TRATADO GENERAL DE AJEDREZ

• TOMO III •
CONFORMACION DE PEONES



ROBERTO G. GRAU

NUEVA BIBLIOTECA DE AJEDREZ

ROBERTO G. GRAU

TRATADO GENERAL DE AJEDREZ

TOMO TERCERO

CONFORMACIONES DE PEONES

EDITORIAL SOPEÑA ARGENTINA S. A.
COMERCIAL, INDUSTRIAL E INMOBILIARIA
MORENO 970 BU-E NOS AIRES

Carátula: H. D. Santos

© Editorial Sopeña Argentina S.A.C.I. e I., 1982
EDICIÓN AUTORIZADA:
ENRIQUE CAPPELLETTI J. Representaciones Editoriales
LIMA, PERÚ

ISBN 958-642-040-X (obra completa)
ISBN 958-642-043-4 (volumen 3)

Impreso y encuadernado por Carvajal, S.A.
Impreso en Colombia / *Prínted in Colombia*
Se terminó de imprimir en septiembre de 1990

PROLOGO

Este *nuevo tomo sobre Estrategia inicia en realidad la marcha por el terreno de la medula del ajedrez. Nuestro primer tomo sirvió para iniciarnos en la técnica del juego. En él aprendimos a razonar y conocimos la base del pensamiento ajedrecístico. Navegamos a través de los rudimentos del juego, nos familiarizamos con las posiciones típicas de mate y conocimos las primeras manifestaciones del ingenio ajedrecístico. En el segundo tomo, ya de más importancia y lleno de atractivos, supimos del arte de la combinación. Vimos de qué manera se domina el aparentemente intrincado campo del sacrificio y logramos ver cómo por medio de ideas madres de combinaciones típicas, más o menos orquestadas, _ se logran victorias aparentemente imposibles.*

Ya comprendemos, pues, ajedrez y sabemos combinar. Tenemos las armas necesarias para marchar hacia adelante y comenzar a profundizar la técnica superior del juego, y hacia ella nos orientamos con solidez en el paso y claridad en el entendimiento. Sabemos lo más difícil: sabemos pensar y razonar. Ahora veremos cómo se construye la base estratégica de las posiciones y cómo nacen los puntos débiles, las piezas fuertes, las diagonales poderosas. Atraparemos la idea de los planteos a través, no de la acumulación de variantes en la cabeza ni haciendo alardes de memoria, sino por medio de la verdadera y fundamental razón de todos los planteos: la conformación de peones.

La base central de este libro es en realidad el estudio sobre las configuraciones de peones, esencia y medula de la estrategia del juego. Todos los problemas estratégicos se derivan de la disposición de los peones en los planteos, y toda la ciencia de las aperturas, los secretos del medio juego y la base de los finales son una consecuencia del esqueleto arquitectónico del ajedrez: sus peones.

Fue el maestro Filidor, el luminoso músico y ajedrecista francés, el primero que comprendió, ya a fines del siglo XVIII, la importancia de los peones en ajedrez; con él nace en realidad la estrategia posicional del juego. Entremos pues, en el ajedrez fundamental y veremos cómo deben colocarse los peones, sabremos de las buenas, discretas y defectuosas conformaciones y esto será para nosotros mucho más valioso que un tratado de aperturas, que algún día escribiré a mi manera, evitando todos los sistemas de clasificación existentes, para no contribuir a la complejidad

del *estudio, como sucesor de los actuales tratados, sino para encuadrar los planteos a través de sistemas típicos y racionales.*

Completan este volumen otros temas valiosos para el ajedrecista y relacionados entre sí. Luego de seguir el estudio de la acción de los peones desde el principio de la partida hasta la coronación de los mismos, y de saber cómo se actúa, con y contra los peones doblados; luego de conocer la relativa importancia de los peones pasados y de la mayoría de peones en un flanco, nos enfrentaremos al problema de las jugadas irreconciliables en los planteos y veremos cómo se castigan los desarrollos prematuros de la dama. Luego observaremos ejemplos del jugoso recurso del sacrificio de calidad por pieza y peones, base de tantas victorias y aplicado a tantos planteos, para analizar, después de una incursión sobre el valor de las jugadas —pues *éstas cambian de valor, ya sean fundamentales, complementarias, intermedias o negativas (el caso del «zugzwang»)*—, *los peligros que se esconden tras la falsa lógica, que también gravita en ajedrez y suele producir tantas derrotas.*

Sólo tras el dominio de estos importantes capítulos de la técnica, que nos permitirá comprender la estrategia del juego por medio de su base fundamental, o sea la forma de colocar los peones, estaremos en condiciones de comprender los problemas de estrategia superior que nos ocuparán en nuestro próximo tomo, el más complejo y medular de esta serie que sobre Estrategia hemos lanzado, para cooperar, en la medida de nuestras fuerzas, al progreso y a la difusión del ajedrez razonado. Con lo cual habremos cumplido nuestra promesa de entregar a la afición hispanoamericana todo lo que de ajedrez hemos aprendido y comprendido a través de una larga e intensa vida deportiva, ahora orientada más hacia nortes pedagógicos que atraída por la apasionante, pero quizá menos elevada, emoción del éxito deportivo.

ROBERTO G. GRAU.

P R I M E R A P A R T E

CONFIGURACIONES DE PEONES

CAPÍTULO I

CONFORMACIONES TÍPICAS

En diversas oportunidades hemos hablado sobre la importancia que en ajedrez tiene la configuración de peones. Desde los remotos tiempos de Filidor comenzó a reconocerse la verdadera importancia de la colocación de estas piezas. El insigne maestro francés, genio indudable del juego, que a pesar de ser uno de los más grandes músicos de su época, compositor de óperas y ejecutante famoso, vivió muchas horas de su existencia merced a- su habilidad como ajedrecista, fue sin duda alguna quien tuvo la primera noción científica del juego. Hasta se podría afirmar que Filidor fue el primer hombre que comprendió el ajedrez, que hizo de un juego sin bases, sin normas, librado hasta ese momento al azar de una combinación más o menos feliz, una idea estratégica permanente.

Su principio sobre la base fundamental que significaba la configuración de peones revolucionó el ajedrez y originó toda la estrategia actual del juego. En la actualidad es ya más fácil hacer comprender la verdad de su principio, que es el principio fundamental de la vida del ajedrez. De acuerdo con la disposición que se asigne a los peones deben efectuarse las maniobras futuras. De lo que se deduce que el esqueleto técnico del juego, su armazón estratégica, es la ordenación de las líneas de peones, que son lo que a la guerra las líneas avanzadas de combate, de cuya rotura o desmembramiento depende la suerte de una lucha.

Consideraremos, en todos sus aspectos, las configuraciones de peones para dar en cada caso la estrategia que conviene adoptar. Veremos la enorme fuerza de los peones unidos, cómo cada cambio de peones puede significar el principio del desmembramiento de la armónica cadena inicial y de qué manera el más insignificante de los avances gravita poderosamente en la estructura íntegra de la partida.

DEBILIDAD NECESARIA: EL AVANCE DE LOS PEONES

Los avances de peones son la debilidad necesaria que impone la lucha para defenderse. Esta enorme paradoja tiene fácil comprobación en ajedrez. Toda la teoría de los puntos fuertes, de la centralización de las piezas, de los alfiles buenos y malos, de las columnas abiertas, de los sacrificios, de los temas de combinación, de las cadenas de peones, del juego abierto y del bloqueo, tiene como base fundamental el esqueleto de peones. Esto lo sabemos

porque en cada caso hemos considerado el problema; pero ahora lo trataremos desde el punto de vista general, dando ejemplos de posiciones buenas y malas de peones; demostraremos cómo se las trata en cada caso y de qué manera debe accionarse, según sea la situación que ocupen los peones rivales.

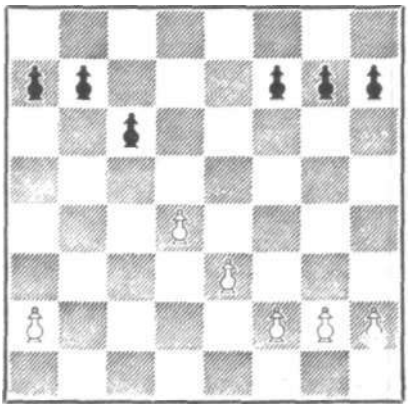
Por ejemplo, la posición ideal de los peones es la inicial, ya que toman todas las casillas que están frente a los mismos. Cada vez que se hace necesario avanzarlos dos pasos, el cuadro lateral del peón queda sin una de sus protecciones naturales y precisamente se crean los puntos fuertes para el rival.

También veremos la fuerza de los peones unidos, la superioridad sobre las cadenas de peones con un eslabón roto, o sea divididos en dos grupos. Asimismo comprobaremos que cuando los peones están divididos en varios grupos son débiles y que los peones de los flancos no suelen compensar la fuerza del bloque central si éste se encuentra sólidamente unido.

CONFIGURACIONES TÍPICAS

Por ejemplo, la configuración P2TR, P2CR, P2AR, P3R, P4D, tan común en el gambito de la dama, es una de las más notables que registra el ajedrez. Estos peones, colocados a manera de un ángulo obtuso, tienen una enorme fuerza, pues mantienen su elasticidad y forman un bloque muy difícil de ser disuelto. Esta configuración de peones combatirá siempre con ventaja contra otra que no ofrezca tanta cohesión. Por ejemplo, agreguémosle a la misma un peón en 2TD y supongamos que el adversario posee la siguiente estructura de peones: P2TR, P2CR, P2AR, P3AD, P2CD, P2TD.

Este tipo de posiciones suele producirse con gran frecuencia en el gambito de la dama. Puede afirmarse que el bloque de peones del



centro es más fuerte que el del ala dama del adversario, ya que éstos pueden ser vulnerados más fácilmente en las columnas abiertas. La táctica del final es simple. Se cambia el peón torre aislado por el peón caballo enemigo y, o se desunen los peones, lo que sería decisivo, o, lo que es más fácil, se dejan dos peones unidos, pero aislados en un flanco sobre columnas abiertas, que sean obligados a debilitarse y, como tal, tema de iniciativa.

En realidad, mucho se debe hablar del tema antes de mostrar algún ejemplo, pero en favor de la mayor amenidad insertaremos un caso simple, para ir poco a poco subiendo el diapasón de los mismos. El ejemplo muestra cómo un error de planteo provoca la desunión de dos peones y cómo desde ese momento la partida está definida por hallarse uno de los peones, no sólo aislado, sino en una columna abierta que el rival puede vulnerar con sus torres Lucha, pues, de peones divididos en tres sectores aislados entre sí, contra una correcta configuración de peones divididos sólo en dos grupos, que ofrece detalles instructivos por su misma sencillez.

DEL TORNEO DE PARÍS DE 1924

La partida fue jugada por mí en el torneo de París de 1924 contra el ajedrecista checoslovaco Sterk, que conducía las blancas. Se desarrolló así:

BLANCAS: STERK. NEGRAS: GRAU

1. C3AR, C3AR; 2. P4D, P4D; 3. P4A, P3R; 4. C3A, CD2D; 5. A5C, A5C

Esta maniobra de planteo, denominada variante Manhattan, suele ser eficaz contra jugadores que no están profundamente al tanto de la técnica de los planteos o a quienes la memoria suele jugarles malas pasadas. En el torneo de París los jugadores argentinos lograron varios triunfos con la misma, entre otros la victoria valiosa de Palau frente al doctor Max Euwe.

6. P3R, P4A; 7. C2D

Las blancas juegan rutinariamente y tratan el planteo como si se tratara de una Cambridge Springs. Lo justo es, en cambio, P X P D, creando problemas a la configuración de peones negros. Debe tomarse con el P R, y el peón de 4 D negro comienza a debilitarse seriamente. En términos acordes con nuestro tema, comenzará a debilitarse la configuración negra de peones.

7. . . . . , D4T; 8. D2A, O—O; 9. C3C, D5T; 10. A X C, C X A; 11. P X P D

Lo mejor. Se anticipa a la amenaza C 5 R. No era bueno 11. A3D, por P 4 C D.

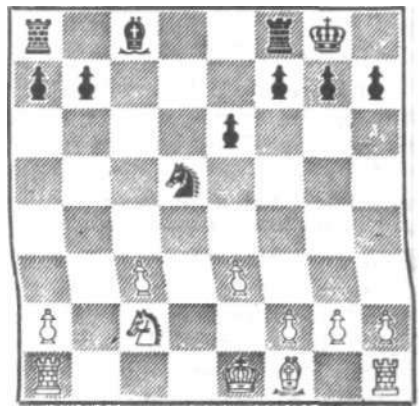
11. . . . . , P X P D !

Lo exacto para no debilitar en lo más mínimo la configuración de peones. Pero ya las negras están mejor, porque han asumido la iniciativa en el ala dama y presionan seriamente el punto 3 A D.

12. C X P

Era necesario jugar P X P.

12. . . . . D X D; 13. C X D, . A X C + ; 14. P X A, C X P



Se ha llegado a un final en el que las blancas están perdidas estratégicamente, por su mala configuración de peones y la excelente disposición de las negras. El resto es sólo cuestión de técnica: las fallas fundamentales del esqueleto de peones deben dar sus frutos.

15. P 4 A D, C 6 A !

Una maniobra hábil, pues inmoviliza, o poco menos, el juego blanco y prepara la colocación del caballo delante del peón aislado, sistema táctico típico en estas posiciones.

16. C3T, A2D; 17. C1C

Expulsa el caballo, pero no mejora la pobre acción de las piezas blancas.

17. . . . . , C5T; 18. A 2 R, A 3 A; 19. O — O, T R 1 D; 20. T 1 D, T X T; 21. A X T, C 7 C

LA VENTAJA DE LA INICIATIVA

Las negras están maniobrando de atrevida manera con el caballo para realizar jugadas de iniciativa que

impidan el desarrollo de las blancas. Si C 4 A, que sería lo rutinario, seguiría C 3 A, y las blancas igualarían el desarrollo, lo que haría difícil la explotación de la mejor configuración de peones. Esto permite ganar un tiempo valioso.

22. A2R, **T1D;** 23. R1A, R1A; 24. P3C

Preparándose para eventualidades futuras, que han de hacer imprescindible que el rey entre a cooperar en el dominio de la columna dama, impidiendo las amenazas de la torre. Era de considerar, con el mismo objeto de restar eficacia al alfil, la jugada 24. P 3 A, pero en ese caso, si bien no quedaría una diagonal tan grande a merced del alfil, existiría una casilla débil en seis dama, que sería el origen de otro plan negro.

24. . . . ., R2R; 25. C3T

Si 25. C 3 A, seguiría T 7 D, amenazando 26. . . . ., T7A; C5T y llevar el rey a 4 A D, definiendo la lucha.

25. . . . ., C5T

Terminada su misión en el flanco dama, el caballo inicia una maniobra tendiente a aumentar las debilidades del flanco rey. Amenaza, además, T 7 D seguido de T 7 C.

26. R1R, C4A; 27. T1A

Si 27. T1D, seguiría T x T +; 28. R X T, C 5 R, amenazando C X P A y C6A. Si 28. A X T, C 6 D +; 29. R1A (si R2R, C 8 A +, etc.), P3TD; seguido de R3D, **R4A** y R5 C, ganando.

27. . . . ., P 3 T D !

Preparándose para el final. Es imprescindible, para poder transportar el rey a 4 A, que el caballo no tenga ninguna posibilidad en la casilla 5 C D. Además, la jugada del texto prepara una maniobra decisiva, a base de C 6 D +.

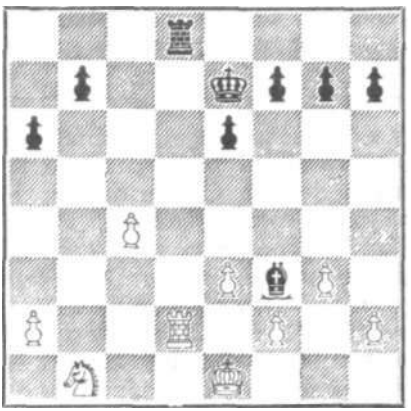
28. T3A, C5R; 29. T 2 A, C4C

Las negras han llevado a cabo un plan sobre el flanco del rey, cuya finalidad principal consiste en obligar al cambio del alfil por el caballo, para tan sólo entonces intentar explotar la debilidad del peón alfil dama.

30. C 1 C

Sterk trata de llevar el caballo al centro de la lucha, para borrar la mala impresión que la acción de esta pieza ha dejado.

30. . . . ., C 6 A +; 31. A X C, A X A; 32. **T 2 D**



Más eficaz parece ser C 2 D, pero igualmente las blancas deben estar estratégicamente perdidas. La mejor conformación de los peones y la superioridad del alfil sobre el caballo en las posiciones abiertas son factores decisivos. Además, existe un peón blanco débil en 4 A D, y, en consecuencia, una casilla fuerte para el negro en 5 A D.

32. . . . ., **T 1 A**

Se inicia el asedio definitivo al peón alfil dama.

33. T2A, A5R!; 34. T1A, A4D; 35. C2D, P4C; 36. P5A, AXP

Si 36. . . ., A5A; 37. CXA, TxP; 38. R2D, y el final sería muy difícil.

37. T1T, A4D; 38. TXP, TxP; G9. T7T+, R3A; 40. P4R, T8A+; 41. R2R, A5A+; 42. CxA, TxC!; 43. P5R+, R3C; 44. R3A, P4T; 45. T7C, T6A+; 46. R4A, T7A; 47. R3A, T7C; 48. P4T, P5C; 49. P4C

Las blancas están completamente perdidas. Ensayan un postrer recurso que no da resultado.

49. . . . . PxP+; 50. RXP, TXP; 51. TXP, T7R

Lo justo. Si 51. . . . . T4A; 52. T4R, y el triunfo, si es posible, sería laborioso.

52. T5C, T7C+; 53. R3A, T8C; 54. T4C, R4A; 55. T7C, RXP; 56. R2A, T5C; 57. R3A, T5A+

Y después de algunas jugadas las blancas abandonaron.

I. — Los peones, base de los planes

El jugador bisoño asigna al peón la mínima importancia técnica de la partida. Como son las piezas menos valiosas, la pérdida o el avance de uno de ellos no significa nada. Por otra parte, como habitualmente compite contra adversarios de su misma fuerza, sucede que no son explotados los errores técnicos de este tipo que realiza, y vive en el mejor de los mundos, convencido de que no juega mal y que comprende cabalmente el ajedrez. Atribuye habitualmente su imposibilidad de alternar con los grandes jugadores a la falta de tiempo para dedicarse al ajedrez o a la falta de paciencia. Como no comprende el juego, cae en el enorme error de creer que es cuestión de paciencia.

Su estrategia es simple, y por cierto productiva, frente a rivales que, como él, sólo saben mover las piezas y convierten el ajedrez, de una lucha armónica donde el raciocinio, el análisis y la síntesis juegan un papel decisivo, en un juego de azar más o menos evidente.

Quien sólo intenta dar jaques dobles o un mate de sorpresa, y en cada jugada que efectúa defiende una amenaza o ensaya un lance, no juega aún en realidad al ajedrez. Si lo hace porque no le es posible practicarlo de otra manera y sólo como un estado preparatorio para la mayor comprensión del juego, nada puede reprochársele, pero si no aspira a nada más que a eso desconocerá siempre el verdadero interés del ajedrez, no lo comprenderá nunca y en realidad disminuye, sin proponérselo, su verdadera función. El ajedrez es un juego, en verdad, pero también una escuela de razonamiento. Si como juego merece ser difundido, se justifica mucho más ampliamente como pretexto para que el hombre joven se habitúe a razonar, a sacar conclusiones, a desconfiar del primer impulso, y, especialmente, a sintetizar su labor mental para crear el saldo de la misma: la respuesta justa. En esto, el ajedrez alecciona a la vez que entretiene.

Existe una enorme masa de personas a quienes se les han proporcionado todos los elementos para triunfar en una empresa, pero carecen del hábito y la capacidad de razonar lógicamente, por lo que no logran coordinar un plan. Lo mismo sucede en el ajedrez con una apreciable mayoría de jugadores, y esto es lo que puede evitarse a poco que se comprenda el juego en su verdadero alcance, y aun más, en su verdadera función social: como gimnasia mental.

Interesa mucho más que ganar

una partida concebir y llevar adelante una idea estratégica, no hija de un detalle accidental de la lucha, sino de la estructura íntegra de la posición. ¿Pero cómo hallar la idea? ¿Qué es lo que permite atrapar el sutil hilo del plan? Este es en realidad el obstáculo, ya que los planes no siempre existen de manera definida. Pero quien se grabe en la mente que el plan nace en ajedrez desde el primer momento que se mueve un peón y que su conformación impone el ritmo de la lucha habrá ganado la batalla contia tan difícil interrogante.

POSICIONES TÍPICAS DE PEONES

La posición ideal de los peones es la que forma con los mismos una línea horizontal. Es. decir, la posición inicial. El problema de avanzarlos ha intentado ser resuelto de múltiples maneras. La posición que forma con ellos un embudo, por ejemplo: P 5 R - P 4 A R - P 3 C R - P 4 D - P 3 A D - P 2 C D, es fuerte, porque agrupa los peones en un sector, pero deja las casillas laterales de los peones avanzados a merced del adversario. La posición que surge de peones avanzados en 4R - 3D y 3AD, común a muchas aperturas y que Reti denominaba la base Steinitz, es más sólida, ya que sólo tiene como problema táctico la custodia del punto débil de 4 AR (la casilla lateral al peón más avanzado), pero éste suele tener la inapreciable custodia del alfil dama. Esta conformación presenta una sola dificultad y es que se trata de una posición estática, y en ajedrez, como en la vida, el curso de los acontecimientos obliga a modificar los planes mejor madurados. Para intentar vencer es necesario cambiar en algún momento la formación de esos peones, y necesario se hace, pues, concebir formaciones de peones típicas, pero no ya en el terreno del planteo, sino del medio juego.

Vamos a matizar estas explicaciones con algún ejemplo de la técnica del Dr. Lasker, que había hecho de su habilidad para mantener formaciones de peones superiores la verdadera base de su estilo y de sus éxitos formidables. Pero antes expongamos algunas formaciones típicas:

BUENAS

P2TR - P2CR - P2AR - P3R - P4D.
P3TR - P2CR - P2AR - P3R - P4D.
P2TR - P3CR - P2AR - P?R.

REGULARES

P2TR - P3CR - P4AR - P5R.
P2TR - P3CR - P3AR - P4R.
P3TR - P3CR - P2AR - P3R.
P2TR - P3CR - P2AR - P3R.

MALAS

P5TR - P2CR - P3CR - P5R.
P2TR - P3TR - P2AR - P3AR.
P2R - P3R - P2CR - P3TR.
P5TR - P4CR - P5AR - P3R.

Esta breve reseña sólo intenta dar una idea de posiciones de peones que suelen gravitar durante toda la acción. Hay miles en cada caso y casi imposible resultaría reunirías en un capítulo. Es claro que estas posiciones están supeditadas a la acción de otras piezas, pero si bien con las mismas puede remediarse la situación, no quiere decir que sea aconsejable colocar los peones de manera que se sostengan mal entre sí, o que creen muchos puntos débiles en la propia posición.

Para ilustrar, reduzcamos el ejemplo al siguiente: P 2 A R - P 3 A R - P 3 R. Hay aquí un peón doblado y, sin embargo, la posición es buena, porque no deja puntos débiles centrales. Por otra parte, los tres peones desempeñan **un papel** efectivo.

P2 AR - P3R - **P4AR.** Esta posición es un poco inferior a la que

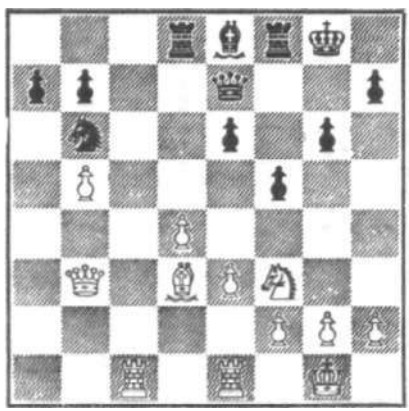
antes enunciamos, porque deja una casilla débil en 5 R y no se fiscaliza la de C 5 R. Pero se vulnera el punto 4 R enemigo y los peones se complementan entre sí.

En cambio, P 2 A R - P 3 A R - P 4 R es una posición defectuosa, ya que prácticamente en esta posición se tiene un peón menos, pues el de 2 AR no defiende nada. Si el rival se apodera del chole» de 5 A R, o evita el avance de P 4 A R (que es necesario para reconstituir la mala formación de peones), tiene una ventaja estratégica fundamental.

Observamos, pues, cómo cambia la posición y cómo nace un plan por el simple cambio de colocación de estos peones.

LA TÉCNICA DE LASKER

Pero maticemos esto con algún ejemplo de lucha viva. En el match que Lasker, con las blancas, jugó con Blackburne en 1892, se produjo una partida que en la jugada 27 llegó a la posición siguiente, en la que la situación es muy normal y por lo tanto excelente como ejemplo,



Puede afirmarse que en este momento las blancas, que acaban de jugar, tienen la partida ganada, en mérito exclusivamente a la situación de sus peones, que es excélente si se la compara con la de los del negro, que sin ser muy defectuosa —ya que no hay peones doblados ni aislados— es inferior, pues tiene todos los defectos de la posición embudo, sin ninguna de sus conpensaciones. (Defectos son las casillas débiles que dejan en este caso los cuadros negros que están delante y al costado de cada peón, y compensaciones serían que para llegar a esa posición las blancas hubieran debido colocar sus peones en 6 T R - 5 C R - 4 A R y 5 R). Por otra parte, el peón de 5 C D, sostenido en su acción fiscalizadora del punto 3 A D por el alfil, fija los dos peones del ala dama negra y amenaza en realidad de muerte al desventurado peón de 2 T D, que sólo puede ser defendido por una pieza que se inutilizará en su sostén (C 1 A o T1 T) y a la vez entorpecerá la acción de las demás. La partida está ganada estratégicamente, si bien tácticamente ofrecerá dificultades, aun después de ganar el peón torre. La forma en que ganó Lasker la insertaremos inmediatamente, pero, antes de seguir adelante, deben los aficionados estudiar el procedimiento para ver si tienen una idea cabal de la posición a través de lo que hemos sugerido.

COMO LE GANO LASKER A BLACKBURNE

En dicha posición (después de la ugada 27 de las blancas) las negras, que tienen el grave problema de su defectuosa configuración de peones del ala rey y de la presión posible sobre el peón TD, que no puede avanzar por la fiscalización que sobre el punto 3 T ejerce el peón de 5 C, tratan de compensar esto, apoderándose de la columna alfil dama.

27. . . . . A 2 A; 28. C 5 R (la centralización del caballo), T1 A; 29. T1T, T1T; 30. T2R, TR1A

Lo mejor es renunciar al sostén del peón. Se habría podido defender mediante C1A, pero esto habría permitido al blanco, luego de doblar las torres para esclavizar el caballo en 1 A, seguir con A 2 R - A3A - D3A y eventualmente T 1 A D y D 7 A con posición ganadora, por el dominio de la columna alfil danv que ahora se asegura el negro.

31. TR2T, D2A; 32. P3C

Esto no era necesario. Lasker se precave contra un eventual mate en la octava línea y además evita *te* posible rotura de su fuerte cadena de peones por medio de P5AR. Pero nada de esto puede ser bueno.

32. . . . . D6A; 33. DXD, TXD; 34. T X ?, T X T; 35. T X T, T 2 A.

Las negras han perdido el peón, pero el final no es fácil por la falta de material y la presión que significa el dominio de la columna alfil dama de parte de las negras. Se objetará que también el blanco domina una columna, pero puede agregarse que el dominio de las columnas centrales es siempre mucho más fuerte que el de las columnas del flanco.

36. R1A, A1R; 37. R2R,-R1A; 38. R2D, R2R; 39. T 3 T, R3D; 40. P 3 A !

Exacto. Esto mejora la posición y le da la elasticidad típica de los peones en una misma línea. Ahora se podrá seguir, ya con P 4 C R o con P 4 R, haciendo valer la ventaja material en ese sector.

40. . . . . T1 A; 41. P 4 R, T 2 A

El negro no tiene nada mejor qui esperar los acontecimientos.

42. T 1 T

Las torres deben colocarse siempre en las columnas y líneas libres. Ahora la del blanco tiene el máximo de movilidad y puede apoyar el avance de sus peones del ala rey.

42. ..., T1A; 43. P4T, T2A; 44 T1CD, T1A; 45. R3R, R2R; 46. P 5 T, R 3 A; 47. P T X P, PTXP; 48. T 1 T R

Las blancas se han creado otra columna abierta valiosa por la fuerte amenaza T 7 T.

48. . . . ., R2C; 49. P4C!, PXPC; 50. PXP, T1T; 51. P5C!

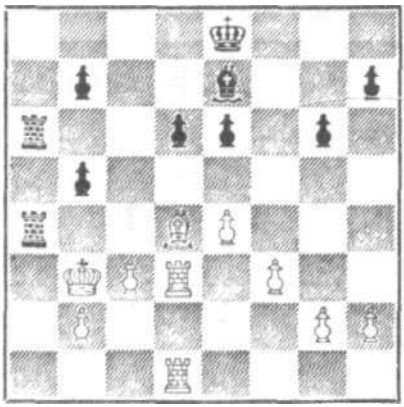
La maniobra C 4 C y C 6 A sería .ecisiva.

51. . . . ., T6T; 52. R4A, C 2 D; 53. A 4 A, C1A; 54. T1AD, T4T; 55. A3D, A x P; 56. T 5 A.

y las negras abandonaron.

LA DERROTA DE STEINITZ

El final ha sido jugado con gran maestría por el Dr. Lasker y es un modelo por la forma hábil en que redujo al rey adversario a un simple papel decorativo. Veamos otro.



En esta posición jugaban las negras, conducidas por el entonces campeón del mundo, Guillermo Steinitz, quien ponía en juego su título con el Dr. Emanuel Lasker, que conducía las blancas. La posición de las

blancas es, en nuestra opinión, absolutamente ganadora por la mejor configuración de peones. La razón estriba, no sólo en los peones doblados negros del ala dama —que suelen no ser tan débiles como parecen, poique asignan, en cambio, una columna abierta a las torres—, sino también en el detalle fundamental de que los peones de Steinitz están divididos en tres grupos aislados entre sí y, en cambio, los de Lasker en sólo dos grupos, lo que facilita la acción y cooperación de los mismos. El final sigue así:

22. . . . . P 4 R

Es ésta la mejor alternativa, pero empeora la situación de los peones y anula aún más la acción del alfil de 2 R negro. Malo sería R 2 D por A 5 A y más tarde A X P, seguido de P 5 R, con posición ganadora. Tampoco serviría 22. . . . . T 3 A; por la maniobra A 2 A - A 3 C - T 4 D y posteriormente R 4 C, con amplia ventaja. Para evitar las maniobras sobre el peón de 3 D, Steinitz apela a este avance que además cede la casilla 3 R para el rey de 1 R, que no tiene un lugar bueno donde colocarse.

23. A 3 R, R 2 D; 24. A 5 A!

¿Por qué es buena esa jugada? No por la amenaza directa, sino porque permitirá que el alfil cambie de diagonal y se coloque en 3 T D, para seguir con T 5 D y una posición dominante por la incontenible agresión al peón caballo dama, endeble sostén de la torre de 5 T.

24. . . . . T 8 T; 25. T (ID) 2 D. R 3 R; 26. A 3 T, P 4 C R

Las negras tratarán de quebrar la cadena de peones blanca del ala rey para agredirla más tarde con la torrp de 8 T D. Detenidos sus peones del ala dama y centro, sólo les queda el recurso de aprovechar la movilidad de los del flanco rey, fieles al viejo axioma de que la principal virtud de un peón es su movilidad.

27. T 5 D, T 3 C; 28. R 4 C, P 5 C; 29. R 5 T, T 3 T + (si A 1 D, T x P C); 30. R X P, P 4 T

Tienen las negras un peón menos y una sola pieza agresiva, que es la torre de 8 T. La lógica indica, pues, una maniobra para cambiarla y reducir así los riesgos al mínimo. La movida clara es, pues:

31. T 1 D, T X T; 32. T X T, P X P; 33. P X P, T 1 T

La torre hacia el peón retrasado de 3 A, pero nada puede hacerse contra el poderoso monarca blanco, que decidirá la partida.

34. R 6 C, T 1 C R

En estos casos la agresión simple no basta, ya que a T 1 A seguiría T 3 D. La agresión doble es ideal y para eso debe jugarse T 7 C, seguido de T 7 T y T 6 T para que la torre ataque simultáneamente a los dos peones débiles del ala rey. Pero esto es muy lento.

35. R x P, T 7 C; 36. P 4 T, T 7 T; 37. R 6 A, A X P; 38. T X P +, R 2 A, 39. R 5 D, A 3 A

No serviría T 7 D, seguido de A 6 C +> porque después del cambio de torre el alfil blanco detendría el peón T R negro por vía 5 A D - 1 C R.

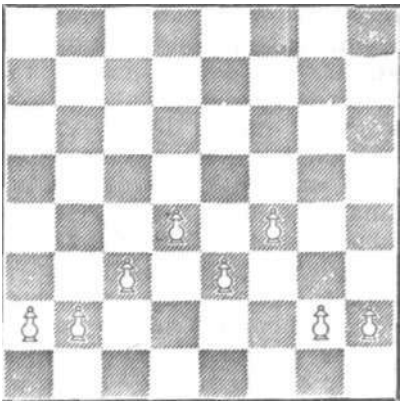
40. T 7 D +, R 3 C; 41. R 6 R, P 5 T; 42. T 1 D, P 6 T; 43. T 1 C +, T 7 C; 44. T X T -f-, P X T; 45. A 5 A, A 1 D; 46. P 4 C, R 4 C; 47. R 7 D, A 3 A: 48. P 5 C, R 5 A; 49. P 6 C

Las negras abandonaron. Fue ésta la mejor partida de Lasker en el match que le significó el campeonato del mundo, que tan gallardamente ostentó duran ce 27 años.

II.—Los peones y el valor de las piezas

Hemos considerado a través de algunos ejemplos del Dr. Lasker de qué manera posiciones iguales en cuanto a material, espacio y amenazas se desnivelan exclusivamente por la mala configuración de peones. Pero no es precisamente la importancia de los mismos en el final de las partidas, por cierto decisiva, lo que motiva preferentemente este trabajo. El tema es más amplio y forma más íntimamente parte de la estructura íntegra del ajedrez. Lo que deseamos demostrar es de qué manera el más insignificante de los avances de peones gravita en la estructura general de la lucha y por qué causas la estrategia íntegra de la partida, el valor de las piezas y la simplificación dependen exclusivamente de esos fundamentales detalles estratégicos.

Podrá parecer que esto aumenta la dificultad del juego para el ajedrecista bisoño; por el contrario, la simplifica. Como que son los peones los que dan el tema general de la partida y todo ajedrecista que sepa juzgar con claridad la situación de los mismos tendrá gran facilidad para hallar el plan de la lucha. Podría afirmarse que cuando no se sabe cuál es la idea estratégica de la partida y se navega a tientas sobre el plan a seguir, es porque no se ha estudiado la conformación de los peones. Por ejemplo, en una posición de peones blancos como la que sigue: P2TR-P2CR-P4AR-P3R - P4D - P3AD - P2CD - P2TD, todo aquel que juega con las negras sabe, aun cuando sólo sea



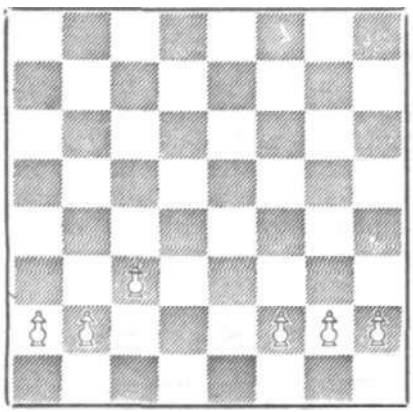
por instinto, que el punto fuerte para la lucha y el que debe tratar de ocupar con un caballo es el cuadro 5 R, porque la pieza que allí se instale no podrá ser desalojada por ningún peón. Además, si se trata de un ajedrecista que haya seguido nuestros cursos, sabrá algo más; que en estas posiciones de bloqueo creadas por tan frondosa cantidad de peones se modifica uno de los conceptos de la estrategia del juego, pues suelen valer más los caballos que los alfiles. En esa posición de peones, el ideal para el que lucha contra los mismos es tener dos caballos, pues al poner uno en 5 R, apoyado por el otro, el adversario, con dos alfiles, podrá eliminar uno de esos caballos, pero el segundo será indesalojable en 5R. Además debe tenerse presente quo al cambiar un alfil por el cabalio de 5 R Sí cambiará el mejor de les alfiles y se llegará a un final de caballo excelente contra un alfil malo, o sea que se halla trabado por los propios peones.

Es decir, que la situación de estos peones, que habitualmente están detenidos en su marcha por otra cadena de peones adversarios, da distinto valor a las piezas y nos brinda un norte estratégico: cambiar los caballos rivales con nuestros alfiles, para poder colocar luego uno de los

nuestros en 5 R, que no pueda ser eliminado; así no nos veremos obligados a llevar un peón a ese punto fuerte. Porque los puntos fuertes son en realidad fuertes cuando ponemos una pieza menor y no un peón.

OTRA CONFIGURACIÓN TÍPICA DE PEONES

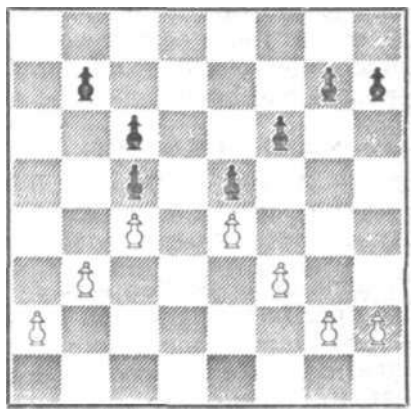
Si, por ejemplo, tenemos esta otra configuración: P 2 T R - P 2 C R -



P 2 A R - P 3 A D - P 2 C D - P 2 T D, sabemos inmediatamente cuál es la debilidad real de la misma. La vital es la casilla 3 D, pues no puede ser sostenida por ningún peón. De le que se deduce que debemos conservar el alfil rey para custodiarla y el alfil dama para cuidar a la vez la casilla 4 A R, que tampoco está bien sostenida. Es ésta, pues, una posición abierta en la que los dos alfiles valen mucho más que los dos caballos Hay, por tanto, un plan claro para ambos: el que lucha contra esa conformación de peones debe intentar cambiar los alfiles y especialmente el de rey, y quien se defiende debe evitarlo a toda costa y, si es posible, cambiar rápidamente ambos caballos por los del rival, para eliminar las piezas más apropiadas para entrar en esos puntos débiles.

LAS PIEZAS VALEN SEGÚN LOS PEONES

Si en cambio tenemos esta otra configuración: P 2 T R - P 3 C R - P 2 A R, debemos mantener en lo posible el alfil que se coloca habitualmente en 2 C R, porque la eliminación del mismo dejara con debilidades vitales y decisivas los cuadros 3 A R y 3 T R. Si, por ejemplo, tenemos esta otra configuración de peones: Blancas: P 2 T R - P 2 C R - P 3 A R - P 4 R - P 4 A D - P 3 C D - P 2 T D, luchando contra esta otra:



Negras: P 2 T R - P 2 C R - P 3 A R P 4 R - P 3 A D - P 4 A D - P 2 C D, la segunda es preferible a pesar de los peones doblados, porque no deja ningún punto débil en la columna dama abierta y, en cambio, la primera ofrece en 5 D una casilla muy fuerte para un caballo, y en un final de torres, para una torre. Quiere esto decir que quien juegue con peones así constituidos tiene un plan claro a seguir. El negro, apoderarse de la casilla fuerte de 5 D, y el blanco, tratar de romper ei sostén de esa pieza en el ala dama, mediante el plan típico de jugar P 3 T D y P 4 C D. Es evidente que luego de ese plan las negras podrán cambiar P A X P C y seguir con P 4 A D, sosteniendo definitivamente su caballo, pero al hacer esto dejarán sin

el sostén de su peón de 3 A D el cuadro 5 D y a la vez el adversario podrá colocar otro caballo en ese sector vital del tablero.

COMO SE CAPTA RÁPIDAMENTE EL PLAN

No seguiremos con este tipo de ejemplos para no fatigar al lector, y en aras de la amenidad de esta labor daremos uno que tiene relación con el tema que acabamos de tratar.

Veremos una partida del torneo sudamericano de Río de Janeiro de 1939, que es típica como modelo del segundo ejemplo de configuración de peones que hemos visto:

BLANCAS: GRAU. NEGRAS: SOUZA MÉNDEZ

1. P4D, C3AR; 2. C 3 A R, P3R; 3. P3CR, P4A; 4. A2C, C3A; 5. O—O, P X P; 6. C X P, P4D

El tema de la partida está ya señalado por la configuración de peones. Las blancas han efectuado un planteo de corte moderno y deben tratar de incidir con sus fuerzas sobre el peón de 4 D adversario, punto de coincidencia de la agresión del alfil rey, de la dama y eventualmente de sus peones y del caballo dama. Por otra parte, deben cuidar su alfil rey y no cambiarlo ni aun bajo la tentadora ganancia de algún peón, para no debilitar la gran diagonal en que se halla el rey. Las negras tienen señalado el destino de sus alfiles, especialmente el de rey, que tendrá un papel vital en el combate, especialmente si se llega a abrir la columna dama, por la debilidad del punto 3D.

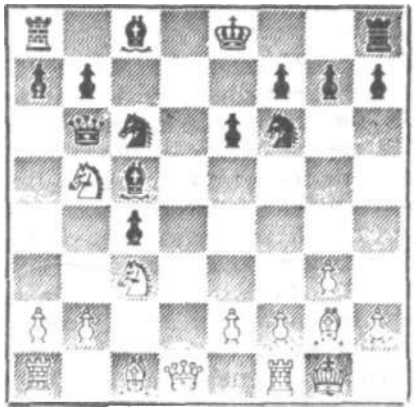
7. P4AD, D3C

En este caso no es buena la tentadora jugada P4R, porque se debilita el peón de 4D, verdadero eje de la presión blanca. Seguiría 8. C X C, P X C y después de C 3 AD y A 5 C R la presión sobre el peón de 4 D no podría ser cómodamente contenida. Es, pues, necesario por ahora mantener el peón de 3 R y completar el desarrollo. Pero sin duda era mejor jugar A2R y O—O, por aquello de que sólo pueden considerarse movidas de desarrollo en el planteo las que efectúan las piezas menores. Y porque además la dama es necesaria para cuidar el cuadro 3 *D.*

8. C 5 C !

Una jugada hábil y tuerte. Amenaza A 3 R y provoca en realidad la captura del peón de 4 A D. Pero este peón podrá sostenerse poco y la columna abierta de la dama, con el complemento del punto «acariciable» de 3 D, es compensación estratégica sobrada.

8 . . . . . P X P; 9. CD3A, A4A



Anticipándose a A 3 R, pero las blancas han atrapado el tema de la partida y harán del punto 3 D la llave maestra de la victoria. ¿Y por qué se dieron cuenta tan rápidamente del mal orgánico de la posición enemiga? Simplemente porque jugaron sin olvidar en ningún momento el análisis de las debilidades creadas por la configuración de peo-

nes: en este caso la casilla 3 D, que acabó de debilitarse con la imprudente jugada D 3 C, que alejó a la dama de la custodia de ese sector.

1Ü. C 6 D +, A X C

Era necesario seguir con R 2 R para evitar el cambio de este alfil, que equivale a firmar la sentencia de muerte, poique la configuración de peones exige su permanencia en el tablero para cuidar el cuadro 3 D. Pero luego de 11. C X P A D, las blancas quedarían con ventaja.

11. D X A, C 4 T D; 12. D 3 T

Como es natural lo exacto, si se puede mantener la diagonal que cuida el cuadro 3 D y que ahora tiene, además, el poderoso atractivo de evitar el enroque.

12. . . . . A 2 D; 13 A 3 R, D 2 A;
14. T D 1 A-

Amenaza P 4 C D.

14. . . . ., C S C; 15 A 4 A, D 3 C

No P 4 R por C 5 D, seguido, si D 1 D, de D 6 D. Siempre el cuadro vital de la lucha.

16. C 4 R

Nuevamente el tema central en acción. Ahora la casilla 6D está vulnerada por tres piezas.

16. . . . ., A 3 A; 17. C 6 D +, R 2 D;
18. T D 1 D, A 4 D; 19. A x A, P x A;
20. T X P

Las negras abandonaron por la formidable amenaza de C X P A D y la más sanchezca de T X C.

La partida sólo tiene como mérito el hecho de que rápidamente las blancas captaron la idea medular de la lucha y la energía con que estereotiparon la debilidad adversaria en 3 D, producida por la configuración inicial de los peones que la marcó y el cambio del alfil vital que la acentuó.

III.—Peón que avanza, debilidad en germen

Al afirmar, como lo hemos hecho, que cada avance de peón tiene un germen de debilidad, no hemos querido por cierto decir que los peones no deben avanzarse. Para intentar vencer es necesario hacerlo y nunca se triunfa, ni en ajedrez ni en la vida, sin riesgo. Deseamos señalar, al manifestar que cada peón que se avanza es un problema que se crea, que no es posible avanzarlos sin cautela, ya que estas piezas carecen del cómodo recurso de replegarse que distingue a las otras y por lo tanto el daño puede ser irreparable.

Además un peón avanzado significa problemas en la casilla lateral que éste ocupaba y a medida que se aleja de la propia zona de operaciones exige de las demás piezas una tarea intensa para sostenerlo. Además hay un principio antiguo que ni el tiempo ni los progresos de la técnica han podido alterar. Este es el que afirma que la principal virtud del peón es su movilidad. Y bien sabemos que los peones avanzados corren, por el contrario, riesgos permanentes de quedar rígidos, contenidos por otros peones, para convertirse más tarde en centros de amenazas.

Si, por ejemplo, se tiene un peón en 5 R luchando contra otro en 3 R, en la gran mayoría de los casos está mejor el retrasado de 3 R que el agresivo de 5 R. Este sólo será bueno si no existe el alfil rey enemigo, si la columna dama se abre y si el rival no puede colocar una pieza en 4D. Además la defensa del mismo obligará a estirar toda la configuración de peones. Por otra parte, corre el riesgo de quedar aislado en ese sector y la debilidad de los peones aislados aumenta a medida que están avanzados y si, como en ese caso, se encuentran contenidos. El

adversario lo atacará desde la posición normal de sus piezas y la defensa no será tan cómoda como la agresión.

COMO SE DEBILITAN LOS PEONES

Los peones avanzados pueden ser fuertes si se encuentran vinculados entre sí, cuando el adversario no dispone del recurso de atacar con otro peón el sostén, o al peón central de la conformación de peones, pues en ese caso se puede ver obligado el jugador a avanzar, o cambiarlos, cediendo puntos débiles o dejando aislados sus peones. Ejemplo de eso lo muestran a diario las partidas que se efectúan y es por cierto típico el planteo de uno de los encuentros del match que en 1936 llevaron a cabo Grau y Bolbochán. Fue así:

1. P4AD, C3AR; 2. C3AR, P3R; 3. P3R, P4D; 4. C3AD, CD2D; 5. P3TD

Las blancas plantean un sistema Paulsen de la defensa Siciliana con un tiempo de ventaja y sin que el peón rey adversario esté en 4R. Se trata de una maniobra de expectativa en que las blancas invitan a las negras a asumir la iniciativa para luchar de contragolpe sobre los peones que se avancen.

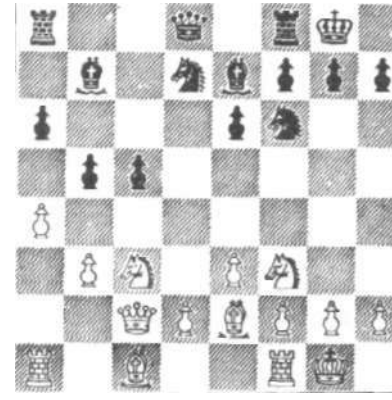
5. . . . ., A2R; 6. D2A, O—O; 7. A2R, PXP; 8. AxP, P3TD

Las blancas han provocado esto para luego convertir los peones avanzados en temas de agresión. Ahora perderán algún tiempo, pero los peones negros del ala dama serán de una muy relativa solidez por la acción que sobre el de 4CD ejercerán el caballo de 3A y el alfil rey.

9. O—O, P4CD; 10. A2R, A2C

Este es el momento interesante desde el punto de vista estratégico. Las blancas deben evitar que su peón caballo dama sea cambiado por el del alfil dama negro, porque esto aseguraría al segundo jugador la mejor partida. Por esto sería un error P4CD. En cambio, P3CD, que da igualmente juego al alfil dama, tiene la virtud de mantener la elasticidad de los peones en ese sector y prepara la rotura típica por medio de P4TD, que obligará al negro a crearse debilidades en el ala dama.

11. P3CD, P4AD; 12. P4TD



Y con este avance se obligará a las negras a jugar P5C, con lo que el flanco dama ofrecerá la debilidad de un peón retrasado y una casilla fuerte para el caballo en 4AD. El duelo estratégico del planteo ha sido ganado por las blancas, merced a la explotación de un defectuoso avance de peones negros.

12. . . . . P5C; 13. C1D, D2A; 14. C2C, C5C

Las negras, para buscar compensaciones, han logrado preparar un plan que debilitará en parte el flanco rey blanco al crear una configuración de peones débil, pero menos defectuosa que la de las negras en el flanco dama. Ahora es necesario

jugar P3CR, lo que dará mucha fuerza al alfil dama negro.

15. P3C, TD1A; 16. P3T, CR4R; 17. CXC, CXC; 18. P4A, D3A; 19. P4R, P4A; 20. P3D

La lucha estratégica del planteo no ha terminado. Las negras aceleran los acontecimientos porque en un final la posición de los peones del ala dama sería muy desagradable por la fuerza del cuadro 4AD. Entregan el caballo, para seguir, si fuera capturado, con P6R y ganar por medio de la «máquina» que han emplazado sobre el enroque.

20. . . . . PXP; 21. PXP, A3A; 22. PXC

y las blancas ganaron, pero no en mérito a la posición lograda, ya que sus debilidades en el ala rey se tornan muy serias después de esta captura. La jugada justa de las blancas era 22. A3R, para seguir, si DXP, con DXD, AXD, C4A, ya que si AXT y TXA, las blancas quedarían mejor.

Pero en realidad lo que nos interesa pasó hace rato. Fue la hábil maniobra del planteo para crear una débil configuración de peones y la ingeniosa réplica del negro, que exigió idéntico sacrificio a las blancas en el ala rey. Toda una serie de maniobras complicadas con el solo objeto de provocar los avances que tan plácidamente y sin que nadie los imponga realizan en sus partidas los jugadores sin experiencia.

EL DRAMA DE UN PEÓN DOBLADO

Ahora veremos una partida en la que, a pesar de la igualdad de peones existentes en su final, uno de los dus bandos está perdido por la defectuosa configuración de los mismos. Se trata de la partida que Reti le ganó a Grünfeld en el torneo de Baden-Baden de 1925.

BLANCAS: RETÍ. NEGRAS: GRÜNFELD

1. P3CR

Reti explica esta apertura manifestando que tiene que ser buena porque obliga al negro a jugar y luego se podrán explotar los cuadros débiles que dejen sus peones avanzados. Fiel a su teoría, por cierto ya refutada, de que vale más el dominio del centro que la posesión del mismo, efectúa esa jugada.

1. . . . ., P4R; 2. A2C, C3AR; 3. C3AR, C3A; 4. P4D, PXP; 5. CXP, A4A; 6. CXC, PCXC

Las negras poseen una configuración de peones muy defectuosa. Tendrán, después de P4AD, dificultad para avanzar el peón dama, por la acción del alfil sobre el peón doblado de 3AD.

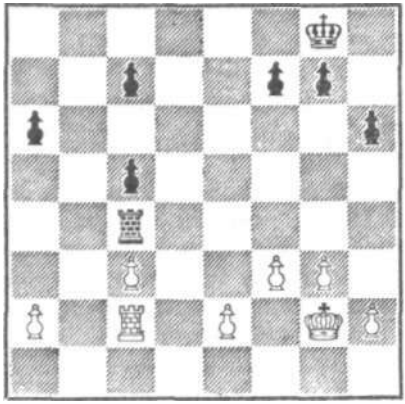
7. P4AD, O—O; 8. O—O, T1R; 9. C3A, A1A; 10. A4A

La posición de las negras es delicada por sus peones defectuosos del ala dama. Además están separados en tres sectores, lo que aumenta la falta de cooperación de los mismos.

10. . . . ., TIC; 11. D2A, A2C; 12. TR1D, P3TD; 13. T2D, P4A; 14. AXA, TXA; 15. A5C, A2R; 16. D4T, P3T; 17. AXC, AXA; 18. TXP, D1C; 19. T2D, AXC; 20. PXA, T8C+; 21. TXT, DXT; 22. R2C, T3R; 23. D2A

Coi» esta jugada las blancas devuelven el peón ganado y se llega al final que deseamos mostrar. Existirá igualdad de peones, pero las negras estarán perdidas, porque la disposición de los mismos en el tablero prácticamente les significa ur peón menos.

23. . . . ., DXD; 24. TXD, T5R; 25. P3A, TXPA



Y ahora veamos cómo la ventaja virtual de un peón, por la situación de los peones doblados negros creada en la apertura por medio de una hábil maniobra, se traduce en una victoria instructiva e impecable.

26. P4R, R1A; 27. R2A, R2R; 28. R3R, T5T; 29. T2CD, R3D; 30. R3D.-P5A+; 31. R3R, R4A; 32. P4A, T6T; 33. T2AD, P3C; 34. P4T, P4TR; 35. P5A, PXP; 36. PXP, R3D; 37. R4A, P3AR: 38. P4C, PXP; 39. RXP, R2R; 40. P5T, R2A; 41. P6T, R1C; 42. R5T, R2T; 43. T2D !, TXPA; 44. T7D+, R1T;45. R6C, T6C+; 46. RXP, P4A; 47. T7AD, P6A; 48. TXP, R2T; 49. R7A !, RXP; 50. P6A, T6A; 51. P4T, T6D; 52. P5T, T6A; 53. T6A, R4C

Ultimo lance. TXP perdería por P7A, seguido, si T6A, de TXP+.

54. R7C

y las negras abandonaron.

La partida es valiosa como ejemplo de cómo se puede debilitar en el planteo una configuración de peones para mantener la ventaja a través de todas las circunstancias y ganar con la base de este solo detalle técnico.

IV.—Peones buenos contra pérdida de tiempo

A menudo un jugador acepta desmejorar la situación de sus peones si logra ganar algunos tiempos. No entraremos a discutir la exactitud de esta idea, ya que en muchas posiciones los tiempos son la base fundamental del ajedrez, pero podríamos establecer algún principio que facilitara la tarea del aficionado. Los tiempos en ajedrez, que son en realidad la rapidez para poner en acción las piezas sobre un objetivo proyectado, tienen principal importancia en las posiciones de ataque, en el juego abierto, pero, en cambio, van perdiendo su importancia en las posiciones de bloqueo hasta llegar casi a no gravitar mayormente en las de compactas cadenas de peones trabados.

Es, pues, admisible ganar tiempos en las aperturas a cambio de defectos graves estratégicos cuando se tiene la sensación de que la lucha se definirá rápidamente, pero, en cambio, resulta un serio error esto en las posiciones cerradas o semicerradas, o en aquellas en las que aún no se ha elaborado un ataque. La partida que ahora mostraremos, que jugó en Buenos Aires, en 1924, el profesor Ricardo Reti con el aficionado Rodolfo De Witt, es aleccionadora, ya que prueba la escasa trascendencia que esto tiene si para ganar tiempos se desunen los peones, se crean bloques aislados entre sí y se muestra una debilidad permanente en la estructura de peones, que son, como tantas veces hemos repetido, la armazón arquitectónica en que descansa toda la teoría ajedrecística.

La partida, que damos con las mismas notas que puso De Witt en su debida oportunidad, merece ser estudiada con atención. Se desarrolló así:

BLANCAS: DE WITT. NEGRAS: RETÍ

1. P4D. C3AR; 2. P3R, P4D, 3. A3D, C3A; 4. P4AR

Si 4. P3AD, para impedir C5C, las negras continuarían con 4. . . . , P4R; como se produjo en una partida entre Tinsley y Schiffers, Hastings, 1895.

Si 4. C3AR, A5C; 5. A2R (Pillsbury sugiere 5. A5CD), AXC; 6. AXA, P4R, etcétera.

4. . . . . , C5CD

En la partida Lee-Showalter, del match angloamericano, 1900, las negras jugaron 4. . . . . , A5C; pero este experimento demostró, una vez más, que la jugada del texto es la preferible.

5. C3AR

Pillsbury manifestó su opinión contraria a este movimiento, que permite el cambio de A3D, pues, según él, los dos alfiles de las negras llegarán a ser más poderosos que las correspondientes piezas menores adversarias, indicando, por otra parte, que la columna abierta AD no es de utilidad para las blancas.

Aconsejaba entonces la siguiente variante: 5. A2R, A4A; 6. C3TD, P3R; 7. P3A, C3A; 8. C2A, C5R; 9. C3A, A3D; etcétera.

Showalter, en su match con Pillsbury, ensayó 5. A2D, repitiendo este ataque en su partida contra Lasker en el torneo de Londres, de 1899. El procedimiento utilizado por el Dr. Lasker es la mejor demostración de la inferioridad del referido ataque.

5. . . . . CXA+; 6. PXC, A5CR

En la partida Tarrasch-Chigorin, las negras continuaron: 6. . . . . , P3R; obteniendo buena posición, pero años más tarde, recordando una indicación hecha por Pillsbury (que el octavo movimiento de Tarrasch, 8. CD2D, podía ser mejorado por 8. C3A), Marshall siguió el consejo contra Teichman, en el torneo de Viena, 1908, y obtuvo con mucho la mejor posición.

El mayor interés de la presente partida reside en la apertura, poco usual, y dado el tratamiento novedoso que de ella hace el maestro Reti, hemos dedicado por lo tanto mayor atencióxi a esta fase del juego, tratando de interiorizar al aficionado de la naturaleza de esta apertura.

7. D4T +

Las blancas consideraban que su posición era ligeramente favorable y sufrieron además en este momento una rara confusión. Dieron el jaque creyendo que, al no poder las negraá replicar P3AD ni A2D (por las contestaciones, en el primer caso, 8. C5R, y en el segundo, 8. D3C, ganando un tiempo), debían por lo tanto cubrir con D, y al efectuarse el cambio de damas, perdían un tiempo al tomar con C, puesto que esta pieza empleaba dos tiempos para llegar a una casilla que desde 1CD sólo requería uno.

Pero la verdad es que el balance del factor tiempo permanece inalterado, como lo demuestra un simple examen comparativo de las posiciones, después de los movimientos sexto y octavo de las negras.

Pero otra apreciación hace, en cambio, criticable este jaque, y es que se favorece el traslado del caballo negro de 3AR, donde no tenía acción útil (en razón del dominio por las blancas de la casilla 5R) a 2D, desde donde puede apoyar los ataques del centro con P4AD y P4R.

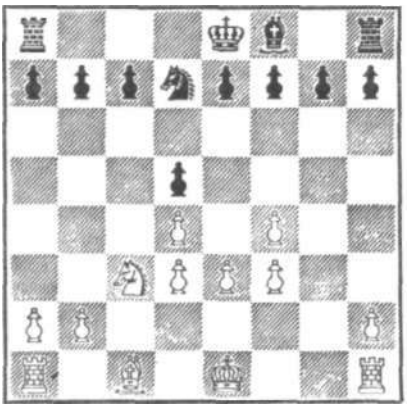
7. . . . , D2D; 8. DxD, CxD; 9. C3A

Como lo demuestra la continuación de la partida, no era prudente

dejar doblar un nuevo peón, aunque él sea para reforzar el centro.

Más lógico era 9. CD2D, o 9. O—O.

9. . . . . AXC; 10. PXA



Este núcleo de 5 peones centrales no es recomendable. Los peones 4 D y 4 A R no podrán ser apoyados por las torres debido a la obstrucción de los peones doblados. Además están fijados en sus posiciones con carácter casi permanente, pues sólo es posible el avance del peón a 4 R, quedando, empero, sin la defensa natural los puntos 4 D y 4 A R.

Las blancas jugaron esta partida bajo la obsesión de la idea «tiempos ganados», y en el complejo problema que es el ajedrez, un solo factor, por acumulada ventaja que adquiera, no priva tan absolutarnente sobre los demás; esto explica que, a pesar de tener las blancas tres tiempos ganados (los cedidos por las negras en sus movimientos 4. . . . . C5C; 5. . . . ., CXA; y 9. . . . ., A X C), no compensan las dificultades creadas por la inercia de su centro, en razón de la irreversibilidad del movimiento de los peones. Una deficiente colocación de piezas puede subsanarse, la de peones no, además de que coarta la actividad de las restantes piezas, supeditadas por entero a la tarea de obviar dificultades.

Las blancas disponen de dos líneas abiertas, pero es opinión de Rcti que, en tesis general, las torres no podrán utilizar ambas líneas en su máxima potencia, por lo que en realidad puede llegar a ser una desventaja tener que ceder el dominio de una de ellas al adversario.

10. ..... P3AD; 11. A2D

Mejor parece ser. 11. P4CD, y reservar A2C si las negras hacen «fianchetto» de rey.

11. . . . ., P3CR; 12. R2A, A2C; 13. P4C

Con intención de fijar el P 3 A, jugar T 1 A D tratando, mediante P 5 C y doblar las torres, de hacer útil la columna AD.

13. . . . . P3AR

Esto impide el plan de las blancas basado en P 5 C D, pues el peón en 4 C D va a ser de absoluta necesidad para evitar P 4 A D, que en unión de P 4 R amenaza demoler'el «muro de piedra».

14. P4TR

Las blancas se hallan indecisas en cuanto a un plan definitivo y realizan algunas demostraciones de ataque que se estrellan ante la sólida posición adversaria.

Hubiera sido sumamente interesante conocer la continuación que adoptaría el maestro Reti si las blancas jugaran aquí 14. P4R!, pues parece, en somero análisis, que por lo menos las negras no pueden llevar a cabo su amenaza agresiva P 4 R; he aquí algunos ejemplos:

14. P 4 R, P 4 R; 15. P X P D, PXPD; 16. TIR+, seguido de C4R.

Si 14. P 4 R, P X P; 15. P D X P, y si 15. . . . ., P4R; 16. P5D, etc.

Renunciando las negras a P 4 R,

las blancas consiguen igualmente juego muy satisfactorio; por ejemplo: 14. P 4 R, P X P; 15 P D X P, T 1 D o C 3 C; 16. A 3 R, etcétera.

Si a 14. P 4 R, las negras replicaran P 3 R, es tal el número de posibilidades que, para pronunciarse en definitiva sobre el valor de la variante referida, se requeriría un extenso estudio.

14. . . . . P 4 R; 15. C 2 R

El cambio de los peones centrales acrecentaría las dificultades debido a la acción entonces más directa del alfil de las negras.

15. . . . . R 2 A; 16. P 5 T

Un error. Era necesario jugar A 3 A, pero asimismo las negras obtendrían el dominio de la columna rey.

16. . . . . P X P D; 17. P X P D

Las blancas al jugar 16. P 5 T creyeron poder replicar ahora 17. C x P, pero la continuación hubiera sido decisivamente favorable a las negras: 17. C X P, P 4 A R; 18. A 3 A, *P* 4 A; 19. P X P, C X P; 20. T D 1 D, T D 1 A D; etcétera.

17. . . . . P 4 A R; 18. T D 1 A D, P 3 T D

Las blancas amenazaban P 5 C.

19. T 2 T

Ante perspectivas tan pésimas intentan doblar las torres en la columna C R para fijar piezas a la defensa, pero todo es inútil ante la precisión del juego del maestro.

19. P X P jaque, seguido del cambio de torre y R 2 C, conducía igualmente a un final perdido.

19. . . . . T R 1 R; 20. P X P +, P X P; 21. T 2 C

La línea T R no es útil para las blancas.

21. . . . . T 3 R; 22. T D 1 C R, T D 1 R; 23. T 1 R

No es posible jugar R 1 A porque el flanco dama queda aislado de la defensa de las torres y se facilitaría así la maniobra del caballo de las negras de 3 C a 5 T y a 7 C.

23. . . . . C 3 C; 24. R 1 A

Si 24. A 1 A, el caballo iría a 5 T y a 6 A.

Si 24. A 3 A, la entrada de la torre en 6 R es rápidamente decisiva.

24. . . . . C 5 T; 25. T 1 C, T 1 T R

Amenaza A 3 A, que seguido de T 6 T y A 5 T + gana el P 3 A. Ya no existe defensa.

26. R 2 A, A 3 A; 27. R 1 C, T 6 T; 28. T 3 C D

Para defender el P 3 D, ya que es inevitable la pérdida del P 3 A.

Sí 28. R 2 A, A 5 T +; 29. C 3 C, A X C: 30. T X A, T 7 T +; 31. T 2 C, T X T +; 32. R X T, T 7 R +; y ganan una pieza.

28. . . . . T x P; 29. T 2 A, T 6 T; 30. R 2 C, T 2 T

No 30. . . . . A 5 T; por 31. T 1 A, T x C +; 32. R X T J X A; 33. R x A, etcétera.

31. T 1 C D, T 1 R; 32. R 3 A?, T 6 T +

Las blancas abandonaron.

V.—Agria controversia entre un teórico y un estratego

A fines del siglo pasado el mundo ajedrecístico asistió a un duelo extraordinario. El Dr. Emanuel Lasker, campeón del mundo, era duramente combatido por un compatriota suyo, técnico insuperable que no alcanzaba a comprender el secreto de las victorias del gran maestro prusiano El doctor Siegbert Tarrasch estaba

echando las bases firmes de la teoría de las aperturas y había llegado a conclusiones notables sobre una enorme cantidad de planteos. Sus análisis asombraron a la época y una serie amplia de victorias en grandes torneos rubricó su derecho a la admiración de los ajedrecistas.

Se enfrentó con el Dr. Lasker y fue batido. Artículos agrios demostraron que Tarrasch no estaba conforme con el resultado, pero nuevos triunfos de Lasker sobre otros adversarios que como, por ejemplo, Janovsky, llegaron al agravio contra el campeón del mundo, probaron que nada podía hacer la técnica de los planteos frente a la más amplia concepción estratégica del juego de Lasker.

Este esgrimía una sola arma en sus partidas, aun a costa de ceder espacio, de dejarse atacar, de atravesar por períodos difíciles en la lucha. Lasker mantenía a toda costa y contra todos los eventos sólidas conformaciones de peones y se ajustaba a un solo y fundamental principio estratégico. Sabía que los peones dislocados, avanzados en exceso y separados en grupos sin relación entre sí, eran al final de las acciones tácticas bases permanentes de dificultades, y se concretaba a menudo a dejarse atacar, a crear aparentes dificultades, para precipitar al rival en agresiones que debilitaran sus cadenas de peones. Era la lucha sutil del estratego contra la impaciencia del táctico, y por medio de este secreto de su técnica fue durante 27 años campeón mundial.

UNA PARTIDA MODELO DEL Dr. LASKER

Muchas son las partidas que se podrían mostrar para probar esta afirmación, pero bastará con que reproduzcamos una de las que le ganó al Dr. Tarrasch en el torneo de San Petersburgo de 1914, valiosa por la habilidad para destruir la conformación de peones adversaria y quitarle, por medio de sutiles maniobras, los puntos de apoyo que necesitan las piezas para ser efectivas. La partida fue así:

BLANCAS: LASKER. NEGRAS: TARRASCH

I. P4D, P4D; 2. C3AR, P4AD; 3. P4A, P3R; 4. PAXP, PRXP

La defensa Tarrasch del gambito de dama es un fiel reflejo del estilo que destacó al admirable cirujano de Nuremberg. A cambio de un peón aislado, deficiencia estratégica fundamental, se aseguran las negras grandes posibilidades tácticas por medio de las columnas abiertas y comodidad en espacio. Es la lucha entre la táctica y la estrategia; lucha de peones perfectamente delineados, contra una defectuosa conformación de los mismos.

5. P3CR, C3AD; 6. A2C, C3A; 7 O—O, A2R; 8. PXP, AXP; 9. CD2D

Lasker tratará de bloquear al peón aislado por medio de C3C y C4D, y en realidad provoca la jugada P5D, que debilita aún más al peón central aislado.

9. . . . . , P5D; 10. C3C, A3C; II. D3D, A3R; 12. T1D, AXC; 13. DXA, D2R; 14. A2D, O—O; 15. P4TD!!

Esta jugada, que aparentemente quiebra los principios de avances de peón, tiene por objeto todo lo contrario: debilitar totalmente el ala dama de peones negros. Tarrasch la califica de jugada excepcionalmente sutil. No se puede ahora 15. . . . . DXP; por T1R y luego A1AR, ganando la dama.

15. . . . . , C5R; 16. A1R, TD1D; 17. P5T, A4A; 18. P6T'

Se entrega un peón, pero se deshacen los peones del ala dama y se logran ventajas decisivas de orden estratégico. Será ya una lucha de buenos peones contra malos peones, y sólo un recurso táctico puede salvar al Dr. Tarrasch.

18. . . . . P X P

Si P 3 C D; 19. D 4 T D, seguido de T 1 C D y P 4 C D, ganando el P D.

19. TD1A, T1A; 20. C4T, A3C; 21. C5A, D4R; 22. AXC, DXA; 23. C 6 D, D X P; 24. C X T, T X C; 25. D5D, D3R; 26. D3A

Las blancas han ganado calidad a cambio de dos peones, pero esto no compensa por la mala conformación de la cadena negra de los mismos.

26. . . . . P 3 T; 27. A 2 D, C4R; 28. T X T +, D X T; 29. D 4 R, C 2 D; 30. TIAD, D1A 31. A X P

Comienza Lasker a recoger la cosecha de su mejor concepto de la estrategia.

31. . . . ., C4A; 32. D 4 C, P 4 A; 33. D 6 C, D 2 A; 34. D X D +, R X D; 35. A5C, C6D; 36. TIC, R3R; 37. P 3 C

El final es aún difícil. Lasker evita que el rey negro haga valer su mayor agilidad.

37. . . . ., R4D; 38. P3A, P4T; 39. P4T, C4A; 40. P5T, P6D; 41. RÍA, P5T; 42. P X P, C X P; 43. A 6 A !

Ingeniosa jugada. El alfil es inmune a la captura, porque el peón T R se coronarla.

43. . . . . R 3 R

Si P 3 C sigue P 4 C R y P 5 T.

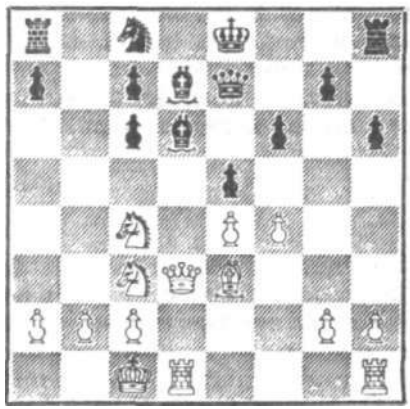
44. A X P, R2A; 45. A5R, C4A; 46. T 1 D

y las negras abandonaron.

Esta partida, como otras muchas del match, es un ejemplo vivo del estilo de Lasker y de las razones por las cuales este maestro, estratego profundo que despreciaba los detalles tácticos de los planteos, batía a los hombres de su época y demostraba que en ajedrez nada hay tan valioso como la comprensión de los detalles fundamentales de la lucha. Y que la táctica en los planteos es un simple fuego artificial.

PEONES BUENOS CONTRA PEONES MALOS

En una partida del torneo de San Petersburgo de 1896, que jugó Lasker, con las blancas, contra Steinitz, se llegó a la siguiente posición:



En esta situación juegan las blancas, que tienen una posición estratégicamente ganadora. Es claro que tácticamente puede haber recursos y que por esta causa la victoria es difícil, pero la verdad es que la configuración de peones negra es muy inferior si la comparamos con la blanca.

Los peones blancos están en excelente posición: los del ala dama en una misma línea con su máxima elasticidad, los del centro igualmente y los del ala rey mantienen todas las posibilidades. Se encuentran

divididos en sólo dos grupos y no dejan ninguna casilla débil. En cambio, los peones negros del ala rey ceden todas las casillas blancas y en el flanco dama los cuadros 4TD y 4AD no pueden ser fiscalizados por ningún peón por estar doblado el de CD en 3AD. Compensa esto el negro con la existencia de dos alfiles, pero no basta ante la gran cantidad de perspectivas que tiene Lasker, quien tratará de evitar el enroque adversario.

La partida siguió con:

15. PXP, PXP; 16. TR1A, D3R; 17. C4T, D2R; 18. A5A, AXA; 19. CXA

El caballo se apodera de uno de los puntos débiles que la mala configuración de peones ha dejado. Se especula en este caso con el detalle táctico de la acción de la dama y la torre en la columna dama abierta.

19. . . . . A5C; 20. T2D, C3C; 21. C6T

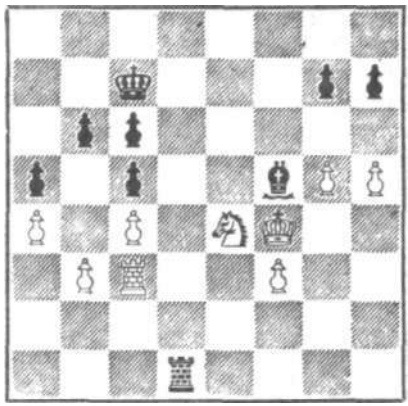
Sigue la explotación de los puntos débiles que ha dejado en el ala dama la mala configuración de peones.

21. . . . . T1AR; 22. C5T, TXT+; 23. DXT, T1D; 24. CXP, TXT; 25. CXD

Las blancas ganaron luego de muchas jugadas más, pero la partida para nuestro objeto está terminada. Lasker ha logrado, en mérito a la explotación de la mala situación de los peones rivales, superioridad material decisiva.

IGUALDAD APARENTE DE MATERIAL

En una partida del match Lasker-Tarrasch, de 1908, se llegó a esto:



Este es un final de peones iguales, pero estratégicamente muy favorable para las blancas. Prácticamente tienen un peón más, ya que los cuatro peones del ala dama negra están divididos por los tres peones de las blancas. Un defecto de planteo que se ha prolongado permite a Lasker ganar un final de notable calidad. La posición se produjo después de la jugada 35 de las blancas y siguió así:

35. . . . . A2D; 36. T3R, T8TR; 37. C3C, T5T+; 38. R5R, T6T; 39. P4A, R1D; 40. P5A, T5T; 41. P6A, PXP+; 42. RXP AIR; 43. C5A, T5A

No TXP a causa de TXA, etc.

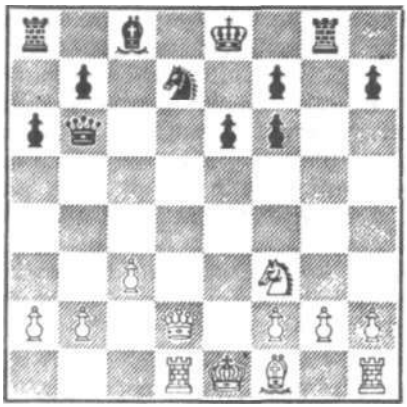
44. P6C, PXP; 45. PXP, T5C; 46. TXA+, RXT; 47. P7C, R2D; 48. C4A, TxP; 49. RXT, R3R; 50. C3A, R4A; 51. R7A, R5R; 52. R6R, R6D; 53. R6D, R6A; 54. RXP, RXP; 55. R5C

y las negras abandonaron.

PEONES DEFECTUOSOS: CASILLAS DÉBILES

Y un año más tarde, frente al doctor Tarrasch, también impuso Lasker desde el planteo su mejor configuración de peones. En una partida

que se inició con la defensa Francesa, se llegó a esta situación:



En este momento la posición es claramente favorable para las blancas. Sus peones, divididos en sólo dos sectores, no dejan apreciables debilidades. La más importante es la de la casilla 4 A D, ya que la de 3 D está fiscalizada por el alfil, la dama y la torre. Pero, en cambio, las negras tienen un cuadro decididamente débil en 3 D, el peón de 2 T atacable, y sin duda más tarde surgirá la debilidad de 4 R, pues será necesario, desdichadamente, avanzar el peón alfil rey a 4 A. Veamos cómo maniobra Lasker para explotar esta posición. La partida siguió así:

14. D2A, **P4A;** 15. P3CR, C4A: 16. A2C, D2A; 17. D2R. P4CD: 18. O—O, A2C; 19. P4A !

La agresión típica contra peones avanzados débiles. Si las negras capturan los peones, quedarán mucho más débiles aún y la dama blanca aumentará poderosamente su radio de acción. Además, quien tiene peones débiles debe tratar de rehuir el juego abierto, pues de esta suerte se hace más difícil al adversario explotar la ventaja posicional. En ajedrez, como en la guerra, el que está inferior debe rehuir la lucha abierta, el combate franco.

19. . . . . P5C; 20. D2D, TIC; 21. D 6 T, A X C; 22. A X A, D 4 R; 23. T R 1 R, D X P

La partida está ya definida. La débil contextura de peones negros ha facilitado la ofensiva de Lasker, que ahora gana con rapidez. Todas sus piezas actúan eficazmente.

24. D4A, T1AD; 25, D6D, P3A; 26. A 5 T +, T3C; 27. A X T +, P X A; 28. T X P +

Las negras abandonaron, pues no se puede evitar el mate en cinco jugadas más.

Estos ejemplos muestran de clara manera la importancia que tiene en la estrategia general de la partida una posición de peones defectuosa y cómo las combinaciones más atrevidas y los finales más sutiles hallan asidero en esta parte vital de la técnica del ajedrez.

