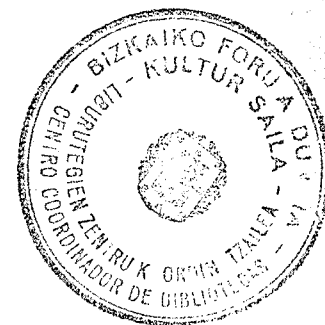


RAYMOND EDWARDS

# AJEDREZ PRÁCTICO



UDAL LIBURUTEGIA  
BIBLIOTECA PÚBLICA MUNICIPAL  
PORTUGALETE



EDICIONES MARTINEZ ROCA, S. A.  
BARCELONA

Título original: *Practical Chess Playing*

Traducción de César Terrón

Revisión técnica de José Luis Brasero

© 1984, Raymond Edwards

© 1986, Ediciones Martínez Roca, S. A.

Gran Via, 774, 7.º, 08013 Barcelona

ISBN 84-270-1074-5

Depósito legal B. 35.694-1986

Impreso por Diagràfic, S. A., Constitució, 19, Barcelona

Impreso en España — Printed in Spain

## Índice

|                                                          |           |
|----------------------------------------------------------|-----------|
| Prólogo .....                                            | 11        |
| Notación .....                                           | 13        |
| <b>1. Ante el tablero .....</b>                          | <b>15</b> |
| I. El proceso de razonamiento .....                      | 15        |
| <i>Conocimientos</i> .....                               | 15        |
| <i>El arte del análisis</i> .....                        | 18        |
| <i>Criterio</i> .....                                    | 24        |
| <i>Intuición</i> .....                                   | 26        |
| <i>Resumen</i> .....                                     | 29        |
| II. Sobre los errores .....                              | 29        |
| <i>Atención y concentración</i> .....                    | 29        |
| <i>Imagen residual</i> .....                             | 31        |
| <i>Alegria prematura</i> .....                           | 33        |
| <i>Falsas esperanzas</i> .....                           | 34        |
| III. El factor tiempo .....                              | 36        |
| IV. Resumen: Cómo usar mejor su tiempo de meditación ... | 42        |
| <b>2. La apertura .....</b>                              | <b>44</b> |
| I. Obtención de ventaja .....                            | 44        |
| II. Un medio juego satisfactorio .....                   | 46        |
| III. Estilo .....                                        | 46        |
| IV. El problema de la información .....                  | 47        |
| V. Situación en un torneo .....                          | 50        |
| VI. Repertorio de aperturas .....                        | 51        |
| <i>Sugerencias</i> .....                                 | 52        |
| <i>Método de ataque o agresivo</i> .....                 | 53        |
| <i>Método posicional o estratégico</i> .....             | 54        |
| VII. Elección de aperturas: un ejemplo práctico .....    | 54        |
| VIII. Resumen: Cómo jugar mejor las aperturas .....      | 60        |

|                                                     |         |
|-----------------------------------------------------|---------|
| <b>3. El medio juego</b> .....                      | 61      |
| I. Posiciones sencillas .....                       | 63      |
| II. Posiciones complejas .....                      | 66      |
| III. Posiciones tácticas .....                      | 69      |
| IV. Posiciones no equilibradas .....                | 70      |
| V. Posiciones equilibradas .....                    | 74      |
| VI. Posiciones «posicionales» .....                 | 77      |
| VII. Resumen: Cómo jugar mejor el medio juego ..... | 80      |
| <br><b>4. El final</b> .....                        | <br>81  |
| I. Planteamiento del final .....                    | 81      |
| II. Importancia del final .....                     | 82      |
| III. Ganar el posiciones sencillas .....            | 85      |
| IV. Ganar partidas de tablas teóricas .....         | 88      |
| V. Clases de finales .....                          | 92      |
| <i>Finales tácticos</i> .....                       | 92      |
| <i>Finales complejos</i> .....                      | 94      |
| <i>Finales estratégicos</i> .....                   | 97      |
| VI. Resumen: Cómo jugar mejor los finales .....     | 99      |
| <br><b>5. Cuestiones prácticas</b> .....            | <br>107 |
| I. Antes de la partida .....                        | 107     |
| II. Durante la partida .....                        | 108     |
| <i>Ejecución de la jugada</i> .....                 | 108     |
| <i>¿Hombre o tablero?</i> .....                     | 109     |
| <i>¿Podemos confiar en el rival?</i> .....          | 112     |
| III. Aplazamiento .....                             | 113     |
| IV. Jugar para ganar o para hacer tablas .....      | 116     |
| <i>Jugar para ganar</i> .....                       | 116     |
| <i>Jugar para hacer tablas</i> .....                | 118     |
| V. Resumen .....                                    | 121     |
| <br><b>Bibliografía</b> .....                       | <br>123 |
| <br><b>Post scriptum</b> .....                      | <br>127 |

*A Janine y Herb Nahapiet*

## PRÓLOGO

La mayor parte de los libros de ajedrez se centran en las técnicas del juego: qué aperturas adoptar, cómo ganar determinados finales, etcétera. Naturalmente esta información es útil y necesaria, ya que ningún jugador puede deducirlo todo sin ayuda. La falta de conocimientos puede conducir y conduce a la derrota. No obstante, al menos la mitad de partidas perdidas las deciden factores muy poco relacionados con problemas técnicos.

Ello se debe a que el ajedrez es, en esencia, una lucha entre dos personas. Puesto que no existen dos jugadores idénticos en cuanto a personalidad, temperamento y facultades, la posible relación entre los rivales es infinitamente variable. Se reconoce cada vez más que el factor humano es de vital importancia como determinante del resultado de una partida. Y ello es válido para cualquier nivel de práctica. Las tretas de los enfrentamientos Fischer-Spassky y Karpov-Kasparov demuestran la importancia que han llegado a alcanzar los factores no ajedrecísticos en torneos mundiales. Parecidos factores personales son igualmente decisivos en cualquier nivel ajedrecístico.

Es sorprendente que ello no haya gozado de reconocimiento general en la literatura ajedrecística. Los textos dedicados a tenis, golf u otros deportes exponen claramente la influencia de la personalidad en la competición, pero poco se ha publicado hasta la fecha en la literatura de nuestro deporte (aunque el libro de Kotov *Piense como un Gran Maestro* constituye una notable excepción). Es curioso que se haya ignorado durante tanto tiempo el inequívoco mensaje del campeón mundial de más prolongado reinado, el Dr. Lasker: «El ajedrez es una lucha entre dos personas».

Este libro considera temas prácticos y humanos no expuestos en otras obras meramente técnicas. El lector aprenderá cómo y cuándo poner en práctica los conocimientos que posee; cómo jugar cuando hay un límite de tiempo, etcétera. Suponiendo que exista un mensaje único en todo este libro, este mensaje sería: concéte a ti mismo y juega consecuentemente.

El lector descubrirá que no siempre es fácil poner en práctica el consejo ofrecido (el autor, ¡ay!, desatiende en ocasiones sus propios precep-

tos) pero ello no significa que el consejo sea inútil. Al fin y al cabo, uno de los rasgos característicos del actual campeón mundial es su juicioso sentido común. Sin duda alguna Garri Kasparov es el máximo exponente de ajedrez práctico.

Por último, el lector potencial no debe sentirse acomplejado por los ejemplos del juego magistral que le ofrecemos. Como hemos dado a entender ya, lo que es cierto para el mejor es cierto para cualquier jugador. No obstante, al usar ejemplos de fuentes muy conocidas, el lector puede investigar los problemas suscitados con mayor profundidad si ése es su deseo, cosa que sería imposible con ejemplos seleccionados de partidas de un club local.

### Agradecimientos

Escribir este libro habría sido imposible sin la ayuda de numerosos colegas y amigos. No puedo dar las gracias a todos personalmente, pero debo mencionar al Maestro Internacional Shaun Taulbut. Como siempre, mi secretaria, Ivonne Ludgrove, ha cargado con el peso del mecanografiado, tarea de por sí ardua cuando se trata de un borrador ajedrecístico ¡y mucho más si la escritura es mía! La paciencia de mi familia ha sido considerable y el libro no estaría terminado sin el apoyo y el ánimo de mi esposa.

RAYMOND EDWARDS

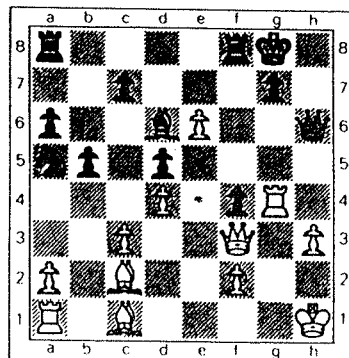
## NOTACIÓN

Este libro utiliza la notación algebraica, que en la actualidad es de uso casi universal entre grandes jugadores. Este método es más breve y preciso que la antigua notación descriptiva. Sin embargo, ofrecemos a continuación una partida usando ambas formas en atención a los lectores que no estén familiarizados con la notación algebraica. Este método designa las casillas del tablero con una descripción única basada en una matriz con las ocho primeras letras del alfabeto (columnas) y los ocho primeros números (líneas). Es fácil entenderlo si se examina el diagrama. La partida elegida, disputada en San Petersburgo en 1909, la gana lógicamente ese maestro del ajedrez práctico que fue el Dr. E. Lasker.

Dr. E. Lasker-R. Teichmann  
Ruy López

| <i>Descriptiva</i> |        | <i>Algebraica</i> |        |
|--------------------|--------|-------------------|--------|
| 1. P4R             | P4R    | e4                | e5     |
| 2. C3AR            | C3AD   | Cf3               | Cc6    |
| 3. A5C             | P3TD   | Ab5               | a6     |
| 4. A4T             | C3A    | Aa4               | Cf6    |
| 5. 0-0             | A2R    | 0-0               | Ae7    |
| 6. D2R             | P4CD   | De2               | b5     |
| 7. A3C             | P3D    | Ab3               | d6     |
| 8. P3A             | 0-0    | c3                | 0-0    |
| 9. P4D             | P × P? | d4                | e × d? |
| 10. P × P          | A5C    | c × d             | Ag4    |
| 11. T1D            | P4D    | Td1               | d5     |
| 12. P5R            | C5R    | e5                | Ce4    |

- |           |      |      |      |
|-----------|------|------|------|
| 13. C3A   | C×C  | C    | C×c3 |
| 14. P×C   | P3A? | b    | f6?  |
| 15. P3TR! | A4T  | h3!  | Ah5  |
| 16. P4C   | A2A  | g4   | Af7  |
| 17. P6R   | A3C  | e6   | Ag6  |
| 18. C4T   | C4T  | Ch4  | Ca5  |
| 19. C×A   | P×C  | C×g6 | h×g6 |
| 20. A2A   | P4AR | Ac2  | f5   |
| 21. R1T!  | A3D  | Rh1! | Ad6  |
| 22. P×P   | D5T  | g×f  | Dh4  |
| 23. D3A   | P×P  | Df3  | g×f  |
| 24. T1CR  | P5A  | Tg1  | f4   |
| 25. T4C   | D3T  | Tg4  | Dh6  |



- |                        |     |                        |      |
|------------------------|-----|------------------------|------|
| 26. P7R!               | A×P | e7!                    | A×e7 |
| 27. A×P                | D3R | A×f4                   | De6  |
| El negro abandonó ante |     | El negro abandonó ante |      |
| 28. T×P+               |     | 28. T×g7+              |      |

### Símbolos utilizados

- |    |                                           |
|----|-------------------------------------------|
| !  | Buena jugada.                             |
| !! | Notable jugada.                           |
| ?  | Mala jugada.                              |
| ?? | Error grave.                              |
| !? | Jugada con más detalles buenos que malos. |
| ?! | Jugada con más detalles malos que buenos. |
| +  | Jaque.                                    |

# 1

## ANTE EL TABLERO

### I El proceso de razonamiento

El ajedrez es un juego que requiere pensar. El jugador debe analizar la posición, decidir qué hacer y efectuar una jugada. Este proceso se repite a lo largo de la partida con la complicación adicional, en muchos casos, de jugar con limitación de tiempo. El triunfo, o el fracaso, del jugador se basará en su capacidad para elegir las jugadas correctas. ¿Cómo se decide una jugada? ¿Qué factores afectan el razonamiento del jugador?

El tema es complejo y, en cualquier caso, varía según el jugador. En general, empero, pueden concretarse cuatro elementos:

1. Conocimientos
2. Análisis
3. Criterio
4. Intuición

Examinemos cada uno de ellos con más profundidad.

#### Conocimientos

Actualmente existe un vasto acervo de conocimientos teóricos: nadie puede poseerlos en su totalidad. Por otra parte, el ajedrecista que desea jugar en un nivel superior debe adquirir conocimientos prácticos básicos sobre teoría ajedrecística. Algunos ejemplos ilustrarán cuán valioso es saber qué hacer. La famosa «celada Dresden» ha sorprendido a numerosos jugadores desconocedores de que la jugada 7. ..., 0-0? es un error.

La variante es como sigue:

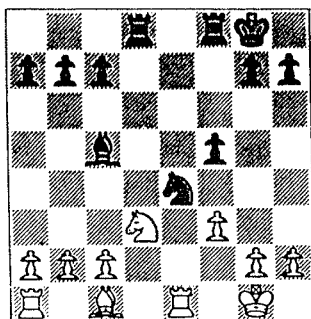
- |        |     |
|--------|-----|
| 1. e4  | e5  |
| 2. Cf3 | Cc6 |
| 3. Ab5 | d6  |
| 4. d4  | Ad7 |
| 5. Cc3 | Ae7 |

6. 0-0 Cf6  
7. Te1 0-0?

Cuesta creer que esta jugada, lógica y de apariencia inocente, pierda la partida, pero así es. El hecho de que las negras no puedan jugar 7. ..., 0-0 significa que el segundo jugador debe ceder el centro mediante 7. ..., e × d.

8. A × c6 A × c6  
9. d × e d × e  
10. D × d8 Ta × d8  
11. C × e5 A × e4  
12. C × e4 C × e4  
13. Cd3 f5  
14. f3 Ac5+

1

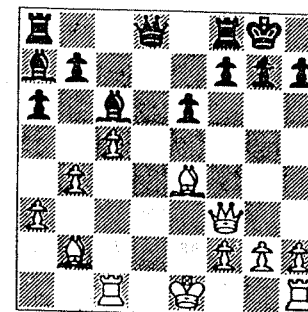


15. C × c5! C × c5  
16. Ag5 Td5  
17. Ae7

Y las blancas ganan la calidad. Un jugador de negras que desconozca esta variante difícilmente podrá calcular las consecuencias de 7. ..., 0-0 sobre el tablero.

El conocimiento de variantes específicas es esencial, lógicamente, en la apertura. Conocer técnicas y estratagemas en el medio juego puede ser igualmente valioso. Es bien sabido que en ciertas posiciones es posible vencer mediante un doble sacrificio de alfil que se inicia con A × h7+. Consideremos el siguiente ejemplo:

Browne



Olimpiada  
de Lucerna  
1982

Miles

16. ... Dc7?  
17. 0-0 Tad8?

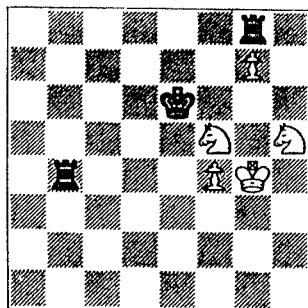
El hecho de que el negro no jugara A × e4 en una de sus dos últimas jugadas ha creado las condiciones para la famosa combinación desarrollada por vez primera en la partida Lasker-Bauer hace más de noventa años. Esta fue la continuación:

18. A × h7+ R × h7  
19. Dh5+ Rg8  
20. A × g7 R × g7  
21. Dg5+ Rh8  
22. Df6+ Rg8  
23. Tc4 Rinden

Es francamente asombroso que un jugador tan experto como el Gran Maestro Browne, campeón de los Estados Unidos en varias ocasiones, pasara por alto las posibilidades del blanco; la única explicación es un fallo de memoria. Miles, perfectamente capacitado para idear la combinación por sí solo, no recibió prácticamente elogio alguno por su esfuerzo: se supone que él recordó la maniobra.

En el final, el conocimiento concreto de qué posiciones son victoriosas o de tablas es esencial. Aquí tenemos una elegante demostración: las negras están en difícil posición, pero Najdorf liquida material para llegar a un final teórico de tablas:

### 3 Najdorf



Zurich 1953

Kotov

- |              |         |
|--------------|---------|
| 48. ...      | T × f4+ |
| 49. R × f4   | T × g7  |
| 50. Ch × g7+ | Tablas  |

Najdorf sabía, desde luego, que dos caballos solos no pueden dar mate al rey rival igualmente solo. ¡De lo contrario no se habría aventurado en esta línea!

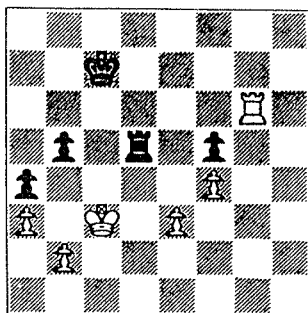
Pueden ofrecerse más ejemplos, pero la cuestión es clara. Conocer la teoría en todas sus formas y manifestaciones es parte importante de la técnica de razonamiento de cualquier jugador. Pero afortunadamente los conocimientos no lo son todo y el ajedrecista debe, casi siempre, hacer cálculos. En otras palabras, el jugador debe analizar la posición.

#### El arte del análisis

Definimos el análisis como los cálculos de las posibles variantes. Criterio e intuición desempeñan también un papel importante en el proceso decisivo del jugador; estos factores los consideraremos más adelante.

Comencemos con una posición sencilla.

### 4 Yates



Hamburgo 1910

Alekhine

Las blancas tienen un peón de ventaja y buscan una forma de forzar la victoria.

Alekhine, que contaba entonces diecisiete años, visualiza la posición final:

- |          |        |
|----------|--------|
| 1. Te6   | Rd7    |
| 2. Te5!  | T × e5 |
| 3. f × e | Re7!   |
| 4. Rd3   | ...    |

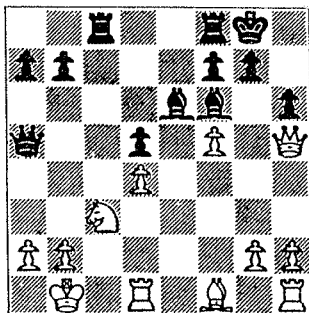
Erróneo sería 4. Rd4?, Re6! y el blanco debe contentarse con tablas después de 5. Rc5.

- |         |           |
|---------|-----------|
| 4. ...  | Rd7       |
| 5. e4   | f4        |
| 6. Re2  | Re6       |
| 7. Rf2! | Abandonan |

Después de 7. ..., R × e5; 8. Rf3 las blancas ganan con facilidad puesto que el rey negro debe ceder terreno. Un final con varios detalles elegantes, pero éstos pueden deducirse perfectamente en tanto que sólo hay una línea principal sin desviaciones notables por parte de ningún bando. Lo preciso aquí era capacidad para visualizar la posición final y conocimientos de finales de peones.

La capacidad de visualizar con claridad posiciones futuras es parte importante del bagaje de un jugador de ajedrez. Las posiciones sencillas pueden visualizarse fácilmente con gran adelanto, ya que sólo algunas unidades actúan mientras el resto de piezas y peones permanecen inmóviles. El problema es mucho más complicado cuando existen numerosas opciones para ambos bandos.

Numerosos grandes maestros poseen la facultad de calcular una compleja matriz de variantes. Aquí tenemos una de las combinaciones más famosas de la historia del ajedrez. Se basa, por supuesto, en una brillante imaginación, pero también en exactos cálculos de numerosas variantes. Ello era esencial, puesto que las negras habían sacrificado considerables cantidades de material y debían asegurarse de que podían ganar... o perder en caso contrario.



San Petersburgo  
1895-6

H. Pillsbury

La continuación fue:

- |            |         |
|------------|---------|
| 17. ...    | T × c3! |
| 18. f × e6 | Ta3!!   |
| 19. e × f+ | T × f7  |
| 20. b × a3 | Db6+    |
| 21. Ab5    | D × b5+ |
| 22. Ra1    | Tc7     |
| 23. Td2    | Tc4     |
| 24. Thd1   | Tc3     |
| 25. Df5    | Dc4     |
| 26. Rb2    | T × a3! |
| 27. De6+   | Rh7     |
| 28. R × a3 | Dc3+    |

Y las blancas dan mate en cuatro jugadas. Pues bien, ¿qué variantes tuvo que calcular Lasker?

Tras 17. ..., T × c3 las blancas tenían dos opciones principales: tomar la torre de c3 o el alfil de e6. Evidentemente, Lasker tuvo que calcular ambas posibilidades. Después de la obvia 18. b × c3, D × c3 el blanco tiene dos defensas:

- |    |            |         |
|----|------------|---------|
| A1 | 19. f × e6 | Db4+    |
|    | 20. Rc2    | Tc8+    |
|    | 21. Rd3    | D × d4+ |
|    | 22. Re2    | Tc2+    |
|    | 23. Rf3    | Tf2+    |
|    | 24. Rg3    | De3+    |
|    | 25. Df3    | Ae5+    |
|    | 26. Rg4    | h5+     |

Y ganan las blancas.

- A2                      19. Df3                      ...

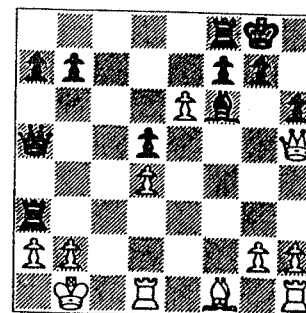
La dama retrocede para defender.

- |            |         |
|------------|---------|
| 19. ...    | Db4+    |
| 20. Db3    | A × f5+ |
| 21. Ad3    | D × b3+ |
| 22. a × b3 | Ag4     |
| 23. Td2    | A × d4  |
| 24. Ac2    | Af6     |
| 25. T × d5 | Ae6     |

Y las negras tienen un final muy superior.

Pero el blanco posee una defensa más compleja e interesante, a saber, 18. f × e6, a la que Lasker replicó de brillante forma con 18. ..., Ta3!!

6



Las blancas tienen tres respuestas principales:

- |    |             |         |
|----|-------------|---------|
| B1 | 19. b × a3  | Db6+    |
|    | 20. Ra1     | A × d4+ |
|    | 21. T × d4  | D × d4+ |
|    | 22. Rb1     | f × e   |
|    | 23. Ae2     | De4+    |
|    | 24. R juega | Tf2+    |

Con ventaja para el negro.

- |    |            |      |
|----|------------|------|
| B2 | 19. e7     | Te8  |
|    | 20. b × a3 | Db6+ |
|    | 21. Rc2    | Tc8+ |



- |             |        |
|-------------|--------|
| 8. Tb1      | h6     |
| 9. b4       | Ae6    |
| 10. b5      | Ce7    |
| 11. Dc2?!   | Dd7    |
| 12. Te1?    | Ah3    |
| 13. Ah1     | Cg4    |
| 14. Cd2     | Tab8   |
| 15. Cd5     | C × d5 |
| 16. c × d5? | f5     |
| 17. Tb4     | Tbe8   |
| 18. Cf3?    | Cf6    |
| 19. e4      | f4     |

Y las negras tienen ventaja. Ahora la partida se ha complicado y ambos jugadores tienen mucho que calcular. El juego del blanco es pobre, no a consecuencia de un cálculo erróneo, sino porque Keene ha juzgado mal la naturaleza de la posición. Además, el constante cálculo de complejas variantes es fatigoso y es fácil cometer errores. En cualquier caso el jugador ha de tener algún método para decidir qué debe calcular y hasta qué punto ha de llegar.

Las limitaciones del cálculo fueron bien descritas por el Gran Maestro austriaco Spielmann, uno de los mejores ajedrecistas entre las dos guerras mundiales:

«Qué difícil es a veces ver correctamente algunas jugadas con sus respectivas variantes, y cuán a menudo ese inútil derroche de energía ha provocado agotamiento nervioso, dificultades de tiempo y pérdidas totalmente innecesarias... El juego intuitivo no goza, por desgracia, de gran consideración en general. Muchos ajedrecistas, incluso no pocos maestros, son reacios a admitir que en un punto crítico se dejaron guiar por el instinto, y se sabe de algunos que demuestran el anormal número de jugadas que han previsto y la precisión con que han hecho sus cálculos. Más que heroico, este acto me parece de gran pobreza. El cálculo exacto es más preciso, en general, en posiciones defensivas que en el ataque; es, por supuesto, esencial en combinaciones transitorias. El ajedrecista experto ha de ser buen analista, pero no debe excederse.

«Naturalmente esta disquisición se refiere tan sólo a partidas de competición con un límite de tiempo, por término medio, de 3 o 4 minutos por jugada.»

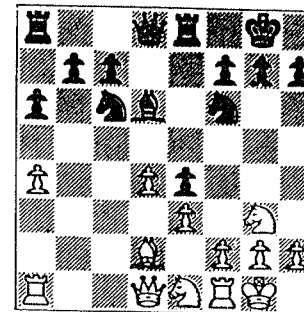
Y ahora vamos a considerar precisamente los elementos de criterio e intuición.

#### Criterio

La capacidad de comprender las características de la posición es la condición previa esencial para ser buen ajedrecista. Cuanto mejor es el jugador, tanto mayor y más profunda es su comprensión. El criterio de la po-

sición constituye en frecuencia la base de la decisión de una jugada. A continuación ofrecemos tres ejemplos en los que tres campeones mundiales explican, con sus propias palabras, por qué eligieron una jugada concreta basándose en su criterio de la posición.

#### 9 Alekhine



Bad Nauheim  
1936

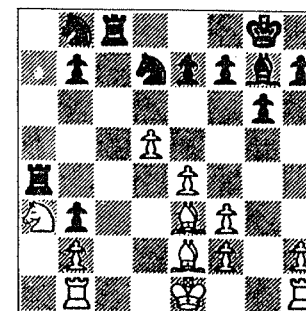
Ahues

Alekhine jugó 15. ..., A × g3! y comentó:

«Tras este cambio, la inmovilizada mole de peones del flanco de rey blanco no podrá impedir a la larga la formación atacante Cg4 y Df5 (o Dh5). El pobre contraataque que las blancas emprenderán ahora en la abierta columna de AD puede contenerse sin esfuerzo y sin perder tiempo.»

Y así fue.

#### 10 Smyslov



Moscú 1948

Euwe

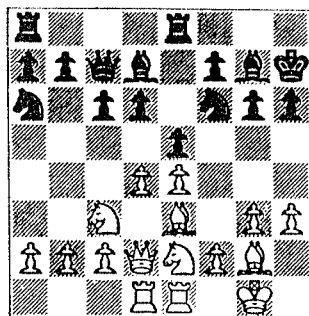
Posición muy conocida que provocó abundante polémica. Smyslov jugó 19. ..., A × b2. Al analizar la partida, el ganador comentó:

«Aparentemente sencillo, pero de hecho representa una importante decisión. Sin lugar a duda Euwe consideró esta réplica, pero confió en recuperar el peón de b3 con la ayuda de sus dos alfiles y obtener un final superior. ¡Tan grande es actualmente la fe en la ventaja de la pareja de alfiles!... La batalla, en la que los caballos disponen de enormes recursos y actividad, se resuelve en torno al peón pasado negro.»

