 20. **A5T+** o de 19. ..., **R2A**; 20. **C5C+**, **R1C**; 21. **D4AR**, y ganan.

15. ... **P5D!**

Una hábil continuación del ataque: si las blancas toman con el peón o con el alfil este peón, su dama no podrá dar jaque desde la casilla 4TD, y, si toman de dama, la columna abierta de dama será un factor primordial en la prosecución del juego de las negras.

La sobredicha continuación parece simple y natural cuando se ha efectuado; pero no es fácil descubrirla.

- | | |
|----------|-------|
| 16. D×PD | A2D |
| 17. D4CD | 0-0-0 |
| 18. P4A | ... |

En caso de 18. C3T, se daría mate en tres jugadas: 18. ..., D8D+!!; 19. R×D, A5C+ y 20. ..., T8D mate.

- | | |
|---------|-----|
| 18. ... | C2A |
| 19. D5T | D8A |
| 20. A4D | ... |

Las blancas no tienen salvación, pues a 20. A2D sigue 20. ..., A4C+; 21. D×A, D×A+; 22. R3A, D×PR+; 23. R4C, P4T+, y el resultado de la partida está decidido.

- | | |
|---------|------|
| 20. ... | C×A+ |
| 21. P×C | D×P+ |
| 22. R3A | D×PD |
| 23. C2R | A3A+ |
| 24. R4C | P4T+ |
| 25. R4T | D3A+ |
| 26. R3C | P4R. |

Y las blancas abandonaron.

UN CONCIERTO

En un momento dado de cada una de las partidas que acabamos de analizar, el resultado de la lucha se decidió con una bella e inesperada combinación. Desde luego, las combinaciones no se producen en todas las partidas porque los acontecimientos se desarrollan con normalidad en muchas de ellas. Por eso, a quienes les atrae, más que el proceso de la lucha, la belleza de las ideas, la creación de combinaciones efectivas, la realización de variantes ingeniosas, o sea, todo lo que cautiva la atención y el ánimo, se dedican con entusiasmo a la composición de problemas y estudios.

Se llama problema la composición artificiosa de posiciones, donde es necesario dar mate en

un número determinado de jugadas.

Y se llama estudio toda posición, en que las blancas hayan de ganar o empatar, según el caso.

A veces, la idea de tales posiciones procede de partidas jugadas realmente; pero en general son producto de la imaginación de quienes las han compuesto.

La composición ajedrecista es una rama del arte creador que satisface estéticamente al autor y al lector.

Sin embargo, pretender hablar de composiciones ajedrecistas vale lo mismo que intentar transmitir con palabras la voz de un cantor o la interpretación musical de un pianista porque

ninguna relación puede sustituir las impresiones espontáneas.

Por eso, invitamos al lector a que asista a este concierto ajedrecista. En él se interpretarán seis variaciones o imitaciones melódicas de un mismo tema.

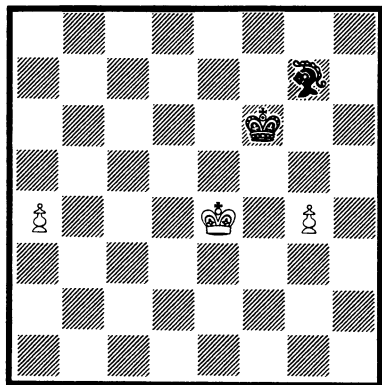
Al tocar las combinaciones ajedrecistas, hemos establecido que pueden contener diversos temas, como mate, tablas por rey ahogado, ganancia de piezas o peones, coronación de peones, y así sucesivamente.

Damos principio al concierto sobre el tema de la coronación de un peón.

Variante N.º 1

«Busca el viento en el campo»

Diagrama ním. 314



Las blancas ganan. Pero ¿cómo? Es necesario que el peón TD corone. Intentemos adelantar dicho peón.

1. P5T A1A

El alfil se dispone a ocupar la diagonal 8CR-2TD; tras esto, se disiparían las esperanzas de las blancas en conseguir la victoria. Pero el rey blanco se opone a las intenciones del alfil.

2. R5D A3T

«Como no he logrado situarme en la casilla 4AD de mi bando, alcanzaré la diagonal de la salvación a través del escaque 6R», piensa el alfil.

Siendo así, ¿qué pueden hacer las blancas? ¿Aceptar las tablas por repetición de movimientos, después de 3. R4R, A1A? ¡No!

3. P5C+!! ...

¡He aquí la sutileza de este estudio! Con la entrega del peón, las blancas hacen que el alfil ocupe una diagonal desventajosa; desventajosa porque el rey estará situado en ella y le interceptará el recorrido por la misma.

3. ... A×P

El peón huiría de la persecución del alfil después de 3. ..., R×P; 4. P6T.

4. R4R A5T

Hay que jugar así, pues el rey intercepta el paso hacia las casillas 2R y 1D.

5. R3A!

Y el alfil ya no puede detener el avance del peón.

El lento peón ha conseguido huir del veloz alfil, con ayuda de su rey y del... adversario.

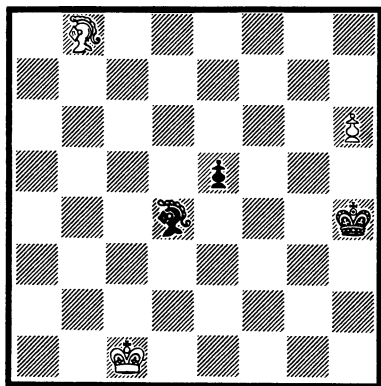
¡Verdad que es sorprendente!

Esta composición se debe al norteamericano G. Otten, autor, de composiciones ajedrecistas, y data de 1892.

Variante N.º 2

«La tragedia de un tiempo»

Diagrama núm. 315



En esta posición, las blancas confían en ganar con su peón 6TR; mas esto parece imposible a primera vista. Pues basta que las negras hagan 1. ..., P5R para dominar la casilla de coronación del peón blanco. Pero lo interesante del ajedrez es que las posiciones, aparentemente simples, entrañan a veces ideas

extraordinarias; ideas que, como no están en la superficie, es necesario excavar. Empecemos a «excavarlas».

1. A7T! ...

Es lógico que se trate de distraer al alfil de su cometido principal: la lucha contra el peón.

1. ... A8T

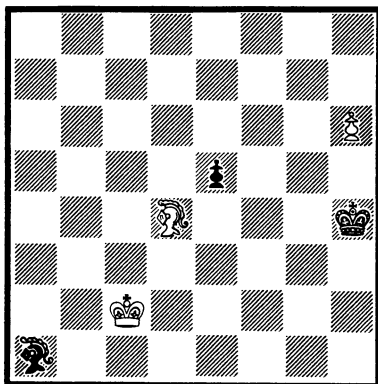
2. R1C A6A

3. R2A A8T

Las blancas han empleado todos los procedimientos de lucha contra el alfil; mas parece ser que no han logrado nada. Sin embargo, no es así: en el tablero se han producido algunos cambios respecto de la posición inicial; se ha cimentado la base para una combinación inverosímil.

4. A4D!!

Diagrama núm. 316



¡Es difícil dar con este fantástico movimiento! Mas todo parece claro y natural cuando se ha dado con él. Si las negras toman con el peón, las blancas harán 5. R3D, obstruirán el avance del peón y, por ende, inmobilizarán el alfil. La otra posibilidad de las negras no es mejor. Veámosla: después de 4. ..., A×A; 5. R3D y 6. R4R!, las blancas también obstruyen el avance del peón adversario y adelantan el propio hasta convertirlo en dama. El mayor obstáculo con que se encuentra el alfil negro es su propio peón y no el alfil contrario.

¡Lo curioso de todo esto es que a las negras les ha faltado un tiempo para poder incluir su alfil en el juego! Eso se llama acertadamente la «tragedia de un tiempo» en ajedrez.

El austríaco P. Heiker es el autor de esta extraordinaria miniatura, que compuso en el año 1930.

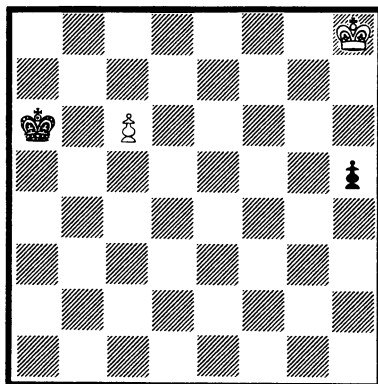
Variante N.º 3

«Quien mucho abarca...»

Diagrama 317

En esta posición se propone hacer tablas. Esto podría mover a extrañeza, y aun a indignación.

Se diría que su autor pretende reírse de nosotros, con este rompecabezas insoluble. ¿De qué manera se pueden hacer ta-



blas? El rey blanco está alejado del peón adversario, mientras el rey negro tiene el contrario al alcance de la mano. No obstante, este rompecabezas es soluble, si somos capaces de apartarnos de nuestros habituales criterios sobre la realidad.

Al ir por la calle y ver a un conocido, intentamos alcanzarlo siguiendo la línea recta. Todo escolar sabe que la recta es la distancia más corta entre dos puntos.

Y sorprenderíamos sin duda a los viandantes si avanzásemos describiendo una línea quebrada.

¿No es cierto?

Pero el recorrido por la recta no es más corto que por la quebrada en el tablero de ajedrez. Véase: por la línea recta, el rey blanco invertirá seis movimientos en ir del punto 8T al 2T, o sea tendrá que hacer 7T-6T-5T-4T-3T-2T; por la quebrada tam-

bién invertirá igual número de movimientos, es decir, 7C-6A-5R-4A-3C-2T, aun cuando vaya haciendo esos como un borracho, esto es, 7C-6T-5C-4T-3C-2T.

Esta sorprendente particularidad del tablero de ajedrez permite hallar la solución. El rey blanco ha de perseguir al peón negro y acercarse al suyo a un tiempo.

En verdad, este intento de alcanzar a la vez dos objetivos obra en contra del sabio proverbio: «Quien mucho abarca poco aprieta». ¡Pero el reino del ajedrez tiene sus leyes!

Empecemos con los dos objetivos en cuestión:

1. R7C! R3C

Mientras el rey blanco está alejado de los dos peones, el negro intenta aniquilar el peón adversario.

2. R6A! P5T
3. R5R! P6T

A 3. ..., R×P sigue 4. R4A, y se da alcance al peón negro.

4. R6D!

El rey de las blancas no ha podido alcanzar al peón adversario, pero ha conseguido acercarse al suyo y protegerlo. Por tanto, las tablas son inevitables después de 4. ..., P7T; 5. P7A, R2C; 6. R7D.

Puede que el rey negro haya perdido un tiempo valioso en alguno de sus movimientos. Comprobémoslo:

1. R7C, P5T; 2. R6A, P6T; 3. R6R ó 3. R7R, y las blancas llegan a proteger su peón.

Y así, lo de «quien mucho abarca poco aprieta» salva a las blancas.

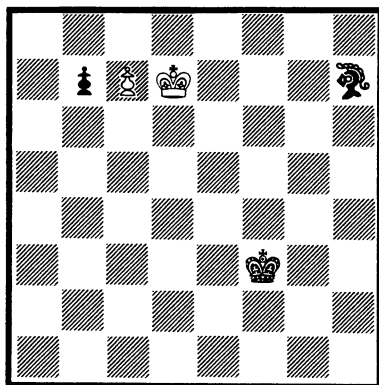
Esta composición data de 1922, y su autor es el gran maestro checoslovaco Ricardo Reti.

En aquel tiempo se publicó en la prensa mundial y fue objeto de muchas imitaciones. Su tema, basado en las particularidades geométricas del tablero, se ha popularizado mucho. Con todo, el siguiente estudio quizás es la cúspide de esta clase de composiciones que tienen valor independiente.

Variante N.º 4

«Arriba y abajo»

Diagrama núm. 318



En esta posición, el rey blanco se sitúa en la retaguardia del peón contrario, para capturarlo y hacer tablas. ¡Alto ahí! Con su lento andar, ¿puede el rey situarse detrás de un peón y alcanzarlo antes de que se convierta en dama? ¡Indudablemente! Parece increíble, ¿no? Veámoslo:

1. R8A!! ...

Es difícil imaginar otro movimiento tan absurdo como éste. Las blancas no detienen el avance del peón adversario, sino que le instigan a hacerlo.

Si analizamos detenidamente la situación, veremos que tal maniobra es la única salvación de las blancas; éstas han de cambiar su peón por el del contrario, para evitar la derrota. Mas ¿cómo cambiarlo? Si se juega, por ejemplo, 1. P8A=D, sucederá 1. ..., A5A+; 2. R7A, A×D; 3. R×A, P4C, y el peón huirá. Tampoco da resultado la continuación 1. R6D, pues sigue 1. ..., A4A!; 2. R5A, A1A!, tras lo cual el bando negro defiende su peón y evita que el adversario se convierta en dama. El movimiento del rey blanco, aparentemente absurdo, contiene una profunda idea: quebrantar la acción conjunta del alfil con su peón, y forzar a éste a que avance; con ello, se alejará de él, mas podrá darle alcance.

1. ... P4C

2. R7D P5C
3. R6D A4A
4. R5R!

Este movimiento representa un tiempo oportunísimo y salvador, gracias al cual el rey blanco evita que el peón adversario se transforme en dama.

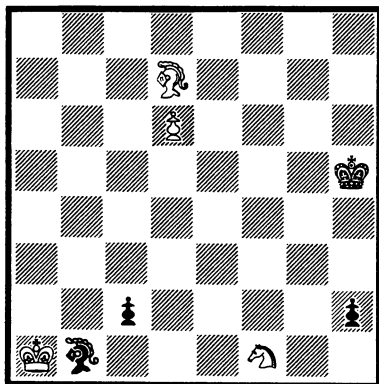
4. ... A1A
5. R4D.

La claridad de este final excusa todo comentario; si acaso decir que se debe a los hermanos A. y K. Sarichev, autores soviéticos de composiciones.

Variante N.º 5

«El himno del peón libre»

Diagrama núm. 319



En este estudio, donde las blancas luchan por el empate, los sucesos se desenvuelven según las leyes del drama clásico:

nudo, intensidad de la acción en que cada parte coge de sorpresa a la otra, culminación y desenlace feliz.

1. C3C+ R5T
2. R2C ...

Es la única forma de que las blancas impidan la aparición de una dama negra en el tablero, pues hubieran perdido en caso de 1. R2C, P8A=D+!; 2. R×D, P8T=D, por cuanto la flamante dama habría impedido que el caballo diese jaque doble.

Ahora pueden las blancas esperar tranquilamente el futuro, porque la continuación 2. ..., R×C; 3. A6A, P8A=D+; 4. R×D ocasiona unas tablas elementales; sin embargo, el juego tiene todavía reservados grandes sobresaltos.

2. ... P8A=D+!
3. R×D A5R!!

De nuevo están al borde de la ruina, pues no pueden tomar el alfil; además, el rey negro amenaza con tomar el caballo, tras lo cual el peón se convertiría en dama y daría jaque a un tiempo. La situación del bando blanco parece desesperanzadora. Pero...

4. C1T! ...

¡Esta respuesta es tan efectiva como la anterior de las negras, y su sentido es incompre-

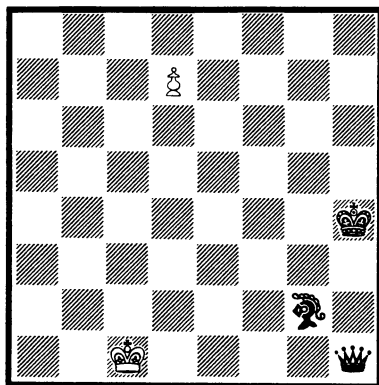
sible por el momento. Desde luego, las negras toman el caballo.

4. ... A×C
5. A3T! A3A

¿Cómo impedir la aparición de una dama negra en el tablero o convertir el peón propio en dama? Es imposible comprender...

6. A2C!! A×A
7. P7D P8T=D+

Diagrama núm. 320



Esta posición se ha hecho merecedora de un diagrama especial.

El negro lleva ni más ni menos que una dama y un alfil de ventaja; sin embargo, no podrá evitar la transformación del peón blanco después de 8. R2D; y así, dicha ventaja quedará reducida a un alfil, lo cual no es suficiente para alzarse con la

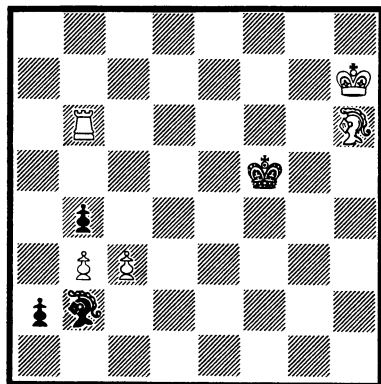
victoria. De esta manera, finaliza inesperadamente la lucha en este brillante estudio, que compuso el autor soviético M. Liburkin, en 1948.

Para relajar el ánimo del lector, fatigado por las impresiones que le habrá causado este drama, ofrecemos la última variante.

Variante N.º 6

«Desde la esquina»

Diagrama núm. 321



Las negras pretenden coronar un peón; no resulta tratar de evitarlo con 1. T6T, por 1. ..., A6T.

Sin embargo, es posible hacer tablas.

1. T5C+ R3R!

Se comprende que a 1. ..., R5R sigue 2. T×P+ y 3. T4T.

2. T5T A6T

3. A7C!! ...

Las blancas se preparan para recibir dignamente la nueva dama y fijan la puntería.

3. ... R8T=D

4. T5R+ R3D

5. T5D+!! ...

La respuesta es inesperada y la torre «intocable», pues a 5. ..., R×T sucede 6. P4A+ y la dama cae.

5. ... R3A

6. T5A+! R3C

7. T5C+! R3T

8. T5T+!

El rey no puede huir del acoso de la torre ni tomarla; si lo hiciese, se movería el peón blanco con jaque y la dama perecería. De consiguiente, son tablas por jaque continuo.

Este estudio es capaz de mover a risa; se debe al autor soviético A. Herbsmann, y se publicó en el año 1948.

LA REALIDAD DEL CUENTO

Cualquier incrédulo Foma,² que haya escuchado con indulgencia el «concierto», acaso diga:

—Desde luego, se puede inventar todo lo imaginable; pero si esto hubiese sucedido en una partida de competición...

Con objeto de persuadir a los escépticos, ofrecemos los siguientes ejemplos de partidas jugadas realmente.

Y a quienes no sea necesario persuadir, a quienes creen en la riqueza de ideas del ajedrez, les invitamos simplemente a ver estas combinaciones fantásticas y les aseguramos que quedarán satisfechos.

No se trata de descubrir cómo jugó uno u otro campeón, sino de probar las fuerzas propias. Convencidos de que el asunto no es fácil, procedemos a su análisis.

Una vista de águila

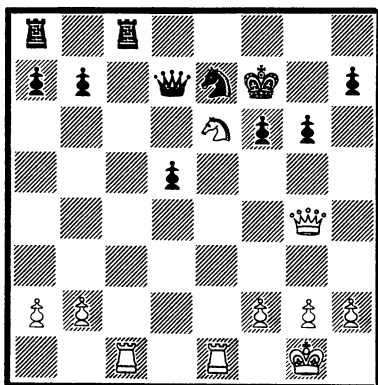
Al preguntarle a R. Reti cuántos movimientos solía calcular en sus combinaciones, contestó:

—Por lo común, ninguno.

Con estas palabras, el gran maestro checoslovaco quiso dar a entender que la valoración exacta de la posición y el plan de juego perfecto son los dos factores primordiales en el aje-

drez; pero se hizo el modesto. Porque, al realizar una combinación, unas veces es necesario calcular largo y otras muy largo, pues algunas posiciones requieren tener vista de águila; si no, la respuesta del adversario puede ser sorprendente y desagradable. Autorizamos lo dicho con el siguiente ejemplo:

Diagrama núm. 322



Esta posición se produjo en una partida entre el primer campeón del mundo Guillermo Steinitz y el maestro Bardeleben en el torneo de Hastings, celebrado en el año 1895.

Mueven las blancas, y las negras amenazan con cambiar la torre en la columna AD y ganar el caballo del contrario. Mu-

2. Nombre genérico ruso para referirse a las personas que manifiestan repugnancia en creer las cosas. (*N. del T.*)

chos ajedrecistas se prevendrían de tal amenaza, retirando la torre a 1D; pero, después de 1. ..., T3A, el caballo blanco correría mucho peligro. No es fácil salir airoso de esta situación; ello exige medios poderosos. Tratemos de hallarlos.

Se habrá observado la situación de las damas; su enfrentamiento induce a quitar el caballo y dar jaque con él.

1. C5C+! R1R

La respuesta de las negras es forzada; de otra suerte, perderían la dama. Como se ve, ha sido relativamente fácil hallar el primer movimiento del campeón; mas ¿cómo proseguir? Dar con el segundo ya es más difícil.

2. T×C+! ...

Analicemos sin precipitarnos el sacrificio de esta torre. ¿Puede la dama negra tomar dicha pieza? No. Si lo hiciese, las blancas sacarían ventaja de un caballo después de 3. T×T+, T×T; 4. D×T+, D1D; 5. D×D+. Y a 2. ..., R×T? sucede 3. T1R+, R3D (analícese la continuación 3. ..., R1D); 4. D4CD+, R2A (en el caso de 4. ..., T4A; 5. T6R+, D×T; 6. C×D, R×C; 7. D×T, las blancas ganarían por superioridad material); 5. C6R+, R1C; 6. D4A+, T2A; 7. C×T, D×C; 8. T8R, mate. Al campeón del

mundo no le fue difícil calcular estas variantes; sin embargo, hubo de prever la inesperada respuesta de las negras.

2. ... R1A!

Este movimiento defensivo es bello e inesperado; las negras parecen querer decir:

«¡Tomad con la pieza que deseáis, que se os dará mate al siguiente movimiento!»

Aquí, las blancas se semejan al cazador que sorprende a un oso; pero se encuentra luego con que la fiera no lo suelta.