VI.—También en ajedrez **todo** es **relativo**

Sabemos, a través de lo que hemos visto anteriormente, cómo debemos desarrollar los peones y el orden en que éstos deben ser puestos en actividad. No ignoramos que en el desarrollo las movidas de peón suelen ser pérdidas de tiempo y que, a la par, involucran debilidades que pueden ser fundamentales. Ya en tren de sutilezas, tenemos el concepto de que la primera jugada de peón, por ejemplo P 4 D, encierra, junto a un valioso propósito agresivo y de fiscalización central, la primera debilidad y el primer riesgo estratégico para quien efectúa ese avance, pues el cuadro lateral al peón más avanzado, en ese caso 4 R, es una debilidad que gravitará durante gran parte de la lucha. Pero lo que no hemos aclarado aún, y lo hace-

mos ahora para complementar el tema anterior, es que las debilidades son siempre relativas y están supeditadas a las posibilidades que tiene el adversario para explotarlas. Ceder un «hole», por ejemplo, cuando el adversario no dispone de caballos para situarlos en ese punto, tiene relativa importancia, y, en cambio, es grave cuando los caballos existen. Dejar aislado un peón no es agradable, pero si este peón se halla en una columna bloqueada por un peón adversario, ya no es tan grave el mal y hasta puede no tener la menor importancia. Abrir diagonales cuando el rival no posee alfiles no es habitualmente grave, y, en cambio, suele ser fatal si aquél dispone de esas poderosas piezas. Avanzar los peones del propio enroque cuando el rival no ha enrocado aún, es un error; pero, en cambio, puede considerarse como plausible esa maniobra cuando el adversario está enrocado en el mismo sector. Perder el enroque no suele ser agradable, pero cuando se han cambiado las damas esto tiene menor importancia. Situar el rey en una diagonal abierta es grave si el adversario dispone de la dama o el alfil para actuar en la misma, pero no ofrece riesgos cuando se ha cambiado el alfil y el rival no puede explotar directamente esa situación Y así podríamos demostrar de clara manera que en ajedrez, como en la vida, todo es relativo y que está supeditado a la situación de las demás piezas del tablero y especialmente a las del rival.

¿Esto demuestra entonces que la teoría no tiene razón de ser? ¿Que no es posible sentar principios generales? Nada de eso, ya que, como en todas las cosas, se legisla para los casos generales y no para las excepciones.

Lo difícil, en ajedrez, es saber cuándo uno puede apartarse de las normas clásicas, cuándo puede violar los más firmes principios estratégicos. Por eso hemos sostenido siempre que el ajedrecista bisoño no debe apartarse nunca de la lógica simple hasta lograr un gran dominio del tablero y una evidente agilidad mental para el raciocinio Sólo entonces, y esto sucede cuando es ya un jugador de primera categoría, puede permitirse el atrevimiento de romper con los moldes clásicos ante el imperio de verdades más recónditas y para resolver problemas más ocultos.

NUEVA TÉCNICA: DESPRECIAR LA TÉCNICA

Quien más hábilmente ha logrado en su vida de ajedrecista quebrar los moldes rutinarios y demostrar la relatividad de muchos principios técnicos considerados inviolables ha sido el doctor Alejandro Alekhine. Su enorme capacidad le ha permitido jugar con la técnica, porque supo captar sutilmente cuándo es posible, mejor dicho, cuándo es necesario apartarse de la rutina para triunfar. \ como expresión de la verdad de nuestras afirmaciones, insertaremos algunas partidas del campeón mundial en las que realizó juegos malabares con la técnica del ajedrez. Comenzaremos con la que le ganó a Ahues en el torneo de San Remo de 1930, cuando brilló de manera más nítida la capacidad creadora del campeón del mundo.

BLANCAS: AHUES. NEGRAS: ALEKHINE

1. P 4 D, C 3 A R; 2. C 3 A R, P 3 C D; 3. P 3 R, A 2 C D; 4. C D 2 D, P 4 A D; 5. A3D, P3R; 6. P3AD, A2R; 7. D2R, C4D!

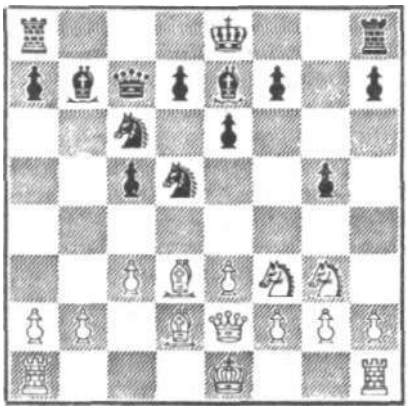
La primera jugada que revela al gran maestro. Indudablemente el mayor número de ajedrecistas habría jugado simplemente O — O. La

rutina les habría indicado este camino hacia una posible nulidad, amparándose en el viejo axioma de que las negras no tienen derecho a pretender vencer. Sin embargo, Alekhine opta por una jugada compleja, colocando el caballo en una casilla aparentemente innocua, ya que puede ser fácilmente desalojado, pero formidable por el hecho de que su desalojo significaría permitirle ir ya hacia 5 C D o hacia 5 A R. Esto último es el verdadero objetivo de la movida: impedir P4R, por la réplica C 5 A.

8. P X P A, P X P; 9. C1A, D 2 A

Impidiendo nuevamente P4R, al brindarle un punto de apoyo al caballo de 4 D, que podría seguir hacia 5 A R.

10. C3C, C3AD; 11. A2D, P4PR!!



UN CONCEPTO REVOLUCIONARIO

Obsérvese cómo rompe Alekhine con todos los prejuicios teóricos, avanzando su P C R, antes de completar su desarrollo, sin enrocar. El arte de realizar esas movidas inesperadas y aparentemente inferiores es el secreto de la estrategia de Alekhine. Sus avances de peones encierran el deseo de probar que no es posible ajustarse a principios poco elásticos en ajedrez, y que cada posición está regida por su propia ley Mejor dicho, que en cada partida hay un momento en que es posible ser antirrutinario por algún detalle anormal de la posición. El verdadero secreto de su superioridad consiste en su oportunidad y genial intuición para hallarlo.

Sin embargo, esta jugada, aparentemente desarmónica, tiene un caudal de deliciosa lógica. Esta radica en la acción coincidente que realizará este peón con el alfil de 2 C D y en la situación de las blancas, que deben resignarse a enrocarse corto, soportando el ataque aparentemente prematuro.

12. P4AD, C(4D)5C; 13. A3AD, CX A+; 14. DXC, C5CD!; 15. D2R

Si 15. D1CD, P3AR; 16. CxPCR. AxPC; 17. T1C, A2C; 18. P3TD, C 3 A; 19. C X P T, O — O — O; 20. C X P A, T X PT; y después de T 1 A R, el negro está mejor.

15. . . . . , T 1 C R; 16. P 3 T D, C 3 A D; 17. C 2 D, C 4 R; 18. D 5 T R, O — O — O: 19. O — O, P4AR; 20. D 2 R, P 4 T R

Obsérvese la posición de las negras. No han avanzado aún el peón dama y el de rey está en 3 R, pero en cambio en el flanco rey su avance es impresionante. Es evidentemente éste un sentido estratégico poco común, que abunda en muchas reminiscencias con el de Reti, pero con una dosis mayor de agresividad

21. C XPT, T3CR!!

Dando paso a la otra torre. La entrega de peón de Alekhine es de una gran lógica.

12. P 4 A R, P C X P A; 23. C X P A, T3TR; 24. P3TR, T1CR; 25. A x C

DXA; 26. C3AR, D2CR; 27. TD1D, P4R; 28. C5D, TXPTR; 29. D2D, AXC; 30. PXA, P5R; 31. P6D, PXC; 32. TXPA, TxT; 33. PxA, DXPR

Las blancas abandonaron.

LA OCULTA LÓGICA DE ALEKHINE

Vimos un ejemplo magnífico del Dr. Alekhine, que podría usarse para demostrar que en ajedrez no hay reglas estratégicas, que es imposible encerrar la verdad bajo los fríos moldes de principios generales y que sólo la libertad absoluta de la fantasía del jugador puede llevar a la buscada solución. Sutilizando, y por medio de sofismas, podría probarse esto y mucho más en ajedrez y en todos los órdenes, ya que las excepciones permiten llegar a cualquier conclusión y hacen trastabillar los más firmes postulados.

Pero la verdad es que aun las más extraordinarias excepciones están animadas de una lógica profunda, a menudo oculta, disfrazada tras la maraña de la complicación, pero que no suele escapar al talento sutil, creador, de hombres de la calidad de Lasker, Capablanca, Alekhine o Botvinnik, para citar a los más firmes valores del ajedrez en las últimas épocas.

Parece una violación de principios para los maestros de segundo orden que han hecho de la rutina una escuela técnica, porque se oculta precisamente en la habilidad para saber cuándo puede violarse un principio técnico, cuándo hay circunstancias que debilitan una regla y cuándo la victoria exige atrevimiento; ahí es donde radica el secreto de la verdadera diferencia de capacidad en ajedrez.

En el juego que nos ocupa no hay secretos, como no los hay en el arte de conducir un ejército. Hay mayor o menor talento para saber cuándo debe seguirse un plan o abandonarlo o iniciar una ofensiva o ceder una posición. Para hacerlo es necesario a menudo tener el instinto de la estrategia, ya que suelen ser tan sutiles las razones que permiten presentir que un punto ha ganado o perdido importancia vital en la lucha que sólo los intuitivos, y no los expertos, logran a veces captar el lenguaje íntimo de la posición.

Pero todo tiene una razón de ser más o menos oculta y más o menos difícil de explicar. Lo complicado es efectuarlo a tientas, pero no resulta ya tan complejo explicarlo luego de consumados los hechos. Eso sucede con las partidas de Alekhine y en muchas de sus maniobras revolucionarias, que luego se observan animadas de una lógica oculta pero profunda. Vimos esto en la partida con Ahues. Observamos de qué manera, sin completar el desarrollo, inició una maniobra en un flanco, despreciando detalles fundamentales de la estrategia. Pero advertimos luego cómo, a pesar de esto, su juego no ofrecía sino aquellas debilidades que el adversario no estaba en condiciones de explotar. De lo que se desprende que no es posible ajustarse a una ortodoxia absoluta en materia estratégica, ya que las debilidades en ajedrez son relativas, pues están condicionadas a la situación accidental de cada posición; y que un punto puede ser definitivamente débil y no tener importancia si el adversario no puede explotarlo.

UNA PARTIDA DESCONCERTANTE

Veremos ahora la extraordinaria partida que, también en el torneo de San Remo, Alekhine, con las negras, le ganó al maestro británico Yates. Fue así:

BLANCAS: YATES. NEGRAS: ALEKHINE

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, P3D; 5. C3AD

Esta idea estratégica tuvo su auge a principios del siglo, cuando la escuela del desarrollo puro, de que Tarrasch era paladín, se hallaba en su apogeo. Ahora se prefiere 5. P3AD.

5. . . . ., A2D; 6. P3D, P3CR; 7. C5D, P4CD; 8. A3C, C4T; 9. A5C

Con esta jugada las blancas crean un problema difícil al negro; pero Alekhine ha provocado esta variante para demostrar que el avance de los peones antes de haberse desarrollado no es, por cierto, una locura. Lo notable en esta partida es la forma de avanzar los peones sin provocar ataques de ninguna índole, y sólo conformándose con la fiscalización de ciertos puntos del tablero, aun cuando se debiliten en apariencia olios.

9. . . . ., P3AR; 10. A2D, P3A; 11. C3R

Obsérvese ahora la posición y véanse los cambios que ha hecho en su frente de peones el campeón mundial. En las primeras 10 jugadas ha movido siete peones distintos, y ni siquiera los del futuro enroque corto han sido respetados en su posición inicial. Existe en realidad una diagonal muy débil (1 C R - 7 T D), pero las negras disponen del recurso de eliminar el alfil que la fiscaliza.

11. . . . ., CX A; 12. PTXC, C3T

Si a un jugador experimentado le preguntaran en este momento de qué categoría debe ser el jugador que conduce las negras, sin duda no acertaría. La posición tiene toda la fisonomía que suelen adoptar los cotejos entre rivales sin técnica.

13. P4CD

Debilitando el peón torre dama, que no puede ser avanzado.

13. . . . ., P4AR

Y los avances de peones siguen.

14. D2R, C2A; 15. C1A

Las negras amenazan P 5 A y Yates no se anima a jugar P X P, a causa de que, después de P X P, su enroque por el flanco rey sería peligroso y por el flanco dama ya lo es, por la perspectiva del negro de «romper el fuego» mediante P 4 T D.

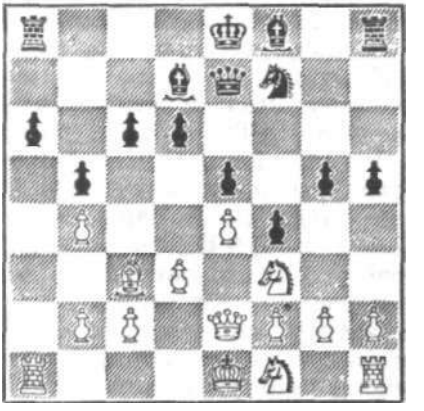
15. . . . ., D2R; 16. C3C

Provocando el avance que cerrará la posición.

16. ..... P5A; 17. C1A, P4C!

Alekhine continúa su plan. No trata de desarrollar sus alfiles ni prepara un eventual enroque corto. Se ha propuesto demostrar que los peones pueden moverse, a veces, sin temor alguno cuando se ve con claridad y se persigue un propósito estratégico.

18. A3A, P4TR!



¡ONCE MOVIMIENTOS DE PEÓN EN 18 JUGADAS!

De 18 jugadas verificadas por el negro, once han consistido en avances de peones. Si esto no es violar todas las leyes de la rutina y los manidos conceptos sobre desarrollo, tendríamos que aceptar que el ajedrez es sólo un juego de azar y de audacia. Y bien sabemos que no es así.

19. C (3A) 2D, A5C; 20, P3A, A3R; 21. P4D, A2C; 22. D3D, P X P; 23. A X P, C 4 R; 24. D 2 R

Las negras están probando lo absolutamente lógico de la maniobra del planteo. Han rodeado al juego blanco de una verdadera cintura de presión y dominan la casilla débil creada en 4 R. Igualmente sus tres piezas menores, que tan tarde entraron en juego, están mucho mejor dispuestas.

24. . . . ., O — O

Como se ve, el tener los peones del enroque avanzados más allá de la tercera línea no es una dificultad para enrocarse.

25. P 3 T

Fuerza es confesar que Yates está jugando con un miedo extraordinario. Pero lo cierto es que su posición es angustiosa. No tiene ninguna buena jugada para realizar. Si P 3 C seguiría P 5 C, con un ataque violento y difícil de neutralizar. Lo mismo si P4T; enrocarse permitiría P4TD; los caballos no tienen buena posición a la vista, ya que si se juega el de dama, seguiría A 5 A, y si P 3 A D, igualmente sería terrible A5 A, seguido de C6D+. El avance de los peones de Alekhine ha estado, pues, muy lejos de ser temerario. Su posición no corre el menor riesgo, y en cambio el blanco, que ha movido los peones con la mesura sugerida por la experiencia y los cánones, está perdido. La moraleja que se desprende es por demás elocuente.

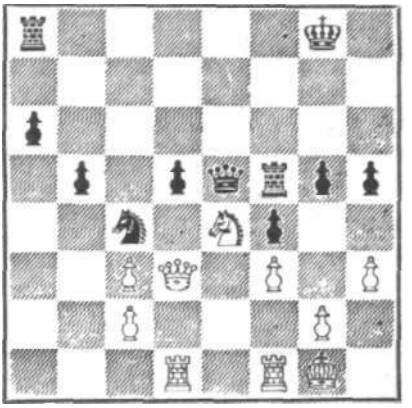
25. . . . ., P4A; 26. A 3 A, P X P; 27. A X P, C3A!; 28. A 3 A, Ax A; 29. P X A

El peón retrasado de T D de las negras, que fue la única pretensión estratégica del blanco, ha dejado de serlo y por imperio de la maniobra última se ha convertido en un formidable peón pasado que puede decidir la partida. Además, «las casillas conjugadas» 4 R y 5 A D se ofrecen polosamente a las amenazas estratégicas del negro.

29. . . . ., D3A; 30. P5R!

Alekhine pudo evitar esta maniobra jugando 29. . . . ., C 4 R. Ahora Yates, mediante el sacrificio de un peón, liberará un tanto su posición y se asegurará un punto fuerte en 4 R. Pero a pesar de ello está perdido.

30. . . . ., C X P; 31. C4R, D2R; 32. C(1A)2D, A 5 A; 33. C X A, C X C; 34. T D 1 D, D 4 R; 35. D 3 D, T 4 A (apoyando el avance del peón dama); 36. O — O, P 4 D



Con esta jugada Alekhine entrega un peón, pero provoca un final ga-

nado. Lo que sigue tiene poco interés para el tema que estamos tratando, pero ha de agradar al lector ver cómo el campeón remata los juegos y cómo provoca la transición del medio juego al final; momento en que fracasan la mayoría de los jugadores inexpertos, y aun los que pretenden no serlo.

37. D X P + !, D X D; 38. T X D, T X T; 39. C 6 A +, R 2 A; 40. C X T, T 1 D; 41. C 4 C, T 7 D; 42. T 1 T, P 4 T; 43. C 6 A, T X P A; 44. C X P, C 6 R; 45. T 1 C, T X P +; 46. R 1 T, T 6 C; 47. C 6 A, T X P +; 48. R 1 C, T 6 C +; 49. R 2 T, R 3 A; 50. C 4 D, P 5 C R; 51. P X P, C X P +; 52. R 1 T, P 6 A; 53. T 1 A R, T 6 T +; 54. R 1 C, P 7 A +; 55. R 2 C, T X P; 56. T 1 T R, T 6 D; 57. C 2 R, T 7 D; 58. C 3 C, T 7 C; 59. C X P +, R 4 R;

60. C 3 C

La partida está ganada, pero la forma de rematarla no es simple. El caballo y la torre toman el cuadro 1 A R, impidiendo el avance. Si C6R, seguiría R3A.

60. . . . . , C 7 T ! !

Espectacular, aun cuando simple, remate de partida. La inesperada jugada del texto pone elegante punto final a la tenaz resistencia de Yates. El resto es muy fácil.

61. C 1 A

Evidentemente si R o T X C, seguiría P 8 A -)-, ganando.

61. . . . . , C X C; 62. T 5 T +, R 5 D; 63. R X C, P 5 C; 64. T 8 T, T 7 A; 65. T 8 C D, R 6 A; 66. T 7 C, P 6 C;

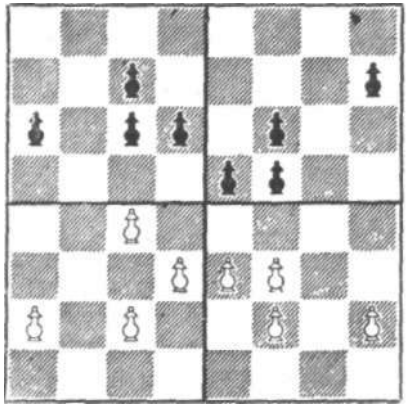
y Yates abandonó

VII.—Ventajas y desventajas del peón doblado

Ahora nos ocuparemos de los peones doblados para tratar de averiguar cuáles son las razones de su debilidad y en qué posiciones ofrecen en cambio compensaciones apreciables El primer principio general que debemos sentar es que los peones doblados son definitivamente débiles cuando están aislados (por ejemplo, P 3 A D - P 2 A D - P 4 R) y que, en cambio, pueden considerarse eficaces y elementos de compensación cuando están agrupados en el centro (P 2 A D - P 3 A D - P 3 D). El segundo principio ya en parte lo hemos descubierto. Los peones- doblados son aceptables a medida que se acercan al centro del tablero y absurdos en los flancos. Por ejemplo, P 3 T D - P 4 T D - P 3 C D es una posición ridicula. En 2 C D - 3 C D - 3 T D es una mala posición. En 2 C D - 2 A D - 3 A D es una posición perfectamente aceptable. Lo mismo puede hacerse transportando esta posición al ala rey. Igualmente aceptable y con amplia compensación a cambio de los defectos que tiene es la situación de peones doblados en el centro. Por ejemplo: 3 A D - 3 D - 4 D. Esta es una buena posición de peones doblados, ya que en realidad el adversario deberá tarde o temprano avanzar su peón alfil dama o su peón rey y se cambiará el peón de 4 D, desaparecerá el peón doblado y el de 3 D reemplazará con mayor comodidad al que antes se hallaba en 4D.

Pero la posición de peones doblados más frecuente, y por cierto la que en la lucha práctica debemos considerar, es la que surge del cambio de un alfil por un caballo en 3 A y permite construir el siguiente bloque central: P 2 A R - P 4 A R - P 3 R o P 2 A D - P 3 A D - P 3 D.

Son éstas las más frecuentes posiciones de peones doblados y en algunas aperturas, como el Ruy López, gambito de dama (defensa Nimzovich) o Francesa, perfectamente típica y muy practicada. Tienen la



desventaja natural de los peones doblados, o sea que dejan aislado el peón torre y una casilla muy débil delante del peón torre aislado. Además ofrecen la dificultad de que el avance de este bloque de peones es delicado, ya que, si se juega en el primer caso P 4 R, el peón de 2 A R jugará un papel de muy poca importancia, y si se avanza el peón alfil rey, el punto 5 R será débil y puede ser explotado por una pif>7a rival.

Otro defecto de estas conformaciones de peones radica en que el peón central 3 R o 3 D, según sea el caso, no puede ser cambiado por el bando que tiene el peón doblado, ya que de hacerlo transformaría los peones doblados en aislados, lo que sería suicida. Quiere esto decir que ya hemos atrapado el plan estratégico para luchar contra los peones doblados. Se debe agredir al peón que los acompaña (dama o rey) para obligarlo a cambiar o a avanzar, lo que en amhos casos es muy desagradable para el agredido.

¿Y cuál es la compensación para todos estos problemas? Ellas existen y son valiosas. Primero, el peón doblado toma una importante casilla central. Luego, habitualmente se ha doblado a costa de cambiar un alfil del rival por un caballo y esto suele ser un buen negocio por la mayor eficacia de los alfiles, y finalmente el peón doblado deja la columna caballo rey o dama abierta, que puede ser base de operaciones y obligará al rival a jugar P 3 C, lo que permitirá más tarde quebrarla mediante la agresión de ese peón por medio de P 5 T (lo que hace desaparecer el peón aislado) y eventualmente por medio de P5A, lo que permitirá cambiar el peón doblado con buenas «chances» tácticas.

UN ANTIGUO MODELO DE NIMZOVICH

Pero bueno es que algún ejemplo aclare estos conceptos tan fundamentales en la lucha del tablero y tan aplicables en algunas aperturas muy en boga. Veamos el planteo de una partida que jugaron Janovsky y Nimzovich en el torneo de San Petersburgo de 1914.

BLANCAS: JANOVSKY. NEGRAS: NIMZOVICH

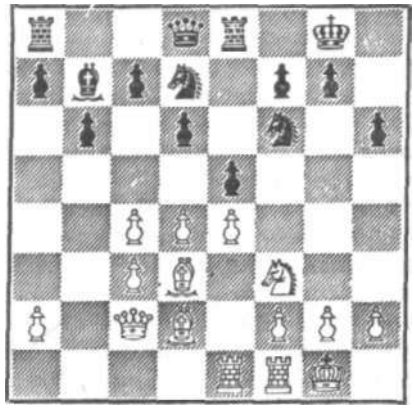
1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P3CD; 5. A3D, A2C; 6. C3AR, AXC+; 7. PXA, P3D; 8. D2A, CD2D; 9. P4R, P4R; 10. O—O, O—O, 11. A5CR, P3TR; 12. A2D

Las blancas han perdido un tiempo con el solo objeto de crear una debilidad en la conformación de peones del ala rey negra. El peón de 3 T puede ser eventualmente una base táctica.

12. . . . . , T1R; 13. TD1R

Este es el momento que debemos considerar. Las líneas están tendidas y es necesario atrapar el plan. Para quien haya meditado sobre la primera parte de este tema será fácil saber qué es lo que debe hacer el negro.

Es necesario provocar la jugada P X P R de las blancas, o el avance P 5 D. Si se logra esto, las negras tendrán una partida estratégicamen-



te favorable, pues habrán «aislado» el bacilo de la posición enemiga, que son, sin duda, los peones doblados de 3 A D y 4AD. ¿Cómo se lleva a cabo el plan? Esto es ya cuestión de táctica. Un plan sería C 2 T - C 1 A R y C 3 R, y si el blanco se obstina con A 3 R, seguir aún con P 4 A D, para continuar a P 5 D con C 5 A R, con dominio absoluto de la posición y la debilidad de los peones doblados" estereotipada. Otro plan sería también seguir inmediatamente con C 1 A R, luego C 3 C, más tarde T 2 R y D 1 R, para amenazar P X P y ganar el peón rey si el blanco, muy a su pesar, no juega P 5 D.

Hemos esbozado, pues, un nuevo e importante capítulo de este tema, que será el que nos ocupe ahora, para poner término al estudio de las conformaciones de peones en los planteos y en el medio juego, verdadera medula de la estrategia ajedrecística.

VIII.—Esqueletos típicos de peones doblados

Hemos iniciado una nueva e importante etapa del estudio sobre las conformaciones de peones. Estamos encarando el problema de los peones doblados con sus desventajas en la mayoría de las posiciones y la atenuación de las mismas y aun sus buenas compensaciones cuando se trata de peones doblados y apoyados en el centro del tablero, especialmente en la columna alfil dama o alfil rey.

Para sintetizar un poco los conocimientos dispersos que todavía tenemos y dar esquemas de buenas o malas posiciones de peones doblados, enumeraremos varias, y las clasificaremos de acuerdo con su eficiencia.

POSICIONES BUENAS

P 2 T R - P 2 C R - P 2 A R - P 4 R - P 3 D - P 3 A D - P 2 A D - P 2 T D.

P 2 T R - P 3 *AR* - P 2 A R - P 3 R - P 2 A D - P 2 C D - P 2 T D.

P 2 T R - P 2 C R - P 3 R - P 4 R - P 3 D - P 2 A D - P 2 C D - P 2 T D.

P 2 T R - P 2 C R - P 4 A R - P 5 R - P3R - P4AD - P2CD - P2TD.

P 2 T R - P 2 C R - P 4 A R - P 5 D - P 3 D - P 4 A D - P 2 C D - P 2 T D.

P 2 T R - P 2 C R - P 2 A R - P 3 A R - P 2 A D - P 2 C D - P 2 T D.

P 2 T R - P 2 C R - P 2 A R - P 3 A D - P 2 A D - P 2 C D - P 2 T D.

P 2 T R - P 2 C R - P 2 A R - P 4 D - P 3 A D - P 2 A D - P 2 C D - P 2 T D.

P 2 T R - P 2 C R - P 2 AR - P 3 D - P 3 A D - P 4 A D - P 2 T D

POSICIONES MALAS

P 2 T D - P 3 T D - P 2 A D - P 3 D - P2AR - P2CR - P2TR.

P 2 T D - P 3 C D - P 2 C D - P 3 D - P 4 R - P 2 A R - P 2 C R - P 2 T R.

P2TD - P3AD - P2AD - P4R - P2AR - P2CR - P2TR.

P2TR - P2AR - P3AR - P4D - P3AD - P2CD - P2TD.

Son éstas sólo algunas de las posiciones que suelen producirse en ciertos planteos o modelos típicos de situaciones defectuosas de peones. La diferencia en algunas es aparentemente minúscula, pero seria si se

observan los detalles. Vemos, por ejemplo, una que clasificamos buena porque están los peones doblados con el bloque aislado en 2AR-3AR y 3R y la clasificamos de regular con el P4AR - P3R y P2AR, y otra también regular con los mismos peones dispuestos así: P2AR - P3ARyP4R. En ambos casos el defecto que nos mueve a clasificarla de regular es la casilla, ya sea 4AR o 4R, que no fiscaliza ningún peón y el adversario puede explotar. Es claro que el mal se puede reparar avanzando el peón lateral, pero entretanto la posición diseñada no es la mejor y aun avanzando no es tan sólida como la que dimos como buena, pues los peones avanzados tienen en sí un germen mayor de debilidad que en sus casillas de origen o en la tercera línea.

LOS PEONES DOBLADOS DE LA COLUMNA AD

Pero mejor será que a través de algún ejemplo comprobemos la verdad de nuestra afirmación y de qué manera se explotan los defectos de los peones doblados (peón aislado o entorpecido en sus maniobras o difícil de sostener) y se saca provecho de las compensaciones de los mismos (columna abierta, agrupación central y fiscalización de vías de acceso en quinta de las piezas rivales). Quiere esto decir que analizaremos solamente partidas con las conformaciones buenas y regulares, pues las otras deben ser desterradas por completo de la técnica, salvo alguna excepción que indicaremos, pero no aconsejamos, ya que sólo pueden ser captadas por los jugadores de mucha experiencia.

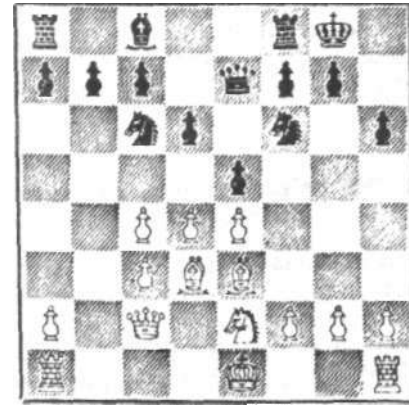
En una partida entre Tartakower y Nimzovich se produjo el siguiente planteo:

1 P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R: 3. C3AD, A5C

Este sistema defensivo que tanto preconizó Nimzovich tiene precisamente por base el cambio en muchas variantes del alfil por el caballo, ya para dominar el cuadro 5R y hacer de este bastión central una base de operaciones negra, o la de cambiar el alfil por el caballo y doblar los peones blancos en la columna alfil dama, lo que encuadra dentro de nuestro tema. Esta partida en su planteo muestra una variante de este tipo que origina una línea estratégica típica, aplicable no sólo a esta apertura, también a todas las conformaciones de peones de esta familia. Tiene gran similitud con el ejemplo de Janovsky que hemos comentado anteriormente.

4. A5C, AXC+; 5. PXA, D2R; 6. D2A, P3D; 7. P4R, P4R; 8. A3D, P3TR; 9. A3R, O—O; 10. C2R, C3AD

Y ahora comienzan los problemas. Las negras amenazan ganar un peón por medio de 11. . . . . , PXP; y si 12. Px P, entonces C5C, seguido de CXA, y luego CXPR. Es claro que a 11. . . . . , PXP; las blancas podrían seguir con AXP, pero entonces se produciría la posición mala de los peones doblados y aislados, que no tienen recursos estratégicos suficientes como para justificarse.



11. P5D

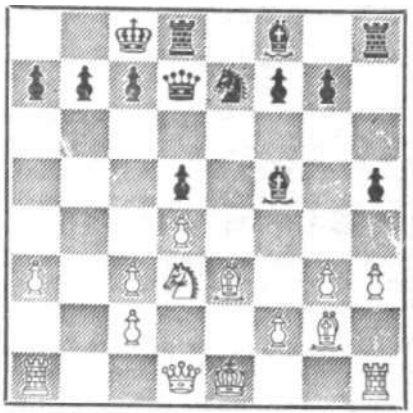
Ahora las negras pueden jugar 11. . . . . C1CD para continuar con C2D y C4AD, eventualmente, o, lo que es mejor en este caso en que el alfil rey blanco fiscaliza el cuadro 5 A D, proseguir con 11. . . . . , C4TD y luego P3CD y A3TD con una desagradable presión sobre el peón doblado de 4 A D, que carece del buen sostén del peón caballo dama y además de la ayuda natural que podrían prestarle la torre o la dama en la columna alfil dama, por la barrera que supone el peón doblado más retrasado. Por otra parte, bien sabemos que, cuando se tienen peones doblados, siempre el peón más avanzado debe ser uno de los doblados y nunca el que está al costado del mismo, pues de esta última manera pierde toda eficacia el más retrasado de ambos. Y se crea un punto débil en la casilla que está al costado del peón avanzado y delante del peón doblado.

TAMBIÉN EN LA DEFENSA FRANCESA

En una partida jugada por Nimzovich contra Morrison, este último con las blancas, el maestro dinamarqués también muestra de qué manera se fija la debilidad de un peón doblado, precisamente por quedar éste en una de las posiciones defectuosas que acabamos de señalar: P 2 A D - P 3 A D - P 4 D .

1. P4R, P3R; 2. P3CR, P4D; 3. C3AD, C3AD; 4. P X P, P X P; 5. P4D, A4AR; 6. P3TD, D2D; 7. A2C, O—O—O; 8. C2R, CD2R; 9. C4AR. C3AR; 10. P3TR. ?4TR; 11. C3D, C5R; 12. A3R, CXC; 13. P X C

Y ¿hora se ha producido ya en el juego blanco un defecto estratégico grave por la debilidad del cuadro 4AD, que está fiscalizado por las negras y será fijado con un caballo. Los peones doblados en situación defectuosa son decisivos en esta posición.



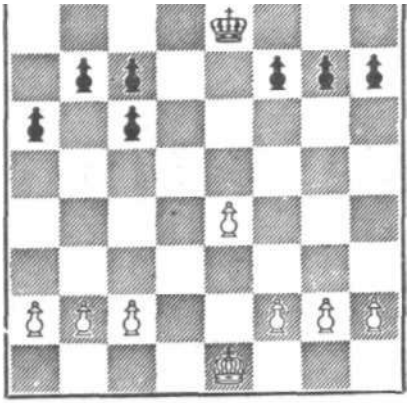
13. . . . . , C3A; 14. C4C, A3R; 15. D2R, C4TD

Y la posición está ganada estratégicamente por la cuña introducida en 5 A D, unida a la desorganización de los peones blancos débiles en ambos flancos y acentuada su posición defectuosa por los que se encuentran doblados en la columna alfil dama.

Hemos visto dos ejemplos en los que malas configuraciones de peones doblados asignan ventaja a quien combate contra ellos. Además sabemos cuál es uno de los principales sistemas para luchar contra los mismos, basado en la provocación del avance del peón central y la colocación de un caballo que ataque el peón de 5 A D o se sitúe en 4 D.

CONFIGURACIÓN DEFECTUOSA DE PEONES

Mostraremos hasta qué punto un defecto en la colocación de los peones gravita decididamente en el curso de una partida, y los riesgos que presenta el poseer peones doblados en algunas posiciones. Suele ser, a *veces,* prácticamente, un peón de menos.



El diagrama anterior muestra una posición de reyes y peones que se produce en algunas variantes de la apertura Ruy López. Las blancas tienen igualdad de peones (siete contra siete), pero el final está ganado por ellas, porque poseen superioridad de peones en un flanco, y el negro posee un peón doblado en el otro sector; los tres peones contienen por esa causa, sin ninguna dificultad, a los cuatro adversarios, por estar uno de éstos doblado.

Pero si en cambio el peón de 4 R estuviera en 4 D, la posición cambiaría fundamentalmente, y el final sería tablas, porque el peón doblado, si bien no ejerce función ofensiva, es, en cambio, un buen elemento de defensa, y el de 4 D estaría contenido en su acción. No daremos las jugadas que hacen falta para ganar, pero se maniobra como si se tratara de un final de cuatro peones contra tres. La única precaución en el ala de la dama ha de ser no aceptar ningún cambio de peones propuesto en la columna caballo dama, apoyado por el de la columna alfil dama y, en cambio, aceptar los cambios de peones que se ofrezcan desde la columna torre dama o alfil dama.

Por ejemplo, si hubiera un peón blanco en 3 AD y el adversario jugara P 5 C, apoyado por el peón de 4 A D, no debe cambiarse, porque se desdoblaría el peón y, en cambio, aceptarse si hubiera un peón blanco en 3 C D y el adversario jugase P 5 A D apoyado por el peón de 4 C D. En estos casos conviene cambiar y no rehusar el cambio mediante P 4 C D, porque, si se avanza, el adversario puede tener en ciertas variantes el recurso de seguir con P 4 A D, entregando el peón doblado de atrás, y luego avanzar con los otros.

En síntesis, *quien tiene desventaja de material debe abstenerse en lo posible de proponer cambios de peones en el sector donde está el peón doblado, y ha de esperar que sea el adversario quien lo haga, para disponer del recurso de aceptarlos o rehusarlos, según le convenga.*

UN MODELO DEL MAESTRO RETI

Veamos ahora una partida clásica jugada por el notable maestro checoslovaco Ricardo Reti, a quien tanto le debe el ajedrez nacional, y otro maestro europeo, también fallecido, Te Kolste, jugador holandés a quien un ajedrecista nacional, Luis Palau, ganó una partida que mereció el premio de belleza entre cerca de 400 que se disputaron en el transcurso del torneo de equipos de Londres de 1927.

La partida que nos ocupa fue jugada en el torneo de Baden-Baden de 1925, y se desarrolló como sigue. (Uniremos a nuestros comentarios algunos del propio Reti, quien exhibió esta partida como ejemplo.)

BLANCAS: TE KOL.STB. NEGRAS: RETI

1. P4R, C3AR; 2. P5R, C4D; 3. C3AD, CXC; 4. P D x C

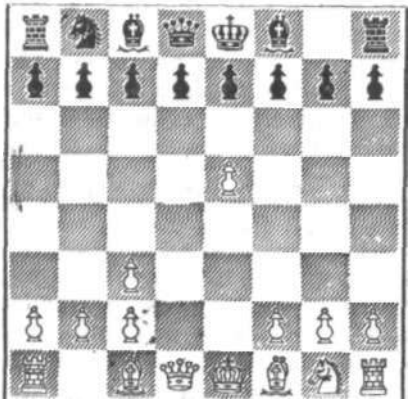
Esta jugada, aparentemente lógica, es un error fundamental qu« deja a las blancas en posición estra-

tégicamente perdida. Podrá parecer audaz la afirmación, ya que con todas las piezas en el tablero siempre hay recursos tácticos para llevar a cabo un ataque ganador, pero esto no es lo que interesa al tema, pues un resultado así sería sólo el premio a la feliz terminación de una maniobra táctica, y no a la verdadera expresión estratégica de la partida. Las blancas debieron jugar P C X C, por dos causas fundamentales.

Primera: porque *en casi todos los casos es justo llevar un peón del* flanco al *centro* (de 2 C D a 3 A D, desde donde actúa sobre el punto 4D) *y en cambio hacerlo a la inversa, si bien deja libertad a las piezas,* debilita *la presión sobre el centro del tablero, que debe estar* a *cargo de los peones.*

Segunda: porque al hacer este cambio, automáticamente el negro conseguirá mayoría de peones en el ala del rey y un final ganador, por las causas que hemos especificado al iniciar este comentario. Pero como hacía falta una demostración táctica de cómo se elabora una victoria en esas condiciones, damos la presente partida, que es un luminoso ejemplo.

Reti, en el comentario a esta jugada, dice: «Ahora las negras logran mayoría de peones en el flanco rey y, entretanto, tres peones del ala de la dama contendrán a los cuatro adversarios que se hallan en ese sector, por estar uno de ellos doblado y todos sobre las mismas columnas».



4. . . . . P 3 D!

Teniendo el plan en la cabeza, es fácil hallar la jugada justa y por cierto la única para sacar provecho de esa superioridad estratégica. Ahora el blanco debe cambiar el peón, o dejarlo cambiar, y en todos los casos quedará con tres peones contra cuatro.

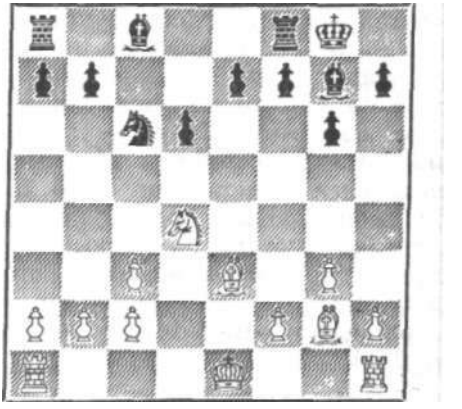
5. P X P, D X P!; 6. D x D, P A X D

Es claro. Si toma con el peón rey, desaparece la superioridad de peones.

7. P 3 C R

Las blancas tratan de colocar sus piezas sobre el ala de la dama para ver si logran capturar alguno de los peones de ese sector y atenuar así la desventaja que tienen en el ala del rey.

7. . . . . C 3 A D; 8. A 3 R, P 3 C R; 9. C 3 A, A 2 C; 10. A 2 C, O—O; 11. C 4 D



Inocente propósito de que las negras cambien y para hacer desaparecer de esta suerte el peón doblado

11. . . , A 2 D!; 12. O—O

A primera vista parecería que las blancas, mediante 12. C X C, A X C; 13. A X A, P X A; podrían zafarse en parte de sus dificultades, pero la imposibilidad de avanzar el peón alfil dama por la captura del peón caballo, y el peón caballo, por la presión sobre el peón alfil que ejerce el alfil de 2 C R, obligaría a perder mucho tiempo para preparar esto y, entretanto, las negras, luego de T R 1 C y P 4 T D, paralizarían totalmente ese sector y se asegurarían, además, perspectivas sobre el mismo que, sin duda, terminarían en la captura de material.

12. . . . . , T R 1 A; 13. C X C

Anticipándose a la amenaza de 13. . . . . , C X C; 14. A X C, A X A; 15. P X A, T X P A; 16. A X P C, T 1 C D; etcétera.

13. . . . . , A X C; 14. T D 1 D, A X A; 15. R X A, P 4 C D

PRIMERO, FIJAR EL FLANCO DAMA

Reti no se conforma con la ventaja en el ala del rey, sino que primero explota la presión que ejerce sobre los peones del flanco dama. Ahora amenaza P 5 C, seguido, si P X P, de T X P, ganando un peón y dejando absolutamente libre al peón de 3 D. Lo que busca en realidad con estos planes es fijar el ala dama y acelerar la simplificación, para llegar a un final más fácilmente ganado. Es sabido que las ventajas concretas de las posiciones, tales como peones aislados, doblados, atrasados, etc., aumentan en importancia a medida que se llega al final.

16. A 4 D, P 4 T D; 17. A X A, R X A; 18. T R 1 R, R 1 A; 19. T 4 R, P 5 C; 20. P 4 A D

Y las negras, al forzar este avance, ya que no es posible P x P a causa de T X P ganando un peón, paralizan los peones adversarios del ala dp la dama y se dan un punto fuerte para la torre en 4 A D, por aquello de que las *torres deben estar, si es posible, en la casilla de una columna abierta que se cruce con una línea también libre.* En este caso, la que más se adapta a esa exigencia es la casilla 4 A D, desde donde la torre domina a lo ancho y a lo alto el mayor sector posible del tablero, sin descuidar el probable avance del peón alfil dama adversario.

20. . . . . , T 4 A; 21. P 3 C, T D 1 A D

Amenaza P 4 D seguido de T X P A D.

22. T (4 R) 4 D, R 1 R

Pero lo que en realidad deseaba Reti era traer el rey hacia el flanco dama.

23. T 5 D

El bando que está inferior debe tratar en los finales de rehuir los cambios de piezas que no le den algún beneficio claro, ya que, a medida que la posición se simplifica, se acentúa la desproporción de material.

23. . . . . , T X T; 24. T X T, T 4 A; 25. R 3 A

Si T X T, el final se ganaría fácilmente por la ventaja práctica de un peón en el flanco rey Para poder pasar un peón en el ala de la dama, el rey blanco debiera situarse en 2 C D, y entretanto el negro pasaría un peón en el otro sector.

25. . . . . , R 2 D; 26. T 3 D, R 3 A; 27. P 3 A, T 4 R

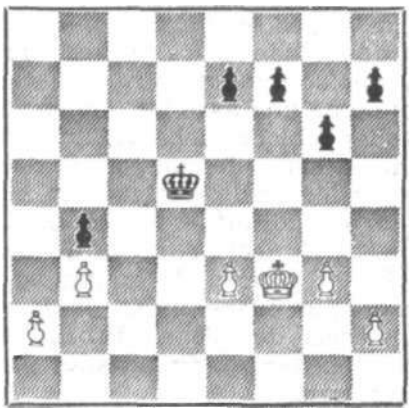
Ahora el rey irá a reemplazar a la torre, "y el rey blanco quedará separado del ala de la dama por la torre adversaria. Las blancas han logrado desdoblar el peón, pero en

momentos en que el negro, merced a la ventaja de posición que tuvo por esa misma causa, ha colocado un peón en 5 C, que prácticamente paraliza los de 3 C y 2 T D adversarios

28. P X P , P X P ; 29. T 3 R

Esto es un error, porque choca con el principio que antes esbozamos, que repudia la simplificación de parte de quien está inferiormente desarrollado. La única «chance» la habría dado: 29. P 3 T D (antes de R4A), P X P; 30. P4CD, P7T; 31. T3T, P4D;32. P X P + , RX'P; 33. T X P, R 5 A; y las negras ganarían el peón de 4 C D, llegándose a un final de cuatro peon'es contra tres, y torres de ambos bandos, similar al de Capablanca y Duras y al de Grunfeld-Winter, que oportunamente estudiaremos, y que se gana en casi todas las ocasiones.

29. . . . . , T x T ; 30. P X T, P4D; 31. P X P. R X P



DE COMO UN PEÓN VALE POR DOS

Y ahora se ha arribado a otro tipo de final, también muy instructivo, en el que un peón neutraliza a dos (el de 5 C a los de 2 T D y 3 C D), y hay por lo tanto sólo una ilusoria igualdad de material, ya que, prácticamente, las negras tienen un peón de ventaja. De aquí surge un principio valioso para este tipo de finales, y es que *deben avanzarse los peones en columnas distintas a las del peón avanzado del adversario, en los sectores donde se tiene mayoría de peones, para evitar que el peón retrasado carezca del punto de apoyo necesario para avanzar. Esto, como es natural, cuando se produce en los sectores donde no operan los reyes, pues éstos son los encargados de apoyar el avance de los peones cuando no hay otras piezas en el tablero.*

32. R2R, R5R; 33. R2D, P4R; 34. R2R, P4A; 35. R 2 D, P4CR; 36. R2R, P5A; 37. P R x P, P R X P

y las blancas tuvieron que abandonar la partida.

Es claro que si R 2 A, seguiría la coronación de la dama, o una posición de mate inevitable, luego de 38. P X P, P X P; 39. P 4 T R, P6A+; 40. R2A, R5A; 41. P5T, P3T; 42. RÍA, R6R; 43. R1R, P7A+; 44. R1A, R6A; y ahora única P4TD, a lo que seguiría P X P, al paso, con mate en dos jugadas. Damos el final, que es muy simple, sólo para mostrar hasta qué punto un peón avanzado domina a dos rivales, cuando los peones retrasados de esa ala carecen de un punto de apoyo. Nada de eso habría pasado si las blancas hubieran podido quedar con sus peones en las casillas de origen. Nunca, pues, nos cansaremos de repetir que los *peones, de ser posible, deben estar en una misma línea, y que de avanzar uno, es necesario considerar las dificultades* que *habrá para avanzar el que está en la columna inmediata,* Los peones son fuertes agrupados, y débiles cuando pierden los puntos de apoyo. En el ajedrez, como en la vida.

IX.—Los peones doblados en la columna alfil dama

Hemos estudiado las características de la lucha de los peones doblados y nos hemos especializado más tarde en una de las familias estratégicas más comunes en este tipo de partidas: la forma de actuar, contra los peones doblados en la columna alfil dama que se producen con frecuencia en muchas variantes de aperturas diversas: defensa Nimzovich del peón dama (1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3TD o P3CR o P3R, AxC+; 5. P X A); sistema del cambio del Ruy López (1. P4R, P4R; 2 C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A X C, P D X A); sistema Maroczy de la defensa Francesa (1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, A5C; 4. A3D, A X C+; 5. P X A); defensa Holandesa del peón dama (1. P4D, P4AR; 2. P4AD, C3AR: 3. P3CR, P3R; 4. C3AR o C3TR, A 5 C +; 5. C 3 A D, A X C +; 6. P X A), y en muchas otras variantes de distintas aperturas.

Estamos así considerando un tema estratégico aplicable a distintos sistemas de planteo y por lo tanto de singular utilidad. Más tarde analizaremos la otra familia de peones doblados típica, o sea las posiciones que nacen del peón alfil rey doblado. Pero antes mostraremos la partida desde el ángulo del que debe hacer desaparecer la debilidad de sus peones doblados, ya que hasta el presente lo hemos encarado para demostrar cómo se combate contra los peones así constituidos.

Tener un peón doblado en la columna alfil dama, si los peones están agrupados y no se hallan por lo tanto aislados, no es un defecto tan grave que la partida no pueda ganarse. Los peones doblados en esa situación implican un posible pro-Mema táctico, si el adversario logra fijarlos, para hacerlos más tarde objeto de una agresión.

LAS COMPENSACIONES DEL PEÓN DOBLADO

Pero, en cambio, un peón doblado de este tipo implica alguna interesante compensación que es bueno destacar. Peón doblado en la columna alfil dama, producido por alguna de las aperturas que hemos mencionado, significa, como primera compensación, una columna abierta, la de caballo dama, por donde puede hacer gravitar la acción conjunta de varias piezas sobre el peón caballo dama enemigo. Asimismo, hay que tener presente que para doblar un peón en esta forma es necesario apelar al dudoso procedimiento de cambiar el alfil rey por el caballo dama, y si quien queda con los dos alfiles logra abrir el juego, debe necesariamente quedar mejor. Las tácticas están, pues, definidas: el que dobla un peón adversario debe tender a bloquear la posición, fijar así la debilidad enemiga, y más tarde, inmovilizados los peones que no pueden sostenerse entre sí, hacerlos objeto de una agresión. Quien tiene peones doblados debe tratar de cambiarlos, hacer desaparecer la debilidad y lograr de esta manera hacer valer sus dos alfiles en una posición abierta. Es decir, eliminar de su posición el germen de la posible derrota que puede nacer de la sola existencia de peones doblados si éstos pueden ser fiscalizados por el adversario.

Veremos cómo puede hacer quien permite le sean doblados los peones para quedarse con las ventajas que se desprenden de los dos alfiles y la columna abierta, y hacer desaparecer la debilidad típica del peón así colocado. O, por lo menos, lo que debe tratar de hacer, ya que no siempre es posible lograrlo. Nos ser-

vira como ejemplo la partida que le gané a Rubén Fine en el torneo de Varsovia. Fue así:

BLANCAS: GR Al!. NEGRAS: FINE

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3.C3AD, A5C;4. P3CR, AXC+

El peligro del dogma podría ser el calificativo de esta jugada de Fine. Aprovecha la oportunidad de doblar los peones adversarios y los hechos comprueban que no siempre basta este detalle para quedar mejor. El propio Fine lo reconoce en su «Modern Chess Opening», donde precisamente cita como ejemplo para probarlo esta partida. Lo mejor debe ser tranquilamente P4D, como le jugó Alekhine a Golombek, pues da lugar a una igualdad posicional manifiesta.

5. PXA, O—O; 6. A2CR, P3D; 7. C3A, C3A

Las negras siguen el plan típico de esta familia de posiciones. Sacan el caballo a 3AD para seguir con C4TD, más tarde P3GD y A3TD, para explotar la debilidad natural del peón doblado de 4AD que no puede ser apoyado por ningún peón y ha perdido el natural sostén del alfil rey, ahora desviado en la gran diagonal. Hay, pues, que apresurarse para anticiparse a este plan peligroso, pero que necesita de alguna maniobra intermedia por la acción del alfil rey blanco.

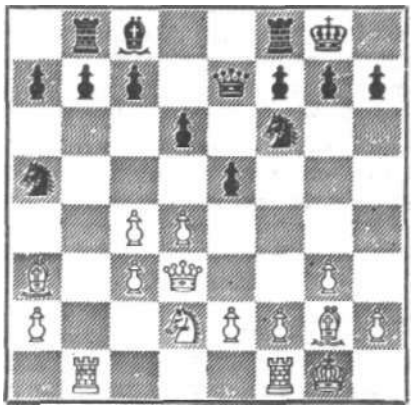
8. O—O, C4TD; 9. D3D, D2R

Prepara P4R y da el cuadro 1D a la TR.

10. **C2D!**

Excelente jugada, a tono con las necesidades de la partida. Fija el peón caballo dama, prepara una acción sobre el mismo por medio de T1CD y, lo que es más sutil, facilita como consecuencia de todo esto la jugada que hará desaparecer la debilidad fundamental para un final de los peones doblados.

10. . . . . , P4R; 11. T1C, T1C; 12. A3TD



Las blancas están netamente mejor por la fuerte amenaza de P5AD, la presión central (PD clavado) y la ágil acción de ambos alfiles. Se amenaza PxPR, seguido de T5C, ganando una pieza.

12. . . . . , P3CD; 13. P5A!

El peón doblado desaparece.

13. . . . . , T1D; 14. PxPD, PAxP; 15. PXP, DXP; 16. P4AR

POR QUE ESTA MEJOR EL BLANCO

De acuerdo con el espíritu estratégico de la posición las negras trataron de fijar la debilidad, lo que no fue posible por la energía» del procedimiento blanco. En cambio, éste ha conseguido abrir la posición, lo que automáticamente valoriza sus alfiles; hacer desaparecer el peón doblado, lo que resta toda razón de ser a la maniobra negra iniciada con C4TD, y fijar una debilidad en el peón de 3D (luego de 17. P4R), más peligrosa que la que puede nacer de P3AD de las blancas. La

ventaja posicional del blanco es clara.

16. . . . . , D4T; 17. P4R, A5C; 18. TR1R, C2C; 19. D6T, C4A; 20. D1AR

Un plan discutible. Las blancas deseaban jugar D 1 A R sin que Fine pudiera seguir con D4TD, como habría sucedido de ir directamente a 1AR en la jugada 19. Pero no es fácil saber si esto es lo más fuerte. Sin embargo, las blancas quedan siempre mucho mejor.

20. . . . . , A l A; 21. A3 A, D3T; 22. A X C

Es una jugada que cuesta efectuar en esta posición porque se cambia uno de los alfiles y se unen los peones adversarios. Pero el ajedrez es enemigo del dogma, como esbozamos al iniciar el comentario de esta partida, y existen razones estratégicas poderosas que justifican esta jugada. El alfil de 3 T estaba jugando poco y no iba a tener muchas perspectivas. Las negras no pueden tomar con el peón Cí y esto ha de dar gran fuerza a un eventual avance del P R blanco, lo que dará al caballo un punto muy fuerte en 6 D. Por otra parte, los peones del ala dama negra estarán muy controlados, y por mucho rato no podrá hacerse valer la superioridad de número en ese sector.

22. . . . . , PDXA; 23. TD1D, A2C; 24. P4A, C2D

Para dar agilidad a la dama.

25. P5R, A XA; 26. D x A

El caballo tiene otra misión.

26. . . . . D3R; 27. P5A, D2R; *18.* D4A, C1A; 29. C4R, T X T; 30. T X T, T1D; 31. T5D!

La partida está prácticamente definida, pero la jugada próxima de Fine la acelera.

31. . . . . D1R; 32. D5C, C2D; 33. T X C

Las negras abandonaron por la amenaza de C 6 A +.

El ejemplo, para nosotros, sólo valioso en las primeras quince jugadas, prueba que no siempre el peón A D doblado es un defecto grave y que únicamente en determinadas circunstancias puede ser explotado.

NOTABLE PARTIDA DE JULIO BOLBOCHAN

Comentaremos ahora la excelente partida que Julio Bolbochán le ganó al campeón de Palestina, Miguel Czerniak, exponente cabal de su talento y de su variedad de recursos

BLANCAS: CZERNIAK. NEGRAS: BOLBOCHAN

1. P 4 A D, C 3 A R; 2. C 3 A D, P 3 R; 3. P4R, P4AD; 4. C3A, C3A; 5. P4D, P X P; 6. C X P, A5C; 7. C X C

Este cambio permite a las negras llevar un peón del flanco al centro, pero no era fácil hallar una maniobra para sostener el peón de 4R agredido sin crear alguna debilidad. La movida lógica P 3 A R crearía algún problema en la diagonal 1 C R - 7 T D de las blancas, y la jugada D 3 D resulta un tanto forzada y antinatural. Pero quizá sea la verdadera solución del problema táctico planteado.

7. . . . . P C X C; 8. A3D, O—O; 9. O—O, P 4 R

Las negras han adquirido una excelente partida, en primer término porque no tienen problemas de desarrollo y luego por la pobreza de

acción del alfil rey blanco, obstruido por sus propios peones.

10. P4A, P3D; 11. R1T, C5C; 12. D1R

Esto evita la maniobra agresiva D5T, que sería muy fuerte por la eventual colaboración del alfil dama desde 4AD para evitar la huida del rey. Pero permite a Bolbochán provocar una primera simplificación que le significará prácticamente un peón de ventaja, porque dejará uno doblado y aislado del rival en la columna AD. Los dos alfiles con que se quedará Czerniak no bastarán para igualar el juego por el hecho central de que el de 3D está entorpecido en su agilidad por el propio peón de 4R.

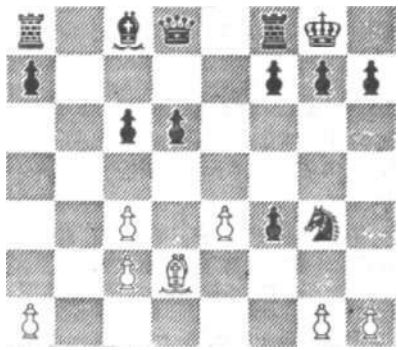
12. . . . ., AxC; 13. PXA

En el dilema de permitir un ataque desagradable que sucedería si DXA, a causa de D5T —porque la réplica forzada P3TR facilitaría la rápida incorporación a la ofensiva del alfil de 1AD—, o doblarse el peón, opta Czerniak por lo segundo. Como ajedrecista típicamente agresivo, trata de eludir el ser objeto de un ataque, porque no se conduce con la misma facilidad y placer cuando debe defenderse.

13. . . . ., PxP!

EL DESNIVEL ESTRATÉGICO

Muy bien jugado. Pierde aparentemente un tiempo, pero esto permitirá a Bolbochán hacerse fuerte en 4R con el caballo, lo que pondrá nuevamente a su adversario en un dilema poco agradable: o permitir la entronización del caballo en la casilla 4R, desde donde desarrollará una amplia acción, o cambiarlo con el alfil, quedando prácticamente con un peón menos en un final de alfiles del mismo color, técnicamente perdido.



14. AXP, C4R; 15. D3C, P4AD

Y ahora el alfil de 3D blanco quedará anulado como pieza de acción. Las blancas están perdidas estratégicamente, porque en realidad, además de la mayor agilidad del alfil blanco de las negras, Czerniak tiene un peón doblado de absoluta inocuidad.

16. A2R, D2R; 17. TD1D, A2C; 18. T2D

Czerniak fundamenta desde ahora todas sus esperanzas en la columna dama abierta y en el peón retrasado de 3D. Pero éste se defenderá con poco esfuerzo y las debilidades permanentes de las blancas, especialmente el mal alfil, han de surtir efectos a medida que avance la lucha, con tan desigual bagaje de posibilidades.

18. . . . ., TD1D; 19. TR1D, P3A; 20. D3R, TR1R; 21. P3TR, C2A

Comienza la explotación de los peones débiles y aislados de las blancas.

22. A3A, D3R; 23. D2R, AXP; 24. AXA, DXA; 25. DxD, TxD; 26. AXP, TXP

Y las negras han quedado con un peón de ventaja y un final ganador.

27. T5D, T1AD; 28. T(1)3D. C4C; 29. A2T, T5TD; 30. A1C, C5R; 31. T7D, T1R

Para anticiparse a la posible doblada inmediata de las torres en la séptima línea, luego de T7R y TD7D.

32. T7C, TXP; 33. T(3D)7D, 6C+;34. R2T,C4A;35. TXPT, T7AD; 36. AXP, P4T

Bolbochán pudo y aun puede ganar el final, pero trata de acelerar el desenlace para »sacar provecho de la falta de defensas que tiene el monarca adversario.

37. P4T, T7R; 38. R1C

Las blancas podrían abandonar. Tratan de huir con el rey de la posición de mate que existe por la acción conjugada del caballo en 6C y la torre en 7CR, pero es tarde ya.

38. . . . . TXP+; 39. R1A, C6C4-

Las blancas abandonaron, porque el mate en dos jugadas es inevitable por medio de T8A+, seguido de T7R mate.

X.—El peón alfil rey doblado

Tiene la estrategia de la debilidad del peón alfil rey doblado relaciones íntimas con la estrategia del peón alfil dama doblado. En ambos casos el problema central estriba en mantener los peones doblados, de ser posible, poco adelantados; conseguir que el más avanzado de ambos esté en una misma línea con el de la columna lateral (habitualmente el de rey), y, de tener que avanzar uno de éstos, tratar de que el vértice de la cadena sea uno de los peones doblados y la base el otro, de manera que los tres peones formen un bloque uniforme y todos desarrollen una acción eficaz.

Partimos, pues, de la base de que si tenemos un peón doblado en la columna alfil rey debemos tratar de que los peones estén así: P3AR-P3R - P2AR, o en última instancia: P4AR - P3R y P2AR. Pero, en cambio, malo será P4R - P3AR y P2AR, por cuanto esto deja como pieza decorativa al peón de 2AR y cede un cuadro vital (el de 4AR) a merced de una pieza adversaria, pues al haber llevado nuestro peón caballo rey a 3AR no disponemos del recurso típico de expulsar la pieza que allí se sitúe mediante un peón. En consecuencia, nuestra posición ofrecerá un punto débil de suma gravedad.

ALGUNAS APERTURAS AFINES

Este aspecto del tema de los peones doblados tiene mucha importancia en la estrategia de los planteos y medio juego. Hay una serie de variantes conocidas en las que se llega a posiciones de este tipo, como ser la defensa Francesa, donde se puede alcanzar esa situación en diversas variantes. Por ejemplo, en la Mac Cutcheon, luego de 1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, A5C; 5. PXP, DXP; 6. AXC, AXC+; 7. PXA, PXA; se llega a una posición interesante que consideraremos oportunamente a través de alguna partida en que los dos bandos juegan con las desventajas fundamentales y compensaciones de orden táctico que surgen de los peones así doblados.

También se llega a situaciones similares en esta otra variante de la Francesa: 1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, PXP; 5. AXC, PXA; variante que muchos maestros prefieren a la réplica lógica DXA. Ya veremos

las razones que los apoyan a través de la famosa partida Alekhine-Tartakower del torneo de Viena, 1922, que estudiaremos más adelante

EN LA DEFENSA CARO-KANN

En la defensa Caro-Kann suele producirse una posición de este tipo, con la diferencia de que la pieza que se cambia por el caballo negro de 3 A R es el caballo dama y no el alfil dama, lo que en principio parece más prudente, por cuanto el blanco no se despoja de uno de sus valiosos alfiles y no juega así con el riesgo de que le eliminen el otro por un caballo y quedar con dos caballos contra dos alfiles, desventaja muy grave si la posición es abierta o propensa a serlo.

Por ejemplo, en la siguiente variante: 1. P4R, P3AD; 2. P4D. P4D; 3. C3AD, P X P; 4. C X P, C3AR; 5.CxC, P C X P o P R x C, que también suele jugarse, pero no parece tan buena porque deja a las blancas una clara superioridad de peones en el ala dama.

En el gambito de dama, aceptado también, se ha jugado dejándose doblar el peón alfil rey de la siguiente manera: 1. P4D, P4D; 2. P4AD, PXP; 3. C3AR. P3TD; 4. P3R, C3AR; 5. A X P, P3R; 6. O—O, P4A; 7. D2R, C3A; 8. C3A, P4C; 9. A3C, A2R; 10. P X P, A X P; 11- P4R, P5C; 12. P 5 R, P X C; 13. P X C Esta variante, que se ensayó en el match Alekhine-Euwe, no cumplió su propósito, pero se ha repetido con alguna que otra diferencia en muchas oportunidades.

Suele también producirse una conformación de este tipo para las blancas en la defensa Chigorin, después de 1. P4D, P4D; 2. C 3 A R, C 3 AD; 3. P4A, A5CR; 4. P X P, A X C; 5. P C X A, D X P D. También en este caso se actúa sin temor con el peón doblado, porque la agrupación central de peones lo compensa, porque se ha aproximado más al centro el peón caballo rey, porque no corren peligro los peones doblados de quedar aislados, y porque las negras han cambiado uno de sus valiosos alfiles para doblar el peón y tienen dos columnas, la de C R y la de A D, que serán fiscalizadas por el blanco.

LA DEFENSA SICILIANA

En la defensa Siciliana suele igualmente originarse esto; por ejemplo, en la variante Richter, luego de 1. P 4 R, P 4 A D; 2. C 3 A R, C 3 A D; 3. P4D, P X P; 4. C X P, C3AR; 5. C3AD, P3R; 6. A5CR, P3D; 7. C X C, P X C; 8. P5R, P X P; 9. D3A, D3C; 10. A X C, P X A. El peón no puede ser capturado por la fuerte amenaza D X P C D y se llega a una partida en la que también gravitará poderosamente la acción de los peones centrales negros, a pesar de estar doblados.

En síntesis, que en todas las defensas o configuraciones estratégicas en las que uno de los adversarios juega C 3 A R y P 3 R existe la posibilidad de que un alfil o un caballo se cambien por el caballo de 3 A y se llegue a una posición de peón doblado. También suele suceder en el peón rey directo (P 4 R de ambos bandos), pero en ese caso el peón doblado suele ser más delicado porque se llega, precisamente, a la posición más desagradable de todas (P2AR - P3AR y P4R), pero aun así se puede estudiar en ciertos casos como en el de los cuatro caballos después de 1. P4R, P 4 R; 2. C 3 A R, C 3 A D; 3. C 3 A D, C3AR; 4. A5C, A5C; 5. O—O, O—O; 6. P3D, A X C; 7. P X A, P 3 D; 8. A 5 C, C 2 R; 9. A X C (no es lo mejor a pesar de que se dobla el peón), P X A; 10. C4T, P3A:

11. A 4 A, P4D, con partida incierta luego de C 3 C.

LA IDEA ESTRATÉGICA CENTRAL

Muchos más son los ejemplos de planteos que se podrían hallar, en los que la teoría muestra que es posible jugar con los peones doblados en esa forma, realmente una de las más comunes en la estrategia de los planteos; pero basta con lo enunciado para demostrar la importancia del tema, especialmente si logramos hallar la idea central que debe animar a uno y otro jugador en esta familia de posiciones, que deben tratarse de parecida manera, a pesar de tener orígenes tan opuestos.

Esto demuestra una vez más que el estudio y la clasificación de las aperturas en ajedrez no están orientados por un concepto verdaderamente racional: como sería dividirlas por familias estratégicas haciendo caso omiso de la forma de llegar a esas posiciones.

Pero esto es una tarea realmente difícil que sólo podrá lograrse cuando algún maestro audaz, de gran calidad e indiscutido prestigio, se decida a romper con la rutina de la absurda clasificación actual, la que impide que los ajedrecistas comprendan la idea de los planteos, pues se pierden tras la hojarasca de las variantes, a menudo antípodas, de una misma apertura.

UN BONITO EJEMPLO

Pero antes de seguir, veamos una partida del doctor Aïekhine, corta y bonita, en la que el campeón mundial muestra cómo compensan los dos alfiles la debilidad estratégica fundamental que pueda surgir del peón alfil rey doblado y su consiguiente PTR aislado.

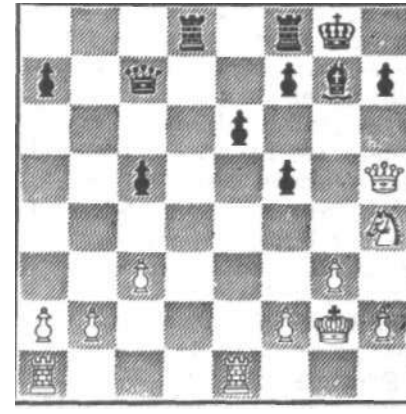
La partida fue dispatada en Chicago en 1929 entre dos buenos jugadores locales y el campeón. Se desarrolló así:

BLANCAS: ADDLEMANN E ISAACS
NEGRAS: Dr. AÍEKHINE

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. CD3A,CR3A;4. A5CR.PXP; 5. AXC, PXA; 6. CXP, P4AR; 7. C3AD, P3AD; 8. C3A, C2D; 9. P3CR, P3C; 10. A2C, A3TD; 11. C2R, D2A; 12. C2D, T1D; 13. P 3 A D, A 3 T; 14. O — O, O — O; 15. T 1 R, C 4 A; 16. C 1 A D

No es conveniente la captura del caballo, según veremos a continuación, pues 16. P X C, T X C; 17. D 1 A, A X C; 18. T x A, T X T; 19. D X A, T1 D; etcétera.

16. . . . . ,C6D;17. CXC, ADXC; 18 C3A, A5R; 19. C4T, A X A; 20 RXA, P4A; 21. D5T, A2C; 22. P X P, P X P



Con Ja idea de dificultar posibles avances en el flanco de dama.

23. T 2 R

Abandonando el dominio de la columna abierta, pero de todos modos, si 23. TD1D, P5A, seguido por D 3 C.

23. . . . . , T6D;24 TD1R,TR1D; 25. R1C, D3A; 26. C2C, T7D;

27. D5C, D3D; 28. D4A, TXT; 29. TXT, D6D; 30. D3R, D8C+; 31. C1R, T4D; 32. P3TD, P4TD; 33. R2C, P3T; 34. C3A, R2T; 35. C1R, P5AD; 36. D4A, T8D; 37. D3R, A3A; 38. P4TR, R2C; 39. C3A, P5T; 40. T2D

Los aliados resuelven entregar una pieza a cambio de tres peones.

40. . . . ., T8T; 41. D2R, P4R; 42. CXP, T8R; 43. DXP, AXC; 44. DXP, T8C+; 45. R3A, D8R; 46. D2A, D8AR; 47. R3R

Las negras amenazaban TXP. mate.

47. . . . ., AXPC; 48. DXP

Si 48. PXA, TXP+; 49. R4D, T5C+; 50. R5A, D4A+, y mate en pocas jugadas.

48. . . . ., AXPT; 49. T4D, D8R+

Las blancas abandonan, porque si 50. R3D, D8C+, etc., y si 50. R3A, DXP+, ganando igualmente la dama.

La partida es instructiva, porque muestra de qué manera poderosa actúan ambos alfiles, la fuerza de los peones doblados en la fiscalización de cuadros centrales y, especialmente, la menor importancia que tienen los peones doblados cuando se logran a cambio del alfil dama del adversario, pues éste se despoja así de la pieza ideal para explotar la debilidad del cuadro 6T y aun del peón de 3AR, que queda sin sostén del otro peón. Pero ya veremos ejemplos de mayor calidad y minuciosamente explicados.

EL TEMA, TRATADO POR ALEKHINE

Vimos, al estudiar algunos aspectos del tema estratégico que estamos considerando, que éste tiene vinculación con una serie amplia de aperturas y que el conocimiento del mismo es así de gran utilidad. Llegamos asimismo a esta conclusión: que de la familia de peones doblados es la que nace del peón doblado en la columna alfil dama y en la columna alfil rey la más habitual y aceptable. Sabemos, además, que los peones doblados van aumentando en trascendencia a medida que se aproximan al centro; y, por otra parte, que los peones doblados sólo son tolerables y pueden ofrecer compensaciones cuando están unidos y retrasados; que la columna abierta que proporcionan y la fiscalización de un cuadro central importante significan una serie de posibilidades estratégicas. Pero sabemos también otras dos cosas: la necesidad de no moverlos, sino ajustándose a cierto ritmo, y que el peón aislado en la columna torre que habitualmente entrañan es una seria deficiencia para algunos finales y que en consecuencia debe jugarse con cautela. Ya haremos la síntesis de todo esto. Ahora nos concretaremos a estudiar una partida jugada por el Dr. Alekhine contra el maestro Tartakower. En ella el campeón mundial lucha contra una conformación de peones de este tipo y gana la partida merced a la debilidad del peón torre, pero no sin antes atravesar por etapas de enorme dificultad.

Anticipémonos a manifestar que en realidad la partida no fue ganada por la circunstancia de existir un peón doblado, sino por el poderoso talento del vencedor, que en un final sutil impuso su extraordinaria capacidad. Muestra, en cambio, la partida, en nuestra opinión, la excelente posibilidad de lucha que nace de este tipo de configuración estratégica, especialmente en las acciones simplificadas. No es lo mismo cuando hay muchas piezas en el tablero,

pues la agresión al peón de 3 A suele provocar la necesidad de avanzarlo y esto significa la acentuación de la debilidad orgánica de esas posiciones.

UNA OBRA MAESTRA

Publicaremos la partida con notas del Dr. Alekhine sacadas de su libro «Mis Mejores Partidas de Ajedrez» que comprende las más notables partidas de Alekhine desde 1924 hasta 1937. No intercalaremos ninguna nota para no debilitar la sabia contextura de las mismas, pero al final haremos alguna consideración para vincularla exclusivamente con nuestro tema.

BLANCAS: Dr. ALEKHINE
NEGRAS: Dr. TARTAKOWEB

1. P 4 R, P 3 R; 2. P 4 D, P 4 D: 3. C 3 A D, C 3 A R; 4. A 5 G, P X P

Buena jugada que parece dar una posición perfectamente segura a las negras, principalmente en la variante que aquí adoptaron las blancas.

5. A X C

La continuación 5. C X P. A 2 R; 6. A X C, A X A; 7. C 3 A R, no da mayor ventaja al primer jugador.

5. . . . . , P X A; 6. C X P, P 4 A R; 7. C 3 A D

La retirada de este caballo a 3 C R ofrecería menores posibilidades a causa de la respuesta 7. . . . . , P 4 A ! !

7. . . . . , A 2 C; 8. C 3 A, O —O; 9. D 2 D

Si 9. A 4 A, P 4 A !; 10. P 5 D, P 4 C; 11. A X P, D 4 T; 12. A 2 R, A X C +; 13. P X A, D X P +; seguido de 14. P X P, con ventaja para las negras.

9. . . . . , P 4 A !

Esta jugada aumenta la acción del A R de las negras, forzando a su adversario a jugar con mucho cuidado para conservar el equilibrio.

10. P X P, D 4 T; 11. C 5 C D

El cambio de damas, resultante de este golpe, hace desaparecer todo peligro de un ataque directo contra el rey blanco. Si ese ataque hubiese sido iniciado, sería difícil la defensa en razón de los dos alfiles contrarios.

11. . . . . , D X D +; 12. C X D, C 3 T

No 12. . . . . , A X P; pues entonces 13. T 1 C D, A 4 R; 14. C 4 A, con juego preferible para las blancas.

13. P 3 A D, C X P; 14. C 3 C !, C X C

El caballo negro no tiene buen escape a su disposición. Entretanto la apertura de la columna torre dama permitirá a las blancas ejercer presión sobre el flanco derecho adversario.

15. P X C, P 3 T D; 16. C 6 D, T 1 C; 17. P 4 C D

Preparándose para desdoblar sus peones mediante P 5 C.

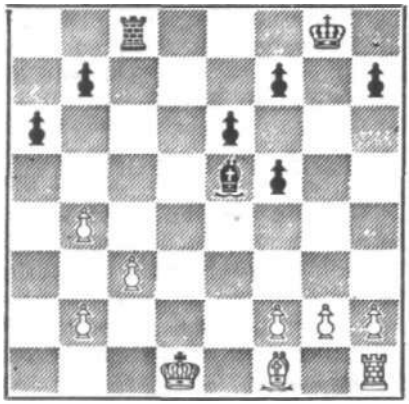
17. . . . . , T 1 D; 18. O —O —O

Hubiera sido sana prudencia la inmediata captura del A D con el caballo (con un final análogo al de la presente partida). El movimiento del texto podría provocar complicaciones, v. gr.: 18. . . . . , A 2 D; y si 19. P 5 C, A 4 R; y el resultado sería muy difícil de prever.

18. . . . . , A 4 R; 19. C X A, T X T +; 20. R X T, T X C

LAS RAZONES DE LA VENTAJA

El final que ahora se presenta es claramente favorable a las blancas por las siguientes razones:



1º Tienen mayoría de peones en el flanco de dama.

2* La posición del rey en el centro del tablero facilita sobremanera la utilización de la precitada ventaja.

3º Todos los peones negros se hallan en las casillas del mismo color del alfil adversario y los del ala de dama sólo con grandes dificultades pueden moverse.

49 El P T R de las negras está aislado y por consiguiente débil.

59 Finalmente las blancas disponen de una excelente base de operaciones —la columna TD— cuya posesión es fundamental. La fuerza neutralizadora de los alfiles de color distinto es tan grande que la victoria de las blancas sería dudosa si su adversario pudiera ocupar con la torre la quinta fila. (Ver la jugada 24 de las negras.)

21. A2R, R1A; 22. R2A, T2A; 23. T1T, R2R; 24. P3T, P5A

Esta tentativa de contraataque que tiene como norte jugar A3D, seguido de P4R y P4A, es prematura y debe ser considerada como el error decisivo.

La continuación correcta sería 24. . . . ., A5D; seguido de 25. . . . ., A3C; con algunas probabilidades de empate. Lo que resta de esta partida, que más parece un estudio compuesto por un maestro de su género, compensa con creces la monotonía de su primera fase.

25. R3C

Imposibilitando definitivamente la jugada A5D de las negras.

25. . . . ., T2D; 26. T5T!, A2A

Lo mejor, pues si 26. . . . ., T4D; 27. A3A!, TXT; 28. P X T y las blancas tomarían los peones del ala de dama; y si 26. . . . ., P3A; 27. A3A, R1D; 28. P5C, P X P; 29. T x P, RÍA; 30. T6C, T2R; 31. R4A, seguido de 32. R3D y del victorioso avance de los peones blancos del flanco dama.

27. T5T, T7D; 28. A3A, P3C

Es claro que las negras deben a toda costa mantener el peón.

29. T X P, T X P A; 30. A5T!

Las consecuencias de esta jugada, que da a las negras dos peligrosos peones pasados, debieron ser cuidadosamente analizadas por ambos adversarios, pues ofrecen — por lo menos aparentemente— graves peligros para los dos jugadores. Finalmente las blancas tuvieron la suerte de encontrar en el momento crítico un «golpe de problema»: el único para ganar.

30. . . ., T X P; 31. T X P +, R1D!

Después de 31. . . . ., R3D; 32. T X P, las negras con un peón menos y mala posición perderían inevitablemente.