En la práctica el criterio de Smyslov quedó justificado, ya que Euwe no recuperó el peón y perdió la partida.

Nuestro último ejemplo muestra en acción a un campeón del mundo:

## 11 Timman



Karpov

Montreal 1979

Karpov comentó:

«En el umbral del medio juego siempre es provechoso sopesar los recursos de ambos bandos y efectuar correcciones en los planes iniciales. En este punto me sumi en la meditación y no tardé en llegar a la conclusión de que jugar abiertamente en el centro no me conduciría a ninguna parte. Hay que avanzar los peones del flanco de rey con el objetivo de ganar más terreno. Pero yo no deseaba jugar 14. f4 de inmediato. Sería ilógico intensificar la tensión ahora mismo. Además, las blancas tendrían que jugar g4. En consecuencia, ¿por qué no buscar antes un medio para reforzar la posición, como g4 y Cg3? Al mismo tiempo el blanco resuelve también un importante problema estratégico: refuerza su PR.»

Por tanto, Karpov jugó 14. g4. La partida prosiguió 14. ..., Tad18; 15. Cg3, Ac8; 16. f4! con clara ventaja del blanco.

## Intuición

Queda un último factor en la toma de decisiones, es decir, la intuición. Tomar decisiones en ajedrez no es enteramente ese proceso ordenado y coherente que los tres apartados anteriores quizá hayan dado a entender. En primer lugar, no siempre hay tiempo para decidir qué hacer con tranquilidad; en segundo lugar, la presión emocional se insinúa. Pero, además,

cualquier ajedrecista posee un instinto basado en pasadas experiencias ante el tablero. En general, cuanto mejor el jugador, más fuerte el instinto. Muchos jugadores se avergüenzan de este factor y, al comentar sus partidas, tienden a racionalizar su forma de pensar y a dar razones «lógicas» del porqué se decidieron por tal o cual jugada. No obstante, el instinto, la intuición (o como quiera llamarse a este factor) desempeña un papel importante en la toma de decisiones, en particular cuando el jugador dispone de poco tiempo.

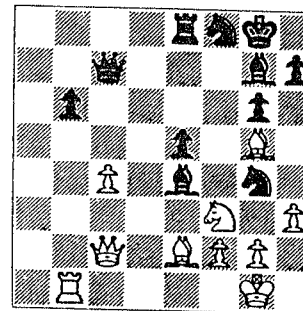
A continuación Tal describe su primera partida con el Gran Maestro norteamericano Reshevsky. Tras las primeras veinte jugadas, con las que Tal había atrapado a su rival en una variante preparada, el primero había empleado diez minutos y Reshevsky dos horas y quince minutos.

«Una y otra vez Reshevsky descubría excepcionales recursos defensivos. Luego sacrifiqué una pieza y la partida entró en un fase de complicaciones tácticas; me sorprendió enormemente que Reshevsky, que disponía de menos de dos minutos para realizar diez jugadas, levantaba la mano sobre el tablero y, de forma muy impulsiva, cogía precisamente la pieza necesaria y efectuaba con ella la única jugada salvadora.»

Es obvio que Reshevsky jugaba enteramente por instinto. A mí no me sorprende que el norteamericano fuera un famoso prodigio ajedrecístico y que recurriera a las facultades depositadas en su subconsciente en sus años infantiles.

Veamos ahora una muestra del juego (victorioso) de Reshevsky frente a un rival muy fuerte.

## 12 Keres



Reshevsky

Moscú 1948

Esta era la posición después de veinticinco jugadas; ambos jugadores disponían únicamente de quince minutos para llegar al control de la jugada cuarenta. Golombek comenta: «Ello significa que deben hacer una jugada por minuto, y el efecto en el juego de Keres será más notable. Reshevsky, por su parte, parece jugar aún mejor en esta situación.» La partida continuó así:

|            |       |
|------------|-------|
| 26. D × e4 | Cf6   |
| 27. De3    | Cf8d7 |
| 28. Db3    | Tb8   |
| 29. Ae3    | Cc5   |
| 30. Dc2    | Ta8   |
| 31. Cg5    | Te8   |
| 32. h4!    | ...   |

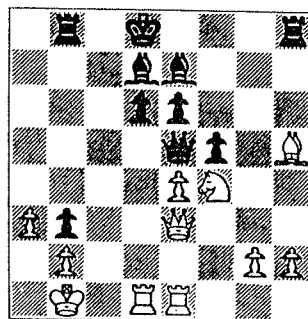
«De pronto, inesperadamente, Reshevsky idea un asalto al flanco de rey» (Golombek).

|            |        |
|------------|--------|
| 32. ...    | e4     |
| 33. Ch3    | Td8    |
| 34. Cf4    | Td6    |
| 35. h5!    | g5     |
| 36. Cd5    | C × d5 |
| 37. c × d5 | h6     |
| 38. A × c5 | b × c  |
| 39. D × e4 | Ad4    |
| 40. De8+   | Rg7    |
| 41. Tb8    | Rinden |

Convincente actuación de Reshevsky. Como añadido, consideremos lo que Keres escribió en su libro del torneo sobre la posición después de la jugada 35. h5!: «Las negras caen ahora en una celada típica de los apuros de tiempo. 35. Cd5 de inmediato es objetivamente mejor.» Tras la réplica natural e instintiva de Keres, 35. ..., g5, en la que Reshevsky había basado sus planes, las blancas obtuvieron decisiva ventaja. Mucho mejor es el movimiento «antinatural» 35. ..., g × h, que en apariencia debilita los peones pero que en realidad aparta las piezas blancas del centro. Como muestra este ejemplo, las reacciones intuitivas no son siempre correctas ni mucho menos.

En la siguiente posición, Karpov acaba de jugar 26. The1:

13 Timman



Skopje 1976

Karpov

Timman comenta:

«Pese a la preocupación que dominaba mi mente mientras el blanco meditaba la anterior jugada, no vacilé más de diez segundos en este momento. Mejor un final, pensé, incluso frente a un artista de los finales como Karpov, que exponer mi rey por más tiempo a ataques relámpago.»

Tal como demostró el curso de la partida, esta reacción intuitiva fue correcta.

## Resumen

Como método para estudiar el tema, nuestro análisis ha dividido el proceso de razonamiento en cuatro partes. No hay dos jugadores que piensen exactamente igual y la combinación de los cuatro componentes es infinitamente variable. Algunos ajedrecistas sobresalen más que otros en uno de estos factores. Por ejemplo, Korchnoi y Tal calculan variantes excepcionalmente bien, pero su criterio de las posiciones es menos sólido que el de, por ejemplo, Karpov. La principal debilidad de Reshevsky, cuando luchó por el título mundial en 1948, fue el conocimiento teórico, que compensaba su maravillosa intuición en las complicaciones tácticas. Los ejemplos son interminables y pueden encontrarse tanto en el ajedrez local como entre los grandes maestros. Lo ideal, sin duda alguna, es una combinación de los cuatro factores; Fischer y Spassky en su plenitud estuvieron muy cerca de una mezcla perfecta.

## II Sobre los errores

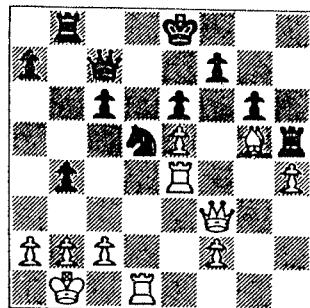
Todo lo anterior puede haber creado la impresión de que el ajedrez es un juego de sereno razonamiento en el que los jugadores planean tranquilamente las mejores jugadas. No es ése el caso, aunque sólo sea porque el tiempo disponible para reflexionar es limitado (véase el apartado III). Pero los ajedrecistas, ¡ay!, pueden cometer graves errores incluso cuando disponen de tiempo. No simples errores de criterio, sino torpes jugadas que malogran partidas. ¿Por qué? Se han señalado diversas razones y a continuación consideraremos algunas, pero sin pretender explicar por completo el problema. Ciertos errores garrafales continúan sumidos en el más profundo misterio.

### Atención y concentración

«La atención es más importante que la concentración.»

Frank Marshall, campeón de los Estados Unidos durante más de treinta años, solía emplear esta frase. Yo no sé si está en lo cierto, pero concentración sin atención es un factor muy peligroso.

14 Kasparian



Campeonato  
de la URSS  
1952

Suetin

El negro está mejor gracias a su rey centralizado y al ineficaz alfil blanco. Kasparian se ocupa ahora de preparar un ataque en el flanco de dama:

- |         |       |
|---------|-------|
| 24. Ra1 | Da5   |
| 25. Dd3 | Rf8   |
| 26. Dc4 | Db6   |
| 27. Dd4 | Da5   |
| 28. Td3 | Rg7   |
| 29. Tf3 | Tb7   |
| 30. Dc4 | c5    |
| 31. Td3 | Cb6?? |

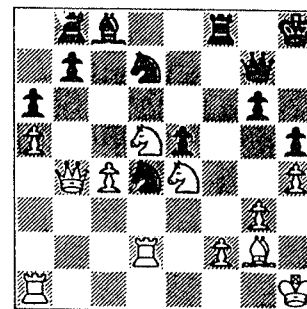
Terrible jugada que pierde al instante. Casi cualquier movimiento es bueno, y las negras vencían rápidamente con:

- |            |        |
|------------|--------|
| 31. ...    | T × g5 |
| 32. h × g  | Cb6    |
| 33. Db3    | c4     |
| 34. T × c4 | C × c4 |
| 35. D × c4 | b3!    |

La continuación de la partida permite 32. Af6+ que obliga al abandono, ya que 32. ..., Rh7; 33. Td8 conduce al mate. Es evidente que el negro estaba absorto en sus planes en el flanco de dama y «olvidó» el flanco de rey.

El siguiente ejemplo es uno de los más famosos (¿infames?) errores garrafales de la historia del ajedrez.

15 Bronstein



Amsterdam  
1956

Petrosian

Petrosian ha jugado en forma soberbia y Bronstein se ve limitado a mover de un lado a otro su caballo centralizado mientras su rival incrementa la presión.

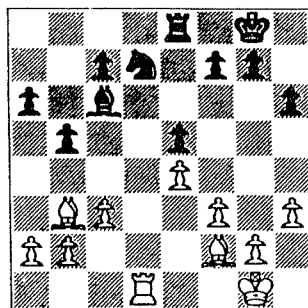
- |               |        |
|---------------|--------|
| 29. ...       | Cf5    |
| 30. Tad1      | Cd4    |
| 31. Te1       | Cc6    |
| 32. Da3       | Cd4    |
| 33. Tb2       | Cc6    |
| 34. Teb1      | Cd4    |
| 35. Dd6       | Cf5    |
| 36. Cg5??     | C × d6 |
| 37. Abandonan |        |

Petrosian, que no iba escaso de tiempo, deja su dama *en prise* igual que un principiante. ¿Cómo pudo hacer tal cosa el futuro campeón del mundo? Creo que la respuesta es esta: Bronstein estaba tan constreñido que no amenazaba nada, y Petrosian, concentrado en sus planes de penetración en la posición negra, olvidó que el caballo que tan inútilmente vagaba por el tablero podía capturar cualquier pieza puesta en su camino. Un ejemplo de concentración sin atención.

*Imagen residual*

Una de las formas de error más comunes proviene de lo que podríamos denominar imagen residual. El ajedrecista analiza la posición pero su mente se aferra a un rasgo que permanece retenido en la memoria, pese al hecho de que la posición ha cambiado. Un ejemplo, descrito por el Gran Maestro ruso Krogus, ilustra el caso.

# 16 Krogus



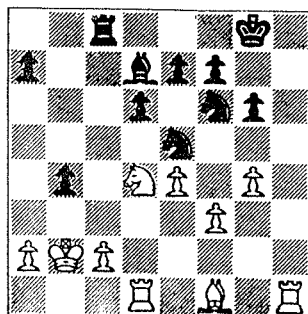
Kiev 1964-5

Tal

Las blancas están mejor, pero las negras pueden resistir seguramente con, por ejemplo, Rf8. Pero Krogus jugó 26. ..., Cb6; 27. A × b6, c × b; 28. Td6! con clara ventaja blanca. Krogus relata que imaginó que el peón de c7, en este momento en b6, continuaba protegiendo la casilla d6 después del cambio de alfil por caballo. Sin duda alguna el hecho de que la casilla d6 hubiera estado tan protegida durante nada menos que veintiséis jugadas estaba impreso en la mente del ajedrecista.

Una variante de este tema, con un error más complejo, cuidadosamente preparado por las blancas con dos jugadas, se presentó en la siguiente posición.

# 17 Geller



Zurich 1953

Boleslavsky

Las blancas tienen posibilidades de victoria y tratan de ganar espacio para sus torres.

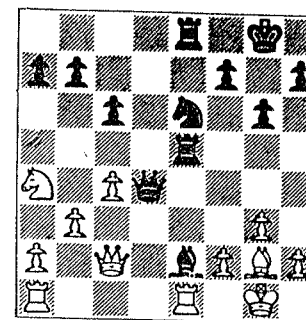
- |             |        |
|-------------|--------|
| 23. a3?     | b × a+ |
| 24. R × a3? | C × f3 |
| 25. C × f3  | Tc3+   |

Y sólo ahora comprendió Boleslavsky que su planeada defensa 26. Td3, protegiendo ambas piezas, era ilegal! La partida ya está perdida, por supuesto. Las blancas podrían haber evitado lo peor con 24. Ra2, pero confiaban en la variante planeada.

# Alegria prematura

Con mucha frecuencia un jugador actúa airoosamente en una compleja y difícil fase del juego, llega a aguas más tranquilas e inmediatamente comete un error garrafal. La siguiente posición es un ejemplo perfecto. El blanco supera totalmente a su famoso rival:

# 18 Alexander



Blackpool  
1956

Morry

La última jugada negra ha sido 20. ..., Te8, suponiendo que la obvia continuación 21. Dc3 pierde pieza tras 21. ..., b5. Así es en todas las variantes... excepto en la que jugó Morry, 22. Tad1!! Y ahora, por mucho que se revuelva, Alexander debe perder material. El negro ensayó:

- |             |        |
|-------------|--------|
| 22. ...     | A × d1 |
| 23. T × e5! | Tb8    |
| 24. c × b   | c × b  |
| 25. T × e6  | D × c3 |
| 26. C × c3  | f × e  |
| 27. C × d1  | Tc8    |
| 28. Af3     | Tc2    |
| 29. Rg2     | b4     |

Morry ha superado a su rival y tiene una fácil victoria tras 30. Ce3, pero ¡ay!:

- |           |        |
|-----------|--------|
| 30. Ac6?? | T × c6 |
|-----------|--------|

Y ganó el negro.  
¿Cómo explicar el aparentemente increíble error de Morry? La frase rusa «vértigo debido al éxito» lo resume perfectamente.

### Falsas esperanzas

El jugador cuyas esperanzas emotivas exceden lo que ocurre en el tablero no tarda en desmoronarse, en cuanto la realidad de la partida le desvía del sueño. No existe mejor ejemplo que la siguiente miniatura extraída del libro *Mis mejores partidas* de Marshall. El autor explica:

«Me sentía bastante nervioso cuando tomé asiento para jugar con el maestro ruso Dus-Chotimirsky en la última ronda. Sabía que él había recibido considerable entrenamiento antes de su partida contra mí. Mi excitable rival también mostraba síntomas de gran nerviosismo. Esta divertida miniatura fue el resultado de nuestro encuentro.»

### Marshall-Dus Chotimirsky, Carlsbad 1911

| Blancas | Negras |
|---------|--------|
| 1. d4   | d5     |
| 2. c4   | e6     |
| 3. Cf3  | d × c  |
| 4. e3   | a6     |
| 5. Ce5  | ...    |

Desviándose de las líneas de «libro».

|           |     |
|-----------|-----|
| 5. ...    | Cd7 |
| 6. C × d7 | ... |

Jugada pobre que sólo sirve para desarrollar las piezas negras. Se imponía la sencilla continuación 6. C × c4.

|           |        |
|-----------|--------|
| 6. ...    | A × d7 |
| 7. A × c4 | Ac6    |
| 8. 0-0    | Ad6    |
| 9. Cc3    | Dh4    |

Las negras se han desarrollado con gran rapidez.

|         |     |
|---------|-----|
| 10. f4  | Cf6 |
| 11. Ad2 | Cg4 |

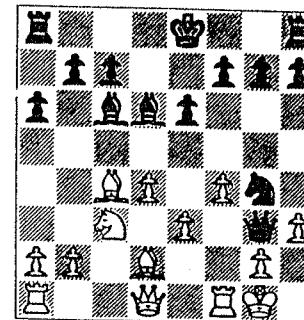
Muestra ya síntomas de sufrir una alucinación. 11. ..., Ce4 era una continuación excelente.

12. h3

Dg3??

Posición tras la jugada 12 del negro:

### 19 Dus-Chotimirsky



Marshall

«Mi rival hizo esta jugada rápidamente, saltó de la silla y fue a la habitación contigua donde estaban reunidos muchos jugadores. En su chapurreado inglés dijo: “¡Pobre Marshall estar muerto!”

»Los jugadores entraron corriendo y se apelotonaron alrededor de la mesa. Yo examiné la posición y vi que el negro amenazaba mate de dos formas, bien con D × g2++ o bien con Dh2++. Muy amenazador, pero la solución era muy simple. Yo me limité a jugar:

13. D × g4 ...

»Mi rival volvió al tablero y observó lo que yo había hecho. Tiró las piezas y gritó: “¡Oh, OH, Marshall no muerto, yo muerto!”»

Quizá Frank Marshall estuviera en lo cierto después de todo: la atención habría evitado estos desastres. Naturalmente, eso es más fácil decirlo que hacerlo en el calor de la batalla, pero se trata de un factor vital que hay que retener. Tal vez lo más importante en cuanto a errores graves es no tolerar que el ocasional desastre nos trastorne en exceso; al fin y al cabo, nuestra colección incluye un campeón mundial y tres grandes maestros rusos. ¡Es algo que ocurre incluso a los mejores! No obstante, puesto que los errores garrafales suceden con frecuencia, debe hacerse un serio estudio (por más penoso que resulte) para comprobar si existe una causa fundamental.

### III El factor tiempo

El tiempo de que dispone el jugador para decidirse es limitado. La competición del campeonato mundial se disputa con un límite de tiempo de cuarenta jugadas en dos horas y media y dieciséis jugadas por hora a continuación. No hacer las cuarenta jugadas en el tiempo límite ocasiona la pérdida automática de la partida. Gran parte de otras competiciones se disputa con límites más reducidos, e incluso en campeonatos sociales hay restricciones prácticas del tiempo disponible para reflexionar. Incluso el tiempo que se dedica al análisis tras la suspensión de una partida, en plena actividad del torneo, supone un conflicto con la necesidad de comer y dormir. Los jugadores por correspondencia, que disponen de dos o tres días para analizar, se lamentan igualmente de insuficiencia de tiempo. En definitiva el ajedrecista debe enfrentarse no sólo al rival y a los problemas sobre el tablero sino también «al reloj», la referencia universal del jugador de ajedrez a la ubicua medida del tiempo.

En pro de la simplicidad las referencias de este apartado corresponderán al límite de tiempo internacional: cuarenta jugadas en dos horas y media. Naturalmente, se encuentran a menudo otros límites, pero los principios son los mismos. Cuarenta jugadas en dos horas y media representan tres minutos y cuarenta y cinco segundos por jugada. Parece mucho, pero cualquier ajedrecista ha topado con partidas en las que las manecillas del reloj giran más deprisa que la capacidad cerebral para resolver los problemas entre manos. En realidad, como puede suponerse, algunas jugadas se hacen al instante, a menudo en la fase inicial del juego (aunque no siempre) y con frecuencia tras los cambios de piezas o peones. En la práctica el jugador dispone, por término medio, de cinco minutos por movimiento en los momentos en que hay que tomar decisiones bien pensadas.

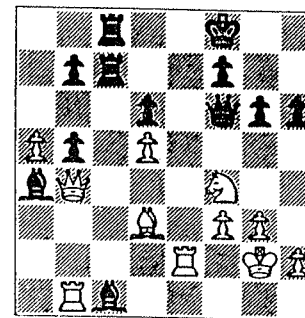
Hay dos categorías de ajedrecistas. Unos (como Korchnoi) piensan larga y profundamente, en general en los inicios del medio juego, exploran los recovecos de la posición, se esfuerzan en hallar ocultos y recónditos recursos sin preocuparse del hecho de que quizá les quede muy poco tiempo para las restantes jugadas. Otros (Karpov, Kasparov) consumen el tiempo de forma más uniforme. No puede afirmarse qué es lo correcto y qué es lo incorrecto: cada cual debe decidir por sí mismo según su temperamento e inclinación. Los jugadores que de modo regular pasan apuros de reloj pierden inevitablemente algunas partidas que deberían ganar o empatar, debido precisamente al factor tiempo. Por otra parte, los jugadores rápidos deben protegerse de la tendencia a la superficialidad y la falta de cuidado (Taimanov, Larsen).

No hay duda alguna, empero, de que un ajedrecista capaz de jugar bien con rapidez tiene una ventaja frente a rivales capaces de jugar igualmente bien pero con más lentitud. Una de las grandes virtudes de Kasparov es, indudablemente, la rapidez de su juego, y ello explica muchos de sus triunfos. De forma similar, Fischer y Capablanca en el mejor momento de su carrera atormentaron a sus rivales con una devastadora mezcla de excelentes jugadas hechas a gran velocidad.

El Campeonato Mundial de 1978 aportó numerosas ilustraciones so-

bre aspectos del juego cuando el tiempo disponible es un factor tan crítico como la posición reflejada en el tablero. Como ya se ha indicado, Karpov es un jugador rápido y Korchnoi, lento. En primerísimo lugar consideremos la partida número 25, que ilustra hasta qué punto puede jugar bien un gran ajedrecista cuando anda muy escaso de tiempo.

#### 20 Karpov



Korchnoi

25.ª partida  
Baguio 1978

Karpov tiene una posición mucho mejor y habría ganado después de 38. ..., A × f4, pero jugó 38. ..., Tc5? Disponiendo tan sólo de segundos, Korchnoi ve una brillante idea táctica.

39. T × c1!!      T × c1  
40. C × g6+      Rg7

La aceptación del caballo conduce al jaque continuo: 40. ..., f × g6; 41. Te6, Dg5; 42. D × d6+, Rg7; 43. Dd7+, Rf8; 44. Dd6+, etcétera.

41. Ce7      Tc8-c5?

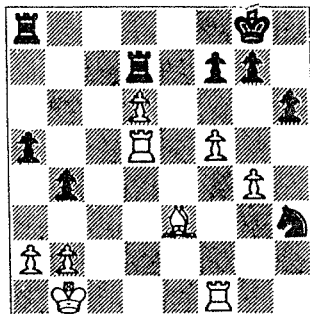
Error realizado tras el control de tiempo. 41. ..., Td8 concedía ventaja a las negras. El blanco está mejor ahora pero la partida concluyó en tablas. Es interesante observar que Korchnoi, con las prisas, invirtió el orden preciso de jugadas; lo correcto era:

39. C × g6+      f × g  
40. T × c1      T × c1  
41. Te6

Pero dadas las circunstancias, no puede culparse a Korchnoi de esta inversión.

Otro ejemplo de apuros de tiempo que induce al error al rival se encuentra en la partida 22. Una vez más Karpov ha jugado maravillosamente y tiene la partida ganada.

# 21 Korchnoi



22.ª partida  
Baguio 1978

Karpov

Korchnoi, que se halla en desesperados apuros, jugó:

- |            |        |
|------------|--------|
| 36. ...    | Cg5    |
| 37. Ab6    | Ce4    |
| 38. Tfd1   | a4     |
| 39. T5d4   | Te8    |
| 40. T × b4 | T × d6 |
| 41. T × d6 | C × d6 |
| 42. Ac7??  | ...    |

Tal como comenta Keene, «¿Por qué demonios Karpov no se decidió por la sencilla 42. T × a4? Disponía de mucho tiempo y, en cualquier caso, ya había pasado el control».

- |          |      |
|----------|------|
| 42. ...  | Te1+ |
| 43. Rc2  | Ce8  |
| 44. Aa5  | a3   |
| 45. Tb8  | Te7  |
| 46. Ab4? | ...  |

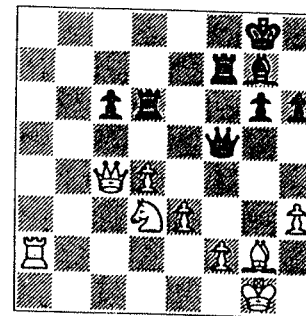
46. b × a, sencillamente, es muy fuerte. Karpov ha perdido el hilo de la posición.

- |         |       |
|---------|-------|
| 46. ... | Te2+  |
| 47. Rd3 | a × b |

Esta fue la jugada secreta. La posición es de tablas. No está claro por qué Karpov siguió jugando después del movimiento 40. Lo único que puede suponerse es que la excitación por los apuros de tiempo de Korchnoi desorientó el criterio del campeón. En los dos últimos ejemplos hemos visto a Korchnoi eludir el desastre pese a graves apremios de tiempo. No obstante, en las partidas 13 y 27 destrozó por completo dos posiciones perfectamente sólidas.

La posición del Diagrama 22 corresponde al momento en que Korchnoi debía efectuar la jugada secreta. Invertió nada menos que cuarenta minutos para anotar 41. Ta7, un movimiento bastante obvio, con el resultado de que le quedaban veinte minutos para las siguientes dieciséis jugadas. Las blancas tienen ligera ventaja y a pesar de la escasez de tiempo tratan de vencer.

# 22 Karpov



13.ª partida  
Baguio 1978

Korchnoi

La partida prosiguió así:

- |            |        |
|------------|--------|
| 41. Ta7    | Tdf6   |
| 42. T × f7 | T × f7 |
| 43. d5     | Ae5!   |

Tras esta excelente jugada, Karpov establece un bloqueo y el blanco no puede ganar. Sin embargo, Korchnoi persiste con sus tentativas de victoria.