Pero Steinitz fue más lejos en su cálculo.

3. T7A+!! ...

Esta jugada es muy ingeniosa. No es factible 3. ..., D×T, porque sigue 4. T×T+, T×T; 5. D×T+.

3. ... R1C

4. T7C+! ...

Es fácil dar con esta continuación, por cuanto la torre no se puede comer ni con el rey ni con la dama.

4. ... R1T

5. T×P+! ...

El final de esta partida fue todavía más sorprendente. Afligido y desconcertado, Bardeleben se levantó de la silla, abandonó la sala y... no regresó. In-

dudablemente, le anotaron la derrota. La conducta antideportiva del contrincante no permitió a Steinitz llevar a término su brillante combinación, cuyo final demostró seguidamente.

5. ... R1C
6. T7C+ R1T

A 6. ..., R1A sigue 7. C7T+ y se produce el desenlace de la partida.

7. D4T+! R×T

Las blancas salen airoosas en su empeño de forzar a las negras a que acepten el sacrificio de la torre. Tras lo cual culminan el ataque, haciendo salir al rey negro.

8. D7T+ R1A
9. D8T+ R2R
10. D7C+ R1R

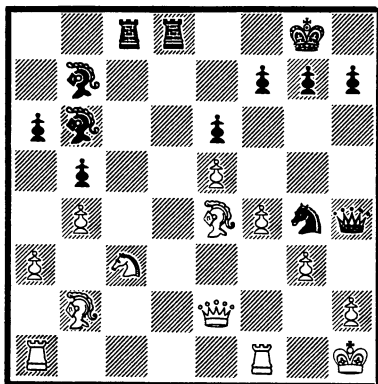
En el caso de 10. ..., R3D, vendría el mate en dos movimientos. Esta pieza no tiene prisa por retirarse al cuadro 1D; pero las blancas la empujan a hacerlo.

11. D8C+ R2R
12. D7A+ R1D
13. D8A+ D1R
14. C7A+ R2D
15. D6D y mate.

¡Último rasgo de esta brillante combinación!

Abriendo paso a los alfiles

Diagrama núm. 323



Posición de la partida Rubinstein-Rotlewsky (Lodz, 1906). Las blancas acaban de hacer 1. P3CR, para evitar el mate. Con la activa posición de sus piezas, las negras dan una serie de golpes efectivos y, así, promueven el mate inevitable.

1. ... T×C

Las negras entregan la dama, y las blancas no tienen más remedio que tomarla; si no, a 2. A×T sigue 2. ..., A×A+; 3. D×A, D×PT y mate.

2. P×D T7D!!

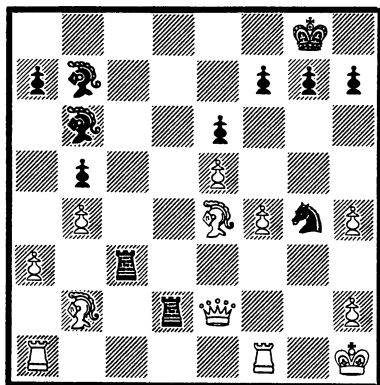
Se ha producido una posición sorprendente.

Diagrama 324

El negro tiene amenazadas to-

das las piezas, fuera del alfil 3C; además de esto, se compensa sólo con un caballo la falta

Diagrama núm. 324



de la dama. Pero la potencia de sus alfiles es tal, que las blancas no pueden eludir el mate.

3. D×T ...

El mate tampoco se puede evitar prosiguiendo 3. A×A, T×D; 4. A2C, porque sigue 4. ..., T6T!

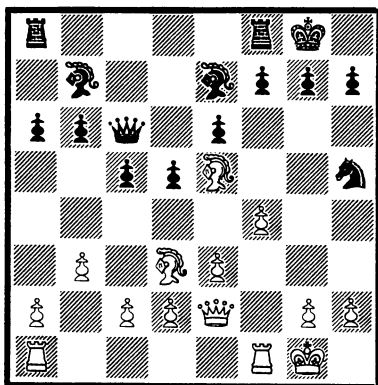
3. ... A×A+

4. D2C T6T!

La posición de las blancas se desmoronó por entero al cabo de cuatro movimientos. Se da inevitablemente mate, con 5. ..., T×PT!

Al abordaje

Diagrama núm. 325



Esta posición se produjo en una partida entre el que sería campeón del mundo, Manuel Lasker, y D. Bauer (Amsterdam, 1889).

Las negras acaban de tomar con su caballo el blanco que estaba situado en la casilla 5TR, con la intención de jugar P4A en cuanto la dama blanca tome el caballo. Teniendo presente el refrán de que «la dilación es la muerte», las blancas quieren recuperar sin pérdida de tiempo el caballo y entran al abordaje.

1. A×P+! R×A

2. D×C+ RIC

Y, ahora, ¿cómo proseguir el ataque? Si 3. T3A, las negras responderían 3. ..., P3A y, de ese modo, abrirían una salida a su rey. Hay un solo movimiento

que destruye el dispositivo defensivo del rey negro sin disminuir la intensidad del ataque.

3. **A×P!! R×A**

¿No hubiera sido preferible 3. ..., **P3A** o 3. ..., **P4A** a aceptar la entrega de este alfil? No; véase: a 3. ..., **P4A**; 4. **T3A, D1R**; puede seguir 5. **D8T+**, **R2A**; 6. **D7T, T1CR**; 7. **T3C**, y el lector puede terminar esta partida sin ninguna dificultad.

4. **D4C+ R2T**

5. **T3A ...**

Hay una sola posibilidad de evitar el mate...

5. ... **P4R**

6. **T3T+ D3T**

7. **T×D+ R×T**

Las blancas lograron ganar la dama, pero al precio de una torre y dos alfiles. Se podría dudar de la superioridad de las blancas, a no ser por el siguiente movimiento con el cual ponen los puntos sobre las íes.

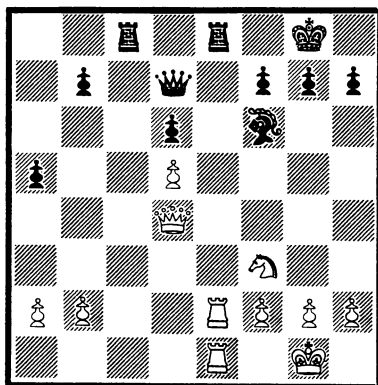
8. **D7D!**

Este movimiento es el único que concreta la combinación del bando blanco; de ese modo, gana una pieza y con ello la partida.

La dama loca

Se dice que una pieza está «loca» cuando se pone repetida e insistentemente a tiro de otra u otras piezas, se autosacrifica. Veamos un ejemplo donde la locura se apodera de la pieza más fuerte: la dama.

Diagrama núm. 326



Esta posición procede de una partida Adams - Torre (Nueva Orleans, 1920).

La dama negra defiende su torre 1R; por ello, hemos de hallar pronto el movimiento que la fuerce a retirarse.

1. **D4CR! D4C**

A 1. ..., **D1D** sigue 2. **D×T!**, **D×D**; 3. **T×T+**, y las negras pierden en seguida.

Ahora, la torre negra 1R está defendida por la dama y la otra torre; pero basta que una de es-

tas dos piezas haya de abandonar la defensa de dicha torre para dar mate al rey negro. Al punto que se ha comprendido esta situación, es fácil hallar la siguiente serie de movimientos efectivos:

- | | | |
|----|--------|------|
| 2. | D4AD!! | D2D |
| 3. | D7A!! | D4C |
| 4. | P4TD! | D×PT |
| 5. | T4R! | D4C |

La dama negra va del cuadro 2D al 5TD, y viceversa, con objeto de defender su punto 1R; pero las blancas le privan de su libertad de movimientos, con la siguiente jugada.

6. D×PC!

En el transcurso de cinco movimientos consecutivos, la dama blanca se ha puesto a tiro de las piezas negras, que no han podido tomarla; ahora se ven forzadas a hacerlo y, si lo hacen, se les da mate; por ello, se rindieron.

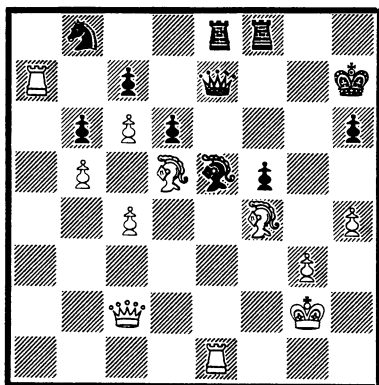
¡Adelante los peones!

Las expresiones «combinación alekhiniana» o «jugado al estilo alekhiniano» son siempre halagadoras para cualquier maestro.

Alejandro Alekhine promovió verdaderas borrascas combinatorias; por ello, es acaso el maestro más brillante a este respecto en la historia del ajedrez.

Su legado artístico ofrece combinaciones de todo tema ajedrecista. Veamos cuatro ejemplos de su arte creador relativos al tema el «peón libre».

Diagrama núm. 327



Es evidente la ventaja de las blancas en la posición: el caballo negro está encerrado y el alfil del mismo color «clavado»; en suma, las piezas blancas están mejor situadas que las negras. Aquí empieza Alekhine una combinación de diez movimientos.

- | | | |
|----|------|------|
| 1. | P5A! | PC×P |
| 2. | P6C! | T1A |
| 3. | D3A! | TR1R |

No se puede tomar la dama blanca, porque sigue 4. T×D+ y 5. P×P.

- | | | |
|----|--------|-----|
| 4. | A×A | P×A |
| 5. | D×PR!! | D×D |
| 6. | T×D | T×T |

7. $T \times P +$ $T \times T$
8. $P \times T$ $T1R$
9. $P \times C = D$ $T \times D$

Las negras casi han conjurado el peligro y llevan la ventaja de la calidad; si logran detener el peón adversario 6A, las blancas tendrán que ver la manera de salvarse de la derrota. Pero Alekhine tenía preparada una sorpresa y con ella despejó inmediatamente la incógnita.

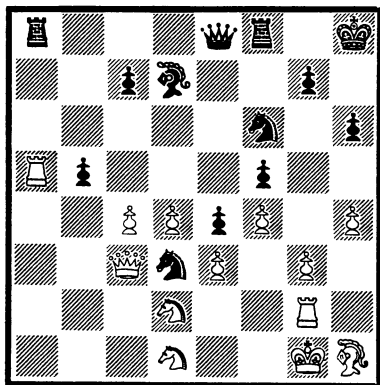
10. A6R!

Las negras hubieron de dar la torre por el peón blanco libre; y así, las blancas ganaron la partida.

Lo bueno de esta combinación es que Alekhine la hizo en una sesión de simultáneas compuesta de veinte tableros y a ciegas.

Veamos cómo combinaba mirando el tablero.

Diagrama núm. 328



Esta posición procede de la partida Bogoljubov - Alekhine (Hastings, 1922).

La desacertada posición de las piezas blancas ofreció a las negras la ocasión de realizar una excelente combinación.

1. ... **P5C!**
2. $T \times T$ **P × D!**

¡Esto es inesperado! El hallazgo de estos movimientos requiere mucha maestría. Verdad es que no hace mucho se descubrió que las negras mantenían su ventaja con la simple continuación 2. ..., $D \times T$. No obstante, esta combinación es excelente.

3. $T \times D$ **P7A!**

La esencia de la combinación consiste en entregar dos potentes torres por la conversión de un débil peón en dama.

4. $T \times T +$ **R2T**
5. **C2A** **P8A = D +**
6. **C1A** **C8R!**

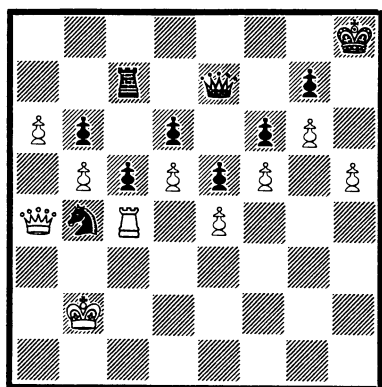
Las fuerzas materiales están aproximadamente equilibradas; pero la posición de las piezas blancas es tan deficiente que el resultado de la partida se decidirá en pocas jugadas.

7. **T2T** **D × PA**
8. **T8CD** **A4C**
9. **T × A** **D × T**

Y las blancas no tardaron en deponer las armas.

Transcurridos unos meses, ambos contendientes volvieron a enfrentarse y el resultado de este enfrentamiento volvió a decidirlo un peón libre.

Diagrama núm. 329



Las blancas tienen peón por pieza; sin embargo, su posición es ventajosa debido al reducido espacio en que se desenvuelven las negras. Alekhine se vale de esta circunstancia para dar principio a una combinación de muchos movimientos.

- | | |
|---------|-----|
| 1. D×C! | P×D |
| 2. P7T! | D1D |
| 3. T×T | D1T |

Es la única respuesta; de lo contrario, sigue 4. T7C.

Es claro que las blancas no pueden perder la partida en esta posición; mas ¿cómo ganarla?

4. R3C ...

La torre y el peón inmovilizan la dama adversaria; por tanto, al rey blanco incumbe asesinar el golpe definitivo.

- | | |
|-----------|------|
| 4. ... | R1C |
| 5. R×P | R1A |
| 6. T7A+ | R1C |
| 7. R3A | D1A+ |
| 8. R2D | R1T |
| 9. T7AD! | D1T |
| 10. R3R | R1C |
| 11. R3A | R1A |
| 12. R4C | R1C |
| 13. P6T! | P×P |
| 14. R5T | R1T |
| 15. T7T+ | R1C |
| 16. R×P | D1AD |
| 17. T7AD! | ... |

La dama no puede penetrar en la retaguardia enemiga.

- | | |
|-----------|------|
| 17. ... | D1A+ |
| 18. P7C | D1T |
| 19. T7R | D1AD |
| 20. R6C! | D1T |
| 21. T7AR! | D1R |

Como remate se produce otra pequeña combinación.

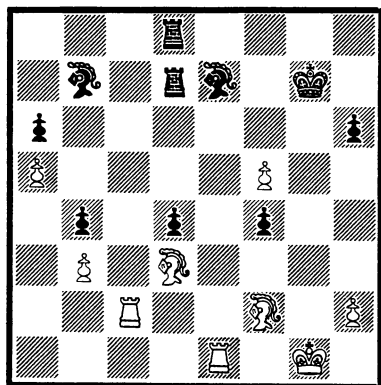
- | | |
|------------|-----|
| 22. P8T=D! | D×D |
| 23. T8A+! | |

Y las negras hubieron de rendirse.

Lo más sorprendente es que Alekhine volvió a jugar con Bogoliubov y consiguió realizar

otra combinación sobre este tema.

Diagrama núm. 330



Esta posición pertenece a la partida jugada entre los maestros citados y valedera para el campeonato del mundo de 1934.

Cuesta creer que el peón blanco 5A se convierta en dama en pocas jugadas. Sin embargo, así sucedió.

- | | |
|----------|-----|
| 1. T×A+! | T×T |
| 2. A4T | R2A |
| 3. A×T | R×A |
| 4. T7A+ | T2D |
| 5. P6A+! | ... |

El peón aprovecha la clavada de la torre negra para avanzar.

- | | |
|----------|-----|
| 5. ... | R1R |
| 6. A6C+ | R1D |
| 7. P7A! | R×T |
| 8. P8A=D | P6A |
| 9. D×PC | T3D |
| 10. A3D. | |

Las negras se rindieron.

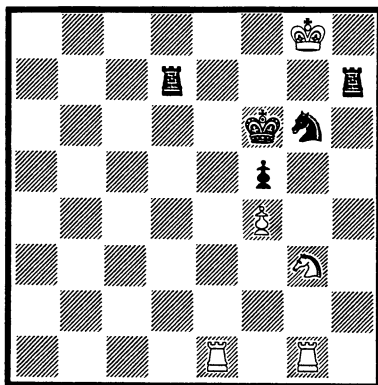
INTENTAR Y BUSCAR...

En los problemas se propone comúnmente que las blancas den mate en dos, tres o más jugadas.

Hemos seleccionado seis problemas dignos de atención; no son difíciles ni complicados, con objeto de que el lector pueda solucionarlos. Primero, inténtese hacerlo en el tablero; si no se logra, entonces hágase siguiendo el diagrama.

Veamos un problema milenario, en el cual se propone que las blancas den mate en tres jugadas, y se compuso hace justamente mil años.

Diagrama núm. 331



El objetivo se alcanza entregando una torre y el caballo.

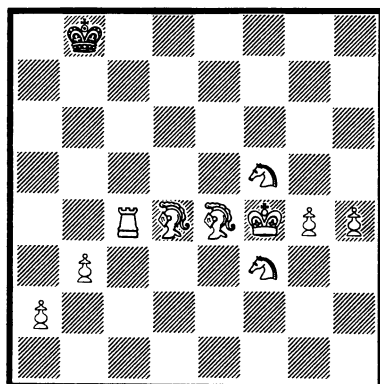
1. C5T+ T×C
2. T×C+ R×T
3. T6R y mate.

Hoy día, este problema nos parece elemental, dada su fácil solución. Pero hemos de admitir que la gente entendía algo de ajedrez hace diez siglos.

La espada de Damocles³

Los autores de problemas han cultivado una interesante rama del arte ajedrecista. Sus creaciones son problemas de fantasía cuya disposición de piezas y peones representa un determinado dibujo.

Diagrama núm. 332



En este problema se propone dar mate en tres movimientos. I. Schumov, oficial de la Marina rusa, lo compuso a mediados del siglo anterior. Como puede verse, la disposición de las piezas y peones de las blancas figura un alfanje, el cual representa la espada de Damocles, suspendida sobre la cabeza del rey negro.

¿De qué modo solucionarlo? Si les tocase mover a las negras, exclamarían con regocijo: «¡Ahogado!»

Por tanto, hay que dejar al rey negro algún espacio para que pueda moverse: 1. T6A, R2C (1. ..., R1T; 2. T8A, mate); 2. C6D+ y 3. T8A, mate.

Las reglas de la composición ajedrecista exigen que todo problema tenga una sola solución. Éste tiene más de una solución debido a que se trata de una fantasía.

El lector debe intentar hallarlas.

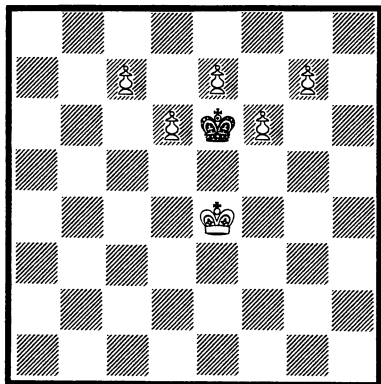
La calculadora lo solucionó

Diagrama 333

Este problema se debe a Hofmann; también se propone dar mate en tres jugadas. Aunque no es complicado, ofrece interés por haberlo solucionado en

3. Damocles cortesano de Dionisio, tirano de Siracusa, que vivió en el siglo v a. de J. C. Como envidiase la fortuna del rey, éste le cedió por un día su trono, sobre el cual Damocles vio una espada que, suspendida de una crin de caballo, amenazaba su cabeza; con ello, Dionisio le quiso dar a entender que no era envidiable la situación de los tiranos.

Diagrama núm. 333



unos minutos una calculadora electrónica.

¿Cuánto tiempo emplearíais en solucionarlo?

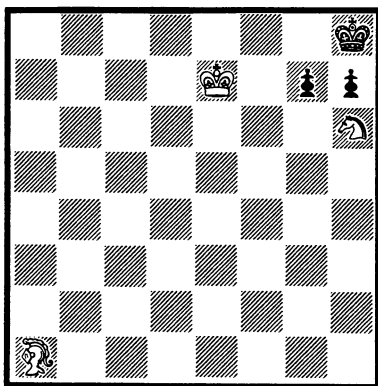
No es difícil adivinar que la conversión de un peón en dama no conduce a nada. Véase: 1. **P8R=D+**, **R×PA**; 2. **P8C=D**, y tablas por rey ahogado. Los peones deben transformarse en otra pieza. ¿En cuál? Calculando unos centenares de variantes por segundo, la máquina determinó a los dos minutos que se llega al mate en tres jugadas con la siguiente continuación: 1. **P8R=A!**, **R×PA**; 2. **P8C=T!**, **R3R**; 3. **T6C** o bien 1. ..., **R×PD**; 2. **P8A=T!** y 3. **T6A**.

En cualquier dirección

He aquí un problema en que se pide dar mate en tres jugadas. Se debe al compositor ruso Galitski. La posición parece completamente normal; sin em-

bargo, tiene, aparte de lo bello, una particularidad extraordinaria...

Diagrama núm. 334

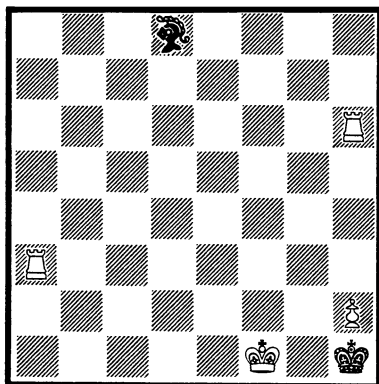


Si los peones avanzan normalmente, la solución será: 1. **A6A!**, **P×A**; 2. **R8A**, **P4A**; 3. **C7A** y mate. Pero si avanzan en sentido contrario, resultará: 1. **R6A!**, **P8C=D**; 2. **C7A+**, **D×C+**; 3. **R×D** y mate. Esta particularidad fue advertida por el autor de problemas A. Guliaiev.

Averígüese si se satisface el enunciado del problema, en caso de que las negras conviertan su peón en otra pieza y no en dama.

La cosa es bien simple

Palic es el autor de este problema, en el que se propone dar mate en tres movimientos. Podría parecer fácil solucionarlo,



pues bastaría retirar el rey y anunciar mate con la torre; pero si se retira a una casilla negra, el alfil le dará jaque y, si mueve a una casilla blanca, el rey adversario saldrá de la esquina del tablero.