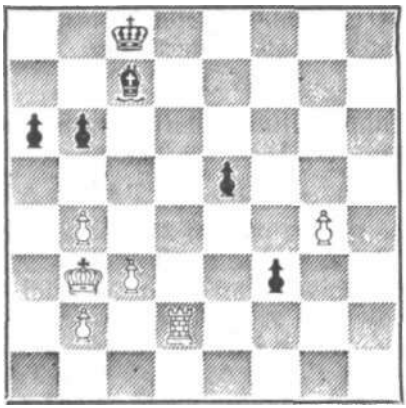
32. A4C!, P4R!

Forzado por las mismas razones antedichas.

33. T7D+, R1A; 34. T2D+4 T X A; 35. P X T P6A!

EL MOMENTO CRITICO

El punto culminante de la combinación iniciada en la 26ª jugada (A2A).



Si 35. . . ., P5R; 36. T4D!, P6A; 37. TXP, P7A; 38. T8R+, seguido de 39. T8AR, ganando fácilmente.

¿Qué camino deben seguir las blancas para evitar ahora el empate o la misma derrota?

Estas son las principales variantes dignas de consideración:

I) 36. R4A, P5R; 37. R4D, A5A; 38. T2AR, P6R; 39. TXP, P7R; v eranan las negras.

II) 36. R2A, P5R; 37. T4D!, P6R; 38. R1D, A6C; 39. T4R, P7R+; 40. R2D, A5T; 41. T5R, A6C; y tablas.

III) 36. P5CR, P5R; 37. T5D, P7A; 38. T5AR, P6R; 39. P6C, P7R; 40. P7C, P8A (D); 41. P8C (D) +, R2C; 42. D5D+, R2T; y las blancas no pueden ganar, en razón de las amenazas 43. . . . ., P8R; haciendo dama, y D8D+-

IV) 36. T2T, P5R; 37. T8T+, R2D; 38. T8AR, A6C!; 39. P5C, A3D!; 40. T6A, A4R; 41. T7A+, R3R; etc., y las negras empatan confinando la torre blanca en la columna AR, que no podrá abandonar.

Pero la.victoria está asegurada.

36. T5D!!

Las variantes que se desprenden de esta jugada aparentemente poco simpática (pues ataca un peón sólidamente defendido y permite el inmediato avance de otro) se tornan claras y simples, una vez enunciado su principio básico.

LOS PEONES SON INOFENSIVOS

I) Cuando ocupan casillas del mismo color que su alfil, porque en ese caso el rey blanco los detiene fácilmente en su avance ocupando los escaques blancos adecuados.

II) Cuando la torre puede colocarse detrás de ellos (como en la variante IV, analizada precedentemente), pero sin pérdida de tiempo como en las variantes siguientes:

1» 36. . . ., P7A; 37. T1D, P5R; 38. R2R, A5A; 39. T1AR, y 40. R1D.

2^36. ..., P5R; 37. T5AR, A6C; 38. P5C, P6R; 39. TXP, P7R; 40. T3R.

Estas dos variantes responden al mismo objetivo y dan la victoria a las blancas.

36. . . . ., P5R; 37. T5AR, A6C; 38. P5C, R2D; 39. P6C, R3R; 40. P7C, RXT; 41. P8C (D), A5A; 42. D7A+, R5C

Si 42. . . . ., R4R; las blancas ganarán igualmente con 43. P4A.

43. D6C+, A4C; 44. DXP+, R6C; 45. D6C, R5C; 46. DxP

Abandonan las negras. Fue excelente el final.

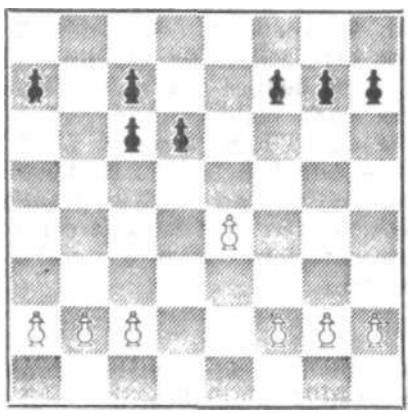
La partida que acabamos de ver es un formidable modelo de técnica. El final, ganado con alfiles de color distinto, es también un modelo de este tipo y muestra cómo esa circunstancia tiene relativo valor cuando existen torres en el tablero, voluntad de lucha y talento para hallar las sutiles maniobras ganadoras.

La partida debió, sin embargo,

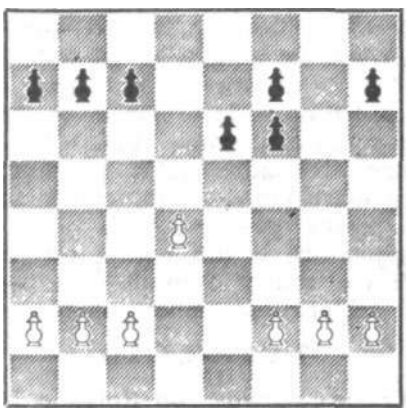
haber sido tablas, ya que el avance 24. . . . . , P 5 A; es la única forma en que pudo desnivelarse, a causa de la debilidad típica del peón torre aislado (debilidad que nace del peón alfil rey doblado en los casos de recaptura con el peón caballo rey). Ese error de Tartakower muestra los peligros de que los peones doblados pierdan el contacto y también la riqueza de posibilidades que para el agresor surgen de la existencia de columnas y líneas abiertas para actuar con sus torres sobre el peón retrasado del flanco, difícilmente apoyable por las piezas que deben actuar en el centro.

XI. — Las compensaciones de los peones centrales doblados

Como el tema que estamos considerando es tan extenso y aplicable a multitud de planteos, hemos preferido dividirlo para demostrar cómo el peón doblado es sólo una debilidad relativa, que si ofrece peligros muy serios cuando está aislado, y aún más si se halla en una columna abierta, suele brindar buenas compensaciones cuando está doblado en el centro, especialmente en las columnas alfil rey o alfil dama, ciertamente la forma más típica de peones doblados.



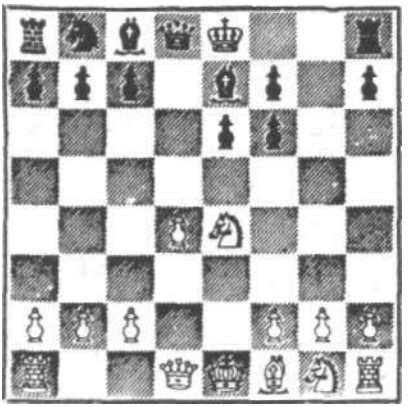
En realidad las configuraciones que estamos considerando son las siguientes: P 2 T D - P 3 A D - P2AD - P 3 D - P 2 A R - P 2 C R - P 2 T R contra P 2 T D - P 2 C D - P 2 A D - P 4 R - P 2 A R - P 2 C R - P 2 T R, que estudiamos en primer término y se produce en muchas aperturas del peón rey, especialmente en la Ruy López y cuatro caballos, y P 2 T D - P 2 C D - P 2 A D - P 2 A R - P 2 T R - P 3 A R - P 3 R contra P 2 T D - P 2 C D - P 2 A D - P 4 D - P 2 A R - P 2 C R - P 2 T R, que es la que ahora nos ocupa. Esta posición suele originarse en la defensa Francesa, con alguna variante (P 3 A D en lugar de P 2 A D en la defensa Caro-Kann y con alguna otra modificación que no altera la estrategia del tema, en el gambito de dama). Asimismo suele producirse con los colores cambiados en otras aperturas que ya hemos señalado.



Ahora estudiaremos el tema a través del ejemplo típico y valioso que nos suministra una partida que en el torneo de Ostende de 1907 realizaron el maestro Nimzovich y el Dr. Perlis, y que fue así:

BLANCAS: NIMZOVICH. NEGRAS: PERLIS

1. P 4 R, P 3 R; 2. P 4 D, P 4 D; 3. C 3 A D, C 3 A R; 4. A 5 C R, P X P; 5. C X P, A 2 R; 6. A X C, P x A



Como se puede observar, el esqueleto de peones es el mismo del diagrama que insertamos en la página 55, segunda columna.

Las negras lucharán con cierta desventaja en espacio y con un peón doblado, pero, en cambio, tienen dos alfiles y dominan su casilla 4K, lo que significa una compensación apreciable. Además disponen de una columna abierta (la de C R) que da un tema estratégico al segundo jugador. En este tipo de posiciones debe coordinarse la acción de la torre rey y del alfil dama (P3CD-A2CD) sobre el cuadro 2 C R adversario, verdadero punto de coincidencia de las piezas agresoras. Esta presión compensará la desventaja que significa el mayor dominio de espacio del tablero que tienen las blancas.

7. C 3 A R, C 2 D

En una partida con Rolando Illa, el maestro Reti jugó en este momento, primero: 7. . . . . P 3 C D; y luego de 8. A 3 D, de Illa, siguió con C3AD, D4D y O—O—O, con excelente posición. Pero esto sólo es posible si las blancas juegan 8. A 3 D, ya que parece mejor primero A 5 C +, para seguir, si P 3 A D, con 9. A 3 D. Pero aun en este caso nos parece buena la idea de Reti, ya que si bien las blancas pueden forzar la jugada P 3 A D, lo harán a costa de un tiempo valioso en el desarrollo del alfil dama. Por otra parte, en casi todas las demás variantes es necesario ese avance para darle la casilla 2 A D a la dama negra.

8. D2D, T1CR; 9. O—O—O C I A R

Con esta maniobra el negro ha sostenido el peón aislado del flanco rey, y si bien tiene algunos tiempos perdidos, dispone de dos alfiles y la fiscalización del cuadro 4 R que impide una maniobra agresiva típica en base a C 5 R.

10. P4AD, P3AD; 11. P3CR D2A; 12. A2C, P3CD; 13. TR 1 R, A2C; 14. R1C, O—O—O

Las negras han completado su desarrollo y tienen una posición de sólidos recursos defensivos. No existe en su contextura estratégica ningún hueco para la intromisión de piezas adversarias. El único que puede señalarse es la casilla 3 T R, pero la dama que allí podría situarse no ejercería mayor influencia, porque ni siquiera podría capturar el peón alfil rey con el caballo, por la réplica T 3 C.

Las blancas mantienen su ventaja en espacio, pero no pueden colocar ninguna pieza en la quinta línea por la excelente acción defensiva de los peones negros que toman, a excepción de la de 4TR todas las casillas de esa línea. De lo que se deduce que quizá el plaD fuera para las blancas poner la dama en 6 T R para seguir D 5 T R y si a esto T3C, C4TR. Pero la verdad es que no resulta agradable retirar la dama de la zona central ante una perspectiva en realidad incierta.

15. C3AD, R1C; 16. D3R

Las blancas se preparan contra una posible maniobra P 4 A R y

P 5 A R de las negras, que si bien podría hacer desaparecer el peón doblado, cedería la casilla 5 R al primer jugador. De lo que se deduce que lo más racional es no ser impaciente y mantener la fiscalización de ese punto, verdadero nudo de la partida y posible llave maestra de un asalto a las blancas sobre las posiciones avanzadas del negro.

16. . . . . , C 3 C; 17. P 4 T R, P 4 A R

Las negras no se resignan a la inmovilidad central y optan por una lucha de maniobra más enérgica. Ceden la casilla 5 R, lo que es muy desagradable, pero ya colocaron hábilmente el caballo en 3 C para poder eliminar la pieza que se sitúe en ese punto neurálgico del tablero.

18. C 5 R

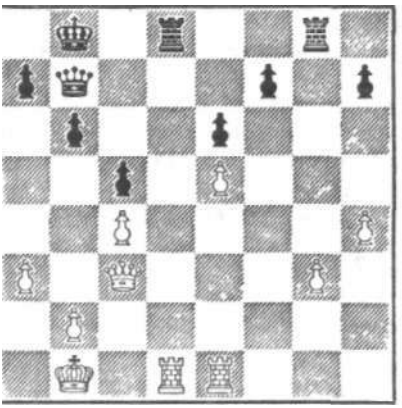
Por fin un hueco, pero no en las condiciones más propicias para hacer valer su efímera fiscalización.

18. . . . . , P 5 A !; 19. D 3 A, C X C; 20. P X C

Y ahora ha pasado un peón al punto 5 R, lo que no significa una preocupación para el negro. La partida se simplifica y se produce una posición equilibrada, pero, en nuestra opinión, levemente ventajosa para las negras por la acción de sus dos alfiles.

20. . . . . P X P: 21. P x P. A 5 C D; 22. P 3 T D, A X C; 23. D x A, P 4 A D; 24. A X A, D X A

La lucha se ha simplificado y la situación es relativamente equilibrada. No obstante, el peón central de las blancas (5 R) es un problema estratégico serio, pues su sostén no es cómodo. Pero Nimzovich halla la manera de resolverlo mediante jugadas enérgicas antes que las negras, por medio de D 7 C R, puedan



hacer valer el dominio de la gran diagonal.

25. T 6 D, T X T

Si D 7 C, seguiría 26. T R 1 D y no sería bueno T X T, por P X T, seguido, si T X P C, de P 7 D.

26. P X T, T 1 D: 27. T 1 D. D 5 R 4-; 28. R 2 T. T 2 D

y la partida se declaró tablas dos jugadas más tarde.

Hay todavía lucha, pero lo más probable es ese resultado por eventuales jaques perpetuos, y porque la situación defectuosa de los peones negros del ala rey (T R y A R), males del planteo que se perpetúan en toda la lucha, compensa posibles dificultades del peón de 6 D. Si las negras llevaran el rey a 3AD, para agredir al peón avanzado, podría seguir D 3 C D y más tarde D 4 T -f-, lo que prácticamente evitaría la entrada del rey sobre el peón avanzado.

Pero esto no nos interesa mayormente, ya que lo que debemos considerar es la partida en su faz estratégica y sacar conclusiones sobre la forma de actuar cuando se juega «con» el peón alfil rey doblado y «contra» el peón alfil en esa situación. Sabemos que hay una posición de latentes recursos defensivos y

que la llave de la resistencia de las negras, y aun de sus posibilidades en un final, surge de la habilidad para mantener el peón de 3 A R sin avanzar, para no ceder la casilla típica de todos los planteos en que juega un peón blanco en 4D contra un peón negro en 3 R (el cuadro 5 R), en este caso custodiado por el peón doblado. Y que la violación de ese principio es peligrosa, nos lo demostrará la partida Yates-Olland.

TEMA VITAL DE MUCHOS PLANTEOS

Pondremos punto final al estudio de las conformaciones de peones que se distinguen por la existencia de dos de ellos doblados en la columna alfil rey. El tema, como ya hemos dicho, tiene especial importancia para el cabal conocimiento de la ¡dea medular de una serie de planteos en los cuales el adversario cambia el alfil dama por el caballo rey de 3 A y obliga a adoptar esa conformación de peones.

La mayor ventaja que surge de la situación que nos ocupa —aparte de las desventajas que ya hemos hecho notar— es que se custodia poderosamente la casilla 5 R. Sucede así que mientras el rival no puede colocarse con una pieza en ese sector, la situación de quien tiene el peón doblado no ofrece riesgos serios, pero cuando se ve obligado a jugar P 4 A R y cede el valioso punto 5 R, las cosas cambian de aspecto y pueden adquirir graves contornos, especialmente si se lleva un caballo que no pueda ser desalojado sino mediante la jugada P3AR, que debilita el aislado bloque de peones central

LA PARTIDA YATES-OLLAND

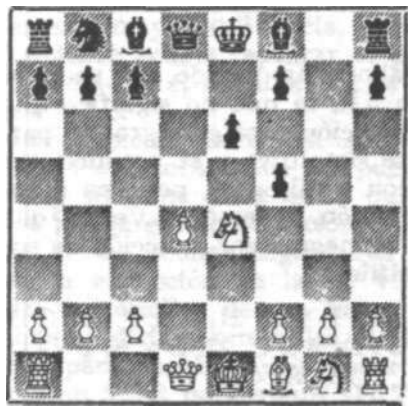
Ahora que no siempre la cesión de esta casilla es decididamente inferior. Abundan las posiciones en que el adversario no puede entrometer en ese punto una pieza sin verse obligado a aceptar el cambio de la misma y colocar luego en 5 R un peón propio, lo que mejora seriamente la posición del peón doblado, como vimos en la partida Nimzovich-Perlis. Pero por lo general esto es la base de la lucha estratégica con el peón doblado. Ahora observaremos de qué manera Yates pudo sacar provecho de esa situación frente al Dr. Olland. La partida fue así:

BLANCAS: YATES. NEGRAS: OLLAND

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. A5CR, PxP; 5. A X C

Rápidamente el blanco opta por dejar a su adversario el peón alfil doblado para centralizar su caballo. Es claro que las negras podrían replicar con D X A, pero esto significa la pérdida de algunos tiempos luego de 6. C X P.

5 . . . . . PX A; 6. CxP, P4AR



Y he aquí la jugada nerviosa que efectúan en este momento la mayoría de los jugadores para desalojar el caballo y adquirir equilibrio en espacio. Pero créase una debilidad que puede ir aumentando en volumen a medida que la partida siga: el punto 4R, por donde se irá fil-

trando la dificultad para el negro en mérito a la dudosa conformación de peones. En este tipo de partidas *no* debe avanzarse el peón alfil rey si las circunstancias no lo exigen. Debe seguirse, en cambio, el siguiente plan: P 3 C D - P 3 A D - C 2 D - D 2 A - A 2 C D y O — O — O, según la autorizada sugestión de Nimzovich, especialista en este tipo de estrategia.

7. C 3 A D!

LA FISCALIZACIÓN DEL CENTRO

Justo. Parece una pérdida de tiempo, pero en realidad no lo es, ya que para desalojar el caballo el negro avanzó un peón y las movidas de peón no pueden considerarse jugadas de desarrollo. A cambio, pues, de ese avance tan discutible por las razones que hemos expuesto, bien puede el blanco retirarse. Y conviene hacerlo a 3 A D para tomar la casilla 4D y evitar que el negro haga fuerte en la misma su dama. Por ejemplo, si 7. C 3 C, podría seguir este otro tipo de maniobra, también interesante: D4D - C3AD - P 3 C D - A 2 C D - O — O — O - T1CR.

7. . . . . A 2 C R

Ahora el alfil debe salir de su casilla natural (2 R), en la necesidad de cuidar el cuadro 5 R. Pero la diagonal 1 A R - 6 T D queda sin su valiosa fiscalización.

8. C 3 A R, O — O

Se aconsejaba en esta posición incidir con todas las fuerzas sobre el peón de 4D mediante la jugada 8. . . . . , C 3 A D. Pero los análisis probaron que luego de 9. A 5 C D, O—O; 10. AXC, PXA; las blancas, mediante 11. D3D y 12. O—O—O, logran, a pesar de luchar con dos caballos contra dos alfiles, una posición preferible por la débil configuración enemiga de peones.

9. A 4 A D

De acuerdo con el concepto estratégico de la partida, un jugador más punzante en sus ideas, como Nimzovich, habría jugado D 2 D, seguido de O — O — O, para atacar más tarde el enroque adversario.

9. . . . . P 3 C D

Era mejor C3AD, para lograr una posición abierta a cambio de acentuar la debilidad de los peones. Por ejemplo: 9. . . . . , C 3 A D; 10. C2R, P4R; 11. P X P, C X P; 12. C X C, A X C; 13. P 3 A D, A 3 R; y las negras tienen, a pesar de sus malos peones del ala rey, una partida excelente por la ventaja en espacio, la movilidad de sus alfiles y la falta de enroque del adversario. Como se ve, éste es un caso en que hay que romper con la rutina, aislarse totalmente los peones doblados, para evitar que el adversario, amparado en la inercia que suele provocar, en la vida y en la guerra también, el respeto excesivo por los dogmas, logre adquirir una posición de irresistible iniciativa.

10. D3D, A2C; 11. O—O—O, C2D; 12. TR1R, D3A; 13. R 1 C, TR1D

EL TEMA 5R EN PRIMER TERMINO

Es interesante observar que a través de toda la partida los dos adversarios luchan sin perder de vista el objetivo central: el cuadro 5 R blanco. Las negras lo fiscalizan con tres piezas y además inciden sobre el peón de 4 D para hacerlo inútil en su gestión de sostén de la pieza que pretenda colocarse en 5 R. Las negras no quisieron quebrar la lucha y anticiparse a la presión sobre ese punto mediante la atrevida ma-

niobra que sugerimos en el comentario anterior, y ahora deben concretarse al sostén del sector amenazado.

14. D3R

Siempre sobre el punto 5R.

14. . . . . P4AD

Para hacer desaparecer el peón de 4D, que es la llave maestra de la presión sobre el punto 5R, Nimzovich, al comentar esta partida, sostiene la necesidad de mantener el «statu quo» central mediante 14. . . . . P3AD; para seguir con P4CD - C3CD y eventualmente C4D. Plan lógico e interesante, pero que significaría la cesión definitiva del punto 5R al caballo blanco de 3AR a cambio del de 4D. Ahora las blancas logran ensayar una maniobra que les permitirá hacer valer su más armónico desarrollo y crear problemas graves en la conformación central de peones.

15. P5D

Esto inicia la rotura central del equilibrio. Especula con que el negro debe avanzar el peón rey para no quedar estratégicamente perdido y se complementará con la agresión lateral de P4CR, que romperá la unidad de los peones doblados negros. Como plan, es de gran calidad y de notable valor instructivo.

15. . . . . , P4R; 16. P4CR

Más sólido habría sido, con la misma idea, jugar primero 16. C2D, para seguir con P3AR-P4CR y luego C (2D) 4R, con clara ventaja posicional. La precipitación del blanco da lugar a enormes complicaciones, en las que amenaza diluirse la leve ventaja posicional del primer jugador.

16. . . . . , PXP; 17. C5CR, A3TR; 18. C(3A)4R, D3C; 19. P4AR. PRXP: 20. D XP

«Tremendas complicaciones», según un expresivo comentario que esta posición le sugirió a Nimzovich.

La partida siguió hasta la jugada 44 y fue ganada por las blancas, pero en realidad no es fácil saber si en mérito a la posición, ya que el doctor Olland incurrió en algunos errores que precipitaron el desenlace. No obstante, ahora la posición blanca es más cómoda, ya que no sólo se recobrará el peón, sino que, además, la amenaza P6D puede ser grave porque las fuerzas blancas inciden sobre el punto 2AR.

Como se observa a través dé lo que hemos visto, la lucha que se produce alrededor del peón doblado en la columna alfil rey es incierta y difícil y está lejos de haberse probado que el peón doblado es una falla estratégica seria. Pero necesita conocerse el espíritu que anima a esta posición, que es lo que hemos pretendido a través de esta serie de partidas y ejemplos.

XII.—Peones aislados y doblados en el centro

Hemos considerado ampliamente el problema de la configuración de peones, verdad indestructible de la técnica del ajedrez. Sabemos que la estrategia íntegra de la partida, el valor de las piezas, el bueno o mal final, las casillas débiles, la importancia mayor del caballo y la preponderancia de los alfiles, todo, absolutamente todo, depende de la existencia de cadenas de peones en el tablero, de su disposición y de las posibilidades que ofrece la línea avanzada del combate.

La conformación de peones es el frente neurálgico de la batalla, es la línea de combate que debe quebrarse para poder valorizar las piezas.. Por eso posee nuestro curso un vivo interés y valor para el aficionado y por esa misma causa no

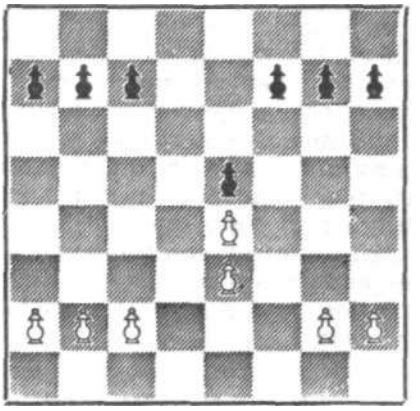
hemos querido dejar de mencionar alguna posición frecuente, que puede producirse en el curso de la lucha y merece ser conocida, porque se trata de una relativa excepción a las reglas que hemos establecido.

Bien sabemos que los peones doblados, cuando están aislados, son de una debilidad muy grande, máxime si se encuentran en una columna abierta. En este caso siempre son la base de la derrota, ya que no hay forma de sostenerlos cómodamente ante la acción intensa y permanente de las torres que los hieren. Pero esta debilidad es mucho menor si están doblados en una columna bloqueada por otro peón enemigo, lo que impide que los peones doblados puedan ser objeto de un ataque frontal del adversario.

A pesar de esto, los peones doblados y aislados son siempre un grave mal orgánico de la partida. Dejan casillas débiles y se ven privados del elemental recurso de sostenerse entre sí. Pero hay alguna excepción a la regla y es cuando se trata de peones doblados en la columna rey en primer término y a veces en la columna dama. No pretenderemos afirmar que se trate de una situación excelente la de tener un peón en 3 R y otro en 4 R aislados. Pero sí nos atreveremos a sostener que cuando estos peones no están en una columna abierta, es decir, cuando el adversario tiene a su vez un peón en 4R, el dominio de las columnas abiertas laterales, especialmente la fiscalización de las casillas 5D y 5 A R, suele compensar ampliamente en el medio juego la debilidad que pueda desprenderse de los peones así colocados.

PEONES DOBLADOS CONTRA COLUMNAS ABIERTAS

Podríamos explicar, pese a sus defectos, cuáles son las compensaciones valiosas de una configuración de peones de este tipo, no para preconizarla, ya que no es posible hacerlo, sino para advertir al jugador, aun al ajedrecista calificado, que puede tenerla en cuenta, ya que son abundantes los recursos tácticos que brinda. Los peones doblados en la columna rey y en la de dama, especialmente los primeros, que son más usuales y más fuertes en compensaciones, tienen la desventaja natural de los peones sin sostén y se prestan a la agresión enemiga. Pero se compensa esto mientras no se llega al final si los peones no están en una columna abierta, lo que sería muy grave. Pongamos esta posición en el tablero: P2TR - P2CR - P3R - P4R- P2AD - P2CD - P2TD contra P2TD - P2CD - P2AD - P4R - P2AR - P2CR - P2TR.



Se trata de una configuración casi simétrica, a no mediar el cambio que surge del peón alfil rey blanco, que ha debido colocarse en 3 R. Los peones doblados ofrecen la debilidad natural de los mismos, pero que no es muy grave cuando hay tantos peones en el tablero que cubren las vías de acceso de las piezas sobre aquéllos. Por otra parte, los peones doblados significan dos líneas abiertas, la de D y la de AR, una de

las cuales dominará el blanco: la de A R, que es muy fuerte tácticamente por estar un peón adversario delante, especialmente la casilla 5 A. Lo mismo sucedería si lleváramos el peón negro de 2AR a 3D para mostrar otra posición típica. En ese caso la casilla fuerte del blanco seria la de 5D. Por otra parte, el peón de 3 R no es tan innocuo como otros peones doblados, ya que ejerce una acción de fiscalización muy importante sobre los cuadros 4AR y 4D e impide que el adversario pueda hacer de los mismos puntos fuertes. Bien sabemos que la base de todas las aperturas y de casi todas las maniobras es la posesión de esas casillas centrales, y los peones así dispuestos lo impiden. Esta es la causa por la cual los peones doblados en el centro, en una columna cerrada por un peón adversario, suelen originar posiciones llenas de recursos, y, en cambio, los peones dobladas, aun en esa misma situación en los flancos, suelen ser mucho más débiles, porque ejercen acción sobre puntos menos importantes y porque las columnas abiertas que dejan tienen mucha menor importancia. Quiere esto decir que subsisten todos sus defectos, con ninguna de las compensaciones que hemos señalado para los peones centrales doblado? y aislados.

UN BUEN EJEMPLO

Y para dar mayor 'interés al tema y poder explicarlo mejor, mostraremos una partida aleccionadora. En ella se impuso quien luchaba contra peones doblados, pero no sin antes haber atravesado por graves riesgos y quizá también en mérito a alguna jugada débil del adversario. Pero la lucha muestra generosamente la gama de temas tácticos que surgen del peón central doblado y aislado. La partida fue así:

BLANCAS: GRAÜ. NEGRAS: NOGÜES ACUÑA

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3D; 3. C3AD, A5C

Las negras efectúan la jugada del texto guiadas por el propósito de eliminar el eficaz caballo de 3 A, para poder así avanzar el peón a 4 R inmediatamente.

Se trata de un plan defectuoso considerado desde un punto de vista exclusivamente estratégico, por cuanto cede el dominio de las casillas blancas al primer jugador, lo que puede ser ya una posibilidad de victoria.

4. P4R, P4R; 5. PXP, AXC: 6. DXA

Mediante 6. P X P, las blancas lograrían hacer perder el enroque a las negras, pero considerando que éste no es generalmente imprescindible cuando han desaparecido las damas y que la forma de aumentar la ventaja de posición es más difícil con las piezas menores, se optó por la jugada del texto.

Además, la dama blanca está llamada a ejercer una acción preponderante sobre el flanco rey enemigo.

6....., PXP; 7- D3C!

Esta excelente jugada, que completa la anterior, marca el comienzo de una serie de dificultades para el negro, que no puede vencer fácilmente la presión que la dama ejerce sobre el ala izquierda, trabando el desarrollo.

7....., CD2D; 8. A4AD, P3A; 9. O—O, D2A

Si 9....., P4CD; seguiría: 10. A3C!. P5C: 11. C2R, CXP; 12. D3AR, CD3A; 13. C3C!, a>> gran juego.

10. P4TD

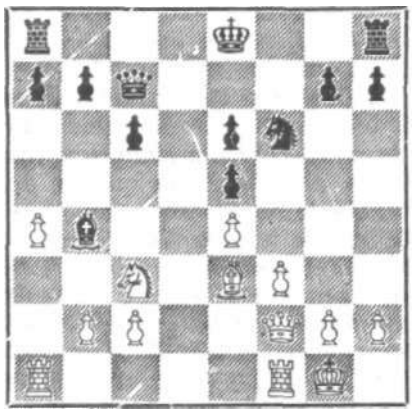
Afirmada la preponderancia en el flanco rey, las blancas fijan la si-

tuación en el de dama, como una advertencia a un posible enroque largo. Se adelantan, asimismo, a la amenaza P4CD y P5CD, que antes enunciamos.

10. . . . ., C4A; 11. P3A, C3R

Por momentos se torna más incómoda la presión de la dama sobre la casilla 2 C R. El plan de las negras responde únicamente al deseo de apoyar ese sector, dando movilidad al alfil, *z* costa de doblar los peones centrales. Es realmente la mejor perspectiva.

12. A X C, P X A; 13. A 3 R, A 5 C; 14. D 2 A



Con esta jugada se inicia una maniobra inspirada más por un proceso de lógica que de análisis. La dama ha terminado su misión en el flanco rey. Por efecto de su acción se ha logrado crear debilidades en la conformación de peones centrales del negro y ahora hay que acentuarlas. Como establecimos en el comentario precedente, la desaparición de los alfiles que corren por los cuadros blancos hace que las casillas de ese color estén indefensas. ¿Cuál es entonces la mejor casilla para la dama? 4AD, desde donde dominará un amplio sector del tablero y de la que no puede ST d "-.alojada En **esa** forma las blancas se asegu-ran el dominio de los cuadros blancos más importantes.

14. . . . ., O — O; 15. D2R, A X C; 16. P X A, C 4 T

Con claro concepto Nogués Acuña se decide a explotar el dominio que sobre la casilla 5 A R está ejerciendo el peón de 4 R, depositando en ella todas sus esperanzas de compensaciones. Lo que sigue es muy interesante.

17. D4A, T3A; 18. T R 1 D, D2A

Contra la superioridad estratégica de las blancas en el centro y en el flanco dama, por la acción incontrarrestable de la dama y del alfil, las negras oponen una ofensiva en el flanco rey.

19. T2D, T3C; 20. R 1 T, C 5 A; 21. T D 1 D. P 4 T R

Lo mejor cor tra la amenaza T 8 D. Si 21. . . . ., T 1 A R; 22. T 8 D, C X P; 23. A 5 A !, ganando.

22. T 7 D, C X P ! ?

En la conciencia de que en un final estaría perdido por la acción preponderante de las torres en la columna abierta y sobre la séptima línea, Nogués Acuña se decide a jugarse entero mediante una combinación dudosa pero muy difícil de refutar.

Larga resistencia se habría logrado mediante 22. . . . ., D 3 A; 23. A X C, D X A; 24. D 2 R !, P 5 T; 25. P 3 T, pero una vez neutralizado el ataque sobre el flanco rey y consolidada la situación, las blancas deben ganar, por la difícil situación del flanco dama, por la acción que desenvuelven en la columna dama y por la eficaz posición de la torre sobre la séptima línea enemiga.

23. T X D, C X A; 24. D 2 R

Única para evitar un desastre. Si 24. D5A, CXT; 25. T7D, P3C; ganando por la amenaza C 7 A, mate.

24. . . . . CXT; 25. T7D, C7C

Es evidente que si C X P, seguiría 26. D4A, C8C; 27. D3C, ganando el caballo.

26. P4AR

Una jugada enérgica, con la que las blancas se aseguran la victoria. Para lograrlo es necesario eliminar la eficaz torre rey negra, que está ejerciendo una acción violenta sobre el rey blanco, limitando su actividad y haciendo difícil la partida a pesar de la ventaja material.

26. . . . . , T5C

Si 26. . . . . PXP; 27. DXP, T3A; 28. P5R, T4 ó 1A; 29. D6C, etcétera.

27. TXPCD, CXP; 28. D4A

Ahora es eficaz este plan, por cuanto la jugada 26 de las blancas ha forzado a las negras a alejarse con- la torre de la defensa sobre el peón de 3 R.

28. . . . . T1D; 29. D X P +, R1T; 30. T7D, T1C

Si 30. ..... TXT; 31. D8R +, R2T; 32. D X P +, R1C; 33. D X T, etcétera.

31. P3T

Si T X P, D X P, etc. Abandonan las negras.

Las blancas han ganado, pero para hacerlo han debido jugar con mucha exactitud. Lograron apoderarse de la columna dama, lo que no siempre es posible hacer, pero debieron soportar un ataque muy enérgico. De no haber efectuado las negras la bonita pero defectuosa combinación de la jugada 22, la partida habría tenido aún dificultades serias.

XIII.—Peón central doblado y unido

Estamos considerando una etapa de sumo interés de la lucha estratégica a que da lugar el peón central doblado. Hemos observado a través de este curso cuáles son las ventajas y desventajas recíprocas del peón doblado, y, en realidad, nos estamos ocupando en este momento de una de las posiciones más curiosas del peón central doblado: aquella en que el peón doblado está aislado, pero en una columna que el adversario bloquea a la vez con un peón. Sólo así podremos considerar la posibilidad de doblar un peón central, ya que si éste se dobla en una columna abierta, el adversario puede hacerlo objeto de enérgica presión frontal con sus torres.

Pero en este comentario haremos una leve desviación del tema, ya que si bien lo consideraremos a través de una partida en la que se dobla intencionalmente un peón central, éste no se encuentra aislado, aun cuando el avance del peón lateral prácticamente le asigna esa misma situación. Por otra parte, no hemos podido sustraernos al deseo de revivir una de las partidas que en su hora conmovieron al ajedrez nacional.

UNA GRAN PARTIDA ARGENTINA

En el año 1924 el ajedrez argentino sacudió totalmente su ritmo de vida. Se mandó un equipo al Torneo de las Naciones de París, en el que dos de nuestros representantes batieron al Dr. Max Euwe, y, entretanto, se contrató al maestro Ricardo Reti para que visitara nuestro país. Vino el gran maestro en el momento más feliz de su vida deportiva. Su actuación fue magnífica, ya que dictó un curso de conferencias que significaron un valioso paso en el progreso del ajedrez nacional. Pue-

de afirmarse que ninguno de los maestros que visitaron antes y después la Argentina, ya sean éstos Lasker, Capablanca, Alekhine ó Tartakower, hizo tanto y tan bueno en materia didáctica. Jugó Reti el Torneo Mayor de 1924 fuera de concurso, y hasta la penúltima rueda se mantuvo invicto. Le correspondía jugar con Alejandro Guerra Boneo, inquieto y talentoso ajedrecista argentino, trágicamente desaparecido en 1926, y la partida significó la única derrota del maestro checoslovaco en nuestro medio. Y precisamente es esa partida la que mostramos como modelo, pues prueba de qué manera es valiosa una configuración de peones doblados en el centro, si esto se logra a cambio de una columna abierta para presionar con las torres sobre la misma.

EL PODER DE LA COLUMNA ABIERTA

Para este caso debemos agregai otro detalle estratégico importante. Los peones doblados en el centro adquieren su máximo vigor si se lucha entre dos cadenas de peones donde ya no haya columnas libres para ningún adversario; mejor dicho, si se producen en posiciones donde los dos jugadores luchan con sus piezas detrás de sus cadenas de peones. En esos casos la columna abierta que se logra al doblar un peón, que tiene como único obstáculo un peón adversario, suele ser muy valiosa y a menudo decisiva.

La partida fue así:

BLANCAS: RETÍ. NEGRAS: GUERRA BONEO

1, C3AR, C3AR; 2. P4AD, P4AD

Esto no es lo mejor. La experiencia prueba que las blancas logran una excelente partida ahora mediante P4D. Pero Reti, fiel a su estilo, al que vivía tan aferrado en 1924, sigue con el desarrollo del alfil por el «fianchetto», buscando el dominio del centro en lugar de la posesión de ese sector.

3. P3CR, P3CR; 4. A2C, A2C; 5. C3A, C3A; 6. O—O, O—O; 7. P3D, P3D; 8. A2D, P3TR

Necesaria para evitar la maniobra D1A, A6T, que cambiaría el alfil del «fianchetto».

9. T1CD

Desembaraza la torre de la presión que ejerce el alfil rey de las negras y prepara el avance de los peones del flanco dama.

9. . . . . D2D

Para hacer jugar el alfil por vía 2CD, a fin de neutralizar la fuerza con que jugará el alfil rey de las blancas cuando lleven a cabo la maniobra iniciada. 9. . . . . , P3CD; no se puede jugar a causa de C5R.

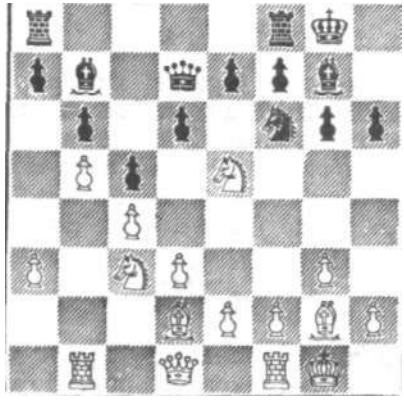
10. P3TD, P3C; 11. P4CD, A2C; 12. P5C

El maestro Reti juega para obtener un final favorable, pues el negro no podrá impedir P4TD, P5TD, PXP en el momento oportuno, quedándole el peón de 3CD débil. A pesar de esto, era de considerarse 12. PXP. Si las negras contestasen 12. . . . . , PDXP; las blancas siempre obtendrían el mismo final, con la ventaja de obtener inmediatamente un punto débil en la casilla 4CD de las negras, donde podrían colocar una pieza, que no podría ser desalojada con P3TD sin debilitar gravemente el peón de 3CD, y si PCxC las blancas tendrían un ataque por el dominio de la línea abierta, unido a la presión que ejerce el alfil rey sobre el punto 2CD y la facilidad de transportar sus piezas al lugar de la acción.

PEÓN DOBLADO CONTRA COLUMNA ABIERTA

12. . . . . C4R; 13. C X C

Jugada de valor dudoso; es cierto que dobla un peón, pero esta pequeña desventaja queda ampliamente compensada por la apertura de la línea de dama y la posibilidad que tendrán las negras de romper el centro cuando las blancas apremien en el flanco dama. Creo que a partir de este momento han desaparecido para las negras las dificultades ocasionadas por la jugada P 4 A D. En cambio, 13. C 1 R conservaba siempre la mejor partida.



13. . . . . P X C; 14. D 2 A, A X A; 15. R X A, D 2 C +; 16. P 3 A, C 1 R; 17. P4TD, C3D; 18. P5T, C 4 A; 19. D1A, R2T; 20. A3R, C X A; 21. DXC, P4A

Para mantener la iniciativa en el centro.

22. D 2 D

Defendiendo la amenaza P 5 R.

22. . . . . , P3R

Exceso de prudencia que da a las blancas el tiempo preciso para jugar P4R. 22. . . . . , TD1D; dificultaba el juego de las blancas por la amenaza constante de P 5 R. Si a 22. . . . . , TD 1 D; contestasen con 23. P4R, entonces T3D; 24. T3C, TR1D; 25. C 1 C, D2D; 26. T 1 D, P X P; 27. P A X P, T 3 A R; seguido de T (1D) 1A o D5C. Obsérvese que el peón en 2 R no dificulta el pasaje de la torre de 3 D a la columna del A R; dificultad con la cual hubiera podido tropezar a causa del movimiento del texto.

23. P4R, TR1D; 24. T3C, T3D: 25. T 1 T D

Error sólo aceptable por la precipitación con que jugó el maestro. 25. D 2 R era la jugada, con el propósito de consolidar el peón dama mediante C 4 T D, seguido de C 2 C

25. . . . . ,TD1D;26. C1C, PAXP; 27. P A X P, T X P; 28. T X T, D X P +; 29. T 3 A, T X D +; 30. C X T, D 7 A

Superior a D 5 R, con lo cual las blancas hubiesen obtenido algunas posibilidades.

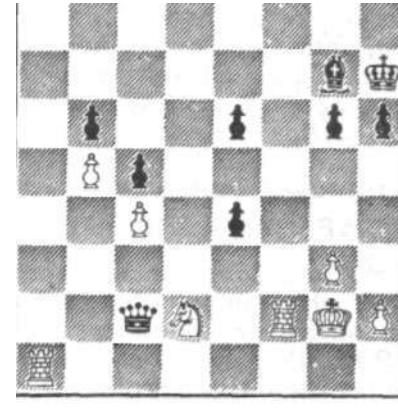
31. P X P, P X P

Si 31. . . . . , D X C +; las blancas continuarían con T 2 A seguido de P X P y ganarían.

32. T 2 A, P 5 R

UN FINAL NOTABLE

Con esta jugada las negras provocan el cambio de su dama y alfil



por las dos torres y dos peones del flanco dama adversario, para quedar con un final ganador, pues el blanco no podrá impedir el avance de los peones del costado de dama que decidirán el juego.

33. C1A, DXP; 34. T7T, R1C; 35. T8T+, R2T; 36. T7T, R1C; 37. T8T+, R2T

Estas jugadas fueron hechas para ganar tiempo.

38. T7T, DXP: 39. T (2 A) 7 A, D 7 C + ; 40. R 1 C, D 5 D + ; 41. R 2 C, P4CR; 42. P4CR, R3C; 43. T x A +, DXT; 44. TXD+, RXT; 45. R2A, R3A; 46. R 3 R, R4R; 47. C2D, P4CD; 48. CXP, H4D

Si se defiende el peón avanzándolo, las blancas ganarían por 49. C3A, P 5 C; 50. C 2 T, P 6 C; 51. C 3 A, etcétera.

49. C 6 A +

El maestro, sintiéndose vencido en el flanco dama, inicia un contraataque del lado del rey, llevando probablemente el convencimiento de su ineficacia si las negras continúan el juego correctamente.

49. . . . . R5A; 50. C8C, P5C

Lo mejor. Si 50. . . . . , R6A; 51. CXP, P5C; 52. C 7 A, P6C; 53. CXP, PVC; 54. C4R+, R7A; 55. C2D, R8A; 56. R3D, P5A+; 57. R3A, P4R; 58. P5C, P5R; 59. P6C, P6R; 60. P7C, PXC; 61. P8A (D), P8C; y aunque también ganan, el procedimiento es más complicado.

51 CXP, P6C; 52. R2D, R5C; 53. C5A

Ultimo lance.

53. . . . . , PXC; 54. P X P, P7C; 55. R2A, R6T

Abandonan las blancas.

Fue una partida valiosa en todo su desarrollo.

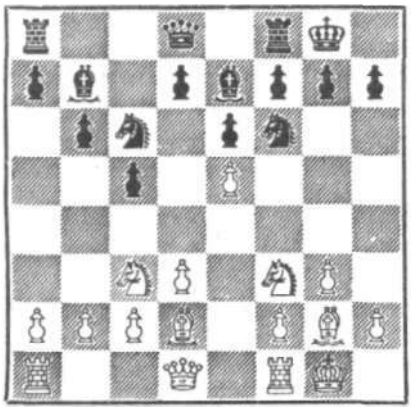
Es probable que el maestro Retí no haya jugado lo mejor, pero la verdad es que prueba de clara manera la enorme fuerza de la columna abierta, que asigna, a cambio del peón doblado y por cierto inatacable, una franca iniciativa. Ya veremos algún nuevo ejemplo para llevar al convencimiento del lector que hay una serie de posiciones, como la de la presente partida, en las que no debe temerse doblar los peones centrales, y aun otras más atrevidas, con columnas abiertas y facilidad para atacar los peones así colocados, en las que puede considerarse la posibilidad de crear una configuración tan dudosa.

XIV.—Peón doblado en la columna dama

Terminaremos el estudio que sobre el peón doblado hemos efectuado, pero no sin antes dar un nuevo ejemplo, esta vez de un peón doblado en la columna dama, prácticamente aislado por estar muy adelantado el peón lateral. Observaremos de qué manera Nimzovich triunfa, para demostrar con esa partida la importancia que tiene una posición de bloqueo, ya que esto acentúa las ventajas de los peones doblados y debilita las desventajas técnicas que al par ofrecen peones en esa situación, por la dificultad que existe en ese tipo de posiciones para agredir a los peones que al estar doblados carecen del sostén adecuado.

BLANCAS: BLtiMICH. NEGRAS: 7'ÍMZOVICH

1. C3AR. P3R; 2. P3CR, P3CD; 3. A2C, A2C; 4. 0—0, P4AD; 5. P3D, C3AR; 6. P4R, A2R; 7. C3AD, 0—0; 8. A2D, C3A; 9. P5R



Las blancas han jugado un planteo irregular, carente de sentido estratégico. El avance de P 5 R debilita inútilmente la configuración de peones. No brinda la compensación habitual de este avance: un ataque sobre el enroque negro. La verdadera posición para tejer un planteo más o menos racional surgiría de la colocación del caballo rey en 2 R, para seguir con P 4 A R, lo que daría al planteo blanco alguna lógica y ciertas reminiscencias con el que nace en algunas variantes de la defensa Siciliana. Por eso es que Nimzovich, al comentar esta partida, indica como lo más lógico para las blancas seguir con R 1 C - C 1 C - P 4 A R, creando una organización central unida y peligrosa.

9. . . . ., C1R; 10. C4R, T1AD; 11. A 3 A, P4CD

PROVOCANDO LA DEBILIDAD

La jugada es de profunda raíz psicológica. Las negras, en realidad, quieren romper el equilibrio central mediante P 4 A R y saben que el blanco tomará al paso cambiando los peones. Entonces buscan debilitar la gran diagonal mediante la jugada blanca P 3 C D, lógica para anticiparse a la eventual amenaza de P 5 C D, pero grave porque debilita toda la configuración de peones del flanco dama en sus casillas negras.

12. P3C, P4AR!; 13. P x P (al paso), C X P; 14. D 2 R, C 4 D; 15. A 2 C, P 5 C

Las negras han creado un sólido sistema de presión central. Vulneran las casillas negras, dominan la columna alfil rey y lograrán ventaja posicional neta cuando consigan cambiar el alfil dama adversario por el de rey negro, lo que asignará debilidades fundamentales para el primer jugador.

16. TD1R, P4TD; 17. P4TD. D1R; 18. C (4R) 2D

Las blancas no juegan CR2D para no ceder el cuadro 4 D al adversario.

18. . . . . A 3 A; 19. A X A, P X A

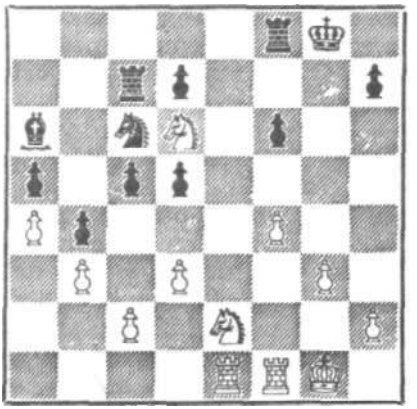
Jugada profunda y por cierto difícil de realizar. Nimzovich lleva su peón al centro para tomar el cuadro 4 R y no titubea en aceptar posibles debilidades de los mismos y aun debilitar la configuración del enroque a cambio de no ceder ningún punto fuerte en el centro. Es el concepto cabal de la gravitación decisiva que en la partida adquiere la fiscalización central.

20 C4A, D4T; 21. C4D, DXD; 22. C X D, T 2 A D

Anticipándose a la amenaza A X C, seguido de C 6 C.

23. P4A, A3T; 24. A X C, P X A; 25. C6D

Hemos llegado al tema que nos ocupa. Las blancas han doblado voluntariamente un peón adversario en la columna dama y tienen mejores peones en teoría. Pero para llegar a esa posición han debido ceder la columna rey, que si transitoria-



mente está fiscalizada por el caballo de 6 D no ha de durar mucho en poder del primer jugador por la falta de sostén del caballo, que se encuentra tan avanzado y en posición comprometida. Entretanto, el excelente avance P 4 A R de las negras paralizará transitoriamente el ala rey blanca, donde Blümich tiene superioridad.

25. . . . ., P 4 A R; 26. T 2 A, C 1 D; 27. C 1 A, T 3 A D; 28. C 5 C, A X C; 29. P X A, T 3 R

Nimzovich prefiere apoderarse de la columna antes que intentar capturar el peón de 5 C mediante T 3 C D.

30. T(2A)2R, R2A; 31. R2A, R3A; 32. R3A

Esto es muy pasivo. Era necesario, según afirmó Nimzovich, jugar inmediatamente T 5 R para posesionarse del punto 5 R y luchar tenazmente por la fiscalización de la columna rey. Ahora las negras lo evitarán y podrán asumir una cómoda presión, basada en la fuerza de la columna abierta y la acción de sostén y apoyo que le brindarán los famosos peones doblados.

32. . . . ., C2A; 33. C2T, P5D; 34. T1TD, T1CD; 35. C1A, TXP; 36. T2D, C1D; 37. C2R, C 3 A; 38. C1C

Es curioso observar la odisea del pobre caballo blanco para convertirse en una pieza fuerte y valiosa. Las negras dominan todas las casillas de su acceso hacia el centro del tablero.

38. . . . . P 4 D; 39. C 2 R, T 1 C; 40. T 4 T, T (1 C) 1 R; 41. T 1 T, P 4 T R; 42. C 1 C, T 6 R +; 43. R 2 A, P 5 A

LA VICTORIA: DOMINIO DE LA COLUMNA REY

La posición negra es absolutamente ganadora, no tanto por el peón de ventaja, que tiene relativa importancia, como por la presión que significa el dominio tan neto de la columna rey, producto de los peones doblados en la columna dama, que han ido proporcionando sólidos sostenes a las casillas vitales del tablero.

44. T 1 D

Si se cambiaran los peones seguiría T 6 A D, ganando rápidamente.

44. . . . . P 6 A

Y ahora una combinación bonita para imponer el peón de ventaja.

45. T 2 R, P 5 T D; 46. P X P, P 6 C; 47. P X P, C 5 C; 48. T X T, T X T; 49. C 2 R, P 7 A; 50. T 1 T D, C X P +; 51. R1A, TXC; 52. RxT, P8A(D); 53. T X D, C X T +; 54. R 3 A, C X P; 55. P 3 T, P 6 D

y las blancas abandonaron.

Una excelente partida, modelo típico del estilo magistral del gran maestro danés, creador de toda una escuela técnica de profundas raíces en el ajedrez moderno.

CONCLUSIONES GENERALES

De todo lo que hemos visto sobre las conformaciones de peones, podemos sacar conclusiones interesantes

lº — Los peones son la verdadera base de toda la estrategia del ajedrez y aun de la teoría de las aperturas.

2º — Los peines unidos y agrupados, pero en una misma línea en su posición central (4 R - 4 D o 4 A D - 4 D o 4R - 4 A R), son el ideal de eficiencia y la garantía de no ceder puntos débiles importantes.

3º — Cuanto en menos^grupos están divididos los peones, tanto más fácil es la acción de los mismos.

4º — Los peones no deben avanzarse **a** la quinta línea sin meditar las consecuencias de estos avances, ya que ello entraña también debilidades serias. Un peón en la quinta línea obliga a estirar la cadena de peones y deja débiles las casillas laterales al peón avanzado. Pero en cierto memento hay que apelar a este tipo de maniobras decisivas, y es cuando hace crisis la partida.

5º — Los peones en zigzag (2 T - 3 C - 2 A - 3 R - 2 D, etc.) son un absurdo estratégico. Agruparlos de a dos, por ejemplo **3TR-3CR-2AR-2 R - 4 D - 4 A D - 2 C D - 2 T D,** es, en cambio, perfectamente aceptable, porque no cede casi ninguna casilla al adversario.

6º — Los peones aislados son débiles, especialmente si se encuentran en una columna abierta, pero ofrecen la compensación de que las casillas que fiscalizan suelen ser puntos fuertes para una pieza propia. Además significan abundancia de temas de acción en las columnas abiertas laterales. Por ejemplo: peón aislado en 4 D, que ataca puntos fuertes en 5 R y 5 A D.

7º — Los peones doblados son aceptables sólo en **las cuatro** columnas centrales y ofrecen abundantes compensaciones. Se producen habitualmente en las columnas alfil dama y alfil rey, y sólo debe temerse por ellos si quedan aislados o si se avanzan defectuosamente.

8º— Los peones doblados y aislados en una columna abierta son habitualmente un mal irreparable. En cambio, los peones doblados en columnas cerradas centrales (rey o dama) no son fáciles de explotar y ofrecen como compensación el dominio de las casillas 4R-5R y 4AD y 5 A D si son peones doblados en la columna dama, o 4 D y 5 D y 4 A R y 5 A R si están doblados en la columna rey, con lo que traban gran parte de los planes rutinarios de los planteos.

9º — La debilidad de los peones doblados se agranda a medida que la posición se abre y se llega al final. La posible debilidad del peón avanzado es la casilla lateral del mismo.

10º— Llevar peones del flanco al centro mediante cambios de los mismos es casi siempre una maniobra estratégica provechosa. Cambiar un peón del centro por uno del flanco significa habitualmente ceder la fiscalización del centro al adversario.

CAPÍTULO II

LOS PEONES AVANZADOS

Otro tema de gran importancia en la lucha práctica será el que iniciamos. Tema poco estudiado por los teóricos, que prefieren navegar en el seguro mar de la estrategia de los planteos, o en el indiscutible de la técnica de los planteos, donde la verdad es tan fácil de desentrañar, tiene gran oportunidad en nuestro medio, ya que mostrará las debilidades que surgen de los ataques usuales por medio del avance del peón a 5 R, desalojando el caballo de 3 A R. Sistema de juego del que gusta la mayoría de los aficionados, necesita de una meditación muy larga para iniciarlo. La transitoria ventaja en espacio que esto produce no logra casi nunca compensar las dificultades que el jugador debe vencer en los finales por causa del andariego y casi siempre débil peón avanzado.

LA DEBILIDAD DE TODO AVANCE DE PEÓN

En más de una oportunidad hemos dicho que todo peón avanzado es un germen de debilidad. Sutilizando un poco, se puede probar matemáticamente que la jugada inicial P 4 R. por ejemplo, tiene ventajas, pero también desventajas teóricas serias. Como éstas son menores que las posibilidades que brinda, puede considerársela excelente. Es decir, que en ajedrez todas las jugadas tienen su pro y su contra y que, en los planteos, los avances de los peones abundan en defectos técnicos.

El avance de un peón deja débiles las casillas laterales al mismo. Por ejemplo, se juega P 4 R y el rival, tarde o temprano, tendrá posibilidades serias en mérito a la debilidad de los cuadros 5 D y 5 A R, que el peón rival, al avanzar a 4 R, ha dejado sin uno de sus sostenes posibles. Esta idea rige casi toda 1; ;strategia de los planteos en las aperturas del peón rey.

En el peón dama, cuando se juega P 4 D se dejan un poco débiles los cuadros 4 R y 4 A D. Es claro que esto tiene poca importancia, ya que a su vez al jugar P 4 D se van vulnerando los mismos cuadros del rival, especialmente si éste responde de la misma manera (1. ..... P 4 D) para mantener el equilibrio central en espacio. Pero también es cierto, y el lector, meditando, lo recordará, que hay infinidad de partidas en las que esas debilidades, especialmente la de la casilla 4 R del rival o 5 R propia, se convierten en un bastión poderoso para el caballo de 3 A R y dan origen a temas de presión muy fuertes.

SE ACENTÚA LA DEBILIDAD SI EL PEÓN VA A 5

Pero en esos casos el mal no es grave, ya que hay diversas formas de fiscalizar esos puntos, por lo próximos que se encuentran a la zona donde actúan las piezas que deben sostener al peón avanzado a la cuarta línea. Además, hay otros planes por seguir y, en ajedrez, para ganar hay que arriesgar. Como en los negocios.

Pero no hay que arriesgar demasiado, y cuando el peón de la cuarta línea avanza a la quinta línea, ya el defecto es mayor. Y éste se acentúa gravemente si al avanzar a la quinta casilla lo hace sin contar con el sostén de los otros peones y avanza confiado en el apoyo de una pieza menor. Por ejemplo, al jugar P 5 R sostenido por el caballo de 3 A R, y al jugar P 5 D apoyado en el caballo de 3 A D.

Estas configuraciones son, sin embargo, muy usuales y adquiere así interés el estudiarlas, pues muchos jugadores suelen asombrarse al perder partidas que erróneamente juzgaron favorables. Un peón en quinta, sostenido por una pieza, aun cuando esté delante de un peón adversario en tercera, es un germen grave de debilidad que se acentúa a medida que la posición se abre. Las casillas laterales al peón así colocado, por ejemplo: si P 5 R las de 4 D y 4 A R o si P 5 D las de 4 R y 4 A D, son magníficas para que el rival sitúe piezas, y la obligación de sostener el peón crea la parálisis en las fuerzas que lo apoyan.

Este es el tema que consideraremos y cuya aplicación práctica es muy grande. No se trata de un capítulo estratégicamente fundamental del curso que estamos desarrollando, pero sí de un tema de valor práctico primordial, pues situaciones de este tipo se originan en un alto porcentaje de las partidas que a diario se disputan.

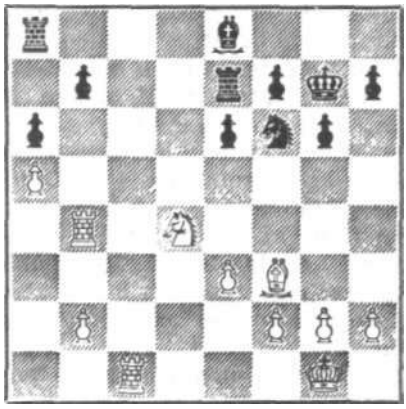
COMO SE PROVOCA ESA DEBILIDAD

No son ya tan abundantes entre los maestros, pues éstos suelen eludir esas posiciones, ya que conocen perfectamente sus riesgos. Pero entre los jugadores de menos cartel y en alguna que otra oportunidad aun entre maestros de gran prestigio, suelen originarse situaciones de ese tipo. Veamos en primer término el ejemplo de la partida que jugaron en el torneo de Carlsbad de 1929 los maestros Yates y Thomas. Fue así:

BLANXAS: YATES. NEGRAS: THOMAS

I. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, P4D; 4. C3AD, A2R; 5. A5C, CD2D; 6. P3R, O—O; 7. TÍA, T1R; 8. A3D, P X P; 9. A X P, P4A; 10. O— O, P3TD; II. P4TD, P X P; 12. C X P, D4T; 13. A4T, C3C; 14. A3D, A2D; 15. D3A, D4T; 16. D X D, C X D; 17. A X A, T X A; 18. P5T, C5T; 19. C X C, A X C; 20. T4A, A1R; 21. T4C, C3A; 22. T1A, P3CR; 23. A2R, R2C; 24. A3A

La partida nos interesa a partir de esta posición. Las blancas están mejor, pero no es fácil concretar la leve ventaja posicional. Sólo existe un punto realmente vulnerable, que es el peón de 2 C D. Al atacarlo, Yates sabe que ha de fratasar su tentativa y que aparentemente perderá dos tiempos, pero también sabe que para lograr eso su rival deberá colocar el peón en 5 R, sin apoyo adecuado de otro peón, y que esto es mucho más grave para Thomas que la presión sobre el punto 2 C D.



24. . . . . , P4R; 25. C3C, P5R; 26. A2R, C4D

El engranaje de debilidades se establece ahora. Para salvar la situación del peón 2 C D se debió avanzar el peón a 5 R, y ahora el caballo negro no tiene un buen punto de apoyo, como sucedía cuando el peón estaba en 3 R. En cambio, el blanco dispone del punto fuerte de 4 D, que el avance del peón rey dejó sin fiscalización.

27. T4D, A3A; 28. C5A

Amenaza C X P T !

28. . . . . , C2A; 29. P3T, C3R; 30. C X C, T X C

Las negras han logrado cambiar los caballos y atenuar así la presión sobre el peón de 5 R, pero han quedado con la peor pieza menor de que podrían disponer, que es el alfil entorpecido en su marcha por el peón rígido de 5 R.

31. T5A, TDIR; 32. P4CD, T (1R) 2R; 33. T1A

Las blancas pierden algunos tiempos, pero la posición ventajosa da para todo.

33. . . . . R3A

UN ERROR QUE MALOGRA EL EJEMPLO

Esto es un error que facilita la victoria blanca. El plan mejor sería P4AR, sosteniendo el peón, pero las blancas siempre tendrían las mejores perspectivas, luego de R1A, para seguir con R2R y R2D, por la fiscalización de las dos columnas abiertas y la más fuerte acción del alfil. No se podría seguir con T2D de parte de las negras, por la réplica de T X A.

34. A4A, T4R; 35. A X P T, T4D; 36. T X T, A X T; 37. A2R, R4R; 38. RÍA, P4A; 39. T5A, R3D, 40. R1R, P4CR; 41. A4A

Con un peón más y los peones del ala rey negros vulnerables, las blancas llegan al final y simplifican la lucha. El alfil negro, inferior como valor agresivo, es eficaz como elemento defensivo porque domina la casilla 1TD, donde podría coronarse un peón blanco.

41. . . . . A X A; 42. T X A, P5A; 43. R2R, T4R; 44. P X P, P X P; 45. P3C

Este sistema de agresión lateral a los peones que están en una misma línea es el medio seguro para quitarles fuerza. Ahora el negro debe deshacer su fuerte conformación y el rey blanco tendrá brechas para agredir a los peones.

45. . . . . PXP; 46. PXP, P6R

Y el peón de 5 R ha debido avanzar a 6R, colocándose a merced del rey blanco, que lo capturará apenas la torre negra quiera representar un papel más airoso que el actual.

47. T4C, T2R; 48. T5C, T5R; 49. T5T, TXP; 50. T X P, T6C; 51. T5T!

Evitando que el rey negro colabore con el peón de 6 R.

51. . . . . , R3R; 52. P4T, R3A; 53. T5D, R3C; 54. T5R, T6T; 55. T5CD, R3A; 56. P5T, R3R; 57. P6T, R3A; 58. T5T

y las negras abandonaron.

La partida que hemos visto muestra un aspecto de la lucha contra el peón en quinta avanzado. Más que por su valor en el final, la hemos mostrado como procedimiento para provocar ese avance, como lo muestra la maniobra de Yates en la jugada 24.

NO BASTA ESTAR MEJOR PARA GANAR

Ahora veremos una partida en la que se hace sentir la debilidad de un peón avanzado. Quien combatía contra esta formación de peones defectuosa no supo hallar el camino de la victoria, pero la lucha muestra la serie de dificultades que de una formación de -ese tipo se derivan.

BLANCAS: BELGRANO. NEGRAS: GRAU

1I. P4D, C3AR; 2. C3AR, P 3 R; 3. A5C, P4D; 4. P3R, CD2D; 5. P4A, A2R; 6 C3AD, O—O: 7. T1A, P3A; 8. D2A, PXP 9. AXP, C4D; 10. AXA, DXA; 11. O—O, CXC; 12. DXC, P3CD; 13. TD1D

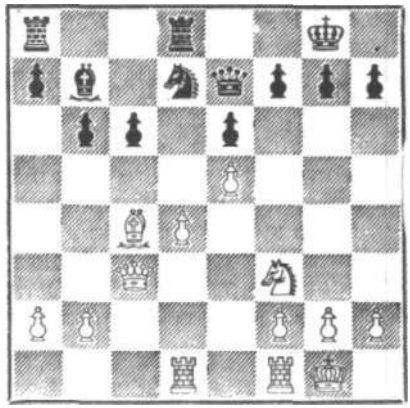
Lo más lógico es TR l D o D3C. Las blancas se proponen otro objetivo, que es avanzar los peones centrales, y quieren reservar la torre rey para colocarla en 1 R, como hizo Marshall contra Capablanca en el torneo de Nueva York de 1927.

13. . . . . , A2C; 14. P4R

Este es el primer paso en falso de las blancas. Es claro que con dicha jugada logran cierta ventaja central en espacio, pero dejan débiles algunas casillas y se crean la obligación de sostener el peón con piezas menores. Lo difícil en estos casos es saber qué vale más, si el dominio en espacio o la debilidad creada, y, por otra parte, para ganar es necesario arriesgarse. Es éste el dilema eterno de quien se dispone a asumir la iniciativa en ajedrez y en la vida.

14. . . . . , TR1D; 15. P5R

Esto ya es más discutible. Las blancas quieren anticiparse a la amenaza de P4R de las negras y, además, darle al caballo un punto fuerte en 6 D. Pero para lograr esto



colocan el peón en 5 R, que se ha separado demasiado del resto de los peones y será así fácil materia de agresión para el negro. Es ésta la posición típica del tema. Obsérvese cómo maniobran las negras.

LA AGRESIÓN AL SOSTEN

15. . . . . P4AD

Agresión al punto de apoyo del peón central avanzado.

16. P5D, PXP; 17. AXP, AXA; 18. TXA, C1A; 19. TR1D, TXT; 20. TXT, T1D; 21. TXT, DXT

Hemos llegado a un final netamente favorable para el blanco, desde el punto de vista estratégico, pero tácticamente muy difícil de concretar en una victoria. El peón avanzado es el cáncer del juego blanco y a esto se suma la existencia de tres peones contra dos en el ala dama.

22. D2D, DXD; 23. CXD, C3C

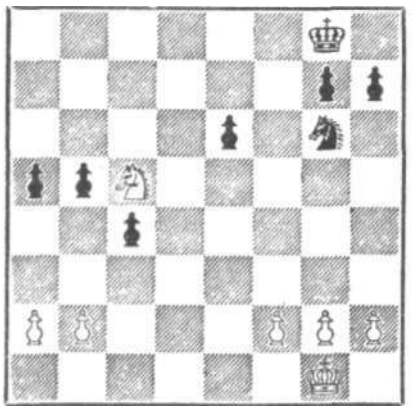
Comienza la presión sobre el peón de 5R.

24. C4A. P4C; 25. C6D, P3TD; 26. C7C, P5A; 27. C5A, P4TD; 28. P6R

Este es el momento más delicado de la partida. Las blancas no tienen ninguna otra jugada buena, ya que

de seguir agrediendo los peones del ala dama, éstos se tornarían muy peligrosos.

28. . . . . , P X P



Y este error ilógico e inconsecuente malogra toda la labor de la lucha. Las negras creyeron que los tres peones del ala dama bastaban para ganar y no es así. Debió sumarse la debilidad permanente del temerario peón de 5 R, y para tener ambos planes, debió seguirse con 28. . . . . , P3A; y luego R l A y R 2 R. Y el peón habría sucumbido.

29. C X P, P5C; 30. R1A, R 2 A; 31. C 8 D +, R 2 R; 32. C 6 A +, R3D; 33. C X P T, R4D

Las negras han entregado un peón para radiar de la lucha al caballo blanco, pero no basta para ganar.

34. P3CR, C4R; 35. R 2 R, P4C

No C 6 D por P 3 C D.

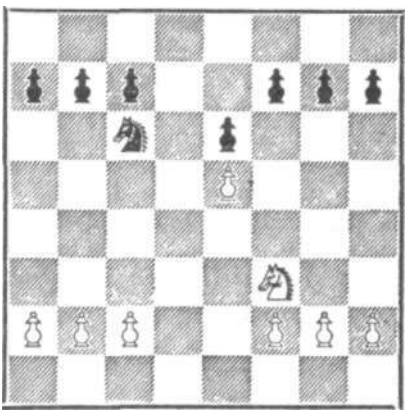
36. P4A, P X P; 37. P X P, C6D; 38. P 3 T D

No P 3 C por C X P +, seguido de P6A.

38. . . . . P6C;39. C X P C. C X P +; 40. R 3 A. C 6 D y tablas.

I.—Maniobras tentadoras, pero a menudo imprudentes

Los jugadores fuertes son más prudentes y no incurren en el error de abusar de los movimientos de peones, pero, en cambio, suelen dejarse arrastrar por la tentación de avanzar un peón a 5 R o 5 D, para crear una cadena de los mismos,, con un vértice muy avanzado. Esto es aceptable cuando el rival ha provocado ese avance por medio del avance de un peón, y especialmente cuando las dos casillas laterales al peón avanzado están ocupadas por peones rivales. Pero, en cambio, es peligroso cuando no sucede esto y el adversario dispone de esos puntos para colocar piezas. Y el problema se agrava, como hemos visto, en los casos en que el peón está sostenido solamente por piezas menores y carece del prudente apoyo de otro peón. Por ejemplo, en una posición de este tipo:



Vemos aquí el esqueleto de una posición. Faltan los reyes y otras piezas menores, pero lo que nos interesa es explicar las dificultades de una configuración de este tipo. El peón de 5 R está apoyado por una pieza menor y no puede ser fácilmente defendido por el peón alfil rey; las casillas 4D y 4AR de las negras son fuertes para colocar una

pieza y la agresión al peón de 5 R por otras piezas sería penosamente neutralizada.

LA MEJOR PARTIDA DEL TORNEO DE LONDRES

Pero aun apoyado por el peón de 4 A R, la situación del de 5 R es desagradable, como lo mostrará el ejemplo que insertamos, en el cual Nimzovieh bate de impresionante manera a Yates. La partida, que se disputó en el torneo de Londres de 1927, fue así:

BLANCAS: YATES. NEGRAS: NIMZOVICH

1. P 4 R, P 4 A D; 2. C 3 A R, C 3 A R

Esta jugada es una innovación de Nimzovich. La introdujo en el torneo de San Sebastián de 1911, y tiene en realidad por objeto provocar el avance de P 5 R para hacer de ese peón un tema de iniciativa para el negro. E] peón avanzado tiene la ventaja de que da dominio de mayor espacio al blanco, pero, en cambio, crea la obligación de sostenerlo y provoca un estiramiento de la posición blanca con la consiguiente cesión de puntos débiles. Se trata, pues, de un sistema de defensa que halla justificativo, precisamente, en el tema que estamos considerando, sobre la debilidad de los peones avanzados en quinta.

3. P5R, C4D; 4. A4AD, C3C

La defensa adoptada por Nimzovich nos recuerda la defensa Alekhine, la famosa línea de juego que se hizo célebre en 1921 y que se produce así: 1. P4R, C3AR. La variante principal de esta defensa es así: 2. P5R, C4D; 3. P4AD, C3C; 4. **P4D,** P3D; 5. P4AR, PXP; 6. PAXP, C3AD; y se produce una lucha aguda en torno del peón de 5R. que ya estudiaremos con ejemplos valiosos. No quiere esto decir que las negras ganen, pero sí que tienen un plan claro, neto, y que las blancas deben jugar con suma cautela para sostener su endeble configuración central.

5. A2R, C3AD

Las blancas han perdido un tiempo en el desarrollo. Han obligado a jugar 4. C 3 C en lugar de C 2 A D, como se sigue habitualmente en esta defensa, pero también en 3 C el caballo es fuerte y eficaz. En cambio, el alfil, una vez avanzado P 5 R, es más fuerte en 3 D que en 2 R.

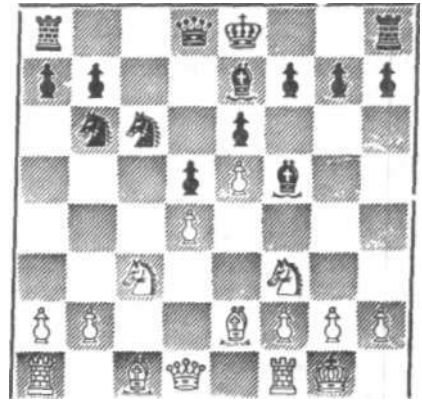
6. P3AD, P4D; 7. P4D

Las blancas debieron jugar P X P, al paso, para que desapareciera el peón de 5 R, que puede ser atacado cómodamente por el blanco mediante las más naturales movidas de desarrollo. Ahora comienza a girar la lucha alrededor del temerario peón.

7. . . . . PXP; 8. PXP. A4A

Casilla de la que nunca disponen las negras en la Siciliana, pero ahora fuerte para el negro por haberla descuidado el peón de 4 R al colocarse en 5R.

9. O—O, P3R; 10. C3AD, A2R



POR QUE ESTA MEJOR EL NEGRO

La situación de las negras es superior estratégicamente. Sus cuatro piezas juegan eficazmente y el alfil dama es en este caso más fuerte fuera de la cadena de peones que dentro de ella, precisamente porque el peón de 5 R blanco impide realizar ningún plan basado en la jugada típicamente liberadora P 4 R de las negras. Por otra parte, domina una diagonal que no puede ser obstruida por un peón adversario, sistema usual para anular la acción de los alfiles que se hallan fuera de la cadena de peones.

A esto se agrega que los peones centrales blancos son débiles, ya que el sostén (el peón de 4D) carece del apoyo de un peón. Se suma a esto el hecho de que en el punto 2AD puede haber una conjunción de fuerzas agresoras (la torre en 1 A D, el alfil en 4 A R y eventualmente un caballo en 5 C D). Además, el alfil de 1 A D blanco es poco eficaz como elemento ofensivo.

11. C1R

Yates, que sabe que un final le será desfavorable, trata de sacar algún provecho de la situación del alfil negro de 4 A y amenaza jugar P4CR-P4AR y luego P5AR. Pero olvida el hecho de que estos ataques de peones son fuertes cuando el rival está enrocado y fracasan cuando no sucede esto, ya que, al fin de cuentas, quien no está enrocado es el que asume la ofensiva. Pero la movida encierra también el propósito de jugar P 4 A R, sosteniendo el endeble peón de 5 R.

El plan justo habría sido en este caso, según Nimzovich, A3R-T1AD-P3TD-P4CD-C2D-C3C y C5AD, instalando un puesto avanzado en 5AD para valorizar, al mismo tiempo, la dudosa conformación central blanca de peones.

11. . . . . , C2D!; 12. A4C !

Las negras impidieron 12. P 4 A R, por la amenaza de C X P D, seguido de A4AD. Tampoco era bueno 12. A3R, por 12. . . . . C(2D)XPR; 13. PXC, P5D; 14. A2D, P X C; 15. A X P, D 2 A; siempre con ventaja por la presión sobre el peón de 5 R. La jugada del texto tiende a realizar el avance del peón alfil dama para sostener el de 5 R. Se observa cómo debe aguzar el ingenio el blanco para sostener esa configuración de peones tan insistentemente amenazada.

12. . . . . , A3C; 13. P4AR, CXPD,

14. CXPD!, C3AD

No servía A 4 A D por P 4 C D.

15. C X A, D 3 C +

Para evitar A 3 R.

16. R 1 T, C X C

LA RED DE DEBILIDADES PROVOCADAS POR P5R

Las blancas han jugado P4AR para apoyar al peón de 5 R, tan intensamente agredido, pero han debilitado la diagonal 1CR-7TD y las casillas 5 D y 5 A R, que serán sólidas bases de operaciones para Nimzovich. Todo por obra de la jugada P 5 R y la falta de exactitud posterior en la defensa.

17. D4T

Un error estratégico sutil. Las blancas renuncian con esto a la lucha por el dominio del centro. Debieron resignarse a la situación de sus peones, preocuparse menos de ellos y seguir con D2R amenazando A 3 R. Pero las negras siempre habrían dominado luego de 17. D 2 R, C4D; 18. A 3 A, D4A; 19. A2D, C (2D) 3C; 20. T1AD, D2R; aun cuando la única ventaja sería la po-

sesión del cuadro 4 D como derivado de la posición del peón de 5 R. Ahora, en cambio, la ventaja de Nimzovich se acentúa.

17. . . . . , P4TR; 18. A3T

Forzado. Si 18. A 3 A, que es la retirada lógica, seguiría C4A y 19. . . . . P 5 T; seguido de C 6 C +, etc. Pero ahora el alfil queda radiado en 3 T. Y todo es un derivado del peón de 5 R, que obligó a jugar P4AR, lo que debilitó la diagonal 1 C R - 7 T D Y hace posible esa combinación.

18. . . . . , A4A; 19.D3T.D4C

Aparentemente para atacar la torre, pero en realidad para darle al caballo de 2 D una vía para ponerse en 4D, sostenido por el otro caballo desde 2R, verdadero eje de fiscalización de las dos casillas que el peón de 5 R ha dejado sin custodia: 4 A R y 4 D.

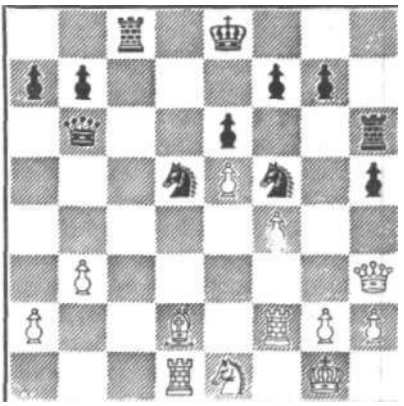
20. R 1 C, C 3 C D; 21. D 3 A R, C(3C)4D; 22. P3CD, D3C+, 23. T2A, T1AD

Ahora son las negras las que no juegan lo mejor. Lo más fuerte sería 23. . . . . , O — O — O; y luego si 24. A3T, A5CR!; 25. T1A+, R1C; 26. A5AD, DxA; 27. TXD, A X D; 28. T X A, T 1 A D; con posición ganadora por el dominio de la columna alfil dama. También era bueno directamente 23. . . . . , A 5 C; 24. AXA, PXA; 25. DXP, TxPT; 26. R X T, D X T; 27. C 3 D, D 7 R; etcétera.