- |           |      |
|-----------|------|
| 44. d × c | Rg7  |
| 45. Ae4   | Dg5+ |
| 46. Rf1   | Ad6  |
| 47. Ad5   | Te7  |
| 48. Af3   | h5   |
| 49. Ad1   | Df5  |
| 50. Re2   | Te4  |
| 51. Dc3+  | Df6  |
| 52. Db3   | Df5  |
| 53. Db7+  | Te7  |
| 54. Db2+  | Rh7  |
| 55. Dd4   | Ac7  |
| 56. Dh4?? | ...  |

Última jugada a efectuar antes del control y disponer de tiempo para pensar. Por desgracia, Korchnoi falla irreparablemente. Si hubiera dis-

puesto tan sólo de un segundo más habría previsto la clara y victoriosa réplica de Karpov:

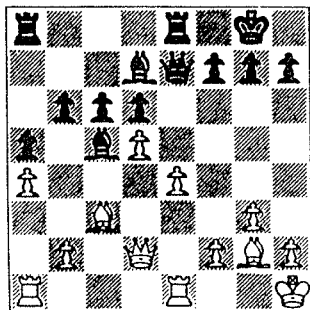
56. ...            Te4  
57. f4            ...

De otro modo perdería la dama. Pero ahora la posición blanca tiene fatales debilidades.

57. ...            Ab6  
58. Ac2           T × e3+  
59. Rd2           Da5+  
60. Rd1           Da1+  
61. Rd2           Te4  
62. Rinden

El peligro de analizar profundamente es que se puede caer en un derroche de tiempo si el resultado del esfuerzo no revela más que la jugada obvia, que podría haberse encontrado en, digamos, cinco minutos. La siguiente posición se produjo tras la 19.ª jugada de Karpov, c7-c6.

23 Karpov



27.ª partida  
Baguio 1978

Korchnoi

En este momento los relojes indicaban una hora y quince minutos el de Korchnoi y una hora y veinticinco minutos el de Karpov. Las blancas invirtieron cuarenta y cinco minutos para decidir su siguiente movimiento. La posición es igualada y prácticamente cualquier jugada (20. b3, por ejemplo) habría sido válida. A consecuencia de tan prolongada meditación, Korchnoi disponía de treinta minutos para veinte jugadas. La partida continuó así:

20. e5            c × d  
21. A × d5       Tad8

22. Df4            Df8  
23. Df3?        ...

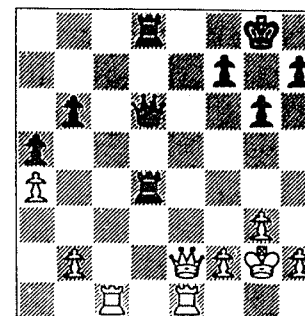
No es una mala jugada por sí misma. Pero Korchnoi empleó quince minutos para encontrarla, lo que equivale a un error.

23. ...            d × e  
24. A × e5        Ag4  
25. D × g4        T × d5  
26. Ac3            Ted8

Korchnoi disponía ahora de cinco minutos para completar catorce jugadas. Es absurdo llegar a tal apremio de tiempo frente al campeón del mundo en una posición relativamente tan simple: equivale a dar ventaja.

27. Rg2            Ad4  
28. Tac1          g6  
29. De2            Dd6  
30. A × d4        T × d4

24



El tonto fallo que sigue es consecuencia directa de la insuficiencia de tiempo.

31. Db5?          Tb4  
32. Te8+          Rg7  
33. T × d8        D × d8  
34. De2            Dd5+  
35. f3            T × a4  
36. Tc2            Td4  
37. De3            b5  
38. h4            h5  
39. De2            a4  
40. De3            b4  
41. Tf2            Td3  
42. Abandonan

Los apuros de reloj tuvieron también gran influencia en la pérdida de la 17.<sup>a</sup> partida por parte de Korchnoi, y en su fracaso al no ganar la 5.<sup>a</sup>. Poca sorpresa causa por tanto que Keene, al resumir la prueba en su libro sobre este match, comentara:

«Korchnoi jugó mejor que Karpov... pero también jugó peor. Su juego estuvo en general en un plano creativo superior al de Karpov. Mas con excesiva frecuencia su ajedrez cayó, breve pero decisivamente, al abismo. Casi todos estos lapsos fueron causados por el perenne enemigo del aspirante: el reloj. Determinar la enfermedad fue bastante fácil; encontrar remedio, imposible.»

En mi opinión, la moraleja es clara: Mantén buenas relaciones con el reloj. Nadie alcanzará este objetivo de perfección, pero el jugador que siempre tiene problemas de tiempo debe aprender a emplear mejor los minutos o, como Korchnoi, sufrir decepciones.

#### IV Resumen: Cómo usar mejor su tiempo de meditación

1. Intente jugar a ritmo uniforme.
2. Esfuércese en conservar siempre la objetividad.
3. Al evolucionar la partida, la posición cambia. Trate de analizar las nuevas posiciones con la cabeza despejada, sin excesivos «mensajes» de partes anteriores de la partida.
4. Recuerde que su rival, mientras tenga piezas, puede moverlas, y que esas piezas pueden ser peligrosas.
5. Si ha estado jugando con lentitud, como a veces le sucederá, no se quede ridículamente escaso de tiempo.
6. En caso de que disponga de poco tiempo:
  - (a) Acuérdesse de anotar el número de jugadas realizadas.
  - (b) Si tiene ventaja, juegue con sencillez.
  - (c) Use el tiempo de meditación de su rival para prever cómo continuará usted.
  - (d) Es notablemente difícil jugar bien a la defensiva cuando el tiempo apremia; si es preciso, entregue material para mantener la iniciativa.
  - (e) Nadie ha ganado una partida después de perder por tiempo... En consecuencia complete las jugadas hasta llegar al control, ocurra lo que ocurra. Nunca he comprendido cómo se puede perder por tiempo en una posición equilibrada cuando sólo quedan cinco o seis jugadas por hacer.
7. Si su rival tiene apuros de tiempo, no acelere usted su juego; con ello desperdiciaría una considerable ventaja. Use esta ventaja de tiempo para encontrar las mejores jugadas posibles: ¡son las más difíciles de contestar!

8. Si emplea mucho tiempo con un movimiento (digamos que más de quince minutos) asegúrese de saber lo que está haciendo, o de lo contrario se arriesga a malgastar unos minutos preciosos.

9. Aprenda a confiar en su instinto ajedrecístico, en particular cuando dispone de poco tiempo.

10. El exceso de concentración es tan peligroso como la falta de concentración.

## 2

### LA APERTURA

Es imposible que el ajedrecista evite pensar en la apertura. Todas las partidas tienen apertura, aunque no duren lo suficiente para llegar al medio juego o al final. En consecuencia se ha prestado gran atención al tema, claro está. Tal vez la mitad de los libros de ajedrez publicados se concentra en la apertura y muchos de ellos lo hacen con elevada especialización. De hecho, actualmente es posible adquirir textos que examinan variantes (o subvariantes) de una apertura concreta. El problema consiste en cómo abordar esta gran cantidad de conocimientos rápidamente cambiantes, por cuanto no hay duda de que un ajedrecista estará en desventaja frente a un rival convenientemente preparado. No todos los jugadores tienen propensión o tiempo suficiente para estar al corriente de la vasta producción teórica. Antes de abordar el problema debemos preguntar: ¿qué trata de conseguir el ajedrecista en la apertura?

#### I Obtención de ventaja

Ello es obviamente deseable. En los niveles más elevados las posibilidades de superar una posición inferior son escasas. La siguiente victoria, muy sencilla, demuestra el mortífero efecto de obtener ventaja en la apertura: las negras inician la partida pobremente y jamás llegan a entrar en juego.

S. Reshevsky-L. Evans  
Nueva York 1951  
Defensa India de Rey

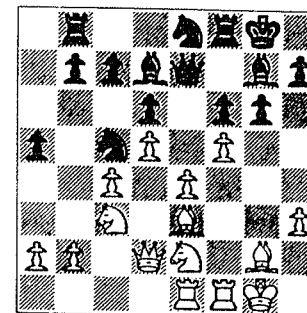
- |        |     |
|--------|-----|
| 1. d4  | Cf6 |
| 2. c4  | g6  |
| 3. g3  | Ag7 |
| 4. Ag2 | 0-0 |

- |           |      |
|-----------|------|
| 5. e4     | d6   |
| 6. Ce2    | e5   |
| 7. d5     | a5   |
| 8. 0-0    | Ca6  |
| 9. Cb1-c3 | Cc5  |
| 10. h3    | De7? |

Típica Defensa India de Rey, pero Evans no genera el rutinario contra-juego f5; en lugar de eso pierde tiempo.

- |            |        |
|------------|--------|
| 11. Ae3    | Ad7    |
| 12. Dd2    | Ce8    |
| 13. f4     | e × f4 |
| 14. g × f4 | Td8?   |
| 15. Ta1-e1 | f6?    |
| 16. f5     | Tb8    |

25 Evans



Nueva York  
1951

Reshevsky

El negro ha jugado pasivamente y ha permitido que su rival (que no es famoso precisamente por su incisivo juego abierto) dominara el tablero. Reshevsky comenta: «La posición negra es desesperada y todo se reduce a una cuestión de tiempo.» Y así fue:

- |            |        |
|------------|--------|
| 17. Cf4    | g5     |
| 18. Ce6    | A × e6 |
| 19. d × e6 | c6     |
| 20. Td1    | Dc7    |
| 21. Af3    | b6     |
| 22. Dg2    | Ah8    |
| 23. e5!    | ...    |

Con esta jugada las blancas capturan el peón de c6 y, en consecuencia, dominan la casilla clave d5. El negro está impotente mientras las piezas blancas inundan su posición.

|             |        |
|-------------|--------|
| 23. ...     | h6     |
| 24. A × c6  | f × e5 |
| 25. Cd5     | Dh7    |
| 26. h4      | Af6    |
| 27. h × g   | h × g  |
| 28. Tf3     | Cg7    |
| 29. e7      | Tf7    |
| 30. Th3     | D × f5 |
| 31. Tf1     | Dg6    |
| 32. Dh2     | Ce8    |
| 33. Th6     | Dd3    |
| 34. A × e8  | T × e8 |
| 35. Th × f6 | Rinden |

Partidas como ésta son divertidas únicamente para un jugador y demuestran de modo convincente la necesidad de jugar la apertura correctamente.

## II Un medio juego satisfactorio

Si es imposible obtener ventaja, y en muchos casos será así, el objetivo debe ser llegar a un medio juego satisfactorio. Satisfactorio no significa por fuerza equilibrado o igual, aunque podría ser ése el caso. Una definición viable sería la aproximada igualdad teórica en una posición conveniente al estilo, conocimientos o situación en un torneo del jugador en cuestión.

Examinaremos estos tres factores con más profundidad.

## III Estilo

Cualquier jugador posee un estilo personal y siente preferencia por determinados tipos de posición. Del mismo modo, una apertura (o variante de apertura) concreta tiende a conducir a determinados tipos de posición. La Defensa Siciliana suele provocar complicadas partidas tácticas, en particular cuando las blancas eligen una agresiva línea de ataque. Por otra parte, las partidas que se inician con la Defensa Caro-Kann conducirán con mayor probabilidad a luchas posicionales. La conducta del ajedrecista debe consistir en decidirse por aperturas convenientes a su estilo, temperamento e inclinaciones.

Esta conclusión, aparentemente obvia, suele ignorarse con frecuencia, en especial por jugadores de club. En cierta ocasión, conocí a un empleado de banca que era un entusiasta del ajedrez y jugaba regularmente con su club. Era una persona tímida y reservada, y su juego reflejaba su personalidad. Tenía un sólido criterio posicional, pero poca intuición para las complicaciones tácticas. Por alguna razón que desconozco, este jugador se consideraba un experto del contraataque y elegía la Variante del Dragón de la Defensa Siciliana como respuesta básica a 1. e4. Lógica-

mente perdía partida tras partida. Pero si hubiera elegido, por ejemplo, la Steinitz Diferida o la Caro-Kann, sus resultados con piezas negras habrían mejorado alrededor del 25 por ciento.

Uno de los lemas de este libro es «conócete a ti mismo». Sólo cuando el ajedrecista posee una idea clara de sus puntos fuertes y sus puntos flacos, de lo que le gusta y lo que no le gusta, puede empezar a seleccionar una serie de aperturas que le sean útiles. En los niveles más elevados del ajedrez, la elección de aperturas (y de variantes) es crucial. Los jugadores no sólo tratan de obtener ventaja, sino que además, e igualmente importante, intentan desviar la partida por cauces inconvenientes para el rival. Este tema se analiza en el apartado VII del presente capítulo, que estudia con detalle las aperturas elegidas en las dos ocasiones que Tal y Botvinnik disputaron la final del Campeonato del Mundo.

## IV El problema de la información

En la actualidad existe gran cantidad de información disponible relativa a aperturas, los conocimientos comúnmente denominados «de libro». No sólo existe mucha información sino que además ésta crece y, lo que es peor, cambia continuamente. Aclaremos en principio el hecho de que estos conocimientos, si los posee uno de los dos jugadores y no el otro, constituyen una potente arma. La siguiente partida, disputada en el Interzonal de 1962, es un ejemplo oportuno. En la época en que se celebró esta partida era muy popular la inmensamente compleja «variante del peón envenenado» de la Siciliana. Bobby Fischer había hecho un estudio en profundidad y conocía la variante mejor que nadie. El Gran Maestro húngaro Bilek demostró valor (y poca sensatez) al dejarse arrastrar a esta línea.

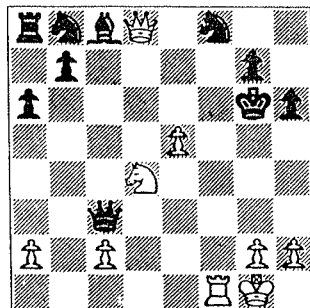
### Bilek-Fischer

|           |        |
|-----------|--------|
| 1. e4     | c5     |
| 2. Cf3    | d6     |
| 3. d4     | c × d  |
| 4. C × d4 | Cf6    |
| 5. Cc3    | a6     |
| 6. Ag5    | e6     |
| 7. f4     | Db6    |
| 8. Dd2    | D × b2 |

Bilek ha permitido a Fischer jugar la famosa «variante del peón envenenado» de la Siciliana. Las blancas sacrifican un peón a cambio de inmensa ventaja de desarrollo, pero es muy difícil desorganizar la posición negra. Surgen posiciones complejísticas que estaban, y aún están, sujetas a las más intensas investigaciones teóricas. Los lectores interesados en esos temas podrán seguirlos con más detalle consultando los libros de aperturas que se facilitan en la bibliografía.

|             |        |
|-------------|--------|
| 9. Tb1      | Da3    |
| 10. e5      | d × e  |
| 11. f × e   | Cfd7   |
| 12. Ac4     | Ae7    |
| 13. A × e6  | 0-0    |
| 14. 0-0     | A × g5 |
| 15. D × g5  | h6     |
| 16. Dh4     | D × c3 |
| 17. T × f7  | T × f7 |
| 18. Dd8+    | Cf8    |
| 19. A × f7+ | R × f7 |
| 20. Tf1+    | Rg6    |

26 *Fischer*



*Bilek*

*Estocolmo 1962*

No es nuestro objetivo examinar estas complicaciones. Baste con indicar el tiempo de los relojes: Bilek, dos horas veinticinco minutos; Fischer, doce minutos. Sólo ahora debe Fischer emplear varios minutos para estudiar la posición, presumiblemente por haber llegado al fin del análisis que había preparado. La partida concluyó así:

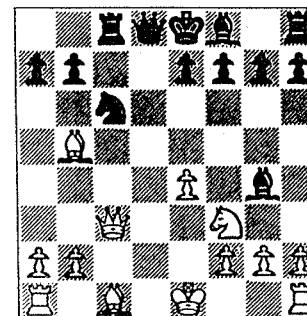
|            |        |
|------------|--------|
| 21. T × f8 | Ad7    |
| 22. Cf3    | De3+   |
| 23. Rh1    | Dc1+   |
| 24. Cg1    | D × c2 |
| 25. Tg8    | Df2    |
| 26. Tf8    | D × a2 |
| 27. Tf3    | Rh7    |

Y las blancas perdieron por tiempo. Fischer había empleado treinta y cinco minutos. Drástico ejemplo de los riesgos que comporta la insuficiente preparación en cuanto a aperturas.

El tema de la superioridad de conocimientos antes de la partida puede presentarse de otros modos, por ejemplo en forma de una jugada prepara-

da que concede ventaja al ajedrecista en una posición considerada igualada.

27 *Hubner*



*Montreal 1979*

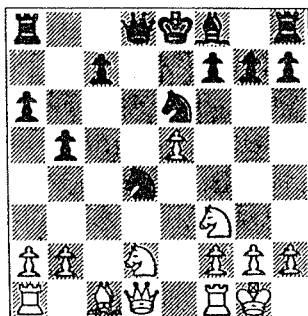
*Portisch*

Esta posición se había alcanzado en partidas anteriores y se jugaba igualada. Pero Portisch había preparado una continuación que sitúa a las blancas en posición prácticamente victoriosa: 10. Ae3! La temida innovación teórica, que en este caso deja impotente al rival. La partida continuó así:

|             |        |
|-------------|--------|
| 10. ...     | A × f3 |
| 11. g × f3  | a6     |
| 12. Td1     | Dc7    |
| 13. A × c6+ | D × c6 |
| 14. Dd4!    | f6     |
| 15. 0-0     | e5     |
| 16. Da7!    | ...    |

El blanco tiene una posición victoriosa porque, tras el inevitable cambio de torres, la diferencia en cuanto a piezas desarrolladas es excesiva.

Aunque no conceda ventaja analítica, el efecto de una innovación puede ser enorme. En la 18.ª partida del Campeonato Mundial entre Korchnoi y Karpov surgió una de estas jugadas.

*Meran 1981**Karpov*

Los jugadores habían llegado a esta misma posición en otra partida del match. Karpov dio la sorpresa aquí con 13. a4! Con este movimiento consiguió desequilibrar por completo a Korchnoi. Después de mucho pensar, el aspirante ensayó 13. ..., Ae7?, jugada que permitió cobrar ventaja a Karpov mediante:

- |             |        |
|-------------|--------|
| 14. C × d4! | C × d4 |
| 15. Ce4     | Ce6    |
| 16. Ae3     | 0-0    |
| 17. f4      | D × d1 |
| 18. Tf × d1 | ...    |

Y el campeón acabó ganando la partida y conservando su título mundial. La jugada 13. a4 no lleva inmediatamente a la victoria, pero es fuerte y lógica y plantea al rival una ardua tarea defensiva. Korchnoi no logró superar el reto. Estos dos casos son excelentes ejemplos de por qué los ajedrecistas serios dan tanta importancia a la preparación y el conocimiento teórico. En ajedrez, un poco de información es un arma muy útil.

## V Situación en un torneo

Las ambiciones que abriga el ajedrecista antes de disputar una partida le influenciarán en el momento de elegir la apertura. Estas ambiciones se verán afectadas a su vez por la posición que ocupe el jugador en la competición que está disputando. ¿Basta con unas tablas? ¿Es preciso ganar a toda costa? El tema quedará más claro con un ejemplo.

Usted juega con negras. Su rival debe vencerle para tener los mismos puntos que usted en la competición. La primera jugada blanca es 1. d4. ¿Cuál será su réplica? Naturalmente todo depende en gran medida del repertorio de aperturas que tenga usted. Si únicamente juega la defensa India de Rey, tendrá que recurrir a ella pese al hecho de que el blanco dispone de

diversas variantes agresivas (la Saemisch, por ejemplo). Es una tontería renunciar a lo que se conoce a cambio de lo que no se conoce. Pero si puede elegir, 1. ..., d5 es una réplica excelente, preparando la defensa del Gambito de Dama Rehusado mediante las variantes Tartakover o Lasker. Se trata de variantes muy sólidas, si bien las negras tienen escasas posibilidades de victoria. La Nimzoindia sería también una buena opción ya que permite un rápido desarrollo de piezas. Por otra parte, si los papeles estuvieran invertidos y fuera su rival el que buscara las tablas, las negras tendrían excelentes posibilidades defensivas con la India de Rey, el Sistema Benoni, el Gambito Benko o la Defensa Holandesa (1. ..., f5). Esta última es una opción magnífica, ya que las negras desequilibran la posición y las blancas no disponen de método fácil para simplificar la partida. Otro factor que influye en la elección de apertura es la fuerza y el estilo ajedrecístico del rival. Los jugadores tienen marcados gustos y aversiones, puntos fuertes y puntos flacos, y lógicamente es deseable conducir al contrincante a terrenos que no le gusten siempre que ello sea posible. Cuando lleguemos al apartado final de este capítulo, veremos a dos grandes jugadores, Tal y Botvinnik, que se esfuerzan en hacer precisamente eso mediante la cuidadosa selección de sus aperturas.

Y además el ajedrecista no debe desatender su temperamento e inclinaciones personales. Algunos jugadores tratan de obtener ventaja, o tomar la iniciativa como mínimo, a toda costa; Alekhine fue un buen ejemplo. Este planteamiento implica seleccionar líneas críticas que conducen a posiciones difíciles en los primeros compases de la partida. Este método de juego, que presiona enormemente al rival, somete también a gran tensión al jugador que lo practica; Fischer es una advertencia clásica. Sólo el ajedrecista dispuesto a aceptar el desafío de encontrar jugadas correctas desde el mismo principio de la partida debe aceptar tanta responsabilidad. Otros jugadores se contentan con un desarrollo sólido que retrasa la batalla principal hasta el medio juego; este suele ser el caso de los ajedrecistas que adoptan aperturas cerradas como el Ataque Indio del Rey. Andersson y Petrosian juegan con frecuencia de esta forma. En este punto no hay regla correcta o incorrecta: el jugador debe elegir las aperturas que más le convengan y que le hagan sentirse a gusto.

## VI Repertorio de aperturas

Es imposible jugar bien todas las aperturas, por lo que es preciso elegir. Determinar la apertura a jugar depende mucho más del negro que del blanco. Las blancas hacen la jugada inicial, cierto, pero con mayor frecuencia es la réplica negra la que confiere a la partida su carácter distintivo. Supongamos que las blancas han jugado 1. e4. ¿Qué debe contestar el negro? Si despreciamos defensas especiales o muy anormales, las negras disponen de siete posibilidades:

1. e4, e5
1. e4, e6 (Defensa Francesa)

- (c) 1. e4, c6 (Defensa Caro-Kann)
- (d) 1. e4, c5 (Defensa Siciliana)
- (e) 1. e4, Cf6 (Defensa Alekhine)
- (f) 1. e4, d6 (Defensa Pirc)
- (g) 1. e4, g6 (Defensa Moderna)

¡Toda una gama! No conozco a un solo maestro que juegue regularmente las siete defensas.

En la práctica casi todos los jugadores se especializan en una o dos defensas. Recomendando vehementemente a los ajedrecistas inexpertos que elijan una sola defensa principal y la aprendan por completo. Cuando el tiempo y el gusto personal lo permitan, pueden estudiar nuevas líneas.

Aprender una defensa principal no es tarea sencilla, ya que las blancas disponen de infinidad de réplicas. El jugador que desee incorporar la Defensa Francesa a su repertorio debe saber cómo replicar a 1. e4, e6; 2. d4, d5 y ahora las blancas pueden continuar con 3. Cc3, 3. Cd2, 3. e5 o 3. e × d.

En realidad el blanco ni siquiera ha de jugar 2. d4. Puede ensayar 2. De2 (Tchigorin) o 2. d3, llegándose al tipo de posiciones del Ataque Indio del Rey. ¡Las negras tienen mucho trabajo por delante!

Es casi seguro que el jugador que inicia la partida con 1. e4 habrá elegido una línea concreta contra la Defensa Francesa. Al fin y al cabo ese ajedrecista debe hacer frente a la Caro-Kann, a la Siciliana, etc. La única forma de salir airoso frente a tantas defensas es elegir una variante de cada una y jugarla con regularidad. Por ejemplo, numerosos jugadores de blancas (Karpov incluido) se decantan por 3. Cd2, la Variante Tarrasch, como arma contra la Francesa, puesto que además de fuerte elude las complejidades de la línea Winawer (3. Cc3, Ab4). Debe suponerse que los jugadores de blancas son expertos del sistema que emplean, y en consecuencia las negras precisan gran preparación para evitar quedar en desventaja teórica.

Lo anterior nos permite ver que la elección no sólo se refiere a la apertura, sino también a variantes específicas de dicha apertura. Ello no es sorprendente; actualmente se escriben libros sobre variantes concretas, a despecho de la apertura en sí misma.

#### *Sugerencias sobre repertorios de aperturas*

El ajedrecista debe elegir un repertorio equilibrado, considerando por igual las piezas blancas y las piezas negras.

En cierta época de mi carrera ajedrecística mis preferencias eran las siguientes:

Jugando con las blancas, mi primera jugada era siempre 1. d4 y contra 1. ..., d5 jugaba invariablemente 2. c4 para llegar a la Variante del Cambio, que entonces me parecía (y sigo pensando igual) fuerte para las blancas. Después de 1. d4, Cf6; 2. c4, e6 yo jugaba siempre 3. Cc3 para formar la Nimzoindia o el Gambito de Dama Rehusado. Como réplica a la primera mi línea favorita era 4. Ag5 (Sistema Leningrado). De este modo evitaba

tener que estudiar la India de Dama (entonces considerada como una defensa que provocaba muchas tablas) y obligaba a las negras a jugar una línea de la Nimzoindia anormal en aquella época. Para oponerme a la India de Rey elegía las variantes que surgen tras:

- |        |     |
|--------|-----|
| 1. d4  | Cf6 |
| 2. c4  | g6  |
| 3. Cc3 | Ag7 |
| 4. e4  | d6  |
| 5. Cf3 | 0-0 |
| 6. Ae2 |     |

Si me enfrentaba a la Grünfeld, siempre jugaba la Variante del Cambio:

- |          |        |
|----------|--------|
| 1. d4    | Cf6    |
| 2. c4    | g6     |
| 3. Cc3   | d5     |
| 4. c × d | C × d5 |
| 5. e4    |        |

Con negras jugaba la India de Rey contra 1. d4, y llegaba por transposición de jugadas a idénticas posiciones si las blancas usaban la Inglesa u otro sistema cerrado. Después de 1. e4 mi réplica invariable era la Defensa Francesa o la Caro-Kann.

Esta elección quizá no fuera perfecta, pero se ajustaba a mis preferencias y, lo más importante, me hacía sentir a gusto en las posiciones que surgían.

A continuación ofrezco otros repertorios apropiados para diversos tipos de jugadores.