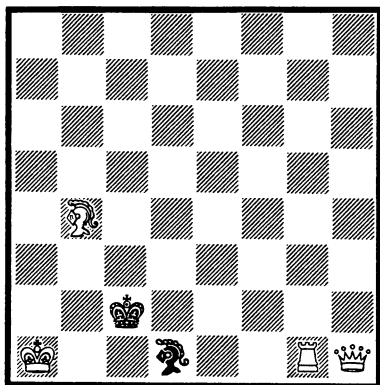
Y, sin embargo, el rey ha de retirarse a una casilla negra.

1. R2A A5T+
2. T3CR! ...

Ahora las negras no tienen alternativa: si mueven el alfil, sucederá 3. T1C y mate, y, si se efectúa A×T+, entonces 3. P×A mate.

Un rompecabezas

Hawell es el autor de este problema. Se propone dar mate en dos jugadas. Aunque la superioridad material de las blancas es considerable, pueden mover sólo dos piezas.



1. T4C! ...

El rey negro dispone de las casillas 6C, 6D y 8A, como en la posición inicial, mientras que el alfil puede ir libremente por la diagonal 8D-4TR. Sin embargo, el mate es inevitable.

- a) 1. ..., R6C; 2. D×A mate.
- b) 1. ..., R6D; 2. D4R mate.
- c) 1. ..., R8A; 2. T4A mate.
- d) 1. ..., A∞ (léase: a cualquier casilla); 2. D1C mate.

El lector habrá observado que, a excepción del primer problema, en los restantes las blancas han efectuado su primer movimiento sin dar jaque ni tomar ninguna pieza ni ningún peón. Esta circunstancia no es fortuita, sino que se ajusta al planteamiento de los problemas de ajedrez.

En ellos, la solución no ha de saltar a la vista, sobre todo en la primera jugada, aun cuando dar jaque o tomar una pieza o peón es lo primero que se nos

ocurre al disponernos a solucionar un problema. Por ello, se procuran evitar las dos circunstancias citadas, con objeto de que los problemas no pierdan la

belleza que los distingue ni resulten ordinarios.

Esto es una de las reglas principales en la confección de los los mismos.

9

El más poderoso

"La fuerza del juego es relativa y se puede medir sólo con la de los contendientes. Su dimensión la da el campeón del mundo por hallarse en la cúspide del progreso ajedrecista del hombre."

R. SPIELMANN

Desde que se empezó a jugar al ajedrez alguno tenía que ser más fuerte que los demás. Pero fue imposible nombrarle campeón del mundo, pues los medios de locomoción fueron rudimentarios hasta épocas posteriores. Se viajaba a pie, a caballo o en barco de vela; se viajaba poco y con lentitud, lo cual dificultaba reunir a los ajedrecistas de nota para elegir al mejor. Por ello, las competiciones internacionales fueron poco frecuentes hasta que se llegó al siglo XIX.

En 1851, se celebró el primer torneo internacional en Londres; allí compitieron los representantes de Inglaterra, Francia, Alemania y otros países. El primer premio fue adjudicado a Adolfo Andersen (1818-1879),

profesor de matemáticas en Breslau, población que tomó el nombre de Wroclaw al pasar a ser territorio polaco.

Andersen jugaba audaz e ingeniosamente; su modo de combinar impresionó a sus contemporáneos, y su apertura favorita era el gambito de rey. En las situaciones difíciles se movía como el pez en el agua. Entonces, las leyes del juego posicional se hallaban todavía en mantillas y predominaba la llamada corriente romántica. Se consideraba que la fantasía puede sugerir una brillante combinación en cualquier situación de la partida.

En el tablero de ajedrez, nadie pudo igualarse con Andersen hasta octubre de 1858 cuando perdió frente al ajedrecista

norteamericano Pablo Morphy (1837-1884) por $+7-2=2$.

La carrera ajedrecista de Morphy es extraordinaria. Estudió ajedrez durante una década, y dos años más tarde llegó a ser el mejor ajedrecista de Nueva Orleans, su ciudad natal. A los veinte años se proclama vencedor en el primer torneo panamericano, celebrado en Nueva York. Al no tener competidores en su país, se traslada a Europa, donde vence a todos los ajedrecistas, incluido Andersen. En 1859, regresa a Norteamérica y se retira de las competiciones de ajedrez. Pablo Morphy reali-

zó muchas combinaciones sorprendentes y llevó a término ataques brillantes e irrechazables; pero su mérito principal es el establecimiento de las leyes de la estrategia en las posiciones abiertas. Su juego consistió en desarrollar rápidamente las piezas y adueñarse del centro, dos circunstancias que se dan en todas sus partidas. Sería difícil justipreciar su valiosa aportación a la concepción de las leyes del arte ajedrecista.

Cuando Morphy hubo dejado el ajedrez volvió Andersen a ser el mejor jugador del mundo.

GUILLERMO STEINITZ

El título de campeón del mundo se puso por primera vez en juego en la competición Steinitz-Zukertort, celebrada en el año 1886. Ganó Steinitz por $+10-6=5$, y fue proclamado primer campeón del mundo.

Guillermo Steinitz (1836-1900) nació en Praga. Contaba doce años cuando empezó a dar sus primeros pasos por el ajedrez, que estudió profunda y constantemente como si fuese una ciencia. Recorrió ciudades y países para enfrentarse con los ajedrecistas de nota. En 1866, consigue ganar a Andersen y le priva de la fama de ser el primer ajedrecista del mundo. Como se ha dicho, el título mundial se estableció oficial-

mente diez años después de este encuentro.

Steinitz se distingue por la fundación de la escuela del juego posicional y por el establecimiento de las leyes de la estrategia ajedrecista. Al comienzo de su carrera deportiva practicó, como todos sus coetáneos, el juego tenso y agresivo. Posteriormente varió su estilo; esto es, optó por ir acumulando pequeñas ventajas y ceder la iniciativa del ataque a sus contrincantes, pues estimó mejor defenderse eficazmente que atacar. En la defensa hizo alarde de una firmeza e inventiva sorprendentes. Demostró que la partida de ajedrez se desarrolla según las leyes lógicas y ocultas

de la lucha posicional y que la combinación es producto de la casualidad. Acerca de ello dijo:

«He sacado la conclusión de que el juego combinatorio no puede ofrecer un éxito seguro, no obstante dar a veces resultados bellos y sorprendentes. En tales partidas se manifiestan muchos errores, pues un profundo análisis ha revelado que muchas entregas de material son equivocaciones imperdonables, aunque hayan contribuido al éxito.»

«Una defensa activa requiere menos desgaste de fuerzas que el ataque, el cual puede beneficiar sólo cuando la posición del adversario se ha debilitado. Por eso, siempre intento ver la forma, simple y segura, de debilitar la posición del adversario.»

A veces, sus apreciaciones eran tendenciosas y no fue fácil demostrarlo, por cuanto tenía una práctica extraordinaria.

El gran ajedrecista ruso Miguel Ivanovich Chigorin (1850-1908) no estuvo de acuerdo con la opinión de Steinitz sobre la superioridad de la defensa respecto del ataque. Entre estos dos competidores, irreconciliables, pero respetuosos uno con otro, se suscitó una prolongada discusión sobre la diversidad de pareceres artísticos. Dos veces se enfrentaron para disputar el título mundial; en ellas, la suerte acompañó a Steinitz. De la citada discusión histórica nació la verdad ajedrecista.

En 1894, el joven alemán Manuel Lasker era quien vencía a Steinitz.

Veamos una de las partidas que reflejan los puntos de vista artísticos del que fue primer campeón del mundo.

Apertura española

Steinitz Blackburne
Londres, 1876

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 4. A5C | P3TD |
| 4. A4T | C3A |
| 5. P3D | ... |

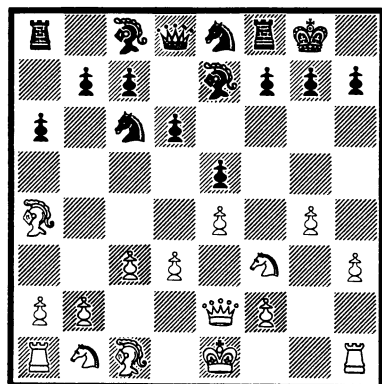
Al defender el peón, las blancas excluyen la «variante abierta» (5. 0-0, C×P) que se distingue por un juego muy activo en el centro. Intentan formar un sólido centro de peones y activar asimismo el juego en el flanco de rey.

- | | |
|---------|-----|
| 5. ... | P3D |
| 6. P3A | A2R |
| 7. P3TR | ... |

Previendo que el adversario enrocará corto, Steinitz prepara un ataque de peones.

- | | |
|---------|-----|
| 7. ... | 0-0 |
| 8. D2R | C1R |
| 9. P4CR | ... |

Obsérvese con qué lógica se desarrollan las blancas: impiden el activo movimiento P4A de las



negras y prosiguen su plan estratégico.

- | | |
|----------|------|
| 9. ... | P4CD |
| 10. A2A | A2C |
| 11. CD2D | ... |

De esa manera, Steinitz da principio al traslado de este caballo a la casilla 5AR por 1A y 3R. Esta maniobra, practicada por primera vez en este encuentro, es actualmente seguida en posiciones similares a la de esta partida.

- | | |
|---------|-----|
| 11. ... | D2D |
| 12. C1A | C1D |
| 13. C3R | C3R |

Por su parte, las negras dirigen este caballo hacia 5AR.

- | | |
|---------|-----|
| 14. C5A | P3C |
|---------|-----|

Según la concepción moderna, esta jugada es defectuosa, por-

que debilita los cuadros negros y facilita el cambio del alfil que los defiende. Pero esto no es motivo para criticar severamente a Blackburne, uno de los ajedrecistas más notables de aquel tiempo, pues a la sazón aún no se tenía idea del concepto sobre las «casillas débiles».

- | | |
|-----------|------|
| 15. C×A+ | D×C |
| 16. A3R | CR2C |
| 17. 0-0-0 | P4AD |

Aquí era mejor 17. ..., P4AR; sin embargo, ¡las negras también quisieron atacar!

- | | |
|---------|-----|
| 18. P4D | ... |
|---------|-----|

Las blancas han de abrir el juego para dar movilidad a sus alfiles.

- | | |
|---------|------|
| 18. ... | PR×P |
| 19. P×P | P5A |

Este movimiento empeora irreparablemente la posición porque ofrece a las blancas la posibilidad de situar el alfil en la importante casilla 4D, tras lo cual desarrollarán sin impedimentos el ataque.

- | | |
|----------|------|
| 20. P5D! | C2A |
| 21. D2D | P4TD |
| 22. A4D | P3A |
| 23. D6T | P5C |

Compárese el desarrollo del ataque de las blancas con el de las negras; éstas llevan un retra-

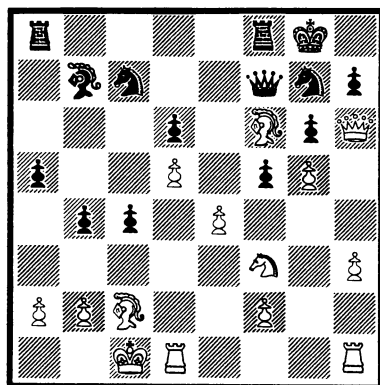
so evidente y sus peones aún no han tomado contacto con el adversario; en cambio, aquéllas han penetrado con la dama en los escaques negros del contrario y se disponen a efectuar un asalto decisivo con apoyo del alfil, del caballo y del peón CR.

24. P5C! ...

El asalto ha empezado.

24. ... P4A
25. A6A D2A

Diagrama núm. 338



26. P×P P×P
27. P6C! ...

Este simple y bello movimiento remata el ataque. Las negras sufrirán inevitablemente pérdidas materiales.

27. ... D×P
28. A×C! D×D+

No hay otra respuesta mejor, pues a 28. ..., D×A sigue 29. T1C.

29. A×D T3A
30. T1C+ T3C
31. A×P R2A

Lo mejor era abandonar.

32. A×T+ P×A
33. C5C+ R1C
34. TR1R.

Y las negras abandonaron.

MANUEL LASKER

Manuel Lasker (1868-1941) se inicia en el ajedrez sin espectacularidad; se abre camino en las filas de los principales ajedrecistas sin triunfos ruidosos; tanto que, aun después de haber vencido a Steinitz y conquistado el título mundial, hubo de trans-

currir bastante tiempo para que el mundo ajedrecista lo reconociese como «rey»; después de haber ganado con holgura el match de desquite, aún se decía: «Lasker ha demostrado que Steinitz ya no es campeón del mundo; pero aún le queda por

demostrar si él lo es realmente».

¡A pesar de todo, Lasker ostentó veintisiete años consecutivos el título de campeón del mundo! Incluso después de haberlo perdido conservó su prominente fuerza y autoridad en el juego.

Sucedió a Steinitz y propagó los criterios artísticos. Pero fue, sobre todo, un hábil deportista que se orientó no sólo en la posición, como hacía su antecesor, sino también en el carácter y en las debilidades humanas de cada uno de sus contrincantes, y procuró crearles siempre las situaciones más desagradables en el tablero, para lo cual debilitaba y empeoraba su propia posición si el caso lo requería. En las posiciones difíciles se defendía magistralmente. Tuvo serenidad y dominio de sí mismo y supo aprovechar toda posibilidad, por pequeña que fuese, para tomar la iniciativa. Estas cualidades le permitieron ganar no sólo en posiciones complejas sino también en aquellas que no parecían ofrecer ocasión de ganarlas.

Sus contemporáneos no comprendieron en seguida la táctica de su juego; esto motivó que se intentase atribuir sus éxitos a la suerte.

Por lo general, jugaba modesta y reposadamente la apertura. Su potencia creadora se manifestaba en el medio juego, y su mente se mantenía fresca y des-

pejada en las postrimerías de la partida cuando la capacidad del ajedrecista ha mermado considerablemente. Dominó con perfección la técnica de los finales; esta circunstancia causaba a sus contrincantes la impresión de que su capacidad aumentaba de una jugada a otra en el transcurso de la partida.

En 1921, perdió el título de campeón del mundo frente al cubano José Raúl Capablanca, cuya victoria sorprendió a todos y, por ello, hubo entendidos que se apresuraron a «enterrar» a Lasker. Pero éste aventajó a Capablanca y ocupó brillantemente el primer puesto de la clasificación en el gran torneo internacional, celebrado tres años más tarde en Nueva York.

También lo aventajó en el torneo internacional de 1925, celebrado en Moscú.

En 1935, ya en el declive de su vida, tomó parte en el segundo torneo internacional de Moscú; no sufrió ninguna derrota; aventajó de nuevo a Capablanca y se clasificó en tercer lugar.

Analicemos una de sus partidas, jugadas en dicho torneo.

Defensa siciliana

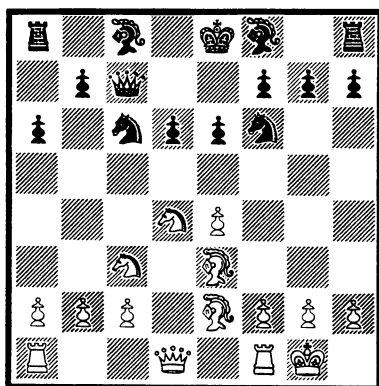
Lasker	Pirc
Moscú, 1935	
1. P4R	P4AD
2. C3AR	C3AD
3. P4D	P×P

4. C×P C3A
5. C3AD P3D
6. A2R P3R

Las negras practican la variante Scheweningen, de la defensa siciliana, que proporciona una posición sólida.

7. 0-0 P3TD
8. A3R D2A

Diagrama núm. 339



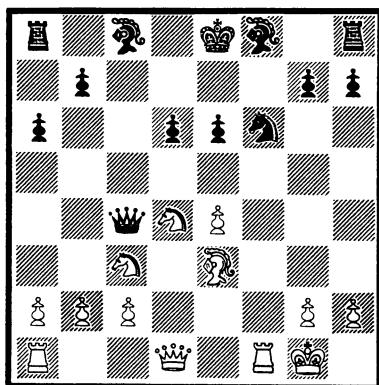
En la citada variante, el plan de juego de ambos contendientes es bien conocido: el blanco ataca por el flanco de rey, y el negro por el de dama. Al pretender adelantar a su adversario en el ataque, las negras empiezan operaciones activas en el flanco de dama y difieren el enroque para luego; pero su propósito tiene un defecto esencial: si las blancas consiguen abrir el juego, la situación del rey negro será muy delicada.

9. P4A C4TD
10. P5A! C5A

Las negras no advierten el peligro y continúan soñando en la iniciativa; tenían que haberse preocupado por la situación de su rey y proseguir 10. ..., A2R. También se puede impedir un juego abierto con 10. ..., P4R, aunque con ello se debilita el punto 4D.

11. A×C D×A
12. P×P P×P

Diagrama núm. 340



13. T×C ...

El objeto de la combinación es claro: despojar al rey de su activo defensor y dar principio a un ataque de mate; la entrega de esta torre exigió un cálculo exacto.

13. ... P×T
14. D5T+ ...

¿Adónde debe retirarse el rey?

En la primera continuación, 14. ..., R2D; 15. D7A+, A2R; 16. C5A!, T1R; 17. T1D, P4D; 18. C×P, P×C; 19. T×P+, ganan las blancas.

En la segunda, 14. ..., R2R; 15. C5A+, P×C (análcese la variante 15. ..., R2D); 16. C5D+, R1D; 17. A6C+, R2D; 18. D7A+, R3A; 19. D7AD+, el mate es inevitable.

Y la tercera se produjo en la partida.

14. ... R1D
15. D7A A2D

Las negras intentan pagar el rescate, restituyendo la torre que llevan de ventaja. En caso de 15. ..., A2R, se daría el golpe efectivo 16. C5A!: 16. ..., T1R; 17. C×P!, A×C; 18. A6C+, A2A; 19. T1D+, y mate a la siguiente.

16. D×P+ R2A
17. D×T A3T

Al parecer, las negras cifraron sus esperanzas en esta respuesta. Si las blancas jugasen ahora 18. D×T, seguiría 18. ..., A×A+; 19. R1T, A×C, y habría todavía lucha.

18. C×P+ D×C6R

A 18. ..., A×C sigue 19. D×P+ y 20. D×A.

19. D×T A×A+
20. R1T.

Las negras abandonaron.

Las blancas no tienen ninguna dificultad en realizar su ventaja material.

¡En esta partida, el vencedor llevó a término el ataque, con energía juvenil a pesar de contar, a la sazón, sesenta y siete años!

JOSE RAÚL CAPABLANCA

Después de la Gran Guerra, el pulso de la vida ajedrecista se aceleró. En varios países empezaron a organizarse regularmente competiciones internacionales y nuevos ajedrecistas salieron a la arena internacional. Se dejó de creer en la evidente superioridad del campeón del mundo. En 1921, Lasker y Capablanca se enfrentaron en una competición individual. Adorna-

do de particulares dones y prerrogativas por la naturaleza, el ajedrecista cubano convenció, con una serie de logros brillantes, al mundo del ajedrez de que tenía derecho a disputar el título al primer ajedrecista del mundo, y salió victorioso de este encuentro celebrado en La Habana. Tras haber sufrido la cuarta derrota, Lasker se dio por vencido. Diez partidas fina-

lizaron en tablas, y el gran maestro alemán no consiguió ganar siquiera una.

Los comienzos de carrera ajedrecista de Capablanca están envueltos en leyendas, pues decía que nadie le había enseñado las reglas del ajedrez, que las aprendió viendo jugar a su padre. Contaba sólo cuatro años cuando hizo un inesperado comentario sobre un movimiento efectuado por su padre en una partida jugada entre varios amigos; de esta manera se supo que el pequeño José sabía jugar al ajedrez.

Estas leyendas podrán causar admiración o escepticismo; pero la verdad es que Capablanca sorprendió siempre a los circunstantes por su facilidad para resolver los problemas de ajedrez más complejos. En cierta ocasión dijo:

«Me basta dar una ojeada al tablero para ver claramente el contenido de la posición. Ustedes calculan aproximadamente lo que puede suceder, lo que sucederá; ustedes lo buscan, y yo lo conozco.»

A los ocho años empezó los domingos a frecuentar el Casino de Ajedrez de La Habana. Hizo grandes progresos en este arte, y a los doce años era proclamado campeón de Cuba.

En su adolescencia mostró particular interés por los finales, los cuales requieren mucha precisión en su cálculo y valoración.

Steinitz descubrió las leyes del juego posicional y otros maestros notables desarrollaron su doctrina. Capablanca dominó todo lo que se había descubierto en el campo de la estrategia y lo practicó con rapidez y perfección.

Su capacidad para combinar fue indudablemente extraordinaria; a pesar de ello, no le satisfizo la lucha por crear situaciones combinatorias en el tablero. Resolvía rápida y fácilmente las dificultades que se presentaban, y cedía a su contrincante el dolor de la creación al paso que lo examinaba con aire de autómeta.

El ingenioso corresponsal de ajedrez y gran maestro Tartakover escribió sobre él:

«Su fogosa sangre cubana, influida por el sentido práctico de los norteamericanos, ha creado esta maravilla técnica del ajedrez: infalibilidad en el juego, imaginación serena y precisa y jugadas que introducen la sensatez en el campo romántico del ajedrez.

En 1909, vence al destacado ajedrecista norteamericano Marshall por $+8-1=14$ en una competición individual. Y en 1911, sale por primera vez a la palestra internacional en el torneo de San Sebastián, aventaja a varios maestros de fama y ocupa el primer puesto de la clasificación.

Perfecciona pronto su estilo de juego; gana a sus competi-

dores en las posiciones más simples y claras, aprovecha con singular maestría cualquier ventaja, por pequeña que sea, y juega con una facilidad y precisión sorprendentes los finales de partida. Imperturbable, ataja todo intento de su contrincante de complicar con continuaciones arriesgadas la lucha, y estima innecesario arriesgarse.