24. A 2 D, T 3 T

La. posición de las negras es tan superior que varias son las rutas de la victoria. A pesar de la omisión anterior siguen en ventaja y aun ahora era excelente sistema 24. . . . . O — O; seguido de 25. . . . . P 3 C R y TR1D.

25. T 1 D, A X A; 26. D X A, C 4 A R



UN MODELO DE TÉCNICA

La posición es típica como método de explotación de la debilidad lateral que engendra un peón avanzado. Las dos casillas de los costados se han convertido en sólidos bastiones para los caballos negros, mientras el peón de 5 R, rígido, inactivo, amenaza dos casillas sin valor. ¡Y pensar que para remediar ese mal estratégico del planteo, acentuado al simplificar la lucha —sistema del que debe huir quien tiene conformaciones débiles de peones—, las blancas han debilitado toda su posición!

27. D3D, T3C; 28. C 3 A, T5C; 29. P 3 T R, T 6 C; 30. P 4 T D, C5T; 31. R1A, T3AD

Anticipándose a una maniobra liberadora basada en el recurso táctico de D 7 T R, seguido de D 8 C R, jaque.

32. P 5 T, D 1 D; 33. R 1 C. C 4 A

La maniobra ganadora no es fácil, pero las blancas no pueden siquiera explotar las dilaciones en el plan ganador negro. Los peones de Yates están descoyuntados. Ahora se ha sumado la debilidad de los del flanco dama, que constituyen un nue-

vo tema de preocupación para el blanco. No habría sido tan fuerte 33. . . . ., C X C +; por 34. T X C, TXT; 35. DXT, P3CR; 36. P5A!, quebrando el bloque negro de peones.

34. R2T, P3TD; 35. D1CD

Amenaza C 4 D.

35. . . . . D2R

UNA JUGADA HIPÓCRITA

Esta jugada artera esconde su propósito con la máscara de su intrascendencia. Permite jugar C4D, que parece muy fuerte; pero Nimzovich tiene una réplica decisiva que invitamos al lector trate de hallar sin seguir adelante, pues significa un ejercicio muy útil. Amenaza, además, D4A, que es muy fuerte

36. C4D, D5TR!

El golpe que desmorona las ilusiones blancas. Ahora no es posible seguir con C X T, ni con C X C, a causa de T x P T +, seguido de D X T +, con ventaja decisiva.

37. A1R, C X P A

Esto amenaza mate mediante T X P C +, seguido de D X P T + y D X T, mate. La partida está definida y sólo interesa por la exactitud con que Nimzovich la remata.

38. TXC, T X P T +; 39. P X T, D X T +; 40. R2C, C6R +

Las blancas abandonaron, pues hay mate inevitable. Esta partida mereció el premio a la mejor producción: es un modelo de la explotación de un avance imprudente de peones en el planteo, agravado por algunos pequeños errores tácticos posteriores.

II.—La debilidad de los peones en 5ª sostenidos por piezas

Cuando se haga la historia del ajedrez moderno habrá que dedicar un espacio preferente al danés Aarón Nimzovich, sin duda alguna uno de los revolucionarios más calificados de la técnica del difícil juego. Fue este sutil ajedrecista quien dio fuerza a una serie de principios y debilitó otros de larga tradición en la mente y el concepto de los aficionados. Levantó sistemas de atrevida idea y más tarde los pulverizó él mismo, con ejemplos concretos. Nuestro tema sobre la debilidad de los peones avanzados debiera precisamente tambalear al referirnos.a Nimzovich, ya que fue este ajedrecista quien prestigió la vieja variante de Steinitz del avance de P5R en la defensa Francesa, y ganó, merced a él, infinidad de partidas.

Pero fue sólo el producto de un cuarto de hora de confusión que produjo en el ánimo de los grandes rutinarios, como el Dr. Tarrasch, por citar al más expresivo ejemplo de los teorizadores del juego clásico, el advenimiento de un jugador tan anárquico en su estilo y atrevido en sus concepciones como lo fue Nimzovich.

Más tarde éste abandonó dicho sistema y en su libro «Die Praxis Meines Sistems» abunda en ejemplos de partidas por él ganadas contra esa configuración defectuosa de peones. El tema es vital para la estrategia del medio juego y aun para los finales de partidas. No se trata de probar que P 5 es malo en todas las variantes, ni mucho menos. El avance de un peón a quinta puede ser la base de un ataque ganador, como sucede en muchas variantes de la defensa Francesa, precisamente. Tampoco nos referimos al peón en quinta sólidamente

apoyado y que es el vértice de cadenas de peones. En estos casos se hace necesario hablar de otra suerte sobre la eficiencia de un peón así colocado, aun cuando siempre es el tema de acción del enemigo.

Se trata simplemente del peón avanzado que debe ser sostenido por piezas menores o por un peón sin sostén a su vez y que está fijado por un peón adversario delante. Es claro que si se trata de un peón en quinta, libre y apoyado, nadie puede discutir su eficiencia; pero es muy necesario hacer estas aclaraciones para evitar que se confunda el ánimo de los ajedrecistas y aun de muchos elementos de categorías superiores, que juegan bien pero poseen un gran desconocimiento de ideas técnicas y pueden interpretar torcidamente el alcance de esta serie de capítulos que juzgamos de gran valor práctico, y que son nuevos dentro de la bibliografía del juego.

Seguiremos estudiando algunas partidas de Nimzovich, precisamente de las que él publicó en sus libros como exponentes de su idea nueva sobre el ajedrez. No se ocupó en sus trabajos del tema nuestro, atraído por otros problemas, pero aquél surge a cada paso en sus partidas, como se verá inmediatamente.

NIMZOVICH CONTRA NIMZOVICH

Empezaremos con una partida jugada contra tres aficionados noruegos, en Oslo, durante el año 1921. En ella se lucha contra un peón en 5 R, endeblemente sostenido, que crea piezas pasivas que desnivelan estratégicamente la lucha. Es un duelo entre Nimzovich y sus viejas teorías. La partida fue así:

BLANCAS: NORUEGOS. NEGRAS: NIMZOVICH

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, A5C; 4. P X P

La variante Maroczy de la defensa Francesa que adoptó Nimzovich (3. . . . . , A 5 C) fue refutada en su primera época con el avance de P 5 R. Pareció excelente por una serie de detalles tácticos valiosos, pero la experiencia, que suele ser inexorable, mostró lo precario de esa posición del peón en 5 R, cuya base es minada inmediatamente con P 4 A D. Se adoptó entonces como el sistema más racional la variante del cambio central, especulando con el hecho de que si bien se libera al alfil negro de 1 A D, se torna innocua la actividad del alfil de 5 C D, que no puede ser cambiado por el caballo de 3 A D, so pena de convertir en débiles las casillas negras laterales al peón de 4 D (5 R y 5 A D). El alfil debe, por lo tanto, replegarse oportunamente a 3D, perdiendo un tiempo valioso.

4. . . . . , P X P; 5. C3A, A5C; 6 A 2 R, C 2 R; 7. O — O, C D 3 A; R. A4AR. A3D

Las negras tratan de oponer al alfil rival su propio alfil, ya que A X C, si bien doblaría los peones blancos, haría de las casillas centrales negras puntos muy débiles.

9. C5R

El mismo Nimzovich reconoce que técnicamente la jugada exacta era D 2 D, apoyando el alfil para seguir luchando por el dominio de la casilla 5 R, de manera pausada. Se trata de una leve ventaja posicional, pero real. En cambio, ahora la lucha se confunde y las blancas, sin necesidad, colocarán un peón central en quinta, que irá exigiéndoles la creación de otras debilidades. Es claro que transitoriamente la posición parece muy buena, pero para una vista muy afinada no era así, como la propia partida se encarga de mostrar.

9. . . . . A X A; 10. C X A

No D X A por C X P D.

10. . . . . , A x C; 11. A X A, C X A; 12. P X C, D 2 D

EL DESNIVEL IMPERCEPTIBLE

Y ahora tenemos una posición típica. Hay igualdad absoluta de material y pocas piezas activas por ambas partes, lo que parecería indicar que la lucha es de un absoluto equilibrio, ya que seis peones de cada bando permanecen en sus casillas de origen. Pero las blancas tienen un peón en quinta fácilmente atacable, y que para ser apoyado debidamente obligará a jugar P4AR y en esta forma se irán creando obligaciones estratégicas para el primer jugador, obligaciones que no tenía por qué crearse, dado el buen planteo adquirido.

13. P4AR, O-O-O; 14. P3A, R1C

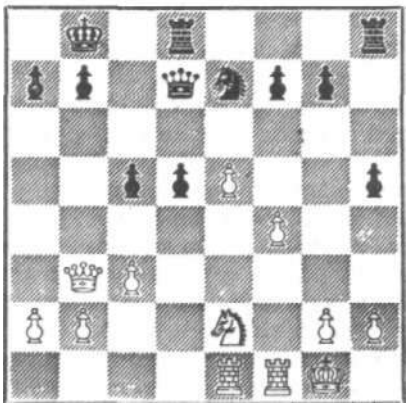
Una precaución necesaria en casi todas las posiciones del enroque largo El rey en 1 A está deficientemente situado y, en cambio, es muy sólido en 1 C. Además apoya todos los peones encargados de cubrirlo y da elasticidad al peón alfil dama.

15. D3C, P4AD; 16. TD1R

Era mejor TD1D.

16. . . . . , P4TR!

Comienza la lucha contra la defectuosa configuración central blanca de peones. El peón torre tratará de dominar la casilla 3 C blanca, para que el peón de 4AR carezca de cómodo apoyo, o que para prestárselo deban las blancas debilitar todo su enroque. El engranaje de debilidades que van naciendo a raíz de un peón imprudentemente avanzado es la desagradable resultante de esas temeridades estratégicas. Una pieza erróneamente colocada



puede retirarse y sólo se ha perdido un tiempo. Un peón mal avanzado debe ser sostenido, y éste suele propagar la debilidad a toda la configuración de peones, que es en realidad el frente íntegro de lucha.

17. R1T, C4A

La explotación de la debilidad característica de un peón en quinta que no esté íntegramente flanqueado de peones rivales: la casilla lateral próxima, que ahora se convierte en base de operaciones del caballo negro. El peón de 4T a la vez lo consolida en esa situación.

18. C1C, P5T; 19. C3T

Esto detiene el peón y apoya al de 4 A, pero separa al caballo de la lucha central, que es siempre lo más importante en ajedrez cuando hay peones móviles en ese sector

DIFERENCIA ENTRE PEÓN CONTENIDO Y PEÓN LIBRE

19. . . . . , P5D

¿Y esto? Así, sin duda, dirán los lectores que no hayan interpretado bien nuestro tema. ¿Cómo es que el negro, a su vez, se crea sin necesidad un peón en quinta y deshace

su perfecta conformación de peones en cuarta? Y la razón es técnicamente clara, ya que nadie pretende manifestar que jugar un peón a quinta sea un error, pues si así sucediera nunca se llegaría a dama. Pero obsérvese la diferencia importante entre ambas conformaciones: mientras el peón en 5 D de las negras es libre, ya que ningún peón rival lo puede contener en su marcha, y está apoyado cómodamente por tres piezas, el de 5 R de las blancas, a pesar de estar apoyado, no puede ser avanzado en este momento por la variante ganadora que surgiría si: 20. P 6 R, con P X P; 21. D X P (no T X P por P 5 A, seguido de C 6 R, ganando calidad), P6D; 22. DXD, TXD; 23. T3A (para evitar P7D, seguido de C6R!), P 7 D, seguido de T R 1 R, ganando. Además, las negras explotan la deficiente situación del caballo blanco radiado de la acción central. Sin duda, de haber podido poner las blancas ahora un caballo en 3 D, no hubiera avanzado Nimzovich su peón.

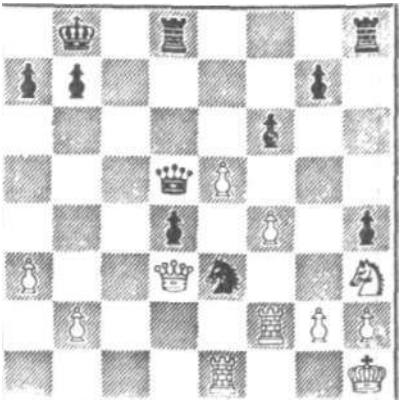
20. P X P, P X P; 21. D3D, C6R; 22. T2A, D4D

La fuerza de las piezas centralizadas, que es, en realidad, la base de la escuela de Nimzovich, se hace notar con claridad. Las negras tienen un peón en quinta, pero libre, y por lo tanto magnífico, contra otro en quinta, apoyado (endeblemente, por cierto), carente de peligrosidad y que puede ser destruido apenas el caballo salga de 3 T por medio de la maniobra típica de P 4 C R o de P 3 A R, eliminándolo, abriendo líneas y quebrando el sostén.

La ventaja negra se acentúa por momentos.

23. P 3 T D, P 3 A R

UNA MANIOBRA TÍPICA, PERO INNECESARIA



Esta jugada es típica en muchas posiciones de este tipo y suele efectuarse cuando se hace difícil quebrar la cadena de peones o cuando se logran ventajas netas derivadas de las líneas abiertas que se producen En este caso la de rey y la de caballo rey. Sin embargo, en este momento no era necesaria, ya que tanto con TR1R, primero, amenazando P3AR para seguir, si entonces P X P, con C X P C con agresión a la torre y la amenaza de C x P A R +, así como con P 3 T D, seguido de D 4 C para eliminar la dama y valorizar el peón de 5 D, las negras habrían ganado sin torcer el curso estratégico de la lucha.

24. P X P, P X P; 25. P 5 A !

Esto es lo que Nimzovich previo al cambiar los peones. Sabe que las blancas deben poner otro peón en quinta, detenido absolutamente en su acción por el peón de 3 A y sólo defendible con piezas, ya que el peón de 5 T negro evita que el peón caballo actúe en un final como buen elemento de sostén. La jugada era forzada por la grave amenaza de T R 1 C, que presiona seriamente el peón de 2 C y hace valer el dominio de la columna abierta.

25. T R 1 C

Esto no es lo mejor. Habría sido decisivo T R 1 R por' la amenaza, si C 4 A R, de C 5 C ! !, y si, en cambio, T (2 A) 2 R, entonces C X P C. La jugada del texto permite al blanco reaccionar y defenderse bien durante largo rato. Y de no contar ese malhadado peón en 5 A R, sin duda no habría ganado Nimzovich. Pero un peón en quinta sin buen sostén de peones es siempre un grave mal orgánico de las posiciones, y esto puede dar el triunfo al negro, a pesar de sus desaciertos tácticos actuales.

26. C 4 A, D 3 A

Aún era mejor D X P A, a pesar de la réplica D X D, y si C X Ó entonces C 5 T. El análisis de esta variante que da Nimzovich en toda su magnitud es largo y completo, pero escapa un poco al tema que tratamos. Lo que nos interesa ahora es ver cómo hace para ganar el negro basándose en él peón de 5 A débil v contenido en su marcha. El peón negro de 5 D puede ser débil, pero, en cambio, es libre en su marcha o esclaviza para que lo detengan a una pieza de gran valor.

27. C 6 C, T D 1 R

NIMZOVICH SE EQUIVOCA

A esta jugada le pone Nimzovich un signo de interrogación. Aún habría sido suficiente para ganar con relativa facilidad el avance de P 6 T. Pero a nosotros nos interesa el error para nuestro tema, pues la jugada significa la pérdida de un peón a cambio de un endeble contraataque. Y si la partida no sólo no se pierde, sino que logra aún ganarla Nimzovich, es precisamente en mérito al peón en 5 A, que es una debilidad fundamental, de acuerdo con lo que estamos considerando. Ahora el viejo zorro de Dinamarca deberá hilar muy fino.

28. C X P T, T 5 C; 29. C 3 A, D 4 D; 30. T 2 D, T (5 C) 5 R

Las negras no pueden sostener más el peón de 5 D sin otros graves riesgos. Aun en este caso vemos cómo un peón en quinta, libre, llega a carecer de buen apoyo y sucumbe. Pero lo perderá a cambio tle un peón mucho más peligroso, técnicamente, como es el de 2 C R, que puede apoyar al peón de 5 A R, eje de todas las esperanzas de empate o de triunfo negras, después de sus desaciertos tácticos del medio juego.

31. C X P, C X P C!; 32. T X T, T X T; 33. C 6 A+!, P x C; 34. D X D. P X D; 35. R X C, T 4 R

Este final es inferior para las negras, que estarán absolutamente perdidas a no ser por las esperanzas que surgen del peón en 5 A, heredero de la debilidad del anterior peón de 5 R, que fue un mal tan grave que debió significarle la victoria a Nimzovich antes, como lo hemos probado. Ahora las blancas debieron entregar de una vez el peón y jugar rápidamente P 4 T con ciertas posibilidades de triunfo.

36. T 2 A R, R 2 A; 37. R 3 C, R 3 D; *38.* R 4 C, T 5 R +

LAS NEGRAS SE REHACEN

En cambio, ahora las blancas están perdidas. El peón de 5 D es muy fuerte y el de 5 A será una seria preocupación a pesar del peón de ventaja. La debilidad de dicho peón esclaviza a la torre y da rigidez a los elementos blancos de acción.

39. R 5 T

Malo sería T 4 A por R 4 R, lo que origina un final ganado.

39. . . . . , P5D; 40. R6C, R4R; 41. P4C, T5C+; 42. R7A, T5A; 43. T x T

Esto acelera el desenlace. Era mejor T2R+, pero luego de T5R, seguido de P6D, las negras ganarían fácilmente.

43. . . . . , RXT; 44. R X P, P6D; 45. R6C, P7D; 46. P6A, P8D (D)

y las blancas abandonaron.

La partida ha sido muy valiosa para nosotros. Vimos primero de qué manera se castigó la colocación del peón blanco en 5 R y cómo estuvo perdido el blanco por esa causa. Más tarde observamos la diferencia entre un peón en quinta, detenido y de poca peligrosidad, y un peón en quinta aislado, pero libre y por lo tanto peligroso. Y aun al final, cuando ya no tenía derecho a triunfar Nimzovich, cómo otro peón débil en quinta le dio tema para rehacer una victoria que se le había escapado de las manos y era ya en realidad ilegítima.

LA PROVOCACIÓN DE UN ERROR

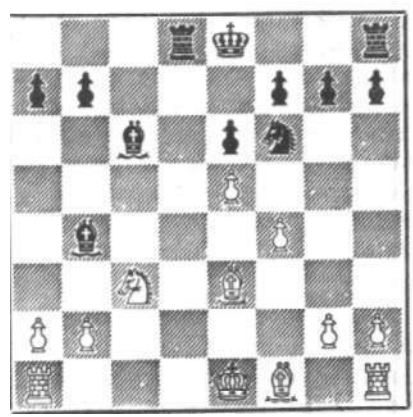
Ahora, para vigorizar el tema, mostraremos un corto ejemplo del propio Nimzovich frente al dinamarqués Hansen, el que muestra cómo se provoca y se castiga un prematuro avance del peón a 5 R sin un sólido sostén.

BLANCAS: HANSEN. NEGRAS: NIMZOVICH

1. P4AD, P4AD; 2. P4AR, C3AR; 3. P3D, P4D; 4. PXP, CXP; 5. P4R, C3AR; 6. A3R, P3R; 7. C3AD, C3AD; 8. C3A, A2D

Esta jugada hipócrita de Nimzovich tiene por finalidad principal engolosinar al blanco para que juegue P4D. Nimzovich sospechaba que su adversario tenía una preocupación, hija de la rutina: el peón débil de 3 D, y, psicólogo profundo, facilitó la jugada aparentemente liberadora de P4D, que en realidad sólo servirá para crear debilidades al primer jugador. Lo exacto era seguir con energía la lucha sin preocuparse por el peón de 3 D, muy bien apoyado. Según Nimzovich, debió jugar P3TR, seguido de P4CR. En este tipo de posiciones, como sucede en la Siciliana o en otras similares, el que domina la casilla 5 D necesariamente debe terminar por colocar allí su caballo y, al tomar esa pieza, el peón rival pasa a 5 D y automáticamente cesa la debilidad del famoso peón de 3 D sin apoyo de otro peón.

9. P4D, PXP; 10. CXP, A5C; 11. CxC, A(2D) XC; 12. DXD+, TXD; 13. P5R



LENTA AGONÍA

Y el saldo de la maniobra errónea ha sido tener que jugar P5R para caer en una posición técnicamente defectuosa, como lo estamos demostrando. En esta ocasión el peón se avanza sin la provocación de otro peón, y esto es grave, pues quedan a merced del negro las casillas 4D - 4AR y la gran diagonal. Pero el

avance que era necesario es sólo un derivado de la jugada aparentemente lógica, pero teóricamente errónea, P4D. Ahora las blancas están perdidas estratégicamente por el famoso peón en 5 R, que es el comienzo de la parálisis de la conformación blanca de peones.

13. . . . ., C5R; 14. P3TD, AXC+; 15. PXA, CXP; 16. A4A

Si A X P, C 4 D; y el peón de 4 A sucumbiría.

16. . . . ., T1AD!; 17. T1AD, AxPC; 18. T1CR, TXA; 19. TXA, P4CD; 20. T (2 C) 2 A D

Si T X P C seguiría R 2 R y luego TR1AD. No serviría A X P más tarde, a causa de T X P A R

20. . . . ., C4D; 21. T X T, P X T; 22. TXP, R2D; 23. A X P

Se ha llegado a un final con igualdad de material, pero en el que las blancas están perdidas por sus peones defectuosos y especialmente por la rigidez de los de 5 R y 4 A R, cuyo sostén es muy endeble y está agredido por el poderoso caballu de 4D, que explota casualmente la casilla que dejó débil el avance de P 5 R.

23. . . . ., T1AD; 24. T4R, T8A+; 25. R2A

Malo sería R2D por T8TR, seguido, si T2R, de T8TD.

25. . . . ., T7A+; 26. R3C

Si R 1 C, T 6 A, seguido de T 6 A R.

26. . . . ., T6A+; 27. R4C, P4AR+!

Las blancas abandonaron, ya que si P X P, al paso, C X P gana la torre. Esta partida, sencilla en sus detalles, muestra la sagacidad de Nimzovich para provocar en una posición restringida una maniobra errónea de su rival basada en el avance falso de P 5 R.

III.—**Ventaja en espacio** a **cambio de peón vulnerable**

Los jugadores de todas las categorías tienen una tendencia innata a colocar sus peones en quinta, especialmente si al hacerlo logran ganar tiempos en el desarrollo. Los apoya en su razonamiento el hecho de que esos peones pueden ser sostenidos mucho tiempo en esa situación, y confían en que la ventaja en espacio que esto suele entrañar les permita llevar a cabo una ofensiva que impida al rival explotar esa saliente en su frente de peones.

Se olvidan quienes esto hacen, sin meditarlo prudentemente, de que hay infinidad de defensas que hallan fundamento en esa tendencia de los jugadores. Por ejemplo, no se justificaría la defensa Francesa si no fuera peligroso para quien lo hace el avance de P5R. Luego de 1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C 3 A D, C 3 A R; se empieza una lucha de parte de las negras, precisamente para provocar el avance de P 5 R, pues se sabe que, si bien esto da ventaja en espacio en el sector central a las blancas, crea peones rígidos en 5 R y 4 D, que pueden ser minados con P 4 A D y P 3 A R. Habitualmente se sigue con 4. A 5 C, A 2 R; y en ese momento las blancas deben, o jugar P X P o A X C, cambiando un poderoso alfil, o, lo que se hace corrientemente, avanzar P 5 R, lo que deslinda los planes de ambos rivales. Las negras juegan encogidas, atacando la cadena central de peones blanca con un caballo en 2D, con otro en 3AD, un peón en 4 A D y otro en 3 A R. Es claro que no están mejor ni mucho menos, pero también es cierto que el peón de 5 R no es típicamente el peón avanzado débil que estamos considerando, pues está sostenido por peones, y el que a nosotros nos interesa es el peón avanzado en quinta

que está apoyado por piezas menores, o que al cabo de algunos cambios queda aislado en ese sector con un peón rival delante, y dejando las casillas laterales débiles (5 D y 5 A R o 5 R y 5 A D si se trata del peón avanzado a 5 D).

UNA OBRA MAESTRA DE NIMZOVICH

Seguiremos con ejemplos de Nimzovich, y comenzaremos con uno que en este caso presenta notable oportunidad. Se trata de la partida entre Bogoljubow y Nimzovich del torneo nacional ruso de 1913. Fue así:

BLANCAS: BOGOLJUBOW
NEGRAS: NIMZOVICH

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. P5R

Esta jugada da lugar al llamado ataque Gledhill, excelente si las negras no lo conocen, pero insuficiente si quien debe refutarlo está al tanto de sus amenazas directas. Tiene el inconveniente de que significa el prematuro avance del peón rey, con el agregado de que en esta variante no se cambia el alfil dama blanco por el de rey negro, que es valioso en extremo en este tipo de planteos con peones propios, rígidos, en casillas blancas.

4. . . . ., CR2D; 5. D4C, P4AD; 6. C3A, P3TD

Es más peligrosa la variante que nace de 6. . . . ., P X P; 7. C X P, C X P; 8. D3C, seguido de C5CD, con ataque que parece compensar el peón perdido.

7. P X P, D2A

Las blancas han debido cambiar uno de sus peones centrales y hemos llegado a una posición típica de las que a nosotros nos interesan: la de un peón en quinta sin apoyo de otro peón, y la dificultad que existe para apoyarlo convenientemente.

8. D3C, C x P A; 9. A3D, P3CR

En este tipo de posiciones, a cambio de la presión sobre el peón central, quien lo domina debe resignarse a soportar una ofensiva seria sobre el ala donde existe el peón avanzado. Si se trata de un peón en 5 R, generalmente está débil el ala rey, y si se trata de un peón en 5 D, es habitualmente el ala dama la que sufre a cambio de ventaja en movilidad en el sector opuesto.

En este caso particular, las negras tienen dificultades en su flanco rey y están mejor en el flanco dama, pues sus piezas actúan o apuntan a ere sector. El duelo está delineado, con el agregado de que, si bien la ofensiva blanca sobre el flanco rey es más inmediata, hay un punto capital en esa ofensiva, el peón de 5 R, que es una preocupación para quien lo posee, con la agravante de que, si este peón cae, las negras quedan rápidamente con la mejor partida.

10. A4AR, C3A; 11. O—O. C2R; 12 TD1AD!

Esto troncha el plan de las negras, que era jugar C X A, seguido de C4AR, apoderándose de la casilla fuerte que las negras poseen por ahora: la que está al lado del peón central más avanzado.

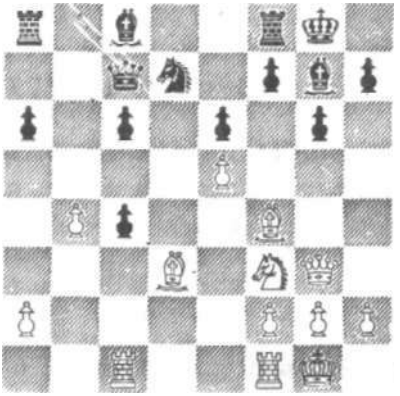
12. . . . ., A2C; 13. P4CD!, C2D; 14. C2R, O—O; 15. CD4D

De acuerdo con un principio clásico de la estrategia, las piezas que están delante de un peón central rival y no pueden ser desalojadas por otro peón son puntos fuertes de acción. El caballo está, pues, en 4D, sólidamente apoyado; pero no puede perpetuarse por la necesidad de sostener el peón de 5 R.

15. . . . . C3AD; 16. C x C

Única, pues el peón rey está atacado cuatro veces.

16. . . . ., P X C; 17. P4A, P X P!



LA JUGADA EXTRAORDINARIA

Es ésta una jugada extraordinaria desde un punto de vista puro de la estrategia, y sólo aceptable por la existencia del peón blanco en 5 R, que ha de permitir que una pieza negra se coloque, y de poderosa manera, en 4D. La jugada es difícil de realizar, por cuanto Nimzovich pudo seguir con D 1 C manteniendo el peón central pasado en 4 D, lo que es verdaderamente una ventaja real. Pero Nimzovich prefiere aislarse el peón alfil dama y perder su peón pasado en 4D, con tal de darle el cuadro 4D a su caballo, pues sabe que le basta con la debilidad del peón 5 R blanco, que esclaviza a todas las piezas en su defensa, para ganar la partida.

18. A X P A, D1C; 19. T1C, C3C; 20. C2D, T1D; 21. TR1A, C4D

La centralización de las piezas es siempre una posibilidad cuando el adversario ha situado un peón en quinta sin que le; armazón general de los otros peones custodie las casillas laterales al mismo, o sin que el rival haya debido colocar a su vez peones en esos cuadros. Por ejemplo, la posición sería muy distinta si el peón de 4 D negro estuviera siempre en ese punto, y a su vez hubiera otro peón negro en 4 A R. En ese caso no sería tan criticable la colocación del peón en 5 R.

22. T 1 R

Era necesario jugar A X C, dejando un peón libre y pasado a las negras en 4D, para darle más solidez al peón de 5 R, y, además, para crearse una casilla fuerte para el caballo blanco en 4 D, que suele a menudo compensar íntegramente la desventaja que significa cederle un peón pasado al rival. Las negras, sin duda, habrían seguido, no con P X A, sino con T X A. La línea abierta es mejor que el peón pasado.

22. . . . ., C x A

Las negras se conforman con ganar el peón de 5 R, verdadero eje de toda la estrategia de esta partida.

23. D X C, A X P

Explotando la situación de la dama, sobrecargada en el sostén del peón de 5 R y el apoyo del caballo de 2D.

24. T X A, T X C; 25. D5C

Lo mejor era resignarse a perder el peón y seguir con D X T y luego con D 8 D 4-, con algunas compensaciones.

25. . . . ., D3D; 26. TD1R. D5D; 27. A1A, D X P A +; 28. R1T, P3A; 29. D 3 R, P X T

y las blancas abandonaron.

El final de la partida ha sido un derrumbe, pero se trata de un ejemplo excelente en el medio juego sobre las posibilidades que brinda un peón central demasiado avanzado, y

el procedimiento para minarlo paulatinamente.

CADENA DE PEONES ENDEBLES

Veremos ahora la partida que Nimzovich le ganó a Saemisch en el torneo de Carlsbad de 1923. En ella explota hábilmente la debilidad de un peón avanzado a 5 D, aparentemente bien sostenido por otros peones. Va quebrando sus sostenes y después gana la partida en impecable forma. Fue así:

BLANCAS: SAEMISCH. NEGRAS: NIMZOVICH

1. P 4 D, C 3 A R; 2. P 4 A D, P 3 C D; 3. C 3 A D, A 2 C; 4. D 2 A, C 3 A D; 5. P 5 D

Este es un caso típico de peón central avanzado prematuramente. Obsérvese que deja a merced del rival los cuadros 5 A y 5 R. Para evitar que se conviertan en baluartes, deberá el blanco crear una conformación de piezas artificial, y, además, una conformación de peones un tanto endeble, pero que le ha de brindar transitoriamente ventaja en espacio.

5. . . . ., C 5 C D; 6. D 1 D, P 4 T D

Preparando la posesión de la casilla 4 A D, uno de los puntos básicos que el peón de 5 D ha dejado débil.

7. P 4 R!, P 4 R; 8. P 3 C R, P 3 C; 9. A 2 C, A 2 C; 10. C R 2 R, O—O; 11. O—O, P 3 D; 12. P 4 A, P X P; 13. P X P

Es necesario tomar con el peón para fiscalizar la casilla 4 R negra e intentar eventualmente una ofensiva, ya por medio de P 5 R o de P 5 A R, preferentemente la primera, que coloca dos peones agrupados en quinta, lo que ya es muy distinto y habitualmente muy fuerte.

Pero los peones blancos centrales que sostienen el de 5 D y los puntos que éste ha dejado débiles son molestos para el primer jugador, por ahora, y a la vez endebles, pues apenas uno de esos eslabones no pueda sostenerse, se vendrá abajo toda la conformación de peones y el de 5D correrá el riesgo de quedar aislado.

13. . . . ., T 1 R; 14. C 3 C, C 2 D

ENCRUCIJADA ESTRATÉGICA

Ahora se presenta un problema de lógica difícil. ¿Quién domina el centro? ¿El blanco, con sus aparatosos peones de endeble sostén, o las negras, desde lejos, en mérito a la acción de un caballo en 4 A D, del alfil rey en la gran diagonal, de la torre en 1 R que presiona al peón central, y de la amenaza de agresión lateral típica en los casos de peones sin sostén de otro peón, por medio de P 4 A R?

En nuestra opinión, y de acuerdo con nuestra tesis, domina el negro, que carece de debilidades en su posición, ya que la relativa desventaja en espacio no puede dar lugar a ningún ataque enérgico de las blancas.

15. D 3 A, P 5 T !

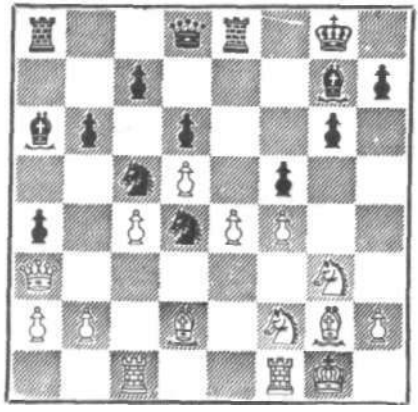
Este es el plan característico cuando hay un alfil que domina la diagonal central: vulnerar el sostén de la pieza que el alfil ataca; en este caso el peón de 2 C D, sostén del caballo de 3 A D. Además, la jugada tiende a evitar que el peón de 4 A D pueda ser bien sostenido con el P C D y entraña un plan de gran vuelo para minar el apoyo del peón de 5 D, que es el talón de Aquiles del juego blanco.

16. A 2 D, A 3 T D; 17. C 1 D, C 7 A; 18. T 1 A, C 5 D

Nimzovich ha maniobrado de manera sutil. El caballo centralizado en 5 D apoyará el avance del peón

alfil rey y además realizará una labor conjunta con el otro caballo, que se situará en 4AD sobre el punto 3CD blanco, para evitar el avance del peón que puede construir una sólida cadena de peones blanca en el ala dama. Hay que evitar que el peón de 4AD sea bien sostenido, para poder convertir más tarde el peón de 5D en un peón aislado.

19. D3T, C4AD; 20. C2A, P4AR



DILEMA MAL RESUELTO

Comienza la agresión a los puntos de apoyo, y el peón de 5D va quedando como un islote en el centro del tablero. En este momento las negras estaban en un dilema serio. Dos son los puntos donde atacar. Ya con P4AR, agrediendo el sostén de 4R, o con P4CD, para quebrar el sostén de 4AD. Ambos tienen el mismo propósito de debilitar el peón central y destruir el frente central blanco. Nimzovich, luego de la partida, manifestó que en su opinión era técnicamente superior P4CD, ya que el sostén de 4R puede vulnerarse siempre con mayor facilidad y por el hecho de que el peón de 4R es ya débil, y por ahora basta con la explotación de esa debilidad. Suele esto a veces ser mejor que resolverle el problema de la misma al rival mediante un cambio, aun cuando esté tan bien orientado como en el caso de la presente partida.

Si 20. . . . . P4CD; 21. A4C, PXP; 22. AxC, PXA; 23. DxP A. D3D !; 24. D X D, P X D; y las negras estarían mejor por la acción poderosa del alfil de 2CR, y porque subsistiría el problema del peón de 5D débil.

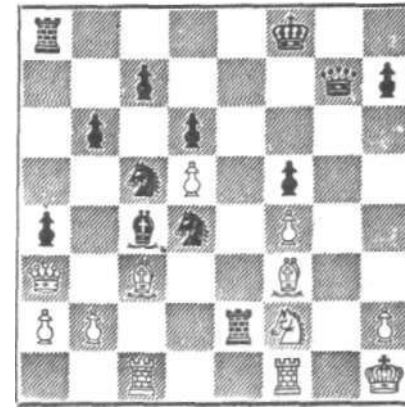
21. P Vp, P x P; 22. C5T!

Si 22. . . . . , C7R+; 23. R1T, seguido, si C X T, de D3C, con buenas compensaciones. Esta maniobra es la que demuestra que era mejor P4CD.

22. . . . . , D2R; 23. C X A, D XC; 24. R1T, T7R; 25. A3AD. A X P; 26. A3A, R1A

Nimzovich le pone un signo de interrogación a esta jugada y afirma que el sacrificio de la dama era ganador mediante 26. . . . . , C X A. Pues si 27. A X D, seguiría A X P D; 28. A6T, R2A; 29. TD1D, T7D; 30. TXT, CXT+; 31. R1C, T1C+; 32. A5C, C6A+; 33. R2C, CxA+; 34. R3C, C6A+; 35. R3T, C7D; 36. T1D, A7C+; 37. R4T, C6A+; 38. R5T, C3R; 39. D3R, T4C+; ganando.

Y EL PEÓN DE 5D CAERÁ



Pero la verdad es que ahora se ha llegado a la posición que a nos-

otros nos interesa. El peón de 5 D está aislado se ha desmoronado la orgullosa cadena que lo sostenía y las negras han logrado una posición ganadora, aun cuando llena de sorpresas tácticas todavía, que bien pueden torcer el curso estratégico de las operaciones.

27. A X C

Era mejor T D 1 D.

27. . . . . D X A; 28. A X T, A X A; 29. D 3 T, D X P +

Y también sucumbió el atrevido peón que en la quinta jugada fue colocado en 5 D, contra todas las reglas de la técnica. Las blancas están perdidas por la posición del rey blanco desmantelado, pero aún no es fácil el triunfo.

30. R 1 C, A X T; 31. D 6 T +, R 1 R; 32. R x A, R 2 D; 33. D X P T +, R 3 A; 34. D 3 T, T 1 C R

Las negras tienen un peón más y ahora asumen la iniciativa. El rey se ha guarecido y es ahora, en cambio, el de las blancas el que corre serios peligros.

35. P 4 C, P X P (al paso); 36. P X P R 2 C; 37. T 3 A, T 1 T D

Ahora las blancas tienen, además, tres peones débiles que ha de ser difícil sostener sólo con piezas mayores, máxime si se considera que éstas no pueden descuidar al desventurado monarca, al que sólo el fiel caballo de 2 A da un poco de abrigo.

38. D 3 A, T 8 T +

Esto es un error. Ganaba rápidamente C 5 R.

39. R 2 C, C 5 R; 40. C X C, P X C; 41. T x P +

Es un buen recurso para salvar una posición desesperada, pero que sólo permite prolongar la agonía.

41. . . . . R X T; 42. D 3 A +, R 2 C; 43. D 7 C 4-, R 3 A; 44. D X T, P 6 R +: 45. R 3 C, D 7 D; 46. D 8 T +, R 4 A; 47. D 3 T +, R 4 D; 48. D 4 T, D 8 R 4 ; 49. R 4 C, D 7 R +; 50. R 3 C, P 4 C; 51. D 4 C, D 8 A; 52. P 4 T, D 7 A +, 53. R 4 C, D 7 C +; 54. R 5 A, D 7 A +; 55. R 4 C, R 3 R; 56. P 5 A +, D X P +; 57. R 3 C, P 7 R; 58. D 3 A, D 8 A

FINAL INSTRUCTIVO

El final es muy difícil y es todo un curso de técnica, ya que en este tipo de posiciones es muy difícil evitar los jaques perpetuos. Pero Nimzovich lo consigue de la mejor manera.

59. D 3 R +, R 2 A; 60. D 7 T +, R 3 C; 61. P 5 T +, R X P; 62. D 7 T +, R 4 C; 63. D 7 C +, R 4 A; 64. D 7 A +, R 4 R; 65. D 7 R +, R 4 D; 66. D 7 C +, R 5 D; 67. D 6 C +, R 5 R !; 68. D 6 A +

No D 7 C + por P 4 D.

68. . . . . P 4 D !; 69. D 6 R +, R 5 D; 70. D 6 C +, R 6 D; 71. D x P +, R 7 A

Las blancas abandonan, porque los jaques se acaban después de R 1 C si D 5 A +, o de R 2 C si D 6 A +, y no es posible evitar que el peón se corone con jaque.

SÍNTESIS DEL EJEMPLO

Esta partida es muy instructiva en todos sus detalles. Muestra cómo se explota una configuración de peones defectuosa con un vértice endeble en 5 D, que se transforma en peón aislado. Evidencia, además, cómo hay que jugar exactamente en esos casos, ya que si en lugar de 20. P 4 A R, las negras hubieran jugado con idea parecida P 4 C D, no habrían tropezado con las dificultades que nacieron de la desaparición del alfil de 2 C R. Y después provoca un final de damas y peones, largo y difícil a causa del error que signi-

fico el dejarse alucinar por el jaque en 8 T D, cuando la partida estaba ganada sin sobresaltos mediante C5R. Y recuerda una vez más que las piezas sin sostén son siempre tema de combinación. En este caso 41. T X P +, fue posible por la existencia de la torre blanca en 8 T D sin apoyo. Pero esto nos permitió apreciar un final magistral en el que, a pesar de carecer de buenos refugios, el rey negro logró evitar un aparentemente inevitable empate por jaque perpetuo.

No nos podemos quejar, pues, de los errores que ha causado ejemplo tan completo.

IV.—Hay que desconfiar de los dogmas

En esta parte del curso intentamos luchar contra el dogma y no queremos, en consecuencia, que se caiga en -él. Que no suceda lo que le pasó a Reti, que enseñó a desconfiar de todos los postulados de la escuela clásica y para demostrar la inconsistencia de los mismos ideó su sistema estratégico de dominio del centro en lugar de poseerlo, de la acción focal lejana de las piezas sobrs ese sector, en lugar de la ocupación inmediata de cuadros centrales con los peones, y de esta suerte creó una maniobra estratégica más dogmática que las que intentaba combatir.

Así, por ejemplo, no hay que creer a pie juntillas que dos alfiles valen más que dos caballos, pues hay abundantes excepciones, ya que todo está supeditado a la situación eventual de las piezas; ni tampoco que el alfil malo sea tan malo y menos que convenga encerrarlo siempre, desviando el concepto de nuestra tesis al respecto. Tampoco debe, pues, exagerarse la propensión a avanzar los peones a quinta, ya que para ganar es necesario arriesgarse muy a menudo, y el avance de peón a quinta ha dado motivo a miles de partidas ganadas por ataque.

Lo que queremos significar es que no debe exagerarse la tendencia a efectuar ese avance, del que debe desconfiarse siempre, porque encierra debilidades estratégicas, como la encierra en la guerra toda maniobra que tienda a extender el frente de combate, y que es necesario reflexionar antes de adoptar resoluciones tan serias.

En ajedrez un peón avanzado no puede retroceder y crea problemas, por esta causa, a toda la partida. Y esto suele ser olvidado con excesiva frecuencia aun por jugadores de primera fuerza, que confían habitualmente demasiado en sus recursos mentales para resolver situaciones difíciles y olvidan que las posiciones inferiores necesitan, para ser defendidas, de la conjugación de dos factores: el esfuerzo propio y la distracción o debilidad del rival. Y nunca hay que menospreciar la capacidad de los adversarios.

Quedamos, pues, en que el peón en quinta, especialmente si está sostenido por piezas, es una preocupación y puede ser minado cómodamente, salvo que haya un ataque directo que lo justifique. De lo que se desprende que criticamos los avances de peones a quinta desde un punto de vista estrictamente posicional, en aquellas partidas de maniobras lentas e indirectas.

LA MAESTRÍA DE NIMZOVICH

Para terminar, veamos nuevamente el arte técnico de Nimzovich en función, a través de la partida que le ganó a Ahues en el torneo de Kecskemet de 1927. Fue así:

BLANCAS: AHUES. NEGRAS: NIMZOVICH

1. C3AR, P3CD

El cfianchetto, en primera jugada como defensa sólo es aceptable contra i. C 3 A R, y es un resabio de la influencia de Reti en el ajedrez, maestro a quien Nimzovich superó en sus conceptos atrevidos sobre la técnica de los planteos. Sostiene Nimzovich que después de 2. P4R, A2C; 3. C3AD, P3R; 4. P4D, las negras quedan con presión sobre los peones centrales, mediante A 5 C D seguido, si A3D, de P3D y luego P 4 R, que obliga a seguir con P 5 D, defectuosa maniobra de acuerdo con lo que estamos considerando, o PXP de una u otra parte, que da a las negras un cuadro fuerte para el caballo en 4 A D. Pero todo esto no es tan claro, a pesar de la respetable opinión del maestro danés.

2. P3R, A2C; 3. P3CD, P4AR; 4. A 2 C, P 3 R

Y se ha llegado a una maniobra negra similar a la de la defensa Holandesa, cómoda para el segundo jugador. Ninguno de los dos adversarios se decide a ocupar el centro y ambos optan por dominarlo desde lejos, de acuerdo con los más puros conceptos del hipermodernismo, los que actualmente han pasado en gran parte a la historia, aun cuando subsiste la esencia que lo animó: que es la desconfianza en todas las afirmaciones técnicas.

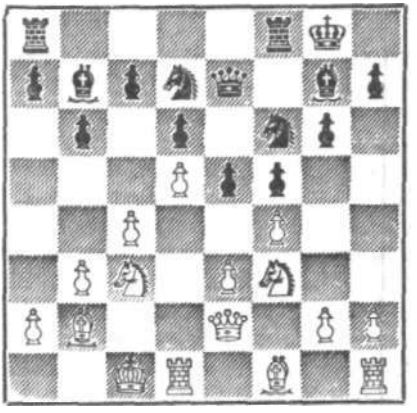
5. C 5 R, C 3 A R; 6. P 4 A, P 3 C; 7. P 4 A, A 2 C; 8. C 3 A, O — O; 9. D2R, P3D; 10. C 3 A, CD2R

Obsérvese que hasta este momento ningún peón ha ocupado las casillas vitales del centro, que son 4D y 4R, de ambos bandos, pero que, en cambio, todas las piezas y aun los peones laterales convergen en su acción sobre esa zona. Mas Ahues no logra contener su impaciencia y opta por ocupar uno de los puestos avanzados de la lucha. Y comienza el combate directo.

11. P 4 D, D 2 R; 12. O—O—O, P 4 R

Con esto las negras crean el dilema a las blancas. O avanzan el peón a 5 D, como sucede en la partida, y crean el peón central avanzado, en este caso no tan débil, pues está bien sostenido, o se dejan estar en la situación actual *y* permiten que el negro cambie los peones cuando quiera, lo que no es una opción muy agradable, máxime frente a Nimzovich, que seguramente no cambiará los peones por aquello de que vale más la amenaza que la realización y preparará la simplificación cuando sea oportuno, especulando con la más completa acción de sus piezas.

13. P 5 D



EL AVANCE TÍPICO Y LA CASILLA 4D

Y se ha producido la posición que nos interesa: un peón en quinta y esta vez sólidamente apoyado, pero con el defecto de la casilla lateral fuerte para el negro (4 A D), aumentado en la presente ocasión por estar enrocado largo el blanco, lo que le impide realizar maniobras de desalojo del caballo sin riesgos serios.

13. . . . . P 4 T D

Prepara la entrada del caballo.

14. D 2 D. C 4 T R ! !

Nimzovich coloca dos signos de admiración a esta jugada cuando comenta la partida. Se trata de una jugada intermedia valiosa, pues si 14. . . . . , C4A; seguiría P X P y P6D para hacer desaparecer el peón fijado en 5 D y abrir una poderosa columna. La fuerza de la posición negra radica en mantener el peón en 5 D y en no avanzar P 5 R, como realizaría, sin duda, el común de los aficionados, dejándose arrastrar por la ganancia de un tiempo, la apertura de una diagonal y la tranquilidad que emana aparentemente del bloqueo central. En cambio, Nimzovich conserva sus peones unidos en cuarta, y reserva la casilla 5 R para una pieza menor.

15. P 3 C, C 4 A; 16. A 2 R, P 5 T !

Comienza a debilitarse la cadena de peones en apariencia, pero en realidad lo que las negras buscan es romper la lucha en el centro del tablero, basándose en un recurso táctico sutil que ya veremos.

17. P 4 C D, P 6 T !; 18. A 1 T, C 5 R

Sólo ahora es buena esta maniobra, que coloca a la vez otro peón en quinta, teóricamente más débil que el de las blancas, pero prácticamente muy fuerte porque la jugada sirve para ganar un peón que ha de situarse en sexta. Y la razón de que la combinación sea buena está en la colocación del alfil de 1T sin sostén, que permite ganar un peón

19. C X C

Si 19. D1R, P X P; 20. P R X P, C X C; 21. A X C, A X A; 22. D X A, D X A; etcétera.

19. . . . . , P X C; 20. C5C, P X P; 21. A X A, D X A; 22. D4D

Resignado a perder el peón por la fuerza de la amenaza D 8 T +. Todo esto ha nacido en realidad del avance del peón a 5 D, que dio al caballo una casilla fuerte en 4AD, abrió la gran diagonal 1TD - 8TR a las negras y permitió la maniobra de P4TD - P5T y P6T, etapas intermedias del plan de explotación de la debilidad de P 5 D. Como se observa, son muy importantes los derivados de un avance de este tipo, aun cuando no sea directo el ataque del rival sobre el peón en quinta.

22. . . . . , P6A; 23. A1A, TR1R; 24. A3T

No servía C X P R, por la réplica T X C, seguido sí D X T de D 8 T +.

24. . . . . , A 1 A; 25. A X A, T D X A; 26. P 5 C

Para evitar P 3 A D.

26. . . . . , T 4 R; 27. C 6 R, D 2 R. 28. R 1 C, C 2 C; 29. C 4 A, D 2 D, 30. P 4 T (evita P 4 C R), C 4 A; 31. D 3 A, C X P C; 32. T R 1 C, C 4 T; 33. C 6 R, C 2 C; 34. C 4 D, T 1 A R

y las blancas abandonaron.

En esta partida el avance del peón a 5 D creó debilidades generales de otro tipo que fueron debidamente aprovechadas, y puede atribuirse la derrota exclusivamente a dicho avance, a pesar de que el peón se ha mantenido incólume hasta el final del cotejo.

COMO FUE DERROTADO BEHTING

Ahora veremos el último ejemplo de esta serie, también de Nimzovich, y es la partida que éste le ganó a Behting en el torneo de Riga de 1910. Se desarrolló como sigue:

BLANCAS: BEHTING. NEGRAS: NIMZOVICH

1. P 4 R, P 3 D; 2. C 3 A D, C 3 A R; 3. P 4 A, P 4 R; 4. C 3 A R, C D 2 D; 5. P 4 D, P X P D; 6. C X P, A 2 R; 7. A 4 A, O — O; 8. O — O, P 3 T D

Jugada sutil que intenta crear complicaciones a los peones centrales blancos, uno de los cuales, el de 4R, es débil. Se amenaza P4C, seguido de P 5 C D, para que el peón de 4R quede sin sostén.

9. C 5 A, C 4 A

Comienza la presión.

10. C3C, P4CD; 11. A 3 D, P5C; 12. C5D

Las blancas se ven en la penosa necesidad de crearse un peón débil en 5D, típico de nuestro tema, por la presión que las negras ejercen sobre el peón rey.

12. . . . . , CXC; 13. P X C

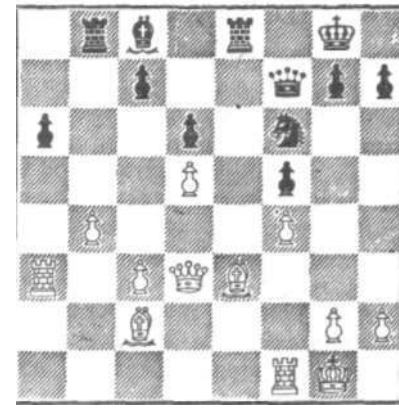
Y ahora las negras están mejor. Dominan el centro del tablero y disponen de un peón adversario para presionar, que en un final debe resultar tema sobrado de victoria.

13. . . . . , P4A; 14. P3TD!, PXP; 15. TXP, TIC; 16. P3A, A5T; 17. D 3 A, A X C; 18. D X A, T1 R; 19. A 2 A, D3A; 20. P4C, C 5 R; 21. D3D, D2A!

Las blancas no le han dado importancia al peón de 5 D y no se han preocupado de consolidarlo. Evidentemente esto tenía sus desventajas, ya que para sostenerlo debieron jugar P4AD y P3CD, creando una cadena de peones, pero obsérvese que la base del sostén de la misma, el peón de 3 C, estaría en una columna abierta, vulnerado por la torre y el caballo de 4 A D. Esto fus lo que sin duda impulsó a Behting, eximio finalista, a no sostener el peón central de aquella rutinaria manera.

22. A 3 R, C 3 A !

Y ahora comienza la presión sobre el peón en quinta, que no puede



ser apoyado por el peón alfil a causa de TX PC.

23. A3C, A2C; 24. T1D

LAS PIEZAS SOBRECARGADAS

Las blancas defienden el peón con todos sus efectivos, pero no pueden evitar que éste sucumba a causa de estar la dama blanca sobrecargada en el sostén del peón de 5 D y el alfil de 3 R, lo que motiva una simple combinación. No servía en este momento 24. P 4 A D, por A 1 A; 25. A2D, C5R; 26. A1R, D3A; con dominio estratégico definitivo.

24. . . . . , AXP; 25. AXA, DXA; 26. DXD, CXD; 27. A7T

Si T X C, T X A; 28. T X P A, T D 1 R; con final de torres ganador.

27. . . . . , C6R!; 28. T3D, C5C; 29. T1D, T1T; 30. A4D

Tampoco servía TxPT, por T5R.

30. . . . . T5R; 31. P3TR, C6R; 32. A X C

Necesario, pues se amenazaba C5A o C4D.

32. . . . . , TX A; 33. R2A. T5R; 34. P 3 C R, R 2 A

El final no nos interesa para nuestro objeto, pues ya hemos visto

cómo se combate contra un peón central avanzado prematuramente a 5 D, pero como es instructivo analizaremos las maniobras que hace Nimzovioh para aumentar su ventaja, luego de entregar el peón de más, pues la posición es muy difícil de forzar de otra manera.

35. T (1 D) 1 T D, R 3 R; 36. T X P, T x T; 37. T X A, R 4 D

LA VENTAJA DEL REY CENTRALIZADO

Las negras han jugado con suma habilidad. Han devuelto el peón, pero han conseguido entrar con el rey hacia el centro del tablero, mientras mantienen radiado al monarca rival, por efectos de la acción vigilante de la torre de 5 R.

38. T 5 T -f, R 5 A !; 39. T X P, T 2 R !

Jugada intermedia imprescindible para sostener la posición, pues es necesario evitar la entrada de una torre en séptima.

40. P 5 C, R X P; 41. P 6 C, P X P; 42. T 5 D, T 2 D; 43. T 5 C D, T 2 C; 44. T 5 D, P 4 C D; 45. T X P D, P 5 C; 46. R 2 R, P 6 C; 47. T 6 A +, R 7 C; 48. P 5 A, R 8 C; 49. P 4 C, P 7 C; 50. P 5 C, R 7 T

y las blancas abandonaron.

CONCLUSIONES GENERALES

Una vez más hemos visto los efectos de la colocación de un peón en quinta sostenido endeblemente, y cómo esto da tema de acción al rival. De todo lo que hemos, pues, analizado a lo largo del capítulo se desprende lo siguiente:

1º El avance de un peón central a la quinta casilla sólo debe hacerse confiadamente cuando está sostenido por una solida cadena de peones, o nada puede evitar que ésta se construya.

2º Un peón en quinta significa una debilidad, compensada o no por otros detalles estratégicos, cuando las casillas laterales del mismo pueden ser ocupadas por piezas rivales.

3º Un peón en quinta con peón adversario delante, o sea inmóvil, es una maniobra que debe ser muy meditada si para sostenerlo hace falta recurrir permanentemente a piezas de mayor valor.

4° Un peón que avanza a quinta sin propósitos inmediatos de ataque crea la obligación de adoptar una configuración determinada de peones y entraña el comienzo de una rigidez peligrosa en la configuración de los mismos. Debe ser, por lo tanto, muy bien estudiado, ya que hay muchas posiciones en que esa maniobra es necesaria.

5º El avance de un peón a quinta suele, en cambio, justificarse en las posiciones de ataque, pues sirve para desalojar piezas que defienden los enroques y abre brechas para que un alfil actúe.

6º En cambio, el avance es ya una aventura estratégica que abarca toda la partida, si se trata de una posición de maniobras lentas, en que hay que resignarse a una larga lucha de planes indirectos. En esos casos habitualmente el peón inmovilizado en quinta se convierte en el vértice de una acción tenaz del adversario.

7º De ello se deduce que el aficionado no debe dejarse arrastrar nunca por el canto de sirena de la ganancia de un tiempo o la ventaja en espacio central si para lograrla debe colocar un peón en quinta que se aleje mucho de la protección de los demás peones, o que para ser sostenido cree la rígida obligación de avanzar en masa toda la línea de combate, por aquello de que a medida que avanzan los peo-

nes son más difíciles de sostener. Se vuelven peligrosos para el rival cuando nadie los contiene, pero, en cambio, suelen ser muy débiles cuando hay un peón delante que interrumpe su marcha y los esclaviza.

Ese es el fundamento del tema que hemos considerado. Una vez más la eterna cuestión del juego de peones que comenzó a preocupar al gran maestro francés Philidor, hace 150 años.

CAPÍTULO III

LOS PEONES PASADOS

Muchos son los temas de interés que hemos esbozado en este curso que sobre ajedrez superior venimos desarrollando; temas inéditos en la bibliografía ajedrecística la mayoría de ellos, por lo mismo que han girado en el terreno de la lógica, de las deducciones, de la experiencia en el medio juego, en la estrategia de la partida viva, y no sobre el terreno de la realidad matemática de los finales o planteos, sobre lo que tanto se ha escrito, por la mayor seguridad del suelo en que se pisa. Pero los problemas del jugador no están precisamente en el planteo, ni en el final. Son éstos graves, pero no los más serios de su vida ajedrecística. En las aperturas, sabe lo suficiente para desenvolverse, pues la rutina ha envuelto a los jugadores, y todos ellos, sobre todo los que saben algo de técnica, que son precisamente las personas hacia quienes está orientada nuestra labor, juegan bastante bien los planteos. Es precisamente en esta etapa de la lucha donde se hace más difícil sacar ventaja, aun a muchos jugadores de categoría. Los finales, que son muy útiles y quizá lo que peor juegan los aficionados, aun muchos de primera categoría, tienen prácticamente menos importancia, ya que sólo escasamente un veinte por ciento de las partidas llegan a ese período de la lucha.

Pero en donde es más ciego el andar del jugador, donde se pierde con más frecuencia en el mar de la complicación y donde la gran mayoría —aun los de primera categoría— suelen divagar permanentemente, es en el medio juego. No siempre es fácil atrapar los sutiles hilos de la maniobra estratégica y saber cuál es en realidad el plan conveniente. Y a eso justamente tendemos en este trabajo, que se funda en muchos años de experiencia y en deducciones sugeridas por la técnica de una gran masa de maestros.

NO HAY SISTEMAS MATEMÁTICOS

No hay en ajedrez sistemas para ganar, ni mucho menos. Casualmente en esa incógnita nunca aclarada está la supervivencia del juego y su belleza. Pero hay una gran cantidad de principios que se desprenden de determinadas posiciones, y deducciones que la lógica puede hacer en infinidad de oportunidades.

Alguna vez hemos dicho que el esqueleto de peones, la situación que ellos adoptan en el tablero, es la base íntegra de la estrategia del juego. De acuerdo con la posición que ellos adquieran deben colocarse las piezas y deben efectuarse los

razonamientos. Las casillas débiles son una consecuencia de la situación de los peones, y el juego abierto y el de bloqueo también. De la misma manera, las piezas menores valen según estén dispuestos los peones, y de esa causa surge la teoría del alfil malo, la de las casillas conjugadas y la de los puntos vulnerables.

EL PROBLEMA DEL PEÓN PASADO

Ahora sutilizaremos ese estudio, para llegar a la conclusión de que sólo es relativa la verdad que se esgrime para considerar el problema del peón pasado. Veremos la diferencia que existe entre peón libre y peón pasado, y cómo este último es eficaz en determinadas circunstancias, y, en otras, productivo tema estratégico para el adversario.

Los peones pasados son notablemente eficaces y hasta decisivos en (a gran mayoría de finales de partidas. Pero no siempre es posible llegar a esta etapa de la lucha, y menos si se considera que los peones pasados prematuramente suelen ser temas de agresiva acción para el rival.

El problema es éste. Un jugador pasa un peón y desde ese momento se crea el problema de sostenerlo en esa situación. Un peón pasado, o sea un peón que no puede ser detenido por ningún peón adversario, es fuerte mientras se encuentra apoyado por otro peón; pero si son eliminados los sostenes del mismo se transforma en peón libre y aislado, que es una cosa muy distinta ya que en esas circunstancias suele ser un tema de ataque para las piezas rivales y crea el desagradable problema de apoyarlo.

Es decir, que para que un peón libre sea fuerte debe tener un sostén sólido, y como en la apertura o comienzo del medio juego no siempre es posible adoptar tantas precauciones antes de pasar un peón, sucede con gran frecuencia que quien pasa esa pieza orgullosamente juega sin otro horizonte que arribar al final tiranizado por la aparente ventaja que esto le significa, y los resultados suelen ser desagradables.

TODO PEÓN PASADO DEJA AL RIVAL UN PUNTO FUERTE

Además, el peón pasado deja siempre al rival un punto fuerte que, si llega a ser ocupado por un caballo, puede provocar serios disgustos. La fuerza del caballo en estas circunstancias es que, a la par que contiene al peón pasado, ataca a los dos peones que pueden apoyarlo. Imagínese, por ejemplo, una posición con un peón blanco en 5 D, apoyado por un peón en 4 R y otro en 4 A D, y coloqúese un peón negro en 4R, otro en 4 A D, un tercero en 3 A D y un caballo en 3 D. El caballo desde esa situación ataca los dos puntos de apoyo del peón pasado y, además, apoya el avance del peón de 3 A D a 4 A, que atacará lateralmente al sostén del peón pasado. Por otra parte, el caballo tiene la virtud de poder capturar uno de los peones sostenes, sin dejar de cuidar la casilla 3 D, y evita así que el peón se filtre y se corone.

Tenemos, pues, la idea central de nuestro tema; antes de dar el primer ejemplo, mostraremos otra posición típica para dar idea de lo que deseamos expresar. Por ejemplo, coloqúese un peón blanco en 5 R, otro en 4 A R y un peón negro en 4 A R y otro en 3 C R. Las blancas tienen un peón pasado que es el de 5 R, pero con un sostén débil que es el peón de 4AR, que puede ser vulnerado mediante la entrega de P4CR en cualquier momento. Si, por ejemplo, las negras tienen el rey en 3 R, o sea

en la casilla fuerte que está delante del peón avanzado, esa construcción de peones perdería toda su consistencia. Mucho más fuerte sería aún ese avance de estar un caballo en 3 R.

Es decir que para que el peón de 5 R fuera realmente sólido debiera estar a su vez apoyado el peón que lo sostiene, esto es, que habría que tener un peón en 3 C R que secundara al peón de 4 A R, o, en su defecto, uno en 2 C R que pudiera ser avanzado a 3 C R. Quedamos, pues, en que para que un peón pasado sea realmente sólido, deben existir dos circunstancias: o que pueda ser apoyado el que lo sostiene por otro peón, o que el adversario no pueda agredir lateralmente con un peón al que lo apoya, como en el caso que acabamos de citar.

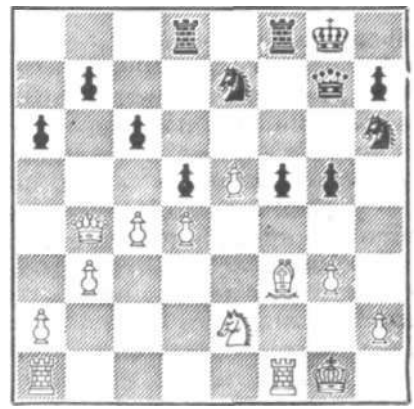
I.—**El peón pasado** engendra cadenas de peones

Y sin quererlo, hemos sentado una premisa: que para que un peón pasado sea realmente sólido, debe disponer de una compacta cadena de peones que lo apoye, y, de ser posible, que el frente de peones no esté roto. De lo que se deduce que conviene que todos puedan apoyarse entre sí, con la excepción, claro está, de los peones bases, o sean aquellos que están en último término en la cadena trazada, mejor dicho, los últimos eslabones de la misma.

Ya hablaremos de las cadenas de peones y de las formas de quebrarlas. Ahora nos concretaremos a nuestro tema, que tendrá gran importancia para comprender el otro, pues el tipo de estrategia necesaria es el mismo. Los peones pasados generalmente son el vértice de una cadena de peones, y la forma de minarlos, que se efectúa mediante el ataque lateral a los puntos de sostén del mismo, es idéntica en los dos casos señalados.

EL PRIMER EJEMPLO

Pero como generalmente el ejemplo es más expresivo que toda explicación, daremos uno que es muy valioso, para ir más tarde entrando en terrenos más escabrosos. Primero veremos una posición de partida entre Te Kolste y Nimzovich. Después de la jugada 19 de las blancas, en un cotejo entre estos ajedrecistas, se arribó a la siguiente situación:



En esta posición las blancas tienen un peón pasado en 5 R, que llenaría de orgullo a muchos ajedrecistas y haría proclamar al resto que las blancas están mejor. Pero si se sutiliza un poco, de acuerdo con los puntos de vista que hemos esbozado, se observará que este peón de 5 R tiene un sostén débil. Por lo pronto, es el vértice de una cadena rota en un eslabón vital, ya que no cuenta con el apoyo del peón de 4 A R. Sólo está sostenido por el de 4D, que a su vez no se encuentra apoyado por otro peón y, en consecuencia, es vulnerable. Además, las negras disponen de dos caballos, es decir, de las piezas ideales para combatir contra los peones pasados y contra las cadenas que los sostienen. La razón es obvia. Hemos dicho en muchas ocasiones que los caballos son más fuertes que los alfiles en las posiciones de bloqueo, cerra-

das, en aquellas en que hay abundantes peones en el tablero, y sabemos que para que un peón pasado sea en el medio juego realmente fuerte, debe contar con un sólido sostén de peones. De lo que se deduce que deben construirse posiciones cerradas, de bloqueo, que aumentan de por sí la fuerza posicional de los caballos, que pueden maniobrar por entre ellos y no se ven reducidos en su marcha, como lo son los alfiles. En este caso hay ya una casilla fuerte en 3 R para un caballo, pero Nimzovich se crea otras al desnudar esa formación central de peones de las blancas.

EN BUSCA DE PUNTOS FUERTES

Lo primero que busca es darle un nuevo sitio a uno de sus caballos, desde el cual atacará al sostén central, que es la base de apoyo del orgulloso y tambaleante peón de 5 R. Juega, pues:

19. . . . . P 5 A !

Entrega el cuadro 4 A R a su caballo mediante una maniobra transitoria de sacrificio de peón, que en rnlidad tiende a debilitar aún más a formación central y asegura «chances» de ataque en el flanco rey.

20. P X P A, P 5 C !

Para ganar un tiempo importante que permite colocar el caballo en 4 A rápidamente y en una casilla de la que no puede ser desalojado. Se ha creado un punto fuerte para esa pieza y se está provocando una armazón central de peones de las blancas muy débil, pues éstos quedarán en columnas abiertas, a merced del ataque de las negras, pues los sostenes de 4 A R y 4 D carecen de peones que desde 3 A D y 3 C R puedan auxiliarlos.

21. A 2 C, C (3T) 4 A

Amenaza C 6 R, lo que permite ganar un nuevo tiempo.

22. D 3 A, P X P !

Es muy instructiva y típica la maniobra de Nimzovich. Ha logrado librar de obstáculos su futura agresión sobre los peones centrales, que son aparentemente fuertes, pero en realidad muy débiles, porque sus sostenes están a merced de la acción de los caballos y las torres negras, y además por el hecho de que esa conformación de un peón en *5ª* y el que lo apoya retrasado una línea deja siempre débil la casilla que está al costado del peón avanzado. En este caso son débiles para las blancas todas estas casillas: 5 A R - 6 R - 5 D, sin considerar que son igualmente débiles los peones de 4 A R y 4 D, y, en consecuencia, el de 5 R. Es decir, que las negras tienen la partida estratégicamente ganada.

23. D X P + , R 1 T; 24. D 3 A, P 4 T R; 25. T D 1 D, **P 5 T**

LAS BLANCAS TIENEN ENAJENADA SU LIBERTAD

La tiranía de esa posición de peones obliga a las blancas **a** acumular sus piezas en el sostén de las bases. Observamos aquí que todas las piezas, con la sola excepción del alfil, colaboran en el apoyo de los sostenes del peón pasado. El blanco, **al** colocar el peón en 5 R, se ha creado, pues, una obligación que enajena su libertad de acción. Entretanto, las negras, una vez contenidos y amenazados esos peones, inician una demostración en el ala del rey, que acelerará el desenlace. Y todo en mérito a la pujante acción del caballo, que está situado en una de las casillas débiles para las blancas y fuertes para las negras, que el avance P 5 R creó.26. T 3 D, C 4 D

Apoderándose de la otra casilla débil que la situación del peón pasado ha creado, maniobra que las negras prepararon al jugar P x P A.

27. D 2 D, T 1 C R; 28. A X C, P X A

Las blancas han eliminado un poderoso caballo, pero han debilitado la situación de su rey. Desgraciadamente, las negras no podían seguir con T X A, a causa de C 3 A D seguido de C 4 R o P 5 D, con algún contraataque. Pero ahora la agresión sobre el rey será irresistible, porque las piezas están inutilizadas en la misión de sostener esa endeble armazón de peones.

29. R 1 T, P 6 C

Y las blancas abandonaron, por la formidable amenaza de P 7 C. Si P X P, seguiría P X P> con la amenaza de D 2 T -)-, etcétera.

Hemos visto el primer ejemplo de un peón libre y pasado, que de nada ha servido para comprometer el juego negro y que en cambio ha significado una serie de obligaciones y creado debilidades fundamentales. Y ahora seguiremos mostrando ejemplos de todo tipo, que nos permitirán establecer reglas valiosas para comprender cuándo es realmente fuerte un peón pasado y sostenido y cuándo constituye una debilidad para quien lo posee.

II.—Condiciones que debe reunir un peón pasado

Con cierta extensión hemos explicado los fundamentos de este tema. Dijimos que existe una creencia arraigada de que los peones pasados y sostenidos significan una ventaja definitiva; en realidad esto tiene infinidad de excepciones y cuando aún no se ha aclarado la posición, cuando es fácil vulnerar los peones que deben sostenerlo en esa posición rígida, y cuando la casilla que está delante del peón puede ser poseída por un caballo, existen compensaciones manifiestas, que permiten hallar una maniobra para debilitar la situación del peón y convertirlo en peón aislado y por lo tanto difícil de sostener, o también desentenderse de este problema y aprovechar las posibilidades que tiene quien puede aún realizar maniobras agresivas con sus peones.

La razón es que quien pasa un peón crea una posición rígida de sus peones. Por ejemplo, hay un peón en 5 R sostenido por otro en 4 D, éste a su vez por otro en 3 A D, y éste por otro en 2 C D. Para que los peones sigan apoyados entre sí es necesario mantenerlos en esas casillas y sucede que los cuadros 6 R - 5 D - 4 A D y 3 C D son puntos donde es posible poner fuertemente una pieza rival, pues ya sabemos, a través de otros ejemplos, que la verdadera posición fuerte de peones es la que surge de la existencia de los mismos en idéntica línea, por ejemplo, 5 R y 5 D, o 4 R y 4 D, pues impiden que el rival logre poseer puntos fuertes en medio de nuestra armazón de peones.

Quiere decir que las conformaciones rígidas de peones obligan a tener en cuenta detalles muy valiosos antes de crearlas, y que si en el caso del peón pasado y sostenido esto significa una promesa de victoria en el final, no quiere decir, ni mucho menos, que las posibilidades que de esto se derivan no puedan ser mucho más decisivas que la existencia del peón pasado, que es una ventaja para lo futuro y a menudo una grave preocupación del presente.

En síntesis, podríamos afirmar lo siguiente, como resumen de las ventajas y desventajas del peón pasado:

1º La fuerza del peón pasado está en la posibilidad de un final.

2º Obliga a mantener el rey o una pieza cerca de él, lo que disminuye

en esa etapa de la lucha el número de fuerzas activas del rival.

3º Su debilidad está en el sostén, que casi nunca es suficiente en el planteo o medio juego.

El dilema durante una partida es, pues, el siguiente: ¿podrá ser sostenido el peón pasado hasta el final?

Y en esto se encuentra encerrado todo el propósito de esta serie de comentarios, que tienden a mostrar algunos principios que pueden gravitar en el proceso mental" del jugador cada vez que se enfrente a un problema de este tipo. Y los ejemplos nos ayudarán a lograrlo.

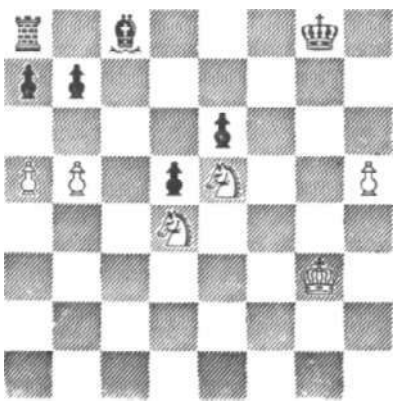
«EL PEÓN PASADO ES UN CRIMINAL AL QUE DEBE VIGILARSE»

Así definió el maestro Nimzovich al peón pasado, para mostrar con cuánto celo es necesario proceder cuando el rival posee un peón en esa situación y para explicar más tarde algunos ejemplos de transformación de peón pasado en peón aislado, es decir, un peón al que se le han restado los sostenes naturales.

LOS PEONES PASADOS DÉBILES

Veamos un ejemplo que da Nimzovich, que es muy interesante.

Con él pretendía mostrar configuraciones débiles de peones, y nosotros, en cambio, lo aprovechamos para mostrar la posible debilidad de algunos peones libres y pasados.



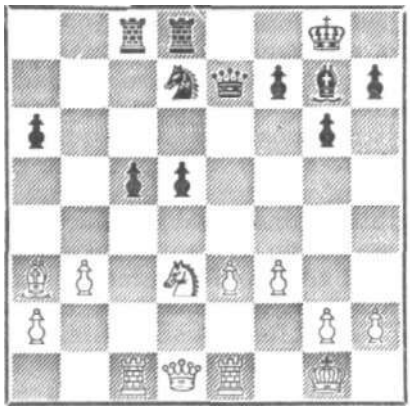
Observemos en él una posición instructiva. Las blancas tienen calidad y peón de menos. Además, las negras disponen de dos peones libres y pasados en el centro, pero todos ellos, al adoptar la conformación de escalera, dejan, como ya dijimos, casillas débiles. Dos de ellas y las más importantes, pues son las que contienen el avance, están ocupadas por los caballos, que a su vez impiden que el alfil juegue.

En esta posición las negras están absolutamente perdidas por la magnífica situación de los caballos blancos, que ha sido posible en mérito a la mala conformación de los peones centrales negros, que han dejado puntos valiosos para que el rival los ocupe. Vemos aquí un caso concreto de peones libres y unidos, débiles, un poco forzado, sin duda, pero que prueba hasta qué punto es de delicada la afirmación que se haga sobre la ventaja decisiva que significan los peones libres y unidos, que en un final de reyes casi siempre resultan ganadores.

Las negras no tienen ninguna jugada buena, ya que si P 3 C D seguiría P 6 T, y si P 3 T D, P 6 C, en ambos casos bloqueando completamente el juego adversario y ganando luego mediante el avance del peón torre rey, debidamente apoyado por el monarca blanco. La única jugada es, en realidad, A 2 D, entregando el alfil, pero el final sería fácilmente ganado por las blancas.

LOS PEONES RÍGIDOS

Veremos ahora un ejemplo en el final de la partida entre Cohn y Duras, del torneo de Carlsbad de 1911, la que llegó a la siguiente posición:



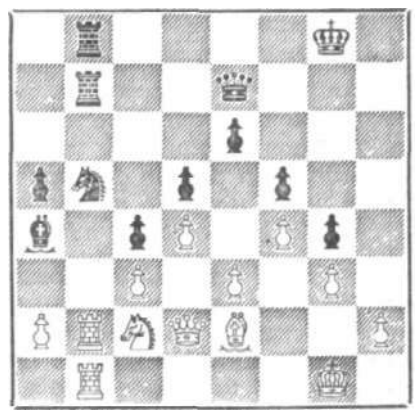
En esta posición las negras tienen dos peones centrales sostenidos, que en realidad son débiles, ya que no poseen otro sostén de peones propios y tienen que cobijarse entre sí, lo que no puede resolver el problema de su debilidad. Pero entretanto son muy desagradables, pues están en la posición ideal, ambos en la misma línea, y no es fácil saber cuál de los dos será, en definitiva, el peón más débil, o sea el peón sostén del otro. Además, toman cuatro casillas importantes (5 C D - 5 A D - 5 D y 5 R), y es necesario convertirlos en peones rígidos llevándolos a la clásica posición de escalera que antes vimos, para que dejen entre medio de ellos puntos débiles que explotar. Y para lograrlo, las blancas provocan a las negras a que obtengan un peón pasado. La jugada ganadora es, pues, dejar que el negro consiga un peón pasado, pues como el sostén de éste será muy endeble, no ha de lograr llegar al final de reyes y peones con los mismos.

La jugada es 1. P 4 R !, que obliga a jugar P 5 D, para no dejar los peones aislados y en una posición muy inferior después de P X P. Contra esa movida sigue 2. T 4 A, y luego de D 2 A, T 1 A D, y si fuere necesario P 4 C D, el sostén del peón pasado sucumbiría y luego poca tarea sería necesaria para eliminar el orgulloso peón de 5 D. Quiere decir que hasta como táctica suele ser bueno dejar al rival con peones pasados, si para lograrlos ha de crear una posición rígida de los mismos y el sostén es vulnerable.