#### *Método de ataque o agresivo*

Si juega con blancas empiece con:

- |        |        |                                                                            |
|--------|--------|----------------------------------------------------------------------------|
| Contra | 1. e4  |                                                                            |
|        | 1. ... | e5 juegue la Ruy López                                                     |
|        | 1. ... | e6 juegue la Variante Winawer                                              |
|        | 1. ... | c6 juegue la Variante Panov                                                |
|        | 1. ... | c5 juegue cualquier línea de ataque existente para oponerse a la Siciliana |

Si juega con negras:

- |        |       |                          |
|--------|-------|--------------------------|
| Contra | 1. e4 | juegue c5 (la Siciliana) |
|--------|-------|--------------------------|

1. d4                    elija entre la India de Rey, el Sistema Benoni, el Gambito Benko o incluso la Defensa Holandesa
1. c4                    }  
     o                    }  
 1. Cf6                  }       derive por transposición a cualquiera de las citadas arriba.

### Método posicional o estratégico

Si juega con blancas empiece con:

1. c4 (Apertura Inglesa) o quizá con la flexible 1. Cf3. Llegue por transposición a la India de Dama y al posicional Sistema Smyslov contra la India de Rey según la réplica del negro.

Si juega con negras:

Tras 1. e4 juegue la Caro-Kann (1. ..., c6) o entre en la Ruy López. Tras 1. d4 juegue el Gambito de Dama Rehusado.

Elegir estas aperturas no conducirá automáticamente a partidas de tipo único, y el jugador no deberá abordarlas creyendo que si recurre, por ejemplo, al gambito de Dama Rehusado la partida siempre se desarrollará por tranquilos cauces posicionales. El ajedrez es mucho más rico que eso. Por otra parte, las partidas complejas o tácticas surgen con más frecuencia en la Siciliana que en la Caro-Kann. Las listas anteriores son únicamente indicativas y el tipo de partida que se presente dependerá mucho de las preferencias del jugador, por no hablar de las de su rival, ante el tablero.

## VII Elección de aperturas: un ejemplo práctico

Las dos pruebas que con el título mundial en juego disputaron Botvinnik y Tal en 1960 y 1961 ilustran de forma excelente la importancia de seleccionar correctamente las aperturas.

Botvinnik, que defendía el título en la primera competición, había sido campeón mundial desde 1948 (con un lapso de un año en 1957). Aportó a la prueba, además de su vasto prestigio y experiencia, habilidad para ahondar en la estrategia, profunda lógica y virtuoso juego de finales. Su eficacia disminuía en posiciones oscuras o fortuitas en las que era incapaz de aplicar sus considerables facultades como analista científico.

El aspirante, Tal, mucho más joven, tenía excepcionales dotes tácticas y en la época de estas pruebas era prácticamente intratable en posiciones complejas o de ataque. Por otra parte, sus conocimientos ajedrecísticos eran inevitablemente muy inferiores a los del veterano Botvinnik. Según el patrón de un campeonato mundial, su juego de finales era flojo.

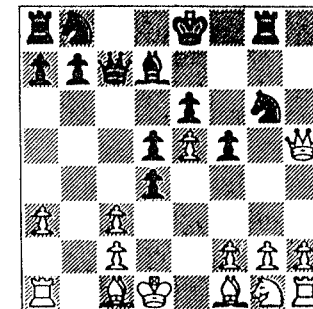
Ya en la primera partida del primer match se demostró que la igualdad

es más que una posición teóricamente equilibrada en el tablero de ajedrez. Tal conducía las blancas y empezó con 1. e4. Botvinnik replicó con la Defensa Francesa, su eterna favorita, y eligió la compleja Variante Winawer, otra arma bien ensayada por el campeón.

Este fue el desarrollo de la partida:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. e4      | e6      |
| 2. d4      | d5      |
| 3. Cc3     | Ab4     |
| 4. e5      | c5      |
| 5. a3      | A × c3+ |
| 6. b × c3  | Dc7     |
| 7. Dg4     | f5      |
| 8. Dg3     | Ce7     |
| 9. D × g7  | Tg8     |
| 10. D × h7 | c × d   |
| 11. Rd1?!  | Ad7     |
| 12. Dh5+   | Cg6     |

29 Botvinnik



Moscú 1960

Tal

Se ha llegado a una posición muy compleja y peligrosa para ambos bandos, aunque la «teoría» determina igualdad. Tal vez sea igualada en teoría, pero no en la práctica entre estos dos rivales. Tal se recreó con la fluidez del subsiguiente juego de piezas y presiento que Botvinnik nunca estuvo a gusto en las complicaciones. La partida continuó así:

- |           |          |
|-----------|----------|
| 13. Ce2   | d3!      |
| 14. c × d | Aa4+?    |
| 15. Re1   | D × e5?! |
| 16. Ag5!  | Cc6      |
| 17. d4    | Dc7      |
| 18. h4!   | e5       |

- |           |         |
|-----------|---------|
| 19. Th3   | Df7     |
| 20. d × e | Cc × e5 |
| 21. Te3   | Rd7     |
| 22. Tb1   | b6      |
| 23. Cf4   | Ta-e8   |
| 24. Tb4!  | Ac6     |

Es notable la forma en que Tal ha puesto en activo juego sus torres. Sometida a la presión de las piezas blancas, la posición de Botvinnik se desintegra.

- |            |           |
|------------|-----------|
| 25. Dd1    | C × f4    |
| 26. T × f4 | Cg6       |
| 27. Td4    | T × e3+   |
| 28. f × e3 | Rc7       |
| 29. c4     | d × c     |
| 30. A × c4 | Dg7       |
| 31. A × g8 | D × g8    |
| 32. h5     | Abandonan |

Enfrentado a este tipo de juego de Tal, Botvinnik cambió a la Defensa Caro-Kann. Esta sólida apertura posicional le iba mucho mejor, aunque es interesante observar que Botvinnik volvió a ensayar la Variante Winawer (es difícil renunciar a los hábitos de toda una vida) en la 12.<sup>a</sup> partida del segundo match y perdió otro enfrentamiento bastante complejo pese a tener una posición teóricamente buena desde la apertura.

Tal tuvo dificultades para superar la Caro-Kann. En el segundo match eligió una variante posicionalmente sospechosa y tuvo que defender estructuras de peones poco sólidas, ocupación nada remuneradora frente a Botvinnik.

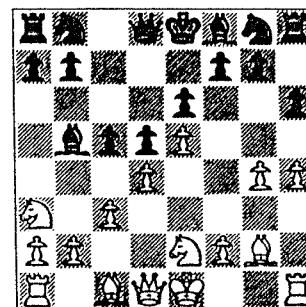
Buen ejemplo de las luchas posicionales en que Tal se vio envuelto en la 18.<sup>a</sup> partida del segundo match:

#### Tal-Botvinnik

- |         |      |
|---------|------|
| 1. e4   | c6   |
| 2. d4   | d5   |
| 3. e5   | Af5  |
| 4. h4   | h6   |
| 5. g4   | Ad7  |
| 6. c3?! | c5   |
| 7. Ag2  | e6   |
| 8. Ce2  | Ab5! |
| 9. Ca3? | ...  |

Pobre jugada que permite al negro debilitar y fijar permanentemente la estructura de peones blancos.

#### 30 Botvinnik

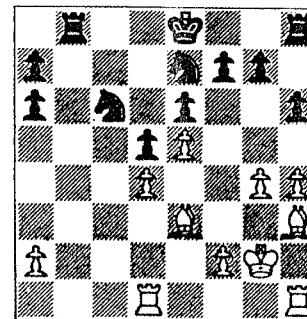


Moscú 1961

Tal

- |            |        |
|------------|--------|
| 9. ...     | A × e2 |
| 10. D × e2 | c × d  |
| 11. c × d  | A × a3 |
| 12. b × a3 | Cc6    |
| 13. Ae3    | Da5+   |
| 14. Rf1    | Cg-e7  |
| 15. Tb1    | Tb8    |
| 16. Ah3    | Da4    |
| 17. Td1    | D × a3 |
| 18. Rg2    | Da6    |
| 19. D × a6 | b × a6 |

#### 31 Tal-Botvinnik



Botvinnik-Tal.

No es el tipo de posición preferido por Tal, ni mucho menos, sino un bocado exquisito para un gran técnico como Botvinnik, que metódicamente ataca la debilidad blanca en d4 y explota su peón de ventaja en el flanco de dama.

|            |        |
|------------|--------|
| 20. h5     | Rd7    |
| 21. Tb1    | Tb6    |
| 22. Rg3    | Ca5    |
| 23. T × b6 | a × b6 |
| 24. f4     | Cc4    |
| 25. Ae1    | Cc6    |
| 26. Td1    | Cb4    |
| 27. a3     | Ca2    |
| 28. f5     | C × c1 |
| 29. T × c1 | b5     |
| 30. Ta1    | Re7    |
| 31. Rf4    | Tc8    |
| 32. g5     | ...    |

Intenta crear contrajuego en el flanco de rey.

|            |        |
|------------|--------|
| 32. ...    | h × g  |
| 33. R × g5 | e × f  |
| 34. A × f5 | Tc6    |
| 35. Rf4    | Th6?!  |
| 36. Ag4    | Tc6    |
| 37. Tc1    | f6     |
| 38. Af5    | f × e+ |
| 39. d × e  | C × e5 |
| 40. Td1    | Rd6    |
| 41. Ae4    | Tc5    |
| 42. Rinden |        |

No es la mejor partida de Tal, pero el campeón se encontró en una posición totalmente adversa a su gran talento.

Compárese esta partida con la anterior (véase también la partida de Andersson que comentamos en el apartado I del capítulo 3, en la que dicho jugador realiza una similar demostración técnica). En el transcurso de estas dos pruebas se jugaron nada menos que quince defensas Caro-Kann. De modo muy extraño, Tal jamás empleó la crítica Variante Panov, la única que con gran frecuencia conduce a posiciones abiertas y a fluido juego de piezas. Cinco años más tarde los dos campeones mundiales volvieron a encontrarse en el primer tablero del Campeonato Ruso por Equipos y Tal ensayó esta línea y obtuvo una victoria muy fácil. ¡Demasiado tarde!

La elección defensiva que hizo Tal frente a la apertura 1. d4 de Botvinnik en el segundo match fue igualmente inadecuada. En las partidas 1.ª, 3.ª, 5.ª y 7.ª se decidió por la Nimzoindia que es, usando la excelente frase de Gligoric, «el arma de los ciudadanos firmes, inapropiada para el estilo pirático de Tal». Botvinnik poseía enormes conocimientos de esta apertura, la jugó bien y lógicamente obtuvo tres puntos y medio.

En la 11.ª partida Tal ensayó otra línea:

|        |     |
|--------|-----|
| 1. d4  | Cf6 |
| 2. c4  | c6  |
| 3. Cc3 | d5  |

La Defensa Eslava, muy compleja en potencia, pero:

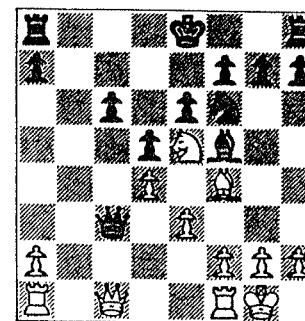
|           |     |
|-----------|-----|
| 4. c × d! | ... |
|-----------|-----|

Botvinnik llegó por transposición de jugadas a la simple Variante del cambio. Una vez más Tal tuvo que maniobrar en el tipo de posición conveniente a su rival e inapropiada a su estilo de bucanero. La partida prosiguió así:

|             |         |
|-------------|---------|
| 4. ...      | c × d   |
| 5. Cf3      | Cc6     |
| 6. Af4      | Af5     |
| 7. e3       | e6      |
| 8. Ab5!     | Ab4?!   |
| 9. Ce5      | Da5     |
| 10. A × c6+ | b × c   |
| 11. 0-0     | A × c3  |
| 12. b × c   | D × c3? |
| 13. Dc1!    | ...     |

Pillada  
de  
dedos

32 Tal el bucanero



Botvinnik

Moscú 1961

Botvinnik no tuvo dificultad alguna para apretar mas las rosas posicionales. En la 13.ª partida Tal eligió por fin la defensa que debió emplear desde un principio: la India de Rey. Botvinnik siempre había tenido más dificultades con esta defensa que con cualquier otra réplica negra a 1. d4 y de todas formas Tal la utilizó con inmenso virtuosismo. Los resultados del campeón con piezas negras mejoraron, pero era demasiado tarde para salvar el match.

## VIII Resumen: Cómo jugar mejor las aperturas

1. Comprenda las ideas de las aperturas que usted juega.
2. Elija aperturas y variantes que convengan a su temperamento y estilo.
3. Limite su estudio (al menos al principio) a pocas aperturas. ¡Nadie las conoce todas!
4. Al estudiar aperturas analice la partida entera, no solamente hasta el punto donde el libro indica «con ventaja para las blancas».
5. Juzgue por sí mismo, no acepte nada por fe y evite jugar por rutina. Tchigorin escribió: «En casi cualquier apertura es posible encontrar jugadas que en modo alguno son inferiores a las teóricas. La partida de ajedrez es mucho más rica que lo que podemos imaginar sobre la base de la teoría existente, que tiende a mantener la partida dentro de ciertos límites.»
6. No adopte variantes cuyo éxito depende de un ininterrumpido flujo de buenas jugadas. Usted no alcanzará el ideal con excesiva frecuencia. Si es preciso, haga el conveniente trabajo casero.
7. Evite memorizar largas columnas de jugadas excepto en ciertas variantes clave. El ajedrez es un juego, no un concurso de memoria. Todas estas variantes se basan en principios generales de índole estratégica y táctica.
8. Sea práctico y flexible (Karpov es modélico en este aspecto).
9. Luche para hacerse con la iniciativa.
10. Todas las jugadas son importantes, no desperdicie ninguna.
11. A veces le sorprenderán en la apertura. Cuando tal cosa suceda, fíese de su sentido común, tántee la posición... y calcule mucho.
12. Analice sus partidas, incluso las aperturas que le dieron ventaja. Es posible que su rival no fuera el único que cometió errores...

## 3

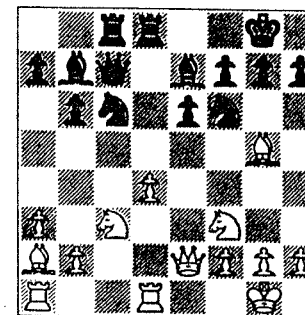
## EL MEDIO JUEGO

El tema de este capítulo es la identificación de distintos tipos de posiciones del medio juego. No obstante, la clasificación no se hace sobre bases técnicas normales como estructura de peones y similares, sino que se atiende al carácter psicológico de la posición alcanzada. Esa posición, por ejemplo, ¿es sencilla o compleja? La estrategia fundamental o los problemas técnicos pueden ser semejantes en ambos casos, pero el jugador estará sometido a exigencias contrastantes.

Los siguientes dos ejemplos ilustran este punto. Ambos presentan el tema del peón dama aislado y similares estructuras de peones. Los problemas teóricos son muy parecidos, pero los problemas de juego son muy diferentes.

La primera posición es complicada, tensa y táctica en grado sumo.

33 *Tal*



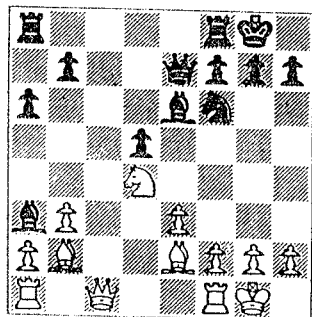
*Tbilisi 1956*

*Polugayevsky*

La partida hizo explosión en este momento: 15. ..., Cg4; 16. Cb5, Aa6 (mejor era C × d4); 17. D × e6!, A × b5; 18. D × g4, Ae2; 19. A × e7, D × e7; 20. Te1, A × f3; 21. D × f3, Dd7; 22. d5, Cd4; 23. Dd3, Cc2; 24. Ab1!! con ventaja blanca. Tras nuevas aventuras tácticas, Tal logró apuradas tablas.

Como contraste, la siguiente posición carece de filo e impulso táctico y precisa pacientes maniobras.

### 34 Gipslis



Riga 1958

### Petrosian

La partida prosiguió tranquilamente: 15. ..., A × b2; 16. D × b2, Tac8; 17. Tac1, h6; 18. Ad3, Dd6; 19. h3, Cd7; 20. Cf5, A × f5; 21. A × f5, g6; 22. Ag4, h5; 23. Af3, Ce5; 24. Ae2 con ligera pero significativa ventaja blanca, que Petrosian transformó debidamente en victoria.

Pese a la similitud superficial de las dos posiciones, los jugadores estaban sometidos a exigencias muy distintas. En la primera, los ajedrecistas estaban muy atareados en el cálculo de largas y complejas variantes; en la segunda, la evaluación de diferentes opciones estratégicas y de final era de primordial importancia.

No siempre se reconoce que el jugador puede elegir conscientemente el tipo de partida que desea. La decisión no se tomará únicamente sobre la base de una mera valoración ajedrecística. Otros factores como posición en el torneo, estilo y temperamento personal contrapesarán la decisión. Estos elementos intangibles pueden ser tan importantes como la valoración técnica objetiva de la posición reflejada en el tablero. (Tampoco hay que exagerar: en numerosas posiciones hay una sola jugada claramente superior que debe hacerse, pero a menudo hay otra opción y aquí es donde cobran importancia los demás factores.) Como es lógico, el rival no colaborará siempre. Tarde o temprano, el jugador tendrá que enfrentarse a todos los tipos posibles de posición. En consecuencia, el aspirante a maestro debe aprender a desenvolverse en cualquier posición que pueda presentarse. Un primer paso esencial es determinar el tipo de medio juego que ha surgido de modo que pueda adoptarse el punto de vista correcto.

El medio juego ofrece al ajedrecista las mejores oportunidades de creación y expresión personal. Las sendas principales de la teoría de aperturas están claras; en el final, las reglas propias de esa fase de la partida inhiben la individualidad. La libertad de acción posible en el medio juego abre campo a la imaginación y a la inventiva. Esta libertad permite que el jugador manifieste su carácter en las decisiones que toma: ¿elige posiciones sencillas o complejas, prefiere el ataque a la defensa? De forma similar, quizás inadvertidamente, pueden manifestarse aspectos más profundos de la personalidad, como agresividad, cautela, ambición, etc.

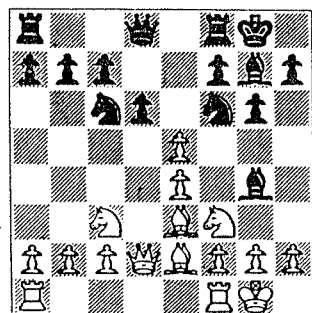
Por tanto, examinemos diversas posiciones e identifiquemos las distintas exigencias del juego, que como veremos pueden ser muy variadas.

## I Posiciones sencillas

El Gran Maestro sueco Andersson es un experto en el arte de jugar en posiciones sencillas. Está dispuesto a tolerar el cambio de piezas e incluso una cadena de peones estática. Parece una receta para llegar a unas tristes y rutinarias tablas, pero no es así en manos de Andersson. El sueco posee enorme paciencia, resolución y profundos conocimientos del juego de finales. Andersson no simplifica para empatar, sino para llegar a posiciones más apropiadas a sus considerables talentos.

### Andersson-Chi Ching Hsuan Buenos Aires 1978

|          |     |
|----------|-----|
| 1. Cf3   | g6  |
| 2. d4    | Ag7 |
| 3. e4    | d6  |
| 4. Ae2   | Cf6 |
| 5. Cc3   | 0-0 |
| 6. 0-0   | Ag4 |
| 7. Ae3   | Cc6 |
| 8. Dd2   | e5  |
| 9. d × e | ... |



Buenos Aires  
1978

Andersson

Elección muy significativa. 9. d5 es mucho más aguda. Sería la elección de jugadores más abiertamente agresivos como, por ejemplo, Tal. La decisión de cambiar los peones significa que la partida muy raramente acabará con un ataque de mate. La columna abierta conducirá seguramente al cambio de torres y damas, y si la partida termina con el triunfo de uno de los dos bandos, la decisión se producirá en el final. Es probable que se llegue al aplazamiento. Todo ello es muy conveniente para Andersson, aunque un jugador que desea complicaciones tácticas y, en general, una vida más excitante deberá elegir 9. d5.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 9. ...      | d × e  |
| 10. Tad1    | Dc8    |
| 11. Dc1     | Td8    |
| 12. T × d8+ | D × d8 |
| 13. Td1     | Df8    |
| 14. h3      | A × f3 |
| 15. A × f3  | Td8    |
| 16. Cb5!    | Tc8    |
| 17. c3      | a6     |
| 18. Ca3     | Td8    |
| 19. T × d8  | D × d8 |
| 20. Cc4     | Dd3    |
| 21. Cd2     | Cd7    |
| 22. Ad1     | Cf8    |
| 23. Ac2     | Dd7    |
| 24. Cf3     | Ce6    |
| 25. g3      | ...    |

En posiciones de este tipo, juzgar correctamente las jugadas de peones es muy importante. Las blancas están restringiendo poco a poco la libertad de movimientos de las negras.

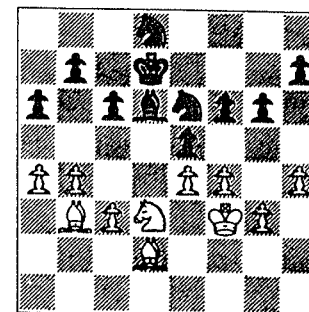
Las negras deberían reclamar espacio en el flanco de dama mediante a5 y b6. Ahora Andersson inicia un lento avance en el tablero.

- |            |        |
|------------|--------|
| 26. Dd2    | D × d2 |
| 27. C × d2 | Rf8    |
| 28. b4     | Cc6    |
| 29. Cc4    | Re7    |
| 30. a4     | Rd7    |
| 31. h4     | f6     |
| 32. Rf1    | Af8    |
| 33. Re2    | Ad6    |



Las negras tratan de erigir una fortaleza. Andersson no tiene prisa alguna para preparar el asalto (al fin y al cabo, el negro no dispone de contrajuego activo) y dispone tranquilamente piezas y peones en las mejores posiciones.

- |         |       |
|---------|-------|
| 34. Ad2 | Ccd8  |
| 35. Cb2 | c6    |
| 36. Cd3 | Cf7   |
| 37. f4  | Cf8   |
| 38. Rf3 | Ce6   |
| 39. Ab3 | Cfd8? |



Andersson

Juzga erróneamente las opciones del final. Las negras debían jugar 39. ..., e × f; 40. g × f, f5!; 41. e × f, g × f; 42. Ac2 y el blanco aún debe demostrar que puede ganar, aunque sin duda alguna Andersson lo intentaría. Ahora, empero, Andersson puede alterar ventajosamente la estructura de peones. El peón pasado lateral que obtiene será decisivo. La

Las negras están en *zugzwang*: típica conclusión. Una partida innegablemente impresionante, aunque este estilo ajedrecista tiene sus riesgos. El factor tablas puede ser muy elevado y las profundas maniobras pueden degenerar con facilidad en estériles desplazamientos de madera. Andersson no ha eludido por completo estos problemas en su carrera ajedrecística. La paciencia y el nervio precisos no convienen a cualquier temperamento, por lo que ahora dirigiremos nuestra atención a la antítesis en términos estilísticos.

Es difícil imaginar mayor contraste entre la última partida y la disputada por Portisch y Hort en Montreal en 1979. Ambos maestros adoptaron complejas aperturas. En primer lugar, Hort se decide por la Defensa India de Rey. Como réplica, Portisch elige la Variante Saemisch, una de las opciones más agresivas y complicadas de las blancas. Antes de la 13.ª jugada los jugadores llegan a una posición que asegura que el juego subsiguiente va a ser comprometido, complicado y difícil.

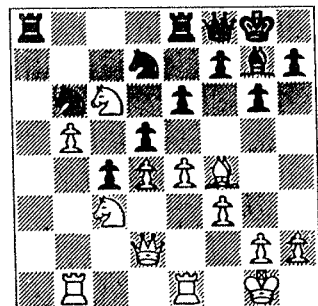
Portisch

La posición de los peones es muy tensa. Ambos bandos disponen de rupturas centrales; c5, d5, e5 y f4 para las blancas, c5, d5 y e5 para las negras. Todas las piezas están en juego y la batalla se extiende por el tablero entero. No hay forma alguna de simplificar fácilmente la posición. Ambos jugadores deben combinar su criterio posicional de las diferentes formaciones de peones con el cálculo de complejas variantes. En consecuencia, los problemas de reloj son altamente probables. El contendiente que sea capaz de jugar bien y con rapidez dispondrá de notable ventaja. La partida continuó así:

|            |        |
|------------|--------|
| 13. Cc1!   | b × c  |
| 14. A × c4 | Cb6    |
| 15. Ae2    | Cfd7   |
| 16. b4     | a5     |
| 17. Cb3    | a × b  |
| 18. a × b  | Aa6    |
| 19. Ca5    | Tec8   |
| 20. Tb1    | A × e2 |
| 21. C × e2 | c5!    |

Portisch dispone ahora de diversas opciones y elige la continuación más aguda, que ofrece a Hort la posibilidad de obtener un peón pasado y apoyado a cambio de la iniciativa.

|          |     |
|----------|-----|
| 22. b5   | c4  |
| 23. Cc6  | De8 |
| 24. Af4  | d5  |
| 25. Cc3  | Df8 |
| 26. Tfe1 | Te8 |



Portisch

La posición continúa siendo compleja, pero los jugadores han consumido buena parte de su tiempo. Crece la tensión y, como es lógico, aparecen inexactitudes en la partida.

27. Df2 Da3?

Mejor era 27. ..., Ta3, manteniendo el equilibrio.

28. Te3! Df8  
 29. Tbe1 d × e  
 30. C × c4 Cf6  
 31. Dh4 C × c4  
 32. f × e4 Cd7  
 33. Th3 h5  
 34. Ad2 Ta4?

Hort quería jugar la continuación 34. ..., Ta2, más fuerte que la textual, pero vio la decisiva respuesta 35. Ab4 sin aperebirse, por culpa de las prisas, de la ruta de escape 35. ..., A × d4+!

35. Tf3 f5?!

Crea nuevas complicaciones, pero esta jugada debilita la posición negra y empeora la tarea defensiva a realizar por Hort.

36. Dg3 Rh7  
 37. Dc7 Cf6  
 38. Ag5 Tc8  
 39. Db7 Ta2??

Un fallo garrafal que pierde una torre. Lo correcto era 39. ..., Tca8 y la partida continúa indecisa. Naturalmente un ajedrecista de la talla de Hort

sólo comete errores de este tipo cuando se halla sometido a presión, escaso de tiempo y obligado a tomar difíciles decisiones.

40. A × f6 D × f6  
 41. D × c8 Dg5  
 42. Tf2! ...

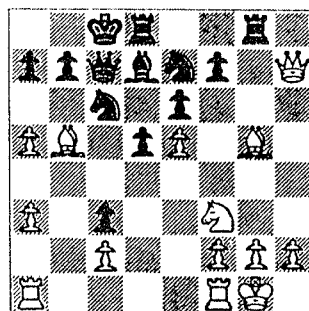
Pese a la torre de ventaja, la partida no se gana con facilidad. Por fortuna para Portisch, el control de tiempo había pasado. Por lo tanto el blanco dispuso de tiempo para descubrir la mejor jugada secreta y analizar la forma de vencer durante el aplazamiento de la partida.