En cierta ocasión le propusieron probar fortuna en el juego de ruleta; pero rechazó tal proposición, diciendo que no tenía necesidad de tentar la suerte. Realmente ésta le sonreía.

Lasker hubo de enfrentarse con un contendiente al cual no pudo sacar de sus casillas, con un hombre cuyo estilo carecía de debilidades humanas.

El mundo del ajedrez reconoció incondicionalmente la victoria de Capablanca sobre Lasker. Al nuevo campeón del mundo le acompañaron epítetos halagadores, como «autómata ajedrecista», «elegido de los dioses» y «genial cubano».

Pero la victoria en cuestión tuvo también un lado negativo: tras haber logrado su más alto objetivo, perdió el estímulo por continuar perfeccionándose. Antes de lograrlo rara vez perdió una partida; en la cima del éxito, la preocupación por conjurar el peligro de perder hizo que bajase su diapason artístico.

Trabajó racionalmente en su preparación ajedrecista. Después que llegó al cenit de sus éxitos,

tras diez años de no haber perdido una sola partida y de estar considerado por los historiadores del ajedrez como un fenómeno insólito, parece que le agradaba ser un «autómata ajedrecista». Esto fue la causa primera de su decadencia artística.

En 1927, y en Nueva York, se organizó un torneo a cuatro rondas entre los seis ajedrecistas más destacados, para nombrar el futuro pretendiente al trono mundial. Capablanca tomó parte en él, aventajó a Alekhine en dos puntos y medio y ocupó brillantemente el primer puesto de la clasificación. Los seguidores de Capablanca celebraron aquella victoria. Por su parte, Alekhine obtuvo el derecho a disputar el título de campeón del mundo y se enteró de lo que los demás desconocían: el juego del titular tenía defectos bastante serios. Esto le indujo a analizar seriamente sus partidas; pero no publicó los resultados de sus análisis hasta después de derrotarlo contra todo pronóstico. Esto sucedía en el año 1927.

Perdido que hubo el título, Capablanca continuó tomando parte en los torneos, realizó magníficas partidas y se clasificó en los primeros puestos. Así y todo, se desvaneció la ciega fe en su invencibilidad, y el «autómata ajedrecista» dejó de existir.

La victoria de Alekhine, genuino representante de la escuela

la combinatoria, puso de manifiesto que el antiguo arte ajedrecista está lleno de vitalidad, que entraña todavía muchas sorpresas y que ningún ajedrecista, ni aun el más genial, puede reducir el proceso artístico a automático.

Capablanca ocupa un lugar destacado en la historia del ajedrez.

Todo ajedrecista puede sentirse halagado cuando le dicen que tiene una intuición como Capablanca o que ha realizado una partida al estilo de él.

Gambito de dama

Capablanca Spielmann
Nueva York, 1927

- | | |
|---------|------|
| 1. P4D | P4D |
| 2. C3AR | P3R |
| 3. P4AD | C2D |
| 4. C3A | CR3A |
| 5. A5C | ... |

Se ha llegado a la conocida posición del gambito de dama por transposición de jugadas.

- | | |
|--------|-----|
| 5. ... | A5C |
|--------|-----|

Aquí se suele jugar 5. ..., A2R; pero Spielmann preparó esta novedad para este torneo.

- | | |
|--------|-----|
| 6. P×P | P×P |
| 7. D4T | ... |

La teoría moderna recomienda 7. P3R; en aquel tiempo, esta

variante aún no se había analizado ni ensayado.

- | | |
|--------|------|
| 7. ... | A×C+ |
|--------|------|

Esta jugada es desacertada; las negras no deben precipitarse a cambiar este activo alfil. Es mejor seguir 7. ..., D2R.

- | | |
|---------|-----|
| 8. P×A | 0-0 |
| 9. P3R | P4A |
| 10. A3D | P5A |
| 11. A2A | D2R |

Las negras tratan de ganar espacio, impedir el movimiento de ruptura P4R y avanzar los peones del flanco de dama, con el fin de que la blanca se retire.

- | | |
|----------|------|
| 12. 0-0 | P3TD |
| 13. TR1R | D3R |

Era prematuro P4C, debido a 14. D5T, A2C; 15. D7A, y a 14. ..., D3R procede la contundente respuesta 15. P4TD.

- | | |
|---------|-----|
| 14. C2D | ... |
|---------|-----|

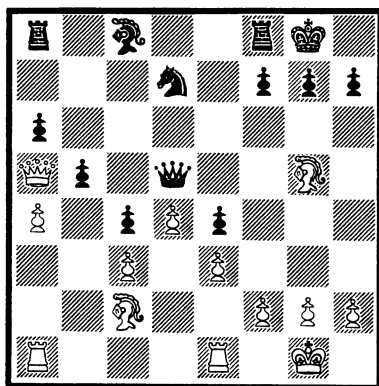
El blanco se propone abrir el centro.

- | | |
|---------|-----|
| 14. ... | P4C |
| 15. D5T | C5R |

Y el negro trata de conjurar definitivamente el peligro de que se produzca P4R. En el caso de 15. ..., A2C, las blancas podrían continuar 16. P3A y, luego, 17. P4R.

16. C×C P×C
17. P4TD! D4D

Diagrama núm. 341



Podría parecer que las negras han conseguido llevar a buen término su propósito, por cuanto atacan el alfil, obligan al contrincante a perder un tiempo en retirarlo o defenderlo y pueden reforzar las posiciones tomadas, mediante 18. ..., A2C. Pero...

18. P×P! ...

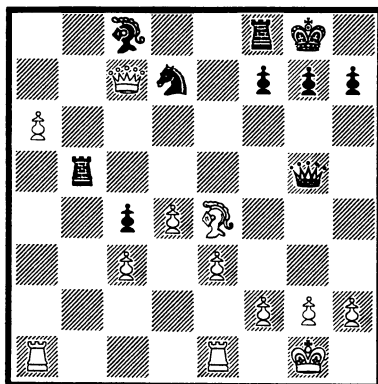
Este inesperado sacrificio impugna el acierto del plan de las negras.

18. ... D×A
19. A×P T1C

Después de 19. ..., T2T; 20. P6C, D×D; 21. P×T!., las blancas compensan la pérdida de la dama y tienen ventaja de material.

20. P×P T4C
21. D7A ...

Diagrama núm. 342



Las blancas tienen tres peones por caballo y las negras tendrán que entregar una pieza por el peón blanco 6T.

21. ... C3C
22. P7T A6T
23. TR1C T×T+
24. T×T P4A
25. A3A P5A
26. P×P

El negro se rindió.

ALEJANDRO ALEKHINE

La victoria sobre Capablanca y la conquista del título mundial son no sólo el logro más alto y difícil del relevante ajedrecista ruso Alejandro Alekhine (1892-1946) y la realización de sus aspiraciones, sino también haber dado nuevo impulso a este arte.

El encuentro tuvo lugar en Buenos Aires, en el año 1927, y se convino en que vencería aquel que ganase seis partidas.

Alekhine se prepara durante muchos años para este fin; analiza profunda y objetivamente el juego de Capablanca, halla en él puntos vulnerables y se convence de que no existe ningún «autómata ajedrecista» infalible ni puede existir. Perfecciona con esmero su juego, lo orienta hacia un objetivo determinado y, superior a Capablanca en inventiva artística y objetividad, se presenta perfectamente preparado a aquella competición decisiva.

Se da la curiosa circunstancia de que ya manifestó su intención de disputar con Capablanca el título de campeón del mundo en el año 1914 cuando todavía lo ostentaba Lasker.

Sus seis victorias autorizaron indiscutiblemente su derecho a ocupar el trono ajedrecista. Veinticinco partidas finalizaron en tablas, y tres las ganó Capablanca.

Alejandro Alekhine nació en

Moscú. A los siete años conoció el ajedrez y se aficionó a él inmediatamente. Fue una persona laboriosa, sistemática y ordenada; anotó y analizó sus primeras partidas, jugadas en el ambiente familiar. En su adolescencia jugó partidas por correspondencia y se dedicó por entero al análisis. Decía que se sirvió del ajedrez para educar su carácter; que este juego enseña, principalmente, a ser objetivo y que es imprescindible reconocer los errores y defectos propios si se quiere llegar a maestro, así en el ajedrez como en los otros campos de la actividad humana.

M. I. Chigorin, fundador de la escuela nacional de ajedrez, dice:

«Steinitz quiere convertir el ajedrez en ciencia, yo pretendo convertirlo en arte y Lasker intenta hacer de él lucha, o deporte si lo prefieren. ¿Cuál de nosotros está en lo cierto? Posiblemente, todos tengamos un poco de razón porque nuestros puntos de vista son simplemente tres corrientes que, al fin de cuentas, se complementan entre sí.»

Alekhine, como Chigorin, sacrificó su voluntad en aras del ajedrez y lo consideró como un arte; le cautivaron su belleza artística y la posibilidad de inesperados y poderosos impulsos del intelecto para hacer visible

aquello que se oculta en el fondo de la posición y parece inverosímil. Fue genial en el juego combinatorio.

Tras haber sido nombrado campeón del mundo, participó intensamente en los torneos internacionales y obtuvo una serie de victorias brillantes. Desde 1927 hasta 1935 ocupó los primeros puestos en las competiciones.

Su vida estuvo llena de infortunios; a poco de haber estallado la Gran Revolución de octubre, tomó la infeliz decisión de abandonar la patria. Se estableció en Francia y recorrió todo el mundo, participando en cuantas competiciones de ajedrez se celebraban; pero el camino a la patria estuvo cortado para él. Esto fue la causa de su nostalgia e insatisfacción.

En 1935, es inesperadamente vencido por el gran maestro holandés Max Euwe en el encuentro para disputar el título mundial; la lucha fue intensa y tenaz, en ella Euwe alcanzó la cima de su capacidad de juego, y Alekhine pareció, en ocasiones, no ser el luchador que el mundo del ajedrez estaba acostumbrado a ver. Pero sus fuerzas no fueron totalmente quebrantadas; se rehizo, mostró su poderosa fuerza de voluntad con que se distinguió en sus mejores años y venció triunfalmente en el encuentro-desquite, celebrado en 1937, ganando nueve partidas, perdiendo cuatro y empa-

tando once. M. Euwe se batió con extraordinaria tenacidad, mas no pudo hacer frente al torbellino de combinaciones ni al torrente de nuevas ideas en la apertura ni a la férrea voluntad de vencer de que hizo alarde su contrincante.

Alekhine valoró altamente los éxitos de los maestros soviéticos, y estimó que Miguel Botvinnik era el verdadero candidato al título de campeón del mundo. En 1938, se empezó a gestionar un encuentro entre él y Botvinnik; pero la segunda Guerra Mundial paralizó la actividad ajedrecista internacional.

Después de este conflicto bélico, se reanudaron las gestiones y no se pudieron llevar a término porque, el 24 de marzo de 1946, corría por todo el mundo la triste noticia del fallecimiento repentino de Alejandro Alekhine en la pensión de una pequeña ciudad portuguesa, donde pasó los últimos días de su vida en la soledad y la pobreza.

Por primera vez, un campeón del mundo moría conservando el título.

Jugó mil doscientas sesenta y cuatro partidas en torneos y competiciones individuales. Participó en ochenta y siete torneos y se clasificó sesenta y dos veces en el primer puesto, escribió varios libros y tuvo fama de ser un comentarista inigualable.

Hizo valiosas aportaciones a

todas las ramas de la teoría del ajedrez; desterró el mito de que las tablas serían la «muerte» de este juego, y amplió los conceptos ajedrecistas de iniciativa, ataque y combinación.

Los maestros de la escuela soviética se han formado en la tradición artística de Alejandro Alekhine.

Defensa siciliana

Alekhine **Saemisch**
Berlín, 1923

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4AD |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. A2R | |

Aquí se suele seguir 3. P4D; pero Alekhine deja esta continuación para más adelante.

- | | |
|--------|-----|
| 3. ... | P3R |
| 4. 0-0 | P3D |
| 5. P4D | P×P |
| 6. C×P | C3A |
| 7. A3A | ... |

Las blancas podían haber encaminado el juego hacia los esquemas habituales, prosiguiendo 7. C3AD. La jugada de la partida tiene por objeto realizar el avance P4A.

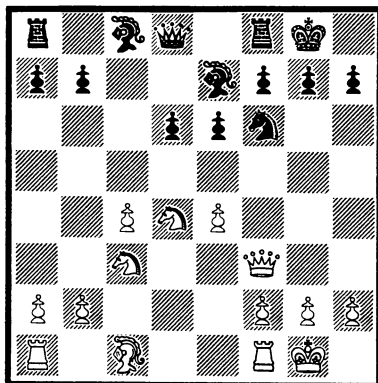
- | | |
|--------|-----|
| 7. ... | C4R |
| 8. P4A | ... |

Este peón no está perdido, pues a 8. ..., C×PA seguiría 9.

D4T+, y las negras perderían el caballo.

- | | |
|---------|------|
| 8. ... | C×A+ |
| 9. D×C | A2R |
| 10. C3A | 0-0 |

Diagrama núm. 343



La apertura ha finalizado. Los peones blancos 4A y 4R reducen las posibilidades de las negras en el centro, con lo que las blancas tienen clara ventaja posicional.

- | | |
|----------|------|
| 11. P3CD | C2D |
| 12. A2C | A3A |
| 13. TD1D | P3TD |
| 14. D3C | D2A |
| 15. R1T | ... |

Las negras han jugado mal la apertura; perdieron demasiados tiempos y no acertaron a desarrollar sus piezas.

Por el contrario, las blancas lo hicieron rápidamente, y se preparan para asaltar el flanco

de rey. El movimiento de la partida es ya el último preparativo.

15. ... T1D
16. P4A P3CD
17. P5AR! ...

Se ha dado principio al ataque, y no se ve la forma de conjurar los numerosos peligros que van a correr las negras.

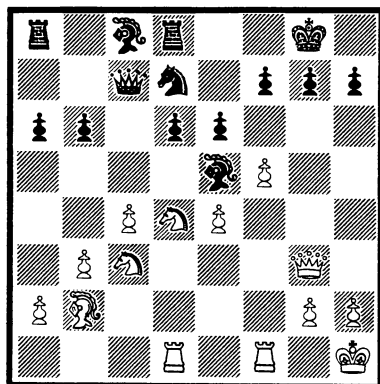
A 17. ..., P4R sigue 18. C5D, D2C; 19. C6R!. La entrega de este caballo conduce pronto al objetivo. Cedemos al lector el análisis de las variantes que se producen.

A 17. ..., C1A sigue 18. P×P y se amenaza 19. T×A.

Y a 17. ..., A×C; 18. T×A, C4R sigue 19. P6A, C3C; 20. A3T, y así sucesivamente.

17. ... A4R

Diagrama núm. 344



Las negras creyeron que con esta jugada intermedia resolverían todos sus problemas; pero, como suele ocurrir, no tuvieron en cuenta que la dama no siempre huye del ataque de una pieza menor. He ahí la sorpresa.

18. P×P! A×D

No hay otra opción, pues a 18. ..., P×P sigue 19. C×P.

19. P×P+ R1T
20. C5D.

¡El ataque ha sido llevado a efecto con una precisión extraordinaria! Después de 20. C6R, D1C; 21. C5D, A4R, las negras hubiesen podido defenderse satisfactoriamente; pero hubieron de rendirse tras el movimiento efectuado en la partida. Veamos el porqué:

a) 20. ..., D4A; 21. C6R, A4R; 22. A×A, P×A; 23. C×D, P×C; 24. C7A.

b) 20. ..., D1C; 21. C6AD, A4R; 22. A×A, P×A; 23. C×D, T×C; 24. C7R, T1A; 25. C×A.

c) 20. ..., D2C; 21. C6R, A4R; 22. A×A.

d) 20. ..., D2T; 21. C6AD, A4R; 22. A×A, P×A; 23. C×D, T×C; 24. C×P.

En todos estos casos, las blancas sacan suficiente ventaja material para ganar la partida.

Max Euwe nació el año 1901 en Amsterdam. Contaba veinte años cuando consiguió sus primeros éxitos ajedrecistas, y su curva ascendió lenta y firmemente. En la cuarta década se enfrenta con uno de los grandes maestros de nota.

Euwe estima que el ajedrez es un objeto de investigación científica, estudia su teoría y sistematiza todo lo que se descubre en el campo de la apertura. Este trabajo le situó posteriormente en el primer plano de la teoría del ajedrez. Ha tomado parte no sólo en torneos sino también en competiciones individuales, en cuya larga lista figuran los nombres de conocidos maestros, grandes maestros y estrellas como Capablanca y Alekhine.

Tenía mucha experiencia en las competiciones individuales cuando se enfrentó con Alekhine para disputar el título mundial.

Alternaba acertadamente su actividad ajedrecista con su profesión de matemático, por lo cual ha destacado como científico.

Llega a la cumbre de su carrera ajedrecista en el enfrentamiento con Alekhine, celebrado el año 1935 en Holanda. Su victoria debe atribuirse a su excelente preparación, firmeza y serenidad; venció al campeón del mundo por $+9-8=13$. Esto fue una verdadera hazaña deportiva.

El nuevo campeón del mundo participa felizmente en los torneos internacionales.

En 1937, se celebró la competición-desquite. Acerca de ésta A. Kotov, biógrafo de Alekhine y gran maestro soviético, dice:

«Alekhine sorprendió tres veces al mundo del ajedrez: la primera al vencer a Capablanca; la segunda al perder el título frente a Euwe, y la tercera al recuperarlo brillantemente.»

Tras la vigésima quinta partida, Alekhine reunió los quince puntos y medio necesarios para la victoria. Euwe felicitó a su contrincante y... le pidió amablemente que continuasen jugando las cinco partidas restantes, de las treinta establecidas por el reglamento. Siguió una contienda muy interesante, por cuanto Euwe obtuvo tres puntos de las cinco partidas en cuestión, con lo cual puso de relieve que se le podía vencer, mas no quebrantar su aplomo.

Euwe ha logrado poder y maestría en la lucha táctica y tensa; pero, a diferencia de muchos ajedrecistas de ese estilo, basa siempre su juego en una posición sólida. En sus numerosos libros propaga las doctrinas de Steinitz y los últimos progresos de la teoría y la práctica.

En 1970, fue nombrado presidente de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE).

Defensa Nimzovich

Diagrama núm. 345

Geller Euwe
Neuhausen, 1953

- | | |
|---------|------|
| 1. P4D | C3AR |
| 2. P4AD | P3R |
| 3. C3AD | A5C |
| 4. P3R | P4A |
| 5. P3TD | ... |

Esta continuación es la más contundente e importante de la defensa Nimzovich.

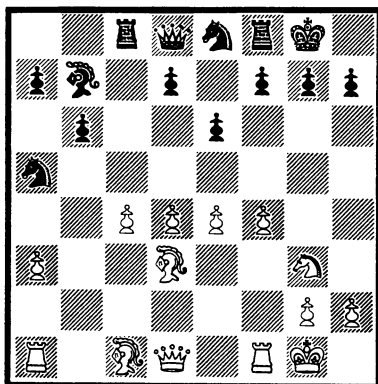
- | | |
|---------|------|
| 5. ... | A×C+ |
| 6. P×A | P3CD |
| 7. A3D | A2C |
| 8. P3A | C3A |
| 9. C2R | 0-0 |
| 10. 0-0 | C4TD |

En esta variante de la defensa Nimzovich, las blancas forman un sólido centro de peones, si bien debilitan su peón 4AD, que será objeto del ataque adversario.

11. P4R C1R

De ese modo, las negras eluden la peligrosa clavada que seguiría a A5C de las blancas, y pueden contrarrestar, con P4A, el movimiento P4A adversario, preludio de la ofensiva de peones por el flanco del rey.

- | | |
|---------|-----|
| 12. C3C | P×P |
| 13. P×P | T1A |
| 14. P4A | ... |



Sin reparar en pérdidas emprenden las blancas el ataque por el flanco de rey. Esta circunstancia agudizará intensamente el juego.

- | | |
|---------|-----|
| 14. ... | C×P |
| 15. P5A | P3A |

El negro impide P6A.

- | | |
|---------|-----|
| 16. T4A | ... |
|---------|-----|

Evidentemente, las blancas quieren situar la torre y la dama en la columna TR; esto supone una amenaza peligrosa. ¡Pero no es fácil intimidar a Euwe porque más de una vez hubo de resistir los ataques de Alekhine.

- | | |
|---------|-------|
| 16. ... | P4CD! |
|---------|-------|

Las negras inician el contraataque, refuerzan la posición de su caballo y preparan la salida de su dama.

17. T4T D3C
18. P5R ...

Las blancas han de estar atentas a la defensa de su peón 4D.

18. ... C×PR
19. P×P

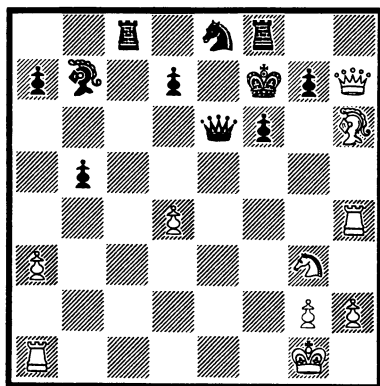
Parece que las negras se han retrasado, pues existe el peligro de 20. A×P+.

19. ... C×A
20. D×C D×PR!

Este movimiento ha sido realizado con un aplomo olímpico.

21. D×P+ R2A
22. A6T ...

Diagrama núm. 346



Las blancas van incorporando una tras otra sus piezas en

el ataque, que parece irrefutable.

22. ... TITR!

¡Aunque inesperado, este contragolpe fue preparado de antemano! Las negras sacrifican una torre, para detener momentáneamente el ataque adversario y pasar al contraataque.

23. D×T T7A!

Se amenaza mate en pocas jugadas: 24. ..., T×P+; 25. R1A, D5A+, etc.