Este ejemplo nos sugiere un principio muy importante: que es preferible poseer un peón aislado completamente, que un peón libre y sostenido, cuando el sostén del mismo está en una columna abierta que el rival posee.

COMO LA EXPLOTABA ALEKHINE

Ahora veremos otra posición instructiva, que surge de una partida entre Kmoch y Alekhine. La situación que nos interesa es la siguiente:



En esta posición no hay precisamente ningún peón pasado. Alekhine tenía las blancas y sabía que estaba inferior por la desventaja en espacio, muy desagradable en las posiciones de bloqueo y cuando hay gran número de piezas, pues éstas se molestan entre sí. Pero Alekhine era hombre de muchos recursos, y ¿a qué no se imaginan cuál es la maniobra que halló para zafarse de sus dificultades? Pues la magnífica de 1. P 4 R ! entregando el peón central y dejando al rival con un peón pasado y sostenido en el. centro.

Esta jugada, que no la efectuaría nunca un ajedrecista apegado a los principios rígidos, es notable, pues si P X P seguiría C 3 R colocando el caballo delante del peón pasado y atacando con él los peones de 5 C y 5 A D. Tampoco bastaría A X C, por D X A, y el peón de 4 R no podría ser capturado sin que a la vez sucumbiera el de 5 A D o el de 5 C R de las blancas. Vemos una cadena rígida de peones, como la blanca, vulnerada mediante la doble agresión a dos eslabones de la misma, que no tiene elasticidad, pues aquéllos están cumpliendo una misión importante, como es la de apoyar a los otros peones.

Pero Kmoch adoptó la mejor respuesta, que no es precisamente lograr el peón pasado, sino jugar 2. C3D!, para seguir con C5R!, y mejor posición.

UN EJEMPLO VALIOSO

Observaremos ahora una partida jugada en el Torneo Mayor argentino del año 1934. Era la última partida del certamen y dependía de la misma el primer puesto en la competencia.

HI.ANCAS: **R, ORAD. NEGRAS: I. FLECI**

1. C 3 A R, C 3 A R; 2. P 4 A D, P 3 R; 3. C3A, P4D; 4. P4D, P3A; 5. A5C, CD2D; 6. P3TD, A2R; 7. P3R, C5R; 8. A X A, D X A; 9. C X C, P X C; 10. C 2 D, P 4 A R; II. P5A, O—O; 12. C4A, C3A; 13. D2A, R1T; 14. A 2 R, A2D; 15. O—O, AIR; 16. P4A, C4D; 17. D2D

Las blancas se deciden con esta jugada a ceder a las negras un peón pasado en cuanto éstas jueguen P 4 C R. Se trata de una lucha estratégicamente interesante, porque las negras deben combatir contra un alfil superior en movilidad, pero en cambio harán valer la acción del peón en 5 R, que puede ser desagradable. Pero si se observa que tiene sólo un sostén, se verá que no es fácil hacerlo realmente peligroso.

17. . . . . P 4 C R!

La mejor perspectiva. Amenaza ya abrir la columna caballo rey, en la que pueden acumularse más piezas agresoras que defensivas, o quedar con un peón libre y pasado, lo que siempre es buena perspectiva para un final. Pero hay detalles estratégicos valiosos que hacen que la posición blanca sea técnicamente superior. El principal es que se creará una posición de semibloqueo, en que los caballos son muy superiores a los alfiles. Las blancas colocarán un caballo sólidamente en 5R; desde donde no puede ser eliminado por el alfil. Se sostendrá que también el caballo negro de 4 D es muy fuerte, pero cabe agregar que éste puede ser cambiado por el alfil blanco, por lo que su buena situación está a merced de la voluntad del rival para eliminarlo. De lo que se deduce que hay una seria desproporción entre ambos caballos, y que esto debe ser decisivo en la lucha.

18. P 3 C R, P 4 C D; 19. C 5 R

Pleci ha tratado de sacar el caballo blanco de 4 A D, desde donde amenazaba ya ir a 6 D, o 5 R, o 3 R, para obligarlo a que defina sus planes. Además, el peón de 4 C D impide la jugada A 4 A de las blancas y consolida en consecuencia la situación del caballo de 4D, que es la pieza menos fuerte de las negras.

19. . . . . P X P; 20. P R X P!

EL MOMENTO CRITICO

Este es el momento crítico de la lucha y en el que suelen ser difíciles las definiciones. Era posible

tomar con el peón caballo, pero esto habría permitido a las negras emplazar un ataque por medio de T 1 C + y D 5 T, seguido de D 6 T. En cambio la movida del texto mantiene obstruida la acción de las torres negras sobre el rey, y si bien deja un peón pasado, la situación de éste no es peligrosa para el blanco, por ahora. En cambio, los peones negros del ala dama son explotables, existe la posibilidad de vulnerarlos y de sacar provecho de la pobre acción del alfil negro, que no tiene buena posición.

20. . . . ., D2CD; 21. P4CD, T1CR; 22. P 4 T D

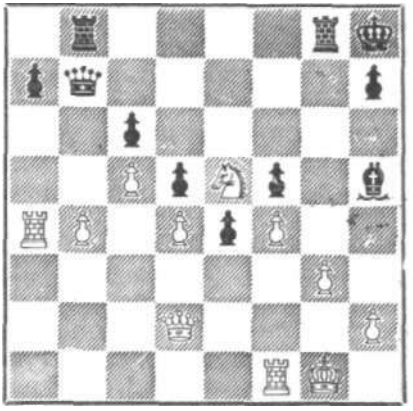
Comienza la presión. La situación rígida de peones negros ha de ser tema suficiente como paja sacar amplia ventaja. Ahora se amenaza T 2 T, seguido de R 1 T - T R l T y P X P C, y para anticiparse a este plan y en busca de «chances» en el ala dama, Pleci acude al cambio de los peones.

22. . . . ., P X P; 23. T x P, T I C; 24. A 4 A

Ahora las blancas eliminarán el valioso caballo de 4D, y la lucha, librada a un duelo del formidable caballo blanco de 5 R contra el mal alfil negro de 1 R, que no tiene cómo convertirse en una pieza ofensiva, debe ser fácil. Por otra parte, al desaparecer el caballo de 4 D se deja sin custodia el cuadro 3 R blanco, que ahora podría ser ocupado, de ser necesario, por el rey para contener el peón, que podría ser peligroso. Los peones pasados son más peligrosos a medida que están más lejos del rey encargado de detenerlos, y resultan a menudo innocuos cuando éste se encuentra muy cerca de los mismos.

24. . . . ., A 4 T; 25. A X C, P R X A

PEONES SOLIDOS EN APARIENCIA



Resulta interesante ver que los peones negros que apoyan el peón pasado están sólidamente unidos. Pero si se sutiliza un poco se observará que de ser preciso pueden minarse dos sostenes capitales, mediante la agresión lateral, ya por medio de P 4 C R o de P 5 C D, lo que haría crisis con la situación de los peones sostenes. En realidad ésta sería la técnica adecuada en caso de que la posición no brindara otras «chances», pero, afortunadamente para las blancas, la posición del caballo y el dominio de la columna torre son muy valiosos.

Como detalle de interés cabe agregar que en realidad la posición ideal de peones para vulnerar esta cadena negra sería si estuviera el peón alfil dama blanco, no en 5 A, sino en 3 A, pues así, de estar los peones solos, podría atacarse también el de 4 D mediante P 4 A D. La imposibilidad de atacar con un peón el peón de 4D da cierta fuerza al peón libre de 5 R. Vemos así la diferencia entre un peón rígido, el de 5 A D, y un peón móvil, como sería el mismo en 3 A D.

26. TR1T, T1T; 27. T6T, TRIAD; 28. T (1) 4T, T2A; 29. R2A

Antes de iniciar la maniobra decisiva sobre el ala dama es prudente

contener el peón con el rey. De esta suerte todas las piezas cooperan al plan general.

29. . . . ., T2R; 30. D2T, A8D

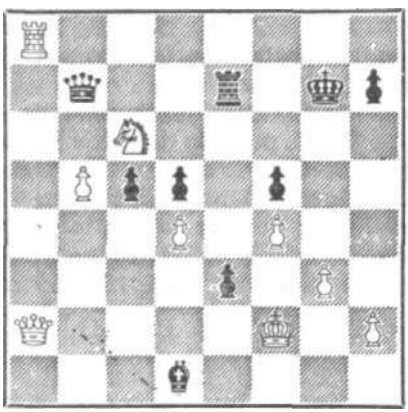
El alfil ha logrado entrometerse en el juego enemigo, pero ya es tarde. Por otra parte, era probablemente más necesaria su acción apoyando el peón de 3 A D, verdadero talón de Aquiles de la orgullosa cadena negra de peones.

31. T6C!, PXT; 32. T x T +, R.2C; 33. P5C!

La maniobra típica para vulnerar la cadena de peones negra. Si PXPC seguiría P6A y luego D X P, destrozando toda la configuración de peones negros que apoyan inmóviles al de 5 R. Obsérvese que a falta de peón que lo vulnere, la dama desde 2 T ataca al de 4 D, que quedará sin apoyo después que desaparezca el de 3 A D.

33. . . . ., PXPA; 34. CXP, P6R+

AHORA ES TARDE



Es digno de ser señalado que la única «chance» de contraataque de las negras nace de la posibilidad de avanzar el peón de 6 R, pero ahora ya es tarde. Era quizá por eso prudente haber jugado antes R 3 R, aun cuando, afortunadamente para las blancas, en este caso no es necesario.

35. R1R, D X P

Entregando la torre como la mejor posibilidad. Si 35. . . . ., T2D; 36. T7T, seguido si DÍA de DXPD.

36. CXT, A5C; 37. C X P D

Evita D5 C+, etcétera.

37. . . . ., P X P; 38. D7T+, R3T; 39. D6T+, D X D; 40. T X D +, R2C; 41. T4T

y las negras abandonaron.

Observamos aquí una partida interesante como modelo de lucha contra peón pasado prematuramente, y de cómo se explotan las cadenas rígidas de peones, sacando ventaja de la posibilidad de agredirlos por medio de ios peones que poseen elasticidad, que es la máxima virtud que pueden tener.

III.—Peones pasados endebles

Hemos avanzado bastante en el estudio que venimos realizando sobre el peón pasado y su relativa importancia en los planteos y en el medio juego, cuando se carece de la seguridad de poder sostenerlos indefinidamente o de poder llegar a un final en el que se haga manifiesta esa ventaja. Paulatinamente hemos logrado debilitar el fantasma del peón pasado, y ya trataremos más adelante de encuadrarlo en los límites de su verdadera importancia, que es mucha en gran cantidad de posiciones, pero muy relativa en otro apreciable número de oportunidades.

Y tanto es así, que existen planteos en los que precisamente el mejor sistema de juego indicado por la teoría, sin que se diga el porqué de la excepción sobre el asunto, es el de dejar al rival con un peón

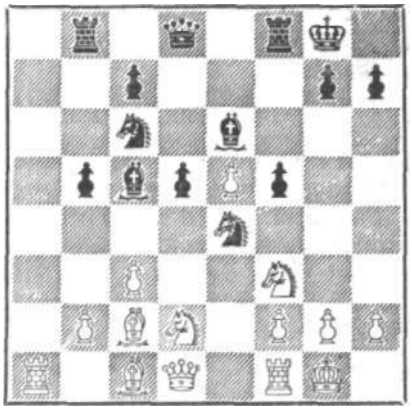
pasado central, que en verdad poco de importante efectúa. Por ejemplo, antiguamente, en la apertura Vienesa, se jugaba la siguiente variante: 1. P4R, P4R; 2. C3AD, C3AR; 3. P4AR, P4D; 4. PXPR, CXP; 5. D3A, y contra esta jugada, en lugar de seguir como actualmente con C3AD, de cuya real eficiencia no se ha dicho la última palabra, optaban por 5. . . . . , P4AR; como jugó Pillsbury contra Charusek en él torneo de Budapest de 1896.

Por muchos años fue considerada ésta la mejor variante, y más tarde se abandonó sin que sea claro saber por qué razones. Precisamente en la partida que hemos referido se siguió así: 6. CR2R, C3AD; 7. P4D, C5C; 8. R1D, P4A; 9. P3TD, C3AD. Hemos dado estas jugadas para que se observe un detalle interesante, y es que las negras realizaron la maniobra típica que hemos detallado en otra oportunidad, para minar la base del orgulloso peón pasado de 5R, que se transforma en un peón aislado y débil por lo lejos que se halla de la base de operaciones, lo que obliga a colocar las piezas en una posición un tanto forzada para sostenerlo.

EL PEÓN PASADO EN LA RUY LÓPEZ

En la Ruy López sucede cosa parecida, después de las siguientes jugadas: 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. O—O, CXP; 6. P4D, P4CD; 7. A3C, P4D; 8. P4TD, T1CD; 9. PTXP, PTXP; 10. PXP, A3R; 11. P3A, A4AD; 12. CD2D, O—O; 13. A2A, P4A.

Se observa aquí una idea parecida a la de la Vienesa. Las negras no titubean en dejar el peón pasado a las blancas, por cuanto entienden que es más fuerte la situación del caballo en 5R que el famoso peón



de 5R blanco. Es verdad que éste es un caso distinto, por cuanto el peón de 5R no está sostenido por otro peón, pero puede ser apoyado, y a pesar de esto, la posición blanca no es ventajosa por dicha causa. Se trata de la variante medular de la apertura Ruy López, y esta idea se aplica en multitud de posiciones similares de esta apertura y de todas aquellas en que se plantea de esta suerte la lucha central. De lo que se deduce que hasta como maniobra táctica de planteo es posible dejar al rival con un peón pasado cuando hay, como en este caso de la Ruy López, la posibilidad de vulnerar las bases de apoyo. En esta variante, el blanco logra unir los peones, luego de 14. C3C, seguido de CR4D, para seguir si CXC con PDXC, pero igualmente las negras quedan con muy buena partida, según lo mostró Marco frente a Pillsbury en el torneo de Viena de 1898. Siguió así:

14. C3C, A3C; 15. CR4D, CXC; 16. PXC, P5A

Impidiendo que el peón pueda ser sostenido oportunamente con P4AR, y comenzando un plan de ataque muy fuerte.

17. P3A, C6C!; 18. T1R!, D5T; 19. C5A, AXC; 20. PXA, P3A-21. T6T, TD1A; 22. P4C, C4A;

23. A X C, T X A; 24. T2R, T4T; 2R. P3TE, A X P

y las negras quedaron con posición ganadora.

Se observa a través de este ejemplo cómo fue de fugaz la presión que ejerció el peón blanco pasado de 5 R, cómo la fuerza de la lucha obligó a dejarlo aislado y, lo que es más instructivo en este caso, a ceder a las negras un fuerte peón pasado en 4 D que está bien sostenido y cuya base no puede ser minada por no haber peones que puedan agredirlo, ni piezas menores para hacer lo propio. En cambio, en esta misma posición, si dispusieran las blancas de un caballo para colocarlo en 4D —sin considerar, claro está, el detalle táctico del ataque sobre el ala rey—, la posición blanca sería preferible. ¡Siempre el caballo delante del peón libre!

UNA LECCIÓN DE BREYER

Y ahora que hemos hecho una breve incursión por el campo de la técnica de planteos, seguiremos con algunas partidas que nos muestran hasta qué punto es endeble el postulado sobre el peón pasado, en una gran cantidad de 'posiciones, y cómo el avance temerario del mismo, a pesar de las promesas de un brillante final que significa, suele ser perjudicial.

Una partida entre Breyer y Maroczy se desarrolló como sigue:

BLANCAS: BREYER. NEGRAS: MAROCZY

1 P4D, C3AR; 2. C3AR, **P3R;** 3. CD2D, P4D; 4. P3R, P4A; 5. P3A, CD2D; 6. A3D, A2R; 7. O—O, O—O; 8. C5R, C X C; 9. P X C, C 2 D; 10. P 4 AR, P 4 A R

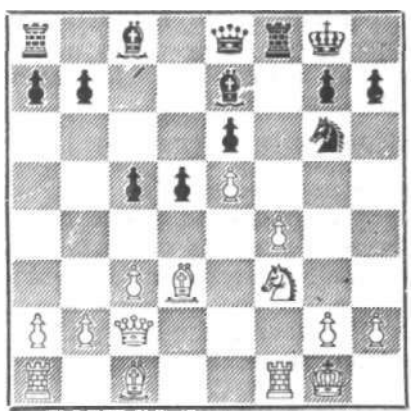
Esta jugada es casi imprescindible en todas aquellas posiciones en las que hay un peón en 5 R que ha desalojado al caballo y existe un alfil en 3 D que vulnera el punto crítico de 2 T R. El avance a 4 A R tiene la virtud, o de obstruir al alfil y resguardar al peón débil y en consecuencia al débil monarca, o provocar una simplificación, que si bien deja un peón débil en 3 R, permite liberar el juego y asegurarse «contrachances». Por otra parte, un peón débil que ocupe la tercera línea es de una debilidad más teórica que práctica. Los peones retrasados, o sean los sostenes de las cadenas de peones, son débiles a medida que están más avanzados, pues se hace más difícil sostenerlos naturalmente.

11. P X P (al paso), T X P; 12. P4R, C 1 A

El caballo acude en apoyo del punto 2 T R, de acuerdo con los dictados de la técnica, que aconseja colocarlo en 1 A cuando puede ser desalojado de su casilla ideal, que es la de 3AR.

13. C3A, C3C; 14. P 5 R, T1A; 15. D2A, D1R

EL MOMENTO CRITICO



Esta es la posición que interesa a nuestro tema. Las blancas están con la iniciativa, pero no es fácil hacer valer la ventaja que esto entraña,

por la dificultad para penetrar con las piezas victoriosamente. No es posible meter el caballo por 5 C, porque el alfil desde 2 R cuida las vías de acceso del mismo (es muy difícil atacar un enroque que cuente con la acción de un alfil en 2 R) y los peones de 4 D y 4 A D toman las cuatro casillas centrales, por las que sería posible meter las piezas. ¿Cuál es el plan que proyecta en consecuencia el blanco? Pues precisamente cederle al rival un peón libre y pasado, que tendrá la virtud, para quien provoca ese avance, de dejarle libre el cuadro 4R, magnífica vía de acceso para las piezas blancas. Y la clave de la victoria es:

16. P4A, P5D

Ahora las negras tienen el famoso peón pasado, pero se trata de un peón en consecuencia rígido, que no tiene movimientos y que irá contagiando su parálisis a todos los de su sector. Ya está inmovilizado el de 4 A D, y oportunamente deberá jugarse P3CD, lo que entrañará las dificultades que surgen de la falta de elasticidad. Las blancas, en cambio, siempre dispondrán del recurso de atacar lateralmente el peón sostén por medio de P4CD. Puede afirmarse que Breyer está mejor, a pesar del peón pasado, «teóricamente» tan agradable.

1?. P4TR, R1T; 18. P3CR

Para darle elasticidad al caballo, que si es necesario puede colocarse en 4R, y para limitar la acción del caballo negro, que deberá retornar a 1 A encerrando a la torre, que debe abandonar la orgullosa línea abierta de alfil rey.

18. . . . ., T1CR; 19. P5T, C1A; 20. P 4 C R, P 3 C R; 21. P X **P,** C X P; 22. P5C, A2D;23. D2T

El plan de las negras de buscar «contrachances» en el flanco rey mediante P 3 C R ha hecho que las blancas no se preocuparan de tratar estratégicamente la partida mediante la explotación del punto fuerte de 4R. Ahora tratarán de ganar por ataque, por la acción conjugada de la dama y la torre sobre el enroque. Y a todo esto, el famoso peón pasado, negro, de 5 D, espera estoicamente que los azares de la lucha le permitan demostrar su influencia, en un final problemático.

23. . . . ., T2C; 24. D3T, A3AD; 25. C 2 T, C X P R

Ante la gravedad de la maniobra que se avecina (C 4 C y C 6 A), las negras optan por entregar una pieza por los agresivos peones, pero ya es tarde.

26. P X C, A X P; 27. C 4 C, P 4 T R

SACRIFICIO DE DESVIACIÓN

Y ahora se ha llegado a una posición crítica, aparentemente desagradable para las blancas por la acción de ambos alfiles y de la torre en la columna abierta. Pero es una posición instructiva, en la que, mediante la aplicación de una regla que hemos detallado al correr de este curso, se logra hallar una maniobra matemáticamente ganadora. El negro, para atacar el caballo, ha avanzado el peón a 4T, defendido por la dama, que a su vez tiene otra misión que cumplir, ya que apoya el punto 1 A R. Si la dama negra no estuviera defendiendo el peón, seguiría simplemente D X P +, y luego de A X A, C 6 A, con posición claramente ganadora. ¿No le sugiere nada al lector lo que acabamos de decir? ¿No son acaso los hilos de la combinación decisiva? Ya que si no estuviera la dama en 1R se ganaría, pues a sacarla, mediante el elegante pero claro sacrificio de:

28. T 8 A 4+ !

Sacrificio de desviación.

28. . . . . , D x T; 29. D X P, R 1 C; 30. A X A, D 6 A; 31. C 6 A +, R 1 A' 32. D X D, A X D; 33. R 2 A!

Las blancas deciden la partida con gran economía de tiempo. Amenazan ahora el alfil y A 6 T, y es necesario entregar una calidad, lo que dejará a las blancas con una pieza íntegra de más.

33. . . . . Tx A; 34. C 7 T +, R 2 R; 35. C X T, A 3 A; 36. C 7 T

y las negras abandonaron, mientras el peón pasado de 5 D luce orgullosamente su innocuidad.

Esta partida nos ha mostrado uno de los tantos casos en que se logra un peón pasado que sólo sirve para dejar una posición inmóvil de peones y para debilitar cuadros importantes del tablero. El peón de 5 D ha sido la mejor protección que pudo hallar el fuerte alfil blanco de 3 D, que desde esa resguardada casilla ha gravitado decididamente en la lucha. Veremos en próximos comentarios un ejemplo aún más instructivo, que acabará de llevar a nuestro convencimiento que no siempre es una ventaja la posesión de un peón pasado y sostenido, y que para que realmente sea interesante el poseer esa estructura estratégica es necesario contar con recursos accesorios muy importantes y no fáciles, por cierto, de hallar en la partida viva. Que, como todas las cosas, el peón pasado tiene su pro y su contra, y lo que nos interesa en este caso es mostrarle al aficionado que debe desconfiar de las frases hechas. Para algo existe el razonamiento; aun cuando sólo sea para analizar las verdades, no por desconfianza, pero sí por precaución. Que también en esto el ajedrez alecciona.

IV.—Pro y contra del peón pasado

Confiamos en que la mayoría de los aficionados que siguen este curso de ajedrez superior estén, en materia de peón pasado, compenetrados de la relativa gravedad de esa configuración estratégica. La mayoría ha comprendido, sin duda, que hay mucho de fantasía y de falso postulado en la afirmación que se ha hecho siempre sobre la ventaja de esa disposición de peones. A través de los abundantes ejemplos que hemos logrado hallar, podrá observar el aficionado que no sólo tener" un peón pasado y apoyado está lejos de ser una ventaja decisiva, sino que, además, multitud de veces, para ganar, se hace necesario provocar esa configuración de peones y cederle al rival esa ventaja aparente, para luego sacar provecho de las posibilidades que surgen de la posición rígida de peones.

Quien pasa un peón paraliza, durante mucho rato de la lucha, su configuración de peones. Se crea una cadena de los mismos que necesita estar apoyada en todos sus eslabones, y si avanza uno de los peones, inmediatamente se hace notar la carencia de apoyo de un peón a otro. En cambio, quien lucha contra ella tiene elasticidad en sus peones y puede vulnerar el frente enemigo en el sector que más le agrade. Posee un plan claro y determinado, y esto podrá ser muy valioso, ya que antes del final suelen producirse maniobras que muestran hasta qué punto es relativa la ventaja del peón pasado y sostenido.

NOTABLE EJEMPLO DE ALEKHINE

Para reforzar nuestra argumentación mostraremos ahora una partida jugada por Alekhine, con las negras, contra el maestro ruso Flamberg,

hace, por cierto, muchos años. Con ella iremos poniendo punto final a esta serie de estudios que han afrontado uno de los temas fundamentales del ajedrez, sobre el que muy poco se ha escrito hasta el presente, quizá porque resulta un poco atrevida toda tentativa de debilitar el postulado sobre el peón libre, pasado y sostenido, que tan relativa eficacia tiene.

BLANCAS: FLAMBERG. NEGBAS: **ALEKHINE**

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; .4. A4T, C3A; 5. O—O, CXP; 6. P4D, P4CD; 7. A3C, P4D; 8. PXP, A3R

A pesar de que por ahora la partida nada tiene que ver con nuestro tema, resulta interesante apreciar, en el momento actual del reinado del peón dama, un planteo tan puro del peón rey que a tantos litigios dio lugar en su época. Esta variante de la Ruy López, sin duda una de las vetas más ricas del ajedrez, tiene la virtud de asegurarles a las blancas la ventaja estratégica en el ala derecha y en el centro, a cambio de evidente desventaja en espacio en el ala dama y de un buen desarrollo general de las negras. Se trata de uno de los ejemplos típicos de la enorme fuerza que tiene el alfil dama en su casilla de origen, pues esa pieza blanca actúa como una reserva valiosa sin moverse durante gran parte de la lucha. Como que vulnera el enroque negro, debilitado por la ausencia del caballo de 3 A R. La Ruy López, en esta variante, es una de las negaciones más formidables a la teoría del desarrollo, pero ya trataremos esto ampliamente en otra oportunidad, para mostrar que no hay, desgraciadamente, en ajedrez otra verdad que la del mate, y un sinnúmero de ideas que, bien comprendidas, pueden ayudar a resolver muchos problemas. Que es, en realidad, lo que nos proponemos con este curso.

9. P 3 A, A 2 R; 10. T 1 R, O — O; 11. C D 2 D, C 4 A

En este momento también se suele jugar 11. . . . . P 4 A R; dejando un peón pasado a las blancas. La experiencia ha mostrado que está lejos de poder afirmarse que las blancas queden mejor, a pesar del atrevido peón de 5 R, que carece de obstáculos de su mismo valor que puedan oponerse a su marcha. Se observará que para sostenerlo, en cierto momento, habrá que jugar P 4 A R, y esto dejará débil la diagonal 2 T D - 8 C R y anulará al alfil dama blanco. Siempre el peón pasado engendrando complicaciones, por la necesidad de crear cadenas rígidas de peones que lo sostengan.

12. C 4 D, C X C; 13. P X C, C 6 D !

Alekhine inicia una maniobra muy hábil, sacando provecho de la jugada 12ª de las blancas, que no fue la mejor. Era prudente jugar primero C I A R, como se efectúa siempre en esta variante, o aun 12. A 2 A D, tomándole todos los saltos al caballo de 4 A D, negro.

14. T 3 R, C 5 A; 15. A 2 A, P 4 A D !

Comienza a ser minada la endeble cadena central de peones. Endeble porque el punto de apoyo de 4D carece del auxilio natural del peón alfil dama. Se observa en este caso la dificultad de tener una configuración de peones con un eslabón roto (alfil dama), cuando se posee un peón rígido que necesita apoyo. Se podrá argumentar que también el peón de 4D negro es déljil, porque carece de un peón que le apoye, pero si se sutiliza un poco se verá que este peón no puede ser atacado por ningún rival, por no haber en las columnas laterales pie-

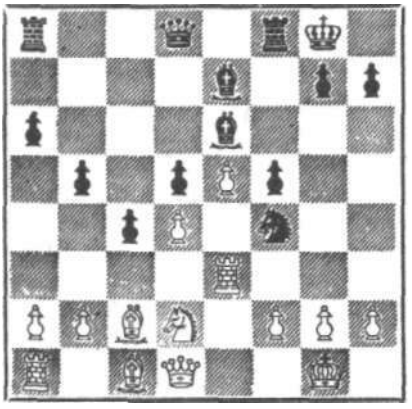
zas de este género que puedan agredir y por cuanto tampoco el peón de 4D negro apoya nada, y si llegara a ser atacado eventualmente, puede cambiarse sin titubeos, pues no deja débiles a los demás peones, lo que no sucede con el peón dama blanco, que tiene por ahora una misión que cumplir.

16. C3C, P5A

Las blancas han jugado bien. Han obligado a jugar P 5 A D, lo que automáticamente acaba con el problema central, pues de seguir las negras con 16. . . . . , P X P; después de C X P, el caballo central de las blancas delante de un peón aislado rival (posición agresiva ideal) sería muy desagradable para Alekhine.

17. C 2 D, P 4 A !

BLOQUEO DEL CENTRO A CAMBIO DEL PEÓN PASADO



Estamos en el momento crítico de la partida y el que nos interesa. Las negras han realizado, sin duda, la jugada más difícil de la partida, pues al avanzar el peón alfil a la cuarta línea dejan al blanco con un fuerte peón libre pasado y sostenido en 5 R. ¿Qué razones tenía el negro para hacer esta jugada tan atrevida? ¿Qué amenaza se cernía sobre su posición? Pues ninguna. La jugada es puramente estratégica y apoya su fuerza en la relatividad de la famosa verdad del peón libre y sostenido. Las negras bloquean el centro totalmente y tratarán de sacar provecho de la superioridad de peones en el ala dama, donde poseen tres contra dos y ventaja evidente en espacio (mayor número de casillas disponibles). Saben que el peón de 5 R sólo podría ser fuerte en un final, y que éste es muy problemático. Además confían en que, de ser necesario, el caballo negro podrá colocarse en 3 R, desde donde atacará el sostén de 4 D, que carece de apoyo natural, y asimismo el de 4 A R si las blancas se deciden a apoyar el peón en esta forma.

Hay un principio estratégico fundamental, que también será objeto de un estudio minucioso, que dice que no es prudente iniciar una maniobra en los flancos antes que esté consolidado el centro. Axioma ajedrecístico y militar que tiene enorme importancia y un gran caudal de exactitud. Y en esta partida, Alekhine permite que su rival introduzca una cuña en su posición central, que sabe quedará inmóvil por mucho tiempo —existe un bloqueo casi absoluto—, para sacar provecho de su ventaja posicional y lograr efectivos en el ala dama. Pues la ventaja en espacio, que significa mayores y mejores vías de comunicación, debe dar sus frutos.

18. C 1 A, T 2 A

Preparando, para el caballo de 5 A, la marcha hacia 3 R por vía 3 C - 1 A R.

19. T3CR, C3C; 20. P4A

LAS NEGRAS TIENEN, PRÁCTICAMENTE, UN PEÓN MAS

Estamos ante una posición típica de peón pasado y sostenido, en la

que no hay debilidades importantes para el que lo posee. Se trata de una cuña efectiva, pero que ha creado la posición rígida de peones de que hablamos antes (tres peones centrales inmovilizados) con la consiguiente obstrucción para la marcha de los propios alfiles (el de dama no tiene buena acción). Y ahora, cristalizada la cuestión central, comienza la diversión táctica en el flanco dama.

20. . . . . , P4TD!; 21. A3R, P5C; 22. C2D, D3C; 23. C3A, A2D

El alfil de 3 R no tiene acción, pues está convertido en un simple peón, y desde 2D, en cambio, amenaza colaborar con los agresivos peones negros del ala dama, que conservan su más preciado don: la libertad de acción. Además, prepara la eventual colocación típica del caballo negro en 3 R.

24. C5C, AXC; 25. TXA

Para eliminar el fuerte alfil rey negro (el mejor, porque los peones centrales rígidos negros están en casilla blanca) Flamberg ha cambiado su caballo, elemento indispensable en las posiciones de semibloqueo como la presente. La superioridad de las negras se hace clara por momentos.

25. . . . . P5T; 26. R1T, C2R

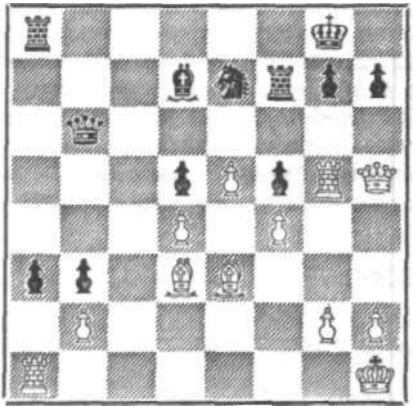
Ante la agresión al peón alfil rey que inmoviliza el alfil de 2 D en su apoyo, Alekhine ha debido cambiar de plan y situar su caballo, no en 3 R, sino en 2 R, para defender ambos peones sostenes (4 D y 4 A R) y poder contar con la cooperación del alfil en su maniobra de presión sobre el flanco dama. Y por aquello de que una pieza que desempeña dos misiones importantes a la vez no desempeña bien ninguna, libera al alfil de una de sus preocupaciones: el peón alfil rey.

27. D5T

Iniciando un «bluff», pues la dama carece de cooperación para poder intentar una demostración sobre el flanco rey negro.

27. ..., P6C; 28. PXP, PAxPl 29. A3D, P6T!-

LOS PEONES MÓVILES SE IMPONEN



La maniobra agresiva en el flanco dama ha dado sus frutos. Se ha roto el frente blanco, y ahora se colocará un peón en séptima que decidirá la lucha, porque están abiertas las dos columnas laterales a ese peón, y esto es una arma decisiva cuando hay torres que puedan poseerlas y hacerse fuertes en el punto de apoyo vital de la octava línea que el peón en séptima ofrece.

30. TXP, TXT; 31. PXT, P7C

En este momento los puntos críticos de la lucha son: no la casilla 8 C D, pues el alfil blanco la posee, sino la de 8 A D, fuerte si no estuviera el alfil en 3 R, y la de 8 T D, donde puede colocarse una torre apoyada por el peón. Es el famoso punto de apoyo en la octava línea, que da singular fuerza a los

peones en séptima cuando hay torres en juego, y, sobre todo, cuando hay una torre rival tan fuera de acción como la de 5 C R.

32. D 1 D, T 1 A !

¡Hacia 8 T D !

33. T 3 C

Con prisa, pero el viaje es largo y está entorpecido.

33. . . . . , T 1 T; 34. A 1 C D, T X P; 35. A 1 C, T 8 T

La torre negra cumplió su misión y ahora presiona toda la octava línea. Clava al alfil y prácticamente a la dama que debe secundarlo. Y una vez fijada así la posición enemiga, sólo es necesario traer un refuerzo que pueda agredir al alfil de 1 C, y para eso está el alfil dama a la espera de órdenes...

36. T 3 A D, A 5 T !; 37. D 3 D, A 4 C; 38. D 1 D, D 3 T !

y las blancas abandonaron.

No es posible evitar 39. T X A, seguido de D 8 T, o 39. A 5 T y después A 7 A.

EN SÍNTESIS, UN PEÓN MENOS EN ACCIÓN

Y, entretanto, el peón de 5 R de las blancas sigue pasado, sostenido y airoso, sin reparar en el drama que pasó a sus espaldas, listo para actuar en un final que no llega a producirse. Se observa aquí otro caso de peón pasado que tiene mucha importancia, pues suele significar la existencia de un peón menos en la zona vital del combate. Para lograr el peón de 5 R, las blancas tuvieron que quedar con uno menos en el ala dama, y mientras el blanco, estáticamente, debía esperar que el final se produjera, el negro, dinámicamente, decidió la partida. Daremos otra partida notable, como ejemplo, a nuestros lectores, dejando para más adelante el punto final de este tema, que tanta importancia tiene en la partida viva.

BOLBOCHAN DA UNA LECCIÓN

Veremos ahora el último ejemplo del tema sobre el peón pasado, a través de una partida jugada entre Jacobo Bolbochán y Hermán Pilnik. Se desarrolló así:

BLANCAS: BOLBOCHAN. NEGRAS: FILNIK

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P4D; 3. P4A, P3R; 4. C3A, A2R; 5. A5C, 0—0; 6. P3R, CD2D; 7. D2A, P4A

Esta jugada está considerada como la refutación, o mejor dicho, como la mejor manera para lograr con el negro una cómoda igualdad contra 7. D 2 A. Tanto llegó esto a] convencimiento de los maestros aficionados, que la movida 7. T 1 A se consideró como el único sistema para prolongar la ventaja que para el blanco provoca la primera jugada. Pero la experiencia está probando lo infundado de esas afirmaciones —también en esto—, y últimamente se ha vuelto a jugar 7. D 2 A, con resultado por cierto halagüeño. Parece que 7. . . . . , P4A; sólo sirve para asignar a las negras un peón débil en 4 D, que puede ser un tema estratégico fundamental para las blancas.

8. P A X P, C X P; 9. A X A, D X A; 10. CX.C, P X C

Ya está delineada la estrategia de las blancas, y lo que será la lucha. Las negras tienen un peón débil en 4 D, pues no puede ser apoyado por ningún otro peón, y se encuentra avanzado. Las blancas se reducirán a hostigarlo y las negras tropezarán

con dificultades para apoyarlo debidamente.

11. A2R, P5A

VENTAJA EN EL FLANCO DAMA, PERO...

Las negras consiguen tres peones contra dos en el ala dama, a cambio de un sostén —4 D— débil. No existe todavía peón pasado, ya que ¿[peón de 2 C D blanco detiene al de 5 A negro, pero están tendidas las redes estratégicas que han de llevar a ese final típico que a nosotros nos interesa en esta oportunidad. Por otra parte, en este tipo de posiciones la estrategia es la misma: colocar el caballo frente al peón más avanzado del rival. La posición ideal sería el caballo de 3 A R en 3 A D y el alfil de 2 R en 3 A R, para vulnerar con ambas piezas menores el peón débil de 4 D.

12. O—O, P4CD; 13. P4TD

La agresión lateral es más fuerte cuanto más rápidamente se efectúe; en este caso, antes que el negro juegue A 2 C, que le permitirá seguir con P 3 T D y retomar con el peón. Ahora debe resignarse el segundo jugador a obrar con los peones divididos en tres grupos, y esto suele ser grave, pues las piezas menores estarán sobrecargadas en su apoyo.

13. . . . ., P X P; 14. T X P, P3TD; 15. **C2D**

Bolbochán inicia la maniobra típica con el caballo rey para llevarlo al punto neurálgico de la lucha: el ataque sobre el peón de 4D. Esta maniobra es ahora excelente, pues no hay posibilidad de que pueda ser desalojado mediante P 5 C D cuando se coloque en el cuadro fuerte de 3 A D. Siempre el caballo delante del peón central más avanzado del adversario, especialmente si no puede ser desplazado por otro peón de esa posición.

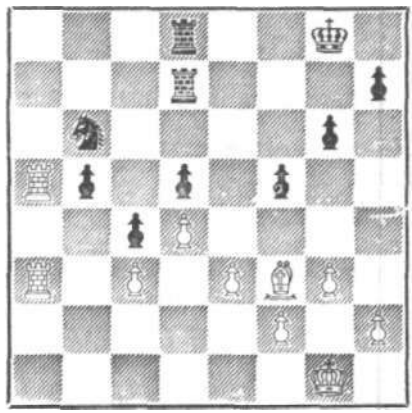
15. . . . . C3C; 16. T2T, A2D; 17. T R 1 T, A 4 C; 18. C 1 C, T D 1 D; 19. C 3 A, P 4 A

Las negras tratan de evitar la posible ruptura central mediante P4R, y logran ventaja en espacio, pero a costa de crear una posición rígida de peones, lo que ha de facilitar las maniobras de ataque de las blancas.

20. T5T, D5C; 21. A 3 A, T2A; 22. P3CR, P3C; 23. T(1)3T, T(2)2D; 24. C X A, P X C; 25. D 3 A, D X D; 26. P X D

LA LUCHA CONTRA EL PEÓN PASADO

Las blancas han realizado una ingeniosa maniobra que les permite ganar un peón, pero a costa de ce-



derle al negro un formidable peón pasado en 5 A D, que no podrá ser detenido con la formación típica del caballo delante del mismo. Pero veremos cómo en esos casos el rey lo reemplaza en la tarea de hacerlo inofensivo.

26. . . . ., P5C; 27. P X P, **C1A;** 28. T 5 A, C 2 R; 29. T (3 T) 5 T, R 2 A; 30. R 1 A (hacia 3 A D), R 3 R; 31. R2R, **T1CD;** 32. P5C, T3C;

33. R2D, R3D; 34. R3A, T2A; 35. T6T, TXT(6T); 36. PXT, T2T; 37. T5T

Hemos llegado al final que nos interesa mostrar. La posición no es por cierto clara. Las blancas tienen un peón más, pero detenido, y el peón pasado de 5 A D parece una compensación excelente. Pero la verdad es que no sólo no es eficaz, sino que, además, por lo débil de su sostén entraña una seria preocupación para las negras, como la propia partida lo demuestra.

37. . . . . , P3T; 38. P4T, P4C; 39. PXP, PXP; 40. A2C, P5C

Los peones están trabados y el caballo parece más elástico que el alfil. Pero éste ataca la base de 4 D, y ese hecho lo convierte en una pieza muy poderosa, pues inutiliza al rey y al caballo negros, en colaboración con la torre. Las negras están prácticamente en una posición de «zugzwang», y las blancas coco menos.

41. A1T, R3A; 42. R4C, R3D; 43. R4T, R3R; 44. A2C, R3D; 45. R3T, R3R; 46. R2C, R3D; 47. R3A, R3R; 48. T1T, R2D; 49. R4C, R1A; 50. R5C

Las blancas, después de algunas indecisiones, han hallado la maniobra para valorizar el peón de ventaja. Colocaron primero la torre en 1T para amenazar, si el rey negro se mantenía en la tercera línea, T 1 T R, y cederle a la vez el cuadro 5 T D al rey blanco. Entretanto, el peón pasado de 5 A D sigue orgulloso de su posible misión futura, pero nada de práctico hace.

50. . . . . , R1C

Si R 2 A, R 5 A, ganando los dos peones centrales.

51. R6C, C1A4-; 52. R5A, T2A+; 53. R X P, C 3 C +; 54. R 6 D. P 6 A

EL PEÓN AVANZA

Las negras no han hallado otra maniobra para valorizar su peón pasado, ante la gravedad que entrañaba el quedarse estático, que entregar el de 4D para tratar de ganar con el de 5 A D, pero veremos que esto no es posible y que la torre basta y sobra para contenerlo.

55. P7T+, TXPT; 56. T1CD!. T3T (única); 57. A1A, P7A; 58. T1A, C1A+; 59. R5R, T4T +; 60. R 6 R, P 5 A

Las negras están perdidas y apelan a recursos desesperados. Los peones rígidos, al ser atacados, no pueden moverse sin sucumbir.

61. PRXP, T5T; 62. T x P A

El famoso peón pasado llegó a séptima, pero sucumbió luego de haber sido de una esterilidad manifiesta durante todo el cotejo.

62. . . . . , TXPD; 63. A2R

Después de dilatar inútilmente un final perdido, el negro abandonó en la jugada 79.

Esta partida es un ejemplo más de lo ilusorio que resulta fundar esperanzas en un peón pasado cuando se carece de sostenes eficaces y de la posibilidad de avanzarlo.

V.—La lógica, base del razonamiento

Hemos avanzado mucho en la consideración del tema sobre el peón pasado. Sabemos que, si bien es una ventaja, en muchas oportunidades ofrece una serie de posibilidades y de dificultades para imponerlo, cuando sus sostenes no son absolutamente fuertes. Hemos visto, a través de numerosos ejemplos, cómo la afirmación sobre la fuerza del peón libre y sostenido es un tanto exagerada, y que aun como recurso táctico puede considerarse la posi-

bilidad de ceder al rival un peón en esa forma. Sabemos que un peón pasado y sostenido tiene como máximo defecto el crear una posición rígida de peones que pueden ser objeto de una serie de agresiones laterales, como sucede con todas las cadenas de peones. Igualmente hemos visto que un caballo delante del peón pasado adversario tiene un radio de acción muy importante, por cuanto ataca los dos peones sostenes y además apoya los posibles ataques laterales de otros peones. Por ejemplo, si tenemos un peón en 5 R apoyado por otro en 4 D y otro en 4 A R, un caballo enemigo desde 3 R parará al peón y agredirá los dos peones que lo apoyan.

El tema es de gran importancia táctica; por otra parte, los textos no lo tratan, pues poco se ocupan de la partida viva, de la lucha práctica en el medio juego y de inyectar principios estratégicos en la mente del aficionado. Los jugadores saben por esto mucho de aperturas, pueden agotar infinidad de variantes, pero no comprenden los problemas estratégicos del ajedrez. Están en la situación del hombre que sale de la universidad con conocimientos técnicos valiosos, pero aún no sabe vivir. Ignora esos otros problemas fundamentales que la experiencia enseña y que son los que indican la manera de marchar en la vida. Hay muchos jugadores que saben mucho de ajedrez, que dominan a la perfección secretos sutiles del planteo, pero una vez finalizado éste se ven ante problemas que el libro no les enseñó a desentrañar, y fracasan. Es porque el exceso de técnica y la falta de un sistema de razonamiento para leer y estudiar con el propósito de analizar y no de aceptar ciegamente las sugestiones de la palabra de un maestro son, no tan perjudiciales para el ajedrecista como la ignorancia completa, pero gravemente dañosos para la imaginación. El ajedrecista suele saber tanta técnica, conocer de memoria tantos planteos, que sus conocimientos forman una sólida armadura que impide vencerlo. Pero esa misma armadura es la prisión de su inteligencia y de su imaginación, y nunca puede desembarazarse de la misma. La rutina, la palabra ajena, embotan su espíritu creador, y por esto observamos que hay jugadores, hasta de cuarta categoría, que saben una enormidad de detalles técnicos y fracasan ante ajedrecistas ignorantes. Es porque han transformado su cerebro en un disco.

Esto no quiere decir que no deba estudiarse. Por el contrario, sólo progresará quien sepa estudiar, quien sepa aceptar las verdades que se le digan con respeto, pero con un poco de desconfianza, y logre extractar la relativa verdad de toda afirmación. En este curso, en el que establecemos temas estratégicos y desmenuzamos algunos problemas del medio juego, con preferencia tratamos de mostrar cómo es de relativa la afirmación de la técnica y cómo hay detalles sutiles y posiciones en que todos los postulados fracasan. Sólo pretendemos evidenciar que el único guía que el jugador debe tener en su marcha hacia el perfeccionamiento es la lógica, que de manera tan perfecta rige el ajedrez.

UNA PARTIDA QUE CAUSO SENSACIÓN EN SU ÉPOCA

Daremos por terminado este tema luego de mostrar la partida que en el torneo de las Naciones, por la copa Hamilton Russell, jugué en Varsovia con el entonces campeón mundial, Dr. Alejandro Alekhine. El cotejo, que abundó en detalles valiosos y que logró conmover a la afición nacional, debió ser ganado

por mí. como lo demostraré. Se trata de una lucha de peón pasado, bien sostenido, contra un peón pasado, endeble, como vértice de una cadena pobremente trazada. La partida fue así:

BLANCAS: GRAÜ. NEGRAS: ALEKRINE

1. P4D, P3R; 2. P4AD, P4AR; 3. C3AD, C3AR; 4. P3CR. A5C; 5. A2C, O—O; 6. C3T

Esta es una idea del maestro Grünfeld. Las blancas tratan de no obstruir- la acción de su alfil en la lucha por la posesión del centro. Como las negras han renunciado o poco menos a jugar P 4 R, el caballo suele ser más útil en 4 A R que en 3 A R, por la acción que ejerce sobre el punto 3 R enemigo y porque puede ir luego a 3 D. Pero no es fácil afirmar que el plan sea lo mejor en esta variante de la defensa Holandesa.

6. . . . ., P4D

Este avance no parece coincidir con la jugada A 5 C D efectuada por las negras al iniciarse la lucha. Aquella jugada sólo se justifica si se mantiene el propósito de cambiar el alfil por el caballo, y para que ese cambio no sea un error es necesario colocar los peones en casillas negras. Por eso en la Holandesa se juega habitualmente P 3 D y luego P4R para ocupar con los peones los claros que la ausencia del alfil rey provoca. Pero Alekhine tiene otra idea, que últimamente ha sido aceptada como practicable por otros muchos maestros.

7. O—O, P3A; 8. D 3 C, C3T; 9. C 4 A, A 3 D

Muy bien. Esta jugada muestra que el plan de Alekhine era perder un tiempo con su alfil rey, y mantenerlo en juego, ocupando con él casillas centrales de mucha importancia. En realidad, ha llegado a una posición de «stonewall> bastante buena, y la pérdida de tiempo destacada no es muy importante, por tratarse de una posición de semibloqueo y porque también la maniobra antinatural del caballo rey blanco provoca varias pérdidas de tiempo.

10. C3D

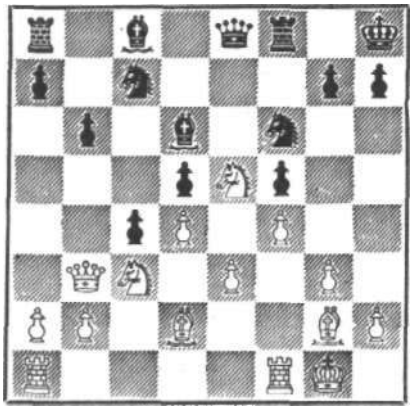
La disposición clásica en todas las posiciones de este tipo, si el alfil ha sido desarrollado por el «fianchetto». Esta maniobra se efectúa también en la variante Rubinstein-Schlechter, de la defensa Tarrasch, y en casi todas aquellas posiciones en las que queda débil el complejo de casillas negras del segundo jugador. El caballo, desde 3 D, toma los cuadros 5 R y 5 A D enemigos, que en la apertura del peón dama son el primer norte estratégico blanco.

10. . . . . C2A: 11. P3A

Preparando la rotura central típica de este planteo y de todos aquellos en que el adversario hace una configuración de dos peones en cuarta, separados una casilla entre sí. La forma de quebrarlos es la agresión doble por medio del avance de un peón en la casilla en que converge la acción de los mismos, en este caso, 4R, donde existe una fiscalización de ambos peones negros avanzados.

11. . . . . R1T; 12. A2D, P3CD; 13. P X P, P R X P; 14. C5R, P4A; 15. P3R, D1R; 16. P4A, P5A

Se está delineando el tipo estratégico de la partida. Las blancas transformarán el fuerte caballo de 5R en peón pasado, pues esa pieza deberá ser eliminada y a su vez el peón de 5 A D negro también puede llegar a ser peón pasado, por cuanto hay una lucha de tres peones contra dos.



Pero el sostén de este peón es el de 4 D, que es débil, y en consecuencia la ventaja blanca es clara.

LA PROVOCACIÓN LATERAL

17. D2A, P4CD- 18. P3TD, P4TD; 19. P3C!

Quizá la mejor jugada de las blancas en toda la partida. Lo que busca el blanco es evitar una maniobra basada en P5CD y P6C, y además explotar rápidamente la falla del sostén del peón de 5 A. Si ahora P 5 C D, seguiría C X P D, y más tarde P X P A, con posición ganadora. Pero esto cede a las negras un peón pasado y sólo puede jugarse con una clara conciencia del relativo valor de un peón pasado cuando hay un caballo delante.

19. . . . . , T3T

Saliendo de la acción indirecta del alfil 2 C R.

20. C2R, C5R; 21. P X P, P C X P; 22. C 3 A D, A 2 D; 23. T R 1 C, C X C

Alekhine prefiere quedarse sin su fuerte caballo en 5R, que era una valla para la acción del alfil blanco, con tal de eliminar el poderoso caballo de 3 A D rival, que para el peón y vulnera el endeble sostén de 4D.

24. A X C, A 5 T; 25. D 2 D, A X C

Esta jugada fue criticada por algunos periodistas, pero es, sin duda, necesaria. Las blancas amenazan ganar un peón, el de 4TD. Si para apoyarlo Alekhine jugara D 1 T, entonces seguiría C7D, luego C6C. y el peón sucumbiría. Ahora se produce una lucha de peón pasado fuerte, el de 5 R, que está apoyado bien, ya que. a su vez el sostén de 4 A R tiene otros dos sostenes en 3 R y 3 C R. En cambio, el peón de 5 A D negro sólo está apoyado por el peón de 4 D, que no puede ser defendido por peón. Una lucha desigual, que sólo logra empatar el talento extraordinario de Alekhine.

26. P D X A, D 1 T; 27. A 3 A, A 3 A; 28. A4D (evitando P5D), C3R

A su vez Alekhine coloca el caballo delante del peón pasado blanco, que es la casilla que le da a esa pieza el máximo de eficiencia y seguridad.

29. T2C, A5T; 30. AID

Para evitar A 6 C, que crearía una barrera a las torres blancas.

30. . . . . AX A; 31. TXA, T1A; 32. D3A, D3A; 33. T (1D) 1C, C4A; 34. A X C

Necesario para evitar otra vez la creación de una valla en 6 C mediante C 6 C. Ahora se produce un final de torres y damas en el que es menos fácil imponer la ventaja posicional, pero que igualmente está ganado por las blancas, por sus mejores peones y por dominar la columna abierta.

34. . . . . , DX A; 35. T5C, D3A; 36. P4TD, P3T; 37. R2A, T1D; 38. D4D

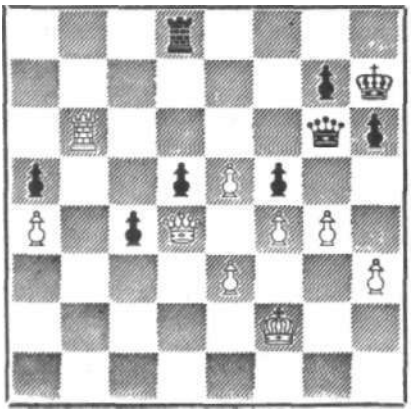
En este tipo de posiciones lo que hay que evitar es que el juego se abra, pues siempre hay posibilidades de jaque perpetuo, porque el rey blanco tiene pocos lugares donde

guarecerse entre sus peones. Sólo puede hacerlo o en 2 C o en 3 T: ambas casillas son blancas, por lo que es fácil a la dama enemiga buscar una forma de tomarlas. Además, el sacrificio del peón débil suele ser típico en estas posiciones, y por eso las blancas lo evitan. Obsérvese que, de estar la dama blanca en 3 A, podría seguir en seguida P 5 D, y luego D 5 R, con grandes posibilidades de empate.

38. . . . . , R 2 T; 39. P 3 T

Para darle al rey casillas negras para guarecerse y poder luego realizar la maniobra simplificadora. Este plan es uno de los más eficaces para ganar. También era bueno primero T (1 C) 2 C, como sugirió el propio Aleknine, para evitar una eventual maniobra de D 5 TD y D 7 A+, cuando las blancas saquen su torre de 5 C D.

39. . . . . D 1 R!; 40. P 4 C, D 3 C
41. T 6 C!, T X T; 42. T X T



EL ERROR

Este cambio, natural en apariencia, es quizá el error fundamental del final. Mediante D X T se habría ganado inevitablemente, como lo afirmó el propio Alekhine. Pero las blancas temieron que el final de torres pudiera depararles alguna sorpresa y omitieron la sutil maniobra de tablas que ha entrevisto el campeón mundial.

42. . . . . D 1 R; 43. T 5 C, D 2 R!

Y la dama amenaza entrar por vía 6 TD o 5 TR, explotando la situación desmantelada del rey blanco. El eterno problema de la apertura de líneas, cuando el rey no está bien asegurado, que a tantos empates ha dado lugar.

44. R 3 C, D 6 T; 45. T 7 C, D 8 A;
46. P 6 R

El empate es inevitable y por eso me concreto a forzarlo ante la imposibilidad de anular la acción de la dama en la octava línea.

46. . . . . , D 8 R +

y tablas por perpetuo.

Este es otro ejemplo de lucha de peones pasados buenos contra peones pasados débiles. El campeón mundial logró hacer tablas la partida angustiosamente, pero sin duda, contra otro jugador de su fuerza, cara habría pagado su tentativa de crear una configuración de peones tan endeble.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

De lo que hemos analizado se deduce lo siguiente:

1º Que tener un peón pasado en el planteo o en el medio juego es una ventaja muy relativa cuando no hay posibilidades de provocar un rápido final.

2º Todo peón pasado y sostenido deja un punto fuerte al rival, que es la casilla que se encuentra delante del peón.

3º Colocar un caballo en ese sector es el ideal del que lucha contra el peón pasado, pues el caballo no

sólo contiene al peón, sino que ataca los sostenes por su acción de abanico.

4º Un peón pasado y libre crea a menudo una posición rígida de peones que se van sosteniendo entre sí. Esto suele darle ventaja al rival, porque los peones que pueden moverse son mucho más fuertes y peligrosos que los inmóviles. ¡La principal virtud del peón es su movilidad!

5º Muchas veces se logra un peón pasado central a cambio de ceder desventaja de un peón en un flanco. En estos casos, un peón más en el flanco llega a tener fuerza decisiva, pues es prácticamente, mientras no se arribe a un final puro, un peón de ventaja y agresivo.

6º Los peones libres, sostenidos por peones que se encuentran a su vez en columnas abiertas, suelen ser muy débiles, pues es fácil agredir al sostén con todas las fuerzas.

7º La verdadera forma de agredir a un peón pasado es minar el sostén con la provocación lateral al peón que apoya; si es posible, en su eslabón más alejado de la cadena. Por ejemplo, si hay una configuración de peones así: 5D-4R y 3AR, el ideal es poder jugar primero P5CR para agredir al peón de 3 A, y después jugar P 4 A R, para atacar el segundo eslabón.

8º El peón pasado y sostenido es muy fuerte en los finales de partida y en las posiciones abiertas, donde la simplificación es fácil. En cambio, en las posiciones de bloqueo, su fuerza cambia mucho de importancia.

9º Si se puede dominar con otras piezas la casilla que está delante del propio peón pasado, éste se torna muy fuerte, y por el contrario no, si el rival puede fijar sólidamente una pieza en esa zona, especialmente un caballo, o aun el rey, que es igualmente muy valioso, pues a la par que ataca al peón, se encuentra guarecido tras éste.

10. Que, en síntesis, el peón pasado es fuerte en muchas posiciones, pero en otras no, y que el jugador debe, sacando las conclusiones que el estudio de estos capítulos le indique, considerar en cada caso las ventajas y desventajas que esto pueda ocasionarle, sin creer en el axioma que afirma que el peón pasado y sostenido es decisivo en las posiciones normales. Debe estudiar mucho, pero desconfiar de las afirmaciones, hasta de éstas, pues sólo así, por medio del análisis y la crítica, creará su propio razonamiento.

CAPÍTULO IV

LA CAPTURA DE LOS PEONES AISLADOS CENTRALES

Iniciaremos la consideración de un tema que tiene especial interés, aun para los ajedrecistas capacitados. En su mayoría, los que han estudiado técnicamente el juego saben de las posibilidades que nacen de un peón aislado o retrasado en el centro del tablero. ¿Quién no ha jugado una partida en la que logró clavar un peón adversario, atacarlo con todas las piezas, y de esta suerte consiguió restringir la movilidad del adversario que actuaba tras el peón agredido?

Pero la verdad es que no siempre supo luego cómo liquidar la situación y, como es natural, se contentó con ganar el peón objeto de la agresión.

sin reparar que a menudo es éste el camino simple para ganar material, pero también para descongestionar el juego enemigo, llegar a una gran simplificación, y así muchas veces vio que la victoria se le escapaba de las manos. La nulidad suele ser el saldo de este tipo de luchas en las que se arriba a situaciones donde la escasez de material impide con frecuencia imponer el peón de ventaja.

La razón es clara. Quien acumula piezas en el sostén de un peón, por ejemplo, en 4D —ya que es ésta la situación típica de los peones retrasados—, cuando el peón desaparece abre totalmente la acción de sus piezas y, si bien pierde material, su posición mejora estratégicamente; hasta el punto de que suele ser precisamente el sacrificio del peón atacado la verdadera táctica en este tipo de posiciones. Con ese sacrificio se evita la muerte por agotamiento de jugadas, tan habitual en las posiciones de bloqueo de un punto atacado.

Este tema se refiere especialmente a las posiciones de peones objeto de agresión en 4 D o 4 R, ya que esta posición hace que quien ataca tenga ventaja en espacio, pues puede colocar sus piezas desde la cuarta línea y el rival desde la tercera, lo que crea a éste un entorpecimiento: carece de movilidad y esto debe explotarse por un lado y tratar de evitarse por otro.

NOTABLE CREACIÓN DE ALEKHINE

Observaremos ahora, a través de una notable partida de Alekhine, cómo fija una debilidad en un peón central rival y cómo se abstiene de capturarlo, para realizar, en cambio, una diversión táctica ganadora basada en dicha presión central.

BLANCAS: A. KEVITZ T A. PINKtJS
NEGRAS: A. ALEKHINE

1. C3AR, C3AR; 2. P4A, P3CD

Esta es una de las tantas maneras de contestar en forma adecuada a la apertura de las blancas. La intención de las negras es transformar la partida en una defensa India de la dama, típica.

3. P3CR, A2C; 4. A2C

Esto permite a las negras elegir una forma más agresiva de desarrollo. En cambio, 4. P4D, P3R; 5. A 2 C, etc., habría conducido a las variantes conocidas.

4. . . . . P4R

Esta jugada tiene sus ventajas y también sus defectos, porque el peón central puede quedar expuesto. Sin embargo, valía la pena ensayar *e* experimento, puesto que no implica demasiado riesgo.

5. C3A, A5C; 6. O—O

Las blancas evidencian un optimismo excesivo, porque el peón doblado en la columna A D es un defecto estratégico, que en este caso particular no estará compensado, de ninguna manera, por la pareja de alfiles. 6. D 3 C era tan natural como bueno.

R . . . . . A XC!; 7. PC XA

7. P D X A, P3 D; etc., era menos satisfactorio todavía.

7. . . . . P3D

Dado que las negras han colocado sus peones en casillas negras, es evidente que no necesitaban conservar su alfil rey.

8. P4D, P5R

Las negras calculan correctamente que la apertura de la columna AR

que podían realizar ahora, no compensaría una nueva debilidad en la columna rey.

9. C4T, O—O; 10. P3A, P x P

Las negras ya se encuentran en la agradable situación de poder proceder de la manera más sencilla. Las molestias de las blancas residen en que no pueden retomar con el peón, debido a 11. . . . ., A3T !; 12. P 4 A R, P 3 A; seguido por P 4 D, ganando algún material. Además, después de su próxima jugada, el peón rey queda sumamente débil.

11. A X P, C5R; 12. D3D, T1R; 13. P5D

El contraataque que se inicia ahora será de muy corta duración. Pero si las blancas habían decidido restringir la acción del alfil negro en la diagonal larga, debieron hacerlo en seguida, porque después de C 2 D, las negras no tendrían por qué ceder la casilla 5 R.

13. . . . ., C4A; 14. D4D, CD2D; 15. A 5 T

Mediante algunas de las jugadas que siguen, las blancas esperan provocar la respuesta P 3 C R, que les procuraría posibilidades reales en la columna A R, pero las negras resisten a todas las tentaciones y preparan con tranquilidad un bloqueo completo.

15. . . . ., C4R; 16. A4AR, D2D!

En cambio, si 16. . . . ., P 3 C; entonces 17. A 3 A, P 4 C R; 18. A X C, P X A; 19. D4C, P4TR; 20. D x P T. PXC; 21. A4R!, CXA; 22. DXPA+, R1T; 23. D 5 T+, R1C; 24. T7A, y las blancas ganan.

17. C3A, C3C; 18. C2D, D6T!; 19. A X C

La tentativa de dar caza a la dama (19. A6T, P X A; 20. A4C) fracasaría lamentablemente debido a la simple respuesta 19. . . . ., T4R!

19. . . . ., P T X A; 20. P4R

Este peón está más débil aquí que en 2 R, pero la elección es ya dificultosa para las blancas.

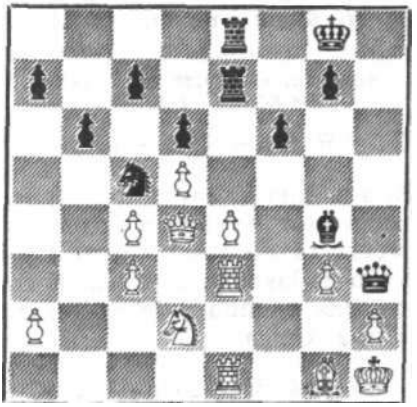
20. . . . ., P3AR

Esto inmoviliza para siempre al peón rey y —al llevar los últimos peones a casillas negras— aumenta el alcance potencial de su alfil.

21. T D 1 R, P 4 C R; 22. A 3 R, T 2 R; 23. R1A, TD 1 R; 24. A 1 C, A 1 A

Es claro que 24. . . . ., C X P; sería prematuro a causa de 25. C X C, T X C; 26. T X T, T X T; 27. D X T, D X T; 28. D 8 R +, etc., con jaque perpetuo. Además, las negras no tienen por qué apresurarse para proceder a la liquidación en 5 R, puesto que la posición debe producir mucho más que un peón con el transcurso del tiempo.

25. T3A, A5C; 26. TR3R



VENTAJA POSICIÓN AL CONTRA VENTAJA MATERIAL

Ahora, las blancas tienen debilidades por todas partes: *a)* en el flanco dama, el peón doblado; *b)*

en el centro, el peón rey atrasado: c) en el flanco rey, la poca protección de las casillas blancas. Como consecuencia directa de esa triste situación, casi todas las piezas blancas están inmovilizadas y no tienen nada mejor que mover su alfil de acá para allá. No es de extrañar entonces que las negras, en lugar de adoptar el plan más evidente (un ataque con cinco piezas contra el peón rey mediante D 2 T, seguido por A 4 T - 3 C, que terminaría en un final con un peón más), prefieran preparar un avance de peones en el centro, que será decisivo. Es verdad que para tales maniobras son necesarios 16 movimientos, pero el éxito del plan confiere a la partida un valor artístico del que hubiera carecido.

26. . . . . D 4 T

Antes de emprender el largo viaje con el rey, las negras truecan los sitios de la dama y del alfil, para poder «observar» el punto débil central con una pieza más.

27. R 2 C, A 6 T +; 28. R 1 T, D 5 C; 29. A 2 A, P 4 T D; 30. A 1 C, P 5 T D

Podía ser útil impedir la posibilidad de que las blancas jugaran C 3 C.

31. A 2 A, T 4 R; 32. A 1 C, T (IR) 2 R; 33. A 2 A, R 2 A

Ahora es el momento de trasladar el rey al punto del tablero en que estará más seguro, es decir, en 3 T D.

34. A 1 C, R 1 R; 35. A 2 A, R 1 D; 36. A 1 C, R 1 A; 37. A 2 A, R 2 C; 38. A 1 C, R 3 T; 39. A 2 A, D 4 T

Ya estamos en los últimos preparativos: la combinación decisiva exige una posición especial de la dama y del alfil.

40. A.1C, A 5 C; 41. R 2 C, D 6 T +; 42. R 1*T*, P 3 C R

Las negras revelan ya la idea ganadora.

43. A 2 A, P 4 A !

La batalla no se decidirá con la ganancia de un peón, sino mediante amenazas directas contra el rey. Si después de 44. P X P, P X P; las blancas vuelven a jugar A 1 C, entonces 45. . . . . , C 5 R; 46. C X C, T x C; seguido, inevitablemente, por A 6 A +, y ganan.

44. P X P. P X P; 45. T X T, P X T; 46. D 3 R

La variante principal calculada por las negras era: 46. T X P, T X T; 47. D X T, A 6 A + !; 48. C X A, D 8 A +; 49. C 1 C, C 6 D !; y ganan. Esta posibilidad prueba, sin lugar a dudas, la utilidad del viaje del rey a 3 T D.

46. . . . . P 5 R; 47. P 6 D !

Las blancas no hacen esto por simple necesidad de efectuar una jugada, sino con un propósito bien definido.

47. . . . . , P X P; 48. A 1 C

El propósito aludido se haría visible en el caso siguiente: 48. . . . . , A 6 A +; 49. C X A, P X C; 50. D x P A !, T X T; 51. D 8 T + + ! Pero las negras disponen de una jugada intermedia peligrosa.

48. . . . . P 5 A !

Si ahora 49. P X P, entonces A 6 A -(-, etc., ganando inmediatamente. Las blancas abandonaron.

I.—Lo relativo de un peón de ventaja si está aislado y fijado

Continuaremos el estudio del interesante tema que comenzamos a considerar. Veremos de qué manera debe estimarse ilusoria la ventaja de material cuando la superioridad estriba en un peón central tra-

bado y entorpecido. Un peón central aislado y contenido es un tema de agresión por una parte y de sostén por otra. Lucha de tácticas definidas, ofrece más dificultad para el defensor que para el agresor. El segundo logra elasticidad en sus piezas y casi siempre actúa, como ya dijimos, con ventaja en espacio, ya que sus piezas se acumulan desde la cuarta línea para atrás y hacen del punto que está delante del peón agredido un verdadero bastión para su acción estratégica. Tiene, pues, habitualmente ventaja en espacio, y esto se traduce en tiempos ganados para cualquier diversión táctica.

Quien se defiende, en cambio, ve trabada la acción por el propio peón que debe sostener, y a medida que acumula piezas en su sostén, las traba en su movilidad, ya que el peón les resulta una pared infranqueable.

¿Cuál es, entonces, la táctica de ambos bandos? El agresor debe fijar el peón con todas sus fuerzas, ya que éste es la base de su acción agresiva y en realidad la muralla para la acción de las piezas rivales. Logrará así que el adversario vea afectada de parálisis su posición y que las piezas contrarias se entorpezcan entre sí. Luego debe tratar, no ya de ganar el peón, pues esto suele ser muy difícil y hasta imprudente, sino de explotar la falta de agilidad de las piezas rivales para llevar rápidamente la ofensiva hacia un flanco.

En cambio, quien se defiende debe tratar por todos los medios de avanzar el peón agredido. Para ello es imprescindible desalojar al rival de la casilla que está delante del peón, empresa que suele ser difícil cuando éste está aislado o retrasado, o sea que no exista la posibilidad de que otro peón coopere en la lucha. Es prudente hasta llegar al sacrificio del peón central agredido, pues la posición se abre repentinamente y las piezas se desbordan una vez destruido el muro de contención del propio peón. Quizá sea ésta la verdadera fuerza del peón de ventaja en estas posiciones: la posibilidad de devolverlo en excelente momento, equilibrando el material, pero desequilibrando estratégicamente la posición.

ANTIGUO EJEMPLO DEL AJEDREZ ARGENTINO

Veremos ahora el ejemplo que surge de una vieja partida del historial ajedrecístico argentino: la que jugué en el torneo de las Naciones de Londres —en realidad el primero llevado a cabo por la copa Hamilton Russell —contra el buen maestro yugoslavo Dr. Asztalos. El cotejo correspondió al match Yugoslavia-Argentina, que ganó nuestro equipo por 2,5 puntos contra 1,5.

BLANCAS: Dr. ASZTALOS. NEGRAS: GRAC

1. P4R, P3AD; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, PXP; 4. CXP, A4A; 5. C3C, A3C; 6. C3AR, C2D; 7. A2R

No es esto lo más ortodoxo. Se suele jugar A 3 D, pero desde el punto de vista técnico moderno creemos que no es lo más acertado cambiar el excelente alfil rey blanco, que fiscaliza las casillas blancas centrales, por el alfil dama negro, que actuará trabado por sus propios peones. Molesta en realidad, porque actúa en una de las más importantes diagonales, pero sin duda cualquier maniobra tendiente a cambiarlo por uno de los caballos ha de ser por lo menos tan efectiva como la rutinaria maniobra de A 3 D, que ahora discutimos y que Asztalos no realiza.

7. . . . . , P3R; 8. O—O, A3D; 9. P4A. CR3A: 10. P3CD

El desarrollo del alfil dama es un problema difícil de resolver para las

blancas en la defensa Caro-Kann y en gran número de aperturas. El problema se agrava cuando hay un peón central en 4D, como en este caso, que traba la acción del alfil, ya sea desde 2 C D o desde 3 R. No puede ir a 4 A, porque la casilla está dominada, y aun sin estarlo, por carecer de la retirada normal a 3 C R. La única posibilidad sería situarlo en 5 C R, pero esto obligaría a cambiarlo por el caballo de 3 A R, y bien sabemos que es dudosa táctica la de cambiar un alfil por un caballo en posiciones aún no aclaradas. Y que, además, los alfiles son por lo general levemente superiores en eficiencia a los caballos.

Las blancas se deciden a colocarlo en 2 C D y la partida tendrá ya su fisonomía típica para nuestro tema. Habrá un peón en 4 D en una columna abierta del adversario, y la lucha ha de girar en derredor de ese sector. La maniobra de las blancas es lógica, ya que, de acuerdo con la estructura estratégica de la lucha, el negro deberá jugar P 4 R o bien P 4 A D, y en ese caso se podrá cambiar el peón retrasado y el alfil desde 2 C D adquirirá su máximo vigor.

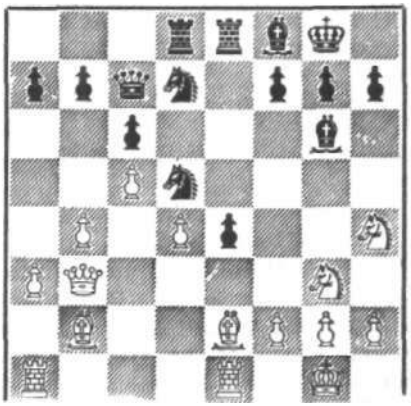
10. . . . . O—O; 11. A2C, D2A; 12. P3TD, TD1D; 13. P4CD, TR1R; 14. T1R, P4R

De acuerdo con un concepto estratégico puro, esta jugada no es buena. Lo técnico habría sido seguir con D 1 C D para avanzar más tarde P 4 C D, de manera de obligar, ya P 5 A D, ya P X P, fijando definitivamente el peón blanco de 4D y transformándolo en una debilidad permanente. Al desaparecer el peón de 4 A D blanco, se esfumaría la posibilidad de avanzar en cierto momento el peón a 5 D y quedaría el punto fuerte 4 D para el negro.

15. P5A

Lo simple para mantener la igualdad sería P X P, y luego de C X P. D3CD.

15. . . . . A1A; 16. D3C, P5R: 17. C4T, C4D



Las negras han logrado su propósito y se han adueñado de la casilla 4 D, fijando el peón 4 D blanco, que obstruirá las piezas rivales. Pero para lograr esto han colocado un peón en quinta sin sostén, debilidad típica que hemos considerado y que en este caso pondrá a las negras en el dilema de entregar material para mantener ventaja posicional. Y se pudo llegar a esto con menos riesgo y más economía.

18. A4A, CD3A; 19. CxA, PTxC; 20. AXC, TXA; 21. T2R, D5A

La posición de las negras es muy dominante por la posesión del punto fuerte de 4 D. Sólo se compensa esto por la dificultad que tendrán que vencer para sostener el peón de 5 R.

22. T D 1 R, D 5 T; 23. P 3 T, P 4 C R; 24. D2A, P6R

Las negras optan por sacrificar el peón que ya no puede ser sostenido. Lo hacen sin temor, por cuanto saben que la ventaja de material de las blancas será ilusoria aun cuando logren sortear los riesgos del ataque

que se prepara. Y será ilusoria por cuanto el peón de 4D beneficia **en** realidad a las negras, pues anula el alfil del blanco, que juega así con una pieza menos.

25. T X P, T X T; 26. T X T, P 5 C; 27. C 1 A (no C 5 A por D 4 C), T 4 C; 28. P X P

No servía R 2 T, a causa de P X P; 29. T X P, C 5 G +; 30. R 1 C, D X T; 31. P x D, C 6 R +; ganando.

28. . . . . C X P; 29. T 3 C, C 3 A; 30. T X T, D X T; 31. C 3 R, P 3 C R

El Dr. Asztalos se ha defendido de la mejor manera. El ataque negro ha fracasado y ahora tiene un peón de ventaja. Pero se trata del mal peón fijado de 4D, que en realidad convendría sacrificar de una vez para darle acción al alfil de 2 C D. Ahora no es posible, ya que la maniobra aparente 32. P 5 D, C X P; 33. C X C, D X C; 34. D 3 A, fracasaría por D 8 D +, seguido de D 4 T+.

32. D 3 D, C 4 D; 33. C X C, D X C; 34. A l A, A 2 C

Y hemos llegado a un final en el que de nada sirve el peón de ventaja, que en realidad ha malogrado el alfil dama blanco. Lo que sigue es un vano intento por imponer una ilusoria ventaja material.

La partida se diluyó en un largo y anodino final y resultó tablas en la jugada 94. En busca de posibilidades las blancas al final sacrificaron el peón de 4D, pero ya la carencia de material hizo que ese recurso, habitualmente aconsejable, sólo sirviera para dilatar el resultado.

Hernos visto un nuevo ejemplo en el que la ventaja de un peón central de nada sirve si este peón es central, está fijado y crea, para defenderlo, una rigidez completa en la posición de quien goza del en este caso aparente beneficio de superioridad en material.

II.—El sacrificio del peón central aislado

El tema del peón central aislado y débil que obstruye las propias piezas es un viejo e importante problema táctico. Tiene reminiscencias con el estudio sobre el peón aislado, pero en realidad está encarado desde distinto ángulo. Se trata, por cierto, del medio para abrir el juego en el centro y de cómo el sacrificio del peón, eje de la contienda, trueca toda la situación estratégica.

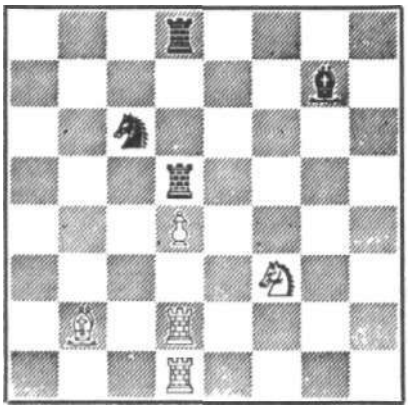
Las piezas del adversario suelen converger hacia el peón central aislado o retrasado. Esta es una táctica elemental y en realidad indiscutible en su eficiencia. Se acumulan así, por ambos lados, los efectivos para sostener y para agredir al peón retrasado, y, lo que es más importante, para paralizarlo en su acción e) que ataca y para intentar avanzarlo el que se defiende. Es una lucha tenaz, persistente en un solo punto, un tanto monocorde, pero a menudo decisiva para el éxito de la partida, ya que el primer cambio en el sector de la agresión, en el nudo de la lucha, provoca una total simplificación, pues los efectivos quedan frente a frente.