42. ... T × f2  
 43. R × f2 Df4+  
 44. Rg1 Dd2  
 45. Tf1 De3+  
 46. Rh1 De2  
 47. Ta1 c3  
 48. e × f e × f  
 49. Tg1! f4  
 50. Ce5 c2  
 51. Cf3 Abandonan

Dura lucha. Una partida de abrumadora complejidad que exigió mucho a ambos jugadores. Numerosos ajedrecistas odian posiciones de este tipo porque son difíciles de controlar. Por otra parte, el contrincante más fuerte logrará el éxito casi siempre, aunque de vez en cuando se enfrentará al contratiempo. Buena parte de los triunfos de Korchnoi se explica por su habilidad para crear posiciones complicadas y desenvolverse bien en ellas.

### III Posiciones tácticas

Algunas veces las posiciones devienen en un franco intercambio de golpes tácticos en el que cualquier otra cosa importa muy poco. Visión combinativa y habilidad para calcular variantes de sacrificios son los requisitos básicos. Un famoso ejemplo de este tipo de juego fue el enfrentamiento de Fischer y Tal en la Olimpiada de 1960.



Leipzig 1960

Fischer

«Encendiendo un deslumbrante castillo de fuegos artificiales» (Fischer). Tal, con una partida algo inferior, busca deliberadamente una *melée* táctica.

- |            |          |
|------------|----------|
| 14. ...    | C × e5!  |
| 15. C × e5 | A × b5   |
| 16. C × f7 | A × f1!  |
| 17. C × d8 | T × g5   |
| 18. C × e6 | T × g2+! |

Parece que Fischer tiene problemas: 19. R × f1, T × h2!; 20. Df7, Th1+ con ataque ganador. Pero...

- |            |        |
|------------|--------|
| 19. Rh1!   | De5    |
| 20. T × f1 | D × e6 |
| 21. R × g2 | Dg4+   |

Y tablas por jaque continuo.

Tanto alboroto y confusión no es recomendable para ajedrecistas de disposición nerviosa. Tal es un incomparable maestro de este tipo de juego.

#### IV Posiciones no equilibradas

Pueden presentarse posiciones en las que las relaciones entre los bandos opuestos son desproporcionadas o desequilibradas. La relación de material es desigual (por ejemplo, dama y peones frente a una combinación de torres y piezas menores); los factores posicionales suelen ser igualmente extremados y como mínimo un rey está en peligro de ataque. Estas partidas no equilibradas son excitantes casi siempre. El método correcto en tales posiciones es actuar con resuelta intrepidez, ya que el juego tímido es fatal casi siempre. La posesión de la iniciativa es de vital importancia y el

jugador debe estar dispuesto a los sacrificios para obtenerla o conservarla. Puesto que los errores son prácticamente inevitables, es importante no caer en el descorazonamiento. A continuación consideramos un espléndido ejemplo de este tipo de partidas, abordado con gran ingenio por ambos grandes maestros.

Sax-Miles  
Londres 1975

- |        |     |
|--------|-----|
| 1. e4  | c5  |
| 2. Cf3 | Cc6 |
| 3. Ab5 | Db6 |
| 4. Aa4 | g6  |

Miles ha elegido una serie de agudos movimientos que provocan una enérgica lucha.

- |         |      |
|---------|------|
| 5. 0-0  | Ag7  |
| 6. c3   | e6   |
| 7. Te1  | Cge7 |
| 8. e5   | 0-0  |
| 9. d4!? | ...  |

Más fuerte era 9. Ca3.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 9. ...    | c × d |
| 10. c × d | f6!   |
| 11. Ca3   | f × e |
| 12. Cc4   | Db4   |
| 13. b3?!  | ...   |

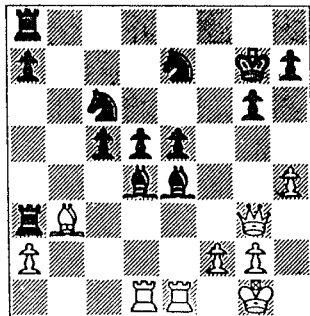
Pretende aprovechar la posición de la dama negra. La continuación más sencilla 13. Cc × e5 era mejor. La réplica negra, forzada, conduce a una posición no equilibrada.

- |            |         |
|------------|---------|
| 13. ...    | T × f3! |
| 14. Aa3    | D × c4  |
| 15. b × c4 | T × a3  |
| 16. d × e  | A × e5  |
| 17. Tb1    | b6      |
| 18. h4     | Ad4     |
| 19. Te4    | e5      |
| 20. Ab3    | d6!     |
| 21. c5+    | d5      |
| 22. Df3    | Af5     |
| 23. Te-e1  | Rg7!    |

**Ae4!?**

Posición muy anormal que bien merece un diagrama.

40 Miles



*Sax*

Las negras han hecho excelentes progresos en las últimas jugadas y la dama blanca no es rival frente a las piezas menores y peones centrales del negro. El movimiento centralizador de Miles parece muy atrayente, pero habría sido preferible poner en juego la última pieza mediante 25. ..., Tf8. Tras la textual, Sax realiza dos ingeniosos sacrificios que rompen el centro negro y dejan en peligro al rey enemigo. Y lo que es más importante, las blancas recobran la iniciativa. El resuelto juego de Sax en las siguientes catorce jugadas es un ejemplo modelo de cómo utilizar escasos recursos para acosar al contrincante.

T X b31

Miles no tolera 28. ...,  $C \times e5?$ ; 29.  $D \times e5+$  seguido de  $A \times d5+$ .

...

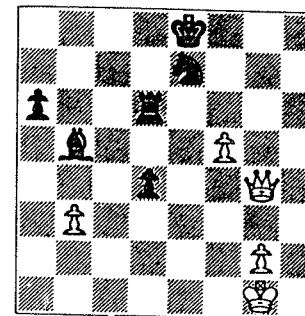
Prosiguiendo con su línea de juego activo, Sax impide la consolidación de las negras. Si el negro logra coordinar torre, caballo, alfil y el potente peón d, el blanco está perdido.

500

Juega su última carta: las blancas deben hacer algo antes de que el peón d negro avance demasiado.

Re8

**41 Miles**



*Sax*

40. Df4? ...

• • Una tragedia para Sax en la última jugada antes del control de tiempo. El movimiento es una decisiva pérdida de tiempo ya que las negras pueden consolidarse ahora. La fuerte continuación 40. Dg7 obtiene las tablas tras 40. ..., C x f5; 41. De5+, Rd8; 42. D x f5, d3; 43. Dg5+, Rc7; 44. Dd2 frenando el peón.

Cc81

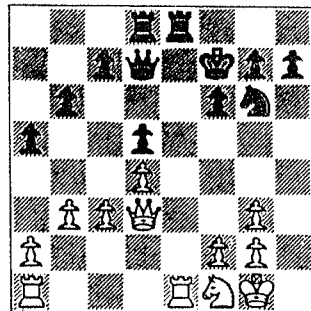
Ahora avanzará el peón d. Sax ensaya su última posibilidad, el jaque continuo, pero Miles consigue proteger su rey.

## 48. Kinden

## V Posiciones equilibradas

Determinadas posiciones alcanzan un equilibrio que ningún bando puede romper fácilmente sin quedar en desventaja. Común en los finales, este fenómeno ocurre también en el medio juego. El tipo de posición que se ve con más frecuencia se presenta cuando las cadenas de peones son casi simétricas y hay una columna abierta que permite el cambio de torres. El jugador debe reconocer la naturaleza de la posición y los peligros de alterar el equilibrio. Un famoso ejemplo en cuanto a forzar el juego con desventaja para el que lo hace es la 4.<sup>a</sup> partida del Campeonato del Mundo de 1981:

### 42 Korchnoi



Merano 1981

Karpov

ANATOLIA  
OS DESPEDAZARÁ !!!

La partida está muy igualada y eran de esperar tablas tras el cambio natural de torres en la columna e. Pero Korchnoi, quizá influenciado por haber perdido las dos primeras partidas del match, desea más. Por eso jugó esta insensata continuación:

- |             |        |
|-------------|--------|
| 25. ...     | h5?    |
| 26. T × e8! | T × e8 |
| 27. Df3     | Th8    |
| 38. Ce3     | Ce7    |
| 29. Te1     | g6     |
| 30. Df4     | Rg7    |

Compárese esta posición con la del diagrama 37. Karpov ha mejorado la ubicación de todas sus piezas, en tanto que Korchnoi ha abandonado la columna e y debilitado los peones del flanco de rey. Karpov tiene ventaja y, jugando con gran precisión, propina a su rival una despiadada paliza.

- |        |     |
|--------|-----|
| 31. g4 | g5? |
|--------|-----|

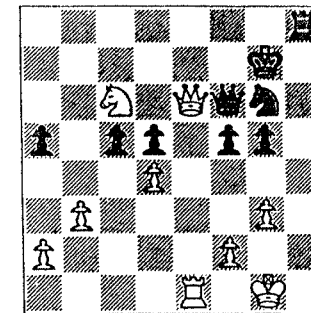
Para resistir había que jugar 31. ..., h × g; 32. C × g4, Cg8.

- |            |       |
|------------|-------|
| 32. Df3    | h × g |
| 33. C × g4 | Dd6   |
| 34. g3     | c6    |
| 35. c4     | f5?   |

La mejor opción era 35. ..., d × c; 36. b × c, Tf8.

- |            |       |
|------------|-------|
| 36. De3    | Cg6   |
| 37. c5     | Dd8   |
| 38. Ce5    | b × c |
| 39. C × c6 | Df6   |
| 40. De6    | ...   |

### 43



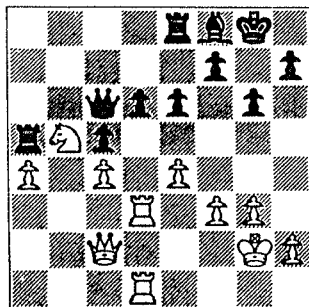
El daño causado a la posición negra puede juzgarse por el hecho de que la jugada 40. ..., D × e6, por lo demás apetecible, dejaría a Korchnoi con cinco peones débiles en la quinta fila y un final insostenible. Pero la alternativa no es mejor:

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 40. ...     | c × d     |
| 41. D × d5  | d3        |
| 42. Dd7+    | Df7       |
| 43. Ce7!    | Rh7       |
| 44. Rg2     | Te8       |
| 45. Th1+    | Ch4+      |
| 46. g × h4  | D × e7    |
| 47. D × f5+ | Rg7       |
| 48. h × g   | Db7+      |
| 49. f3      | Te2+      |
| 50. Rf1     | Rg8       |
| 51. D × d3  | Te6       |
| 52. Dd8+    | Rg7       |
| 53. Dd4+    | Abandonan |

Karpov es incomparablemente hábil para mantener su equilibrio ajedrecístico y puede maniobrar durante horas seguidas hasta que su rival le da la oportunidad de atacar. En este aspecto el campeón fue muy superior al impaciente Korchnoi.

No hay que confundir una posición equilibrada con una posición sencilla, aunque a veces haya identidad. El equilibrio puede ser bastante complejo y en modo alguno sencillo.

#### 44 Sowray



Londres 1980

Edwards

La partida se aplazó en esta posición. Era obvio que las negras habían anotado 31. ..., Te8 como jugada secreta. El análisis reveló que la posición tenía un equilibrio muy delicado, estando compensadas las debilidades de ambos bandos (por ejemplo, a4 y d6). Mi decisión fue que una línea de espera era preferible, ya que cualquier tentativa de alterar la disposición de las piezas blancas repercutía de forma desfavorable. Mi contendiente, empero, deseaba ganar y ensayó métodos para alterar el equilibrio. La partida continuó así:

- |           |       |
|-----------|-------|
| 32. Ta3   | Ae7   |
| 33. h4    | Tf8   |
| 34. Rh3   | f5?!  |
| 35. Te1   | Dd7   |
| 36. e × f | g × f |
| 37. Td3   | Ta6   |
| 38. Ted1  | Tf6   |
| 39. Db2   | Th6?  |

Lo único que ha logrado el negro en su intento de crear juego ha sido debilitar sus peones centrales. Las torres negras defienden ahora d6 y e6 en lugar de atacar a4. El último movimiento, que trata de iniciar un ataque en el flanco de rey, permite al blanco desarrollar una combinación ganadora. Mejor era 39. ..., Rf7; 40. f4 y las blancas tienen ventaja pero sin continuaciones decisivas claras.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 40. C × d6! | D × a4 |
| 41. Db5!    | ...    |

Fuerza el cambio de damas que conduce a un final muy favorable.

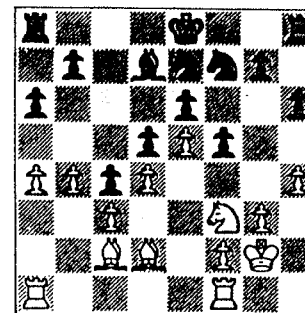
- |              |         |
|--------------|---------|
| 41. ...      | D × b5  |
| 42. c × b5   | Ta8     |
| 43. b6       | Tb8     |
| 44. Cc4      | f4      |
| 45. Td7      | Rf1     |
| 46. g × f    | T × h4+ |
| 47. Rg3      | Th5     |
| 48. b7       | Td5     |
| 49. Td1 × d5 | e × d5  |
| 50. Ca5      | Re8     |
| 51. T × e7+  | R × e7  |
| 52. Cc6+     |         |

Y ganaron las blancas. El análisis hecho por los jugadores después de la partida confirmó el punto de vista de que la posición original reflejaba un curioso equilibrio que era preferible no alterar.

## VI Posiciones «posicionales»

Puede presentarse otro tipo de medio juego dominado por la maniobra posicional. En varios aspectos se asemeja a la categoría de «posiciones sencillas», pero el juego es más rico y comprometido. Es esencial valorar correctamente la posición e idear un plan a largo plazo basado en rasgos estratégicos de la posición, por lo general la formación de peones. Normalmente el juego táctico se subordina a la obtención de objetivos estratégicos, no es un fin por sí mismo, por cuanto la estructura fundamental no suele alterarse tras ráfagas tácticas.

#### 45 Kavalek



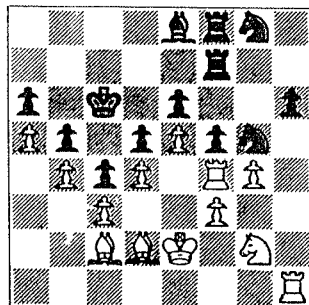
Montreal 1979

Ljubojevic

Las blancas tienen ventaja aquí, pero el cambio de damas y la bloqueada formación de peones hacen improbable la victoria mediante asalto directo. Ljubojevic se decide por un plan posicional para explotar otra de sus ventajas, la pareja de alfiles. Progresivamente concentra sus piezas en el flanco de rey y abre dicho flanco con avances y cambios de peones. Los alfiles van cobrando fuerza y finalmente las negras se ven forzadas a entrar en un final perdido. La partida prosiguió así:

|                 |        |
|-----------------|--------|
| 20. h5          | Rd8    |
| 21. Th1         | Rc7    |
| 22. Tag1        | Tag8   |
| 23. Rf1         | g5     |
| 24. h × g(a.p.) | T × g6 |
| 25. Ch4         | Tg7    |
| 26. f3          | Cg5    |
| 27. Rf2         | Tf8    |
| 28. Cg2         | Cg8    |
| 29. Th4         | Ae8    |
| 30. Tgh1        | b5     |
| 31. a5          | Rd7    |
| 32. Tf4         | Tgf7   |
| 33. Ce3         | Rc6    |
| 34. Re2         | Ad7    |
| 35. Cg2         | Ae8    |
| 36. g4          | ...    |

46 Kavalek



Ljubojevic

Juego temático cuidadosamente preparado que fuerza la apertura de líneas sobre el flanco de rey. Ahora Ljubojevic puede poner en juego su rey y asegurarse de que la transición al final le será favorable.

|           |       |
|-----------|-------|
| 36. ...   | f × g |
| 37. f × g | Rd7   |

|            |        |
|------------|--------|
| 38. Rf2    | Re7    |
| 39. Rg3    | Tg7    |
| 40. T × f8 | R × f8 |
| 41. Cf4    | ...    |

Ahora las blancas tienen dos blancos en e6 y h6, más la posibilidad de irrupción via f6.

|            |        |
|------------|--------|
| 41. ...    | Af7    |
| 42. Tf1    | Re7    |
| 43. Rh4    | Re8    |
| 44. Ch5    | A × h5 |
| 45. R × h5 | Ce4    |

Intento de obtener contrajuego, aunque el juego pasivo también perdería porque las negras están casi en *zugzwang* y carecen de defensa frente a la pareja de alfiles; las blancas jugarían Ag6 seguido de Tf6 en el momento oportuno.

|            |        |
|------------|--------|
| 46. A × e4 | d × e4 |
| 47. Tf4    | Tf7    |
| 48. Rg6    | Ce7+   |
| 49. R × h6 | T × f4 |
| 51. Ae1    | e3     |
| 52. Rg7    | ...    |

El peón pasado g ganará la partida. El peón negro de e3 no es peligroso, ya que el alfil controla la casilla e1.

|         |        |
|---------|--------|
| 52. ... | Re7    |
| 53. g5  | e2     |
| 54. Ad2 | Ce3    |
| 55. g6  | Cf5+   |
| 56. Rg8 | Re8    |
| 57. g7  | Ce7+   |
| 58. Rh7 | Rf7    |
| 59. Ae1 | Rinden |

Ajedrez en apariencia soso. Pero en realidad la ejecución lógica de un plan posicional a lo largo de muchas jugadas puede ser fuente de gran satisfacción. Este tipo de juego atrae al ajedrecista lógico y organizado: Botvinnik con su base científica y su disciplinado método produjo numerosas obras maestras de este género. Pero el juego posicional no es terreno exclusivo del ajedrecista lógico. Nuestro ejemplo, la partida anterior, fue jugado por un táctico notable, cosa que únicamente sirve para demostrar que el objetivo del jugador debe ser dominar todo tipo de posiciones.

## VII Resumen: Cómo jugar mejor el medio juego

1. El medio juego es la fase que permite al jugador expresar con mayor facilidad su creatividad. Por lo tanto, ¡exprese la suya!
2. Juegue de acuerdo con su estilo natural. No sólo jugará mejor, sino que además obtendrá mayor satisfacción en la partida.
3. Reconozca, empero, que deberá jugar todo tipo de posiciones de vez en cuando. Aprenda a identificar el tipo concreto de posición y juegue consecuentemente.
4. Juegue sin miedo... pero no se precipite.
5. Aprenda a calibrar el equilibrio de las posiciones. La fama de Karpov, y sus notablemente escasas derrotas, se debe en gran parte a esta habilidad.
6. Recuerde que el final sigue al medio juego. Considere esto como una oportunidad, no como un castigo. La comprensión de la transición entre estos dos fases reforzará en gran medida su juego en la etapa intermedia de la partida. El campeón mundial y el jugador considerado como cuarto del mundo, Andersson, son maestros de este arte.
7. Como demuestra Andersson en repetidas ocasiones, no es fácil jugar correctamente en posiciones «sencillas». En consecuencia no hay excusa para escatimar esfuerzos. La falta de interés expone a perder puntos.
8. En posiciones no equilibradas juegue con energía. Si es preciso, sacrifique material para conservar u obtener la iniciativa.

## 4

## EL FINAL

### I Planteamiento del final

El final es la fase de la partida más descuidada por el ajedrecista medio sobre la base (falsa) de que es «aburrido», «insulso» y «falto de interés». Pero el jugador medio no es el único culpable. Fuertes jugadores jóvenes, en particular juveniles, absortos en el estudio de la compleja teoría de aperturas descuidan los finales con el consiguiente riesgo. Únicamente al jugar en campeonatos con prolongado límite de tiempo averiguan la importancia del juego de finales... y pierden muchos puntos en el aprendizaje.

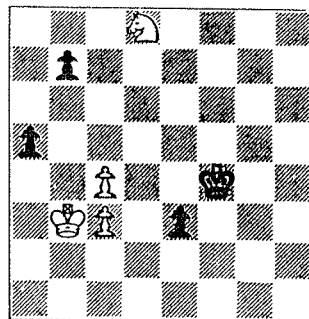
Sin duda alguna la principal razón de este descuido es la muy extendida práctica del arbitraje. Muchísimas partidas se juegan con límites de tiempo cortos y la pugna termina a las treinta y seis o cuarenta jugadas. Esta infame práctica ha llevado a desatender el juego de finales ya que el arbitraje decide precisamente esta fase de la partida. Con gran frecuencia uno oye decir: «Tengo un peón de ventaja y debo ganar». Y así decide el árbitro. Pero si la partida prosigue en el tablero, el «debo ganar» se convierte muchas veces en «debería haber ganado».

La diferencia de categoría y pericia entre ajedrecistas es más pronunciada en el final que en cualquier otra fase. Una buena técnica de finales es importante requisito para el maestro y condición *sine qua non* para el gran maestro. Numerosos campeones mundiales han sido grandes jugadores del final: Lasker, Capablanca, Botvinnik, Smyslov, Fischer y Karpov. Jugar bien el final ha sido de importancia decisiva en diversas finales del campeonato del mundo, por ejemplo en el segundo match Tal-Botvinnik. Pero no suele considerarse que la pericia final es factor decisivo no sólo en la categoría mundial sino también, simplemente, cuando los jugadores poseen una fuerza por lo demás igual.

Pero el final no es una simple cuestión formal de obtención de puntos. Jugando bien el final se obtiene tanta satisfacción y deleite como en las otras fases de la partida. Nada puede ser (¡y con frecuencia lo es!) más frustrante que jugar bien una partida y desperdiciar las tablas o la victoria por

culpa de una chapucera actuación en el final. ¡Piensen cómo debió sentirse Bronstein después de la siguiente partida!

#### 47 Botvinnik



Moscú 1951

Bronstein

Tras 56 jugadas de dura lucha en la 6.ª partida del match por el título mundial, Bronstein jugó 57. Rc2??, Rg3! y abandonó ante la inevitable coronación del peón negro. La sencilla continuación 57. Ce6+ obtiene fácilmente las tablas. Los errores en el final tienen el desagradable hábito de ser definitivos.

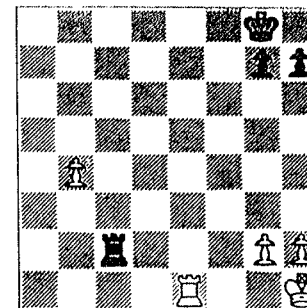
El planteamiento correcto del final debe consistir, por tanto, en una combinación de lo práctico y lo artístico. Los ejemplos siguientes muestran ambos aspectos de esta fase de la partida.

## II Importancia del final

### Ganar partidas ganadas

La necesidad de ganar partidas ganadas es exigencia esencial para cualquier ajedrecista. Tras profundo juego Botvinnik forzó la ganancia de un peón y llegó al final, sencillo pero no fácil, que indica el diagrama:

#### 48 Boleslavsky



URSS 1941

Botvinnik

La técnica de Botvinnik hace que el proceso ganador parezca fácil. En primer lugar el blanco avanza el peón b para atar al rey enemigo, luego crea un ataque en el flanco de rey y, por fin, pasa a un final ganado de torre y peón contra torre.

- |            |       |
|------------|-------|
| 34. Tb1    | Rf7   |
| 35. b5     | Re6   |
| 36. b6     | Tc8   |
| 37. h3     | Tb8   |
| 38. Rh2    | Rd5   |
| 39. Rg3    | Rc6   |
| 40. Rg4    | Rb7   |
| 41. Te1    | Tg8   |
| 42. Te6    | Ra6   |
| 43. Rg5    | Rb7   |
| 44. h4     | Ra6   |
| 45. h5     | Rb7   |
| 46. g4     | Ra6   |
| 47. Rh4    | Rb7   |
| 48. h6     | g × h |
| 49. T × h6 | ...   |

El peón negro de h7 está fijado como objetivo. Botvinnik obtendrá la victoria cambiando el peón pasado por el peón h para llegar a un final de torre y peón, ganado por cuanto el rey negro se halla excesivamente alejado.

- |         |        |
|---------|--------|
| 49. ... | Tg7    |
| 50. Rh5 | Ra6    |
| 51. Te6 | Te7    |
| 52. Te7 | Te5+   |
| 53. g5  | R × b6 |

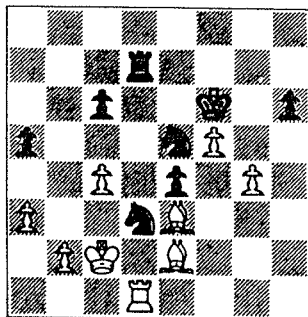
|            |           |
|------------|-----------|
| 54. T × h7 | Rc6       |
| 55. Rh6    | Rd6       |
| 56. g6     | Te1       |
| 57. Tf7    | Re6       |
| 58. Tf2    | Ta1       |
| 59. g7     | Th1+      |
| 60. Rg6    | Tg1+      |
| 61. Rh7    | Th1+      |
| 62. Rg8    | Re7       |
| 63. Te2+   | Rd7       |
| 64. Te4    | Th2       |
| 65. Rf7    | Abandonan |

Se trata de una muy conocida posición teórica ganada por las blancas.

A consecuencia del juego realizado antes de la posición del diagrama 48 y la ejemplar continuación, Botvinnik incluyó esta partida en su libro *Cien partidas seleccionadas*.

Como contraste con esta feliz historia, considérese la conclusión de la partida entre Portisch y Kavalek, Montreal 1979. En el libro del torneo, Tal comenta: «Portisch jugó magníficamente contra Kavalek. Al llegar al aplazamiento había obtenido decisiva ventaja, pero en la reanudación...»