24. T1AD ...

La situación cambió bruscamente, y las blancas se desconcertaron. Posteriormente, los analistas afirmaron que el blanco tenía posibilidades de detener este inesperado ataque, con 24. P5D, aun cuando el negro llevaba las de ganar. Ahora, el juego va a terminar en seguida.

24. ... T×P+
25. R1A D6C!

Este movimiento es decisivo; el rey blanco no puede conjurar los numerosos peligros que corre.

26. R1R D6AR

Y las blancas abandonaron.

En 1925, el campeón del mundo Capablanca dio una sesión de simultáneas en Leningrado. Recorría los tableros y movía en seguida sus piezas, como si fuese una diversión. Pero en uno, frente al cual estaba sentado un muchacho flaco y con lentes, el célebre cubano estuvo meditando un buen rato porque las piezas negras acosaban implacables. Finalmente, inclinó el rey y exclamó:

«¡Bravo, muchacho, llegarás a maestro!»

A Capablanca no le traicionó la intuición. Transcurridos dos años, en Moscú finalizaba el campeonato nacional, y los espectadores vieron con sorpresa cómo levantaban con entusiasmo en el aire a un muchacho, de rostro encendido y con lentes; aquello era el tradicional nombramiento de maestro. El muchacho en cuestión no era otro que Miguel Botvinnik.

Transcurridos cuatro años fue proclamado campeón de la Unión Soviética. Con él, una generación de maestros jóvenes, educados en el sistema soviético, se situó en el primer plano de este arte.

Botvinnik nació en el año 1911; a los doce años conoció el ajedrez, y mostró desde el principio seriedad, solidez y orientación concreta. Su vida es un clásico ejemplo de orientación hacia un objetivo determi-

nado, de proeza en el trabajo.

Es uno de los pocos grandes maestros que ha sabido alternar la actividad ajedrecista con otra profesión, o sea, ha conseguido alcanzar la cúspide del ajedrez mundial y llegar a ser un notable científico en el campo de la electrotecnia.

Estableció un sistema de preparación para las competiciones. Estudiaba profundamente a sus competidores y programaba con objetividad científica la táctica a seguir.

Su carrera ajedrecista ha sido una constante marcha hacia adelante, hacia nuevas victorias y éxitos.

En 1935, y en el segundo torneo internacional de Moscú, comparte con Flohr los puestos primero y segundo de la clasificación, adelantando a Lasker y a Capablanca, de lo cual habló toda la afición mundial. Y, en 1936, comparte con Capablanca los puestos primero y segundo de la clasificación general en el torneo de Hastings, adelantando a Euwe, Alekhine y Lasker.

Botvinnik se propuso alcanzar el título mundial.

Tras la muerte de Alekhine, el mundo ajedrecista se quedó sin campeón, por lo cual la Federación Internacional de Ajedrez decidió que se celebrase un torneo entre los cinco grandes maestros Botvinnik, Keres, Smyslov (Unión Soviética), Re-

shevski (Norteamérica) y Euwe (Holanda), para determinar quién habría de ser el nuevo campeón. Este torneo se celebró en el año 1948, y Botvinnik obtuvo el primer puesto al ganar a cada uno de sus contrincantes. Dicho torneo se compuso de competiciones individuales a cinco partidas.

Por primera vez, un súbdito soviético era nombrado campeón del mundo.

La FIDE estableció que el campeón del mundo defendiese el título cada tres años en un encuentro a veinticuatro partidas frente al aspirante, elegido por medio de una serie de competiciones selectivas entre los mejores ajedrecistas internacionales. El primer encuentro de esta clase se celebró en 1951; en él defendió Botvinnik el título frente al joven David Bronstein en medio de una lucha tenaz en extremo, logró equilibrar el tanteo al final del encuentro, empató y retuvo el título, según las reglas establecidas por el organismo internacional. Finalizado que hubo la contienda, Botvinnik manifestó que no era sino el primero entre sus iguales, pues una serie de grandes maestros soviéticos casi le igualaban en la calidad de juego.

Disputó tres encuentros individuales con el siguiente aspirante Basilio Smyslov. El primero tuvo lugar en 1954, y finalizó con el resultado de $+7-7=10$ (empate); el segundo se ce-

lebró en el año 1957, y Botvinnik perdió el encuentro por $+3-6=13$ y, de consiguiente, el título, y el tercero se disputó en 1958; lo ganó por $+7-5=11$ y recuperó el título de campeón del mundo. En 1960, lo defendió frente al joven gran maestro de Riga, Miguel Tal, y volvió a perderlo por $+2-6=13$. Pero al año siguiente, y en la víspera de su cincuentenario, vencía a Tal por $+10-5=6$.

En 1963, Botvinnik pierde el encuentro frente al gran maestro soviético Tigran Petrosian. En aquel entonces, la Federación Internacional deroga el derecho del campeón a revalidar su título, y Botvinnik decide no participar más en las competiciones para el campeonato del mundo.

Ha encontrado un campo en que combinar el ajedrez con su profesión: trabaja en la aplicación de la algoritmia a este arte, y está convencido de que la calculadora electrónica podrá jugar al ajedrez.

Botvinnik ha representado un papel importante en la historia del ajedrez ruso, ha contribuido a que la escuela soviética se situase en el primer plano internacional, ha elevado la importancia de la teoría de las aperturas, de los métodos racionales y de la preparación para participar en las competiciones y ha profundizado en la doctrina sobre las leyes de la lucha posicional.

Su biografía deportiva, su vida y su manera de tratar el ajedrez y la ciencia son un valioso ejemplo que deben seguir los ajedrecistas jóvenes.

Gambito de dama

Botvinnik Vidmar
Nottinham, 1936

- | | |
|---------|-----|
| 1. P4AD | P3R |
| 2. C3AR | P4D |
| 3. P4D | ... |

Se ha llegado al gambito de dama por transposición de jugadas.

- | | |
|---------|------|
| 3. ... | C3AR |
| 4. C3A | A2R |
| 5. A5C | 0-0 |
| 6. P3R | CD2D |
| 7. A3D | P4A |
| 8. 0-0 | P×PD |
| 9. PR×P | P×P |
| 10. A×P | ... |

Como resultado de las jugadas iniciales, las blancas tienen un peón aislado; pero esto queda compensado por un dispositivo más activo de sus piezas y por el mayor espacio.

- | | |
|---------|-----|
| 10. ... | C3C |
| 11. A3C | A2D |
| 12. D3D | ... |

Las blancas pueden eventualmente formar el mecanismo ya conocido: D3D y A2AD.

- | | |
|----------|---------|
| 12. ... | C(3C)4D |
| 13. C5R | A3A |
| 14. TD1D | C5CD |

Una actividad inoportuna; era imprescindible pensar en la defensa.

- | | |
|---------|------|
| 15. D3T | A4D |
| 16. C×A | C5×C |

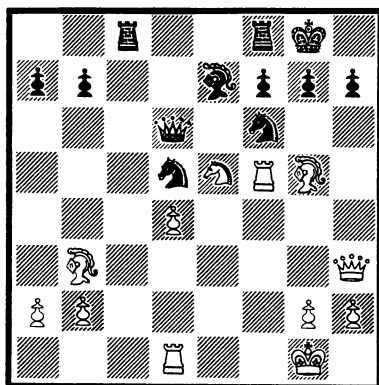
En posiciones así es conveniente que el defensor cambie piezas; por ello, era mejor haber jugado 16. ..., C3A×C.

- | | |
|---------|-----|
| 17. P4A | T1A |
| 18. P5A | ... |

Botvinnik realiza con férrea lógica su plan de juego: abrir columnas en el flanco de rey.

- | | |
|---------|-----|
| 18. ... | P×P |
| 19. T×P | D3D |

Diagrama núm. 347



Con una combinación calcu-

lada perfectamente, Botvinnik corona ahora su plan estratégico. Las negras podían librarse de su inmediato desastre prosiguiendo 19. ..., T2A.

20. C×P! T×C

20. ..., R×C no servía por
21. A×C+.

21. A×C3A A×A

22. T×C D3A

23. T6D ...

¡Ya hemos aconsejado que hay que tener precaución, tanto en la apertura como en las

otras fases de la partida! Ante esta posición salta a la vista 23. T5AD; pero es muy mala por 23. ..., A×P+.

23. ... D1R

24. T7D.

Las negras abandonaron.

En este encuentro, Botvinnik aumentó consecutivamente la pequeña ventaja que había sacado de la apertura, no dejó que su contrincante se rehiciese y lo tuvo sometido a su voluntad. La combinación era el broche final de un fino juego preparatorio.

BASILIO SMYSLOV

Ocupa el séptimo puesto en la lista de los campeones del mundo y el segundo en la de los soviéticos que lo han sido. Nació el año 1921, en Moscú. Su padre, experimentado ajedrecista, le enseñó los principios fundamentales del juego cuando contaba seis años. Durante sus estudios frecuentó el círculo ajedrecista del Palacio de pioneros de la región moscovita, y su perfeccionamiento en esta rama artística transcurrió con bastante rapidez. Se distingue por su esmero, objetividad y reflexión, tanto en el tablero de ajedrez como en los estudios. Le satisface cualquier posición simple y con cierta ventaja, que procura materializar sin apresuramiento

y con complacencia. Esta línea artística le vale a la postre el calificativo de clásico en el juego de finales. No le cautivan los planes confusos que, aunque prometen éxito, no han madurado suficientemente en cuanto a la posición. Sin embargo, en las competiciones para jugadores de primera categoría hizo alarde de una agudeza de ingenio, impropia de los ajedrecistas del juego posicional, al enfrentarse con oponentes a quienes igualaba en potencia en las situaciones más confusas y tensas. En los huracanes combinatorios se sentía excelentemente y... asestaba con toda tranquilidad golpes inesperados.

Si fuese posible comparar la

táctica de la lucha ajedrecista con la del boxeo, podría decirse que su guardia derecha ha sido tan eficaz como la izquierda y que su serenidad es imperturbable.

A los veinte años llega al perfeccionamiento de su estilo, obtiene el nombramiento de gran maestro, no tiene «descuidos» en el juego y manifiesta originalidad en sus ideas estratégicas. La habilidad para comprender la esencia de la posición, el dominio sobre sí mismo y la afición sincera y concreta al ajedrez hacen de Smyslov un competidor peligroso para los ajedrecistas más calificados.

En su estilo de juego se emparejan curiosamente la tendencia combinatoria de Chigorin-Alekhine con la claridad y sencillez de Capablanca.

En 1944, participa en el XIII campeonato de la Unión Soviética y se distingue por su lucha intensa y extremada al enfrentarse con Botvinnik, primero y principal de la escuela de ajedrez soviética. En este campeonato venció Botvinnik, y Smyslov se clasificó en segundo lugar, adelantando a los demás maestros soviéticos de nota, lo cual fue el preludio de su futura participación en la lucha por el título mundial.

En 1946, y en el primer gran torneo internacional de la posguerra, celebrado en Groninga (Holanda), nuestro biografiado se sitúa detrás de Botvinnik y

del ex campeón del mundo Euwe. Sus éxitos contribuyen a que la Federación Internacional le incluya en el grupo de los cinco aspirantes al título mundial, que se disputó el año 1948 y en el cual ocupó el segundo puesto detrás de Botvinnik y delante de los grandes maestros Keres, Reshevski y Euwe. La década de los cincuenta pasa a la historia del ajedrez como la época en que él lucha por conquistar el título mundial: en 1953, vence en el torneo de aspirantes; en 1954, juega la primera competición individual con Botvinnik, se produce un empate, tras una lucha muy intensa, y éste conserva el título; en 1956, vuelve a vencer a todos los aspirantes a campeón, y, en 1957, gana a Botvinnik por tres partidas y se proclama campeón del mundo.

Un año después, se celebra el match de desquite. Hasta entonces hubo un solo caso en la historia del ajedrez en que el campeón perdiese el título y volviese a recuperarlo: la victoria de Alekhine sobre Euwe. Los ajedrecistas aún no conocían la tenaz resistencia de Botvinnik en los matches de «revancha». Posiblemente, Smyslov tampoco la conocía; por ello, perdió en el año 1958, y se convirtió en ex campeón del mundo.

El sentido común, la paciencia y el buen estado de salud permiten a Basilio Vaseievich Smyslov mantener su alta clase

y satisfacer muchos años a la afición ajedrecista con sus hábiles combinaciones e impecables finales.

Apertura española

Smyslov Euwe
Moscú, 1948

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. A5C | P3TD |
| 4. A4T | C3A |
| 5. 0-0 | C×P |
| 6. P4D | P4CD |
| 7. A3C | P4D |
| 8. P×P | A3R |
| 9. D2R | ... |

Antes se jugaba 9. P3A.

- | | |
|---------|-----|
| 9. ... | C4A |
| 10. T1D | ... |

Las blancas se dan prisa en atacar el peón central 4D.

- | | |
|---------|-----|
| 10. ... | C×A |
|---------|-----|

Aunque lógico, este movimiento no es el mejor; lo correcto era 10. ..., A2R.

- | | |
|----------|-----|
| 11. PT×C | D1A |
| 12. P4A! | ... |

Las blancas dan un peón a cambio de una columna abierta. La ventaja de desarrollo les asegura un ataque contundente.

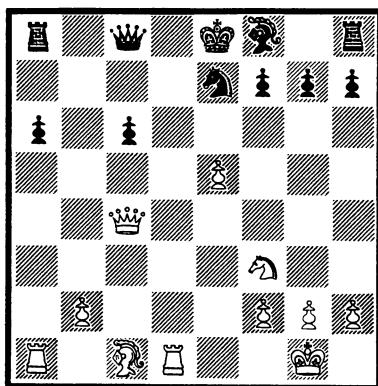
- | | |
|---------|------|
| 12. ... | PD×P |
|---------|------|

- | | |
|----------|-----|
| 13. P×P | A×P |
| 14. D4R | C2R |
| 15. C3T! | ... |

Este poderoso movimiento probablemente escapó a la penetración de las negras; en él estriba la idea de toda la variante: el alfil negro no puede retirarse, porque sigue C×P. Por eso, era mejor 14. ..., C5C que 14. ..., C2R.

- | | |
|-----------|------|
| 15. ... | P3AD |
| 16. C×A | P×C |
| 17. D×P5A | ... |

Diagrama núm. 348



Aquí es oportuno resumir los acontecimientos: las blancas han restablecido el equilibrio material y el rey negro está todavía en el centro.

- | | |
|---------|-----|
| 17. ... | D2C |
|---------|-----|

Después de 17. ..., D3R, habría sido posible la combinación

18. T×P, D×D; 19. T×T+, C1A; 20. T×C+, R2R; 21. T7A+, R3R (si 21. ..., R1R entonces 22. A5C); 22. T×P+!, D×T; 23. C4D+, y las blancas ganan.

18. P6R! P3A
19. T7D D4C
20. D×D ...

No hay razón para que las blancas rehuyan entrar en el final, pues conseguirán pronto ventaja material, gracias a su mejor desarrollo.

20. ... PA×D
21. C4D T1A
22. A3R C3C
23. T×PT C4R
24. T7C A4A
25. C5A 0-0
26. P3T!

Las negras abandonaron, pues a 26. ..., A×A sigue 27. C7R+, y a 26. ..., P3C la continuación sería 27. C6T+, R1T; 28. A×A, T×A; 29. T6-7T.

MIGUEL TAL

La carrera deportiva de Miguel Tal, octavo campeón del mundo, es extraordinariamente compleja y brillante. Nació en el año 1936, en Riga; practicó el ajedrez en el Palacio de pioneros de aquella ciudad, donde tuvo por maestro al experimentado ajedrecista A. Koblenz. Manifestó una gran capacidad para este juego; sin embargo, su maestro y preparador fue la única persona que tuvo fe en sus éxitos venideros.

Termina la enseñanza secundaria antes de tiempo e ingresa en la universidad. Su nombre empieza a destacar en los amplios círculos ajedrecistas cuando obtiene brillantemente la medalla de oro que le acredita como vencedor en el campeonato nacional soviético de 1957,

superando a muchos ajedrecistas destacados.

El estilo de su juego y sus victorias suscitaron muchas polémicas, por cuanto pasaba del consagrado juego de posición de la escuela de Steinitz, Lasker y Capablanca al romanticismo de la época de Andersen y Morphy, es decir, estaba dispuesto a sacrificar material en cualquier momento. En sus partidas, los analistas hallaban el modo de impugnar tales sacrificios, no comprendían los extraños descuidos que habían tenido los contrincantes y formaban toda suerte de juicios.

Pero Tal se mantenía firme en su línea: jugaba sin la menor sombra de temor a sufrir una derrota, entregaba material sin grandes preocupaciones,

complicaba magistralmente el juego y calculaba las variantes con una profundidad y rapidez sorprendentes. En los análisis se le podía impugnar su juego; pero era difícil hacerlo durante la partida. Sus éxitos parecían deramarse del cuerno de la abundancia.

En 1958, vuelve a ser proclamado campeón de la Unión Soviética; luego, se clasifica en el primer puesto del torneo interzonal, y al año siguiente vence en el torneo de candidatos aventajando a Smyslov, Petrosian, Keres y al joven Robert Fischer.

Su estilo le ha dado popularidad y ha atraído hacia el arte ajedrecista muchos aficionados nuevos. Con razón lo han llamado el perturbador de la paz, el mago del ajedrez, el Mozart del arte ajedrecista.

Creyendo en la leyenda inventada por algunos periodistas, de que Tal hipnotizaba a sus contrincantes, el gran maestro Benko se presentó una vez con gafas de sol para competir con él.

¡En la primavera de 1960, y en la competición individual con Tal, Botvinnik se encuentra por primera vez con el estilo «mosqueteril», del siglo XX, y la ciencia ajedrecista no puede mantenerse firme ante el empuje del mismo! El resultado fue de seis victorias frente a dos derrotas. ¡Los seguidores de Tal se alborozaron, y particularmente la juventud: el estudiante había vencido al profesor! ¡A los

veintitrés años de edad era proclamado campeón del mundo! Esto le convierte en un héroe leyendario. Al año siguiente se jugaría el match-desquite, y no pudo imaginar que el vencido Botvinnik era capaz de resistirse. A Tal le desorientó el desmedido entusiasmo de sus seguidores...

Botvinnik empezó a prepararse al día siguiente de haber sido vencido; halló los puntos vulnerables en el juego de Tal y trazó un esquema de apertura donde el arte combinatorio de éste no tuviese cabida. La lógica venció a la fantasía. Tal ganó cinco partidas, una menos que en la competición anterior, perdió diez y se convirtió en el ex campeón del mundo más joven que ha registrado la historia del ajedrez.

Tras haber perdido el título, ya no pudo alcanzar su nivel anterior; para alcanzarlo son necesarios un trabajo gigantesco y un esfuerzo de voluntad a la manera de Botvinnik. Pero Tal, como dijo un periodista, será siempre Tal.

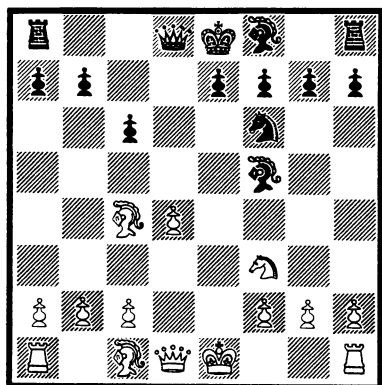
Defensa Caro-Kann

Tal	Füchter
Portoroz, 1958	
1. P4R	P3AD
2. P4D	P4D
3. C3AD	P×P
4. C×P	C2D
5. C3AR	...

Esta jugada de desarrollo es frecuente. El lector ya conoce la celada 5. D2R, CR3A; 6. C6D y mate; pero, dada su evidencia, las blancas no consiguen nada después de 5. ..., CD3A o de 5. ..., P3R.

- | | |
|---------|-------|
| 5. ... | C1-3A |
| 6. C×C+ | C×C |
| 7. A4AD | A4A |

Diagrama núm. 349



Sería erróneo proseguir 7. ..., A5C, con objeto de atacar el caballo adversario. Veámoslo: 8. A×P, R×A; 9. C5R+, y las blancas tendrían ventaja de desarrollo.

8. D2R ...

El blanco quiere enrocar largo.

- | | |
|-----------|------|
| 8. ... | P3R |
| 9. A5CR | A2R |
| 10. 0-0-0 | P3TR |
| 11. A4T | C5R |

Y el negro no enrocó corto por temor a un ataque, sino que decidió efectuar cambios para disminuir la presión.

12. P4CR! ...

Esta continuación es hábil e inesperada. Analicemos las siguientes variantes:

a) 12. ..., A×P; 13. A×A, A×C; 14. D×A.

b) 12. ..., A×A; 13. P×A, P×P; 14. C×A, D×C; 15. P3AR.

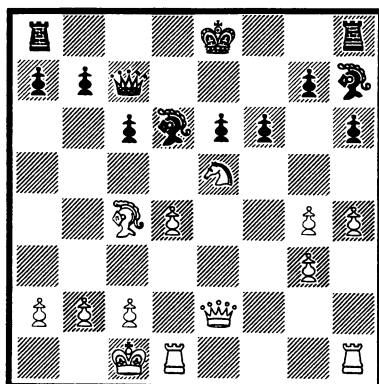
Vemos que el alfil negro ha de retirarse.

- | | |
|-----------|-----|
| 12. ... | A2T |
| 13. A3CR | C×A |
| 14. PA×C! | ... |

Las blancas han abierto la columna AR para activar sus piezas mayores.

- | | |
|----------|-----|
| 14. ... | D2A |
| 15. C5R | A3D |
| 16. P4TR | P3A |

Diagrama núm. 350



Las negras no consiguen enroscarse: a 16. ..., 0-0 sigue 17. P5C, y a 16. ..., 0-0-0 sucede 17. C×PAR!. Por eso, decidieron rechazar el caballo y, después, enrocar largo. No les inquietó la pérdida del peón 3R, por cuanto se compensaban de ella con la toma del peón blanco 3C.