Esto hace que la máxima importancia no radique en realidad en el peón sostenido y atacado, sino en el cuadro que está delante del peón; por un lado hay que evitar el avance y dominar esa casilla en la que las piezas quedan guarecidas, y por otra parte, para preparar el avance, se hace necesario dominar con el máximo de piezas esa zona.

UNA POSICIÓN TÍPICA

Por ejemplo, esta posición: P 4 D - T 2 D - T 1 D - A 2 C D - C 3 A R

contra T 4 D - T 1 D - C 3 A D - A 2 C R. El peón de 4 D está atacado por cuatro piezas y sostenido por otras cuatro. Es bastante defensa, pues el agresor debe tener una pieza más que el atacante para que la ofensiva sea válida.



En este tipo de posición, ¿cuál debe ser el razonamiento del atacante? Pues tratar de incidir con sus fuerzas sobre ese peón para ganarlo en algunos casos, pero, en muchos otros, sólo mantener la presión para desviar en el momento oportuno la ofensiva o para realizar la simplificación cuando tenga la certeza de la victoria. «Vale más generalmente la amenaza que la realización de la amenaza», según un viejo aforismo de Nimzüvich, y ésta es una de las posiciones donde eso es más evidente y fácil de probar.

En esta posición, si las fuerzas agresoras que hemos puesto con un peón menos tuvieran uno en la columna alfil dama, con jugar P 4 A D pondrían a las agredidas en un grave dilema. Desde el punto de vista del defensor, en cambio, lo que debe tratar de hacer, si se lo permite la existencia de otras piezas (el otro caballo o el otro alfil, por ejemplo), es jugar C 3 A D o C 3 R, o C 4 C D o C 4 A R, para desalojar la torre de 4 D y poder seguir con la jugada liberadora de P 5 D, que es el tema fundamental de este tipo de posiciones.

NUEVO EJEMPLO DE ALEKHINE

Esto lo veremos ahora a través de algunos ejemplos. En uno gana quien puede efectuar este tipo de avance, y en el otro no, porque el adversario se lo impide. Iniciaremos el tema con la partida que Alekhine les ganó a tres jugadores chilenos en 1928, y que tiene indudable valor teórico.

BLANCAS: ALEKHINE
NEGRAS: CASTILLO, PEREA Y ANFRUNS

1. P 4 D, C 3 A R; 2. C 3 A R, P 4 A D; 3. P 4 A D, P 3 R; 4. P 5 D, P 4 C D; 5. A 5 C R

El avance del peón blanco a 5 D crea ya obligaciones al primer jugador. Debe consolidar la situación de ese peón, que ha de ser el eje de la lucha, y para llegar a eso se hace necesario eliminar el caballo rey, que desde su casilla de tres alfil domina ese peón, así como el punto 4R de las blancas, donde necesariamente ha de tener que colocarse el peón rey para sostener el de 5 D: eternas deficiencias que nacen de la configuración rígida de peones con el «pivot» en quinta, tema que ya hemos considerado con su debida amplitud. Ahora, en cambio, nos interesa el sistema táctico para sacar provecho de esa configuración anormal.

5. . . . . P X P D; 6. P X P D, P 3 T R; 7. A X C, D X A; 8. D 2 A, P 3 D; 9. P 4 R, P 3 T D; 10. P 4 T D

Para provocar el avance y preparar la casilla 4 A D, desde la cual un caballo blanco puede apoyar el avance liberador de P 5 R, que es desde este momento el eje del plan blanco.

10. . . . . P 5 C; 11. C D 2 D, P 4 C R

Este sistema es el mejor y más racional. Tiende a dar juego al alfil rey para que actúe en la gran diagonal y a la par evite P 5 R. Asimismo evita la lógica maniobra blanca basada en P 4 A R para apoyar el avance liberador y decisivo en casi todas las posiciones, porque significa la rotura del frente enemigo. Por ejemplo, habría sido funesto A 2 R por la réplica típica 12. P 5 R, a lo que seguiría: 12. . . . . P X P; 13. C 4 R, D 3 C; 14. C X PR, etc. En cambio, se pudo jugar A 5 C R, especulando con la circunstancia de que Alekhine no ha jugado 11. P3TR, para evitarlo.

12. A 3 D

Aun ahora nos parece que la jugada típica P 5 R, entregando transitoriamente el peón debilitado en la columna abierta y haciendo desaparecer el punto fuerte 4 R, que el adversario puede ocupar, sería mejor que la del texto. Veamos: si a 12. P5R, P X P; 13. C4R, D2C; 14. P 6 D (o también C X P), C 2 D; 15. T1D, A2C; 16. A 4 A, seguido de O — O o A 5 D o C 3 C y C 5 A, siempre con gran juego.

12. . . . . , C2D; 13. O — O, A2R

Las negras han perdido estratégicamente la batalla. No pueden evitar ya P 5 R de las blancas, porque les falta el tiempo necesario para jugar A 2 C y D 2 R, llegando a la posición ideal. Si 13. . . . . , A 2 C R; seguiría igualmente 14. P5R, CXP; 15. C X C, P X C; 16. C 4 R, seguido de C o D x P A. Si 14. . . . . , P X P; 15. C4R, D3CD; 16. P5T, D2A; 17. P6D, D3A; 18. T1D, A2C; 19. CSC, con posición muy favorable.

14. P 5 R!

La batalla entra en su faz crítica. Las blancas han hecho desaparecer el peón retrasado y el punto fuerte posible para las negras de 4 R, mediante el típico sacrificio de peón, que tiende a romper el centro adversario y desunir los peones, así como ceder la casilla débilmente ocupada por el peón de 4 R a un poderoso caballo. Ejemplo típico del tema que nos ocupa.

14. . . . . , P X P; 15. C4R, D3CD; 16. P5T, D2A; 17. TR1D, A3D; 18. C(3A)2D, A2C; 19. C4A, A1AR;20. A2R, P4AR;21. C3C

Más enérgico parece ser primeio A 5 T -4-, seguido de C 3 C, evitando el enroque negro y eliminando cualquier posible contraataque.

21. . . . . o — O — O; 22. D X P, R1C; 23. P6D, D1A; 24. A 3 A R, A 2 C; 25. A X A, D X A; 26. D 6 C R. TR1C; 27. TD1A, P5R

Interesante. Sin ser precisamente la posición de peón fijado que nosotros consideramos, tiene reminiscencias con la misma. Castillo opta por entregar el peón central para valorizar su alfil y dar amplio juego a sus piezas, por aquello de que vale más la movilidad que el material en la mayoría de las posiciones.

28. D X P R, D X D; 29. C X D. A5D; 30. R1A, TR1R; 31. T 1 R, T3R; 32. T2R, T1AR; 33. T(1A)2A, T 5 A; 34. P 3 A, P 5 C; 35. C (4 R)2 D, T 3 C

Amenaza P X P, seguido, si C X P, de T X C + y luego T 8 C mate.

36. T7R, R1A; 37. P3CR

El secreto del avance P 3 A R de las blancas es este sistema para pasar el peón y desbaratar el ataque enemigo. Ahora el final está ganado con cierta facilidad.

37. . . . . , T1A; 38. P4A, R1D; 39. T 2 R, P 4 T R; 40. C 3 C D, P 5 T; 41. T(2A)2D, A 3 A; 42. C 6 C,

P X P; 43. P X P, A 5D; 44, C X A, P X C; 45. T X P

y las negras abandonaron. La inútil defensa del peón de 4 A D debilitado por el avance P 5 R ha sido la causa fundamental de la derrota.

Excelente partida, en la que fue posible avanzar el peón retrasado en la columna abierta mediante el típico sacrificio.

Veremos más adelante otros donde la acción es evitada y cómo cambia la suerte por eso.

III.—El sacrificio liberador

Proseguiremos la consideración del tema relativo al procedimiento táctico típico para transformar un peón débil en eje de la maniobra liberadora. Sabemos ya lo que es un peón débil central, al que se llega por imperio de las circunstancias y habitualmente para sostener otro en la quinta línea. El peón débil típico está siempre en una columna abierta para el adversario y éste hace del punto que está delante del peón el eje de la lucha.

Cuando el peón no puede avanzar, el adversario poseerá en esa zona una evidente ventaja. Si puede avanzar quebrando la lucha en el centro, aun apelando al recurso del sacrificio, como vimos en la partida ganada por el Dr. Alekhine, estará en dificultades el rival y tendrá amplias perspectivas quien avance el peón.

Veremos primero una partida que tiene reminiscencias con la de Alekhine y los jugadores chilenos. La diferencia está en que en la que nos ocupa las blancas no pudieron avanzar el peón a 5 R y quedó así decretada su inferioridad estratégica. Fue una lucha por un tiempo, en la que las negras vencieron, consiguiendo de esta suerte la posesión definitiva del punto delante del peón central. eje de la lucha, el que transformaron en base de operaciones ganadoras.

VIEJA PARTIDA LOCAL

La partida que examinaremos, jugada por los ajedrecistas locales Ibáñez y Grau, en el Torneo Mayor de 1932, se desarrolló de esta suerte:

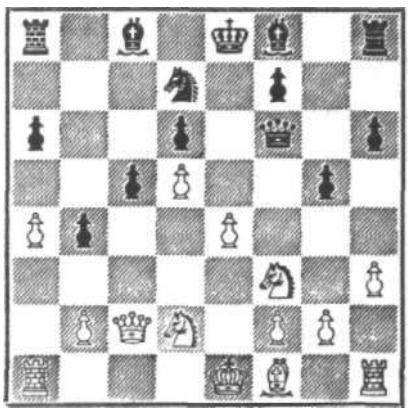
BLANCAS: IBASEZ. NEGBAS: GBAII

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, P4AD; 4. P5D, P4CD; 5. A 5 C, P R X P; 6. P X P D, P 3 T R; 7. A X C, D X A; 8. D 2 A, P3D; 9. P4R, P3TD; 10. P4TD, P5C; 11. P3TR

Esta jugada la recomienda Kmoch para evitar la réplica A 5 C R de las negras.

11. . . . . , C 2 D; 12. C D 2 D, P 4 C R!

Interesante idea. Facilita el desarrollo del alfil rey y crea dificultades a las blancas en la gran diagonal. Este plan fracasaría si las blancas pudieran ejecutar la movida P 5 R, como sucedió en la partida Alekhine contra Castillo, Perea y Anfruns, jugada en Santiago de Chile. Pero en aquella partida los aliados ejecutaron esta jugada antes de C 2 D y luego siguieron con A 2 R, lo que no es tan eficaz.



13. A 2 R, A 2 C R; 14. C 4 A, P 4 T D; 15. T 1 C D, D 2 R; 16. C 3 R, C 4 R; 17. A 5 C +, R ÍA; 18. C X C, A x C; 19. A 2 R, R 2 C

Era mucho más prudente P 4 T R.

20. A 4 C, A 5 D; 21. A X A, A X C; 22. A 5 A, A 5 D; 23. D 2 R

La única posibilidad de llegar a un final con «chance» de tablas era jugar P 3 C D. A esto seguiría 23. . . . . , A 6 A +; 24. R 2 R, D 4 R; seguido de T D 1 R, amenazando D X A o D x P o D 5 D o D 5 A y, eventualmente, P 5 A D y aun T 4 R y T X A, con mejor posición para las negras, a pesar de los alfiles de distinto color. La falta de movilidad del alfil blanco es lo que justifica la superioridad negra.

23. . . . . , P 6 C !; 24. P 4 T, D 2 C; 25. O — O, D 2 R

Al enrocarse, el blanco ha debilitado su ala del rey y ahora el negro vuelve sus fuegos a esa ala.

26. P 5 T, T R 1 C D; 27. R 1 T, T 5 C; 28. P 4 A, T X P; 29. T 3 A, T 5 C; 30. P X P, D X P; 31. A 3 T, A 4 R

Las blancas están perdidas. Unen al peón de menos una posición inferior en todos los sectores del tablero. Ahora intentan un desesperado ataque sobre el rey, que precipita los acontecimientos.

32. T D 1 A R, P 3 A; 33. T 5 A, D 6 C; 34. T X A, P A X T; 35. T 3 A, D 5 T; 36. D 1 A, T X P; 37. T 7 A +, R 1 C; 38. D 5 A, T 8 R +; 39. R 2 T, D 5 A 4-; 40. D X D, P X D; 41. T x P A, P 5 T; 42. A 6 R +, T X A

y las blancas abandonaron.

Se ha visto una lucha para evitar el sacrificio, en la que fracasó quien esto intentó y quedó con desventaja seria y definitiva. Ejemplo típico de la importancia del tema y de la necesidad de considerarlo en toda su amplitud, ya que se transforma en la idea estratégica madre de todas las conformaciones centrales de este tipo.

UN MODELO DE ELISKASES

Y ahora observaremos una partida del torneo de Munich de 1937, en la que el maestro austríaco Eliskases alcanzó una lucida e instructiva victoria sobre el finlandés Krogius. Se verá una maniobra perfecta para desalojar una dama situada también en 4R, como en la partida anterior y en la de Alekhine, y cómo el avance P 5 R desmoronó el aparentemente sólido juego adversario. No fue un sistema Blumenfeld, pero sí un Benoni, pariente cercano del mismo y que se desarrolló de esta manera:

BLANCAS: ELISKASES. NEGRAS: **KROGIDS**

I. P 4 D, P 4 A D; 2. P 5 D, P 4 R; 3 P 4 R, P 3 D; 4. P 4 A R, P X P; 5. A X P, D 5 T +

Así se jugó en una de las partidas del «match» por el campeonato mundial entre Alekhine y Bogoljubow, pero quizá sea más sólida para el segundo jugador la continuación 5. . . . . , C 2 R; 6. C 3 A R, C 3 C; 7. A 3 C, C 2 D; 8. C D 2 D, A 2 R; 9. A 3 D, C 3 A.

6. P 3 C R, D 2 R; 7. C 3 A R

Lo mejor. En la precitada partida de Bogoljubow contra Alekhine, el primero continuó con C 3 A D y el entonces campeón mundial consiguió un juego superior luego de 7. . . . . P 4 C R; 8. A 3 R, C 2 D; 9. C 3 A, P 3 T R; 10. D 2 D, C R 3 A; II. O — O, C 5 C; etcétera.

7. . . . . , A 5 C

Muy malo sería seguir con D x P +, a causa de R 2 A, con serio peligro para la dama negra.

8. C 3 A, P 3 T D; 9. P 3 T R, A X C; 10. D X A, C 2 D; 11. P 4 T R

Bien jugado. Se impide la jugada P 4 C R, que ganaría un tiempo importante.

11. . . . . , C 4 R; 12. A X C, D X A; 13. A 3 T, A 2 R; 14. O—O, A 3 A; 15. C 1 D !

Con una posición evidentemente superior, las blancas inician ahora la maniobra final para adjudicarse el triunfo.

15. . . . . C 2 R; 16. P 3 A, P 4 C D

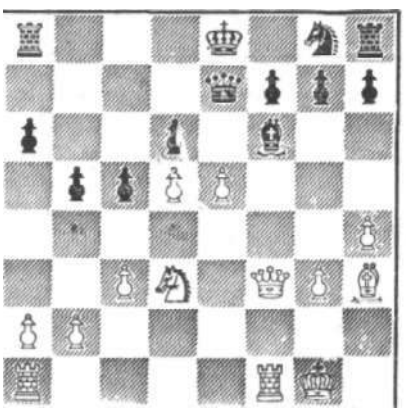
Esto es malo. Las negras debieron tratar de eVitar a todo trance el peligroso salto del caballo por las casillas vitales del juego. Para ello era imprescindible jugar P 4 T R, y si 17. C 2 A R, seguir con P 5 A D ! Y contra 17. C 3 R, seguir con P 4 C D. Después de la jugada efectuada, la situación se torna muy delicada.

17. C 2 A, C 1 C

Si 17. . . . . , C S C; sigue 18. P 5 T y C 4 C, etcétera.

18. C 3 D, D 2 R; 19. P 5 R !

Ganando rápidamente el juego. La defensa de las negras ya no es pusible. Esta maniobra fue iniciada en la jugada 15.



19. . . . . , P X P

Si 19. . . . . , A X P R; 20. C X A, P X C; 21. P 6 D, P 5 R; 22. D 4 A, D 2 C; 23. P 7 D +, R 1 D; 24. D X P A, etcétera.

20. P 6 D, D 2 T

Si 20. . . . . , P 5 R; sigue 21. D 2 C, D 2 C; 22. C X P, etcétera.

21. C X P R, A X C; 22. T D 1 R

Las negras abandonaron, pues si 22. . . . . , P 3 A; se gana inmediatamente con 23. T X A +, R 1 A; 24. D 6 A, etcétera. Y si 22. . . . . , P 5 A +; sigue 23. R 2 T, C 3 A; 24. T X A +, R Í A (si R 1 D, sigue T 7 R, etcétera); 25. T 7 R, D 1 C; 26. A 6 R, T 2 T (si P X A, se gana con T X P); 27. D 5 T !, etcétera.

UNA HERMOSA PARTIDA

Esta partida, ya publicada como ejemplo de combinación, será comentada ahora desde el ángulo que nos interesa. Fue jugada en una fecha de grata recordación para el ajedrez argentino. En la última rueda del torneo de Estocolmo el equipo argentino debía jugar contra el de Lituania, luego de una serie impresionante de victorias por 4 puntos a 0, que lo habían colocado al alcance del tercer puesto en la gran competencia. Para lograrlo era necesario vencer al team de Lituania por buen «score», y los jugadores argentinos se superaron. Producto del esfuerzo fueron dos victorias lucidas: la de Grau sobre Vaitonis y la de Guimard sobre Vistaneckis. Esta última será la que ahora comentaremos.

Es de hacer notar que Guimard es el ajedrecista argentino que mejor sabe decidir la lucha mediante sacrificios centrales de peones, como lo prueba esta partida, que tiene mucha similitud con otras que han jalonado su campaña.

BLANCAS: VISTANECKIS. NEC.RAS: GUIMARD

1. P 4 D, C 3 A R; 2. C 3 A R, P 3 C D; 3. P 4 A D, A 2 C; 4. C 3 A, P 3 R; 5. D 2 A, P 4 A; 6. P X P, A X P; 7. P 3 R, O—O; 8. A 2 R, P 4 D

Este avance da fisonomía a la partida. Las negras, en busca de desahogo central, aceptan aislarse un peón y trabar la acción de su alfil dama. Desde un punto de vista de rigurosa técnica el avance ofrece reparos, ya que luego de P X P y P X P, la casilla 5 A R quedará débil, porque el alfil dama negro ha salido de su diagonal de origen. Si las negras pueden jugar más tarde P 5 D, la posición no ofrecerá reparos y hasta quedarán mejor por la preponderante acción del alfil dama. Si no pueden liberar el peón, el porvenir se les presentará dudoso a pesar de la ventaja en espacio que significa el peón en cuarta, luchando contra el peón en tercera. Sacarán provecho de la ventaja que puede surgir de la columna rey y alfil dama abierta, y especialmente del alfil dama blanco encerrado Pero todo esto no sería bastante si el peón de 4D fuera fijado de manera definitiva y las blancas dispusieran siempre de la columna dama abierta.

9. P X P, P X P

Mediante C X P el equilibrio sería perfecto, pero Guimard, que tiene el sentido cabal de los recursos que brindan estas posiciones y de la fuerza latente que posee el avance del peón aislado, opta por este procedimiento y los hechos le dan la razón.

10. O—O, D2R; 11. P3CD, CD2D

Mejor que en 3AD, pues de esta suerte la torre dama negra desde 1 A D alcanzará gran fuerza agresiva, especialmente luego del avance P 3 C D de las blancas, que han dejado el caballo de 3 A D sin su sostén natural. Y ya hemos dicho que los caballos sin sostén pierden gran parte de sus posibilidades y son a la par un tema permanente de combinación.

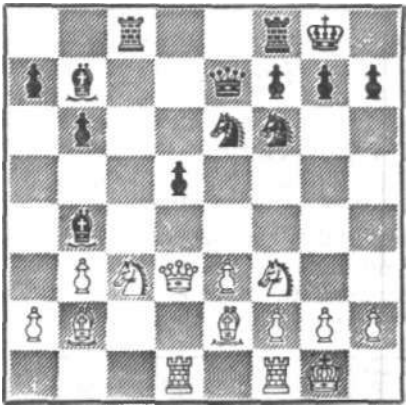
12. A 2 C, T D 1 A; 13. T D 1 D, A 5 C

Amenaza C 5 R, agrediendo definitivamente el punto debilitado de 3 A D. Pero en realidad se prepara la maniobra típica de este sistema táctico.

14. D 3 D, C 4 A; 15. D 4 D, C 3 R; 16. D 3 D

EL MOMENTO CRITICO

Guimard, por medio de la diversión táctica del ataque al punto 3 A D blanco ha logrado conquistar



la posición buscada. Su caballo de 3 R vulnera ahora el punto 5 D, desaloja la dama allí situada, y a la par fiscaliza el punto 5 A R, que sería decisivo si no existiera el peón de 3 R que lo custodia. Pero el peón no puede cuidar ambas casillas a la vez con la máxima eficiencia, y nace de este simple razonamiento la idea del plan ganador. Quiere decir que si juega P 5 D, abriendo el juego negro, ese peón no puede ser capturado por el peón rival a

causa de C5A. Tampoco puede ser capturado por la dama, porque está el caballo en 3 R, y sólo puede considerarse seriamente la captura por medio del caballo. Contra esto surge un recurso típico fácil de hallar si se observa que el alfil de 2 R está defendido por el caballo de **3AD** agredido por dos piezas y defendido por otras dos, pero una de las cuales, la dama, es necesaria para sostener el alfil. Nos encontramos en un caso típico de pieza sobrecargada y la combinación ya es más clara. Nace, pues, la jugada típica liberadora con toda su fuerza, y Guimard ha encontrado el momento exacto para llevar a cabo la maniobra. Juega, pues:

16. . . . . , P5DÜ; 17. C4TD

No se podía jugar, como esbozamos antes, CxP, a causa de CxC; 18. D X C, T R1D; ganando el caballo de 3 A D. Si en lugar de 18. D X C se jugara P X C, seguiría entonces AxC; 19. AxA, TxC; ganando luego el alfil de 2R, que perdería por medio de esta simpli» ficación el sostén de la dama.

17. . . . . A5R; 18. D5C, P3TD

Es notable la energía de las negras para sacar provecho de la peligrosa situación de la dama blanca. La dama está perdida, pero es en realidad extraordinario haber previsto esto al entregar el peón central. La maniobra para capturarla es idéntica, cualquiera que sea el peón que se capture.

19. D X P T, T1T; 20. D5C, T4T; 21. D X P, C 2 D; 22. D X T, A X D

Las blancas han debido entregar la dama por torre y tres peones, pero esto no es bastante, especialmente en el medio juego.

23. C X P, C X C; 24. T X C, C 3 A; 25. T R 1 D, P 4 T R; 26. C 3 A, A3CD; 27. T6D, A2AD; 28. CxA, C X C; 29. T (6) 5 D, A X P +; 30. R 1 A, D 5 T; 31. T 5 A R, A 5 A !

Con este notable remate, la partida queda prácticamente definida y las blancas abandonaron.

CONCLUSIONES

A través de esta breve incursión sobre el tema de la acumulación de fuerzas sobre un peón central débil hemos llegado a estas conclusiones:

1º Lograr aislar un peón y acumular piezas en su agresión significa una ventaja apreciable: la iniciativa y habitualmente superioridad en espacio.

2º Cuando se presiona un peón débil aislado central debe hacerse fuerte una pieza en la casilla que está delante del peón, ya que la verdadera debilidad de ese peón radica en el punto fuerte que para una pieza rival significa la casilla que está delante. Punto fuerte, porque dicha pieza no puede ser eliminada por ningún peón.

3º Fijar el peón aislado suele ser más fuerte que la captura del mismo. Esto sólo debe hacerse cuando de la simplificación no se desprenda el desahogo de las piezas rivales.

4º La entrega del peón aislado suele ser la mejor estrategia. Esta suele ser buena cuando se produce por medio del avance del peón agredido, ya que las piezas que se acumulaban en su sostén y veían entorpecida su acción por esa especie de tapón estratégico, repentinamente recobran toda su fuerza agresiva.

5º Un peón de ventaja en 4R o 4D y aislado, si está fijado y no puede avanzarse, está lejos de ser una ventaja positiva, ya que a cambio de la superioridad material se crea el problema de anular las piezas en el sostén del peón central.

con desventaja en espacio para moverse y la cesión de una casilla fuerte al rival: la que está delante del peón.

6° El sacrificio del peón central, una vez acumuladas las piezas de ambos adversarios en su derredor, suele ser un sistema típico para dar acción a las piezas, lograr ataque y desnivelar partidas dudosas.

7º En síntesis, que los peones centrales y aislados son un serio problema estratégico y que, ni aun de ventaja, suelen justificar su existencia. Habitualmente, de no poder ser avanzados, es conveniente y suele ser el mejor recurso el sacrificio de los mismos, pues su existencia afecta de parálisis al bando que los posee.

CAPÍTULO V

LA FUERZA DE LA AGRESIÓN LATERAL DE PEONES

Comenzaremos a estudiar otro tipo de plan estratégico que tiene una fuerza extraordinaria. Se trata del sacrificio de peón efectuado simplemente con el propósito de restar fuerza al dominio central del adversario. Hemos expresado ya, en alguna otra oportunidad, la importancia fundamental que en la vida del ajedrez tiene la posesión del centro del tablero. El *jugador que logra colocar sus peones en 4AR y 4D, sólidamente apoyados, o en 4D y 4 AD o en 4R y 4 AR, posee una excelente situación en ese sector.* Como se observará por ese enunciado de situación de peones, éstos, para ser fuertes, deben estar unidos, ya que, así como es excelente la situación de dos peones en cuarta, que actúan en columnas vecinas, *suele ser peligrosa toda conformación de peones cuyos vértices más avanzados estén separados por una columna entre sí.* Por ejemplo: P4R y P4AD cuando el peón dama queda retrasado en 3D, o P4D y P4AR cuando el peón rey queda en 3 R, y así sucesivamente.

Esto no quiere decir que no puedan construirse posiciones con peones así dispuestos, ya que hay muchos planteos cuya verdadera fuerza radica en esos avances de peones que, separados una columna entre sí, convergen su acción sobre un mismo punto del tablero. Por ejemplo: un peón en 4 D y otro en 4 A R actúan simultáneamente sobre el cuadro 4 R enemigo y fiscalizan de poderosa manera ese sector, tal cual sucede en el sistema «stonewall» de planteo. Pero todos los aficionados medianamente instruidos saben que es precisamente en la debilidad que se autocrean en su cuadro 4 R quienes así avanzan sus peones en la que estriba la dudosa bondad de esos planteos, que sólo son buenos cuando, antes de colocar de esa suerte los peones, se ha tenido la prudencia de fiscalizar el cuadro 4R con el caballo dama y el alfil rey.

PLANTEOS BUENOS Y PLANTEOS DEFECTUOSOS

Un «stonewall» bien planteado se juega así: 1. P4D, P4D; 2 P3R, C3AR; 3. A3D, P3R; 4. CD2D, P4AD; 5. P3AD, C3AD; 6. P4AR. Se observará que, si bien las piezas blancas han hecho ese avance defectuoso de peones, han tenido, por lo menos, la prudencia de fiscali-

zar sólidamente el cuadro 4R, para evitar que el rival mediante C5R se apodere del chole» y luego sostenga a su vez el caballo con P4AR, lo que crea una posición muy difícil de forzar para ambos, por sus parecidas bondades e idénticos defectos: el alfil dama anulado totalmente.

Ninguno de estos defectos ofrece un frente de peones cuyos puntos más avanzados estén en casillas vecinas y en una misma línea. Difícil es combatir contra ellos, cuando están sólidamente apoyados, por la posibilidad de una oportuna rotura central. Si el que se ve objeto de una presión de esa índole se deja estar, habitualmente, cuando reacciona, el rival ya dispone de un ataque muy difícil de contener. Su ventaja en espacio en el centro le ha permitido preparar sus piezas para el ataque, y cuando se decide a emprenderlo, éste es decisivo.

EL SACRIFICIO DEL PEÓN LATERAL

En estos casos urge como uno de los recursos inesperados de la posición, pero de una eficacia notable, el sacrificio posicional de un peón lateral que al agredir a uno de los dos peones rivales —cuya eficacia se multiplica por el hecho de estar unidos— pone a éste en el dilema de avanzar, lo cual resta elasticidad y cede puntos débiles, o tomar al atrevido provocador, y entonces deja de actuar en la zona central, que es la que consideramos realmente peligrosa.

Pero mucho más claro que toda digresión es el ejemplo de algunas partidas reales en las que el conocimiento de este recurso, que adquiere las características de un tema estratégico, adaptable a todas las posiciones similares, sirvió para remediar males futuros y para asignar «chances» de triunfo a quien se hallaba en una incómoda situación.

EJEMPLO INSTRUCTIVO

La siguiente partida, que jugué en un torneo anual del Círculo de Ajedrez con Nogués Acuña, es valiosa por cuanto se muestran las dos cosas que hemos dicho al correr de las líneas anteriores. Nogués con las blancas juega el planteo más correctamente y coloca sus peones en su mejor disposición, y cuando la situación se tornaba grave, el negro consigue desviar las amenazas mediante un sacrificio lateral que a la vez le permite llevar el juego hacia una zona más favorable.

BLANCAS: NOGUJF.S. NEGRAS: GBAÜ

1. C3AR, P4D; 2. P4A, P3AD; 3. P4D, C3AR

La partida se ha iniciado con la Zukertort-Reti, pero luego ha llegado a las vías más ortodoxas de la defensa Eslava, sin duda alguna la que tiene más derecho en la actualidad de gozar de la simpatía de los aficionados por no haberse hallado una fórmula absolutamente satisfactoria para refutarla o, por lo menos, lograr con las blancas la comodidad estratégica que surge de la Ortodoxa, que sería esta misma posición con el peón en 3R en lugar de 3AD.

4. P3R, P3R; 5. A3D, A2R; 6. O—O, O—O; 7. D2R, C5R

Las negras tratan de sacar provecho del retraso en el desarrollo del caballo dama adversario, que no fiscaliza, como también es su deber, el cuadro 4R. Por esta causa colocan un peón en ese punto, pero caen en un defecto estratégico elemental que no es fácil violar impunemente: *no se deben mover dos veces las piezas menores en los*

planteos, dice con criterio sanchezco la rutina, y si bien esto tiene innumerables excepciones, no deja de ser cierto, ya que siempre ofrece dificultades. Es claro que éstas, a veces, son compensadas por la fuerza agresiva o posicional que una jugada como la del texto pueda tener, pero es que se deja de poner en acción otra pieza y el mal desarrollo se paga siempre.

8. AXC, PXA; 9. CR2D, P4AR

Las negras se ven en la necesidad de apoyar el peón de 5 R y hacen una jugada de peón. *Bien sabemos que no debe considerarse nunca jugada de desarrollo el avance de peones que no sean el de rey o el de dama.* Además, la situación del peón de 4D, blanco, es sólida y el alfil dama negro no tiene gran porvenir. Esto sólo se compensa por la existencia de dos alfiles de las negras y la posibilidad de jugar oportunamente P 4 R, que puede dejar débil el peón dama blanco.

LA ELIMINACIÓN DEL PEÓN VÉRTICE

10. P3AR

Bien. *La eliminación del peón avanzado central por vía lateral es el sistema más antiguo y más seguro que se conoce para sacar ventaja de una situación estratégica de este tipo.* Se abre la columna alfil rey y se prepara la jugada P 4 R, de las blancas, que permitirá explotar la debilidad del peón rey negro. Como se ve, abundancia de planes, los cuales obligarán a actuar con gran cautela al segundo jugador.

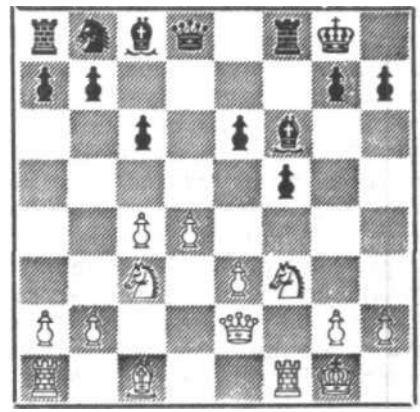
10. . . . . , PXP; 11. CXP, A3A

Comienzan las jugadas difíciles para las negras, que tienen un esqueleto de peones defectuoso. Si las blancas pudieran jugar P4R, la situación se les tornaría muy favorable, y si pudieran poseer el punto 5 R, también.

La jugada A 3 A impide ambas cosas por la presión que ejerce sobre el peón de 4D.

12. C 3 A

EL MOMENTO CRITICO



Este es el momento más difícil de la partida. No hay nada grave a la vista, pero las negras comprenden que su situación amenaza tornarse muy seria. Las blancas están amenazando T 1 D, seguido de P 4 R, que sería inevitable ya, con los riesgos que de ese fuerte avance central se derivarían. Tienen, además, la disposición central perfecta de peones: uno en 4D y otro en 4AD, o sea dos peones unidos en una misma línea, que fiscalizan las cuatro casillas que están delante de ellos: 5 R, 5D, 5AD y 5CD. Una vez avanzado el peón de 3 R se lograría dar juego a la dama y al alfil. ¿Cómo neutralizar esas amenazas? No es posible hacerlo mediante el plan lógico de P4AD, que es la verdadera forma racional de combatir contra un bloque central de peones que tenga su punto más fuerte en el cuadro 4 D, por la réplica T 1 D. que amenaza con gran fuerza P 5 D

o P4R, según la jugada que efectúen las negras.

Estas, ante la gravedad del problema central, tratan de restar fuerza a la amenaza P4R y a la de P5D, que es subsidiaria de la primera. Además, les sugiere la posibilidad de sacrificar el peón caballo dama, para desviar el peón de 4 A D de su fiscalización del punto 4 D, el hecho de que el alfil dama, desde 3 T D, puede ser una pieza muy útil, y ahora, en cambio, es una hipoteca, ya que no saben qué hacer con ella. Por otra parte, ya hemos dicho que quien *tiene dos alfiles debe buscar a toda costa el juego abierto,* y de este conjunto de razones surge con meridiana claridad la réplica P4CD, que si bien significa la pérdida de un peón, distrae al adversario de su objetivo central, contra el cual no es posible combatir con la inferioridad en espacio y en desarrollo. Como se ve, las combinaciones de este tipo son más un problema de lógica que de análisis.

EL PLAN TÍPICO

12. . . . . , P4CD!

Podrá ser bueno o no este sacrificio, pero, evidentemente, era necesario para alejar todo riesgo de P 5 D. Además, se intentará quebrar la armonía de la fuerte ubicación de ambos peones centrales blancos, que tanta elasticidad dan al primer jugador.

13. P X P

Si las blancas pudieran jugar 13. P 3 C D, sería, indudablemente, la réplica exacta, pero esta jugada posee el defecto de que después de 13. . . . . P X P; y 14. P X P, tendría mucha fuerza 14. . . . . , P 4 A D; por la falta de apoyo del caballo dama, lo que impediría P5D. Si a P 4 A D siguiera 15. T1 D, entonces C 3 A D, persistiendo en la amenaza sobre el peón dama, con muchas posibilidades de capturarlo. Esta causa, cuya fuerza se deriva de la fuerte acción sobre la gran diagonal que realiza el alfil rey negro, obliga al blanco a aceptar el peón que las negras entregan y a cambiar de plan, aceptando el que su adversario impone a la lucha.

13. . . . . P X P; 14. C X P, C3A

Y con esta jugada de desarrollo se evita, una vez más, la desagradable amenaza de P 4 R.

15. T1D, D3C; 16. C3T

Tampoco ahora era posible P 4 R por A3T.

16. . . . . , A3T; 17. C4A, D4C; 18 P3CD, C4TD; 19. CR2D

Y LA POSICIÓN SE TRANSFORMARA

Es digna de observar la transformación que ha sufrido la partida. Es cierto que las negras tienen un peón menos; pero es evidente que, en lugar de esto, no sólo disponen de un magnífico par de alfiles y mejor desarrollo, sino que, además, presionan al adversario mediante el fuego cruzado de dos diagonales. Quizá esto no baste para ganar, pero si se recuerda la opresión que sufrían cuando jugaron P 4 C D, se observará la ventaja de aquella jugada típica para desunir los peones centrales adversarios.

19. . . . . P4R

Y las negras son las que han logrado resolver primero el problema del avance del peón débil de 3 R.

20. A2C, TD1D!; 21. D2A!

Si 21. P X P, A X P; 22. A X A, D X A; 23. C X D, A X D: v la situación de la torre de uno dama, que vulnera al caballo de dos dama, sería ganadora.

21. . . . . , P 5 A !

Nuevamente una maniobra típica para deshacer un bloque central adversario. Una cadena de peones tan frágil, ya que sólo dispone de dos eslabones (peón en 3 R y en 4 D), se quiebra con el ataque simultáneo a ambos. Además, *cuando se tiene desventaja de material no debe perderse tiempo en jugadas preparatorias. La complicación es buen negocio para quien tiene un peón menos.* Además, esta jugada permitirá abrir la columna alfil rey a la torre, haciendo que todas las piezas negras, sin excepción, actúen en el combate.

22. P X P R, A 4 C; 23. C 3 A

Si 23. P X P, A X P (que amenaza A X P T +); 24. D X P T, C 3 A; 25. D 7 A (no D 6 C, por 25. . . . . D X D, seguido de T X C; ni 25. P 4 T D, por D X C y C X D), T 2 A; 26. P 4 T D, D 4 D; etcétera.

23. . . . . , P X P

EL ERROR

En este momento las negras, que estaban apremiadas por el tiempo, incurren en el primer error apreciable de la partida. Lo justo era 23. . . . . , T X T; 24. T X T, C X C; con posición muy favorable. Si a 24. . . . , C X C; las blancas siguieran con 25. C X A, la lucha podría continuar así: 25. . . . , P X P; 26. D 2 R, C X A; 27. D X C, T 8 A; ganando. Si en lugar de 25. C X A, las blancas jugaran 25. P X C, que es por cierto mejor, entonces: 25. . . . . , D X P: 26. PXP, AXP; 27. DXPT, D7R; 28. T 1 R, D X T +; 29. C X D, A 6 R +; 30. D X A, T 8 A mate. La ganancia, en este caso, se produciría por el tema de la acción conjugada de la torre y el alfil sobre la casilla 8 A.

24. C X P, T 6 D; 25. C 2 A

En este momento las blancas han mejorado su posición a causa del error de lógica de la jugada 23, que permitió llevar más tarde al juego el caballo de 4 A D blanco. Por simple razonamiento, las negras debieron cambiar su caballo, ahora innocuo, de 4 T D por el de 4 A D, por aquello de que generalmente es bueno cambiar una pieza que está radiada en un flanco por otra que actúa en el centro. Como se ve, siempre en ajedrez la lógica es superior al análisis y difícilmente sufre traspiés.

Era mejor para el blanco 25. T x T D X T; 26. T 1 R, C 3 A; 27. D 2 D. C 2 A; siempre con algunas compensaciones a cambio del material entregado, especialmente por la eficaz gama de recursos que tienen dos alfiles en posiciones tan abiertas.

25. . . . , A 2 C; 26. C (2 A) 4 D, D 3 T; 27. D 2 R

Y LA LUCHA SE DECIDE

A primera vista las blancas han reagrupado sus fuerzas y están mejor, pero esto es sólo aparente por el hecho de que la dama de 2 R está defendida por un caballo capturable y por lo tanto está insuficientemente defendida, y en cambio, la dama negra está apoyada.

27. . . . . A 6 R +; 28. R 1 T, AX C; 29. C X A

Si 29. TXT, AxA; y si 29. AXA T (1 A) X C !; etcétera.

29. . . . . , TXC; 30. DXD, TxT +; 31. T X T, A X D

Y las negras quedan con una pieza de ventaja a cambio de dos peones, lo que equivale a decir que la partida está ganada.

32. R 1 C (evita T 8 A +), A 1 A

Paralizando el peón rey, que es la única esperanza de las blancas.

33. T6D, C2C; 34. T 6 A D, A 4 A; 35. T7A, T2A; 36. T 6 A, C1D; 37. T6TD, T2D

Ganaba en seguida A 6 D, pero estas últimas jugadas de ambos fueron hechas al «ping pong».

38. A 3 A, C3R; 39. P 3 T R, P4T; 40. T 4 T, T 6 D; 41. AIR, T 8 D

Las blancas abandonaron, pues si 42. R 2 A, C 4 A; 43. R 2 R, T X A +; 44. R X T, C X T; 45. P X C, etc.

Partida, a pesar de sus errores, instructiva en la parte medular, pues se ajusta a nuestro tema.

I.—La desunión de los peones centrales mediante la entrega de un peón

Iniciamos un tema de particular interés para los aficionados. Vimos, a través de un ejemplo y un largo comentario inicial, la importancia que adquiere en los planteos y en el medio juego el sacrificio de un peón, que sólo tiene por objeto desunir la situación central de dos peones adversarios que, al cooperar entre sí, mantienen generalmente la cohesión con toda la armazón estratégica de la partida Llegamos a la conclusión de que habitualmente el sacrificio de un peón en un costado del tablero, que tenga por propósito alejar a un peón adversario del centro, es un tema estratégico tan importante como fácil de llevar a cabo. Vimos, además, que la lógica más pura acompaña a esos sacrificios. Nos referimos casi exclusivamente a esas posiciones tan habituales, en las que los peones están en una misma línea, **per** ejemplo: 4D y 4R, o 4AD y 4D, o 4 R y 4 A R, formaciones estratégicas perfectas, que conviene debilitar, ya obligando al avance de uno de esos dos peones —lo que deja puntos débiles al costado del peón que se avanza y delante del otro que queda una casilla más atrás— o imponiendo la aceptación del sacrificio de uno de los peones. Esto crea al adversario el problema de defenderlos con otras piezas, provoca puntos débiles y favorece generalmente el desarrollo de quien entrega un peón. Coloquemos sobre el tablero tres peones en esta forma: 4 R, 4 A R y 4 C R, delante de tres peones adversarios en 2 R, 2 A R y 2 C R. La amenaza más fuerte que tendrán estos últimos, en este caso, es el avance de P 4 C R, entregando el peón no sólo para desunir los peones rivales, sino, además, para proporcionarse un punto fuerte en la casilla 4 R que podrá ser ocupada por una pieza, especialmente por un caballo, con fuerza extraordinaria.

EL SACRIFICIO DEL PEÓN LATERAL EN LOS PLANES MODERNOS

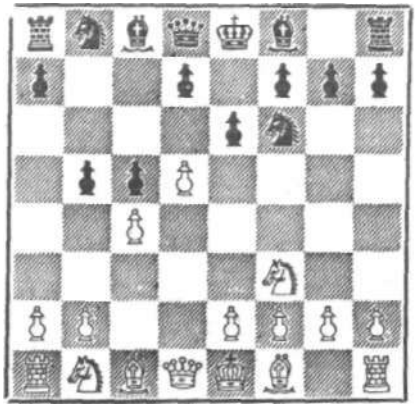
Este tema ha sido llevado a la práctica en muchos planteos. En realidad, los gambitos de todo tipo hallan asidero en esta idea estratégica que estamos considerando desde un punto de vista general. En los gambitos se entrega, habitualmente, un peón para alejar otro rival del centro y ganar espacio mediante ese expediente. Ahora lo veremos.

Comenzaremos con la partida Tarrasch-Alekhine en la que el último plantea el contragambito Blümenfeld, de raíz estratégica moderna.

BLANCAS: TAKRASCH. NEGRAS: ALEKHINE

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3R; 3. P 4 A, P 4 A; 4. P 5 D, P 4 C D

Este es el contragambito Blümenfeld, que tiene detalles valiosos para el tema que nos ocupa. Las negras observan que las blancas están dis-



puestas a poseer el centro sólidamente. Amenazan C 3 A D y P 4 R, construyendo una poderosa cadena central de peones, difícil de quebrar si ésta se solidifica. Como única compensación podrán las negras intentar la explotación de la diagonal central 1 T R - 8 T D debilitada por el avance de los peones, pero esto tendrá poca fuerza si se bloquea la posición, ya que los alfiles poco bueno pueden hacer en esos casos.

Surge a raíz de esto, con claridad, la lógica de este sacrificio de peón, que puede ser tácticamente discutible, pero que estratégicamente es perfecto. Provoca la tentación de las blancas, y si éstas lo capturan, no sólo alejarán un peón del centro llevándolo al flanco —lo que habitualmente es peligroso—, sino que, además, cederán a las negras la posesión del centro, y esto bien vale un peón. Si no fuera así, los gambitos no tendrían razón de ser.

5. P X P R

Y tanto es justa la maniobra que estamos considerando del debilitamiento de los peones unidos mediante la provocación y aun el sacrificio de un peón del flanco, que si bien no precisamente en esta posición, pero sí en una a la cual puede llegarse por transposición de jugadas, Rubinstein sugiere, como la mejor maniobra para las blancas, la réplica P 4 T D. Este avance tiene por objeto combatir a su adversario con las mismas armas, atacando a los dos peones unidos con un peón del flanco. Provoca el avance o la captura de uno de los dos peones, lo que facilitará más tarde el desarrollo de las blancas, al retomar, si las negras juegan P X P A, con el alfil rey y poner en juego una pieza valiosa.

5. . . . . , P A X P; 6. P X P

Y las blancas aceptaron la oferta de las negras. Han ganado un peón que difícilmente perderán, salvo que Alekhine lo recobre inmediatamente, pero con peligro.

No hay, pues, en la entrega efectuada por Alekhine ninguna otra amenaza que la de lograr dominar el centro rival y, además, el objetivo ya logrado de haber desviado al peón alfil dama de su ruta natural: la agresión sobre el punto 4 D enemigo.- Ahora quedará en 5 C D, donde nada importante tiene que hacer.

LAS NEGRAS JUGARAN CON UN PEÓN MENOS

6 . . . . . , P4D; 7. P3R, A3D

Como se observará, Alekhine no quiso seguir en la jugada anterior con 6. . . . . , D 4 T+; seguido de D x P, por cuanto luego de 7. C D 2 D y P 3 C D, las blancas tendrían un juego cómodo. Ha preferido desarrollar sus piezas para consolidar su dominio del centro, convencido'de que esto vale mucho más que el innocuo peón de 5 C D, que ha quedado como un islote estéril luego de su atrevida conquista.

8. C 3 A, O — O; 9. A 2 R, A 2 C; 10. P 3 C D, C D 2 D; 11. A 2 C, D 2 R; 12. O — O, T D 1 D; 13. D 2 A, P 4 R

Ahora son las negras las que han conseguido una *magnífica situación central de peones.* Estos se hallan en su mejor posición: todos *en una misma línea,* y además de poseer las casillas en que están colocados, están dominando las cinco centrales más poderosas de su adversario. Y todo a cambio de un peón del flanco que poco de útil podía hacer y que, en cambio, *ha radiado de la escena central al peón alfil dama, que tan necesario es para fiscalizar la casilla 4 D enemiga.*

14. T R 1 R

Como la lucha se está transformando en una partida típica de ataque de dos alfiles sobre el enroque, tema que ya hemos estudiado, Tarrasch prepara la retirada de su caballo de 3 A R y le cede el cuadro 1 A R, desde donde pueda defender el punto 2 T R, que será víctima de un ataque. Se amenazaba P 5 R, seguido de D 4 R, obligando a P 3 C R, con sus desagradables derivados de la debilidad de los cuadros 6 T y 6 A R.

14. . . . . P 5 R; 15. C 2 D, C 4 R; 16. C 1 D, C (3 A) 5 C; 17. A x C (5C)

LA DEBILIDAD ENGENDRA LA DEBILIDAD

Y la posición inferior, como una bola de nieve, va aumentando sus dificultades a medida que avanza la partida. Este cambio, que era necesario (pues si 17. C 1 A, seguiría C 6 A +, con ataque ganador), significa la desaparición de un alfil valioso de las blancas, que dominaba dos diagonales y que, además, tenía la misión de fiscalizar varios cuadros blancos del tablero, muy debilitados.

17. . . . . C X A; 18. C l A, D 4 C !

Y llegamos a un modelo de ataque sobre el enroque, apoyado en la superioridad de efectivos en esa zona, en el hecho valioso de que *ha desaparecido el caballo de 3 A R* —base *indispensable para defender la integridad del enroque*— y en que se poseen dos alfiles en una partida de juego abierto. Ahora se amenaza llevar el caballo a 5 T R por vía 3 T y 4 A R, lo que tornará difícil la posición blanca por la debilidad extrema de la casilla 2 C R y la dificultad para defenderla.

19. P 3 T R, C 3 T; 20. R 1 T, C 4 A; 21. C 2 T, P 5 D!; 22. A l A

No era bueno P X P, a causa de 22. . . . . , P 6 R; 23. C X P, C X C; 24. P X C, D 6 C; ganando.

22. . . . . P 6 D; 23. D 4 A +, R 1 T; 24. A 2 C, C 6 C +

También en esta partida se cumplen todos los requisitos para el ata-, que técnico irreprochable sobre un enroque: primero, desalojamiento del caballo de 3 A R; luego, debilitamiento del frente de peones del rey enemigo (P 3 T R); más tarde, alejamiento de las piezas que pueden defender el bloque de peones del enroque (P 6 D, para radiar la dama), y finalmente, después de ceñir la movilidad rival en ese sector, el sacrificio típico de una pieza en 6 C R, que vimos cuando estudiamos los ataques característicos sobre el rey enrocado.

25. R 1 C (única), A 4 D; 26. D 4 T, C 7 R +; 27. R 1 T, T 2 A; 28. D 6 T, P 4 T

Preparando un sacrificio ganador que se llevará a cabo en la jugada 34ª.

29. P 6 C

Por fin se ha movido el atrevido peón, eje de todas las desventuras de las blancas por su maniobra defectuosa del planteo, que es en realidad el tema que estamos tratando.

Pero ahoora ya es tarde para querer cooperar a la defensa de su bando.

29. . . . . C 6 C +; 30. R1C, P v P-
31. D X P

Y el peón culpable de tantas angustias prefirió sucumbir antes que presenciar las consecuencias finales de su maniobra. Ha dejado libre el camino a los dos peones del ala de la dama blanca, pero ya es tarde, pues el ataque de Alekhine es arrobador.

31. . . . . P 7 D!; 32. T1A R, C X T;
33. CX C, A3R!; 34. R1T, A x P!

S. O. S.

El naufragio es inminente Luego de un largo debatirse en procura de un remedio para sus errores estratégicos iniciales, Tarrasch ve desmoronarse vertiginosamente su resistencia. Las blancas ya podrían abandonar: sus piezas están mal colocadas, desconectadas, y la dama fuera de juego; tienen calidad de menos y el enroque carece de posibilidades de buen sostén.

35. P X A, T 6 A; 36. C 3 C, P 5 T!

Para esto se avanzó P 4 T R en la jugada 28.

37. A 6 A, DXA; 38. CXP, T x P +

Las blancas abandonaron. Si R1C, seguiría A 7 T+, ganando la dama, y si R 2 C, D 6 A, con mate a la siguiente.

COMO TRATO BOGOLJUBOW EL TEMA

Y ahora veremos un corto ejem pío, pero muy valioso, de una partida entre Bogoljubow y Johner, en la que gravitó de manera decisiva un oportuno sacrificio de desviación de un peón central enemigo.

BLANCAS: BOGOIJUBOW. NEGRAS: JOHNER

1. C3AR, P4D; 2. P4A

Aquí, aun cuando no es precisamente el tema que estamos tratando, se observa una idea similar llevada al planteo. Mediante la entrega transitoria de un peón del flanco, se desvía un peón central de su verdadero cauce. Es precisamente esta idea, llevada al medio juego o a la estrategia de toda una partida, pero mediante no el cambio, sino el sacrificio del peón, lo que nos interesa. Destacamos el hecho para que se vea la lógica grande que anima todos los planes en ajedrez y la fuerza del ataque lateral de un peón central por otro del flanco.

2. . . . . P X P

Es mejor siempre el sostén de uv peón central que la captura de uno del flanco. Por lo tanto esto es inferior, teóricamente, aun cuando en la partida viva ofrezca compensaciones tácticas.

3. C 3 T, P 3 T D; 4. C X P, P 4 C D;
5. C 3 R, A 2 C; 6. P 3 C R, P 3 R

Este es uno de los dilemas familiares para el aficionado. ¿Conviene jugar A X C en este tipo de posiciones si se consigue doblar los peones adversarios, y, lo que es más importante, llevar el peón de 2 R a 3 A R con la consiguiente debilidad del peón dama blanco? La respuesta está en los capítulos anteriores dedicados a ese complejo tema. Pero ahora podríamos repetir que generalmente vale más el alfil que actúa en la diagonal que los otros detalles favorables que se logren. No será posible evitar más tarde el cambio del peón dama blanco por el peón alfil dama negro y los peones doblados estarán bien compensados por la existencia de dos alfiles en una posición abierta. Veamos: 6. . . . . A x C; 7. P x A,

P4AD (para evitar P4D); 8. P4TD (siempre la idea de desunir los peones que actúan en una misma línea por el ataque de otro del flanco), P5C; 9, A4A, y las blancas están muy bien.

7. A2C, C3AR; 8. O — O, CD2D; 9. P3D, A3D; 10. A2D, O — O; 11. P4TD

Comenzando a debilitar los peones que el negro mantendrá avanzados en el ala dama, pues es evidente que la jugada P4AD es inevitable. Y *siempre el ataque al peón fuerte avanzado del rival por medio del peón adversario que está más hacia el flanco.*

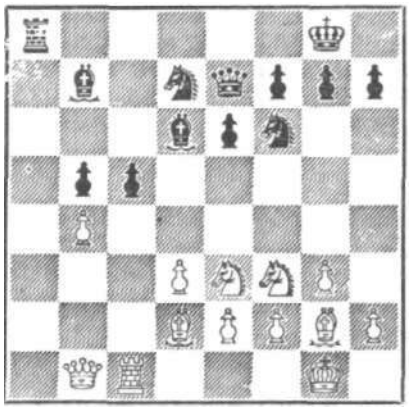
11. . . . . P4A; 12. D1C, D2R; 13. T1A, TR1C

Las negras no han advertido la amenaza de sacrificio de un peón para desunir sus fuertes peones. De haberlo previsto, debieron jugar 13. . . . ., C4D.'Es claro que también en ese caso el plan habría sido 14. CXC, PXC; 15. PXP, PXP; 16. TXT, TXT; 17. P4CD! (la clave estratégica de nuestro tema), lo que amenaza quebrar la formación fuerte de los peones adversarios. Si para evitarla, P5A, que es sin duda lo mejor, entonces quedaría el cuadro 4D a merced del caballo. Recuérdese el ejemplo que dimos en la pág. 139 y se verá la similitud de la idea y una feliz aplicación de la misma.

14. P x P, P X P; 15. T X T, T X T; 16. P4CD!!

Y EL SACRIFICIO ES AHORA MANIOBRA POSICIONAL

Surge pujante ahora la idea del sacrificio de peón con fines puramente estratégicos. *El peón del flanco* (4CD) *vulnera un peón central* (4AD), *y como ese peón no puede*



ser apoyado por otro peón (base necesaria para que el tema tenga verdadera fuerza), el negro se ve en el desagradable caso de avanzarlo, tomar al provocador o dejarlo en su sitio, y en los tres casos los peones perderán su fuerza; quedará débil y aislado el de 4CD, y la casilla 4D a merced de las blancas. Y es evidente que esto vale más que un peón. Y así, con esa simple jugada, tan típica y adaptable a posiciones similares, se desmorona rápidamente toda la larga maniobra estratégica del bando negro.

16. . . . ., P x P; 17. C4D, A x A; 18. RXA, C4R; 19. P3A, TIC; 20. D1T, D2C; 21. D2C, C4D

Si ahora nuevamente D2R, las blancas seguirían con T1CD, y luego de CXPC, que es inevitable, no sólo se recobraría el peón: además, sucumbiría el otro aislado de 4CD. Para lograr esto Bogoljubow ha realizado la hábil maniobra última.

22. CXC, DXC; 23. AXP

Recobrando el peón.

23. . . . ., C2D

Esto es un error grave que hace perder una pieza. Pero las negras tienen ya una partida muy inferior.

Si 23. . . . . A X A; 24. D X A, seguido de T 5 A. No se podría evitar la entrada de la torre en 5 A por medio de C 2 D, a causa de C 6 A seguido de C7R, ganando.

24. P4R, D4R; 25. P4A

Las negras abandonaron.

En algunas otras posiciones observaremos lo valioso de este tema en los finales para llegar a la conclusión de que las *mejores conformaciones de peones ofrecen* debilidades si *es posible vulnerarlas por medio de los ataques laterales de peones de los flancos.* Y que el sacrificio posicional de peones, en estos casos, es casi siempre decisivo.

II.—El sacrificio típico **del** peón para lograr puntos fuertes

Hemos considerado este tema típico de la estrategia del ajedrez a través de varios ejemplos vitales Vimos cómo, mediante la hábil entrega de un peón lateral, se logra desunir peones centrales y se resuelven problemas tácticos fundamentales, en el ejemplo del cotejo Grau-Nogués Acuña. Más tarde observamos, a través de la partida Tarrasch - Alekhine, cómo en los planteos bulle idéntica idea, al observar la fuerza del contragambito Blümenfeld, en el que se cede el peón a cambio de romper un eslabón de la cadena de peones adversaria. Lo seguimos en la partida Bogoljubow-Johner, en la que, mediante una entrega de peón caballo dama, se logra también hacer desaparecer el fuerte peón de 4AD adversario y apoderarse de la casilla 4D, donde más tarde un caballo se tornó muy poderoso.

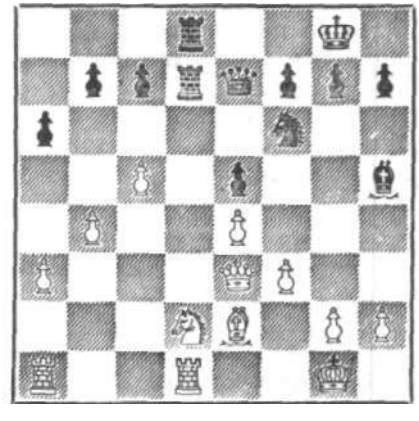
Todos estos ejemplos nos sirvieron para comprobar que el sacrificio posicional de peones es una arma valiosa, no para ganar por ataque como lo concebían los maestros de la escuela romántica, sino para el más artero e hipócrita juego posicional moderno, donde se lucha por la posesión de casillas, de puntos fuertes, para ir poco a poco minando el juego enemigo.

Para ganar finales en posiciones aparentemente inexpugnables, el sacrificio de este tipo es magnífico, ya que el peón, al introducirse como un ariete en pleno frente enemigo, obliga a definiciones graves. Estos ataques son más temibles cuando el peón, al avanzar para entregarse, vulnera a otro que no está defendido por un segundo peón. En esos casos, quien se siente así agredido no tiene otro recurso que avanzar, generalmente debilitándose, o aceptar la oferta que desune sus peones.

Pero más gráfico que toda exposición será dar algunos ejemplos del tema a través de distintas etapas de las partidas.

LA ROTURA DE UNA ALA POR EL SACRIFICIO DE PEÓN

En una partida entre Fernández Coria y Manghi se llegó a la siguiente posición después de la jugada 18 de las negras:



En esta posición, las negras tienen dos defeceos en su configuración estratégica. Primero, la ubica-

ción del alfil, que se halla prácticamente radiado de la lucha en 4TR, y segundo, la debilidad que en su configuración de peones ha creado el avance del peón torre dama. Este peón se halla sostenido por el de 2CD, que está sobrecargado, ya que debe contener al peón de 5AD, que amenaza situarse en seis y a la vez apoyar el peón de 3T. Esto hace que surja con claridad meridiana la jugada P6AD, que se encuadra dentro del tema que estamos considerando del sacrificio de un peón, para desunir los peones adversarios. Luego de este avance, el frente de peones del ala dama negra queda destruido, y, lo que es más grave, la casilla 5AD. hasta ahora ocupada por un peón, pasará a ser bastión para un formidable caballo.

No se trata de un ejemplo muy típico, ya que no es una entrega de peón, sino un cambio magnífico, pero resulta valioso por la serie de jugadas intermedias que hay que hacer para darle vigor a la maniobra posicional.

La partida siguió así:

19. P6A!, PXP; 20. P4CR

Detalle táctico necesario para darle fuerza a la maniobra estratégica iniciada en la jugada anterior. Si 20. AXPT, seguiría CxPR!; 21. PXC, AXT; 22. TXA, T5D; con juego superior, por la «clavada» del caballo de 2D y las amenazas de D3D o D5TR, según los casos.

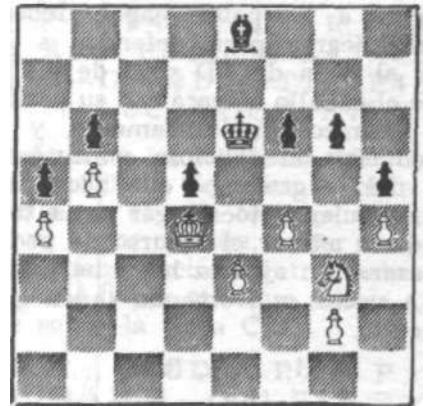
20. . . . ., A3C; 21. C3C!

Las blancas lograron posición ganadora. Obsérvese cómo no se apresuran a recobrar el peón, ya que la entrega en 6A no fue hecha con fines de simple cambio, sino con la idea más medular de crearse un punto fuerte en 5AD y además quebrar la cadena de peones del ala de la dama, y bien sabemos que *los peones* unidos *entre sí tienen una fuerza extraordinaria, pero carentes de vinculación no ofrecen la menor resistencia.*

COMO ES DE VALIOSO EL SACRIFICIO CUANDO HAY UN CABALLO

Observaremos ahora mismo al ajedrecista local Fernández Coria —que si bien nunca alcanzó situaciones excepcionales en nuestro deporte, por su falta de habilidad física para concentrarse, siempre tuvo un concepto del ajedrez superior al del medio en que actuaba— tratar el tema en un final ejemplar disputado contra el ya desaparecido doctor Raúl López Martínez.

Luego de una partida que mostraremos como ejemplo de la superioridad de un caballo sobre un alfil en posiciones de semibioqueo y cuando hay peones en ambos flancos, se arribó al siguiente final:



Es ésta la parte más simple de la labor que realizó el blanco en esta partida, una de las mejores que conocemos dentro de las que se han disputado en nuestro país. Pero es la única parte que interesa a nuestro tema, y por eso nos reducimos al detalle táctico que nos ocupa.

Las blancas necesitan mejorar la situación de su caballo para que ataque, si es posible, dos peones a la vez. La casilla 4 A R sería ideal, no ya porque cumpliría esa doble misión, sino porque restaría al rey adversario la casilla 3 R, y se podría llegar a la inmovilización absoluta del mismo en 3 D. Además, de acuerdo con lo que ya sabemos, que *los peones son fuertes unidos y débiles separados,* surge la jugada clave que nos interesa, que es:

41. P 5 A + !

EL CONTRASENTIDO DEL «ZUGZWANG»

Este avance típico, que provoca al peón de 3 C R enemigo y amenaza dejar sin apoyo de peón al de 4 T R negro, es muy simple para todo aquel jugador que conozca estos principios estratégicos, pero resultará un problema inaccesible para el jugador bisoño o de escasa experiencia. Ahora el alfil negro, ya reducido a un pobre papel, deberá multiplicarse para defender a la vez al peón de 4D y al de 4TR, que el caballo atacará con su acción de abanico simultáneamente, y se produciría el delicioso contrasentido del «zugzwang», que hace perder a quien le toca jugar y que tanto hace añorar el recurso de poder «pasar». En ajedrez hay que jugar, y a veces es tremendo tener que hacerlo.

41. . . . . , R 3 D

Si 41. ..... P X P; 42. C 2 R, A 2 A; 43. C 4 A +, R 3 D; 44. P 3 C, y ahora, con cualquier jugada que hagan, las negras pierden un peón. Sólo se salvarían si pudieran quedarse como están. Caso típico de «zugzwang».

42. P 4 R!, A 2 A

Si 42. . . . . P X P R; 43. C X P + - R 2 R; 44. R 5 D, P X P; 45. C 6 D, A 2 D; 46. P 3 C!, A 3 R +; 47. R 6 AD, A 6 C; 48. C 8 A +, y C X P.

43. P X P D, R 2 R; 44. P X P, A X P; 45. C 4 R, A 4 A; 46. P 6 D +, R 3 R; 47. P 7 D, R X P; 48. C X P +, R 2 A; 49. C 5 D +, R 2 C; 50. R 3 A, A 5 C; 51. R 4 D, A 8 D; 52. C 3 A, A 5 C; 53. R 5 R, R 2 A; 54. C 5 D +, R 2 C; 55. C 3 R, A 7 R; 56. R 4 D!

Y ahora se produce una graciosa situación de alfil copado por un caballo, a pesar de su gran movilidad aparente. El rey va en su busca.

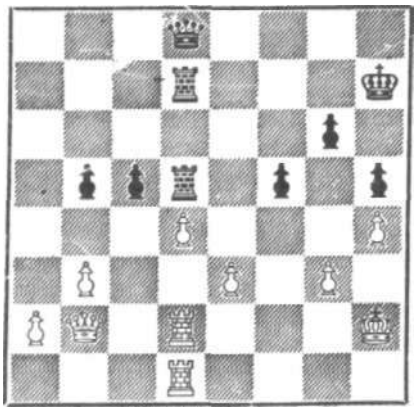
56. . . . . , R 2 A; 57. R 3 A, R 3 D; 58. R 2 D

Las negras abandonaron. La única jugada sería A 5 C, y luego de C X A, el final se gana con facilidad.

EL TEMA EN UN FINAL DE RUBINSTEIN

Ahora veremos el avande típico de peón, agrediendo la cadena adversaria de peones, en un final jugado por Rubinstein, con las negras, contra Canal. No se trata, en este caso, como en el anterior, de un sacrificio, sino de un avance de la misma familia, pero que se resuelve aún de mejor manera para quien lo hace, ya que sólo se trata de cambiar peones. Pero como para el caso nuestro lo que nos interesa es el procedimiento directo de vulnerar con un peón los peones rivales, para que se pruebe una vez más la fuerza del ataque lateral por medio de estas piezas, el ejemplo re sulta igualmente valioso.

La lucha en este final gira alrededor del peón de 4D. Está atacado por todas las piezas mayores negras y por un peón, y defendido por



los mismos efectivos. No es posible acumular más piezas sobre él, ni en el ataque ni en la defensa. Pero, en cambio, puede haber una maniobra tendiente a restar algún defensor al citado peón. De no estar el peón de 3 C R surgiría la jugada P 5 A R como *el sistema típico de acuerdo con nuestro tema: la agresión lateral para romper la unidad de acción de los peones adversarios.* Pero si se observa con mayor atención se verá que también el peón de 3 C R está cumpliendo una misión de la que no puede distraerse, como lo es apoyar el peón de 4TR, que se halla amenazado por la dama de 1D. Resulta entonces que ambos peones blancos, el de 3 C R y ei de 3 R, tienen doble misión que cumplir, y entonces no pueden desempeñar con eficiencia la custodia del cuadro 4AR, por aquello de que *una pieza no puede desempeñar con eficiencia dos misiones defensivas, simultáneamente, en distintos flancos.*

Y como es natural, Rubinstein, para ganar la batalla trabada en el centro, que debe definirse con la captura del baluarte de 4D, siguió con la maniobra lateral P 5 A R, que al agredir al peón sostén de 3 R, asegura la captura del de 4D.

48. . . . . P5A!; 49. P R x P

Si P C X C seguiría D X P T + y luego P 4 C R, ganando por ataque.

49. . . . . TXPD; 50. TXT, PXT

Las negras, luego de un largo final, ganaron de magistral manerr. No damos el final. Sólo hemos mostrado el momento crítico de la lucha y la maniobra típica para pasar el peón central que empleó Rubinstein, y a la cual él y sus panegiristas atribuyeron la victoria.

NUEVAMENTE TARRASCH COMO MODELO

Y ahora, para poner punto final a este tema, pasaremos rápida revista a una partida entre Tarrasch y Schlechter, jugada en 1911. En ella, el gran estilista alemán, creador de los dogmas, pero también de la verdadera técnica didáctica del juego, ensaya la maniobra de notable manera.

BLANCAS: TARRASCH. NEGRAS: SCHLECHTER

1. P4R, P4R, 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. O—O, P3D; 6. T1R, P4CD; 7. A3C, A2R; 8. P4TD

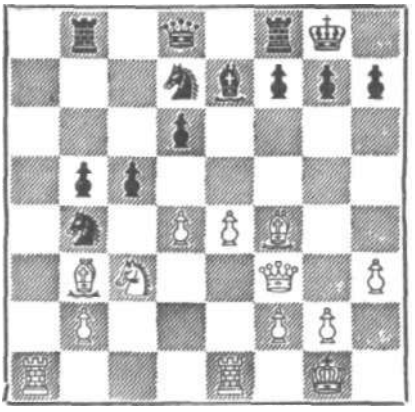
Aquí se ve la misma idea, pero sin sacrificio. Se ataca al peón caballo con el peón torre para lograr, si el negro captura, restar un peón que tiene acción central sobre la línea A D por otro que sólo la ejerce sobre la línea C D.

8. . . . . T1CD; 9. P X P, P X P; 10. P3AD, O—O; 11. P4D, P X P: 12. PXP, A5C; 13. C3A!, CSC

Si A X C, seguiría P X A y las negras habrían perdido su mejor alfil. Además, las blancas llevarían un peón del flanco al centro (de la columna caballo rey a la de alfil rey), tendrían un buen sostén para el peón rey, y la columna caballo rey abier-

ta sería magnífica para una torre. *Por principio general no es peligroso doblarse los peones del enroque, abriendo la columna caballo rey, cuando el adversario no tiene el alfil que domina la casilla 6* T.

14. A 4 A R, C 2 D; 15. P 3 T R, A x C; 16. D X A, P 4 A D



Y ahora se produce la maniobra que nos interesa. Tarrasch tiene atacado el peón dama por el peón de 4 A D. Su defensa le significaría una pérdida de tiempo y P X P daría la casilla 4 A D al caballo de 2 D negro. Esto sugiere a Tarrasch la entrega del peón, ya que sabe perfectamente que los peones desunidos que luego quedarán han de ser fácil presa para él. Es decir, a una maniobra de su rival que ha tendido a provocar la jugada P x P A D y quitar vigor a los peones centrales, él responde con el sacrificio de peón, que le permitirá ganar tiempo y a la vez hacer que divorcien su ección los peones de 4 C D y 4 A D de su adversario.

17. C 5 D !, C X C; 18. A X C, P X P; 19. T 7 T

Se va observando lo caro que les costará a las negras la captura del peón dama, que ha desunido los peones blancos, pero, a la vez, ha desunido los peones negros. El dominio de la columna torre dama ha de decidir la partida.

19. . . . ., C 4 R; 20. D 3 C D

UN NUEVO TEMA EN ACCIÓN

Y ahora comienza el tema de *hacer* coincidir *las piezas sobre un punto vital del juego enemigo,* en este caso el ya clásico punto 2 A R, que será vulnerado por la torre, el alfil y la dama.

20. . . . ., A 3 A; 21. A X C, A X A; 22. P 3 C, D 3 C; 23. T X P, R 1 T; 24. R 2 C, T X T; 25. A X T, D 4 A; 26. P 4 A, A 3 A; 27. T 2 R, D 8 A; 28. D 3 D, D 2 A; 29. A 3 C, P 3 C; 30. T 2 A D, D 2 D; 31. P 4 C, T 1 A R, 32. P 5 C, A 2 C; 33. R 3 C, D 2 T; 34. T 1 A, P 3 T; 35. P 4 T. P 4 T; 36. P 5 A, P X P; 37. P X P, T 1 R; 38. P 6 A !, A X P; 39. P X A, D 2 D; 40. D 6 C

Las negras abandonaron.

No hemos analizado mayormente el final, por cuanto para nuestro tema basta la parte vital de la lucha que se desarrolla en las jugadas 16 y 17. La partida es, evidentemente, un modelo de estrategia.

CONCLUSIONES

Todo esto nos permite llegar a algunas conclusiones, que trataremos de sintetizar para facilitar el pensamiento del lector:

1º Todo ataque a un peón central por un peón lateral es generalmente bueno y puede ser un tema estratégico.

2º No debe dudarse en entregar un peón del flanco, y aun del centro, pero esto en casos de excepción, si con ello se logra deshacer una conformación central de peones muy sólida. Por ejemplo: peón 4R y 4D, o 4 D y 4 A D, o 4 R y 4 A R.

3º Es mejor, casi siempre, por esta causa, el sostén de un peón central que la captura de uno del flanco.

4º Por esta razón, el ataque a un peón por medio de otro adquiere mayor fuerza cuando el peón agredido no puede ser sostenido por otro. Generalmente se logra desunir los peones y apoderarse de puntos fuertes, así como debilitar todo el esqueleto enemigo de peones.

5º Todas las conformaciones de peones, por sólidas que parezcan, que puedan ser vulneradas por medio de peones enemigos, pueden ser debilitadas y transformadas en peones aislados o en cadenas avanzadas de peones rígidos, que tienen mucho menor fuerza.

6º La mayor fuerza de los peones radica en su movilidad. Todo ataque lateral tiende a hacerla desaparecer y, en consecuencia, a hacerles perder el valor agresivo.

7º Es peligrosa toda conformación de peones cuyas dos alas estén separadas entre sí. Por esta causa, el sacrificio de un peón para lograr esto es un medio que suele ser eficaz.

8º La entrega de un peón para desviar otro de su columna de origen es mucho más fuerte cuando se poseen caballos, por los puntos débiles que deja en el tablero todo peón desaparecido o avanzado, y que sólo a medias el alfil cubre (por ejemplo, estando el peón rey en 4 R, la casilla 5 D o 5 A R, y así sucesivamente) .

9º La idea de los gambitos, que es, en síntesis, la de todo este tema, puede así ser llevada a todas las etapas de la lucha y es magnífica, especialmente en los finales de una pieza y peones por bando, porque la desunión de los peones les resta toda eficacia.

10º En síntesis, la agresión de un peón central, especialmente cuando los atacados están juntos, en una misma línea, es el sistema único que existe para lograr debilitar la conformación estratégica enemiga. Y aun el sacrificio es digno de ser considerado, especialmente si el peón entregado es de un ala. Máxime si es el peón caballo, o torre dama, o caballo rey, o torre rey.

CAPÍTULO VI

LA SUPERIORIDAD DE *PEONES EN EL FLANCO ALEJADO DEL REY ENEMIGO*

«Jamás hay que perder de vista el hecho de que las brillantes combinaciones de sacrificio tan sólo ocurren cuando uno de los bandos ha cometido algunos errores graves en la disposición de sus fuerzas, y por lo tanto raras veces se presentan en las partidas importantes de los ajedrecistas de primera fuerza». Así se expresaba el maestro Steinitz, no para condenar la combinación brillante, sino para ponerla en el lugar que le corresponde, pues resulta más difícil sostener el equilibrio de una posición que apreciar el mecanismo de una combinación con toda su secuela de sacrificios, por más importantes que sean.

Y de la misma manera que sentaba este principio de carácter general para apreciar el mérito de una partida de ajedrez, regalaba a la afición

del mundo otro principio básico para las partidas de carácter posicional, cuando ninguno de los bandos obtenía una ventaja material: en efecto, decía Steinitz que cuando ambos bandos llegan al final con la misma cantidad de fuerzas y sin desequilibrio evidente determinado por la colocación de las mismas, el juego lógicamente tendría que resolverse en un empate, pero que había que tener especial atención en la disposición de los peones, pues el bando que tuviera mayoría de ellos en el flanco donde no estén situados los reyes obtendría automáticamente grandes posibilidades de victoria. La amenaza potencial de pasar un peón determinaría la creación de un problema permanente.

El sólido principio ha sido y es respetado, pero sólo los grandes maestros obtienen todas las ventajas que puede proporcionar una mayoría de peones. Para conocer los métodos de que se valen para llevar adelante esas ventajas exponemos una serie de partidas de magnífica factura, que serán aleccionadoras.

UN EJEMPLO MODERNO

El primer ejemplo nos lo brinda el gran maestro ruso Botvinnik.

BLANCAS: BOTVINNIK. NEGRAS: RABINO VICH

1. P4AD, P3AD; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. P3R, P3R; 5. C3AR, CD2D; 6. A3D, A2R

Por algún tiempo, y como consecuencia de los divulgados estudios de Bogoljubow, se continuó con 6. . . . , P X P; para luego entrar en el sistema defensivo de Merano: 7. A X P, P4CD; 8. A3D, P3TD; 9. P4R, P4AD; 10. P5R, PxP; 11. CXPC, C X P; 12. C X C, P X C; y aquí las blancas cambian la vieja continuación de 13. O—O; por 13. D3A !, que imprime un ritmo acelerado a la lucha.

7. O — O, O — O; 8. P3CD, P3CD; 9. D2R, A2C; 10. T1R, D2A; 11. A2C, TD1D

Se ha completado el planteo de una muy moderna lucha. Ambos ejércitos han tomado su disposición bajo el rigor de un concepto posicional: completa movilización de fuerzas, y, por obligación, hasta ahora sólo un pequeño contacto entre ellas, pero sin consecuencias.

12. TD1A, D1C; 13. P3TR

En todo caso, más importante que 13. C5R, pues a esto hubiera seguido, con buenas perspectivas para el negro, 13. . . . . , C X C; 14. P X C, C2D; 15. P4AR, C4A; etcétera.

13. . . . . , A3D; 14. P4R, P XPR; 15. CX P, A5A

Para acudir más tarde en auxilio del rey. El cambio de los caballos favorece a las blancas: lñ. . . . . , CXC; 16. DxC, C3A; 17. D4T, y el ataque adquiere inusitada violencia.

16. C X C +, CXC; 17. T D 1 D, P4A; 18. PXP :

Después de este cambio queda establecida de manera permanente una mayoría de peones en el flanco dama. Y es lo único real que ha conseguido el conductor de las blancas, pues el ataque en el flanco rey, aunque tiene posibilidades de éxito, no garantiza la ganancia del juego.