49 Kavalek



Montreal 1979

Portisch

La partida continuó así:

|            |        |
|------------|--------|
| 43. ...    | h5     |
| 44. g × h  | C × c4 |
| 45. Ac1    | Cce5   |
| 46. A × d3 | C × d3 |
| 47. Ae3    | R × f5 |
| 48. Tf1+   | Re6    |
| 49. h6     | c5     |
| 50. b3     | Tf7    |
| 51. T × f7 | R × f7 |

|            |        |
|------------|--------|
| 52. Rc3    | Ce5    |
| 53. A × c5 | Cg4    |
| 54. h7     | Rg7    |
| 55. a4     | R × h7 |
| 56. Rd4    | Rg6    |
| 57. R × e4 | Cf6+   |

Con una posición fácilmente ganada, Portisch empieza a extraviarse.  
58. Re5! ganaba cómodamente.

|          |     |
|----------|-----|
| 58. Rd4? | Cd7 |
| 59. Ad6  | Rf5 |
| 60. Ac7? | ... |

Correcto era 60. Rd5!

|             |     |
|-------------|-----|
| 60. ...     | Re6 |
| 61. A × a5? | ... |

Había que jugar 61. Rc4!

|          |     |
|----------|-----|
| 61. ...  | Rd6 |
| 62. b4?? | ... |

A pesar de todo Portisch aún podía vencer con 62. Ad8!, Cb8; 63. Rc4, Cc6; 64. Ab6 y la ventaja es de las blancas. Ahora el negro puede sacrificar el caballo para llegar a un final de tablas.

|         |         |
|---------|---------|
| 62. ... | Cb8!    |
| 63. Rc4 | Cc6     |
| 64. Rb5 | C × b4! |
| 65. Rb6 | Cd3     |
| Tablas  |         |

De pronto, horas de esfuerzo y un valioso medio punto se pierden por no jugar correctamente un final sencillo. Para ser justos hay que observar que el Gran Maestro Portisch raramente juega con tanto descuido.

### III Ganar en posiciones sencillas

Con bastante frecuencia la partida llega a una posición simplificada con pocas piezas y peones en el tablero. Esta clase de «aburrida» posición suele valorarse enigmáticamente como «igualada». Pero a menudo hay sorprendentes posibilidades de juego en posiciones de apariencia estéril. Un ajedrecista resuelto (y hábil) puede sumar valiosos puntos a su puntuación si se niega a aceptar las tablas. La siguiente partida es uno de los ejem-

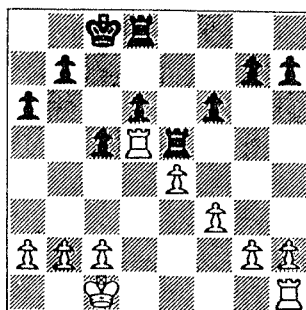
plos más conocidos de victoria en situación de tablas... sin errores claros por parte del contrincante.

# **Mattison-Rubinstein** **Karlsbad 1929**

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e4      | e5     |
| 2. Cf3     | Cc6    |
| 3. Ab5     | a6     |
| 4. A × c6  | d × c6 |
| 5. d4      | e × d  |
| 6. D × d4  | D × d4 |
| 7. C × d4  | Ad6    |
| 8. Ae3     | c5     |
| 9. Ce2     | f6     |
| 10. Af4    | Ae6    |
| 11. A × d6 | c × d6 |
| 12. Cf4    | Af7    |
| 13. Cc3    | Ce7    |
| 14. 0-0-0  | 0-0-0  |
| 15. Cfd5   | The8   |
| 16. f3     | C × d5 |
| 17. C × d5 | A × d5 |
| 18. T × d5 | Te5    |

La partida, hasta el momento, ha sido plácida. Mattison, sin duda, pensó que la posición era igualada... aunque ciertamente pudo sufrir el engaño de creer que su situación era ligeramente mejor por el control blanco de la columna d. Pero Rubinstein ofrece a continuación un maravilloso despliegue de virtuosismo en el final, demostrando cuánto juego puede crearse en una posición de insípida apariencia.

## 50 Rubinstein



Mattison

Karlsbad 1929

- |            |        |
|------------|--------|
| 19. Thd1   | T × d5 |
| 20. T × d5 | Rd7    |
| 21. c4     | g6     |
| 22. Rc2    | Re6    |
| 23. Rc3    | f5!    |

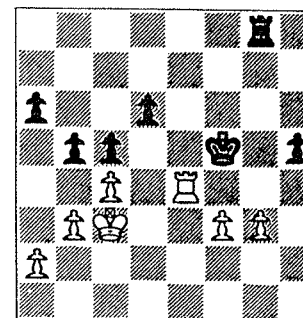
El negro demuestra ahora que tiene posibilidades de ataque: tras el cambio de peones su torre podrá hostigar los peones del flanco de rey.

- |            |       |
|------------|-------|
| 24. e × f+ | g × f |
| 25. Td2    | b5!   |
| 26. b3?    | ...   |

Exceso de pasividad que permite al negro tener la iniciativa en ambos flancos. 27. b4! para eliminar peones es mucho mejor y debe conducir al empate.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 26. ...   | h5    |
| 27. g3    | f4!   |
| 28. Te2+  | Rf5   |
| 29. Te4   | f × g |
| 30. h × g | Tg8   |
| 31. Tf4+? | ...   |

51



La sencilla posición de tablas ha llegado ya a un punto crítico. El blanco debía ensayar 31. g4+, h × g; 32. T × g4 y ahora no es posible 31. ..., T × g4? a causa de 33. f × g+, R × g4; 34. c × b, a × b; 35. a4 y las blancas ganan el final resultante. Por tanto, el negro tendría que jugar 32. ..., Th8 y continuaría estando mejor, pero sin tener una partida claramente ganada. Tras la jugada textual, no obstante, Rubinstein fuerza la victoria con una serie de precisos movimientos.

|                 |        |
|-----------------|--------|
| 31. ...         | Re6    |
| 32. Te4+        | Rd2    |
| 33. g4          | Tf8    |
| 34. Te3         | h5 h4  |
| 35. a4          | b x a  |
| 36. a x b b x a | Te8    |
| 37. Rd2         | T x e3 |
| 38. R x e3      | d5!    |
| 39. Rinden      |        |

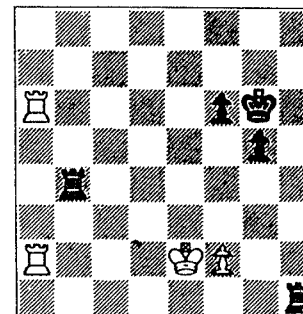
Después de 39. c x d, h3; 40. Rf2, h2; 41. Rg2, c4 el peón c corona. Todas las jugadas del blanco han parecido lógicas, detalle característico de esta clase de posiciones y demostrativo de que entablar en situaciones así frente a un jugador de la categoría de Rubinstein no es tan fácil como se cree. El lector objetará que las blancas debieron tener tablas fáciles en algún momento de la partida. Muy cierto: 19. T x e5, d x e5 crea una clara posición de tablas... ¡pero Mattison no hizo ese movimiento!

En resumen, una convincente demostración de que las posibilidades de victoria no se esfuman por fuerza simplemente porque se ha llegado al final.

#### IV Ganar partidas de tablas teóricas

El apartado previo muestra las posibilidades de forzar la victoria en posiciones equilibradas del final. A menudo también es posible ganar finales que en teoría son de tablas. Bobby Fischer, con su resolución para obtener la mayor ventaja posible en cualquier posición y su negativa a acordar las tablas si no están totalmente agotadas las posibilidades de victoria, fue uno de los máximos exponentes en cuanto a forzar la ganancia de medio punto adicional. Ofrecemos dos muestras de su triunfal marcha hacia el título mundial. Estos ejemplos certifican que Fischer, además de gran talento ajedrecístico, poseía enormes reservas de resolución, paciencia y ánimo, rasgos todos ellos importantes para el aspirante a jugador de finales.

#### 52 Fischer



Palma 1970

Geller

A esta posición se llegó en el aplazamiento. Es, desde luego, una posición de tablas teóricas pese al peón de ventaja, ya que el rey blanco está bien situado y las blancas no tienen debilidades. Reforzado por el análisis, el juego prosiguió con una larga secuencia de movimientos de torre con los que Fischer se esforzó en encontrar la ubicación óptima para sus piezas. Y al principio Geller se defiende como un valiente.

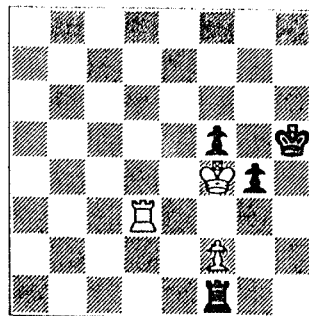
|            |       |
|------------|-------|
| 42. T6a4   | Tbb1  |
| 43. Ta8    | Thg1  |
| 44. Rf3    | Tb5   |
| 45. T8a5   | Tb3+  |
| 46. Re2    | Tbb1  |
| 47. Ta8    | Rf5   |
| 48. T2a5 + | Rg4   |
| 49. Ta4+   | Rh5   |
| 50. Th8+   | Rg6   |
| 51. Tg8+   | Rf7   |
| 52. Td8    | Tbe1+ |
| 53. Rf3    | Te5   |
| 54. Td2    | Tf5+  |
| 55. Re2    | Te5+  |
| 56. Rf3    | Rg6   |
| 57. Te4    | Tf5+  |
| 58. Re2    | Ta5   |
| 59. Te3    | ...   |

Fischer no ha hecho progreso alguno con las dos torres, por lo que a continuación comprueba qué puede conseguir mediante el avance de los peones. Para ello debe cambiar antes una de las torres.

|          |      |
|----------|------|
| 59. ...  | Rh5  |
| 60. Ted3 | Taa1 |

|            |        |
|------------|--------|
| 61. Td8    | f5     |
| 62. Rf3    | Ta3+   |
| 63. T2d3   | g4+    |
| 64. Rf4    | T × d3 |
| 65. T × d3 | Tf1    |
| 66. Td2?   | ...    |

53



No es la jugada perdedora, pero la partida se hace más crítica. Las negras no pueden ganar después de 66. Rg3 que obstruye el paso al rey enemigo. Al parecer se había llegado a esta posición en los análisis del aplazamiento, pero Geller, en el calor de la partida, olvidó la línea para empatar.

|            |     |
|------------|-----|
| 66. ...    | Rh4 |
| 67. R × f5 | g3  |

Es innegable que el peón pasado da posibilidades al negro, pero aún es posible llegar a las tablas con juego preciso. El fatigado Geller fue incapaz de lograrlo.

|         |     |
|---------|-----|
| 68. f4! | Rh3 |
| 69. Td3 | ... |

Si ahora 69. ..., Rh2; 70. Rg4, g2; 71. Th3+, Rg1; 72. f5, Rf2; 73. Th2 y tablas.

|          |     |
|----------|-----|
| 69. ...  | Rh4 |
| 70. Td2? | ... |

70. Td8, que permite dar jaques al rey negro, lleva a las tablas.

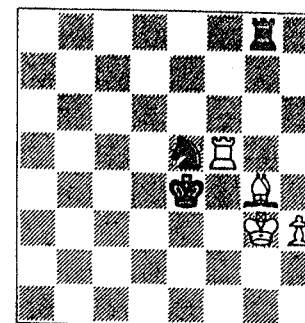
|          |     |
|----------|-----|
| 70. ...  | Ta1 |
| 71. Re5? | ... |

La jugada perdedora. Geller aún podía empatar mediante 71. Td8, g2; 72. Th8+, Rg3; 73. Tg8+, Rf3; 74. Re6!

|               |      |
|---------------|------|
| 71. ...       | Rg4  |
| 72. f5        | Ta5+ |
| 73. Abandonan |      |

Que Geller, ajedrecista de categoría mundial, reforzado por los análisis hechos por colegas rusos durante el aplazamiento, pueda perder un final relativamente tan sencillo es explicable por la combinación de la presión de Fischer y la fatiga del perdedor. Quizá estos métodos no sean atractivos (aunque son perfectamente éticos) pero resultan innegablemente eficaces. A continuación, otro ejemplo:

54 Taimanov



Fischer

Torneo de  
Candidatos  
1971

La partida se aplazó por segunda vez en este punto. Se trata de unas claras tablas teóricas por cuanto puede sacrificarse el caballo a cambio del peón, o bien situar al rey negro en h8, o ambas cosas a la vez. La postura del campeón del mundo fue resumida por el comentarista ruso Kotov al comentar: «No sé si Fischer seguirá jugando, pero en cualquier caso el resultado es claro: tablas». Fischer siguió jugando:

|            |         |
|------------|---------|
| 73. ...    | Tg7     |
| 74. Tf4+   | Rd5     |
| 75. Ta4    | Cg6     |
| 76. Ta6    | Ce5     |
| 77. Rf4    | Tf7+    |
| 78. Rg5    | Tg7+    |
| 79. Rf5    | Tf7+    |
| 80. Tf6    | T × f6+ |
| 81. R × f6 | Re4??   |

Las negras disponen de dos líneas para empatar:

(a) 81. ..., Cd3!; 82. h4, Cf4; 83. Rf5, Rd6 para llevar el rey a h8.

(b) 81. ..., Rd6; 82. Ae2, Cd7+; 83. Rf7, Re5; 84. h4, Cf6 y las blancas no pueden avanzar su peón.

Ahora, empero, las blancas pueden anular simultáneamente ambas posibilidades defensivas.

|          |        |
|----------|--------|
| 82. Ac8! | Rf4    |
| 83. h4   | Cf3    |
| 84. h5   | Cg5    |
| 85. Rg6  | Cf3    |
| 86. h6   | Ch4+   |
| 87. Rf6  | Rinden |

Humillante revés para Taimanov, que explica en buena medida su aplastante derrota por 6-0 en el match.

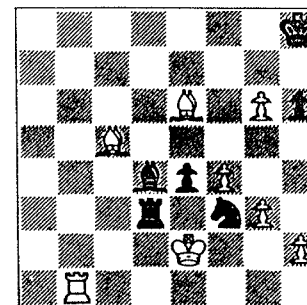
A numerosos jugadores les disgusta tener que «demostrar las tablas». Se trata de una postura injustificable. El ajedrecista debe estar dispuesto a defender posiciones de este tipo con paciencia y precisión. El castigo, si no se actúa así, consiste en la pérdida de la partida.

## V Clases de finales

### Finales tácticos

Hasta ahora hemos centrado nuestra atención en finales donde técnica, resolución y paciencia han desempeñado un papel principal. Por muy importantes que puedan ser estas características, no son por fortuna las únicas habilidades precisas para el buen jugador de finales. En el final pueden presentarse todas las facetas que hacen del ajedrez un juego tan atractivo. La agudeza y el impulso táctico, rasgos considerados con frecuencia como exclusivos del medio juego, pueden igualmente aparecer en el final. Dado que las fuerzas en acción son más escasas, las complicaciones tienden a ser delicadamente equilibradas, exigiendo precisión de cálculo por cuanto la inexactitud suele ser fatal. El siguiente diagrama muestra un fulgurante despliegue digno de un estudio de final compuesto. La partida fue aplazada en la posición del diagrama y ambos maestros prodigaron su atención a las fascinantes variantes que surgen. Sólo dispongo de espacio para ofrecer las líneas principales. El lector puede pasar horas felices investigando los laberínticos recodos y curvas de la partida.

55 Uhlmann



Palma 1970

Polugayevsky

41. Ab4 C × h2!

La mejor jugada. Fascinante alternativa es 41. ..., Rg7; 42. f5, Te3+; 43. Rf1, h5!; 44. Ac4, C × h2+; 45. Rg2, Cf3; 46. Aa5! (ambos bandos se esfuerzan en crear una red de mate para el rey rival pese a las reducidas fuerzas), h4; 47. Tb7+, Rh6; 48. Ad8! y la amenaza de mate gana el peón h.

|             |        |
|-------------|--------|
| 42. Th1     | Cf3    |
| 43. T × h6+ | Rg7    |
| 44. Th7+    | R × g6 |
| 45. Td7!    | Ac3!   |

La única jugada, forzando al blanco a renunciar a la ventaja de la pareja de alfiles.

|            |        |
|------------|--------|
| 46. A × c3 | T × c3 |
| 47. Td6    | ...    |

Preparando un peligroso jaque a la descubierta. Las negras encuentran el único movimiento para empatar. Si, por ejemplo, 47. ..., Rg7? las blancas ganan con 48. Af5, Cg1+; 49. Rf2!, Tf3+; 50. Rg2!., Ce2; 51. Tg6+, Rf7; 52. Tg4!, C × g3; 53. A × e4, Te3; 54. Ad5+.

|          |      |
|----------|------|
| 47. ...  | Ch2! |
| 48. g4   | Tf3  |
| 49. Ad5+ | Rg7  |
| 50. Td7+ | Rf8! |

No, por ejemplo, 50. ..., Rh8?; 51. Th7+ y ganan las blancas.

|          |     |
|----------|-----|
| 51. Tf7+ | Re8 |
| 52. g5   | Cf1 |

|         |      |
|---------|------|
| 53. g6  | Cg3+ |
| 54. Re1 | Te3+ |
| 55. Rf2 | Tf3+ |
| 56. Rg2 | Ch5  |

De nuevo la única, aunque conveniente, defensa. Ahora las continuaciones 57. g7, C × g7; 58. T × g7, T × f4 y 57. f5, Cf4+ seguido de C × d5 conducen a las tablas.

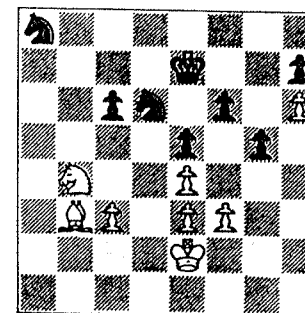
|            |        |
|------------|--------|
| 57. Rh2    | C × f4 |
| 58. Ac6+   | Rd8    |
| 59. g7     | Th3+   |
| 60. Rg1    | Tg3+   |
| 61. Rf2    | Ch5    |
| 62. Tf8+   | Rc7    |
| 63. g8=D   | T × g8 |
| 64. T × g8 | R × c6 |
| 65. Re3    | Rd6    |
| Tablas     |        |

Fulgurante lance de armas que dice mucho en favor de ambos ajedrecistas y demuestra que no todos los finales se resuelven mediante rutinarias evaluaciones de material o ventaja posicional. La precisa defensa de Uhlmann es digna de mérito, porque cualquier desviación habría conducido a la derrota.

#### *Finales complejos*

Afortunadamente el buen juego de finales requiere algo más que un preciso cálculo de variantes. Si el cálculo fuera lo único preciso, los ordenadores serían fuertes en esta fase del juego. De hecho la realidad es otra, buena prueba de que es necesaria una sólida valoración posicional (tarea que para los ordenadores es muy difícil hacer bien). La siguiente posición es más compleja desde el punto de vista estratégico que desde el punto de vista táctico. Las blancas ganan un peón y el problema es: ¿pueden ganar la partida? El negro, en particular, debe evaluar correctamente diversos tipos de posiciones de finales.

56 Ivkov



*Santa Mónica*  
1966

*Larsen*

Las negras deben perder un peón. No sirve 37. ..., c5; 38. Cd5+, Rf7; 39. Rd3! con ventaja decisiva. Ivkov encuentra la mejor réplica.

|            |      |
|------------|------|
| 37. ...    | Rf8! |
| 38. C × c6 | Cf7  |
| 39. Cb4    | ...  |

39. A × f7? conduce únicamente al empate por cuanto el negro captura el peón de h6 y con su peón h compensa el peón c del blanco.

|         |      |
|---------|------|
| 39. ... | Cb6  |
| 40. Cd5 | Cd7? |

Error de juicio en la última jugada antes del control de tiempo. Las negras podían empatar con 40. ..., c × d5; 41. e × d5, Re7! Por ejemplo, 42. Rd3, C × h6; 43. Rc4, Cf5; 44. Rc5, h5, etc. La cuestión es que los peones pasados blancos no son tan fuertes como aparentan ya que el negro puede bloquearlos en c5 y d6 con el rey y el caballo, mientras que el blanco debe vigilar el peón h.

|         |      |
|---------|------|
| 41. Aa4 | Cc5  |
| 42. Ac6 | Cd8? |

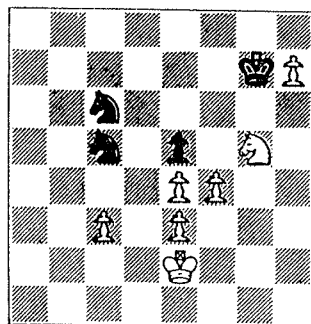
Criterio doblemente erróneo. 42. ..., C × h6; 43. C × f6, Rg7; 44. Ch5+, Rg6; 45. Ae8+, Cf7; 46. Cg3, Rf6 ofrece posibilidades de tablas al negro.

Pero, lo que es más, Ivkov juzga equivocadamente la siguiente jugada de Larsen:

|             |        |
|-------------|--------|
| 43. C × f6! | C × c6 |
| 44. C × h7+ | Rf7    |

45. C × g5+ Rg6  
 46. h7 Rg7  
 47. f4 ...

57



Larsen comentó:

«Con cuatro peones por pieza, no es sorprendente que ganen las blancas, aunque existen ciertos problemas. El peón doblado dificulta más la tarea, y hay que recordar que el caballo y el peón de h7, solos, no sirven para ganar. Pero el rey blanco será muy fuerte una vez introducido en la posición negra, ya que los caballos negros carecen de casillas protegidas.»

47. ... Cd7

Fascinantes variantes surgen tras 47. ..., Cb8; 48. f × e, con una posición notable y difícil de evaluar. Ivkov comentó:

«Hay muchas variantes. Por ejemplo, 47. ..., Cb8; 48. f × e, Cc6; 49. e6, Ce7; 50. e5, Cg6; 51. e4, Ce7; 52. Re3, Cc6; 53. c4, Rh8; 54. Cf7+, R × h7; 55. Cd8, Ce7; 56. Rd4, Cb3+; 57. Rc3, Cc5 y tablas. Las variantes son innumerables y tras extenso análisis no logré determinar si la posición es de tablas o está perdida.»

El detalle está precisamente en la última frase: no es posible calcular todo y el jugador debe aprender a valorar correctamente el resultado probable. De esta forma la variante mencionada arriba no es ni mucho menos forzada ya que las blancas disponen de diversas opciones; por ejemplo, ¿por qué jugar de inmediato la comprometedor continuación 48. f × e!?? En esta situación la valoración general de Larsen es más pertinente que los detallados cálculos de particulares variantes por parte de Ivkov.

48. Rd3 Ca5  
 49. c4 Cc6  
 50. Rc3 Cc5

51. f5 Cd7  
 52. Rb3 Ce5+  
 53. Ra3 Rh8  
 54. f6 Cd7  
 55. f7 Cf8  
 56. c5 Rg7  
 57. Ra4 Abandonan

### Finales estratégicos

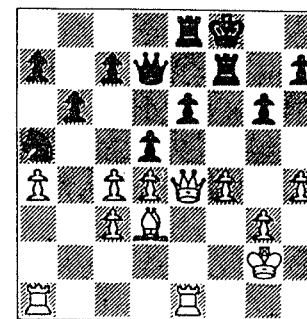
Adoptar el plan estratégico correcto es parte importante del método en los finales. La ejecución de dicho plan puede ser tan energética e impresionante como cualquier fase anterior de la partida. Quizá haya sacrificios. Ciertamente, los sacrificios no suelen ser tan extravagantes como en el medio juego, pero proporcionalmente, teniendo en cuenta el material que hay en el tablero, son con frecuencia mucho más espléndidos. Además el factor riesgo es más elevado porque el margen de error es notablemente más pequeño que en el medio juego. El siguiente final magistral es enormemente instructivo porque:

(1) El blanco adopta un sencillo plan estratégico. Juzga correctamente que el flanco de rey negro es débil y decide atacarlo.

(2) Las blancas ejecutan dicho plan con franca determinación. Prefieren sacrificar sus peones del ala de dama antes que desviarse de sus objetivos.

(3) Ningún apartado sobre el juego de finales estará completo sin hacer alguna referencia a Capablanca. El campeón mundial cubano fue, además de gran ajedrecista, maestro del arte de pasar del medio juego al final. Conviene pues seguir la partida en el momento en que las negras ofrecen a Capablanca la posibilidad de simplificar la posición y llegar al final.

### 58 Tartakover



Capablanca

Nueva York  
 1924

|             |        |
|-------------|--------|
| 24. c × d   | e × d  |
| 25. D × e8+ | D × e8 |
| 26. T × e8+ | R × e8 |
| 27. h5!     | ...    |

Jueguen como jueguen, las negras quedarán con una fatal debilidad en el flanco de rey.

|           |       |
|-----------|-------|
| 27. ...   | Tf6   |
| 28. Th1   | Rf8   |
| 29. h × g | h × g |
| 30. Th7   | Tc6   |
| 31. g4!   | Cc4   |
| 32. g5!   | Ce3+  |
| 33. Rf3   | ...   |

Las blancas amenazan ganar con Th6 y f5. Si el negro ensaya 33. ..., Cd1, las blancas disponen de la victoriosa línea 34. Th6, Rg7; 35. f5, C × c3; 36. Rf4, Ce4; 37. A × e4, d × e; 38. f6+, T × f6; 39. g × f+, R × h6; 40. R × e4, Rh7; 41. Rd5, Rg8; 42. Rc6, g5; 43. R × c7, g4; 44. d5, g3; 45. d6, g2; 46. d7, g1=D; 47. d8=D+.

|            |        |
|------------|--------|
| 33. ...    | Cf5    |
| 34. A × f5 | g × f5 |
| 35. Rg3!!  | ...    |

Sacrifica dos peones para obtener la disposición ideal de piezas: rey y peón en sexta línea y torre en séptima.

|         |         |
|---------|---------|
| 35. ... | T × c3+ |
| 36. Rh4 | Tf3     |

O bien 36. ..., Tc1; 37. Rh5, c5; 38. Td7, c × d; 39. T × d5, Td1; 40. Rg6, d3; 41. Rf6, Re1; 42. g6, d2; 43. g7, Tg1; 44. T × d2 y ganan las blancas.

|         |         |
|---------|---------|
| 37. g6  | T × f4+ |
| 38. Rg5 | Te4     |
| 39. Rf6 | Rg8     |

El blanco ha obtenido la posición descrita en el movimiento 35. La situación de Tartakover es desesperada y sus peones caen como manzanas podridas. El negro podía abandonar aquí sin reparo alguno.

|            |      |
|------------|------|
| 40. Tg7+   | Rh8  |
| 41. T × c7 | Te8  |
| 42. R × f5 | Te4  |
| 43. Rf6    | Tf4+ |

|            |        |
|------------|--------|
| 44. Re5    | Tg4    |
| 45. g7+    | Rg8    |
| 46. T × a7 | Tg1    |
| 47. R × d5 | Tc1    |
| 48. Rd6    | Tc2    |
| 49. d5     | Tc1    |
| 50. Tc7    | Ta1    |
| 51. Rc6    | T × a4 |
| 52. d6     | Rinden |

Típico final aparentemente fácil de Capablanca.

## VI Resumen: Cómo jugar mejor los finales

Manteniendo la idea de este libro indicamos algunas sugerencias prácticas que, si se siguen, darán resultados notablemente mejores en la fase final de la partida.

1. *La paciencia es una virtud.* Muchos finales no admiten prisas. La postura del brioso caballero está totalmente fuera de lugar ya que, por lo general, es imposible rectificar errores.

2. *Adopte un punto de vista metódico.* En numerosos tipos de final es preciso formular un plan lógico y ejecutarlo de forma sistemática. No se inicia una nueva etapa sin antes haber completado la anterior.