17. A×P! ...

Tal no desaprovecha nunca la ocasión de apuntar al rey contrario.

17. ... P×C
18. P×P A2R

Las negras no quisieron entregar el alfil, pues a 18. ..., A×PR sucedía 19. T(1T)1R; mas, ahora, irán de mal en peor.

19. TR1A ...

Ahora hay peligro de 20. A7A+, R1A; 21. A6C+, RIC; 22. D4A y mate.

19. ... T1AR
20. T×T+ A×T
21. D3A! ...

El negro está atado de pies y

manos. No puede jugar 21. ..., T1D, por 22. T×T+, con la amenaza 22. D3CD.

21. ... D2R
22. D3C ...

Se ha preparado otro golpe: 23. A7D+, D×A; 24. T×D, R×T; 25. D×P+.

22. ... TIC
23. A7D+! ...

Las blancas empiezan a recoger la «cosecha».

23. ... D×A
24. T×D R×T
25. D7A+ A2R
26. P6R+ R1D

A 26. ..., R3D hubiese seguido 27. D4A+, y las negras hubieran perdido la torre.

27. D×P.

Y las negras dejaron de oponer resistencia porque, aunque una torre y dos alfiles son más que suficientes para hacer frente a la dama, uno de ellos se pierde en seguida. Aconsejamos al lector que lo compruebe.

TIGRAN PETROSIAN

La capacidad ajedrecista de Tigran Petrosian se manifiesta pronto. El noveno campeón del

mundo nació el año 1929, en Tíblis. Aprende a jugar en el círculo ajedrecista del Palacio

de Pioneros de aquella ciudad, y obtiene el título de maestro, siendo aún muy joven. En el XIX campeonato nacional (1951) consigue unos resultados brillantes; comparte los puestos segundo y tercero de la clasificación, situándose delante de Botvinnik y Smyslov, lo cual le permite participar en el torneo interzonal, donde logra nuevos éxitos que le valen el nombramiento de gran maestro y la participación en el torneo de aspirantes en que se sitúa en quinto lugar entre los más destacados.

La fina facultad mental de captar la riqueza de posibilidades que ofrece toda posición; la precaución, la habilidad para defenderse en situaciones complejas, la técnica depurada y el razonamiento rápido y preciso son los atributos peculiares de su juego. Los comentaristas lo han llamado el «Tigran de hierro» y el «defensa central», para calificar la seguridad de su juego. Según él, se propuso llegar a ser campeón del mundo después de haber compartido los puestos tercero y séptimo en el torneo de candidatos correspondiente al año 1956. En los años 1959 y 1961 es proclamado campeón nacional y se alza con la victoria, tras una lucha larga y agotadora, en el torneo de candidatos del año 1962, celebrado en la isla de Curaçao.

La biografía ajedrecista de Petrosian llega a su momento cul-

minante al enfrentarse con Botvinnik, campeón del mundo.

Se presenta bien pertrechado de conocimientos a esta competición.

Desde el comienzo, Botvinnik intenta quebrantar la férrea voluntad de su oponente, apoyándose en el concepto que tiene formado de la lucha. Petrosian pierde la primera partida, pero el posterior desarrollo del encuentro pone de relieve su colosal equilibrio psicológico: juega con seguridad, aplomo y contundencia. El campeón del mundo presiona con todas sus fuerzas; pero no consigue deprimir al férreo Petrosian. El fiel de la balanza se inclina lentamente al lado de éste, y el encuentro termina a su favor con el resultado de $+5-2=15$.

Transcurren tres años; en 1966, Petrosian defiende su título frente a Spassky, nuevo aspirante, y lo derrota por $+4-3=17$. Pero en 1969 y en la segunda confrontación con Spassky, pierde el encuentro y se convierte en ex campeón del mundo.

Gambito de dama

Petrosian	Tolusch
Moscó, 1950	
1. C3AR	C3AR
2. P4AD	P3R
3. C3A	P4D
4. P4D	P3A

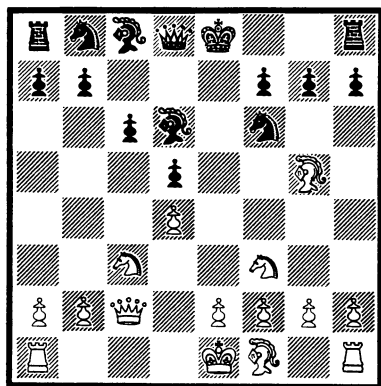
Se ha producido una de las habituales posiciones del gambito de dama, por transposición de jugadas.

5. P×P PR×P
6. D2A A3D

El movimiento de las negras es censurable porque, en posiciones así, las blancas desarrollan comúnmente su alfil en 5C; las negras tenían que haberse conformado con el modesto movimiento A2R, a fin de neutralizar la clavada del caballo.

7. A5C ...

Diagrama núm. 351



7. ... 0-0
8. P3R A5CR

Las negras advierten los peligros que se acercan.

9. C5R A4T

¿Adivina el lector las intenciones de las negras? Quieren trasladar este alfil a la casilla 3C.

10. P4A! ...

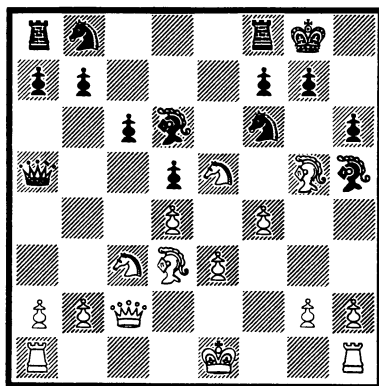
Las blancas consolidan la posición de su caballo, y se oponen al plan de su adversario; ahora a 10. ..., A3C seguiría 11. P5A, A4T; 12. P4CR!.

10. ... D4T

La salida de la dama es forzada; se amenazaba 11. P4CR y 12. P5A.

11. A3D P3TR

Diagrama núm. 352



Las negras han adelantado este peón para alejarlo del ataque del alfil, pero su rey corre tanto peligro que no es cosa de mirar la defensa de un peón, sino de entregarlo para rechazarlo.

zar la principal amenaza, prosiguiendo 11. ..., C5R; 12. A×C, P×A; 13. C4A, D2A; 14. C×A, D×C; 15. D×PR.

12. A×C	P×A
13. P4CR!	P×C
14. PA×P!	A2R
15. 0-0-0!	...

Las blancas no se precipitaron en definir la posición de su rey, reservándose la posibilidad de enrocar largo; ahora el enroque no es una acción defensiva sino la continuación del ataque; tanto que ni siquiera perdieron el tiempo en tomar el alfil adversario. Recomendamos al lector que analice esta variante: 15. ..., A3C; 16. A×A, P×A; 17. D×P+, R1T; 18. D×P+, R1C; 19. D6R+, R1T (a 19. ..., T2A sigue 20. T(1D)1A, y se pierde la torre); 20. D×A, y las blancas se quedan con tres peones de más.

15. ...	A4C
16. P×A	R1T

Las negras no tienen tiempo de apoderarse del botín: 16. ...,

A×P+; 17. R1C, R1T; 18. D2R, A×P; 19. D4C, A×C; 20. D5A!, y el mate es inevitable.

17. D2A P4AR

No hay otra forma de impedir la irrupción de la dama blanca en 5AR.

18. P4TR A2R
19. D4A.

Las negras abandonaron. ¿Se apresuraron a hacerlo? Comprobémoslo.

Hay peligro de 20. D×P+, R1C; 21. T1C+, R2A; 22. D6C y mate. El peón TR se puede defender sólo con 19. ..., R2T; pero sigue 20. A×P+, T×A; 21. D×T+, R1T; 22. T1C, y mate en pocas jugadas.

Tigran Petrosian es un ajedrecista de estilo posicional. Por lo general, no pretende atacar directamente al rey; prefiere maniobrar e ir acumulando pequeñas ventajas.

Sin embargo, esta partida revela que lo mejor es no provocar al tigre cuando el asunto se complica.

BORIS SPASSKY

La primera escuela ajedrecista del décimo campeón del mundo fue el Palacio de pioneros de Leningrado. Boris Spassky nació el año 1937; conoció pronto el ajedrez, fue nombrado ju-

gador de primera categoría a los diez años de edad. A pesar de su juventud, fue un excelente estilista en el juego posicional.

En 1953, toma parte en el torneo internacional de Bucarest y

obtiene el título de maestro internacional.

El gran maestro Tolusch contribuyó mucho a la formación de su estilo; le infundió experiencia y audacia en el juego, y le indujo a que incluyese el gambito de rey en su repertorio de aperturas.

Spassky ha trabajado mucho en el ajedrez y lo ha estudiado a fondo en sus más variadas formas: la estrategia lógica de Botvinnik, los fulgurantes ataques de Tal y las sutiles ideas de Smyslov. De esa manera, ha enriquecido su repertorio y se ha convertido en ajedrecista completo y fino psicólogo.

A los dieciocho años es proclamado campeón del mundo de juveniles, obtiene el título de maestro internacional y forma parte del grupo de aspirantes a la corona ajedrecista. Con todo, tiene que pasar por una serie de pruebas difíciles; dos veces fracasa en las últimas rondas del campeonato nacional y, por ello, es excluido de los correspondientes ciclos competitivos para el campeonato del mundo. Esto hace que temple su carácter y se convierta en un luchador capaz de encajar sin turbarse cualquier revés de la fortuna.

En 1963 hace amistad con Bondarevski, ajedrecista experimentado, tenaz, buen conocedor de este arte, exigente consigo mismo y con sus pupilos.

Spassky empieza de nuevo el

asalto al Olimpo del ajedrez; participa con éxito en el torneo zonal e interzonal, y es incluido de nuevo en el grupo de los aspirantes. A la sazón, la FIDE sustituyó el torneo de candidatos por un sistema de competiciones individuales. Acerca de esto, Spassky dijo posteriormente que prefería el sistema de torneos a las competiciones individuales, porque éstas causan una tensión de nervios extremada y excluyen al que la pierde. No obstante, consiguió dar prueba de su fuerza titánica en tales competiciones al vencer consecutivamente a Keres, Geller y Tal.

Estas victorias le concedieron el derecho a enfrentarse con el campeón del mundo.

La competición con Petrosian fue una prueba difícil para Spassky, pues todo ajedrecista que lucha por primera vez por el título mundial tiene la sensación de ser centro de la atención del mundo ajedrecista: los aficionados siguen atentamente cada movimiento y analizan cualquier error. Desde luego, el ambiente es opresor y hay que estar acostumbrado.

La competición se celebró en el Teatro de los Estrados de Moscú; en el lugar en que Petrosian venciera a Botvinnik. En el escenario, el campeón se sentía como el pez en el agua, mientras el aspirante estaba nervioso y cohibido y no pudo dominarse ni comprender el jue-

go de su adversario hasta el final del encuentro; en suma, la derrota.

Pero le quedaron fuerzas para empezar un nuevo asalto, y repitió la hazaña anterior, es decir, superó a los tres grandes maestros más fuertes. Primero, venció a Geller al dirigir la lucha a situaciones en las que éste se hallaba incómodo y cometía errores, por lo cual la competición duró ocho partidas en lugar de las diez en que estaba fijada. El talentoso gran maestro dinamarqués Larsen también resistió solamente ocho partidas, porque Spassky descifró con precisión el estilo del juego y los puntos vulnerables de su contrincante. Y en la última competición fue superior a Víctor Korchnoi.

Se dispuso a dar la principal batalla de su vida ajedrecista en el segundo enfrentamiento con Petrosian. Antes de celebrarse dijo que el campeón posiblemente llevase la iniciativa al comienzo del encuentro. Las esperanzas se cifraron en una lucha tensa y agotadora. La competición se distinguió por su intensidad extremada, y el fiel de la balanza oscilaba. Spassky se adelantó aumentando su tanteo; pero el campeón del mundo hizo un esfuerzo colosal y lo igualó. El desenlace se produjo en las postrimerías del encuentro. Spassky hizo ostentación y gala de sus extraordinarias cualidades de luchador, y se alzó con

la victoria por $+6-3=13$. De este modo, se proclamaba campeón del mundo.

Spassky está en la plenitud de sus fuerzas, y los ajedrecistas esperan de él no sólo una simple repetición de su polifacético juego, sino también nuevos adelantos. Su gran repertorio y su estilo completo le permiten plantear problemas difíciles e insospechados ante cualquier contrincante.

Gambito de rey

Spassky	Bronstein
Leningrado, 1960	

1. P4R	P4R
2. P4AR	...

El gambito de rey es un huésped poco frecuente en los torneos actuales. Y Spassky se cuenta entre los pocos grandes maestros que practican, a veces, este antiguo sistema.

2. ...	P×P
3. C3AR	P4D

En otro tiempo se procuraba mantener el peón 5AR con el movimiento 3. ..., P4CR. Ahora no es del gusto de los maestros; prefieren un rápido desarrollo.

4. P×P	A3D
---------------	------------

La continuación teórica es comúnmente 4. ..., C3AR.

- | | | |
|----|-----|------|
| 5. | C3A | C2R |
| 6. | P4D | 0-0 |
| 7. | A3D | C2D |
| 8. | 0-0 | P3TR |

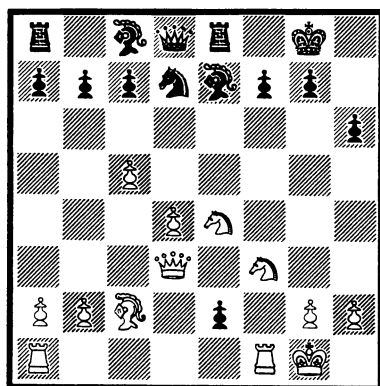
Este movimiento no es más que una vieja armonía con nuevos acordes: las negras se disponen a efectuar P4CR para defender su peón 5A; pero con esto se pierde tiempo y posición. Lo mejor era 8. ..., C3AR.

- | | | |
|-----|------|-----|
| 9. | C4R | C×P |
| 10. | P4A | C6R |
| 11. | A×C | P×A |
| 12. | P5A | A2R |
| 13. | A2A! | ... |

Las blancas disponen del conocido ataque con alfil y dama contra 2TR negro.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 13. | ... | T1R |
| 14. | D3D | P7R |

Diagrama núm. 353



Con esta jugada contaron las

negras para destruir el mecanismo de ataque «D3D + A2A». Pero...

15. C6D! ...

Esta respuesta ha sido inesperada; tanto que las negras pueden tomar la torre y dar jaque a un tiempo.

15. ... C1A

Las negras no se deciden a aceptar en seguida la entrega de la torre; no obstante, son objeto de un ataque arrollador.

- | | | |
|-----|-------|--------|
| 16. | C×PA! | P×T=D+ |
| 17. | T×D | A4A |

En caso de 17. ..., R×C, se produciría un final contundente y con mate: 18. C5R+, R1C (a 18. ..., R3R seguiría 19. A3C+ y 20. D5A, mate); 19. D7T+!!, C×D; 20. A3C+ y 21. C6C, mate.

- | | | |
|-----|-------|-----|
| 18. | D×A | D2D |
| 19. | D4A | A3A |
| 20. | C3-5R | D2R |
| 21. | A3C | ... |

Es imposible rechazar este ataque por los escapes blancos.

- | | | |
|-----|-------|-----|
| 21. | ... | A×C |
| 22. | C×A+ | R2T |
| 23. | D4R+. | |

Y las negras se rindieron. Cualquier movimiento que ha-

gan, no impide que la lucha finalice con 24. $T \times C$.

¡Esta derrota es impresionante!

Sin embargo, debe advertirse que las negras hubiesen podido defenderse con más exactitud. Volvamos sobre la posición reflejada en el diagrama número 353. A 15. $C6D$ tenían que haber respondido con 15. ..., $A \times C$. Veamos la continuación:

16. $D7T+$, $R1A$; 17. $P \times A$, $P \times T=D+$; 18. $T \times D$, $P \times P$; 19. $D8T+$, $R2R$; 20. $T1R+$, $C4R$; 21. $D \times PC$, $T1CR$; 22. $D \times PT$, $D3C$; 23. $R1T$, $A3R$; 24. $P \times C$, $P4D$, y las negras tienen posibilidades de defensa.

Esta compleja variante fue hallada por Spassky.

Todos los campeones del mundo, desde Steinitz hasta Spassky, se han apoyado en la experiencia acumulada por sus antecesores para enriquecer con nuevas ideas los tesoros del ajedrez, pues no llega a ceñir la corona el simple ajedrecista que ha aprendido a ganar a los demás, sino aquel que busca y halla nuevos procedimientos de juego en el antiquísimo, pero inagotable, arte del ajedrez y lo enriquece.

10

El ajedrez en la era cósmica

"Esto no es posible ni lo será nunca."

A. P. CHEJOV¹

Carta al vecino erudito

El 9 de junio de 1970 ocurrió un caso sin precedentes en la historia del ajedrez. La nave espacial «Soyuz 9» realizaba en línea espiral su largo vuelo alrededor de la Tierra. En la cabina, y entre muchos objetos y aparatos necesarios para la navegación espacial, había un juego de ajedrez.

Verdad es que dicho juego tenía unas características particulares, o sea, las piezas y peones se movían por unas ranuras especiales, hechas con el fin de que no se saliesen del tablero. Este ajedrez cósmico fue construido especialmente para poder jugar en condiciones de ingravidez.

COSMOS - TIERRA

La fecha antes citada fue día de descanso en el largo programa de vuelo. Tras haber dado la 140.^a vuelta, la Tierra propuso a los cosmonautas A. Nikolaiev y V. Sebastianov, tripulan-

tes de la nave, jugar una partida. De ese modo, la historia del ajedrez registró la primera partida jugada entre la Tierra y el Cosmos; por el Cosmos jugaron los dos miembros de la tripu-

1. Escritor, dramaturgo y médico ruso (1860-1904). Se distinguió en las letras.

lación y por la Tierra el general N. Kamanin y el cosmonauta V. Gorbátko. La partida se prolongó cerca de seis horas, pues hubo de hacerse un descanso cada vez que la nave se hallaba en el límite del radio de visibilidad del centro de vuelos espaciales. Indudablemente, el objeto de esta partida no fue entretener el tiempo, como se suele hacer en un vagón de ferrocarril y en un viaje largo, sino mantener a los cosmonautas en contacto con el medio terrestre, con el ambiente que les era familiar.

Veamos la primera partida cósmica.

Gambito de dama aceptado

Cosmos

Tierra

- | | |
|---------|-----|
| 1. P4D | P4D |
| 2. P4AD | P×P |
| 3. P3R | ... |

Esta continuación se practica muy poco en los torneos, pues se estima que las negras equilibran el juego, prosiguiendo 3. ..., P4R.

- | | |
|--------|-----|
| 3. ... | P4R |
|--------|-----|

Contragolpe que concuerda con lo recomendado por la teoría; sin embargo, no se debe sobreestimar, por cuanto las blancas pueden mover desahogadamente sus piezas y jugar en los dos flancos, aun cuando sea a costa de un peón aislado.

4. A×P ...

A las blancas no les conviene jugar 4. P×P, por 4. ..., D×D+; 5. R×D, C3AD; 6. P4A, A3R, y las negras tendrían buenas perspectivas de cara al final.

- | | |
|---------|------|
| 4. ... | P×P |
| 5. P×P | C3AD |
| 6. A3R | A3D |
| 7. C3AD | C3A |
| 8. C3A | 0-0 |
| 9. 0-0 | A5CR |

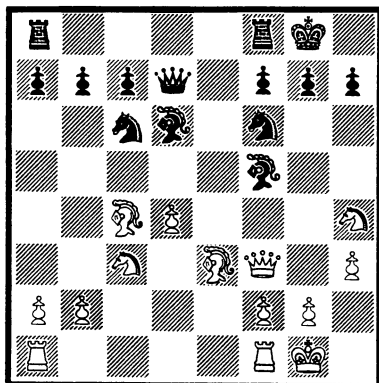
Esta posición, pero sin el movimiento A3R blanco ni el C3AD negro, se produjo en la partida jugada entre los maestros Golidze y Kmoj (Tiblis, 1934).

10. P3TR A4AR

Es mejor 10. ..., A4T.

- | | |
|-----------|-----|
| 11. C4TR! | D2D |
| 12. D3A | ... |

Diagrama núm. 354



El blanco inicia operaciones activas en el flanco de rey.

12. ... C2R

13. P4CR

Es arriesgado proseguir 13. D×P, TD1C; 14. D×PT, pues sigue 14. ..., A×P! y las negras atacan. Con todo, la continuación 13. A5CR! es más contundente que la efectuada en la partida.

13. ... A3C

14. TD1R ...

La continuación 14. D×P, TD1C; 15. D×PT, C×P! hubiese causado complicaciones favorables a las negras.

14. ... RIT!

15. A5CR C2-1C

El negro se defiende con mucha habilidad: el caballo situado en la casilla 3A es el principal defensor de la posición; por eso, lo protegen.

16. C2C TD1R

17. A3R A5C

18. P3T ...

Hasta cierto momento de la partida fue realmente aventurado tomar el peón negro 2CD; pero, ahora, parece que los contendientes lo han olvidado. Aquí procedía continuar 18. D×P; el movimiento de la partida ofrece a las negras la ocasión de tomar la iniciativa.

18. ... A×C

19. P×A A5R

20. D3C P3AD

La continuación 20. ..., D5T brindaba una excelente posición a las negras. Después de la jugada efectuada, las blancas logran una tregua que aprovecharán para organizar una nueva oleada de ataques.

21. P3A A4D

22. A3D P4CD

23. D4T! ...

Se amenaza 24. P5C.

23. ... P3C

¿Podían las negras evitar este movimiento y, por consiguiente, el empeoramiento de su posición? Al parecer, no, pues, a 23. ..., A5A sigue 24. A5C.

24. C4A ...

La situación de las negras es muy delicada; de nuevo hay peligro de 25. P5C.