Botvinnik intenta algo en el flanco rey; pero ante la defensa correcta aprovecha su pequeña ventaja posicional para forzar el cambio de piezas y provocar un final en el que puede hacer gravitar la mayoría de

peones en el flanco dama. Veamos cómo maniobra:

18. . . . . P X P; 19. C 5 R, D 1 T; 20. C 4 C, C X C; 21. D X C, A 3 T R; 22. A 6 A!, T 2 D

Las blancas, con su magnífica jugada anterior, se apoderan de la columna de dama. En efecto, si la respuesta hubiera sido 22. . . . . , T 1 A; la ventaja de las blancas se habría manifestado en rápida ascensión.

23. A 1 A, D 1 A; 24. T X T, D X T; 25. T 1 D, D 2 A!

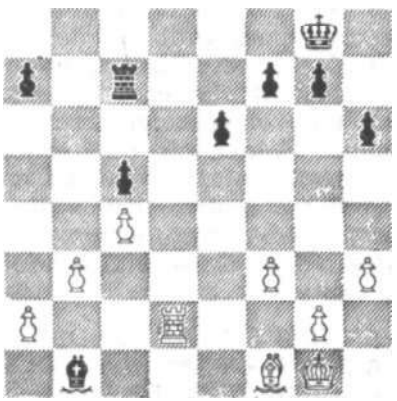
Es una profunda jugada defensiva. El ataque que podría intentar el blanco basado en 26. T 3 D, se refuta con A 5 R !; 27. A X P C, A X A; 28. D X A, T 1 D !; y aunque las blancas queden con un peón de ventaja, les sería prácticamente imposible obtener la victoria.

26. A 5 C, A X A; 27. D X A, P 3 T R; 28. D 2 D, A 5 R

HACIA EL FINAL

Poco a poco la lucha se orienta al sector en que las blancas tienen su mayoría de peones. El dominio de la columna de dama permitirá el cambio de damas, y la contienda llega así a su tercer aspecto: el final.

29. D 7 D, T 1 A; 30. P 3 A R, A 7 A; 31. T 2 D, A 8 C; 32. D X D, T X D



Estamos seguros de que en la presente situación, en su gran mayoría, jugadores de fuerza considerarían seriamente la posibilidad de un empate, teniendo en cuenta la equivalencia de material y la ausencia de problemas inmediatos. Pero el maestro encuentra factores de victoria y está pronto para ensayar medios y ponerlos de manifiesto, sabiendo de antemano que el trabajo será arduo, porque su ventaja es mínima. Pero dijimos ya que es labor de verdadero maestro transformar ese pequeño desnivel en victoria. El maestro ruso está empeñado en esa tarea y lo hace con cariño de artista, para presentarnos una producción impecable.

33. P 3 T D!

Cada jugada plantea un problema, y la respuesta no es fácil, por cierto. Juiciosamente debe contestar el negro. Por ejemplo: si 33. . . . . P 4 T D; 34. T 8 D+, R 2 T; 35. T 8 C D, seguido de T 5 C, ganando.

33. . . . . T 2 C; 34. T 2 C, A 3 C; 35. P 4 C D, R 1 A; 36. R 2 A, R 2 R; 37. R 3 R, R 2 D; 38. A 2 R. R 2 A: 39. P 5 C, T I C

Mejor que P 3 T D, a lo que sin duda hubiera seguido 40. P 4 T D, P X P; 41. P T X P! (si P A X P, R 3 C, seguido de R 4 T), y el blanco tendría un excelente peón pasado.

40. P 4 T D, P 3 A

Si 40. . . . . R 3 C; sigue 41. T 2 D, y la ventaja se acentúa.

41. P 5 T, P 4 R; 42. T 2 D, A 2 A; 43. P 4 A R

Las blancas hacen rendir el máximo de provecho a su mayoría de peones en el flanco dama. Con la amenaza de pasar un peón en ese sector, tienen paralizados a la torre y al rey enemigos. Ahora realizan una maniobra para poner en acti-

vidad el alfil, cuya concurrencia al teatro de la lucha —flanco dama— tiene características decisivas.

43. . . . ., P X P +1 44. R X P, T 1 R; 45. A 3 A !

El alfil tiene reservado un papel importante en la gran diagonal. Las negras no pueden capturar el peón, pues seguiría simplemente T 2 A. Veamos la variante: 45. . . . . ., A X P; 46. T 2 A, A 6 D; 47. T x P+, R1C; 48. A6A, T 1 D; 49. T1AD, y la victoria del blanco es cuestión de pocas jugadas.

45. . . . ., A3R; 46. A6A, P 4 C +; 47. R3A, T1AR; 48. A5D, T1D; 49. R 3 R, A 1 A

Las negras no pueden cambiar, pues el final de peones quedaría completamente perdido.

50. T2T, A2C; 51. T2D, T1R +

Por la razón antes expuesta, las negras no efectúan el cambio de las piezas. El final resultaría así: 51. . . . ., A X A; 52. T X A, T X T; 53. P X T, P 4 A; 54. P 6 T !, y uno de los peones blancos llega a coronarse. El juego presenta vastas complicaciones y la mayoría de ellas favorables a las blancas. Por ejemplo, si las negras trataran de movilizar sus peones del flanco rey, comenzando con J31....., P 4 A; sigue 52. T3D, T1R +; 53. R2D, T1D; 54. P 4 T, T 3 D; 55. R 3 A, T1D; 56. P X P, P X P; 57. P 6 T !, A 1 A; 58. *T* 3 T !, y el triunfo de las blancas está muy próximo.

52. R 2 A, T1 D; 53. P 4 C, A l A; 54. T3D, T1AR; 55. T3R, P4A; 56. P X P, T X P +

DESVIACIÓN APARENTE

Las acciones en el flanco rey parecen indicar un cambio de frente en la lucha, pero esto no es nada más que una poco duradera impresión objetiva.

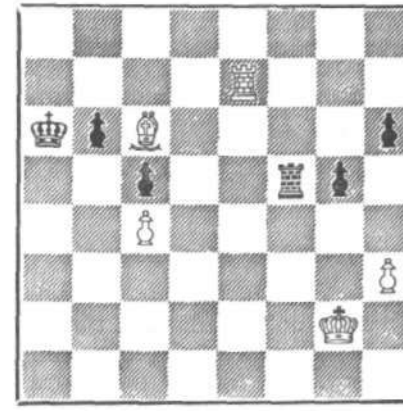
57. R 2 C, A 2 D

Amenazando A X P C.

58. P 6 C +, P X P; 59. P 6 T, R 1 C

La mejor forma de resistir: decidiéndose a entregar el alfil. De consecuencias inmediatas hubiera sido el intento defensivo basado en 59. . . . ., A 3 A; 60. T 7 R +, R1D; 61. T7TR, TXA; 62. PXT, AXP+; 63. R 2 A, R 1 A; 64. T 8 T +, etc.

60. T7R, R2T; 61. A7C, A 3 A +; 62. A XA, R X P



Podemos ahora apreciar el resultado de la labor desarrollada por el blanco. En la jugada 32, después de cambiarse las damas, la situación, como lo hicimos notar, era de equivalencia: igual cantidad de material y sin la posibilidad de que uno de los bandos planteara inmediatamente un problema que desnivelara la lucha. Sólo había una pequeña diferencia: ventaja de peones en el flanco dama, motivo central de este tema. Y paso a paso hemos asistido al desarrollo y materialización de esta ventaja.

63. A 4 R, T 5 A; 64. A 3 D, T 3 A; 65. A 2 R, R 4 T; 66. R 3 C, R 5 C; 67. T 3 R, T 5 A

Las negras no pueden hacer jugadas indiferentes para mantener su posición, pues entonces el rey blanco ataca los peones del flanco rey en forma decisiva.

68. T 6 R, R 6 A; 69. T X P C, T 5 R

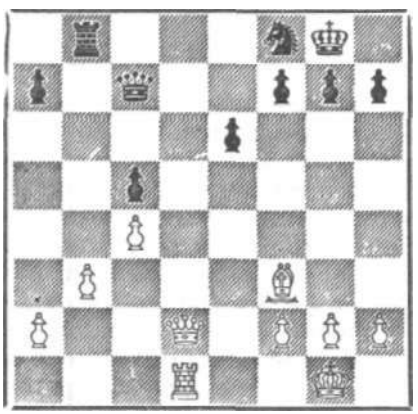
También se pudo intentar la defensa con T 5 T, pero el juego está igualmente perdido.

70. A 1 A, T 5 A; 71. R 2 C, P 4 T; 72. T 6 C R, P 5 C; 73. P 4 T R, R 7 D; 74. T 5 C, P 6 C; 75. T X P T, T 7 A +; 76. R 1 C, T 5 A; 77. T 5 D +

y las negras abandonan.

VENTAJA ILUSORIA EN EL ALA DAMA

En la primera partida del segundo match que por el campeonato argentino disputaron Grau y Guimard se llegó a la siguiente situación después de la jugada 23ª de las negras:



Corresponde jugar a las blancas, y éstas, después de medir sus posibilidades de éxito, provocan un final en el que tratarán más tarde de hacer valer su mayoría de peones en el lado de la dama. En efecto, juegan:

24. D 6 D

Obligan prácticamente al cambio, pues el negro no puede sostener la dama, ya que la torre blanca entraría a dominar en forma decisiva la octava horizontal. Otra alternativa muy de tenerse en cuenta era 24. D 3 R, con la idea de proseguir con T 3 D, D 2 D y luego T 6 D, pero en ese caso el negro moviliza su P T D y provoca complicaciones.

24. . . . . D X D

Se pueden apreciar claramente las características del final que estamos tratando. Superioridad de peones en el flanco alejado de los reyes y libertad de acción de las fuerzas menores que tienen esa ventaja. Mas conviene no olvidar que estas ventajas son mínimas y que no siempre conducen a la victoria; pero, eso sí, brindan muchas oportunidades para intentar obtenerla. Por eso las blancas entran sin riesgos en un final que les será favorable largo rato

25. T X D, T 1 A; 26. R 1 A, P 3 A: 27. R 2 R, R 2 A; 28. R 3 D, T 2 A; 29. R 3 A, R 2 R; 30. T 6 T

Las blancas cometen una inexactitud en el cálculo y permiten el equilibrio. Al jugar T 6 T revelan el propósito de pasar inmediatamente un peón, jugando P 3 T D y P 4 C D. El plan es bueno, pero no se lo puede llevar a feliz término por las amenazas tácticas que surgen del desplazamiento del caballo. De advertir esta situación, seguramente las blancas hubieran mantenido el dominio de la columna dama y más tarde, mediante la preparación adecuada, sin apresuramientos, jugarían P 4 C D, y el P A D blanco se tornaría peligroso. A todo esto la falange de peones negros del flanco rey tendría asignado un papel de intrascendencia, asistiendo a la lucha como simples espectadores. Una vez más cobra fuerza el viejo concepto que aconseja apurar la acción en donde se tiene ventaja.

30. . . . . C2D; 31. P3TD, T3C

La situación es ahora de bastante seguridad para el negro. Debe aún luchar contra el amenazante flanco dama, prestando atención a cualquier maniobra que allí se produzca, pero todo ello está perfectamente compensado por la precaria posición de la torre blanca.

32. A2R, C2D; 33. P4CD, P4C; 34. R3C, C1C; 35. T4T

Y las negras han conseguido un completo equilibrio. Un error sería 35. T 5 T, por C 3 A, seguido de C 5 D +, etcétera.

35. . . . . , C 2 D; 36. R 3 A, C 3 C: 37. T 5 T, C 2 D; 38. A 1 D, R 3 D; 39. A 2 R, R 2 R; 40. R 3 C, R 3 D; 41. R4T, P4A

Estabilizado más o menos el flanco dama, se pone en movimiento el sector rey hasta ofrecer un cuadro de innegable paridad que justifica plenamente el empate que sobreviene jugadas más tarde.

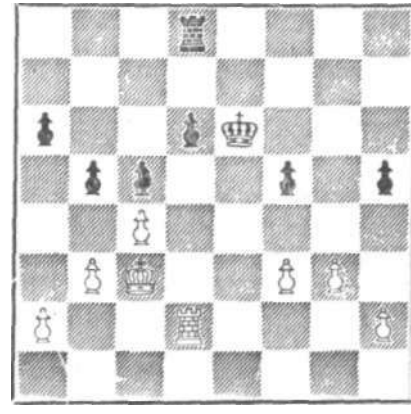
42. R 3 C, P 5 C; 43. R 3 A, P 4 T; 44. P 3 C, R 4 R; 45. A 3 D, R 3 D; 4b6. A 1 A, R 4 R; 47. A 3 D, R 3 D; 48. A 1 A, R 4 R

y en esta posición terminó la lucha.

Las alternativas de la misma son elocuentes para detenernos en el comentario, pues el lector advertirá lo difícil que resulta llevar a feliz término una pequeña ventaja. La tarea es complicada y a veces con riesgos para aquel que se aferra a hacer triunfar una mínima ventaja. Por eso su labor se torna delicada y se vuelve meritoria. Aguza el ingenio y sólo sutiles maniobras (partida Botvinnik contra Rabinovich) permiten mantener y aumentar los factores de triunfo. Pero a veces ocurre un error de cálculo y es suficiente para que el equilibrio impere, o aún más, para que los papeles se inviertan, como ocurrió en la partida de Mattison y Rubinstein, que sigue.

LA MAGNIFICA REACCIÓN DS RUBINSTEIN

Después de la jugada 27 de las blancas, en una partida disputada en el torneo de Carlsbad entre Mattison y Rubinstein, se arribó a la siguiente posición:



En esta posición, con igual material, las blancas han estado maniobrando para hacer valer sus peones del flanco rey, pero su acción no fue precisa, y Rubinstein crea inmediatamente problemas en el flanco dama, y queda planteada una lucha activa en los dos flancos. El resultado, teniendo en cuenta las consideraciones antes expuestas, debe ser un empate, no obstante ía aparente debilidad de los peones negros del flanco rey. Pero hay fuerzas ocultas que decidirán a favor del negro la lucha. El juego siguió así:

27. . . . . , P 5 A R!

Y los peones que antes servían para evitar que el blanco pasara uno, se tornan agresivos y emprenden el ataque que Tartakower llama «de las minorías»; con una fuerza me-

ñor se debilita la contraria y luego se buscan las ventajas. Rubinstein con este ataque trata de liquidar la situación en el flanco rey, para luego emprender la acción decisiva. ¡Cuánto ha cambiado el aspecto de la lucha! Quien aspira a la victoria es el negro y tiene tantos motivos como antes tenía el blanco.

Indecisiones, faltas en la ejecución y tal vez demasiada confianza en su ventaja potencial —superioridad de peones en el flanco alejado de los reyes— engañaron a Mattison en la justa apreciación de las posibilidades, e insensiblemente puso en manos de Rubinstein las ventajas que poseía.

28. T 2 R +

De todos modos parece éste el mejor camino. Tanto P x P A corno P 4 C R tienen sus inconvenientes, y se manifiestan así: 28. P X P A, R4A; y el peón se recupera con gran ventaia, o bien, 28. P 4 C R. P T X P; 29. P X P C R, P 6 A; y el peón alfil rey es peligroso.

28. . . . ., R4A; 29. T4R, P X P C; 30. P T X P, T 1 C R

Claro se advierte el procedimiento triunfal: paralización de las fuerzas blancas en el flanco rey para hacer valer las propias en el otro sector.

31. T 4 A +, R 3 R; 32. T 4 R +, R 2 D; 33. P 4 C R, T 1 A R

Sin entusiasmarse con el avance del P T. En este caso las blancas resuelven la situación con P 5 C !

34. **T3R, P5T!**

Esta sutil jugada nivela el poderío en el sector rey y, en consecuencia, puede explotarse el peón central de más.

35. P 4 T D, P X P T: 36. P X P T, T 1 R; 37. R 2 D

No es superior 37. T 3 D. T8R; 38. P 4 A, T 8 C R; y el juego se gana sin dificultades.

37. . . . ., T X T; 38. R X T, P 4 D '

Las blancas abandonan. El final de peones está elegantemente ganado Si 39. P X P, R 3 D (no 39. . . . . P5A?; 40. P5C, P6A; 41. P 6 C, P 7 A; 42. R 2 D !, R 2 R; 43. P 6 D +, y gana; ni 39. . . . ., P6T; 40. R2 A, P5A; 41. P5C, etc.); 40. P5C (si 40. R 4 R, P 6 T; y no puede evitarse la entrada de este peón, ya que la casilla 3 A R está obstruida), R X P; 41. P 6 C, R 3 R; y una vez impedido el avance del P C R blanco el juego llega a su fin, pues no se puede evitar la coronación de uno de los peones negros.

I.—Ventajas y riesgos de imponer la superioridad en un flanco

Tuvimos ya oportunidad de apreciar en los anteriores ejemplos las dificultades que existen para llevar al triunfo una pequeña ventaja posicional como es la que resulta de una mayoría de peones en el flanco alejado de los reyes. Y según esos ejemplos y otros que oportunamente daremos a conocer, podemos dejar establecida una regla de carácter general, que se puede enunciar así:

La superioridad de peones en el flanco alejado de los reyes gravita en forma decisiva sobre el resultado de la contienda en aquellos casos en que la acción se localiza en dicho flanco.

Aclarando el alcance de este enunciado podemos agregar que el bando en inferioridad, al verse en la necesidad de actuar en el terreno elegido por el contrario, no tiene oportunidad para valorizar sus peones del otro sector (partida Botvinnik contra Rabinovich).

En cambio, en la partida de Grau contra Guimard y en la de Rubins-

tein, la superioridad de peones fue insuficiente en el primer caso, y en el segundo las cosas fueron más allá: el maestro polaco obtuvo el triunfo reaccionando en el otro sector. Y todo porque en ambos casos los bandos en inferioridad no permitieron que la lucha se localizara, y aprovechando pequeñas faltas —fáciles de cometer en este tipo de final— generalizaron la lucha a todo el tablero.

De esto se deduce que el bando que dispone de la superioridad de peones debe hacer lo posible, como ya lo dijimos, para localizar la lucha y sólo así pretender el triunfo. De cómo debe maniobrarse en estos casos, Capablanca nos da un magnífico ejemplo en la última partida del match que disputó con Marshall en Nueva York, en el año 1909. El medio juego está casi eliminado en la citada partida. Y la razón es que Capablanca obtiene al salir de la apertura superioridad de peones. Desde ese momento tiene una meta: arribar cuanto antes al final para imponer esa ventaja, y lo consigue de una manera pura, elegante, tan sólo como él sabía hacerlo. He aquí el desarrollo de la valiosa contienda:

BLANCAS: MARSHALL. NEGRAS. CAPABLANCA

1. P 4 D, P 4 D; 2. P 4 A D, P 3 R; 3. C 3 A D. P 4 A D

Capablanca en sus primeros tiempos se defendía del gambito de dama con la variante de Lasker, en la defensa Ortodoxa, o bien con la Tarrasch, como lo hace en el presente juego.

4. P A X P, P R X P; 5. C 3 A, C 3 A D; 6. P 3 C R, A 3 R

Según los modelos antiguos. Actualmente el negro prosigue con 6. C 3 A, con la idea de jugar en algunos casos un verdadero gambito, entregando el peón alfil dama a cambio de una completa movilización de las fuerzas, y como en esta moderna disposición de elementos no se sabe el lugar en que mejor estará situado el alfil dama, se retrasa la salida, pues puede colocársele en 4 A R, en 5 C R y también en 3 R.

7. A 2 C, A 2 R; 8. O—O, C 3 A; 9. A 5 C

Probablemente esta jugada ayuda al negro en su tarea defensiva. Con la desclavada que sigue se aclara su posición.

9. . . . . , C 5 R; 10. A X A, D X A; 11. C 5 R

Marshall realiza una maniobra arriesgada con la intención de conseguir ventajas, pero sin duda alguna era más prudente seguir consolidando la posición con T 1 A D, ya que la variante que comienza con 11. P X P y sigue con C X C; 12. P X C, D X P; 13. C 5 C, D X P; 14. A X P, A X A; 15. D x A, O—O; **16.** D 5 A R, P 3 C R: 17. D 3 T, al final de cuentas da ventaja al negro.

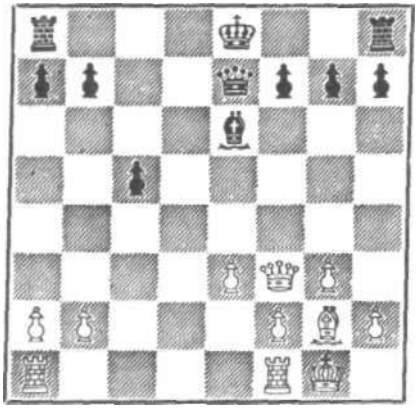
11. . . . . C X P D !

El gran maestro cubano desde los comienzos de su carrera ajedrecística tuvo justificada fama de gran finalista, y es precisamente en esta parte del juego donde se encuentra en más de una oportunidad la causa de muchas de sus sonadas victorias. Con la variante del texto elude las complicaciones a que hubieran conducido otros cambios, y obtiene una ventaja perceptible *—superioridad de peones en el flanco alejado de los reyes—*, motivo central del tema que estamos tratando.

12. C X C, P X C; 13. P 3 R

Grave error sería 13. A X P por A 6 T.

13. . . . . , C 6 A +; 14. C X C, P x C; 15. D X P



Hábilmente ha simplificado Capablanca; tiene ahora una clara ventaja por su mayoría de peones en el flanco dama, y casi podríamos afirmar que el triunfo es suyo, pues las blancas no tienen por ello ninguna compensación. Pocos ejemplos tan terminantes como éste vamos a encontrar en el curso de este estudio, porque nuestro propósito es brindar al aficionado aquellos que ofrezcan dificultades para habituarnos a ellas, mas es necesario para mejor comprenderlos tomar como base un ejemplo de tan limpia ejecutoria. Capablanca maniobra en la apertura sin mayores preocupaciones; el juego en ese período no le ha interesado. Pero unas jugadas más y advierte la posibilidad de quedar con una mayoría de peones con que, por estar alejados los reyes, puede activar el combate en su provecho. Atrapa esa sutil ventaja que en sus manos de hábil finalista rinde un beneficio inmediato. Pero sigamos el curso del combate que, por la calidad de sus maniobras, no necesita mayores comentarios.

15. . . . , O—O; 16. TR1A

No se podía esperar nada mejor de 16. D X P C, puesto que sigue el cambio de damas, y luego TD1C, ganando el peón caballo dama, y el riegro obtendría con esta maniobra un peón libre y pasado en la columna alfil dama, presión sobre el P T D, y, como si esto no fuera suficiente, tendría la oportunidad de doblar su torre en la séptima columna.

16. . . . . , TD1C; 17. D4R, D2A

Era necesario prevenir la jugada 18. A3TR, que permite prolongar la defensa, y, por otra parte, la dama negra, aunque se coloca bajo el fuego indirecto de la torre enemiga, ocupa una casilla ideal para apoyar el avance del peón.

18. T 3 A, P 4 C D !

Observemos la sencillez con que maniobra Capablanca para conducir al triunfo su mayoría de peones. Prácticamente está jugando con un peón de ventaja al localizar las acciones en el flanco dama y paralizar por tal causa cualquier intento en el otro sector. Y no olvidemos que su adversario es Marshall, el otrora imbatible campeón norteamericano.

19. P 3 T D, P 5 A; 20. A 3 A, T R 1 D; 21. T 1 D

La amenaza de penetrar en la séptima horizontal obliga al blanco a provocar el cambio de torres y debilitar su primera línea de defensa y vemos aquí repetido el caso de las debilidades que en su evolución originan otras. Las blancas para contener a los peones se ven en la necesidad de dar una situación obligada a sus fuerzas, y esto crea debilidades en su propio campo. Por un instante Capablanca deja de martillar en el flanco dama para asegurarse nueva ventaja y vuelve después a insistir en la marcha de sus peones.

21. . . . . , TXT+; 22. AxT, T1D; 23. A 3 A, P3C; 24. D6A

La intención de cambiar las damas en 6 A es plausible: el alfil quedaría atacando el P C y se pre-

sentaría la oportunidad de organizar mejor la resistencia, pero el negro no permite el cambio; bien sabe **que** su ventaja, con ser evidente, no admite vacilaciones; debe proceder con exactitud y cuidar hasta el último detalle porque las ventajas de carácter posicional son las más huidizas, y se da repetidamente el caso de victorias malogradas por no prestar la atención debida hasta el último momento de la lucha.

24. . . . . D4R; 25. D4R, DXD

Ahora el cambio, habiendo desapírecido los inconvenientes antes apuntados, es bueno.

26. AXD, **T8D**+; 27. R2C, P4TD

LAS CONSECUENCIAS DE UNA TORRE MAL SITUADA

Capablanca no ha obtenido ventajas materiales, pero su posición es dominante. El rey blanco no puede acudir en defensa del flanco dama, y para colmo de males la torre blanca está mal colocada para la defensa, como que facilita el avance de la falange de peones negros.

28. T2A, P5C; 29. P X P, P X P:

30. A3A, T8CD; 31. A2R, P6C!

La forma más rápida de concluí' con la resistencia.

32. T2D, T8AD; 33. A1D, P6A

Forzando la ganancia del alfil por la amenaza de coronar el peón caballo.

34. P X P, P7C; 35. T X P, T X A

Y el negro, merced a su superioridad posicional, obtiene ventaba material que facilita su triunfo. Él final que sigue sólo tiene interés por la forma precisa del maniobrar de Capablanca.

36. T2A, A4A; 37. T2C. T8AD; 38. T3C, A5R+; 39. R3T, T7A; 40. P4AR, P4T!

Amenazando mate con A4A-f, etcétera.

41. P4C, P x P+;42. RXP, T x PT: 43. T4C, P4A+; 44. R3C

Si R 5 C, después de R 2 C el mate es inevitable.

44. . . . . T7R; 45. T4A. TXP 46. R4T, R2C; 47. T7AD+, R3A, 48. T7D, A7C; 49. T6D+, R2C;

y las blancas abandonaron.

DOS EJEMPLOS MAGISTRALES

De la distinta manera en que se puede utilizar una superioridad de peones en un flanco nos dan cabal ejemplo las partidas que más adelante insertamos. La observación detenida de las mismas nos hará reforzar un principio de capital importancia para el tema que venimos tratando.

En el primero de los ejemplos, Alekhine tiene ventaja de peones en el ala de la dama, y su rival, no tan sólo tiene ventaja en el otro sector sino que además posee ventaja material, consistente en un peón central libre. Pero el campeón del mundo apura los acontecimientos en el sector en que está su ventaja, y no obstante estar en inferioridad material dirige el combate, y es el rival quien tiene que jugar con sumo cuidado para evitar la derrota.

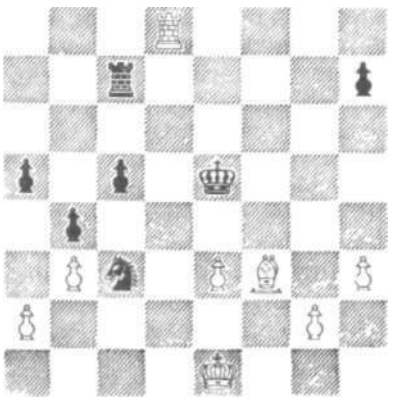
En el segundo ejemplo, Lasker obtiene en la apertura una mayoría de peones, pero para ello ha sido menester ceder algunas posibilidades a guisa de compensación. Marshall hace lo posible para encauzar el combate por el terreno de su conveniencia, y el esfuerzo de Lasker para contrarrestar esos propósitos es evidente. Los problemas que se

le plantean requieren cuidadoso estudio, precisa solución. Uno a uno los preparativos de ataque del ex campeón norteamericano Marshall son anulados, y por fin, al promediar el juego, las blancas tienen alguna tranquilidad. Entonces comienzan a ejercer presión donde está su superioridad de peones, y los acontecimientos giran en torno a este motivo. Las negras ponen todo su esfuerzo para anularlos y las blancas para hacerlos valer. La lucha se localiza. Y triunfan éstas porque su ventaja está allí.

EL FINAL DE ALEKHINE CON EDUARDO LASKER

Por lo tanto se puede afirmar que *cuando se localiza la lucha en el sector en que tenemos superioridad de peones hay absoluta seguridad de que el resultado de la acción nos favorecerá,* ya sea cuando ambicionamos el triunfo o cuando simplemente tratamos de establecer el equilibrio.

Después de la jugada 38 de las negras en una partida disputada en el año 1924, en el torneo de Nueva York, entre Eduardo Lasker (que nada tiene que ver con E'manuel Lasker) y Alejandro Alekhine, se arribó a la siguiente disposición de fuerzas:



Examinemos detenidamente la posición *y* se podrá determinar con claridad el valor de las distintas fuerzas. Las blancas tienen un peón de ventaja, y aunque es libre y pasado por el momento, está obligado a permanecer inmóvil, igual que su flanco rey, en donde tienen la posibilidad de pasar otro peón. ¿Cómo consiguen las negras paralizar la acción en el flanco en desventaja? Sencillamente, apurando los acontecimientos en donde está su superioridad de peones. Y la maniobra tiene pleno éxito, pues mediante ese recurso Alekhine, no obstante su desventaja material, plantea una serie de problemas que el blanco debe resolver exactamente si no quiere ver seriamente comprometida su causa.

El juego siguió así:

39. T8R+, R3A; 40. T8A+, R4R; 41. T8R+, R3A; 42. T8A+, R2C; 43. T8TD

Las anteriores repeticiones del negro fueron sin duda para ganar tiempo en el reloj. La última jugada de las blancas obliga al negro a defenderse en forma indirecta, mediante el contraataque. Y es precisamente esta clase de defensa la que más se amolda a situaciones similares, pues una actitud pasiva traería consigo el germen de la derrota.

43. . . . ., P5T; 44. PXP, CXP2T; 45. P5T, P5A!

El final es difícil de conducir, pero Alekhine salva los inconvenientes y se reserva serias posibilidades. Si en lugar de P5A! hubiera continuado con P6C, la situación se tornaría más compleja después de 46. P6T, P7C; 47. T8C, C5C; 48. A4R, CXPT; 49. TXP, etc., y los peones blancos podrían comenzar su avance.

46. P6T, P6A; 47. A1D

Una defensa que parece única, pero suficiente. 47. P 7 T, fracasa por P 7 A; 48. T 8 C +, R X T; 49. P 8 T (D) +, R 2 C; y las negras deben imponerse.

47. . . . . C 8 A

Por haber localizado la lucha en el sector en que tienen la ventaja, las negras disponen de varias líneas de juego, todas ellas promisorias. Además de la del texto se pudo intentar T 4 A, con la idea de colocar la torre en la columna T D.

48. P 7 T, R 3 T; 49. P 4 C, T 2 C R

Para evitar el jaque de peón que obligaría al rey negro a colocarse a tiro de jaque de la torre, y así coronar el peón T D.

50. P 4 T, P 6 C; 51. T 8 A D, T X P; 52. T X P, P 7 C; 53. T 6 A +

El comienzo de un jaque perpetuo.

53. . . . . , R 2 C; 54. T 6 C D, T 5 T; 55. T 7 C +, R 1 C; 56. T 8 C +, R 2 C; 57. T 7 C +, R 1 C; 58. T 8 C +, R 2 C; y tablas

El desarrollo de esta lucha es aleccionador. Las negras, teniendo un peón de ventaja en el flanco dama, apuraron el combate allí —no olvidemos que los reyes permanecían ajenos a la lucha—, y no sólo impidieron que el blanco hiciera pesar su ventaja material, sino que, además, obtuvieron grandes posibilidades de victoria.

OTRA GRAN VICTORIA DEL Dr. LASKER

A grandes rasgos esbozamos en otra ocasión la personalidad del gran maestro Emanuel Lasker. Para juzgar la partida que daremos más adelante conviene tener presentes aquellas observaciones, y así nos resultará más fácil comprender por qué Lasker elige una línea de juego de limitadas posibilidades. En efecto, igual que en la partida que le ganó a Capablanca en Moscú, sigue con la variante del cambio en el Ruy López. Por supuesto, él ignora que reduce el problema de la partida, pero tiene sus razones —y muy importantes para él— para hacerlo: su contendor, Marshall, se destacó siempre por su juego enérgico, de combinación. Eligiendo la variante del cambio en la apertura española obliga prácticamente a cambiar las damas y se invita a pasar de la apertura al final, eludiendo el medio juego. ¿Marshall se resignará a esa situación? No, ¡qué esperanza! Su temperamento agresivo le impulsará a tejer combinaciones a todo trance en lugar de ejercer presión continuada sobre el peón rey para inmovilizarlo, según se aconseja.

Después de los primeros cambios, Lasker tiene una superioridad de peones en el flanco rey, y las negras, aunque obtienen la misma ventaja en el otro sector, tendrán grandes dificultades para hacerla valer, pues hay peones doblados en la columna alfil dama. Consideremos por un instante la situación de los peones y tendremos una simple conclusión: las blancas juegan prácticamente con un peón de ventaja, ya que los tres peones blancos del flanco dama pueden contener a los cuatro peones negros; en cambio, los peones blancos del flanco rey no tendrían eficaz oposición. Es claro que esta ventaja obtenida en la apertura es siempre a cambio de otras posibilidades. En efecto, las negras obtienen una buena pareja de alfiles y una rápida movilización, que debe considerarse en todo caso como suficiente compensación. Pero Lasker tiene confianza en resolver las dificultades que pudieran surgir de

la mayor agilidad de las fuerzas enemigas, y luego en hacer valer su superioridad de peones. La partida fue así:

BLANCAS: LASKER. NLGItAS: MARSHALL

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. AXC, PDXA

El resultado de estos cambios es lo que se comenta en el párrafo anterior.

5. P4D, A5CR

Vemos que las previsiones de Lasker se cumplen antes de lo esperado. Marshall ya está ejecutando gambitos de discutible corrección. Una línea de juego bastante buena para las negras es la siguiente: 5....., PXP; 6. DXP, DXD; 7. CXD, A2D; y luego pueden seguir con O — O — O, obteniendo una cómoda igualdad.

6. PXP, DXD+; 7. RXD, O—O—O; 8. R1R!

Una jugada un poco difícil de realizar. En efecto, mantiene incomunicada a la torre con las columnas centrales, pero era necesario salir de la clavada, pues si no las negras podrían intentar con alguna razón desplazamientos agresivos cor¡ 8....., P3AR.

8....., A4AD; 9. P3TR, A4T; 10. A4A, P4A

Ingeniosa maniobra de ataque. Si ahora las blancas continuaran con 11. PXP, sigue AXC; 12. PXA, C2R; y tienen promisorias continuaciones para hacer valer su ventaja en desarrollo.

11. CD2D, C2R; 12. A5C, AXC; 13. PXA, TR1R; 14. T1D

Si 14. PXP, sigue T4D, con gran juego.

14....., PXP; 15. PXP, P3T; 16. A4T, A5D; 17. C4A

Lasker está dispuesto a cuidar celosamente su ventaja, que en la presente situación sírvele también para mantener a su rey en seguridad.

17..... P4CR

Si 17....., P4CD; sigue 18. P3AD, y la situación no varía.

18. P3AD, C3C; 19. PXA

Las blancas han eludido las complicaciones y mantienen la ventaja material; el juego se ha desarrollado conforme a los planes del ex campeón. Si en lugar de la jugada del texto siguen con AXPC, la respuesta sería AXP+ y la situación de las negras mejoraría.

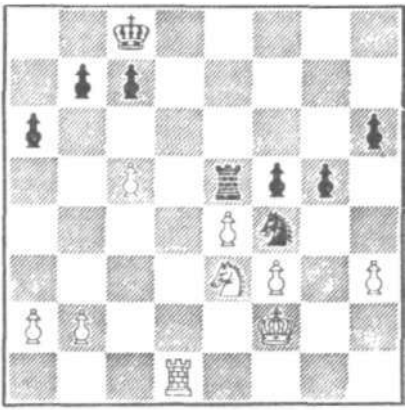
19....., CXA; 20. R2R, T2D; 21. P3A, C3C

Es necesario el repliegue del caballo. No se podía continuar con la doblada de torres en la columna de dama por 22. P5D, PXP; 23. P6R, etcétera.

22. C3R

El caballo procura una casilla segura. De 4A podría ser desalojado en el momento oportuno.

22....., P4A; 23. PXP, C5A+- 24. R2A, TXT; 25. TxT, TXP



Marshall no vacila en reconquistar el peón que entregó en la aper-

tura, pero es posible que ofreciera perspectivas de una prolongada resistencia la variante que nace de

25. . . . ., C X P +; 26. R 3 C, C 5 A; 27. C 5 D, C 3 C; etcétera.

26. C 5 D, C X P +; 27. R 3 C, P 5 C

Un error de cálculo. Las negras creen que el rival está obligado a capturar el peón inmediatamente. Pero la respuesta es bien simple:

28. C 6 A, P 4 T R; 29. P 4 A R

También debe ser suficiente P X P.

29. . . . ., T X P A; 30. T 1 R

Sería un error 30. P 5 R por P 5 T R +, y si R X P T, sigue C X P A, etcétera.

30. . . . ., T 4 C D; 31. P 5 R, R 1 D; 32. C X P T, R 2 R; 33. P 5 A, C 4 C; 34. R X P, C 2 T; 35. C 4 A, T X P C; 36. C 5 D +, R 2 D; 37. P 6 R +, R 3 D; 38. P 7 R, R X C; 39. T 6 R

Antes no era posible hacer dama por C 3 A+. Se evita esta jugada y queda latente la amenaza.

39. . . . ., T 7 C +; 40. R 4 A, T 1 C; 41. P 8 D, T X D; 42. T X T, P 4 A; 43. T 8 D +, R 3 A; 44. T 8 T R, y ganan el caballo

Las negras abandonaron.

II.—La superioridad de peones en el ala rey

Que la ventaja de peones en el flanco donde no están los reyes es muy importante ya lo hemos visto y es cosa sabida. También hemos aprendido a través de estas páginas que resulta difícil explotar esa ventaja cuando hay número igual de peones y que estas ventajas posicionales sólo son accesibles a los buenos jugadores. Pero la verdad es que se trata de una ventaja real, de una fuente de posibilidades que no debe desechar nunca un ajedrecista con ambición de progreso.

Veremos ahora a través de una partida notable que le ganó el campeón del Brasil, Walter Cruz, al ajedrecista letón Apschenek, cómo también la superioridad de peones en el ala rey es muy significativa. Como en el caso de la partida de Lasker-Capablanca, el desnivel de peones surge de la variante del cambio del Ruy López, donde el blanco cede al rival dos poderosos alfiles a cambio de doblar un peón en el ala dama, para de esta suerte quedar con mayoría virtual en el flanco rey.

La manera como esto puede ser explotado nos lo mostrará esta afortunada producción del distinguido aficionado brasileño. Observaremos su habilidad para maniobrar con los peones avanzados y luego la energía con que pasa un peón central, para ganar una de las mejores partidas del inolvidable torneo de Buenos Aires. El cotejo fue así:

lil.ANCAS: WALTER CRUZ. NEGRAS: AFSCHE.NEK

1. P 4 R, P 4 R; 2. C 3 A R, C 3 A D; 3. A 5 C, P 3 T D; 4. A X C

Esta variante del cambio es actualmente muy poco usada, por más que sea muy interesante. Da hjjgav a una partida pausada, de posición, en la cual las blancas tienen que tratar de explotar la ventaja de peones con que se quedan en el flanco rey, en tanto que el negro tiene que aprovechar la existencia de sus dos alfiles para lograr una compensación. Es sugestivo el hecho de que el segundo jugador tiene que tratar de ganar, por cuanto no puede jugar para tablas, ya que la mayoría de peones, contra un juego pasivo, se impondría inexorablemente.

4. . . . ., P D X A; 5. P 4 D

La jugada de Lasker, para entrar inmediatamente en el final apetecido. La movida dilatoria 5. C 3 A D, amenazando C X P, tiene la bonita respuesta de Bernstein: P 3 A R !

5. . . . . , P X P; 6. D X P - D X D; 7. C X D, C 3 A

Superficialmente jugado. Aquí la jugada que parece mejor es A 3 D. El rutinario desarrollo del caballo deja a éste mal colocado, por cuanto su mejor casilla en esta variante es 2 R, para, después de P 4 A D, trasladarse vía 3 A D a 5 D.

8. P 3 A R

La mejor, pues no compromete aún las piezas ni se expone a una eventual clavada del CD ni al encierro del AD.

8. . . . . A 4 A D; 9. A 3 R, O—O; 10. C 5 A, A X A; 11. C X A

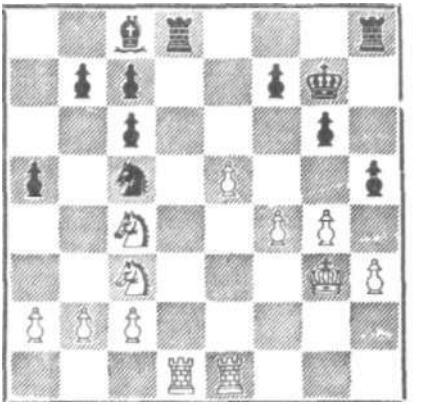
Y ahora, destruido el par de alfiles del negro, la ventaja del blanco es teóricamente decisiva, pero hay que hacerla efectiva, y eso es lo que hace en estilo clásico el maestro brasileño. A partir de este momento su tarea es impecable y la audacia y la belleza de la concepción final de la partida son notables.

11. . . . . , A 3 R; 12. C 3 A, T D 1 D; 13. O—O, T R 1 R; 14. T D 1 D, A 1 A; 15. T R 1 R, P 3 C R; 16. R 2 A, R 2 C; 17. P 4 C R, P 4 T R

Típico del emprendedor maestro letón. Pero el blanco ha calculado un profundo plan para oponerse a la proyectada invasión por la columna TR.

18. P 3 T R, T 1 T; 19. R 3 C, C 2 D; 20. P 4 A R, C 4 A; 21. P 5 R, P 4 T; 22. C 4 A

Al mismo tiempo que trata de valorizar su mayoría de peones, Cruz aprovecha la oportunidad brindada por la última jugada de Aps-



chenek para mejorar la situación de un caballo y provocar al adversario. El lema de Capablanca: limpiar de hojarasca la posición para aprovechar las ventajas en forma pura, sin rebuscamientos.

22. . . . . P 3 C; 23. C 2 D, T 2 T; 24. C (2 D) 4 R, P X P; 25. P X P, C X C +; 26. C X C, T (1) 1 T; 27. C 2 A !

La clave de la defensa del blanco.

27. . . . . , A 3 R; 28. P 3 C D (quizá sea más exacto P 3 T D), P 5 T; 29. T 1 T R, T X T; 30. C X T, P X P; 31. P T X P, T 1 T

En vista de que una entrada es imposible por otra parte, se va a la columna TD. Pero el blanco, que ha visto muy lejos, tiene reservada una maniobra oculta que no sólo anula el plan del maestro europeo, sino que, además, asegura al brasileño un notable triunfo.

32. C 2 A, T 1 T; 33. C 4 R !

Entregando el peón, que no puede tomarse a causa de T 8 D y mate inevitable.

33. . . . . , A 4 D

Obstruyendo la columna.

34. C 6 A, T X P

Y el negro tomó el peón. Pero ahora la invasión es por la columna T D. Tal vez lo mejor para el segundo jugador fuese volver a 1 T, pero después de T1TR, T1TR; T 1 T, o bien sencillamente C X A, P X C; T X P, el blanco debe ganar igualmente.

35. T1TD, T6A + ; 36. R4T, A7C!

Muy ingenioso para evitar el mate amenazado volviendo con la torre a 1TR.

37. T8T, T 6 T + ; 38. R5C, T 1 T; 39. C 8 R + , R2T; 40. R6A, P4A; 41. R X P ! !, T1A +

Evidentemente no A X T, a causa de C 6 A +., seguido de P 5 C, mate. Por otra parte, si R 3 T, entonces P 5 C + , y C 6 A + , dan mate o ganan la torre.

42. R X T, A X T; 43. C 6 A + , R 1 T; 44. P 5 A, P 4 C R

Se amenazaba P X P, seguido de P 7 C, mate.

45. P6R, A 3 A; 46. C7D

Una finísima labor. Las negras abandonan.

PEONES DE VENTAJA EN EL ALA REY RIVAL

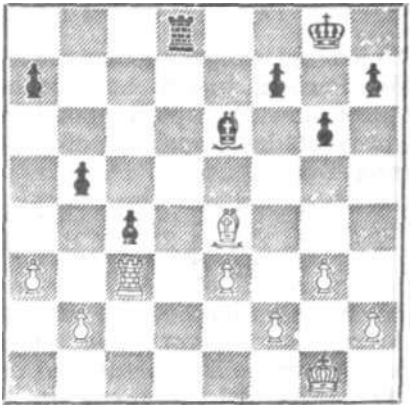
Que la ventaja de un peón en el flanco más alejado del rey es real, ya lo sabemos. Observamos cómo puede explotarse esa superioridad en el flanco más alejado del rey adversario, y también vimos que no siempre es fácil transformar esa ventaja en victoria. La superioridad que surge de este tipo de situaciones es que el rey no puede acudir a tiempo para contener el avance adversario, es decir, que a medida que se llega al final se agiganta la posibilidad de ganar en mérito a la superioridad de peones en el flanco alejado del rey enemigo.

Pero a menudo basta una pieza bien colocada para neutralizar et avance, y en otras oportunidades los peones de ventaja librados a sus propios medios en el avance son débiles y pueden transformarse, de posibilidad de victoria, en base de una derrota. Habitualmente, como en el caso de los peones pasados que ya estudiamos, si el adversario coloca un caballo delante del peón más avanzado, es difícil hacer valer la ventaja, porque el caballo desde ese punto ataca a los peones sostenes del peón avanzado. Por ejemplo: P 5 A D contra C 3 A D. Si el peón está sostenido por otros peones en 4 C D y 4 D, estos peones están vulnerados por el caballo defensor.

Pero aun en ese caso se observa que la movilidad del caballo se ve resentida, pues encargado de contener los peones del ala dama, debe perpetuarse en esa situación. Esto se salva tratando de llevar el rey a esa zona, pero en cualquier caso el procedimiento no es simple y por lo menos insume varios tiempos.

UN EJEMPLO DE CAPABLANCA

Veremos un final que se produjo entre Capablanca y Marshall, correspondiéndoles jugar a las negras.



Estamos en una posición clásica de este tipo de finales. Las negras tienen un peón de más en el ala dama y las blancas uno de ventaja en el flanco rey. Como los reyes están en el flanco rey, los peones negros del ala dama significan por ahora una ventaja apreciable. Ambos poseen una torre: la negra, agresiva en la columna dama abierta, y la blanca, defensiva detrás del peón más peligroso, para contenerlo en su acción.

Los alfiles desempeñan un papel típico. El negro, transitoriamente malo, sostiene el peón de 5 A D, lo que permite gran elasticidad al peón de 4 C D, que puede descuidar su papel habitual de sostén del peón avanzado. ¿Cuál es entonces el plan? Pues muy simple. Desalojar la torre mediante una acción en la casilla crítica de 5 C D, que puede vulnerarse en sólo dos jugadas: P 4 T D y P 5 C D. El final fue así:

1. . . . . T 8 D +

Para evitar que el rey blanco pueda acudir fácilmente hacia el ala dama, donde un peón negro amenaza pasar.

2. R 2 C, P 4 T D; 3. T 2 A, P 5 C; 4. P X P, P X P; 5. A 3 A, T 8 C D; 6. A 2 R, P 6 C; 7. T 2 D

No servía T 3 A por la respuesta T X P, y si A X P, entonces T 7 A D, ganando.

7. . . . ., T 8 A D (amenaza T 7 A); 8. A 1 D, P 6 A; 9. P X P, P 7 C; 10. T X P, T X A

Las blancas, para contener a los peones agresores, han debido entregar una pieza. La partida fue ganada por Capablanca, por imperio de la ventaja material, catorce movidas más tarde.

OTRA COMPROBACIÓN EXPRESIVA

Hemos visto de qué manora un peón puede valorizarse si se logra mantener alejado al rey enemigo. Veremos lo mismo a través de una partida local, que ahora adquiere renovado interés como exponente del tema que nos ocupa. Fue jugada por Grau y Gerschman en el torneo internacional del Círculo de Ajedrez realizado en 1940.

BLANCAS: GERSCHMAN. NEGRAS: GRAÜ

1. P 4 D, P 4 D; 2. P 4 A D, P 3 R; 3. C 3 A D, C 3 A R; 4. C 3 A R, C D 2 D; 5. A 5 C, A 5 C; 6. P X P. P X P; 7. D 3 C, P 4 A; 8. P 3 C

Esto es un error. Es necesario ya jugar P X P para evitar que luego de P 5 A D las negras adquieran una posición preponderante en el ala dama. Gerschman trata de colocar sus piezas en agresión al peón débil de 4 D negro, pero el plan es demasiado lento.

8. . . . ., D 4 T; 9. A X C, P 5 A; 10. D 2 A, C X A; 11. C 2 D

Necesaria para evitar C 5 R.

11. . . . ., O — O; 12. A 2 C. T 1 R

En este tipo de posiciones es necesario evitar la jugada P 4 R, que al vulnerar el endeble sostén del peón avanzado puede desmoronar la atrevida cadena de peones negra.

13. P 3 R, P 3 C R; 14. O — O, A 4 A R; 15. D 1 A, T D 1 D: 16. P 3 T D, A 1 A R

Es éste probablemente un plan demasiado lento. Las negras juegan técnicamente bien, pues colocan el alfil en la custodia de las casillas negras debilitadas del ala rey, pero olvidan que la crisis de la lucha se realizará en el cuadro 5 C D. Debieran jugar A X C, debilitando el flanco dama blanco.

17. T 1 R, A 2 C

Con esta maniobra las negras aJ atacar el peón de 4 D retardan cualquier maniobra basada en P 4 R de las blancas, pero en realidad han perdido algún tiempo y pronto se arrepentirán.

18. P 3 T, P 4 T R

Para evitar el desalojo del alfil.

19. P 3 C, P 4 C D; 20. P 4 C D, D 3 C

Gerschman ha jugado bien al bloquear el ala dama. Asimismo se asegura buenas perspectivas en ese flanco, pues dispone de la rotura típica por medio de la famosa agresión lateral de peones (P4TD, atacando el sostén del peón pasado), y además, de un fuerte caballo en 3AD, que no debió cambiar nunca.

21. D2C, P3T; 22. P4TD, A2D; 23. P X P, A X P

No P X P, para no ceder la columna torre dama a las blancas. Ahora, si éstas quieren asegurarse esa «contrachance», deben jugar C X A y entonces habrá desaparecido el fuerte caballo de 3 A D que neutraliza la fuerza del peón de ventaja y pasado en el ala dama.

24. T 5 T,- A 1 A

Las negras se han arrepentido y retornan con el alfil a la diagonal que no debió abandonar nunca, pues la casilla crítica era y es la de 5 C D, el punto que puede marcar la valorización de la superioridad numérica de peones en el ala dama.

25. C X A

El error estratégico fundamental.

25. . . . . P X C; 26. TR1T, D3D

Con esto se inicia una ingeniosa maniobra táctica que asegura ventaja decisiva a las negras, pues ha de permitir simplificar la lucha y valorizar el peón de ventaja en e) flanco dama.

27. T X P, T 1 C D; 28. T X T, T X T; 29. P5C, D5C; 30. D 2 A, T x P

Recobrando el peón y asegurándose un final ganador.

31. T1C, D4T; 32. T X T, D X T; 33. P 4 R

Un poco tarde las blancas han logrado realizar la jugada típica para desmoronar la cadena de peones y transformar el peón de 5 A D en débil peón aislado. Ahora ya no es posible oponerse a su avance, tanto más simple porque en los finales de damas los peones pasados acentúan mucho su fuerza agresiva.

33. . . . . , A5C; 34. P X A, A x C; 35. D X A, D6C; 36. A 1 A, P6A; 37. D 4 A, P 7 A

Y las blancas abandonaron, ya que luego de D 8 C no será posible evitar que el peón libre se corone.

NOTABLE EJEMPLO DE FINE

Resulta interesante observar un cotejo reciente entre los más notables ajedrecistas de Estados Unidos, ambos sólidos aspirantes al campeonato del mundo, en el que uno de ellos incurre en el desliz de permitir que su rival tenga un peón de ventaja en el ala dama, lo que basta para que éste logre una victoria impecable y aleccionadora.

BLANCAS: RESHEVSKY. NEGRAS: FINE

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, P4D; 4. P3CR

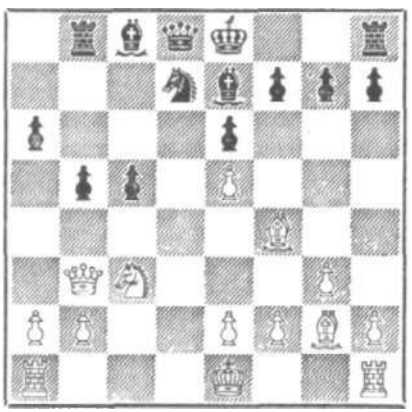
Este sistema de sacar el alfil por el «fianchetto», luego de la consolidación central, se ha dado en llamar apertura Catalana, a raíz de haber

se practicado con cierta frecuencia, y por primera vez, en los torneos de Barcelona y de Sitges.

4. . . . ., P X P; 5. D 4 T +, C D 2 D; 6. A 2 R, P 3 T D; 7. C 3 A D, A 2 R; 8. C 5 R

Es sin duda más sólido y prudente primero 8. O — O. La movida del texto, aparentemente lógica, define una fisonomía de partida típica. Las blancas se aprestan a dejarse doblar los peones en la columna rey y permitir al rival superioridad de peones en el ala dama, a cambio de las perspectivas, no siempre fáciles de concretar, de la fiscalización central que esto puede significarles y aun de algunas posibilidades de agresión al ala rey enemiga.

8. . . ., T 1 C D; 9. D X P A, P 4 C D; 10. D 3 C, C X C; 11. P X C, C 2 D; 12. A 4 A R, P 4 A D



Y la partida ha llegado rápidamente a la posición que a nosotros nos interesa. Desde el planteo, las negras logran ventaja de peones en el ala más alejada de los reyes, a cambio de evidente ventaja en espacio central de las blancas y la cesión de la casilla fuerte 4 R, que puede ser una fuente dé preocupaciones. Pero, en realidad, ventaja estratégica pura contra ventaja práctica, casi podríamos afirmar que ventaja material de las negras, ya que los peones doblados significan en estas posiciones, prácticamente, tener algo así como medio peón de menos.

13. O — O, D 2 A; 14. P 4 T D !

Ingenioso modo de debilitar el bloque de peones, dar acción a la torre dama y sostener de indirecta manera el peón central. Si ahora 14. . . . ., P 5 C; seguiría 15. C 5 D, P X C; 16. P 6 R, C 4 R; 17. P X P +, R 1 A (no es correcto R X P. a causa de D \ P D +); 18. D X P, A 3 A; 19. T D 1 A, A 2 C; 20. D X P +, D X D; 21. T X D, A X A; 22. R X A, C 2 D; 23. A X T, C X T; 24. A 6 D +, A 2 R; 25. A X C, A X A; 26. T 1 D, ganando.

14. . . . . O — O; 15. P X P, P X P; 16. C 4 R

Evidentemente no C X P, a causa de D 3 C. Las blancas tienen ventaja en el centro y en el ala rey, pero, en cambio, un final desagradable por su desventaja en el ala dama. Quiere decir que si no materializan pronto alguna ventaja por su dominio central, han de sobrevenir cambios de piezas y paulatinamente la situación se irá tornando indeseable por la presión de los peones alejados de ambos reyes.

16. . . . . A 2 C

Las negras pudieron ganar el peón central, pero a cambio de una posición trabada y poco cómoda. Verbigracia, si 16. . . ., C X P; 17. D 3 A D, P 3 A; 18. T R 1 A D.

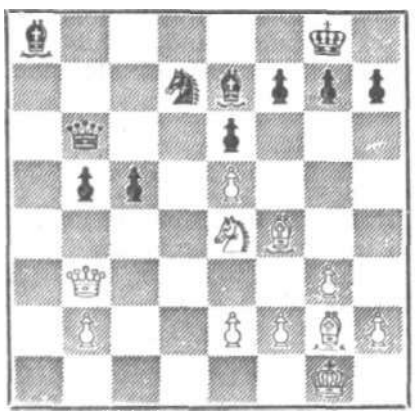
17. T 7 T

Esta jugada significa la obligación de cambiar las torres, lo que lleva al final que debieron rehuir las blancas. Más elástica habría sido la movida D 3 R.

17. . . . . D3C; 18. TR1T. T1T: 19. TXT. TXT; 20. TXT+, AxT

CAMBIADAS LAS TORRES, EL PEÓN PASADO ES MAS PELIGROSO

Y ahora las negras han acentuado su ventaja de tal manera que bien podría afirmarse que tienen la partida ganada. Es claro que esto sólo considerando la alta calidad de los maestros que la disputan, ya que muchos aficionados, aun de primera categoría, serían incapaces de valorizar la superioridad material de peones en el ala dama, que ahora se acentúa, porque los peones libres y pasados aumentan en peligrosidad cuando no existen las torres, ya que se hace difícil tomar la primera línea donde pueden coronarse, sin esclavizar una pieza menor, y, como es natural, resentir toda la posición del bando que tal hace. La razón fundamental es que una torre, delante de un peón que avanza, lo contiene y lo ataca, cosa que ninguna otra pieza, con excepción de la dama o el rey, puede hacer. Las piezas menores, en cambio, contienen los peones pasados, esterilizando en gran parte su acción agresiva.



21. D3D, A3AD; 22. C5C, AXC; 23. AXA, D2C (no CXP, a causa de D6D); 24. P3A

Tarde las blancas eluden la simplificación. Saben que la ventaja material de peones en el ala dama se acentuará a medida que se eliminen las piezas. Pero ya nada es suficiente para evitar que aquéllos se impongan.

24. . . . . P3TR; 25. A7R, P5A; 26. D3A, CXP

Ahora ha caído el atrevido peón de 5R y la ventaja material es más positiva. Ni siquiera logra compensarla la fuerza de los dos alfiles, que de poco valen por la pobreza de acción del de 2CR.

27. A5A, C2D; 28. A4D, P4R

Con energía, Fine trata de ganar tiempos para poder avanzar rápidamente sus peones del ala dama. Necesita que las blancas no se hagan fuertes en los cuadros negros de ese sector, y por medio de la entrega del peón dejará sobrecargada a la dama en el sostén del alfil, lo que ha de facilitar el avance de los peones.

29. AXP, P5C; 30. D4D, CXA; 31. DXC, P6A

Y ahora los peones del ala dama deciden rápidamente la victoria. Si PXP, seguiría P6C, coronando en seguida el peón.

32. P3C, D3C+; 33. R1A, P7A; 34. D2C, D4A; 35. D1A

El camino de la victoria es fácil Los peones avanzados aumentan en fuerza cuando luchan las damas entre sí, ya que el final se convierte en el maniobrar de una dama ágil contra una dama reducida al triste papel de ocupar la casilla donde el peón debe coronarse.

35. . . . . A4D;36. P4A, AXA+; 37. RXA, D4D+, seguido de D8D, coronando el peón.

Ejemplo excelente por la claridad de las maniobras.

EL TEMA GRAVITANDO EN UN CAMPEONATO MUNDIAL

Hojeando el libro «Mis Mejores Partidas de Ajedrez», del Dr. Alekhine, hemos hallado varios ejemplos coincidentes con el aspecto teórico que a nosotros nos interesa y no hemos resistido a la tentación de reproducir una de las partidas que él inserta, en la que demuestra de qué manera son valiosos los peones de ventaja en el flanco más alejado de los reyes.

EJEMPLO DE ALEKHINE

La partida, que insertamos con notas del propio Dr. Alekhine, que fue la 27ª del match por el campeonato mundial de 1935, se desarrolló como sigue:

BLANCAS: ALEKHINE. NEGRAS: EUWE

1 P4R, P4R; 2. C3AD, C3AR; 3. A4A, CXP; 4. D5T, C3D; 5. A3C

En cambio, 5. D X P R +, D 2 R; etcétera, conduce a una perfecta igualdad. Como estaba obligado a ganar a cualquier precio, decidí permitir a mi contrario entrar en una variante de entrega de calidad, conocida desde hace treinta años como ofreciendo a las negras excelentes posibilidades de ataque. Esta es: 5. . . . . , C3AD!; 6. C5C, P3CR; 7. D 3 A, P 4 A; 8. D 5 D, D 3 A; 9. C X P A +, R 1 D; 10. C X T, P3R (o D4C), seguido por. . . . , A 2 C D; después de lo cual las blancas tendrán que sufrir durante un largo rato, en el mejor de los casos. Sin embargo, es psicológica mente fácil comprender que Euwe, con dos puntos de ventaja, no tuviera interés en exponerse.

5. . . . . , A2R; 6. C3A, C3A

6. . . . . , O — O; sería algo prematuro, debido a la posibilidad de 7. P4TR.

7. C X P. C X C ?

Instructivo error de apertura. Las negras no valoran bien el poder potencial del alfil rey contrario, que puede ser eliminado después de 7. . . . . O — O; 8. C5D, C5D!; 9. O — O, C X A; 10. P T X C, C 1 R; etcétera, con perspectivas más o menos, iguales. Después de la jugada del texto, las blancas logran impedií por algún tiempo el desarrollo normal del flanco dama adversario y aumentan gradualmente su presión.

8. DXC, O — O; 9. C5D!

Era importante impedir a las negras 9. . . . . A3AR.

9. . . . . T1R; 10. O — O, A1A; 11. D4A, P3AD

Como las negras no lograrán jugar P 4 D, el movimiento ejecutado no las beneficia en nada. Era mejor P3CD.

12. C3R, D4T; 13. P4D

El objeto principal de esta jugada es impedir 13. . . . . , D 4 R. Que las negras dominen temporalmente su casilla 5 R es de importancia relativa.

13. . . . . , D4T

Es claro que no 13. . . . . , T 5 R; debido a la posibilidad de 14. A X P A +, etcétera.

14. P3AD, C5R

Si 14. . . . . , C 4 C; entonces 15. P4TR, A3D; 16. DxP+, DxD; 17. A X D+, seguido de P X C, etc.. y las blancas quedarían mejor.

15. P3A!

Gracias a esta importante jugada intermedia las blancas fuerzan el aislamiento del PD negro, consi-

guiendo así una apreciable ventaja para el final.

15. . . . . C4C

No hay nada que sea mejor. Si, por ejemplo, 15. . . . . , A 3 D; vendría D X P A +, etc., ganando un peón, y si 15. . . . . , C 3 A; entonces 16. C4C!, etc., con situación francamente favorable.

16. P 5 D !

Amenazando, como se ve claramente, 17. P4TR.

16. . . . . , P X P; 17. C X P, C3R; 18. D4C

La continuación 18. D 3 C, D 3 C; 19. P 4 A R, aunque más enérgica en apariencia, no lo sería en realidad, debido a 19. . . . , A 4 A +; 20. R 1 T, D X D; 21. P X D, T 1 C D; 22. P 5 A. C1A: etcétera.

18. . . . . D3 C; 19. A 3 R, P 3 C; 20. TD1D, A2C; 21. D x D

Una vez movilizadas todas las piezas blancas, ha llegado el momento de transformar la batalla en un final en el cual la debilidad de los peones negros se hará más visible que ahora.

21. . . . . P T X D; 22. T R 1 R, TD1 A; 23. R2A, A4A

¿Qué otra cosa? Si, por ejemplo, 23. . . . . C4A; vendría 24. A 2 A, para doblar en seguida las torres sobre la debilidad del punto 2 D de las negras

24. A X A, A X C

Si 24. . . . . P X A; entonces 25. C3R, seguido de C4AD-6D, etc., con gran ventaja. Pero 24. . . . , T X A; tal vez habría permitido una resistencia más tenaz.

25. AXA, CXA; 26. TxT+, TxT; 27. P4CD!

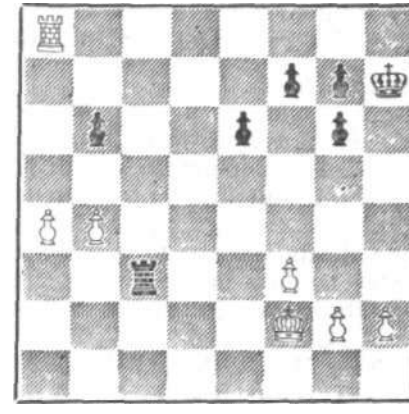
LA VENTAJA DEL *REY* ACTIVO

Esta es la razón de ser de los cambios anteriores. Las blancas consideran, con justicia, que en el final de torres que va a seguir, su mayoría de peones en el flanco dama será decisiva, *porque están apoyados por su rey, mientras que el monarca contrario está completamente fuera de juego.* Es obvio que las negras no pueden impedir el cambio de piezas menores, puesto que si 27. . . . . C 5 T; 28. A 3 C, seguido de T X P D, etcétera, les quitará toda esperanza

27. . . . . , C3R; 28. AXC, PDX A; 29. T 7 D

Después de 29. P4AD, T1AD, 30. T1AD, R1A; etc., la ventaja de las blancas no sería decisiva,

29. . . . . , T 1 A D; 30. T X P T, T X P, 31. T 8 T +, R 2 T; 32. P 4 T D ?



Este error casi evidente, en una posición técnicamente ganadora, no ha sido destacado —que yo sepa— por ninguno de los críticos eminentes que dedicaron tantas páginas al análisis de las posibilidades ofrecidas por este final. El defecto principal de la jugada del texto es dar libertad a la torre negra de colocarse en las casillas 3 T D y 3 C D. sin que sea posible desalejarla de la tercera fila sin perder importantes tiempos

Lo correcto —y simple, a la vezera 32. R 2 R!, después de lo cual la torre contraria se habría visto relegada a una posición exclusivamente pasiva después de 33. R 2 D, etc. (como sucedió en la partida), u obligada a emprender inmediatamente el contraataque 32. . . . . , T 7 A +, y después de 33. **R3D,** T X P C; 34. R4A!, no es menester contar los tiempos para darse cuenta de que los peones blancos, apoyados por el rey, si fuera necesario, llegarían mucho antes que los del bando contrario. El hecho de haber desperdiciado esta manera sencilla de ganar, después de haberlo merecido por el difícil juego posicional anterior, prueba una vez más la pésima forma en que me encontraba en 1935. En el segundo match pude, afortunadamente, sacar ventaja en tales situaciones, con toda regularidad -y sin vacilación alguna.

32. . . . . , **T6C**

32. . . . . T 7 A +; no daría resultado a causa de 33. R3R, seguido por la marcha del rey hacia el flanco dama; pero después de 32. . . . . P 4 R ! (jugada muy difícil de encontrar frente al tablero), las blancas no tendrían cómo ganar, según la opinión de varios maestros soviéticos, apoyados por el Dr. Lasker. Aunque así fuera (algunas de sus variantes no tienen nada de convincente), eso sólo probará que la jugada anterior de las blancas fue un error aún mayor de lo que realmente parecía. Pero ante la apreciación general del *carácter* del final de torres alcanzado después de la jugada 28 de las negras, todos esos análisis carecen de importancia.

33. **P5C, P4CR;** 34. R2R

Debido a la pérdida de tiempo que implica la jugada 32 de las negras, esta excursión del rey tendrá éxito todavía.

34. . . . . , **P4R;** 35. R 2 D, P 3 A; 36. R 2 A, T 5 C; 37. R 3 A, T 5 D

Las negras han logrado impedir la creación de *dos* peones pasados, pero tienen la mala suerte de que *un solo peón,* apoyado por el rey, sea ampliamente suficiente.

38. T6T, R3C; 39. T X P, T X P; 40. T6T, T5D; 41. P6CD

Abandonan las negras.

CONCLUSIONES

Todo esto nos sugiere las siguientes conclusiones técnicas, que sintetizan lo estudiado a través de tantas partidas magistrales:

1º La superioridad de peones en el flanco alejado del rey es incuestionable y ofrece posibilidades apreciables en los finales de partidas.

2º Cuando se llega a un final con igualdad de fuerzas, la ventaja de peones en el flanco más alejado del rey adversario es la base de la ventaja y suele aun originar la victoria de quien posee esa superioridad local.

3º En realidad se habla de la ventaja de peones en el ala dama, no porque el ala dama sea más fuerte que la del rey, ya que ambas son iguales, sino porque habitualmente los reyes se enrocan en el flanco rey y los peones del ala dama actúan librados a sus propias fuerzas. La verdadera expresión es: superioridad de los peones alejados del rey enemigo.

4º Quien tiene superioridad de peones en el ala alejada del rey enemigo debe buscar la simplificación, ya que a medida que quede librada la lucha sólo a los peones su ventaja posicional se acentúa.

5º Quien en cambio tiene desventaja de peones en el ala alejada del

rey, debe evitar que la simplificación se produzca.

6º Quien tiene desventaja de peones en el ala alejada de su rey debe llevar, al llegar al final, o prefinal, su rey hacia la zona donde tiene menos peones, para neutralizar y hacer desaparecer la razón de la desventaja.

7º Quien tiene ventaja de peones en un sector, debe localizar la lucha en el mismo y evitar, si es posible, mediante el dominio de la columna abierta más alejada de esos peones, que el rey adversario acuda con rapidez hacia la zona donde tiene un peón menos.

8º Habitualmente, quien tiene desventaja de un peón en un flanco, si no puede llevar el rey, debe provocar el rápido contacto de los peones para cambiarlos y convertir el peón de ventaja adversario en peón aislado, lo que suele ofrecer abundantes compensaciones. Permanecer estático, porque se tiene inferioridad en la zona, es habitualmente la más resignada de las formas de ser derrotado (partida Alekhine-Eduardo Lasker).

9º Las torres suelen ser las mejores piezas para combatir contra la superioridad de peones en un flanco. Una torre en la columna donde está el peón más, lo contiene y lo ataca. Lo mismo hace la dama. Las piezas menores, si lo contienen no lo atacan, o viceversa.

CAPÍTULO VII

LA CORONACIÓN DE PEONES COMO TEMA DE COMBINACIÓN

Iniciaremos la consideración de un tema del que poco se ocuparon los tratadistas, quizá porque se le asigna carácter de hecho circunstancial y esporádico en la partida de ajedrez. Pero en realidad se trata de un principio fundamental de cada partida, ya que el avance de peones, la peligrosidad de los mismos, el deseo y la necesidad de evitar que ellos se coronen en la octava línea y el final de toda partida giran sobre el tema que comenzaremos a tratar y que ya consideró, aun cuando de sumaria manera, el Dr. Max Euwe en uno de sus últimos libros.

El avance de peones tiene en ajedrez distintas etapas. En la apertura significa poderosa contribución para el desarrollo; forma luego la armazón arquitectónica de la partida, y los puntos débiles, las columnas abiertas, las casillas o diagonales fuertes son consecuencia de la situación que ofrecen los peones. Más tarde son elementos para la combinación; la rotura de las posiciones se produce así por la fuerza de las más diminutas de sus piezas, que son las que en realidad dan fisonomía a la lucha. Y en la etapa final, y aun en la intermedia, el avance de los peones y su carrera hacia la meta —en este caso la octava línea— deciden las luchas y ponen término a las más intrincadas y azarosas partidas.

Por esta causa parece difícil establecer normas permanentes sobre la promoción de los peones, pero en realidad no es así, ya que existe variedad de procedimientos típicos y de posiciones conocidas que aseguran la coronación de los peones y la definición consiguiente de las partidas. A esto se agrega la variedad que en materia de coronación de peones nace de

la pieza que se pide en el momento de llegar a la octava línea, ya que si en la mayoría de los casos la dama es la pieza escogida, en otros —que no son pocos— hay que preferir piezas de mucho menos valor. Pero esto entra ya más en el terreno del final artístico que en el de la partida viva, y a nosotros nos interesa preferentemente todo lo que puede aplicarse en la lucha cotidiana.

Comenzaremos con un ejemplo dado por Euwe en su libro, para ampliarlo con partidas locales y con algunos temas afines de fácil y clara aplicación en la partida. Divide el ex campeón mundial los ejemplos sobre avances de peón en tres series, luego de agruparlos en el vasto tema de los finales de partidas. La primera etapa es la que se refiere a las combinaciones que se efectúan para pasar un peón. Esta etapa de la lucha es habitualmente preparatoria del final, ya que se produce en el medio juego y en ciertos casos en el planteo. Sobre este tema hemos hablado en alguna oportunidad, cuando nos ocupamos de la relativa fuerza del peón aislado y de cómo es sólo relativamente peligroso cuando está contenido.

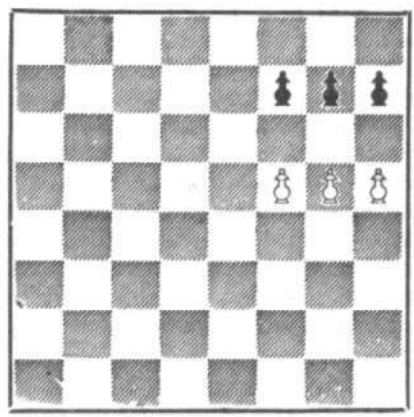
La segunda etapa se refiere a las combinaciones que basan su fuerza en el avance del peón libre. Para lograr esto, a menudo se entrega material, ya que un peón en séptima suele tener una fuerza extraordinaria por la inminencia de la coronación. La tercera etapa es la que se vincula a la coronación del peón, a la fuerza del peón pasado que llega a la octava línea y desnivela las luchas.

Estas tres etapas están lejos de hallarse desvinculadas. La armonía de una partida requiere que cada una de las mismas forme parte del plan general. Comenzaremos con ejemplos de finales para observar de qué manera se pasa un peón, cuáles son los sistemas típicos para crearse posibilidad de triunfo, y luego llegaremos al ejemplo completo, para observar el problema en todas sus etapas.

PRIMERO Y FUNDAMENTAL EJEMPLO

La primera posición que debe considerar el ajedrecista es aquella que muestra de qué manera en una lucha entre peones existen procedimientos tácticos para pasar un peón. Para lograrlo, es necesario a menudo apelar al sacrificio de uno de los peones, en forma de dejar expedita la ruta del avance.

El más conocido de los principios teóricos es el que nace del contacto de tres peones contra tres peones, como muestra el diagrama.



En esta posición juegan las blancas y no es posible evitar la coronación de un peón. A pesar de la barrera aparentemente infranqueable, mediante un ingenioso ardid se consigue pasar el peón de esta manera: 1. P6C!, PTXP; 2. P6A!, P X P; 3. P 6 T, y el peón se filtra hacia la octava línea para coronarse. Si jugaran las negras, en cambio, sería tablas avanzando a su vez el peón

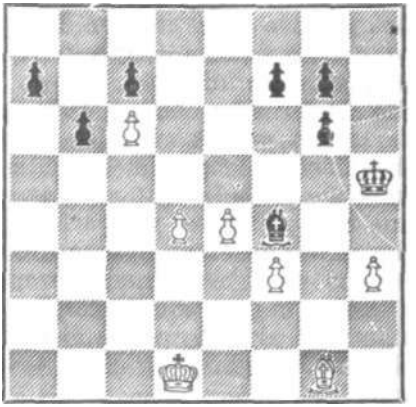
central, o sea P 3 C, para seguir a P T X P con P T X P, y a P A x P con P A X P. El secreto de la victoria está, pues, en avanzar el peón central para sacrificar luego el peón contrario al peón que captura (si 1. . . . . P T X P; 2. P6A, y si, en cambio, 1. . . . . P A x P; entonces P6T, para dejar libre el camino al peón alfil), y el secreto del empate en capturar, por ejemplo, a P T X P con P T X P.

Hemos asido ya el primer hilo de la lucha de peones entre sí y conocemos el esqueleto de una serie de combinaciones de mayor vuelo. Veamos otra simple posición de peones y sabremos cómo se maniobra. Si, por ejemplo, se llega a esta configuración: P 5 A R - P 5 T R contra P 2 C R - P 2 T R, si se quiere pasar un peón debe avanzarse primero el peón que tiene peones adversarios en la misma columna, en este caso 1. P 6 T, ya que si P 3 C o P X P, seguiría P 6 A explotando la vía libre del peón de esa columna.

Para matizar un tanto el tema, hasta el presente árido, veremos un notable final compuesto en el que se efectúa una serie de combinaciones que en realidad sólo tienden a pasar un peón. El ejemplo es complejo y significa un salto atrevido en la marcha pausada del tema, pero servirá para mostrar de qué manera puede alcanzar relieve un tema aparentemente tan simple mediante una inteligente orquestación. Y en ajedrez, las más grandes combinaciones suelen ser simples temas sabiamente aderezados.

COMO SE PASA UN PEÓN AVANZADO

Se trata de un viejo y clásico final de Qucckenstedt, que se ha especializado precisamente en maniobras de obstrucción para pasar peones. Sirve para demostrar la vitalidad de este tema y los recursos que nacen de la coronación de peones.



En esta posición las blancas juegan y ganan. Se trata de una lucha de alfiles en la que las blancas tienen desventaja material. ¿Cuál puede ser la causa de la victoria? ¿Qué razón estratégica puede haber para que las blancas ganen? Analizando la posición y razonando serenamente se observa que de no existir los alfiles las blancas triunfarían en mérito a la fuerza del peón pasado en 6 A D, por cuanto con P 5 D y P 6 D vulneran el muro de contención que evita que el peón de 6 A D se desborde hacia la promoción. Ahora surge la dificultad táctica. ¿Cómo llevar a efecto el plan? No es posible realizarlo directamente por cuanto el alfil domina la casilla crítica de 6 D. Es necesario, pues, hallar un sistema para desplazar el alfil de aquel sector u obstruirlo en su acción.

A primera vista surge como plan posible avanzar el peón a 5 D para seguir con A 4 D y luego P 5 R para continuar de esta suerte con P 6 D. Este es el esqueleto del plan; veamos cómo se lleva a cabo:

1. **P5D,** A4R!

Para evitar A4D.

2. P4AR

Desalojando el alfil

2. . . . . A X P; 3. A 4 D, P 3 A

Con este avance se intenta entorpecer la marcha del peón, ya que se da la posibilidad de que el alfil negro pueda acudir en cierto momento a 4 C para evitar que el peón dama se corone en 8 D.

4. P 5 R, P X P; 5. A 3 R !

Magnífico. Ahora no era posible P 6 D por P X A, defendiendo el peón de 2 A D con el alfil y para replicar, si P 7 D, con A 4 C. La jugada del texto tiende a eliminar el alfil de la diagonal que ahora ocupa.