3. *Analice con precisión.* El cálculo de variantes es requisito esencial para un juego de finales satisfactorio. Las variantes tienen tendencia a ser largas, pero en compensación el «árbol de variantes» es en general menos complejo que en las fases anteriores de la partida. La exactitud es lógicamente esencial. ¿Cuántas partidas se pierden y se ganan por la incapacidad de contar correctamente el número de casillas que faltan para la coronación en finales de rey y peones?

4. *Visualice la posición final o precisa.* Al considerar el plan a adoptar, suele ser provechoso partir de la posición final. Este método es particularmente útil cuando se trata de vencer en una posición superior. Por ejemplo, si puedo colocar mi torre en la séptima fila y el rey y el peón en la sexta, tendré una posición ganadora. El problema es por tanto: ¿qué plan adopto para obtener el objetivo deseado? Como hemos visto, Capablanca encontró un modo muy elegante (diagrama 58).

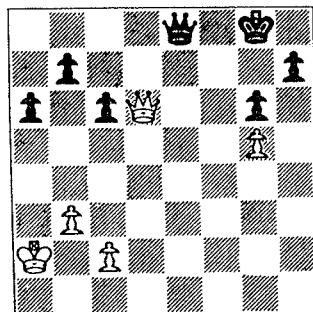
5. *Los conocimientos técnicos son indispensables.* Es esencial tener sólidos conocimientos de los elementos básicos del juego de finales, por ejemplo las posiciones finales de tablas o ganadoras en los finales de rey y peones. El conocimiento de que rey, peón de torre y alfil de distinto color a la casilla de promoción del peón no pueden ganar si el rey contrario puede llegar a la casilla de coronación es la base de la hábil defensa de Kavalek en el diagrama 49. Como es lógico, el Gran Maestro Portisch también lo sabía; lo que pasó por alto fue la posibilidad de un sacrificio de caballo para despejar el camino al rey de Kavalek. El final de la partida Fischer-Taimanov (diagrama 54) está igualmente dominado por el mismo concepto

teórico y por ello es mucho más difícil explicar el fallo garrafal de Taimanov (81. ..., Re4?) que *aleja* el rey del rincón.

6. *Disfrute con el final*. El final no es un «fastidio». Forma parte integrante de la partida de ajedrez del mismo modo que «patear» es parte del golf.

Terminaremos con dos finales ilustrativos de todo lo anterior.

### 59 Alexander



Hastings  
1953-4

Bronstein

Las negras tienen dos peones de ventaja y la partida ganada, pero convertir la ventaja en victoria no será fácil debido al carácter abierto de la posición y al hecho de que el rey negro está expuesto a jaques. Para ganar en esta posición el negro debe contar con lo siguiente:

- (a) un plan lógico para crear peones pasados;
- (b) un método para poner a salvo su rey de los jaques de la dama blanca;
- (c) considerable exactitud y paciencia.

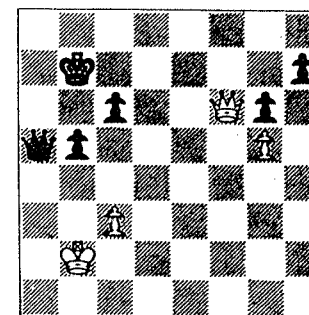
El juego de Alexander es un modelo de aplicación, y el valor del final se acrecienta con la imaginativa defensa de Bronstein. La primera fase del proceso victorioso es mejorar la posición del rey y la dama negros.

- |          |      |
|----------|------|
| 38. Dc7  | b5   |
| 39. Rb1  | De1+ |
| 40. Rb2  | De6  |
| 41. b4   | De4  |
| 42. Dd8+ | Rf7  |
| 43. Df6+ | Re8  |
| 44. Dd6  | Dd5  |
| 45. Df6  | Rd7  |
| 46. Dg7+ | Rd6  |
| 47. Df6+ | Rc7  |
| 48. Dg7+ | Dd7  |
| 49. De5+ | Dd6  |
| 50. Dg7+ | Rb6  |

El rey ha encontrado seguridad. A continuación las negras maniobran para jugar a5, que mejorará su posición en el flanco de dama y su dominio del tablero (casilla c5).

- |           |        |
|-----------|--------|
| 51. Dc3   | De7    |
| 52. Dd4+  | Rb7    |
| 53. c3    | Dc7    |
| 54. Dh8   | Rb6    |
| 55. Dd4+  | Rb7    |
| 56. Dh8   | Dd7    |
| 57. Ra3   | De7    |
| 58. Df6   | Dc7    |
| 59. Rb2   | a5!    |
| 60. b x a | D x a5 |

60



Hasta ahora todo va bien. La siguiente fase consiste en desplazar el rey al flanco contrario para forzar la ganancia del peón blanco de g5. Obsérvese que Alexander no se precipita y que siempre está dispuesto a tolerar ocasionales repeticiones de jugadas para no tener problemas con el reloj.

- |            |        |
|------------|--------|
| 61. De6    | Dc7    |
| 62. Rb3    | Df4    |
| 63. Dd7+   | Rb6    |
| 64. Dd8+   | Rc5    |
| 65. De7+   | Rb6    |
| 66. Dd8+   | Rc5    |
| 67. De7+   | Rd5    |
| 68. Dd7+   | Dd6    |
| 69. Dg4    | Dc5    |
| 70. Dd7+   | Re5    |
| 71. D x h7 | Rf5    |
| 72. Dd7+   | R x g5 |

Las negras se enfrentan ahora al problema de disponer de jugadas para avanzar el peón g. Las blancas siguen dando jaques pero el peón avanza en las jugadas 81 y 97. Además Alexander vuelve con el rey al flanco de dama, donde los dos peones ofrecen algún cobijo y permitirán a la larga la creación de amenazas contra el rey enemigo.

73. Dd2+ Rf6  
74. Dd8+ Rf7  
75. Dc7+ De7

Puesto que ya tiene un peón pasado, Alexander puede ofrecer el cambio de damas por cuanto siempre ganará el final resultante de rey y peones. De este modo, si 76. D × c6?, De6+.

76. Df4+ Rg7  
77. Dd4+ Df6  
78. De4 Rf7  
79. Rb2 Db6  
80. Df3+ Df6  
81. De4 g5  
82. Dh7+ Re6  
83. De4+ Rd6  
84. Dd3+ Rc7  
85. Dh7+ Rb6  
86. Rc2 Df4

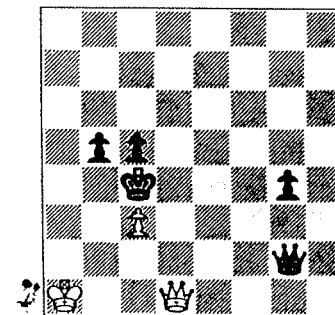
La posición negra causa ahora buena impresión. Como resultado de su ventaja material, Alexander domina el centro del tablero.

87. De7 Df2+  
88. Rb3 Dd2  
89. De8 Dd5+  
90. Rb2 Dd6  
91. De3+ Dc5  
92. De8 Df2+  
93. Rb3 Df6  
94. Dd7 Rc5  
95. Rc2 De5  
96. Dd8 De4+  
97. Rb2 g4  
98. Dd7 Rc4

Las negras están progresando, como proclama el siguiente movimiento defensivo blanco:

99. Dd1 Dg2+  
100. Ra1 c5?

61



Más rápido era 100. ..., R × c3. La siguiente jugada tiende una celada, ya que si 101. ..., D × c2? el rey blanco está ahogado, pero Alexander lo ve y prosigue con firmeza.

101. Dc2! Df1+  
102. Rb2 Rd5  
103. Dd2+ Re4  
104. Dg5 Df5  
105. Dh4 Rf3  
106. Dh1+ Re2  
107. Dg2+ Re1

Las blancas se enfrentan a finales perdidos de rey y peones si continúan dando jaques, pero la jugada que hacen da al negro otro peón pasado:

108. c4 b4  
109. Dg1+ Re2  
110. Dg2+ Re3  
111. Rb3 Dd3+  
112. Ra4 D × c4  
113. Dg3+ Rd2  
114. Df2+ Rc3  
115. De3+ Rb2  
116. De5+ Dc3  
117. Dg5 g3  
118. Dg4 g2  
119. Dg5 Dc1  
120. D × c5! ...

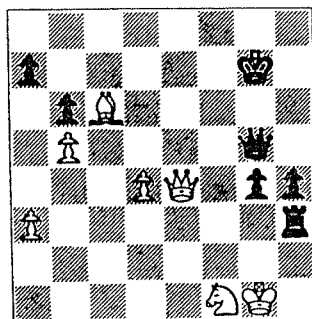
Tentativa final antes del abandono. Si 120. ..., D × c5? el rey blanco está ahogado.

120. ... Dc2+  
121. Abandonan

Este final se disputó cuando los grandes maestros rusos eran considerados poco menos que invencibles. Con catorce horas de juego y cinco aplazamientos, la partida recibió amplia publicidad en la prensa nacional. Recuerdo que yo, en mis años escolares, analizaba posición tras posición mientras los peones pasados de Alexander avanzaban poco a poco hacia su famosa victoria.

La última posición es una batalla entre dos gigantes del ajedrez y muestra juego de finales del más alto orden. Keres, al borde de la derrota, encuentra un milagroso método para empatar. Pero el final en su conjunto se basa, pese a su complejidad, en un refinado punto: la oposición lejana en la teoría de finales de rey y peones. De no haber conocido este mecanismo de tablas, Keres no habría podido planear su fuga. Analizamos la partida después del segundo control de tiempo.

62 *Fischer*



*Curaçao 1962*

*Keres*

|         |        |
|---------|--------|
| 57. ... | T × a3 |
| 58. d5  | g3     |
| 59. Ad7 | Ta1    |
| 60. Af5 | ...    |

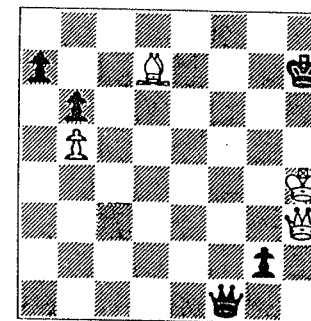
Con la intención de avanzar su peón pasado sin permitir los decisivos jaques que se iniciarían con Dc5+.

|             |         |
|-------------|---------|
| 60. ...     | Df6     |
| 61. Df4     | Te1     |
| 62. d6      | Te5     |
| 63. Dg4+    | Rf8     |
| 64. d7      | Td5     |
| 65. Rg2     | T × d7! |
| 66. A × d7! | ...     |

Fischer comentó: «Entonces pensé que esto era un error, aunque el blanco estaba perdido de todas formas. Pero Keres había visto una jugada más lejos.»

|            |         |
|------------|---------|
| 66. ...    | Df2+    |
| 67. Rh3    | D × f1+ |
| 68. R × h4 | g2      |
| 69. Db4+   | Rf7     |
| 70. Db3+   | Rg7     |
| 71. Dg3+   | Rh7     |

63



«Ahora estaba seguro de que ya le tenía. Keres continuaría seguramente con 72. Af5+, D × f5; 73. D × g2, Df4+; 74. Dg4, D × g4+; 75. R × g4, Rg6, ganando la oposición y capturando por fuerza el último peón blanco» (Fischer). Pero Keres había descubierto que podía llegar al final de rey y peones por otra ruta, aunque para ello tenía que recurrir a una ingeniosa situación de rey ahogado.

72. De5!! ...

Si Fischer corona el peón, Keres consigue tablas por jaque continuo. A partir de aquí hay dos líneas principales, la continuación de la partida y 72. ..., Df2+; 73. Rh3, g1=D; 74. Af5+, Rh6; 75. Df6+, Rh4; 76. Ag6+!, D × g6; 77. Dg5+!, D × g5 y tablas por rey ahogado.

|            |                    |
|------------|--------------------|
| 72. ...    | Dh1+               |
| 73. Ah3    | D × h3+            |
| 74. R × h3 | g1=D               |
| 75. De7+   | Rh8                |
| 76. Df8+   | Rh7                |
| 77. Df7+   | Tablas por acuerdo |

Después de 77. ..., Dg7; 78. D × g7+, R × g7; 79. Rg3! el rey blanco gana la oposición lejana y las negras no pueden hacer progreso alguno. La base de la defensa de Keres fue forzar la situación de ahogado o llegar a un final de rey y peones donde fuera él, y no su rival, quien tuviera la oposición.

## 5

### CUESTIONES PRÁCTICAS

#### I Antes de la partida

Siempre es buena idea llegar algunos minutos antes de la partida. Aparte del placer de saludar a amigos y colegas entre los demás jugadores presentes, se tiene así oportunidad de respirar el ambiente ajedrecístico. Ello es importante en particular cuando el jugador acaba de salir de su trabajo. Yo sé por experiencia que es casi imposible, al menos en mi caso, llegar de la oficina y sentarse a jugar inmediatamente sin que el porcentaje de errores crezca hasta niveles inaceptables.

Pero aparte de adaptarse al ambiente ajedrecístico hay algunas cuestiones que merecen atención. ¿Cuál es el límite de tiempo? Importante detalle, porque he visto perder partidas simplemente debido a que el jugador actuaba suponiendo un control de tiempo erróneo. Hay que comprobar la mesa y la silla donde vamos a jugar la partida. ¿Es cómoda la silla? ¿Está la mesa a la altura adecuada? ¿Podemos acomodar las piernas debajo de la mesa? Se trata de problemas a resolver antes del principio de la partida. Al fin y al cabo, estar sentado tres, cuatro o más horas en una silla incómoda puede ser muy desagradable en el mejor de los casos y provocar pérdida de concentración en el peor. En otro orden de cosas hay que averiguar igualmente dónde están los lavabos y los refrescos.

Capítulo aparte merece el rival, por supuesto. En muchos casos será alguien conocido, quizá un contrincante frecuente. Es obvio que el planteamiento de la inminente lucha se alterará cuando se desconozca al contendiente. En este último caso quizá sea posible deducir detalles relativos a la fuerza ajedrecística del rival partiendo de la clasificación en un campeonato por equipos, de comentarios de colegas, etc. Si podemos averiguar la categoría que le asigna la federación correspondiente, tanto mejor... pero, cuidado, las categorías no siempre son lo que parecen. En cualquier partida un ajedrecista puede jugar peor, o mejor, que lo que indica su categoría.

Otros dos factores tendrán influencia en el planteamiento de la par-

tida. En primer lugar, si la partida será o no sometida a arbitraje. En caso afirmativo el árbitro analizará la posición sin considerar problemas como el control de tiempo y similares. De este modo un sacrificio especulativo de peón, que podría producir excelentes cambios prácticos en el tablero, es simplemente falso para la fría mente del árbitro.

En segundo lugar, el jugador debe considerar qué resultado quiere obtener en la partida: ¿tiene que ganar, le bastan las tablas? Quizá su única ambición sea disputar una partida interesante, y el resultado le parezca una consideración secundaria. En un campeonato por equipos las ambiciones individuales tal vez deban subordinarse a las necesidades del equipo. Los problemas emotivos también influenciarán al jugador: salud, fatiga, disposición de ánimo, etc. La amalgama de estos factores afecta al ajedrecista cuando se sienta a jugar. La mente humana puede superar todas las pegas... pero no siempre. Lo importante, creo, es eludir objetivos incompatibles como forzar deliberadamente una partida compleja cuando se está cansado y el empate basta. En dichas situaciones hay que dejar al rival la responsabilidad de crear complicaciones.

## II Durante la partida

### *Ejecución de la jugada*

Todos los ajedrecistas deberían adquirir el hábito de jugar de inmediato la pieza que tocan. Y ello no tanto por la norma (pieza tocada, pieza jugada) como porque lo contrario demuestra vacilación: hay que decidir la jugada y efectuarla concluyentemente. Esta práctica es universal entre los buenos ajedrecistas, no sólo en torneos sino en cualquier tipo de partida, incluso las que se juegan por diversión. El joven jugador debe adquirir esta costumbre a muy temprana edad. Nadie debe esperar que se anule temporalmente la regla de la pieza tocada.

Si la partida se disputa según las condiciones de un torneo, la jugada no está legalmente ejecutada hasta que se vuelve a poner en marcha el reloj del rival. Más de una partida se ha perdido en el tiempo comprendido entre realizar la última jugada antes del control del tiempo y tocar el reloj.

Además de ejecutar físicamente la jugada y tocar el reloj, hay que anotar los movimientos en la planilla.

La anotación de las jugadas en la planilla plantea un interesante punto técnico. Muchos ajedrecistas deciden la jugada, la anotan, comprueban de nuevo la posición y, si todo está bien, la efectúan en el tablero. Este procedimiento lo recomienda el Gran Maestro Kotov (entre otros) en su libro *Piense como un Gran Maestro* como un método para evitar graves errores. No crea que este método consiga su objetivo (Kotov tiene la honradez de citar algunos de sus fallos garrafales en el libro) pero ciertos jugadores fuertes lo usan y por tanto no hay que ignorarlo. El principal reparo es que dicho procedimiento no puede seguirse, por razones obvias, cuando se dispone de muy poco tiempo. Yo opino que hay que seguir la misma rutina en

todas las jugadas, del mismo modo que los mejores jugadores de golf tienen la misma rutina para todos sus golpes.

### *¿Hombre o tablero?*

En cuanto se inicia la partida se plantea la inevitable cuestión: ¿se contienda con un hombre o con el tablero? No hay respuesta fácil. En primer lugar, hay que hacer frente al tablero; la lógica del ajedrez es tal que no pueden ignorarse los dictados de las piezas. Pero dentro de estos límites generales hay inmenso campo para combatir contra el hombre que guía al ejército enemigo y las mismas piezas. Al fin y al cabo el general Montgomery tenía una foto del general alemán Rommel en su caravana durante la Guerra del Desierto.

Como ya hemos visto, el jugador puede intentar conducir al rival a posiciones inconvenientes mediante la elección de ciertas aperturas. Además es posible tratar de explotar la psique del contrincante. El mayor exponente de esta forma de juego fue el gran Emmanuel Lasker, campeón mundial durante veintisiete años. Y Lasker no lo guardaba en secreto:

«Una partida de ajedrez es, pese a todo, una lucha en la que pueden utilizarse todo tipo de factores, y conocer las virtudes y defectos del rival es de suma importancia. Las partidas de Reti, por ejemplo, demuestran que él juega mejor con blancas que con negras; las de Maroczy, que es muy precavido en la defensa y que sólo ataca cuando le impulsa la necesidad; las de Janowski, que puede esperar ganar seis veces pero encuentra lamentable que la partida deba acabar y finalmente consigue perder... En pocas palabras, hay mucho que aprender de las partidas serias del rival.»

Las opiniones de Lasker merecen seria consideración, en particular en vista de sus maravillosos éxitos. Ciertamente su planteamiento del ajedrez ha tenido cada vez más influencia desde los años 50. Korchnoi, Larsen y Tal, tres de los mejores jugadores de torneos del momento, adoptan abiertamente la filosofía de Lasker. Hay que recordar que el extraordinario éxito de Lasker se basó en dos factores que no todo aficionado posee: soberbia habilidad para jugar y prodigiosa comprensión de la psicología del rival. También hay que recordar que Lasker perdió el título frente a un ajedrecista mejor pero inferior como psicólogo, Capablanca.

Contender con el hombre más que con el tablero, como vemos, puede conducir a la exageración. Al fin y al cabo, la mejor manera de hundir al rival es un flujo constante de buenas jugadas... precisamente lo que pasó en el enfrentamiento Lasker-Capablanca. No obstante, contender con el hombre más que con el tablero es una técnica válida que, si se usa de forma conveniente, puede ser un arma valiosa. A continuación, tres felices ejemplos. El primero, obra de uno de los mejores exponentes de este método de juego, lo extraigo de la partida Larsen-Ivkov, Mallorca 1967.

El juego empezó así:

- |        |     |
|--------|-----|
| 1. e4  | c5  |
| 2. Cc3 | Cc6 |

|         |     |
|---------|-----|
| 3. Cf3  | Cf6 |
| 4. g3   | g6  |
| 5. Ag2  | Ag7 |
| 6. 0-0  | 0-0 |
| 7. a3!? | ... |

Larsen comenta:

«La réplica correcta a esto es probablemente 7. ..., d5. Naturalmente las blancas podían jugar 7. d3, d6; 8. a3, pero eso precisamente es lo que yo no quería. A este respecto, la comparación con una partida Stein-Filip del Torneo de Moscú, medio año antes, influenció mi forma de pensar. Volveremos a esa partida en la próxima nota. Pero también era importante que Ivkov había disputado 140 partidas en 1967. Él parecía cansado y hacía tablas partida tras partida. Supuse que él continuaría simétricamente.»

En otras palabras, Larsen no quiso hacer la mejor jugada teórica, sino que esperó, supuso, que Ivkov cometería un error... ¡y así fue!

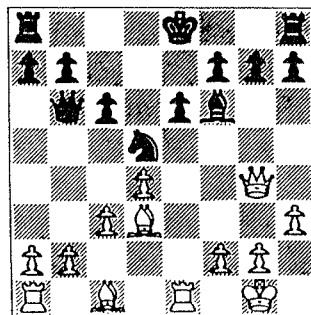
|           |       |
|-----------|-------|
| 7. ...    | a6?   |
| 8. Tb1    | Tb8   |
| 9. b4     | c × b |
| 10. a × b | b5    |
| 11. c × b | a × b |
| 12. d4!   | ...   |

Larsen:

«En la partida mencionada los peones estaban en d4 y d6 y Filip, no gustándole lo mismo, rompió la simetría con 13. ..., Ag4. Stein ganó, pero la posición de Filip era absolutamente satisfactoria al principio. Ivkov está prácticamente forzado a aceptar la posición rechazada por Filip.»

Ivkov continuó con 12. ..., d5, pero las blancas tienen mejor posición y acabaron venciendo.

64 Portisch



Match 1965

Tal

Tal observa que la jugada «correcta» es 15. a3 y comenta:

«Antes del match reparamos en que el Gran Maestro húngaro posee una excelente intuición de sutilísimos matices estratégicos, pero reacciona con menos confianza ante bruscos virajes tácticos. Esto, y además el hecho de que el rey negro ha permanecido impunemente en el centro del tablero durante 14 jugadas, provocó la siguiente reacción.»

|               |        |
|---------------|--------|
| 15. c4        | Cb4    |
| 16. T × e6+!? | f × e6 |
| 17. D × e6+   | Rf8    |
| 18. Af4       | Td8    |
| 19. c5        | C × d3 |
| 20. c × b6    | C × f4 |
| 21. Dg4       | Cd5    |
| 22. b × a     | ...    |

Se ha llegado a una turbulenta posición. No está claro lo que habría ocurrido si Portisch hubiera jugado ahora la mejor línea, 22. ..., g6. El húngaro sabe perfectamente que se halla en un toma y daca combinatorio frente a un reconocido maestro de ese arte. Quizá desanimado, o posiblemente inseguro en medio de la vorágine, Portisch cede.

|          |        |
|----------|--------|
| 22. ...  | Rc7?   |
| 23. b4!  | Ta8    |
| 24. Te1+ | Rd6    |
| 25. b5!  | T × a7 |

Otro error, pero la partida era difícil de todas formas.

|             |           |
|-------------|-----------|
| 26. Te6+    | Rc7       |
| 27. T × f6! | Abandonan |

Por último, una de las más audaces muestras de combate contra el hombre de los últimos tiempos. Karpov juega en el primer tablero del equipo ruso en el Campeonato de Europa de 1980 frente al joven Gran Maestro Tony Miles, primer jugador de Inglaterra. Jugar con negras contra Karpov es sumamente difícil dada la gran erudición en aperturas del genial jugador. ¿Qué apertura debe adoptar Miles? El punto débil de Karpov, si es que tiene alguno, es enfrentarse a situaciones desconocidas y por ello Miles decide realizar un movimiento inicial que, por todo cuanto sé, no había sido adoptado nunca antes a estas alturas del ajedrez magistral.

Karpov-Miles  
Skara 1980

|       |      |
|-------|------|
| 1. e4 | a6!! |
|-------|------|

Karpov mostró visible sorpresa e inquietud por lo que jugó el resto de la partida muy por debajo de sus normales posibilidades. 1. ..., a6 no es buena jugada, por supuesto, pero en cualquier caso tampoco es tan mala, ya que aparece en numerosas defensas negras. La partida prosiguió así:

|         |      |
|---------|------|
| 2. d4   | b5   |
| 3. Cf3  | Ab7  |
| 4. Ad3  | Cf6  |
| 5. De2  | e6   |
| 6. a4!? | c5!? |

Aguda continuación de Miles que invita a inciertas complicaciones tras 7. e5, c4; inseguro de si mismo, Karpov las elude.

|           |        |
|-----------|--------|
| 7. d × c  | A × c5 |
| 8. Cbd2   | b4     |
| 9. e5     | Cd5    |
| 10. Ce4   | Ae7    |
| 11. 0-0?! | ...    |

Miles recomienda la línea más activa 11. Ag5.

|            |              |
|------------|--------------|
| 11. ...    | Ce6          |
| 12. Ad2    | Dc7          |
| 13. c4     | b × c (a.p.) |
| 14. C × c3 | C × c3       |
| 15. A × c3 | Cb4!         |

Karpov no ha jugado la apertura con su habitual precisión y en consecuencia las negras tienen una partida igualada. En realidad Karpov disputó el resto de la partida de forma extrañamente insegura y Miles obtuvo una victoria sensacional.

Evidentemente puede ser útil contender con el hombre tanto como con el tablero, pero hay que observar que Larsen, Tal y Miles, en los tres casos, jugaron de acuerdo consigo mismos: el primero eligió una de las aperturas de flanco en las que está especializado frente a un rival al que conocía perfectamente; el segundo se zambulló en complicaciones tácticas donde se desenvuelve con inimitable virtuosismo, y el tercero, pese a adoptar una nueva apertura, es especialista en las defensas basadas en el temprano desarrollo del flanco de dama, en particular 1. ..., b6.

*¿Podemos confiar en el rival?*

Este problema práctico se presenta con frecuencia. ¿Confía o no usted en la valoración de jugadas y posiciones que hace su rival? Evidentemente, ahorraremos mucho tiempo si podemos confiar en la estimación de la situación del contrincante. Por ejemplo, su rival le ofrece la posibilidad de

ganar material. Puede ser un error garrafal, un brillante sacrificio o una medida desesperada para salvar la partida. ¿Qué hacer? Sin duda alguna el ajedrecista debe aprender a confiar en su criterio de la posición. Sin embargo, cuando un buen jugador haga un movimiento que aparente ser malo, analicelo con suma atención. La experiencia me ha enseñado a tomar extremas precauciones en tales situaciones. Si le queda tiempo, analice todas las jugadas legales posibles, incluso sacrificios de absurda apariencia, ya que quizá sea usted el que va a cometer un error garrafal, no su rival. Pero una vez completado el análisis, tome lo que le ofrecen. Ganará... o aprenderá. Ambas cosas son deseables.