24. ... A5A!

Es la única posibilidad de escapar de la derrota.

25. A×A P×A

26. A2D ...

Las blancas no aprovechan todas sus posibilidades. Podían haber planteado serios proble-

mas a las negras, si hubiesen
proseguido 25. P5D!.

- | | |
|----------|-----|
| 26. ... | T×T |
| 27. T×T | C4D |
| 28. P5C | D3D |
| 29. C×C | P×C |
| 30. A4A | D1D |
| 31. A5R+ | ... |

Se podía haber intentado ga-
nar jugando 31. D3C.

- | | |
|----------|-----|
| 31. ... | P3A |
| 32. P×P | C×P |
| 33. A×C+ | ... |

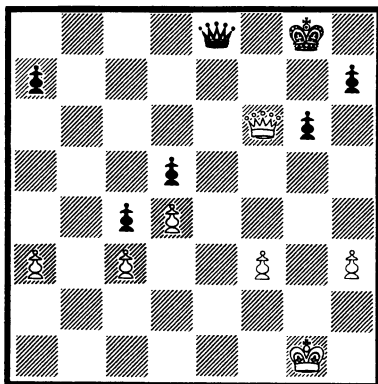
Este movimiento simplifica la
posición.

- | | |
|----------|-----|
| 33. ... | T×A |
| 34. T8R+ | D×T |
| 35. D×T+ | RIC |

Tablas.

La Tierra y el Cosmos dieron

Diagrama núm. 355



muestras de su valía en este
primer encuentro.

Al partir para el espacio, el
hombre llevó con él el ajedrez.
Este juego antiguo ha encontra-
do su sitio en los comienzos de
la era cósmica, y servirá de en-
tretenimiento a los tripulantes
de las futuras naves interplane-
tarias.

LA MÁQUINA

No nos extraña que la máqui-
na pueda jugar al ajedrez, por
cuanto el «cerebro electrónico»
es una de las brillantes maravi-
llas del siglo XX; pero nos sor-
prende un poco que aún no jue-
gue con la eficacia que quisié-
ramos, o sea como lo hace un
gran maestro o, por lo menos,
un maestro, pues hubo no po-
cos escépticos que dudaron de
la capacidad «artística» de la
máquina cuando se confeccio-

APRENDE A JUGAR

naron los primeros programas
ajedrecistas para ella.

Autorizamos con el siguiente
ejemplo lo dicho: en 1963, al
gran maestro David Bronstein le
propusieron que jugase una par-
tida con una calculadora elec-
trónica. Al decir de él, no dudó
en ello y decidió empezar inme-
diatamente el encuentro. Con-
cedió ventaja de la dama. Se
dio principio al juego y la má-
quina empezó a cambiar una

pieza tras otra, destruyendo las fuerzas del gran maestro, quien se dio cuenta de que las cosas se le ponían feas y que habría que buscar las probabilidades de vencer en una segunda partida.

Sin esperar a que se produjese tan vergonzoso final, el gran maestro mezcló las piezas y peones, y exigió inmediatamente el desquite; pero esta vez sin dar ninguna pieza de ventaja.

Nos proponemos mostrar esta segunda partida al lector, porque fue, al parecer, uno de los primeros encuentros entre un gran maestro y la calculadora electrónica.

Procedamos a analizarla. El célebre gran maestro David Bronstein condujo las blancas y un desconocido ajedrecista, llamado E.V.M.,² las negras.

Gambito de rey

Bronstein **E.V.M.**
Moscú, 1963

- | | | |
|----|------|-----|
| 1. | P4R | P4R |
| 2. | P4AR | ... |

El gambito de rey es una apertura del siglo pasado. Con este movimiento, las blancas no ocultan sus intenciones agresivas y parece como si dijese «¡A por ellas!». Esta apertura ocasiona un juego tenso desde el principio de la partida, y sus muchas ramificaciones han sido elabo-

radas con tal destalle que la partida puede convertirse en un exterminio mutuo de fuerzas y, por ello, terminar antes de lo previsto. El gambito de rey no es inferior a muchas aperturas modernas; sin embargo, se practica poco en nuestros días y, por lo mismo, ya no está de moda, lo cual acaso se deba a que los defensores experimentados han sabido encaminar los intensos ataques de la caballería al manso cauce de las jugadas posicionales. Con todo, algunos ajedrecistas, como Spassky, Keres y Bronstein, usan a veces esta vieja arma ofensiva.

Por ello, no sorprende que Bronstein la usase al enfrentarse por primera vez con una E.V.M. La defensa es más difícil que el ataque en el ajedrez, por cuanto requiere no sólo calcular las variantes, sino también sopesarlas y penetrar en lo hondo de la posición; factores que, como se sabe, son todavía el «talón de Aquiles» de la calculadora electrónica.

- | | | |
|----|------|------|
| 2. | ... | P×P |
| 3. | C3AR | C3AR |
| 4. | P5R | C5C |

¡La E.V.M. emplea sus propios métodos de juego! Este movimiento no está registrado en ningún manual, ni siquiera en el «Handbuch» de Bilger, curso fundamental de aperturas

2. Siglas rusas de «Máquina de Calcular Electrónica».

del siglo pasado. La continuación teórica es 4. ..., C4T.

5. P4D ...

Las blancas disponen de varias continuaciones buenas. Pueden continuar 5. P3TR, C3T (a 5. ..., C×P sucede 6. D2R, y las negras pierden el caballo); 6. P4D, P4CR; 7. P4TR. Mas Bronstein prefiere desarrollar pronto sus piezas.

5. ... P4CR

La E.V.M. muestra una de las cualidades que la distinguen: no devolver material. Cualquier defensor experimentado hubiese proseguido 5. ..., C6R, devolviendo el peón de ventaja. Después de 6. A×C, P×A; 7. A4A, P4D, el juego de las negras sería aceptable. P4D también vale como respuesta a 6. D2R.

6. C3A C6R

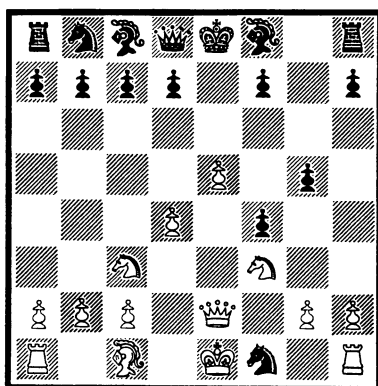
Esta movida no es tan fuerte en esta posición porque las negras se han debilitado con la jugada P4CR.

7. D2R ...

¡En esto se manifiesta el inconfundible Bronstein! Las blancas podían haber mejorado su posición con 7. A×C y respondiendo a 7. ..., P×A con 8. C5D. Pero Bronstein tiene por costumbre complicar el juego.

7. ... C×A

Diagrama núm. 356



¡Esta continuación es lógica, no hay motivo para entregar el peón!

8. C4R! ...

¡Jugada de gran maestro! Las blancas van aprovechando los puntos débiles que ofrece el campo adversario sin reparar en las pérdidas materiales.

8. ... C6R

La E.V.M. continúa con su juego manteniendo la ventaja de material; sin embargo, mejor hubiera sido 8. ..., A2R, para defenderse del jaque.

9. C6A+ R2R

10. A2D ...

Si 10. A×C, P×A; 11. C5D+, R1R; 12. D4A, hubieran

logrado un fuerte ataque por una sola pieza. Mas Bronstein advierte que a la máquina le gusta «comer» y le ofrece una torre como golosina.

10. ... C×PA+

11. R2A C×T

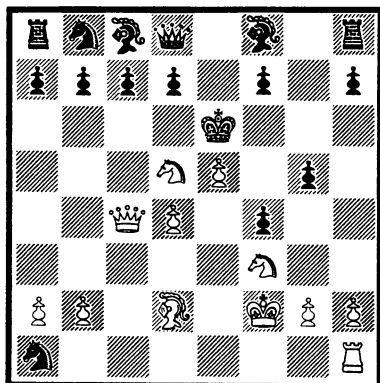
Las blancas tienen óptimas posibilidades de ataque pues aventajan a las negras en el desarrollo. Sin embargo, no se vislumbra una victoria inmediata; por eso, la E.V.M. se aventuró a aceptar la torre.

12. C5D+ R3R?

Este movimiento es quizás el primer error importante que ha cometido la máquina en el transcurso de la partida y que merece un signo de interrogación. Las blancas decidieron comprobar aquello de «qué harás ahora», y la máquina cayó sumisamente en la red; pero, después de 12. ..., R1R, hubiese sido difícil demostrar que su ataque valía el material sacrificado; sin duda, hubieran podido hacer tablas.

13. D4A! ...

Ahora el rey negro será objeto del ataque de todas las piezas blancas. Al decir de Bronstein, a las negras no les debió gustar esta jugada, por cuanto consumieron su tiempo y el del contrario. Finalmente jugaron



13. ..., P4C, y la partida se aplazó por haberse agotado el tiempo. Como es de rigor en estos casos, las blancas anotaron su último movimiento.

14. C×P4C+ ...

Las blancas tienen mate en diez: 14. ..., D×C; 15. C×P2A+, R2R; 16. C5D+, R3R; 17. C×P+, R2R; 18. C5D+, R1R; 19. D×A+, D1D; 20. C7A+, R2R; 21. A4C+, P3D; 22. A×P+, D×A; 23. D8R y mate.

Las blancas podían haber terminado de una forma prosaica, pero quisieron rematar la partida con elegancia.

La confección de programas de ajedrez empezó simultáneamente en varios países. Al poco tiempo, la prensa comenzó a publicar las primeras partidas ju-

gadas con la calculadora electrónica.

Si las primeras noticias acerca de los autómatas de ajedrez causaron sensación, desilusionó el análisis de sus partidas porque su nivel de juego no llegaba al de cualquier principiante. Parecía como si todos hubiesen olvidado el hecho de que todo ajedrecista, hasta el más talentoso, no puede manifestar su capacidad para el juego sin haber aprendido a jugar, sin haber conocido la práctica del mismo. Nadie, hasta ahora, ha llegado a ser un ajedrecista competente, guiado sólo por los manuales de ajedrez. No se olvide que el doctor de la «Novela de ajedrez», de Esteban Zweig, no es más que un personaje literario.

Esta verdad la han comprendido los programadores, aunque un poco tarde. Y así, una revista de ajedrez norteamericana publicó, en 1966, el siguiente artículo titulado «Un torneo que pasará a la Historia»:

«En el campeonato de aficionados, celebrado en el estado de Massachusetts, tomó parte una computadora electrónica que jugó según las reglas de competición: limitación de tiempo, mover la pieza tocada, etcétera.

»Como se sabe, las computadoras se programan para jugar al ajedrez con fines puramente científicos. Los contrincantes de la máquina solían ser los propios programadores o sus

colaboradores. Pero esta vez la computadora se enfrentó con ajedrecistas calificados, a quienes les interesaba ganar partidas y no la demostración del progreso científico. A pesar de ello, la participación de la máquina en el torneo y el desarrollo de su juego formaban parte de una seria investigación científica. Como revelan las partidas, el ingenio Mac Jack VI es solamente un principiante; pero la experiencia adquirida en el citado torneo contribuirá a perfeccionar su programación. Mientras tanto, Mac Jack VI participó en las cinco rondas del torneo y obtuvo sólo medio punto. Realizó un par de combinaciones interesantes; mas fue muy poco competente en los finales de partida.

»Mac Jack VI «lleva intención» de participar regularmente en los torneos, con objeto de ir comprobando la potencia de su juego.»

Pronto se tuvo noticia de otras participaciones de Mac Jack VI en competiciones. Tomó parte en otro torneo de aficionados, en el cual veintiocho participantes jugaron según el sistema suizo a cinco rondas. El vencedor de esta competición obtuvo cuatro puntos y medio, y Mac Jack VI jugó mejor que en el torneo anterior y consiguió tres puntos: perdió la primera partida, ganó dos y empató otras dos. ¡Unos defectos

técnicos le obligaron a retirarse del torneo!

Los participantes se chancearon exclamando:

«¡Al autómeta le duele la cabeza por no estar acostumbrado a los esfuerzos mentales!»

Mac Jack VI es la primera máquina que se ha enfrentado con personas de carne y hueso en competiciones de ajedrez. Otras máquinas han seguido su ejemplo: la conocida calculadora canadiense «Dalantine» participó en un torneo, jugó seis partidas y obtuvo un punto y medio.

Uno de los participantes venció a la máquina y dijo que es difícil jugar con ella, porque su aspecto y los ruidosos aplausos de los espectadores cada vez que ejecuta un movimiento crean un ambiente tan insólito que turba el ánimo de quien compete.

Veamos una de las partidas que ganó místico Mac Jack VI.

Defensa siciliana

Mac Jack VI

Landy

- | | |
|--------|------|
| 1. P4R | P4AD |
| 2. P4D | P×P |
| 3. D×P | C3AD |
| 4. D3D | ... |

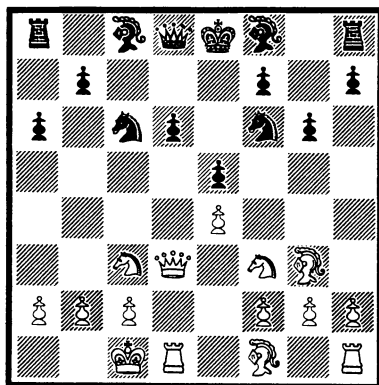
La máquina emplea su propio método de desarrollo en la siciliana; esto revela que los programadores no la dotaron de los conocimientos teóricos necesarios para competir.

- | | |
|---------|------|
| 4. ... | C3A |
| 5. C3AD | P3CR |
| 6. C3A | P3D |
| 7. A4A | P4R |

Este movimiento es un error, pues debilita seriamente la posición de las negras.

- | | |
|----------|------|
| 8. A3C | P3TD |
| 9. 0-0-0 | ... |

Diagrama núm. 358

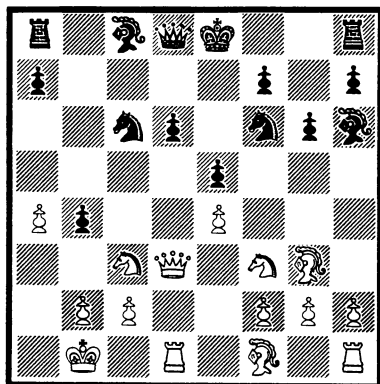


Mac Jack VI se muestra muy activo: empieza a ejercer presión sobre el peón 3D negro.

- | | |
|-----------|------|
| 9. ... | P4CD |
| 10. P4TD? | ... |

La bondad de este inesperado movimiento es bastante dudosa, si bien tuvo el efecto de desconcertar a las negras que cayeron en el siguiente error.

- | | |
|---------|------|
| 10. ... | A3T+ |
| 11. R1C | P5C |



A partir de este momento, las blancas empiezan a jugar bastante bien.

12. D×PD A2D

Las negras no hubieran empeorado tanto su posición, si hubiesen proseguido 12. ..., D×D; 13. T×D, P×C; 14. T×C3AD, C×P. Ahora perderán inmediatamente.

13. A4T! A2C
14. C5D! C×P
15. C7A+ D×C
16. D×D ...

Aquí se debería bajar el telón; pero mister Landy no puede hacerse a la idea de que la máquina le gane y decide alargar la resistencia.

16. ... C4A
17. D6D ...

En este lugar era bueno un sencillo golpe 17. T×A, con objeto de responder a 17. ..., C×T con 18. D×CA. Por lo visto, la E.V.M. estimó que su ventaja de material era suficiente para ganar; no pretendió aumentarla, sino terminar con brillantez la contienda; ahora impiden el enroque corto de las negras.

17. ... A1AR
18. D5D T1A
19. C×P A3R
20. D×C+! ...

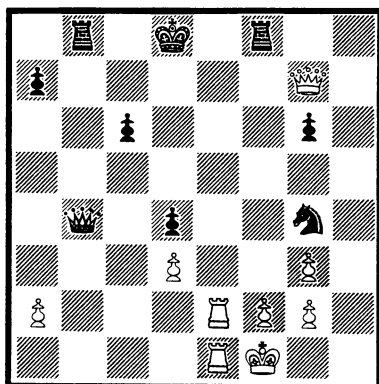
Mac Jack VI consigue un feliz remate de este encuentro.

20. ... T×D
21. T8D y mate.

La máquina ha podido lograr una combinación con entregar la dama.

En la siguiente posición consiguió una combinación todavía más sorprendente.

Diagrama núm. 360



Jugando las negras, Mac Jack VI asestó un bello golpe, digno de un maestro.

34. ... $T \times P + !$

Se dice que la máquina calculó las siguientes variantes: 35. $T \times T$, $C7T +$; 36. $R2R$ (a 36. $R1C$ sigue 36. ..., $D \times T +$; 37. $R \times C$, $D \times T$, y las negras ganan), $D7C +$; 37. $R1D$, $D8C +$; 38. $R2D$, $T7C$ y mate.

Pero estas contundentes variantes no se dieron porque el contrincante respondió:

35. $R1C$...

Y el desenlace se produjo inmediatamente.

35. ... $T \times T$

Las blancas perdieron la otra torre: a 36. $T \times T$ siguió 36. ..., $D8C +$.

Un match a cuatro partidas, entre una calculadora estadounidense y otra soviética, fue una importante etapa en el desarrollo de la máquina en el juego del ajedrez. Esta competición tuvo lugar entre los años 1966 y 1968. Como se sabe, finalizó con el resultado de 3 : 1 a favor de la soviética. Indudablemente, no importa el resultado, sino el hecho de que las partidas realizadas entre las calculadoras citadas manifestaron los aciertos y desaciertos de los programas

propios y de los norteamericanos, lo cual sirvió de fundamento para trabajos posteriores en este campo.

Ofrecemos una de las partidas de dicha competición.

Apertura de tres caballos

U.R.S.S. EE. UU.

1. $P4R$	$P4R$
2. $C3AR$	$C3AD$
3. $C3A$	$A4A$

Sorprende el hecho de que las dos máquinas jugasen la apertura de acuerdo con la teoría, aunque un poco antigua. El movimiento de las negras no se considera bueno debido a la siguiente réplica de las blancas. La continuación 3. ..., $C3A$ no es tan comprometida.

4. $C \times P !$...

¡Perfectamente! Las blancas entregan provisionalmente una pieza, para recuperarla después y dominar la situación.

4. ... $C \times C$

Esto es mejor que 4. ..., $A \times P +$; 5. $R \times A$, $C \times C$, por 6. $P4D$, y el poderoso centro de peones de las blancas compensa con creces la pérdida del enroque.

5. $P4D$	$A3D$
6. $P \times C$	$A \times P$
7. $P4A$...

Las blancas se muestran muy activas: a continuación realizan su plan de apoderarse del centro sin reparar en la debilitación de sus peones.

- | | |
|---------|------|
| 7. ... | A×C+ |
| 8. P×A | C3A |
| 9. P5R | C5R |
| 10. D3D | ... |

Muy oportuno, pues, de ese modo, se combina el ataque con la defensa del jaque, que la dama adversaria pudiera dar desde 5TR; sin embargo, cualquier maestro hubiese proseguido 10. D5D! En tal caso, no entrañaría peligro 10. ..., C×P, por 11. D4A, ni 10. ..., D5T+ porque seguiría 11. P3C, C×PC; 12. P×C, y la torre 1TR estaría defendida por la dama, por lo cual las negras tendrían que defenderse prosiguiendo 10. ..., P4AR.

- | | |
|---------|-----|
| 10. ... | C4A |
|---------|-----|

Este salto del caballo no reporta ningún beneficio. Con 10. ..., P4D, las negras habrían podido mantener el equilibrio.

- | | |
|---------|-------|
| 11. D5D | C3R? |
| 12. P5A | C4C?? |

Un error muy «humano» de la máquina: es frecuente que el ajedrecista cometa un error detrás de otro. El enojo contra sí mismo por la comisión de un

error es mal compañero de juego. Podría parecer que la máquina está influida por las emociones humanas, pues la E.V.M. estadounidense se desconcertó al encontrarse en una situación difícil; cometió un error tras otro. La continuación era 11. ..., P3D y no 11. ..., C3R.

- | | |
|-----------|-----|
| 13. P4TR! | ... |
|-----------|-----|

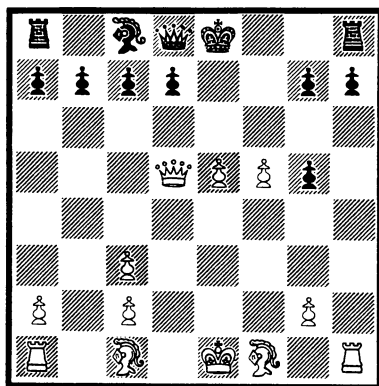
¡Bien jugado! Las negras pierden una pieza, lo que en un encuentro entre maestros significa perder la partida. Pero tal vez entre máquinas, como entre principiantes, no suceda así.

- | | |
|---------|------|
| 13. ... | P3AR |
|---------|------|

Esto facilita a las blancas rematar bellamente la lucha.

- | | |
|---------|------|
| 14. P×C | P×PC |
|---------|------|

Diagrama núm. 361



- | | |
|----------|-----|
| 15. T×P! | ... |
|----------|-----|

Este movimiento es simple, pero efectivo; se entrega la torre, mas no se puede tomar por mate en dos.

- | | |
|-----------------|-----|
| 15. ... | T1A |
| 16. T×P | P3A |
| 17. D6D | T×P |
| 18. T8C+ | T1A |
| 19. D×T y mate. | |

Nuestra calculadora realizó impecablemente el ataque final.

¿Qué se puede decir del poder comparativo de los dos rivales? Las negras se defendieron débilmente; esto es sin duda una deficiencia de los programas. La máquina soviética realizó la partida con precisión y lógica; pero no se debe sobreestimar su eficacia, por cuanto no encontró una resistencia contundente en esta partida.