### III Aplazamiento

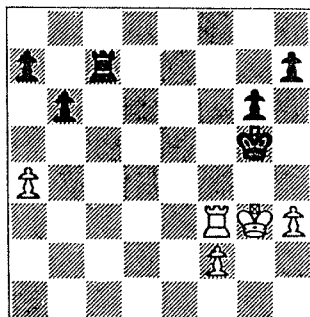
Las limitaciones de tiempo que afectan al ajedrez suelen significar que el tiempo de juego disponible se agota antes de que acabe la partida. Cuando ello sucede la posición del tablero puede ser sometida al arbitraje de un tercero si los contendientes no se ponen de acuerdo sobre el resultado. O preferiblemente, la partida se aplaza para continuarla en otro momento. En estos casos, el jugador al que corresponde mover anota la jugada en una planilla que luego se mete en un sobre cerrado y para su reloj. En la reanudación se abre el sobre y se ejecuta la jugada secreta.

El efecto del aplazamiento es, naturalmente, que los jugadores disponen de tiempo para analizar la posición aparte del tablero oficial. El tiempo disponible varía; la partida puede continuarse al cabo de unas horas, el día siguiente o incluso semanas más tarde en determinadas circunstancias.

Si se dispone de buen número de horas, se altera por completo el proceso de razonamiento ajedrecístico. Pueden hacerse profundos análisis de las variantes. No obstante, aunque la capacidad de desarrollar variantes se acrecienta en gran medida y es posible consultar libros sobre finales difíciles, el criterio ajedrecístico sigue siendo importante. Incluso con tiempo ilimitado no siempre es posible analizar por completo posiciones de apariencia sencilla. El arte del análisis en el aplazamiento fue llevado al nivel de obra maestra por los mejores jugadores rusos. Probablemente nadie ha igualado la habilidad de Botvinnik para analizar posiciones aplazadas.

Hacer un buen análisis de la posición aplazada no es fácil, pero hay que intentarlo por cuanto constituye una excelente práctica. Durante muchos años esta parte del ajedrez no se consideró en la literatura de nuestro juego, pero Keres y Polugaievsky en particular han demostrado públicamente lo que puede obtenerse tras dura tarea. Dos ejemplos bastarán para ilustrar este tema.

El primero procede del famoso (y por desgracia único) encuentro entre Botvinnik y Fischer. Al llegar al aplazamiento Fischer tenía un peón de ventaja y la pregunta era: ¿podrá empatar el ruso? Equipos de grandes maestros rusos trabajaron la noche entera en busca de una defensa para su campeón mundial.



Varna 1962

Botvinnik

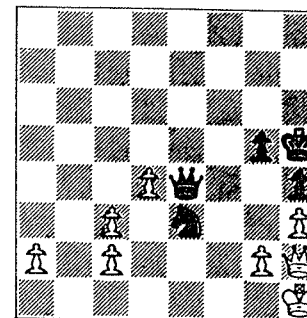
La mañana siguiente, en la reanudación, la partida continuó así:

|            |                      |
|------------|----------------------|
| 45. ...    | Tc5 (jugada secreta) |
| 46. Tf7    | Ta5                  |
| 47. T × h7 | T × a4               |
| 48. h4+    | Rf5                  |
| 49. Tf7+   | Re5                  |
| 50. Tg7    | Ta1                  |
| 51. Rf3    | b5?                  |

Hasta el momento todo había sido análisis y buen juego. Fischer cae ahora en una trampa descubierta por los analistas rusos. Las blancas pueden obtener tablas mediante 52. h5! ya que se llega a una posición de empate teórico tras 52. ..., Ta3+; 53. Rg2, g × h; 54. Tg5+, Rd6; 55. T × b5.

Convincente prueba de la necesidad de cuidado y atención en el análisis. La posición alcanzada tras la 51.ª jugada blanca es además una demostración de las limitaciones prácticas del análisis. El ajedrez mundial se entretuvo varios años con el debate entre Fischer y Botvinnik respecto a si las negras podían ganar después de la mejor jugada, 51. ..., Rd4! Páginas de análisis se han dedicado a esta posición y aún no está clara si el peón de ventaja basta para obtener la victoria.

Nuestro siguiente ejemplo es una maravillosa muestra del trabajo de Botvinnik, elegido en parte para demostrar cómo analiza un gran maestro y en parte debido a la interesante posición.



Moscú 1956

Sliwa

Botvinnik comentó:

«La posición del aplazamiento que exigió horas de análisis. El resultado fue que logré encontrar la única forma de vencer en una línea abundante en sutilezas. La idea consiste en cambiar todos los peones del flanco de rey para exponer al monarca enemigo y las amenazas de mate deciden la pugna.»

41. ... Dc6 (jugada secreta)

En primer lugar ofrezco la continuación de la partida:

|            |        |
|------------|--------|
| 42. Dg1    | D × c3 |
| 43. a4     | g4!    |
| 44. h × g+ | Rg5!   |
| 45. a5     | h3!    |

Y el blanco abandonó. Conducen al mate las líneas 46. g × h, Dc6+; 47. Rh2, Df3; 48. h4+, Rf4 y 46. g3, Dc6+; 47. Rh2, D × c2+; 48. Rh1, C × g4; 49. a6, De4+. Cautivadora posición.

Igualmente fascinantes son las variantes posibles en la 42.ª jugada, es decir, 42. a4 y 42. Rg1.

Si 42. a4, sigue 42. ..., D × a4 (D × c3 sólo lleva a las tablas); 43. g4+, h × g (a.p.); 44. De2+, Rh4; 45. D × e3, D × c2; 46. Dg1, R × h3; 47. Df1+, g2+ y ganan las negras. La mejor línea blanca es 43. Dg1, Cf5; 44. Dd1+, Rg6; 45. Df3 y las negras han de vencer pero habrá dificultades sobre el tablero.

Después de 42. Rg1 el negro gana con 42. ..., Rg6!; 43. g4, h × g (a.p.); 44. D × g3, D × c3; 45. h4, g4; 46. Dd6+, Rh5; 47. De5+, R × h4; 48. Df6+, Rh3; 49. Dh6+, Rg3; 50. Dd6+, Rf3; 51. Df6+, Re2; 52. Df2+, Rd1; 53. d5, De5; 54. d6, g3; 55. Df3+, Rd2.

Muy impresionante, pero hay que tener en cuenta la cantidad de falsas pruebas que tuvo que hacer Botvinnik antes de pulir el análisis definitivo.

## VI Jugar para ganar o para hacer tablas

Tarde o temprano cualquier jugador se encuentra en la situación de tener que ganar para, por ejemplo, ser campeón del club. En otros casos unas tablas pueden bastar. ¿Cómo debe plantear el jugador una partida tan crítica? ¿Debe alterar su planteamiento normal? La respuesta probable es que no mucho, aunque hay que recordar ciertos detalles prácticos.

### Jugar para ganar

Jugar desesperadamente para ganar conduce a la derrota en la mayor parte de los casos. No hay necesidad alguna de dar mate al rey rival en veinte jugadas. En consecuencia, es mejor exhibir el juego normal, evitando cambios simplificadoros, pero no a costa de una posición inferior; al fin y al cabo es más fácil vencer en una posición igualada que en otra inferior. Hay que aprovechar cualquier oportunidad que pueda surgir para llevar la partida por canales aptos para crear complicaciones o posiciones desequilibradas. A continuación veamos cómo juega el campeón mundial Kasparov, en una partida de su match contra Karpov, creando una complicada posición de acuerdo a su estilo combinativo.

### Kasparov-Karpov Campeonato del Mundo. Leningrado 1986 Partida núm. 16 Apertura española

|        |     |
|--------|-----|
| 1. e4  | e5  |
| 2. Cf3 | Cc6 |
| 3. Ab5 | a6  |
| 4. Aa4 | Cf6 |
| 5. 0-0 | Ae7 |
| 6. Te1 | b5  |
| 7. Ab3 | d6  |
| 8. c3  | 0-0 |
| 9. h3  | Ab7 |

Esta variante de la apertura española fue empleada en seis ocasiones, dos veces en cada uno de los encuentros entre Kasparov y Karpov.

|          |     |
|----------|-----|
| 10. d4   | Te8 |
| 11. Cbd2 | Af8 |
| 12. a4   | h6  |

En dos partidas anteriores, Karpov prefirió aquí 12. ..., Dd7.

|         |        |
|---------|--------|
| 13. Ac2 | e × d4 |
|---------|--------|

Esta es la continuación habitual. En 1985 Karpov jugó 13. ..., Cb8.

|            |     |
|------------|-----|
| 14. c × d4 | Cb4 |
| 15. Ab1    | e5  |
| 16. d5     | Cd7 |
| 17. Ta3    | ... |

Las blancas están preparando el traslado de sus piezas al flanco de rey con lo que se avecina una lucha complicada, precisamente lo que buscan las blancas.

|          |     |
|----------|-----|
| 17. ...  | c4  |
| 18. Cd4  | Df6 |
| 19. C2f3 | ... |

Las blancas no se precipitan y colocan mejor sus piezas.

|         |     |
|---------|-----|
| 19. ... | Cc5 |
|---------|-----|

Las negras sacrifican un peón para lograr un activo contrajuego. La continuación de la partida demuestra que dicho sacrificio estaba totalmente justificado pero Kasparov logrará, pese a todo, complicar el juego.

|            |        |
|------------|--------|
| 20. a × b5 | a × b5 |
| 21. C × b5 | T × a3 |
| 22. C × a3 | Aa6    |
| 23. Te3    | Tb8    |
| 24. e5     | ...    |

En lugar de resistir pasivamente con 24. Ce1, Kasparov inicia el ataque al enroque.

|            |        |
|------------|--------|
| 24. ...    | d × e5 |
| 25. C × e5 | Cbd3   |
| 26. Cg4    | ...    |

Jugando para ganar. Las blancas disponían aquí de una continuación sencilla con 26. A × d3, C × d3; 27. T × d3, c × d3; 28. Cd7, Db6; 29. C × b8, D × b8; 30. Da4 y el empate es el resultado más probable. La decisión de Kasparov no está sin embargo exenta de riesgos, pero la fortuna sonríe a los audaces.

|         |     |
|---------|-----|
| 26. ... | Db6 |
| 27. Tg3 | g6  |

Probablemente era mejor 27. ..., Rh8. En cambio, 27. ..., C × c1; 28. D × c1, D × b2 perdía a causa de 29. D × h6!, g × h6; 30. Cf6 seguido de mate.

|            |        |
|------------|--------|
| 28. A × h6 | D × b2 |
| 29. Df3    | Cd7    |

Si 29. ..., D × a3; 30. Cf6+, Rh8; 31. Dh5!! con un ataque muy fuerte, por ejemplo 31. ..., Ag7 (si 31. ..., Ad6; 32. Af8+!, con mate); 32. T × g6!, f × g6; 33. D × g6 y las negras no pueden evitar el mate.

30. A × f8      R × f8  
31. Rh2      Tb3

La posición es muy complicada y ambos bandos estaban apurados de tiempo. Si 31. ..., D × a3; 32. Ch6 con posibilidades parecidas a las de la partida.

32. A × d3      c × d3?

Un grave error. Debía jugarse 32. ..., T × d3; 33. Df4, T × g3 con posición complicada. En cambio, si 33. ..., D × a3; 34. Ch6, De7; 35. T × g6, De5; 36. D × e5, seguido de T × a6 con ventaja.

33. Df4      D × a3  
34. Ch6      De7  
35. T × g6      De5  
36. Tg8+      Re7  
37. d6+!      Re6

Igualmente perdía 37. ..., R × d6; 38. C × f7+, o 37. ..., D × d6; 38. Cf5+.

38. Te8+      Rd5  
39. T × e5+      C × e5  
40. d7      Tb8  
41. C × f7      ...

Y las negras abandonaron, pues si 41. ..., C × d7; 42. Dd6+.

### *Jugar para hacer tablas*

En ciertos aspectos jugar para hacer tablas es lo opuesto de jugar para ganar. Pero hay diferencias. El mayor problema reside en mostrar un talante pasivo que con gran facilidad puede conducir a una posición pasiva y a la pérdida del punto. Miles de partidas se pierden así, y si algunos maestros fuertes creen que la mejor forma de jugar para hacer tablas es elegir una activa variante de apertura que les obligue a jugar correctamente, por algo será. No puede encontrarse mejor ejemplo que la última partida del Campeonato del Mundo de 1985 cuando Kasparov necesitaba hacer tablas para convertirse en campeón del mundo. Veamos cómo planteó la partida:

### **Karpov-Kasparov Partida núm. 24 del Campeonato de Mundo. Moscú 1985 Defensa Siciliana**

1. e4      c5  
2. Cf3      d6  
3. d4      c × d4  
4. C × d4      Cf6  
5. Cc3      a6

Vemos que la elección de Kasparov en la apertura ha sido una línea que conoce bien y que está entre sus preferidas.

6. Ae2      e6  
7. 0-0      Ae7  
8. f4      0-0  
9. Rh1      Dc7  
10. a4      Cc6  
11. Ae3      Te8  
12. Af3      Tb8  
13. Dd2      Ad7  
14. Cb3      b6  
15. g4      ...

Karpov, necesitanto vencer para conservar el título, decide correr riesgos con este agresivo avance. Kasparov, por su parte, con buen criterio, mantiene una posición sin debilidades y prepara sus piezas para el contra-juego.

15. ...      Ac8  
16. g5      Cd7  
17. Df2      Af8  
18. Ag2      Ab7

La disposición de las piezas negras, aunque restringida, encierra mucha energía; las blancas deben estar pendientes de las dos rupturas temáticas en estas posiciones: ..., d5 y ..., b5.

19. Tad1      g6  
20. Ac1      ...

Obsérvese que si las blancas quieren iniciar ya su ataque deben hacer alguna concesión posicional; por ejemplo, 20. f5, Cce5 aprovechando la excelente casilla e5 para los caballos. Al mismo tiempo la disposición ..., Ag7 y ..., Cf8 anula al intento blanco Dh4 seguido de Tf3-Th3.

20. ...      Tbc8  
21. Td3      Cb4  
22. Th3      Ag7

Como señaló Kasparov, hubiera sido más preciso 22. ..., f5. Ahora las blancas podían haber aprovechado la ocasión para jugar 23. f5, e × f5; 24. e × f5, Ce5!; 25. Dh4, Dc4!; 26. D × h7, Rf8 con juego complicado pero algo mejor para las blancas.

23. Ae3?      Te7  
24. Rg1      ...

La planeada 24. Ad4 no da resultado a causa de 24. ..., e5.

24. ...      Tce8  
25. Td1      ~~f5!~~ f6

El momento culminante. Con esta jugada Kasparov sacrifica un peón para lograr la actividad de todas sus piezas. Probablemente una actitud pasiva hubiera conducido a la derrota.

26. <sup>g</sup>g × f6      C × f6!  
27. Tg3      ...

Después de 27. A × b6, Db8 son las blancas quienes deben defenderse y las negras tienen varios planes interesantes a su disposición; por ejemplo, ..., Tf7 y Ch5 o también Ac6 sin olvidar la amenaza ..., Cg4.

27. ...      Tf7  
28. A × b6      Db8  
29. Ae3      Ch5  
30. Tg4      ...

Si 30. Tf3 las negras tendrían dos buenas alternativas: 30. ..., Cf6 buscando la repetición de jugadas o la más ambiciosa, pero también buena, 30. ..., A × c3; 31. b × c3, Ca2 recuperando el peón con ventaja.

30. ...      Cf6  
31. Th4      ...

Naturalmente, si 31. Tg3 las negras habrían logrado su objetivo con 31. ..., Ch5; por ello Karpov se ve obligado a correr nuevos riesgos de lo cual se aprovecha muy bien Kasparov que no duda en ceder más material para lograr la máxima actividad de sus piezas.

31. ...      g5!  
32. f × g5      Cg4

Tampoco era malo 32. ..., C × e4 pero Kasparov prefiere cambiar el alfil «e3» antes de recuperar material.

33. Dd2      C × e3  
34. D × e3      C × c2  
35. Db6      ...

Lo mejor, pues si 35. Dh3, Da7 seguido de Ce3 cambiando el otro alfil blanco lo que dejaría el Ab7 sin oponente.

35. ...      Aa8

El contrajuego de las negras es suficiente en todas las variantes para hacer tablas. Karpov, en busca de la victoria y apurado de reloj, no acierta con la mejor línea, que era 36. D × b8, T × b8; 37. Ah3, y termina perdiendo.

36. T × d6?      Tb7  
37. D × a6      T × b3  
38. T × e6      T × b2  
39. Dc4      Rh8  
40. e5?      ...

Justo en la última jugada del control comete Karpov este error que pierde inmediatamente. Era mejor 40. T × e8 aunque las negras igualmente deberían ganar.

40. ...      Da7 +  
41. Rh1      A × g2 +  
42. R × g2      (Cd4) → Ce3 + (?)

Y las blancas abandonaron. Nótese como Kasparov no buscó hacer tablas resistiendo pasivamente sino que trató en todo momento de lograr una posición adecuada a su estilo de juego para mantener el equilibrio. El encontrarse, además, con la victoria fue el premio a su buen planteamiento de jugar para hacer tablas y al error definitivo de su oponente en las jugadas 36 y 40.

## V Resumen

1. Antes del inicio de la partida asegúrese de que las condiciones de juego son satisfactorias.

2. Determine cuál es el límite de tiempo antes de comenzar. Haga la señal correspondiente en su planilla. Ciertos límites de tiempo de torneos modernos son complicados. Infórmese bien.

3. Averigüe si la partida, en caso de no concluir en la sesión de juego, será arbitrada o aplazada.

4. Conozca su estado de ánimo antes del inicio de la partida y juegue en consecuencia.

5. Decida si quiere ganar, hacer tablas o simplemente divertirse.

6. Practique siempre la rápida ejecución de la jugada una vez decidida, sean cuales sean las condiciones.

7. Juegue contra el hombre sólo si ello es compatible con sus conoci-

mientos y experiencia... y recuerde que la mejor manera de poner nervioso al rival es un continuo flujo de buenas jugadas.

8. Recuerde que nunca se trabaja bastante ni el tiempo suficiente en la posición de una partida aplazada. Sin duda alguna el análisis serio es una de las mejores formas de conocer (y gozarse en) las sutilezas de la partida.

9. Cuando juegue para ganar, hágalo sobretodo con solidez y deje que la partida avance: en el final hay muchas oportunidades de vencer.

10. Si le interesan las tablas, no confunda pasividad con solidez. Haga cambios de piezas sólo cuando ello sea lógico y razonable.

## BIBLIOGRAFÍA

Uno de los deleites del ajedrez como afición es su espléndida literatura. Ningún otro juego ha merecido tantos libros como el ajedrez. Y no sólo hay cantidad, sino también calidad. En los últimos diez años hemos visto un torrente de nuevas publicaciones; no todas son buenas, pero muchas combinan instrucción y diversión en alto grado.

No hay duda alguna de que el aspirante a jugador debe leer tanto como pueda, aprender tanto como le está permitido al autodidacta. Pero además de instrucción encontrará buena dosis de diversión y deleite. El siguiente apartado menciona diversos textos importantes. Me doy perfecta cuenta de los numerosos libros importantes no mencionados, pero hay que limitar la selección. En los comentarios, junto al título, aparece uno o varios de estos símbolos:

- (C) Texto clásico
- (E) Para serio estudio
- (D) Para relajación y diversión

Los libros que combinan más satisfactoriamente estas tres categorías son, quizá, los que contienen una selección de mejores partidas de grandes maestros. Empecemos con los campeones del mundo:

*Mis mejores partidas de ajedrez (1924-1937)*, Alekhine (C) (E) (D)  
Este libro establece las normas con que hay que juzgar cualquier otra selección de partidas, ya que contiene lo mejor de uno de los campeones mundiales más creativos.

*Miguel Tal, campeón del mundo*, por varios maestros españoles (E) (D)  
Atractivo libro que combina felizmente biografía y análisis y permite al lector compartir numerosos triunfos de Tal.

*Mis 60 partidas memorables*, Bobby Fischer (C) (E) (D)  
Toda la esencia del gran jugador norteamericano se encuentra en este libro.

*Bobby Fischer*, Pablo Morán (E) (D)  
Excelente biografía y espléndida selección de partidas.

*Anatoli Karpov*, Ángel Martín (E) (D)  
Breve biografía y extensa selección de partidas muy bien comentadas.

*Garri Kasparov*, Ángel Martín (E) (D)  
Semblanza biográfica y análisis de sesenta partidas. Se incluyen todas las partidas del Campeonato mundial de 1985.

No es práctico recomendar todas las colecciones de partidas de otros maestros. Baste con citar *Morphy, la estrella fugaz*, por Sanz (E) (D) y *200 partidas abiertas*, por Bronstein (E) (D). Para los lectores que puedan leer en lengua inglesa, recomendamos: *100 selected games*, de Botvinnik, *My best games*, de Smyslov, *Chess is my life*, de Karpov y Roshal, todos ellos (C) (E) (D).

### La apertura

Es difícil hacer recomendaciones permanentes en este campo ya que las obras cambian con gran rapidez en desesperado esfuerzo para poner al día la teoría. El mejor método para el jugador serio es adquirir obras especializadas que se ocupen de las aperturas (o variantes) que le interesen y mantenerse informado mediante revistas. En castellano, el lector encontrará abundante material al respecto en la colección Escaques de esta misma editorial, así como en las editoriales Ricardo Aguilera y Catalán. Para recomendar una sola obra que ofrezca las mejores variantes nos decidimos por el *Curso de aperturas* (E), en tres volúmenes, de Panov y Estrin. En lengua inglesa, recomiendo la *Bastford Chess Openings*, (E) de Kasparov y Keene.

### El medio juego

El gran clásico es *Mi sistema*, de Nimzovitsch (C) (E), probablemente el libro de ajedrez más leído. Casi tan bueno, pero no tan conocido es *La práctica de mi sistema* (E), del mismo autor, una colección muy comentada de las mejores partidas del Gran Maestro danés. No tan importantes, pero si interesantes, son *Táctica moderna en ajedrez* (E), de Pachman, y *El medio juego en ajedrez* (E), de Euwe.

### El final

Existen varias y excelentes introducciones generales de Euwe, Pachman y la obra clásica de Fine *Finales básicos del ajedrez* (E). Pero el libro que más me gusta es el de Keres: *Finales prácticos* (E), destilación de la experiencia de toda una vida. Aparte de ellos hay otros libros interesantes, como *Teoría de los finales de partida* (E) (D), de Averlach, y los amplios y detallados estudios *Finales de peones* (E), de Maizelis, *Finales de alfil y de caballo* (E), de Averbach, y *Teoría de los finales de torre* (E), de Smyslov.

### Torneos y confrontaciones

El riesgo de las mejores colecciones de partidas es que crean una opinión errónea sobre cómo se juega realmente al ajedrez. No obstante, existen varios libros excelentes en este campo. Citaremos *Partidas decisivas* (E) (D), de Pachman, una brillante selección de las mejores partidas en torneos y campeonatos, *Los campeonatos del mundo* (E) (D), en dos volúmenes, el primero escrito por Gligoric y Wade, y el segundo por Pablo Morán, y *El match del siglo: Fischer-Spassky*, de Pachman (E) (D).

Para los lectores que puedan leer en lengua inglesa recomiendo *The world's chess championship 1937*, de Alekhine y Euwe (E) (D), *Championship Chess USSR 1941*, Botvinnik (E) (D), *World Chess Championship 1948*, Golombek (E) (D), *The chess struggle in practise*, Bronstein (C) (E) (D).

### Historia

Sin lugar a dudas la mejor historia ilustrada del ajedrez desde sus tempranos orígenes hasta la actualidad es la obra en lengua inglesa *A History of Chess* (D), por el decano de los autores británicos, Golombek. En castellano existe *Historia general del ajedrez* (D), de Julio Ganzo, a mucho más bajo nivel.

La evolución de las ideas ajedrecísticas no está tan bien cubierta. El periodo 1850-1925 lo estudia en profundidad otra obra clásica: *Los grandes maestros del tablero* (C) (E) (D), de Reti, que describe con gran comprensión a los maestros y sus ideas. La historia posterior queda prolongada en el libro *La batalla de la ideas en ajedrez*, de Saidy (C) (E) (D).

### Varios

Hay ciertos libros interesantes que es imposible clasificar de otro modo. Empecemos con uno de los mejores libros de los últimos años:

*Ajedrez de entrenamiento*, Koblenz (E) (D)

El gran maestro ruso examina en profundidad todos los problemas que pueden presentarse en la partida de ajedrez.

Los problemas del análisis se exploran en *El arte del análisis* (E) (D), de Keres, y el *El laboratorio del ajedrecista* (E), de Suetin. Los aspectos psicológicos del juego se estudian en *La psicología en ajedrez* (E), de Krogius, con un estilo más bien pesado, pero de todas formas muy interesante.

Mención especial merece la obra de Polugaievsky, *Grandmaster Preparation* (E) que puede conseguirse en lengua inglesa.

## Revistas

Muchos jugadores inteligentes se suscriben a una o más revistas para estar al día en novedades y rumores. La revista de ajedrez más antigua del mundo es *British Chess Magazine*, que actualmente dirige Bernard Cafferty. Sin embargo, para el jugador serio que desea material sustancioso, recomiendo *Informador ajedrecístico*, que se publica dos veces al año y contiene más de 600 partidas comentadas disputadas durante el semestre anterior en todo el mundo.

En España se publican actualmente las revistas *Ocho por Ocho*, *Jaque* y *Butlletí d'escacs*.

## POST SCRIPTUM

El ajedrez es el juego más magnífico inventado por el hombre. Su extraordinaria mezcla de complejidad y simplicidad, ciencia y arte, emoción y análisis han bastado para ocupar incluso las mentes más selectas. Los ordenadores no dominan todavía el juego, porque el ajedrez no puede reducirse al cálculo electrónico y desapasionado de una máquina por muy potente que sea. El doctor Tarrasch comentó, en una memorable frase, que el ajedrez poseía la facultad de hacer feliz al hombre como el amor, como la música. Y también a la inversa: hace muy desgraciado al hombre, en particular cuando pierde. La pena es quizá mayor cuando un craso error echa a perder horas de trabajo creativo. Muchos desastres sobre el tablero surgen cuando lo artístico y lo creativo se disocian de lo práctico y lo realista. Confío en que este libro ayude al lector que ha llegado hasta aquí a disfrutar más de su ajedrez manteniendo en correcto equilibrio los dos aspectos del juego.

UDAL HIBURUTEGIA  
BIBLIOTECA PUBLICA MUNICIPAL  
PORTUGALITA