La prensa de diversos países publica de vez en cuando partidas efectuadas entre calculadoras electrónicas, aunque, por lo general, el juego de la máquina continúa siendo de baja calidad.

Es cierto que, últimamente, se tienen noticias acerca de la capacidad y eficacia ajedrecista del norteamericano Mac Jack VII, hermano menor de Mac Jack VI. Según referencias de testigos oculares, juega mejor que todos sus parientes y, al parecer, ha obtenido el nombramiento de jugador de primera categoría.

Desconocemos la calidad de

sus partidas, porque la prensa todavía no las ha publicado.

De unos años a esta parte Miguel Botvinnik, ex campeón del mundo y doctor en ciencias técnicas, trabaja en la creación de un gran maestro electrónico. Ha elaborado sus métodos propios y asegura que, con la ayuda de su programa, la máquina alcanzará cierto nivel artístico en el juego. Hasta ahora no se ha hecho ninguna demostración práctica en este sentido.

Es curioso advertir que Max Euwe, ex campeón del mundo y doctor en ciencias exactas, no comparte la idea de Botvinnik; estima que la calculadora electrónica no se halla siquiera en los principios de dominar el arte ajedrecista ni cree que lo consiga en la actualidad.

Vemos que el proceso de adiestramiento del ingenio electrónico en el arte del ajedrez es lento, pero firme; esto hace suponer que alcance en este campo aquellos niveles que ha alcanzado en otros campos.

Cuando los haya alcanzado podrá llevarse la palma en las competiciones con los grandes maestros y campeones.

¿Qué sucedería si el ingenio electrónico pudiese vencer actualmente a cualquier gran maestro? ¿Sería esto la muerte del ajedrez?

Desde luego, no. La máquina no estorbaría de ningún modo las competiciones ajedrecistas, del mismo modo que los avio-

nes modernos y los cohetes no estorban las competiciones pedestres. Posiblemente habrían de modificarse un poco las reglas del juego; habría que suprimir el aplazamiento de las partidas sin finalizar por agotamiento del tiempo reglamenta-

rio, con objeto de impedir que la máquina pudiese realizar un análisis de las mismas. Pero la verdad es que esto tiene poca importancia.

¡El hombre proseguirá compitiendo frente al tablero de ajedrez!

Epílogo

"El hallazgo de la esencia del ajedrez consiste, como dicen los sabios, en vencer usando del entendimiento y la razón."

DE UN MANUSCRITO DEL SIGLO VII

Nuestro viaje ha concluido, y ha llegado la hora de despedirnos. Esperamos que el lector haya hecho amistad con los pequeños y abnegados súbditos de este antiguo reino, haya conocido sus leyes, sus costumbres, su lenguaje y su moralidad. Hemos procurado descubrir algunos secretos, que debe conocer todo estratega en las batallas ajedrecistas.

Confiamos en que el tiempo invertido en este viaje haya sido de provecho y utilidad. Los conocimientos y la experiencia adquiridos en la lectura de esta obra no serán infructuosos y podrán servir de guía para otros viajes a este reino.

Antes de poner punto a este epílogo, quisiéramos dar unos consejos postreros. Es conveniente volver sobre la anotación usada en el ajedrez, pues representa el lenguaje de las piezas y peones.

Hay muchos ajedrecistas que, aunque juegan bastante bien y les gusta luchar en el tablero, les cuesta trabajo reproducir una partida, por más corta y sencilla que sea. Otros también dieron los primeros pasos en el aprendizaje de la anotación; mas prefirieron que se les contase en el número de los «poco instruidos», porque les pareció aburrido e innecesario.

Recordemos los primeros pasos que se dan cuando se aprende a leer y escribir. No bastan las letras y sílabas...; es necesario dejar correr la imaginación cuando aprendemos cosas nue-

vas y atrayentes, viendo la televisión y el cine o escuchando los relatos y explicaciones de nuestros amigos y personas mayores. Vencidos los primeros obstáculos «técnicos», el iniciado en las letras empieza a leer sin ayuda ajena los primeros libros. Prosigue el aprendizaje de la lectura, aun cuando no lo advierta; lee más de prisa, el contenido del libro va haciéndose más interesante... Por último, el proceso de la lectura se hace imperceptible, se abre el mágico mundo de la cultura humana y no duelen las horas invertidas en el duro proceso de aprendizaje de las letras y sílabas. El esfuerzo empleado en la consecución de tal fin es incomparablemente inferior a las ventajas que se han obtenido.

Lo mismo sucede en el aprendizaje de la anotación ajedrecista, con la diferencia de que ésta es mucho más fácil que el abecedario y, por ende, no tiene sentido que el ajedrecista sea «analfabeto» o poco «instruido». Es muy útil ejercitarse en la anotación de una partida junto con el compañero y analizarla posteriormente solo o en compañía.

Al principio, anotar las jugadas distrae la atención; pero pronto deja de requerir cualquier esfuerzo, y hasta empieza a disciplinar al jugador. Por supuesto que no es necesario anotar siempre las partidas. Es obligatorio hacerlo solamente en las competiciones individuales y en los torneos oficiales.

Por la potencia de su juego, los ajedrecistas se dividen en categorías; obtienen el nombramiento de candidato a maestro, de maestro y de gran maestro. Con ello se puede formar una pirámide, cuya base la constituyen los ajedrecistas más flojos y el vértice lo forma el campeón del mundo o, lo que es lo mismo, el ajedrecista más fuerte de su tiempo. Sin duda, es interesante escalar esta pirámide, acrecentar la fuerza deportiva y acumular éxitos. No obstante, el ajedrez no se habría popularizado tanto ni llevaría mil quinientos años de existencia si lo primero y principal hubieran sido solamente los éxitos deportivos. La victoria se alcanza con el entendimiento, la razón y el arte, lo cual crea precisamente el encanto ajedrecista; y así, se usa frecuentemente la expresión «arte ajedrecista». Las combinaciones realizadas en el tablero son numerosísimas, el espacio para el arte es inmenso, y todo ajedrecista, desde el principiante hasta el campeón, soluciona los problemas que le plantean los súbditos del reino del ajedrez. Y es frecuente observar que el jugador menos capacitado puede hallar soluciones, que no sería capaz de dar con ellas otro más diestro en el juego. Esta circunstancia hace que todos sean iguales, no obstante la diferenciación de categorías.

El lector ha conocido los principios fundamentales de la com-

posición ajedrecista, los problemas en que se pide anunciar mate dentro de cierto número de movimientos en una posición dada y los estudios en que se propone ganar elegantemente o hacer tablas en una posición muy difícil. Todo esto constituye el campo más antiguo del arte ajedrecista, y se le ha dado el nombre de poesía del ajedrez. La solución de las composiciones produce una gran satisfacción; muchos periódicos y revistas publican problemas de ajedrez, aparte de los libros dedicados especialmente a este fin. La composición cuenta con muchos aficionados; unos alternan la composición y solución de estudios con la lucha en el tablero, y otros se contentan con la poesía ajedrecista y no necesitan de la prosa, lo cual no quiere decir que no sean ajedrecistas. Resumiendo, en el reino del ajedrez se pueden seguir muchos caminos, y al lector incumbe elegir el que más le guste. Nuestra misión de guías ha finalizado porque cada uno ya puede viajar solo.

Si os gusta el ajedrez habréis encontrado un amigo para toda la vida. Ante vosotros se abre la original e inimitable belleza de este juego; la belleza del pensamiento humano.

¡Estimado lector, te deseamos muchos éxitos en este arte!

Soluciones de los problemas

- N.º 16. — 1. P7C y mate
 N.º 17. — 1. P4C A3C
 2. P5A.
 N.º 18. — 1. P5C.
 N.º 19. — 1. P7C+.
 N.º 23. — 1. A6A.
 N.º 24. — 1. A3A.
 N.º 25. — 1. A5D+.
 N.º 26. — 1. P7A y mate.
 N.º 28. — 1. C1C+.
 N.º 29. — 1. C1R+.
 N.º 30. — 1. C6C y mate.
 N.º 31. — 1. C7A y mate.
 N.º 34. — 1. T8T y mate.
 N.º 35. — 1. T2R.
 N.º 36. — 1. R3A+.
 N.º 37. — No se puede porque
 las blancas juegan
 T8D y mate.
 N.º 40. — De cinco maneras:
 D8T, D8C, D8A, D7C
 y D7TR.
 N.º 41. — 1. D5A.
 N.º 42. — 1. D8R+ R2T
 2. D4R+.
 N.º 47. — Primer caso: no pue-
 den; segundo caso:
 pueden; tercer caso:
 no pueden, y cuarto
 caso: pueden.
- N.º 55. — 1. T7-5T y mate.
 N.º 56. — 1. T7C R1R
 2. T8A y mate.
 N.º 57. — 1. T5T+ R5T
 2. T6TR y mate o
 1. T7TR R4A
 2. T5T y mate.
 N.º 58. — 1. T1R+ R3A
 2. T2A+ R4C
 3. T1C+ R5T
 4. T2T y mate, y
 1. T6C R2A
 2. T7D+ R1R
 3. T7TD R1D
 4. T8C y mate.
 N.º 66. — 1. D8T y mate o
 1. D8C y mate.
 N.º 67. — 1. R6D R1A
 2. D7AD y mate o
 1. ... R1R
 2. D7R o bien
 2. D8C y mate.
 N.º 68. — Se puede dar de ocho
 maneras: 1. D5C,
 D1AD, D2A, D1R,
 D4R, D5A, D6C y
 D7T.
 N.º 69. — 1. R5D R2A
 2. D7T+ R1D
 3. R6D R1R

4. D7R y mate o
1. ... R2R
2. D7C+ R1D
3. R6D R1A
4. D7AD y mate.
- N.º 74. — 1. T5CD R1D
2. T8C y mate.
- N.º 75. — 1. R6C R1T
2. T8A y mate.
- N.º 76. — 1. R7A R3T
2. T5T R2T
3. T5T y mate.
- N.º 77. — 1. T3T R1C
2. R3A R1T
3. R3C R8C
4. T1T y mate.
- N.º 79. — 1. A5A+ R1C
2. A5R+ R1T
3. A4R y mate.
- N.º 80. — 1. R6C R1C
2. A4A+ R1T
3. A7C y mate.
- N.º 81. — 1. R6A+ R1C
2. A6T R1T
3. R6C R1C
4. A5R+ R1T
5. A7C y mate.
- N.º 82. — 1. A4A R1T
2. R7A R2T
3. A5A+ R1T
4. A5R, mate.
- N.º 84. — 1. C5C+ R1T
2. A7C, mate.
- N.º 85. — 1. A1A R8T
2. A2C+ R7T
3. C3A y mate.
- N.º 86. — 1. A6D R1C
2. C6T+ R1T
3. A5R, mate.
- N.º 87. — 1. C7R R2T
2. C8A+ R1T
3. A5D y mate.
- N.º 93. — 1. P6T R1T
2. A3A+ R1C
3. P7T+ y ganan;
también
1. A3A.
- N.º 94. — Se gana:
1. A3C R2D
2. P7T y ganan.
- N.º 95. — 1. R6C R1C
2. P7T+ y ganan.
- N.º 96. — 1. C6D y también
1. C7A R2C
2. C5D.
- N.º 102. — 1. R6A R1D
2. R7A y el peón co-
rona.
- N.º 103. — 1. R6C! R1A
2. R6A R1D
3. P7D y ganan.
- N.º 104. — 1. ... R1R!
2. R6A R1A!
o bien
2. R6D R1D! y
tablas.
- N.º 105. — 1. ... R3C
2. P7T R2A y
tablas por rey aho-
gado.
- N.º 106. — En cuatro jugadas y
de dos maneras:
1. R7T R2R
2. R7C R1R
3. R6A R1A
4. D8D y mate o
bien
1. R8C R3C
2. D5R R3T
3. R7A R2T
4. D5T, mate.
- N.º 107. — 1. R6A R3T
2. T3T y mate; tam-
bién
1. ... R1C

2. T8D, mate
(L. Cubbell).
- N.º 108. — 1. D7C P5A
2. D4C y mate o bien
1. ... R5T
2. D×P, mate
(L. Cubbell, 1941).
- N.º 109. — 1. P4A R5C
2. D3A y mate o bien
1. ... R3T
2. D8T, mate o bien
1. ... P6T
2. D×P mate
(L. Cubbell, 1908).
- N.º 110. — 1. D8T R5T
2. A5A y mate o bien
1. ... R5A
2. D4D, mate
(G. Abbot, 1902).
- N.º 111. — 1. D7D T1AR
2. D7T, mate.
1. ... R1A
2. D7A, mate
1. ... C3A
2. D7C, mate
(L. Cubbell, 1939).
- N.º 112. — 1. D1T R1C
2. D×C, mate.
1. ... P4C
2. R7A, mate.
1. ... A1C
2. R×P, mate
(S. Lloyd, 1877).
- N.º 113. — 1. D2C! P4R
2. R6A P5R
3. D7C, mate.
1. ... P4T
2. R6C y
3. D8T, mate
(L. Cubbell, 1939).
- N.º 114. — 1. T6T! P8C=D
2. T6C+ y
3. D5T, mate
(L. Cubbell, 1936).
- N.º 115. — 1. T4CD! P8T=D
2. T7C+ y
3. D7C, mate; también
1. ... P5R
2. T8C! A2C
3. D×PR, mate
(L. Cubbell, 1940).
- N.º 116. — 1. T4T P4T
2. T4T R×P
3. T4T, mate
(A. Guliaiev, 1959).
- N.º 117. — 1. D6TR R5C
(1. ... P5C
2. D6T y mate)
2. D1A R5T
3. D3T, mate
(S. Lloyd, 1868).
- N.º 118. — 1. P6T P×P
2. D×PC P4T
3. D8C, mate.
1. ... R×P
2. D7R! R×P
3. D4T, mate
(L. Cubbell, 1937).
- N.º 119. — 1. D5T! P4C
2. D6C y
3. D7C, mate;
1. ... P3C
2. D6T! y
3. D7C, mate
(L. Cubbell, 1940).
- N.º 120. — 1. D5AD R3T
2. D×P R4C
3. D6C, mate
(L. Cubbell, 1933).
- N.º 121. — 1. P4D! P×P
2. A4C y
3. P3C, mate; o bien

1. ... P4T
2. A1A P×P
3. P3C, mate
(L. Cubbell, 1941).
- N.º 122. — 1. A6C P7R (o
1. ... R7R
2. A3D+ y
3. T1A, mate)
2. A5T! R8D
3. T1A, mate (A.
Burgmeister, 1891).
- N.º 123. — 1. P8T=A R2T
2. P8A=D R3C
3. D7C, mate
(L. Cubbell, 1940).
- N.º 124. — 1. P8A=T! R3C
(1. ... R×T
2. P8T=D y mate o
1. ... R×P
2. R6A R3T
3. T8TR y mate)
2. P8T=T R2C
3. T(8A)8C, mate
(S. Lloyd, 1867).
- N.º 125. — 1. C8A! C3A
2. R7A y
3. C7-6C, mate;
1. ... C5A+
2. R×P y
3. C8-6C, mate
(L. Cubbell, 1908).
- N.º 126. — 1. R7A A7T
2. T5C T4R
3. R6C y
4. T8C, mate
(L. Cubbell, 1939).
- N.º 127. — 1. R1D R7A
2. R2D R8A
3. R3R R8R
4. T1C, mate (este
problema es muy an-
tiguo).
- N.º 128. — 1. A5R A8T!
2. A×P o 6D, 8A y
7C. (A 2. A6D si-
gue 2. ..., P7C!) (I.
Kotz y Kokelkorn,
1866).
- N.º 129. — 1. P7T R7T
2. P8T=T R6T
3. T4T P4A
4. T4AR R7T
5. T4T y mate (E.
Pogosianz, 1970).
- N.º 130. — 1. T2D C8C+
2. R3C C6T
3. T2R C8C
(3. ... C7A
4. T1R y mate)
4. T×P, mate
(S. Lloyd, 1885).
- N.º 131. — Pueden:
1. R1A ... (si
1. P6C+, 1. ...,
R1T!)
1. ... R1T
2. R6C R1C
3. R6T R1T
4. P6C R1C
5. P7C.
- N.º 132. — 1. P8T=D+! R×D
2. R6A R1C
3. P7C.
- N.º 133. — Las blancas ganan:
1. R2A R2R
2. R3C R3D
3. R4C R3A
4. R4A!
- N.º 177. — 1. T6T! P×T
(1. ... A∞
2. T×P y mate)
2. P7C, mate
(P. Morphy).
- N.º 178. — 1. A8C R×A
2. T1AD R1T

3. T8A, mate
(A. Guliaiev).
- N.º 179. — 1. T1R! R×T
(1. ... A7C
2. D4T y mate o bien
1. ... A7R
2. D1C, mate)
2. D2D y mate
(S. Lloyd, 1859).
- N.º 180. — 1. D5AR T×D
2. T8T, mate.
1. ... A×D
2. T4T y mate
(L. Cubbell, 1941).
- N.º 181. — 1. D7T P8C=D
(1. ... R8C
2. A5A y mate o bien
1. ... P4A
2. D7T, mate;
1. ... P8C=C
2. D2T mate)
2. D2A y mate
(L. Cubbell, 1939).
- N.º 182. — 1. C5A A×T (la torre amenazaba mate)
2. C7C A×C
3. A×A y mate
(A. Cheron).
- N.º 183. — 1. C4T! R×C
(1. ... P6C
2. C3A+ R5C
3. P3T, mate)
2. R4A P6C
3. P×P y mate
(L. Cubbell, 1908).
- N.º 184. — 1. R7D! R5R
2. T5D! R×T
3. D4D y mate
(F. Gili, 1902).
- N.º 185. — 1. C5C+ R1C
2. T8T+ R×T
3. T1T+ R1C
4. T8T+ R×T
5. D1T+ R1C
6. D7T y mate.
- N.º 186. — 1. T×PT+ R×T
2. T×P+ T×T
3. D×P+ R1T
4. D×T C4C
5. P5R, mate.
- N.º 187. — 1. ... T8R+
2. R2T ...
(2. C1A D×P, mate)
2. ... T8T+!
3. R×T D6T+
4. R1C D×P y mate.
- N.º 188. — 1. D8A+ T×D
(1. ... R×T
2. T8T, mate)
2. C7R y mate (P. Romanovski, 1949).
- N.º 189. — 1. D×P+ T×D
2. T7C+ R1T
3. T×T y mate.
- N.º 190. — 1. A6T+ R1C
2. D3C+ R1T
3. A7C+ A×A
4. C7D D1D
5. D8C+! D×D
6. C6C y mate
(A. Seletski, 1933; este problema representa un final de estudio).
- N.º 191. — 1. D×A+ R×D
2. A2R y mate.
- N.º 192. — 1. D6A+ P×D
2. C6T y mate.
- N.º 193. — 1. C3A+ A×C
2. D1R+ T×D
3. P3C y mate.
- N.º 194. — 1. C×PAD+ A×C

- (1. ... P×C)
 2. A5C+ C×A
 3. D6R y mate.
 N.º 195. — 1. D8T+! R×D
 2. T8A+ R2T
 3. C5C+ R3T
 4. C7A+ R2T
 5. T8T y mate.
 N.º 196. — 1. D6C+ P×D
 2. A×P+ R1A
 3. T7A+ R1D
 4. T×PAR+ R1A
 (si 4. ... R1R,
 5. T7R y mate)
 5. T×T+ D1R
 6. T×D+ R2D
 7. T8D y mate.
 N.º 197. — 1. ... T×C
 2. A×T D×A+!
 3. R×D C×P+
 4. R4C A1A+
 5. R4T C6A, mate
 N.º 198. — 1. ... C6D+
 2. T×C D8T+!
 3. R×D P7C+
 4. R1C A7T+
 5. R2A P8C=D+
 y las negras ganan.
 N.º 199. — 3. ... D2A+
 4. C×D A3D+ y
 mate en dos.
 N.º 200. — 1. D5C! P3C
 2. D6T P×C
 3. T4C+! P×T
 4. A×P+ R1T
 5. A6C+ R1C
 6. D7T+ R1A
 7. D×P y mate.
 N.º 201. — No pueden, pues se-
 guiría:
 1. ... T×P+
 2. R1T ...
 (2. R×T, C×P+)
 2. ... T×P+
 3. R×T D1C+
 4. R1T P×D.
 N.º 202. — Las negras ganan:
 1. ... D3A!
 N.º 203. — 2. D7T+ R×D
 3. T×T+ R1T
 4. T8C+ R2T
 5. T1-7C+ R3T
 6. T6C+ R2T
 7. T8-7C+ R1T
 8. T6T y mate.
 N.º 204. — 1. D7A T2×D
 2. T8C+ T×T
 3. C×T y mate.
 N.º 205. — La continuación bue-
 na era:
 1. ... T×T
 2. D6A T8R+
 3. R2T R1A
 o bien
 2. P×T D1R.
 N.º 206. — Al tomar el peón se
 pierde la calidad.
 1. ... T8D+
 2. R2T A3D+!
 3. T×A ... (tam-
 bién 3. P3C, D6A)
 3. ... D4R+.

COLECCIÓN ESCAQUES

AJEDREZ Y COMPUTADORAS **Pachman - Kühnmund**

Un panorama completo sobre las modernas computadoras ajedrecísticas y su evolución futura. Ilustrado con fotografías y diagramas.

EL CONTRAATAQUE EN AJEDREZ **Damski**

El arma principal de las piezas negras es el contraataque. Con excelentes ejemplos y ejercicios prácticos esta obra estudia las circunstancias en que el contraataque resulta posible y los métodos para determinarlo.

TÉCNICAS DE ATAQUE EN AJEDREZ **Raymond Edwards**

Temas tácticos como la clavada, el jaque a la descubierta, la pieza «recargada» o la desviación, se combinan con sutilezas técnicas sobre la caza del rey, el sacrificio del alfil en 7TR o las series de mates en la octava línea.