5. . . . . A 6 C

No era posible A X A, por P 6 D, coronando el peón A D.

6. A 5 C !

Nueva y magnífica jugada que en realidad sólo gira con el tema que hemos visto antes y que es la coronación de un peón avanzado mediante la agresión al obstáculo que se opone al avance. Todo esto tiene por finalidad jugar P 6 D. Si ahora R X A, seguiría P 6 D, coronando el peón, pues si P 5 R entonces P 7 D y el rey obstruiría la acción del alfil negro desde 5 TR.

6. . . . ., P 5 R

Para evitar P 6 D, pero...

7. A 7 R

Ahora se le ha dado apoyo al peón que avanza; es imposible evitar P 6 D y el peón de 6 A D se coronará de inevitable manera. Un final bonito, que muestra cómo un tema simple, claro y fácil, puede adquirir la jerarquía de final artístico por medio de detalles tácticos que lo compliquen.

I.—Un problema apasiónente!

Estamos considerando uno de los temas de más apasionante interés de la técnica ajedrecística y que es el secreto de infinidad de victorias y derrotas. La transformación del valor de un peón al llegar a la octava línea es un magnífico cont>-asentido que cambia la estructura de la lucha. Tiene el ajedrez, precisamente en el «zugzwang» y en la coronación de un peón, uno de sus más deliciosos problemas. Es que resulta ilógico que en cierto momento el tener que jugar sea la causa de la derrota, como sucede en las posiciones de «zugzwang», y no deja de tener gracia que un simple y obscuro peón se transforme por arte de magia en dama, torre, caballo o alfil, según sea el gusto de quien lo corone, gusto supeditado, como es nalxiral, a las exigencias de la posición.

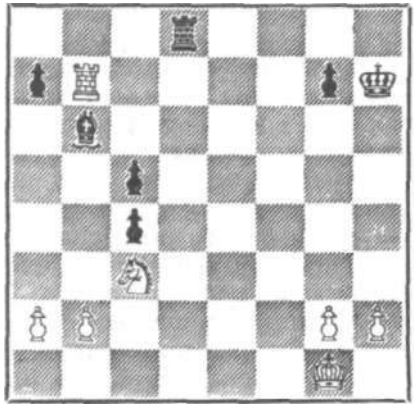
Pero la coronación de un peón tiene otro significado. Es el premio al brillante esfuerzo de una pieza, es la penetración de la misma en las líneas enemigas, es el soldado anónimo que por su propio esfuerzo conquista situaciones valiosas. La coronación de un peón es la meta de los ajedrecistas en la etapa final de la partida, pero no lucha desde el comienzo con este norte. Cuando logra pasar un peón no pretende llevarlo a dama, ya que sin duda lo perdería en su peligrosa marcha; pero, en cambio, un peón pasado, libre, bien defendido, es una espada de Damocles sobre el juego adversario y proporciona indudable tema para las diversiones tácticas.

El peón pasado es así una amenaza que va subiendo de valor a medida que la partida se simplifica. En el final adquiere su mayor importancia, de la misma manera que sólo en esa etapa de la lucha se valorizan los peones libres, avanzados y alejados de los reyes adversarios.

Vimos anteriormente un bello ejemplo de coronación de peones en un final de alfiles aparentemente imposible de forzar. Se vio de qué manera un peón avanzado, contenido por un peón susceptible de ser vulnerado por otro peón, adquiere jerarquía en el final de una contienda. Veamos ahora su importancia y la serie de principios generales, fáciles de captar y encerrar en normas fijas, que se producen en esta etapa de la lucha y en esta diversidad de factores tácticos que acentúan el interés y la belleza del juego.

COMO TRIUNFO SANZ

Mostremos la posición de una famosa partida jugada en Madrid en el año 1934, entre Ortueta (blancas) y Sanz (negras), dos ajedrecistas locales de ningún renombre internacional, pero que en este cotejo rayaron a gran altura.



Corresponde jugar a las negras, que tienen como única, y por cierto poderosa compensación a sus peones dislocados, posibilidad jugar T 7 D, atacar los peones y hacer de los mismos una fuente de posibilidades. Además, el alfil de 3 C D está en la diagonal que tiene por base el rey blanco, y este detalle puede ser factor valioso. La primera jugada no puede ser otra que:

1. . . . . T 7 D

Se ataca el peón caballo dama y se inicia la combinación ganadora. Las blancas deben sostener el peón con:

2. C 4 T

Que permite la bonita combinación de sacrificio típica. Las negras entregarán la torre para avanzar rápidamente el peón de 5 A D. Se amparan en el jugoso detalle de que no es posible a las blancas, luego de 2. . . . ., T X P; 3. C X T, P 6 A; seguir con 4. C 3 D, por el avance P 5 A +, seguido de P X C, pasando dos peones y coronando inevitablemente uno de ellos. Las negras se amparan en el conocimiento de un principio, y es el de que una torre no puede nunca detener a dos peones en sexta unidos. Lo justo era 2. P 4 T D, seguido, si T X P, de P 5 T, con final probablemente tablas.

2. . . . ., T X P; 3. C X T, P 6 A; 4. T X A

Única. Por lo que dijimos en el comentario anterior, no servía 4. C 3 D, a causa de 4. . . . . P 5 A +; 5. T X A, P X C; 6. T 6 A D, P 7 D, y el peón se corona inevitablemente.

4. . . . ., P 5 A ! !

Una jugada magnífica y sorprendente. Es realmente extraordinario que ahora, con dos piezas menos, las negras coronen un peón de inevitable manera. No había otro procedimiento, no ya para ganar, sino para no perder. Si 4. . . . ., P X T; las blancas seguirían con C 3 D y luego C 1 A D, capturando más tarde los dos atrevidos peones con el rey.

El problema de las blancas no tiene solución. Si C X P seguiría P 7 A y el peón toma la casilla desde la cual la torre puede contenerlo (1 C D). Se amenaza P 7 A, y si la torre va a 6 R para seguir con T 1 R

entonces P X C seguido de P 6 A y P 7 A, coronando un peón. Pero las blancas descubren una jugada que las llena de optimismo y parece que salva la partida. Juegan:

5. T 4 C

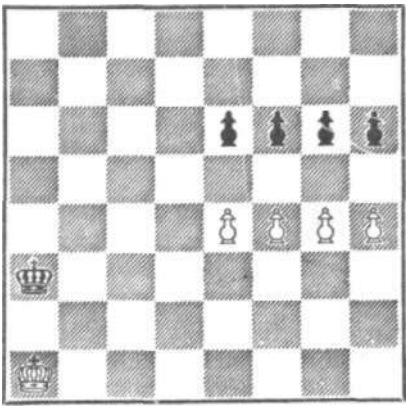
Se ataca el peón de 5 A y se amenaza, si P X C, T X P C, y si P 7 A, la simple réplica T X P A, deteniendo el peón atrevido, pero...

5. . . . . P 4 T D ! !

Otra sorprendente jugada que tiende a desalojar a la torre de la casilla crítica. Si ahora T X P A, entonces P X C y el peón se coronará, ya que la torre no puede detenerlo desde 5 C o 1 A, a causa de la presión de los peones. No hay, pues, defensa posible, ya que si la torre se retira en la columna C D, sigue P 7 A, entrando a dama, y si C 4 T, entonces P X T seguido de P 7 A. Final magnífico, realmente de problema y que no podría ser superado en una composición. Se observa de clara manera la fuerza que surge de la amenaza de coronar un peón y de la serie de ramificaciones que rodean a esta amenaza.

LOS FINALES DE PEONES SOLOS

Pero prudente es que volvamos a los ejemplos simples, pues estamos penetrando sin titubear en un terreno accidentado y excesivamente complicado, a pesar de su belleza y poder de atracción. Veremos la lucha de peones solos para observar de qué manera puede un peón filtrarse hacia la coronación en determinadas posiciones. Vimos el ejemplo de la lucha de tres peones contra tres peones y observamos de qué manera uno de los mismos se filtra inevitablemente cuando los peones están frente a frente con sólo una línea libre entre sí. Veremos ahora un antiguo final de la lucha de cuatro peones contra cuatro peones. Necesario es mostrarlo, por cuanto en este caso el sistema para pasar un peón es distinto. En lugar de avanzar el peón del centro, se avanza primero el del flanco. Por ejemplo:



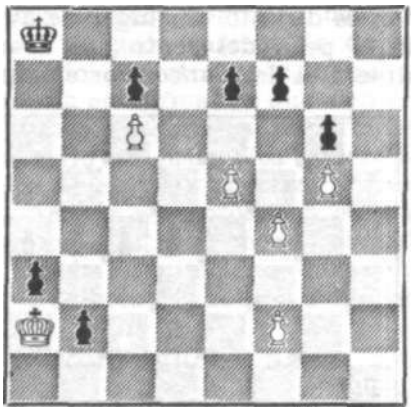
En esta posición juegan las blancas y pasan inevitablemente un peón. Para lograrlo apelan al sacrificio transitorio de material para desviar los peones que se ofrecen como una infranqueable barrera.

1 P 5 T, P X P; 2. P 5 R, P X P R; 3. P 5 A, P X P C; 4. P 6 A R

Y el peón se va a dama. Si en lugar de 2. . . . ., P X P R; las negras juegan P 4 A, entonces se gana mediante 3. P X P A, P X P; 4. P 6 R. Tampoco sería defensa a 1. P 5 T, seguir con 1. . . . . P 4 C; por cuanto se ganaría mediante 2. P 5 R, P X P R; 3. P 5 A, P 5 R; 4. P 6 A. Hay otras subvariantes, pero en todos los casos se gana avanzando primero el peón de cada flanco, para hacerlo luego con el peón alfil o el de caballo, según los casos.

Otros detalles de peones que se coronan por medio de la lucha entre ellos son los que insertamos, para ahondar todo lo posible en estos duelos de peones entre sí, que nos enseñarán sistemas típicos para avanzar

en procura de la promoción. Veamos primero uno de los más antiguos finales de Horwitz y Kling:



En este final las blancas deben dejar librada su posibilidad de victoria a la acción de los peones, ya que el rey está esclavizado en la detención de los peones avanzados del ala dama. Teóricamente las blancas están perdidas, ya que tienen inferioridad de material y lo estarían en realidad si las negras jugaran y avanzaran P 3 R, para quitarles toda perspectiva a los peones blancos. Pero les corresponde jugar a las blancas y no es difícil captar un plan basado en las ideas que ya conocemos. Es evidente que si se juega 1. P 5 A, las negras no pueden capturar el peón, ya que seguiría P 6 R atacando el peón de 2 A R, para seguir, a P X P o P 3 A R, con P 6 C, coronando el peón. Tenemos, pues, la idea, que por otra parte es la única posibilidad. A seguir adelante con la misma:

1. P 5 A, P 3 R

Única, por cuanto si siguiera R 2 T, entonces se ganaría con la doble agresión típica en esta familia de finales, o sea P 6 R, atacando los dos peones y quebrando la unidad de los mismos. Este tema de la doble agresión lo trataremos muy pronto.

2. P X P, P X P; 3. P 4 A R

Seguido de P 5 A R, entregando el peón y pasando uno de los peones. Como se ve, otra vez el sacrificio para abrir brechas y romper el frente que se opone a la coronación.

II.—La coronación de peones como problema táctico

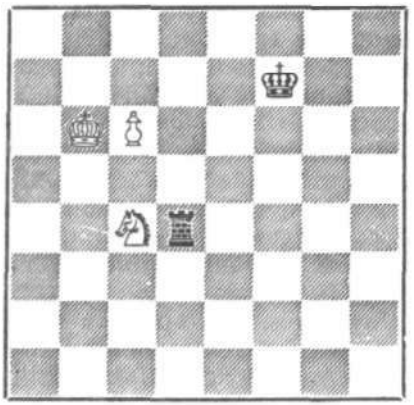
La coronación de peones es la base y esencia del estudio completo de los finales, pero no será considerada bajo este aspecto. No nos mueve el espíritu de presentar un largo trabajo sobre finales técnicos. Este aspecto del juego será explicado más tarde, cuando hayamos avanzado más en la etapa que sobre estrategia general nos hemos impuesto.

Por esta causa, el tema de la coronación de peones como base estratégica y táctica en la predefinición de la partida, en el momento en que agoniza el medio juego y se prepara la decisión, es lo que nos ocupa. Veremos partidas en las que la coronación del peón se produce de improviso y pone rápido fin a las acciones. Pero para comprender el tema y ver de qué manera se pasan peones necesitamos mostrar estas posiciones desnudas de material, para que se aprenda a girar con las más pequeñas, pero fundamentales piezas del ajedrez.

EL «ZUGZWANG» EN LOS FINALES

Comentemos un final de Halberstadt que nos muestra el diagrama.

Toca ahora jugar a las blancas, las que tienen un procedimiento único para ganar de matemática manera. A primera vista parece que las negras han de hallar algún simple recurso para empatar mediante el sacrificio de la torre por el peón, pues al quedar con el caballo solo, las blancas deberían resignarse a un empate.



El análisis sereno muestra, sin embargo, algunos detalles en los que es posible fundar optimismo; el caballo puede, mediante un jaque, tomar la casilla lateral al peón cuando éste se sitúe en séptima, o sea la de 7 D. Esto impedirá que el rey detenga el peón desde ese cuadro. El problema se aclara aparentemente, pues luego de 1. C 5 R +, el rey debe moverse, y el peón marcha a séptima y la torre no puede detenerlo en apariencia. Pero se complica con la jugada menos lógica de las negras 1. . . . . ., R 1 R, Si ahora P 7 A sigue T 1 D, y aun cuando las blancas pueden capturar la torre, ésta les costaría el peón, única posibilidad de victoria por el recurso de transformarlo en dama.

Un espíritu poco profundo abandona el análisis en este momento, pero el ajedrez enseña muchas cosas, y una de ellas es que se debe desconfiar de la primera impresión y que la tenacidad en el análisis suele dar sus frutos. Cuando se tropieza, como en este caso, con un obstáculo, lo prudente no es buscar en seguida otro plan, sino que lo inteligente es hacer un juicio sereno ante la barrera, para ver si no existe un resquicio desde el cual la lógica halle medios para facilitar el descubrimiento de la verdad.

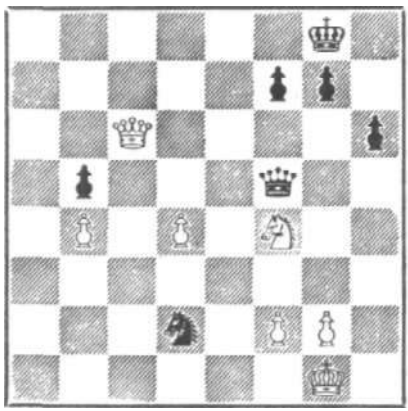
En la posición a que se llega después de 1. C 5 R +, R 1 R; 2. P 7 A. T 1 D; se observa que en realidad se está en una posición de «zugzwang», muy posible de explotar por el hecho de que, de las dos piezas, una de ellas, el rey negro, no puede moverse so pena de que luego de P X T las blancas ganen la pieza y coronen el peón. Esto se produce por la posición ideal del caballo, ya que quita la jugada R 2 D al rey y la de R 2 R es imposible por C 6 A + apoyando con el caballo la captura del peón.

Sólo pueden, pues, las negras, mover la torre, y las únicas posiciones existentes son las de 1 A D o 1T D y éstas pueden ser evitadas con la simple jugada 3. R 7 C, que coloca a las negras en la típica posición de «zugzwang», o sea que pierden, por tener la obligación de jugar. El final está, pues, resuelto, y se observa cómo no ofrece la menor dificultad a quien razone con lógica.

NUEVO EJEMPLO DE LASKER

Y ahora, después de la serie de ejemplos que hemos analizado, después de saber de los sistemas simples para pasar peones, de la lucha de ellos entre sí y no sin haber hecho alguna incursión en finales compuestos que nos han mostrado de qué manera abundan las posiciones en las que la coronación de un peón se hace posible mediante el sabio empleo de los recursos latentes, comenzaremos a considerar el tema en posiciones prácticas de partidas vivas y que no pertenecen a los dominios del final puro. Iniciaremos la consideración de este aspecto de los recursos tácticos que nacen de los peones libres cuando están apoyados en su marcha hacia la meta, con la posición a que llegaron en el torneo de Moscú, de 1935, el doctor Emanuel Lasker, con las negras, y

el maestro soviético Lissitsin. La posición era, en cierto momento, la que muestra el diagrama.



Corresponde jugar a las blancas en esta posición y éstas advierten que se encuentran en el momento crítico de la partida. Es necesario proceder con la máxima cautela, ya que las negras tienen un doble amago muy serio. Por un lado amenazan directamente D X C y a esto se agrega la no agradable posibilidad para las blancas de un jaque en 8 C D, seguido de D X P C Deben, asimismo, considerar la posibilidad de que las negras puedan en cierto momento tener recursos por medio de D 8 C +, seguido de C 8 A +, etc.

El estudio de la posición muestra que hay que proceder con energía. Si C 3 T o C 2 R, las negras quedarían con grandes perspectivas de triunfo después de D8C+ y DxPC. Si en cambio 1. C 5 D para salir de la amenaza y apoyar el peón de 4 C D, entonces tendrían dificultades las blancas luego de 1. . . . ., D 8 C +; 2. R2T, C 8 A +; 3. R 1 C (si 3. R 3 T, las negras ganan con 3. . . ., D 4 A +; 4. P 4 C —no R 4 T por D X P A +, etcétera—, D 6 A +; 5. R 4 T, P 4 C +; 6. R 5 T, D 6 T mate), C 6 R+; 4. R 2 T, C X C; 5. D X C, D X P C; y el peón negro de 4CD unido al peón de ventaja, asignan a las negras ciertas posibilidades de triunfo. La otra oportunidad de custodiar simultáneamente el caballo y el peón es 1. D 6 D, pero a esto las negras jugarían inmediatamente 1. . . . ., R 2 T; para evitar un jaque liberador, y luego de 2. . . . ., C 5 A D, o C 5 R, según los casos, ganarían inevitablemente un peón, lo que desnivelaría totalmente la partida.

Hay, pues, que apelar a recursos de mayor jerarquía, ya que un peón menos no permite llegar al final excesivamente confiado. El recurso puede surgir del hecho de que el peón de 4D no tiene en realidad obstáculos en su posible marcha hacia la meta. Es verdad que necesita cuatro tiempos para coronarse, pero también es cierto que les corresponde jugar a las blancas, lo que ya es un tiempo más; que si las negras capturan el caballo pierden otro tiempo en esto y ya el peón se colocaría en sexta, desde donde sería demasiado agresivo.

Tenemos, pues, atrapada la idea de buscar el empate y aun la victoria si el negro no se resigna a comprender la fuerza del peón libre y pasado cuando las bases defensivas de un jugador (la séptima y octava líneas) carecen de piezas protectoras. El secreto de la partida está, pues, en el peón libre, en la posible coronación del mismo. El final se salva, entonces, con

1. P 5 D !, D X C; 2. P 6 D

Ahora son las negras las que deben buscar el empate desesperadamente, ya que el peón puede ser apoyado en su marcha a la promoción, luego de D 8 A+, que custodia el avance a 7 y 8 D. El hecho de que el rey negro pueda ser jaqueado antes por el propio peón al coronarse acentúa la gravedad de la situación. Esto mueve a las negras a bus-

car un recurso de tablas, por cierto instructivo, y juegan:

2. . . . . C 5 R; 3. P 7 D, D X P +

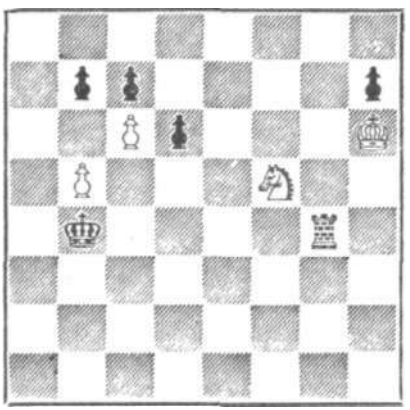
seguido de D 5 T + y tablas por jaque perpetuo.

Como se ve, un ejemplo simple, pero valioso, en el que para colocar el peón en situación agresiva y hacer gravitar la fuerza de la posible coronación del mismo, las blancas entregaron material.

LA CORONACIÓN COMO MANIOBRA TÁCTICA

Paulatinamente avanzamos en el estudio de los problemas que se derivan de la amenaza de coronar un peón, factor que rompe un poco la lógica simple del juego. Pero no siempre se gana o se pierde por esta causa. En muchísimas oportunidades la amenaza de coronar el peón provoca una serie de temas tácticos, y se gana, más que por el incontenible avance del peón, por la posibilidad de llevarlo a efecto.

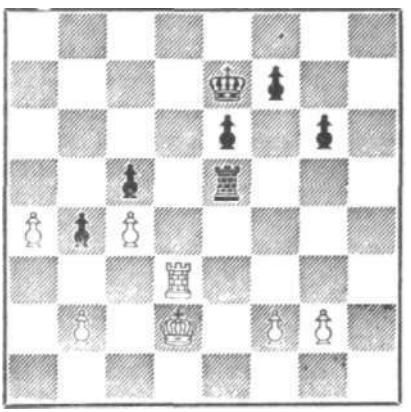
Pero antes de seguir adelante justo es que estudiemos otro final, de Holm.



En esta posición las blancas, a pesar de la escasez de material, deben ganar en mérito a la posibilidad de pasar un peón mediante la típica mariobra de doble agresión. La jugada es clara y, por otra parte, única. Se avanza el peón a 6 C, o sea se juega 1. P 6 C, realizando la clásica maniobra de atacar el peón que contiene al peón más avanzado para que éste ceda paso. La réplica es 1. . . . ., P X P A o P X P C. Si P X P A, sigue 2. P X P, seguido si T 1 C, para evitar que el peón se corone, con C 7 R, atacando la torre y amenazando C x P + y C 8 C o C 8 D, para obstruir la acción de la torre que contiene el peón. Si, en cambio, 1. . . . ., P X P C; entonces se gana con 2. P X P C, seguido de la misma maniobra contra 2. . . . ., T 1 C R.

NOTABLE EJEMPLO DE ALEKHINE

Es un ejemplo simple, pero que muestra cómo se pasa un peón siempre en este tipo de posiciones. Ahora veremos cómo el tema de coronar un peón gravita de manera poderosa en un final aparentemante difícil de definirse con tanta rapidez. Se trata del desenlace de un cotejo que ganó el Dr. Alekhine, con las blancas, en una sesión de partidas simultáneas que jugó en Groningen, en 1933. La posición a que se llegó desde el momento que interesa para el tema era la que sigue:



Las blancas buscan y encuentran un sistema para coronar el peón de

4T D. totalmente libre y alejado del rey negro. ¿En qué fundan sus esperanzas de éxito en el plan? En el hecho valioso de que la torre negra está un tanto radiada del ala dama y puede tener dificultades para contener el peón.

Se observa fácilmente que dicha torre puede acudir para evitar la coronación a l T R u 8 T R, para seguir luego con T 1 T D o T 8 T D por vía 4 T R. Lo hábil es entonces primero entorpecer la movilidad de esa torre, y para ganar Alekhine realiza el siguiente plan:

1. P 4 C R

Evita T 4 T y resta la posibilidad de contener el peón desde 1 T, pues esa pieza no podrá dominar una de las dos únicas columnas abiertas existentes: T R o D.

1. . . . ., T 5 R

Única para darle acción a la torre antes que el peón llegue a dama.

2. P 5 T, T X P C; 3. P 6 T, T 8 C; 4. P 7 T, T 8 T D; 5. T 3 T D!

Notable maniobra de obstrucción, que asegura la coronación del peón.

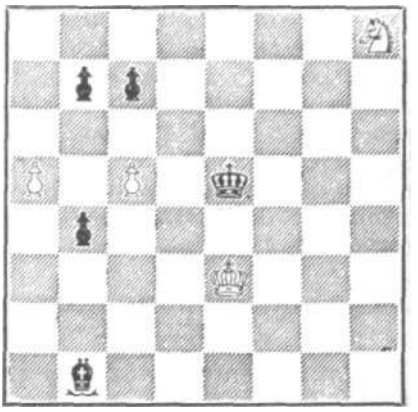
5. . . . ., P X T; 6. P 8 T (D), P X P; 7. D 7 C +

y luego D X P C, ganando el final.

Igualmente notable sería la maniobra de obstrucción que se produciría contra 3. . . . ., T 5 T; en lugar de T 8 C. A esto se ganaría con la bonita jugada 4. T8D !, seguido, si R X T, de 5. P 7 T, y es inevitable la coronación del peón.

DOS FINALES DE HOLM

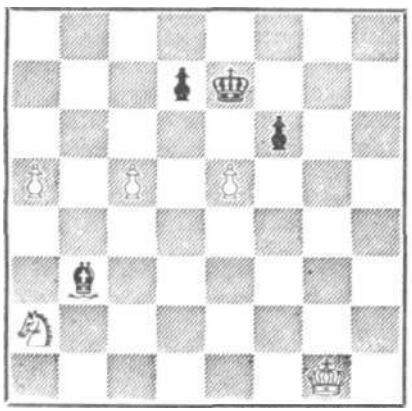
Para mostrar otro aspecto típico de filtraciones de peones daremos cabida ahora a dos finales de Holm, que se ha especializado en los desenlaces de partidas donde se coronan peones. La posición del primer final es la siguiente:



Juegan las blancas y ganan. Se ve que la única posibilidad de triunfar es pasar el peón torre dama, ya que si las negras pueden jugar P 3 A D, conteniendo el avance del peón alfil dama, harán inexpugnable la base 2 C D y, como derivado, el peón caballo no podrá ser desplazado para dar paso al peón torre dama. Por eso sólo resta al blanco la posibilidad de proceder con energía, ya que las negras tienen ventaja material y un amenazante peón en 5 C D. En este caso hay que seguir ganando tiempos mediante el típico recurso del sacrificio. Debe, pues, jugarse 1. P 6 A, que desaloja el peón de 2 C y da paso al peón torre dama, que será libre y fuerte por estar lejos el rey adversario. El final seguiría así: 1. . . . ., P X P; 2. P 6 T, A 5 R; 3. C 6 C +, R 4 A; 4. C 4 T +, R 4 R; 5. C 3 A +, R 4 A; 6. C 2 D, A 4 D; 7. R 4 D, y gana por medio de esta hábil serie de maniobras. Ahora no es posible avanzar el peón alfil dama para que el alfil detenga el peón, a causa de que se perdería el alfil y a cualquier movimiento de alfil sigue R 5 A, haciendo inevitable la coronación del peón. Se observa un nuevo caso en que la coronación necesita de un

sutil aderezo de maniobras tácticas.

Antes de iniciar la inserción de partidas que tengan vinculación con el mismo y ver de qué manera la amenaza de coronar un peón tiene influencia en una lucha, comentaremos el otro final de Holm.



En esta posición juegan las blancas y ganan. Para hacerlo deben pasar un peón y, como es natural, el peón que debe ganar es el de T D, por ser el que está más alejado del rey adversario. El avance inmediato no daría resultado por la réplica A 4 D. Debe entonces buscarse la manera de entorpecer la acción de ese alfil y surge la primera jugada con enorme claridad. Esta es:

1. **P6** A !, P X P; 2. **P6T,** A4D; 3. C3A

Ahora se observa la dificultad que tiene el alfil para mantenerse en la diagonal, ya que sólo dispone del cuadro 6 A R, del cual será desalojado.

3. . . . ., A 6 A; 4. R 2 A, A 8 T; 5. R3R, P4AR

No bastaría P 4 A D, a causa de C 4 R, obstruyendo la acción del alfil y coronando rápidamente el peón. Con el avance P 4 A R se evita precisamente que el caballo vaya a 4 R.

6. C 5 D +, A X C; 7. R4D, A 6 A; 8. R 5 A

Ahora el rey impide el avance y el peón de 6 T D se corona.

BUEN EJEMPLO DE KERES

Veamos ahora la partida que jugó en el torneo por equipos de Munich el maestro estonio Paul Keres, casi una criatura en aquella época, contra el fuerte ajedrecista alemán K. Richter. En ella veremos gravitar la fuerza de un peón libre y pasado. Observaremos cómo de la amenaza de coronarlo hace Keres un tema de triunfo y luego cómo se produce una rápida carrera entre otros dos peones para que, por medio de la promoción, se materialice la anhelada victoria. La partida, por cierto lucida en todos sus detalles, fue así:

BLANCAS: KERES. NEGRAS: RICHTER

1. C 3 A R, P 4 A R; 2. P 4 D, C 3 A R; 3. P3CR, P3CD; 4. A 2 C, A2C; 5. O — O, P3R; 6. P 4 A, P4A

Una triste necesidad, ya que de esta suerte el alfil dama negro quedará obstruido por los propios peones. Pero contra la jugada natural 6. . . . ., A 2 R; habría seguido P 5 D y luego de P X P, C 4 T, con excelentes perspectivas para las blancas, que harían un vigoroso tema estratégico de la coincidencia de sus fuerzas sobre el peón agredido y fijado en 4 D. Ahora las casillas negras serán para Keres buen tema de acción.

7. C 5 R, A 3 D; 8. A 4 A, O — O; 9. C 3 A D, C 5 R; 10. P X P, P X P; 11. D3C, R1T

Las blancas amenazaban capturar el caballo de 4D especulando con el hecho de que el peón dama está fijado.

12. T R 1 D, P 3 A; 13. CXC, P AxC; 14. P3A, P X P; 15. A X P, D2R; 16. TD1A, A X C

Otra desagradable necesidad. Cambiar un alfil por un caballo en una posición abierta es poco agradable y menos para dejar sin fiscalización las importantes casillas negras.

17. A X A, C2D; 18. A 4 A, C 3 A; 19. P 4 T D!

Comienza una agresión lateral a los peones del ala dama para crear debilidades definitivas en los mismos.

19. . . . . C5R; 20. P5T, P X P; 21. AXC, P5T

Una fineza táctica. Si primero P X A seguiría P 5 D con gran ataque, a pesar de los alfiles de distinto color.

22. D 3 R, D X A; 23. D X D, P X D; 24. P 5 D

Keres entrega un peón para tomar la séptima línea o...

24. . . . . , TD1D; 25. P6D

para colocar un fuerte peón pasado en 6D que será el tema de la partida de acuerdo con el problema táctico que nos interesa. Veremos ahora gravitar este peón a pesar de los alfiles de distinto color, no para coronarlo, sino para ganar material al evitar su coronación. El peón libre y la amenaza de promoción van definiendo la lucha.

25. . . . . **T4A;** 26. T 4 A, P 4 A; 27. T X P'T, P 3 T D; 28. T 5 T, P 3 C; 29. P 4 C D:

Se inicia una notable combinación que provoca la ganancia inevitable de una pieza en mérito a la acción del peón libre de 6 D.

29. . . . . , P X P; 30. T X T, P X T; 31. P 7 D

Amenaza A 7 A.

31. . . . . , A3A; 32. T1AD, AXP; 33. T1D!

El secreto de la combinación. Ahora queda fijado el alfil en 2D y no es posible evitar la ganancia de material por medio de A 7 A. Pero en compensación tienen las negras dos fuertes peones libres en el ala dama, que darán lugar al segundo acto.

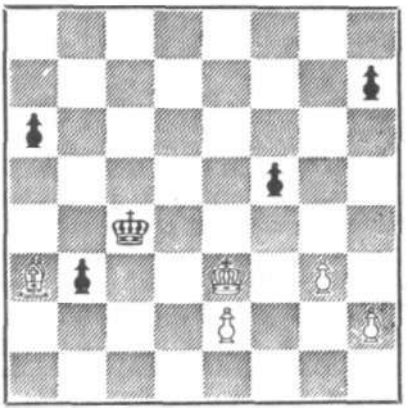
33. . . . . P6C; 34. A7A, TD1 A; 35. T X A, R 1 C

Para poder jugar P 7 C sin el peligro de A 5 R -f.

36. A5R, T4A; 37. T7C+, R1A; 38. A 6 D+, R X T; 39. A X T, R 2 A

Otra vez el jaque en 5 R evita la coronación del peón negro.

40. A3T, R3R; 41. R2A, R4D; 42. R3R, R5A; 43. R2D, P 6 R+; 44. R X P



Y ahora se entabla una emocionante lucha por la coronación de los peones. Richter pasará su rey, obligará a sacrificar el alfil y la partida se reducirá a una carrera de peones que mostrará la profundidad del análisis al final por un tiempo ele ventaja.

44. . . . . R6A, 45. R4A!, P4TD

Si 45. . . . . , P 7 C; seguiría A X P, y luego de R X A se ganaría mediante P 4 C R, para avanzar más tarde el peón rey, cambiar las dadas mediante un jaque en la diagonal, luego de la coronación de damas, y triunfar por la ventaja del rey adelantado.

46. P 4 C !

Con este avance se gana un tiempo, pues se obliga a la réplica de P X P y el peón avanzará inmediatamente a 4R.

46. . . . . , P X P; 47. P4R, P5T; 48. P 5 R, P 7 C; 49. A X P +, R X A; 50. P 6 R, P 6 T; 51. P 7 R, P 7 T; 52. P 8 R (D), P 8 T (D); 53. D 8 T +, R 7 T; 54. DXD-f-, RXD; 55. RXP, R7C; 56. R 5 C, R6A; 57. R 6 T, R 5 D; 58. R X P, R 4 R

Si R 5 R, gana 59. R 6 C, y no P4T, a causa de R4A.

59. R6C

Las negras abandonaron. Excelente partida de Keres que muestra la poderosa gravitación de la coronación de un peón.

UNA PARTIDA NOTABLE

Hemos considerado el tema de la coronación de peones desde diversos ángulos. Lo hemos visto gravitar en los finales, sabemos que de la lucha de peones entre sí nace la posibilidad de coronar un peón mediante el conocimiento de maniobras típicas y vimos de qué manera en el final artístico el tema ha sido hábilmente considerado. Ahora lo estamos analizando en la partida viva, en el medio juego, o mejor dicho, en el prefina!. Sabemos que no siempre la coronación del peón gana por el hecho de que el peón se corone, sino por las consecuencias a que da lugar el hecho. Ahora veremos una partida que en su hora tuvo honda repercusión en el país. Fue la que Pleci le ganó a Eliskases en el match de Austria con Argentina, del Torneo de las Naciones de Varsovia, de 1935. En la misma el ajedrecista argentino rayó a notable altura y remató la lucha en un momento de gran tensión por medio de un sacrificio que le permitió coronar un peón que aún se hallaba en la cuarta línea.

VICTORIA VALIOSA POR VARIAS RAZONES

La partida tuvo detalles notables. El team argentino jugaba sin suplentes y Pleci se hallaba enfermo. Sólo su gran patriotismo le impulsó a sobreponerse y presentarse frente a Eliskases para no perder la partida por ausencia. El capitán del team debió atenderlo durante toda la lucha descuidando su propia partida; mas,- a pesar de su evidente malestar, Pleci jugó de impresionante, de notable manera. La partida, que insertamos, lo demostrará.

BLANCAS: ELISKASES. NEGRAS: **PLECI**

1. P4D, P3R; 2. P4AD, C3AR; 3. C3AD, A5C; 4. P3TD, AXC+; 5. PXA, C5R; 6. D2A, P4AR; 7. C3T

Preparando una maniobra un tanto forzada para desalojar el fuerte caballo negro de 5 R. Tiende, además, a llevar a cabo una maniobra central basada en la ruptura del frente de peones mediante P 3 A R y eventualmente P 4 R, maniobra típica en todas las conformaciones que tengan reminiscencias con la defensa Holandesa en el peón dama (P4AR)

7. . . . . P 3 C D; 8. P 3 A, C 3 A R; 9. P 3 R, O — O; 10. A 3 D, D 2 R; 11. O — O, P 3 D

Estratégicamente inobjetable. Al haber desaparecido el alfil rey, los cuadros negros han quedado débiles y Pleci se decide a colocar sus peones en cuadros negros para reemplazar al alfil desaparecido y evitar que en su conformación existan puntos donde el adversario pueda hacer fuerte la acción de sus piezas. Con esto se cumple el clásico principio técnico de tener los peones en casillas de distinto color del alfil que se posee.

12. C 2 A, P 4 A; 13. P 4 R, C 3 A; 14. P R X P, P R X P; 15. P X P, P D X P; 16. A X P, A X A; 17. D X A, D 2 A R

Las negras han perdido un peón, pero en realidad han hecho un excelente negocio. No tienen problemas de planteo. Eliskases dispone de peones doblados y aislados en el ala dama y, sin duda, el material se recobrará, ya que las blancas necesitan ganar alguno de los tiempos perdidos en su desarrollo. Por otra parte, es poco menos que imposible defender bien el peón de 4 A D, por la amenaza C **4 T D.**

18. A 5 C, D X P; **19. T D 1 R, P 3 T R;** 20. A X C, T X **A;** 21. **D 2 A**

Las líneas están tendidas. Pleci tiene ventaja posicional por sus mejores peones en el ala dama y ha de ser por allí por donde se filtre la victoria. En compensación, Eliskases dispone de un punto fuerte para su caballo en 4 R, desde donde esa pieza, admirablemente sostenida por el peón, puede ejercer poderosa acción. Pero es más fuerte en este caso la debilidad del ala dama.

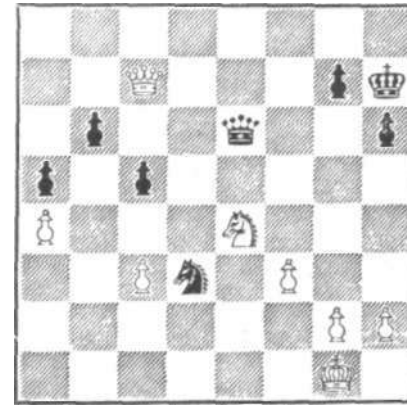
21. . . . . T 3 R; 22. T X T, D X T; 23. C 4 R, **T 1 D;** 24. T 1 D, T X T +; 25. D X T, C 4 R

El final es sin duda favorable para Pleci, pero no es fácil saber si es posible ganarlo. Se trata en realidad de la lucha de un caballo ágil que actuará entre los peones adversarios y de un caballo fuerte pero estático, y de una superioridad de peones en el ala dama. Comienza la lucha por la coronación de un peón.

26. D 8 D +, R 2 T; 27. D 7 A, P 4 T D; 28. P 4 T D, C 6 D

LA SEGUNDA ETAPA DE UNA GRAN PARTIDA

Y ahora comienza el segundo acto. El de la lucha contra los peones débiles, endeble barrera que se opone al triunfal avance del peón torre dama de las negras. Peón fuerte, por ser el que está más alejado de la acción del rey enemigo.



29. P 4 T, C 7 C; 30. D 8 D, P 5 A

Pleci juega para ganar y trata de restarle contrajuego a su gran adversario. Si C X P podría seguirse con D 3 D con amenazas serias de descubierto o repetición de jugadas, y aun de copar el caballo por medio de D 5 C D. Ahora el peón de alfil dama resta el cuadro 3 D a la dama, y será un valioso sostén para el caballo.

31. D 2 D, C 6 D

Tampoco servía C x P a causa de D 2 A, seguido de un formidable descubierto o la captura del caballo.

32. D3R, D3AD; 33. P4C

Eliskases apura las acciones en el flanco rey, ya que la pasividad es imposible ante la debilidad de sus peones del ala dama, que contienen el avance adversario.

33. . . . ., D XP; 34. P5C

No servía D X P C, a causa de 34. . . ., D 8 D +; 35. R2C, D7R+; 36. R 1 C, D 8 R +; 37. R 2 C, C 5 A +; 38. R2T, DXPT+; 39. R1C, D6C+; 40. R 1 A, D 7 C +; y D 7 R mate.

34. . . . ., D8D+; 35. R2C, C8R+; 36. R 3 C, D X P + !

Magnífico. Este sacrificio de material es el que Pleci previo al iniciar la maniobra. Ahora impondrá el peón torre dama, a pesar de faltarle cuatro tiempos para coronarse, por la notable circunstancia de que el caballo de 4 R no puede evitar su coronación. Obsérvese la riqueza de posibilidades que nacen del tema de la promoción de un peón y cómo violentamente una partida cambia de curso por este detalle estratégico. La coronación del peón prevista a tanta distancia define una de las más notables partidas jugadas por Pleci en el torneo de Varsovia, contra una gran figura del ajedrez mundial.

37. D X D, C X D; 38. R X C, P 5 T; 39. P X P, P 6 T

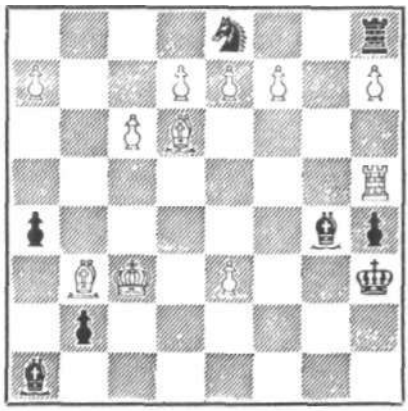
Y no P X P a causa de C 6 A R +, seguido de C 5 D y C 4 C, deteniendo el poderoso peón libre de T D. Ahora no es posible contener el peón y por esta razón Eliskases abandonó.

Es otro ejemplo de la variedad de recursos que nacen de la buena aplicación y conocimiento del tema de la coronación de peones.

III.—La **promoción** de **peones** y sus **variedades**

Hemos penetrado en otro aspecto del tema sobre la promoción de peones y su importancia en la vida de la partida. Luego de estudiar este aspecto vital de la lucha en la partida viva, en el prefinal y aun en el final de peones, observamos cómo existen importantes sistemas típicos para lograr pasar un peón. Sabemos, además, que un peón avanzado prematuramente suele ser un peón débil, pero también sabemos que la posibilidad de avanzar un peón pasado es el arma que decide gran cantidad de combates. Quiere esto decir que la promoción de peones es un aspecto de la lucha, de importancia en las postrimerías del medio juego, y que en el final adquiere inusitado vigor.

Después vimos de qué modo sirve como recurso táctico para ganar partidas, por medio de las ventajas que nacen de la amenaza de coronar un peón. En esos casos es un medio para el triunfo y no una finalidad de triunfo. Ahora veremos otros recursos que nacen de la coronación de peones en un final en el que se utiliza, de notable manera, el arte de entrar en la octava línea y pedir piezas de menor valor que la dama para poder vencer. Este final, de W. Korolikoff, es el que sigue:



En esta posición las blancas juegan y ganan. Deben evitar en primer término la jugada P8CD (D) +, que sería muy desagradable para el primer jugador, y, luego de evitar esa maniobra, realizar una serie de coronaciones singulares de peones para evitar empates por ahogado. La solución del final, mucho más gráfica y graciosa que cualquier comentario, es la que sigue:

1. R 2 A, P X A +; 2. R 1 C, A X T; 3. P 4 R X C (pide alfil)

No era bueno pedir dama, ya que luego de T 1 C debería seguir D X T para evitar T 8 C mate. A esto las negras seguirían con A 3 C + y luego de D X A sería tablas por ahogado. Si a T 1 C siguiera A 2 T, igualmente T 8 C + y luego de A X T, entonces A 3 C + y tablas luego de D X A.

3. . . . . T X A; 4. P x T (pide alfil)

Si pide dama seguiría A 3 C +, y tablas por ahogado.

4. . . . ., Ax A; 5. P 8 T R

Pide caballo; única para evitar A 3 A mate.

5. . . . . A X P; 6. P 8 T (pide alfil)

No sería bueno pedir dama, ya que luego de A 5 R+ debería seguir D X A y también sería tablas por ahoyado.

6. . . . ., A X A; 7. P 8 R (pide torre)

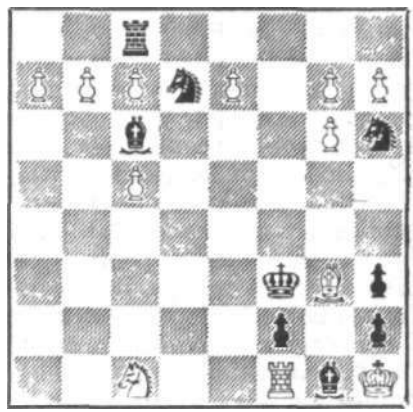
No serviría tampoco pedir dama, porque igualmente a A 5 R debería seguir D X A y tablas por ahogado. En cambio, ahora las negras deben abandonar, porque la torre defiende el mate y la ventaja material del blanco se impone sin dificultad.

No puede pedirse ejemplo más acabado de la importancia que para determinadas posiciones tiene el poder solicitar piezas de valor potencial menor que el de la dama, pero de valor estratégico circunstancial infinitamente mayor.

Y ya en el deseo de agotar este aspecto del tema, en el que la fantasía actúa con más intensidad que la lógica, veremos otro ejemplo realmente extraordinario, que merece ser conocido para que se tenga la cabal sensación de que en el estudio sobre la promoción de peones hay muchas más variaciones que las que conoce el ajedrecista bisoño, y aun muchos que suponen no serlo.

NUEVO Y SINGULAR EJEMPLO

El segundo ejemplo, muy en boga entre los jóvenes compositores soviéticos, es el que sigue:



También en esta posición, de un final de Lommer, las blancas juegan y ganan. Se trata de una posición por cierto forzada, pero muy útil como ejemplo. Las blancas tienen seis peones en séptima y no es fácil saber cómo se gana, por la terrible amenaza de R x A o R6R, o R5CR, dando mate con el alfil de 3 A D. Hay que jugar, pues, de manera de evitar tan grave amenaza y valorizar los peones avanzados. La única forma de hacerlo es la que sigue:

1. P 8 C D

Pide caballo para atacar al agresivo alfil.

1. . . . ., C X C; 2. P A X C

Pide caballo con la misma idea No era bueno P T X C, pidiendc igualmente caballo, a causa de A5R sacando el alfil para dar luego mate inevitable.

2. . . . . T X C; 3. P x T

Pide caballo. Otra vez con el mismo propósito.

3. . . . ., A 4 D; 4. P 8 C (pide alfil)

No serviría pedir dama a causa de 4. . . . . C 2 A; 5. D 8 D (no D X C, por R 6 R y tablas por ahogado); 5. . . . ., C 3 D! (y no C X D por P X C, pide torre y gana), y ahora las blancas deberán capturar el caballo con la dama, para luego de R 6 R hacer tablas por ahogado con D X A.

4. . . . ., C X A; 5. P X C

Pide alfil y no dama por la variante anterior.

5. . . . ., A 5 R; 6. P 8 R (pide torre).

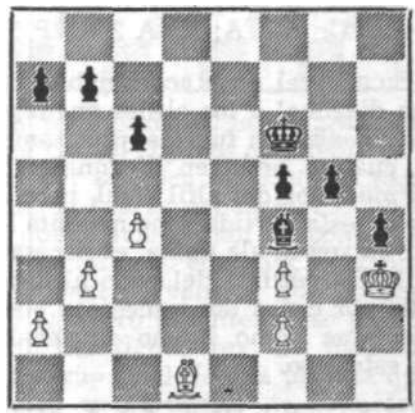
Si pidiera dama, seguiría R x A +, y luego de D X A, sería tablas por ahogado. Ahora las negras deben abandonar, ya que por medio de la sucesión de peones coronados con piezas de menor valor se ha evitado el mate y ha quedado anulada la posibilidad de empate por jaque perpetuo.

IV.—La coronación en los finales de alfiles de distinto color

Comenzaremos ahora otra etapa del estudio de finales, tal cual lo esbozamos al iniciar el tema. Mostraremos dos en los cuales se plantea una lucha de alfiles de distinto color, con ventaja teóricamente insuficiente para ganar, pero ganadora en la práctica, por detalles que comentaremos y el lector sabrá apreciar.

La primera posición es la que se produjo en el torneo de Avro de 1938, en la partida que Fine, con las negras, le ganó a Euwe.

Es la que sigue:



Este final fue ganado por las negras. ¿Qué razón existe para que el segundo jugador se imponga? Una muy clara, por cierto. No es precisamente el peón torre rey libre y pasado. Este peón ejercerá una acción poderosa, pero no decisiva. El rey blanco lo contendrá; pero sucede que, al contenerlo, esta pieza se esterilizará en el flanco rey. La lucha será, pues, entre un rey activo y un rey inactivo. El rey blanco atajará el peón torre rey y el rey negro podrá cómodamente, por la gran diagonal negra, actuar sobre los peones del ala dama. Quiere esto decir que la partida la ganará, no el peón torre rey, sino el peón torre dama, que avanzará apoyado por el rey negro una vez que éste capture los peones del flanco dama blanco muy difíciles de sostener por la pobreza de acción del alfil. El final se ganó de esta suerte:

1 . . . . . A 3 D

Preparando la maniobra del rey Las negras impiden que mediante P 4 C y P 5 C, o eventualmente P 5 A, las blancas simplifiquen la acción del ala dama y den al alfil mayor radio de acción para sostener sus peones desde lejos, siempre más fáciles de apoyar con un alfil que desde cerca en la lucha contra el rey.

¿. A 2 A, R 4 R; 3. A 3 D, P 4 T: 4. R 2 C, A 4 A; 5. A 2 A, P 5 A

En general, no es aconsejable abrir una diagonal a los alfiles enemigos. Los peones son fuertes, precisamente, cuando están en diagonales del mismo color del alfil rival, pero como en esta partida Fine necesita llevar su rey al ala dama, es necesario evitar la pérdida del peón alfil rey Sólo por causa tan inmediata puede aceptarse como bueno un avance de este tipo.

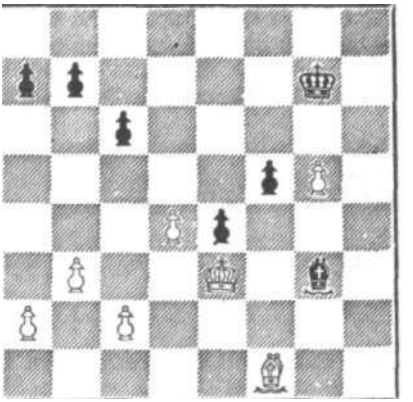
6. A 6 C, R 5 D; 7. A S A, R 6 A: 8. A 8 A, R 7 C

Las blancas abandonaron. No se puede evitar que el peón torre dama decida la partida y obligue por lo menos a entregar el alfil, lo que acaba prácticamente con la resistencia.

ANTIGUO Y VALIOSO FINAL

El segundo final corresponde a una partida de la misma familia, en la que vemos luchar a dos alfiles de distinto color. Finales típicamente difíciles, que especialmente hemos buscado para mostrar de qué manera en los mismos gravita el secreto de la coronación de peones para decidir la lucha. Se trata de un antiguo final jugado por el doctor Olland y Pillsbury, en el torneo de Hannover de 1902.

La posición que deseamos mostrar es la que sigue:



En este final las negras ganaron, y parece que deben imponerse matemáticamente, a pesar de que les toca jugar a las blancas. ¿Qué razón existe para que ese jugador pueda aspirar con legítimo derecho a la victoria? Pues la muy poderosa de sus mejores peones pasados y la preponderante acción del alfil de 6 C, que toma al rey blanco valiosas casillas. El secreto del triunfo está en desalojar al rey blanco de 3 R mediante el alfil, para poder avanzar decisivamente los peones pasados en busca de la promoción de los mismos, u obligando a que, para evitarlo, las blancas entreguen material, lo que es una consecuencia de la amenaza de promoción.

El final se desarrolló, consecuente con el plan general esbozado, de esta suerte:

1. P 4 A, R 3 C; 2. P 4 T, R X P; 3. A 3 T, A 7 T !

Para poder pasar el peón alfil rey se hace necesario desalojar al rey de 3 R, que inmoviliza el peón por la agresión al vértice 5 R.

4. R 2 A. P 4 T; 5. A 1 A, A 5 A; 6. A 3 T, A 8 A; /. P 5 D, P X P; 8. P X P, A 6 T; 9. A 1 A, A 4 A +; 10. R 1 R, P 5 A

Ahora las negras consiguen avanzar su peón y la amenaza de coro-

nar los peones gravitara de manerc decisiva. El final prueba la dificultad para llevar a buen término los planes de este tipo.

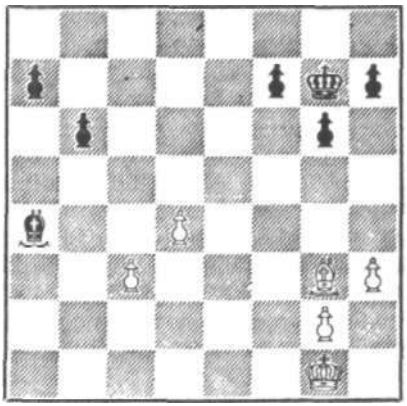
11. A 4 A, P 3 C; 12. R2D, P 6 A; 13. P 6 D, A X P; 14. R 3 R, R 4 A; 15. R2A, R5A; 16. A5C, P6R +

Las blancas no tienen otra solución que entregar el alfil para evitar la coronación del peón. Y de esta suerte, la amenaza de coronación, convertida en maniobra táctica, decide igualmente la lucha.

V.—El sacrificio para coronar

Sin darnos cuenta, hemos penetrado en el complejo tema de los finales del ajedrez, como derivado de la promoción de peones. En realidad, toda la ciencia de los finales, o el noventa por ciento de la misma, funda su dificultad en la mayor o menor habilidad para saber de qué manera se puede proceder para coronar un peón. Pero no seguiremos profundizando el tema desde este único ángulo, sino que lo comentaremos para tener una idea más clara de la variedad de recursos que nacen de la posibilidad de coronar un peón, de la manera de imponer un peón pasado, de la fuerza de los peones libres en la zona más alejada de los reyes y aun la serie de combinaciones de sacrificio que son posibles por el buen conocimiento de la fuerza y oportunidad de coronar un peón. En realidad, entregar una o dos piezas para lograr coronar una dama está lejos de poder ser considerado un sacrificio, sino que debe entenderse por un magnífico negocio. Sólo se trata de ver una o dos jugadas para observar las consecuencias de la habitualmente alardeada prueba de ingenio y de generosidad.

UN FINAL MUY SUTIL



En esta posición las negras juegan y ganan. Dijimos que debía vencerse por la única razón lógica existente: la fuerza del peón TD libre, que puede avanzar sin ser contenido por ningún peón enemigo. Esto, unido al peón de ventaja que no permite al negro desentenderse en absoluto del flanco rey. Se trata de un antiguo final de una partida que jugaron en el torneo de Francfort de 1887 los maestros Berger y Mackenzie, la que resultó empatada. El final, que analizó luego Berger, sin duda una de las más grandes mentalidades puestas al servicio de esta rama del ajedrez, dio motivo a gran variedad de análisis y se probó que las negras vencen matemáticamente.

En el final de referencia Mackenzie jugó 1. . . . . , R 3 A; y luego de 2. A8C, P3TD; 3. A7A, P4CD; intentó centralizar el rey y presionar con los peones del ala rey, pero no pudo imponerse. No supo en realidad explotar la fuerza latente del peón libre para convertirlo en peón coronado. Los análisis probaron que el final se ganaba de esta suerte:

1 . . . . ., A6C; 2. A8C, P4TD! !; 3. A 7 A, P 5 T; 4. A X P, P 6 T; 5. P5D, A X P

No servía 5. . . . ., A 5 A; a causa de tí. P6D, P7T; 7. P7D, P8T(D) ,;

8. R 2 T, y no es posible evitar que el peón dama también se corone.

6. A 4 D +, P 3 A; 7. P 4 A, A X P; 8. R 2 A, R 2 A; 9. R 3 R, R 3 R; 10. P 3 C, P 4 C; 11. P 4 T, P X P; 12. P X P, P 4 A

Y el final se gana ahora con facilidad por la fuerza de un peón libre en cada flanco. El rey negro marchará ya hacia el ala dama para sostener el avance definitivo del peón torre, o, si el rey blanco acude a esa zona, hacia el ala rey.

Lo interesante del final es que también se gana paralizando los peones mediante 2. A 7 A, en lugar de 2. A 8 C. El procedimiento, muy ingenioso, es el que sigue:

2. A7 A, P4CR!; 3. R2A, P4A; 4. P 3 C, A 4 D; 5. A 8 D, R 3 C; 6. A 7 A, P4TR; 7. R 3 R, P 4 C; 8. A 8 D, P 3 T; 9. A 7 A, A 7 C; 10. P4T.

Y ahora nace un recurso típico para pasar un peón, que ya conocemos, que es el sacrificio para desviar peones o sea:

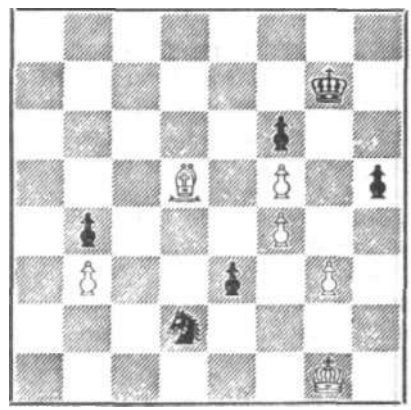
10. . . ., P 5 A +; 11. PXP, PXPT; 12. R 2 A, A 5 R; 13. A 8 D, P 6 T; 14. R3C, A 4 A; 15. P 5 D, R 2 A; 16. A 7 A, R 2 R; 17. P 6 D +, R 3 R; 18. R 2 T, R 4 D; 19. R 3 C, R 5 A; 20. A5T, R 6 C; 21. R 2 T, R 5 T; 22. A 7 A, P4T; 23. A 6 C, P5C y ganan.

Igualmente podríamos demostrar cómo se gana contra 2. R 2 A, o contra 2. P 4 T, ambas defensas lógicas y muy interesantes. Pero el espacio conspira contra el buen propósito. Sólo diremos que en estas dos subvariantes los peones del ala dama avanzan rápidamente y que el final tiene luego mucha similitud con lo que ya hemos visto.

Tampoco hemos comentado el final de acuerdo con nuestro sistema de hacer que el razonamiento aclare antes el horizonte, para hacer más lógica y simple la tarea del aficionado. Sólo hemos querido mostrar de qué manera gravita, aun en estos finales complejos hasta el extremo —ya que se trata de una de las piezas más valiosas de la técnica del ajedrez—, el principio de la coronación de peones. Y que esto es sólo posible cuando se madura sabiamente. No es precisamente avanzando un peón a tontas y a locas como éste se corona, sino convirtiendo la maniobra en una sutil amenaza. Generalmente, cuanto más se avanza un peón menores son las posibilidades que existen de coronarlo si hay otras piezas en el tablero. Su avance debe estar, pues, condicionado a principios inalterables y muy útiles.

FINAL DE ALEKHINE Y RUBÍN STEIN

Veamos ahora un final muy interesante. En el mismo, Alekhine, que conducía las negras, disponía de un fuerte peón pasado en 6 D, muy bien apoyado por el caballo, que quitaba las vías de acceso para ser atacado por el rey adversario, pero, en cambio, tenía el drama de no saber cómo coronar el peón. Era por cierto muy difícil avanzarlo y valorizar esa evidente ventaja. Veamos cómo maniobró para convertir el peón libre y pasado en peón coronado. La posición era la que sigue:



En esta posición jugaban las negras, que se decidieron a llevar su rey a 6 D para sostener el avance del peón y, además, para actuar sobre el peón de 3 C D adversario. Para eso han analizado y visto que la captura del peón torre rey no es tan grave. Saben que cuentan, además, con un rey ágil contra un rey que está obligado a evitar la jugada P 7 R y no puede, pues, salirse de la columna caballo rey.

El final siguió de esta suerte:

1. . . . ., R 1 A; 2. R 2 C, E 2 R
3. A 8 C, R 3 D; 4. A 7 A, R 4 A
5. A X P, C X P; 6. R 3 A, R 5 D
7. A 7 A, R 6 D; 8. A X C, R 7 D

Y resulta ahora interesante que las negras, con una pieza menos, ganen inevitablemente, por el hecho de que el alfil no puede detener nunca a dos peones pasados a la vez, cuando éstos se encuentran muy avanzados y alejados entre sí. Ejemplo claro de uno de los recursos típicos existentes para coronar dama mediante la entrega de material.

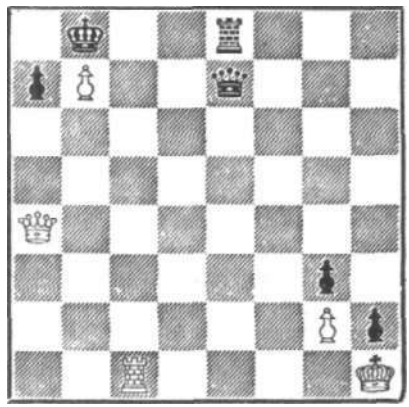
9. A 4 A, P 6 C; 10. A X P, P 7 R

El peón se ha coronado merced a la inteligente labor de las negras, que han entregado todo el material necesario para poder hacer inevitable la transformación del peón en dama.

VI.—Cómo se premia, a veces, también en ajedrez, la moderada ambición

Observaremos cómo a menudo la coronación de un peón a dama es la causa de que se malogren esfuerzos perfectamente logrados y cómo es de generoso en sorpresas el ajedrez. Pero apresurémonos a decir que en realidad todo lo que vamos a indicar entra en el terreno de las excepciones en ajedrez, ya que lo normal en el noventa y nueve por ciento de las partidas es que la entrada de un peón dama es mejor que la de coronar cualquier otra pieza.

Como primer ejemplo cabe mostrar uno antiguo señalado por el Dr. Lasker en un artículo por él publicado sobre las emociones en ajedrez. Veremos un final que produce honda sorpresa, ya que es difícil hallar el ingenioso camino de la victoria sin dominar claramente el arte de la promoción de peones. La posición es la que sigue:



En esta posición juegan las blancas. La situación del rey blanco ahogado y la amenaza eventual de D 5 R + con mate a la siguiente son poco agradables. Rápidamente se observa, sin embargo, que por lo menos el empate se tiene asegurado, precisamente por la posición de ahogado del rey negro, pues con sólo jugar D X T + seguido de T 8 A + y una simplificación total, el juego quedaría empatado por falta absoluta de movimientos de las blancas.

Pero éstas aspiran a lograr la victoria y comienzan a estudiar posibles recursos. Observan que el rey negro defiende simultáneamente el punto 1 A D donde puede filtrarse la torre blanca y eventualmente coronarse una pieza si el peón recaptura la torre en ese cuadro, y por otra parte apoya el peón de 2 T R. El rey

es, en consecuencia, una pieza sobrecargada en su función, pues bien sabemos que una pieza no realiza bien una doble misión sino que se resiente en su eficiencia. El jugador de las blancas, espíritu analítico, observa que la dama y el peón torre rey están a tiro de un jaque doble con un caballo, precisamente desde el cuadro 8 A D, y reúne estas observaciones para hallar el plan ganador realmente inesperado. Tiene ya el hilo de la verdad, y la concreta así:

1. T 8 A +, T X T

Única, ya que si R X P sigue D 6 A mate.

2. **D X P T + ! !**

Esta es la jugada inesperada. Las blancas entregan la dama para colocar el rey en la casilla del peón a fin de dar, al coronar, jaque doble, con un caballo, a la dama y al rey

2. . . . ., R X D

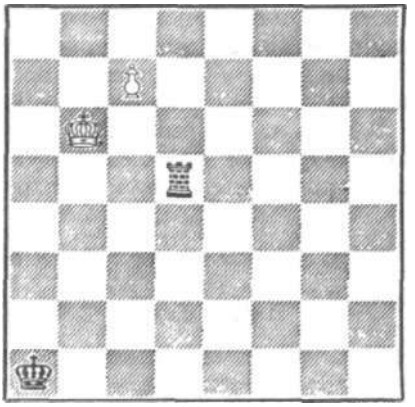
Y ahora las blancas, ya sin piezas, ganan merced a la posibilidad de coronar su peón. Como magnífica paradoja, han entregado su torre, luego la dama, y ya sin material ganan pidiendo, al coronar, la pieza de menor valor que es posible solicitar.

3. P X T (C) + y ganan.

Luego de C X D y C 5 A se ganan los dos peones, y más tarde se triunfa coronando el otro peón. El ejemplo es, además, aleccionador para mostrar lo relativo del valor de las piezas y lo que éstas significan de acuerdo con las posiciones ocupadas.

EL CLASICO EJEMPLO DEL Rev. SAAVEDRA

Otro ejemplo muy conocido y familiar para los jugadores de alguna experiencia es el del reverendo padre Saavedra, vieja creación en el arte de los finales compuestos. Se trata de un ejemplo simple y muy valioso, ya que su idea es frecuentemente aplicada en los finales de torre contra peón avanzado.



Juegan las negras y deben evitar la coronación del peón alfil dama. A primera vista pareciera que lo hacen mediante T 2 D para dar jaque perpetuo al rey blanco, ya que éste no puede ocupar la columna alfil dama, so pena de perder la dama con un jaque en la columna alfil dama. Pero pronto se ve que esto no basta, ya que el rey, por medio del típico zigzag, se situaría en la columna alfil dama sólo al poder jugar R 3 A, y no sería posible dar jaque con la torre en 7 A D por la falta de sostén de esa pieza.

Sutilizando un poco, advierte el blanco que hay un sistema mucho más profundo para lograr el empate, y éste es buscar una posición de ahogado muy conocida (R 1 A D o R 2 A D y D 4 A D contra R 8 T D). En esta posición, si juegan las negras, el final es tablas por ahogado. Con esta meta hallan la siguiente maniobra:

1. T 3 D +, R 5 C

Única. No servía R 5 A, por T 8 D para seguir T 8 A D jaque. El rey blanco debe retroceder evitando que

la torre se coloque en la columna alfil dama. Tampoco servía R 7 C, por T 2 D clavando el peón y empatando luego de T X P.

2. T4D+, R4C; 3. T5D+, R3C; 4. T6D+, R2A

Ahora la coronación del peón es inevitable, pero las negras han previsto esto y tienen en su mano el recurso de tablas que antes señalamos. Juegan, pues:

5. T5D

Con lo que se amenaza, si P8A (D), el sacrificio de T5 A+ y ahogado.

Y en este momento las blancas replican con otra muestra de ingenio. Si coronando una dama la partida está empatada, ¿por qué no coronar una torre para especular en la posición de mate del rey negro? Lo hacen y ganan así;

5....., P8A (T); 6. T5TD

Evitando el mate, pero...

6....., R6C

Atacando la torre y amenazando T1A mate. Contra esta doble amenaza nada se puede hacer.

CONCLUSIONES

El tema de la promoción de peones ofrece pocos principios generales, ya que se trata de un tema supeditado más a los accidentes tácticos de la lucha que a razones estratégicas permanentes. Daremos algunos principios que sintetizan, sin embargo, lo que hemos visto al correr del estudio del tema.

1º La coronación de peones es la etapa final de la lucha por la supremacía del peón pasado. Puede usarse como tema de combinación para ganar por medio de la amenaza de convertir un peón en dama, o pieza de otro valor, o puede realizarse una combinación de sacrificio para lueeo coronar un peón.

2º Los avances de peones con vistas a la coronación son peligrosos cuando hay muchas piezas en juego, ya que es difícil coronar un peón en esas circunstancias; pero los peones que avanzan, en cambio, son muy poderosos y suelen ser decisivos en los finales de partidas, cuando menos piezas hay en el tablero.

3º Cuando se lucha con tres peones unidos contra dos peones, nunca debe avanzarse el peón central si el rival puede colocar otro peón delante del avanzado, ya que se priva a los peones de los costados del punto de apoyo necesario para avanzar.

4º Cuando se tiene un peón libre en el flanco alejado del rey, debe buscarse la simplificación para valorizar la posibilidad de coronarlo.

5º Al coronar un peón conviene, en el noventa por ciento de los casos, pedir dama, por cuanto es la pieza de mayor valor, pero no siempre es esto lo mejor. Las posibilidades de un ahogado, o la ventaja que a menudo nace de pedir un caballo por el jaque que pueda dar al coronarse, y aun otro tipo de coronaciones deben considerarse en Tas posiciones donde los reyes pueden quedar inmovilizados (ahogado) y en el estudio de finidas compuestos, donde se abusa de este tipo de excepciones a las reglas generales.

6º El sacrificio de material para abrir brechas a un peón que se corona suele ser un excelente expediente, y un riesgo del que deben prevenirse los jugadores que luchan contra peones así avanzados.

7º Los reyes situados delante de los peones que intentan coronarse casi siempre malogran esas aspiraciones. De lo que nace la maniobra táctica de alejar al rey para entrar a dama, y de sostenerlo en las vías de acceso, para evitar que el peón logre su propósito.

S E G U N D A P A R T E

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

CAPÍTULO I

LOS PLANES ESTRATÉGICOS EN LOS PLANTEOS

Anteriormente tratamos un tema que tiene alguna similitud con el que ahora nos ocupa. Se trataba de considerar el valor de las jugadas y la importancia dispar de movimientos de piezas. A menudo no se explica el público que asiste a la disputa de una partida de ajedrez por qué causas un jugador piensa en el planteo, largo tiempo, una movida aparentemente sin trascendencia. El avance de un peón que nada amenaza suele ser objeto de un laborioso análisis y de graves preocupaciones para el jugador avezado, y, en cambio, nada inquieta habitualmente al ajedrecista bisoño.

La razón está en relación directa con la mayor capacidad y el distinto concepto que ambos tienen del ajedrez. Mientras un jugador principiante, en realidad, se especializa en mover las piezas, y sus planes se reducen al accidente de cada jugada y cambia de idea a cada momento, un jugador experimentado hace de cada jugada un eslabón de su idea estratégica central. El ajedrecista de calidad construye una unidad perfecta cada vez que disputa una partida, o por lo menos intenta hacerlo, ya **que para** lograrlo, aparte de los naturales obstáculos que debe vencer, se agrega la frecuente falta de colaboración del adversario.

Dijo una vez el Dr. Alekhine en uno de sus artículos más inspirados, y lo repitió al comentar un libro del problemista francés Lazard, que el drama del ajedrecista es superior al de cualquier artista. Para crear una obra maestra el jugador de ajedrez necesita de la colaboración de su rival. Sólo cuando dos fuerzas creadoras de notable calidad artística se unen y se identifican, puede cincelarse una partida magistral. De esa lucha entre la idea creadora de un gran talento y el deseo permanente del adversario de destruirla suele surgir la obra medular, las partidas de ajedrez que se perpetúan a través de los siglos, como modelos de un arte perfecto. Porque provocan emociones estéticas cada vez que se reproducen.

Por esta causa sólo puede aceptarse como obra ajedrecística de calidad aquella partida en la que un jugador logra mantener una idea a través de todos los eventos y a pesar de los propósitos de destruirla del adversario. Y por esta causa suelen ser tan difíciles las jugadas de intrascendente apariencia. Los detalles tácticos de la partida suelen percibirse con menor facilidad que las movidas lógicas.

I.—Jugadas fundamentales irreconciliables

Hay, pues, jugadas fundamentales que deben meditarse mucho y hay en las aperturas planes antagónicos que surgen precisamente de esas movidas de intrascendente apariencia. Y como existen algunas reglas estratégicas más o menos fijas en estos casos, prudente resulta ponerlas en descubierto para que el aficionado logre tener la sensación casi cabal de nuestro tema.

Jugada fundamental es la que inicia un plan y jugada intermedia la que lo continúa. Hay algunas jugadas fundamentales que rechazan cierto tipo de continuaciones. Ahora veremos cómo debe evitarse en una partida la realización de dos jugadas fundamentales unidas, ya que los planes de aperturas no pueden ser habitualmente mezclados.

Por ejemplo, en la apertura del peón dama es habitualmente un disparate estratégico realizar el «fianchetto» dama y jugar P4R, porque se sobrecarga la acción del alfil dama, que debe actuar en el «fianchetto» y no puede ya custodiar el cuadro 4 A R que el avance del peón de rey a 4 R dejó sin sostén. Lo mismo sucede con el «fianchetto» rey y la jugada P4D, pero con menor gravedad, ya que en estos casos pueden avanzarse con menos peligro los peones del ala dama (P 3 C D y P 4 A D), pues como no se suele enrocar largo, no hay peligro de que el rey quede debilitado, como sucede cuando se efectúa un plan de este tipo en el ala rey.

De la misma manera suele ser un error serio jugar P 4 D y más tarde C 3 A D antes de avanzar el peón alfil dama a 4 A. Asimismo, realizar el' «fianchetto» rey y luego jugar A 5 C R, o jugar P 3 C D, y más tarde A 5 C D, o a la inversa, suele traer aparejados contratiempos por la dificultad que tiene el alfil para replegarse cómodamente, pues la casilla natural de seguridad (3 C) está ocupada por el peón del «fianchetto». Habitualmente también está reñido en los planteos y aun en los comienzos del medio juego el avance del peón a 4 A R, si no está sostenido el peón de 4R, y aun es más grave y debe ser meditado con mayor prudencia el avance de P 4 A R en las posiciones abiertas, si también se ha jugado P 3 T R.

¿A qué se deben estas dificultades y qué razón las anima? Esto es lo que trataremos de desentrañar a través de algunos ejemplos, lo que constituirá una de las más valiosas contribuciones al perfeccionamiento de los ajedrecistas de fuerza media de nuestro país. Y aun quizá para muchos ajedrecistas de primera clase.

UN EJEMPLO SIMPLE

Surgió en una partida del Torneo Mayor de 1924. Jugábamos Valentín Fernández Coria y yo La importancia de la partida radica en el error estratégico de haber realizado dos jugadas fundamentales seguidas, y antagónicas. La de A 5 C R para vulnerar el centro y la de P 3 C R con idéntico objeto. Aisladamente son buenas en la defensa Tarrasch, pero vinculadas entre sí se transforman en pérdidas de tiempo y en grave falla técnica. Porque les falta unidad, porque revelan una confusión de ideas y porque el triunfo suele depender de una idea feliz llevada a cabo sin superposiciones de ninguna especie.

BLANCAS: F. CORIA. NEGRAS: GRAU

1. P4D, C3AR; 2. C 3 A R, P4D; 3. P4AD, P3R; 4. A5C

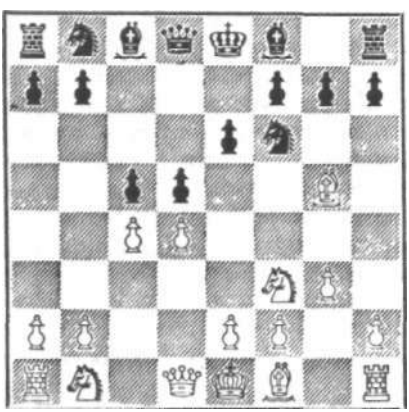
Esta jugada es inferior a 4. C3AD, por cuanto da margen **a** que las

negras puedan jugar 4. . . . ., P 4 A D, entrando en una de las líneas de juego favorables de la defensa Tarrasch, que no puede ser destruida con la variante Rubinstein a causa de que dicha variante carece de eficacia cuando el A D blanco ha sido desarrollado a 5 C R.

4. . . . ., P 4 A D; 5. P 3 C R

EL ERROR: LA SUPERPOSICIÓN DE PLANES

Ya en otra ocasión, en el Torneo Mayor de 1923, Coria adoptó esta línea de juego en una partida contra Palau, y si bien hizo tablas el encuentro, estuvo en posición inferior toda la partida. La jugada de las blancas persistiendo en efectuar la variante Rubinstein, a pesar de la mala situación del alfil dama, que no permite obtener las ventajas que proporciona generalmente dicha colocación, da una posición con dificultades, y ejemplo claro de ello es esta partida, cuyo único mérito precisamente radica en la energía con que las negras explotan este fundamental error de planteo cometido por las blancas.



La mejor jugada en esta posición habría sido 5. C 3 A D, que brinda una situación relativamente equilibrada, aun cuando más favorable para el negro, que las demás posiciones que se originan en la generalidad de las variantes del peón dama, por el mayor espacio de que disponen para desarrollar sus piezas. Veamos: 5. C 3 A D, A 2 R (lo mejor); 6. P x P A (también se puede jugar P 3 R), D 4 T; 7. P 3 R, O — O; etcétera. Si en lugar de 7. P 3 R las blancas jugaran P 4 R, las negras estarían igualmente bien jugando O — O. Si 7. T 1 A, como jugó Marshall contra Rubinstein en el torneo de Lodz de 1908, entonces O — O; 8. P 3 T D, C 3 A; 9. P 3 R, D X P A; 10. A X C, A X A; etcétera.

5. . . . ., C 3 A D; 6. P A X P, P R X P

Era superior 6. A 2 C.

7. P X P, A X P; 8. A X C

Única. Adelantándose a la amenaza 8. . . . ., A X P +; seguido de C 5 R +, y evitando que la dama negra se coloque en 3 C D atacando los dos puntos débiles de la posición; que no lo serían si el alfil no se hubiera desarrollado en cuarta jugada a 5 C R, pues, en ese caso, no sólo las blancas tendrían un movimiento más que les permitiría tener el A R en 2 C R y enrocar cuando quisieran, sino que, por otra parte, el punto 2 C D no ofrecería las posibilidades que ahora brinda.

8. . . . ., D X A; 9. C D 2 D

Las blancas se deciden a sacrificar un peón con el objeto de distraer las fuerzas negras de su plan principal: el ataque al punto 2 A R. Evidentemente no había nada mejor que hacer. Si 9. C 3 A, A 5 C D; amenazando A X C o P 5 D, según los casos. Si 9. D 3 D, C 5 D; etc. Si 9. D 2 A, A 5 C +; 10. C D 2 D (si C 3 A, A 4 A R, seguido de P 5 D), A 4 A R; 11. D 3 C, C 5 D, etcétera.

EXPLOTANDO LA DEBILIDAD

9. . . . . P 4 C R !

Esta jugada audaz complica extraordinariamente el juego blanco y parece ser la más enérgica en esta situación. Las negras persisten en el propósito de sacar provecho inmediato de las debilidades del juego adversario antes que las blancas puedan enrocarse convenientemente. Amenazan P 5 C R y con ello el punto 2 A R, y fuerzan, para evitar esta amenaza, a avanzar el P T R, lo que debilita en general el frente de peones que ha de proteger el flanco donde las blancas lógicamente deben enrocarse. La ganancia del P C D, si bien representaba una ventaja material, habría bastado para que las blancas pudieran defenderse sin necesidad de debilitar el juego, y el triunfo habría sido extraordinariamente dificultoso.

10. D 2 A, A 3 C; 11. P 3 T R, A 4 A R; 12. D 3 C. O — O — O

Siguiendo el desarrollo lógico del plan iniciado en la jugada 9 y preparando el ataque decisivo sea cualquiera el flanco en que las blancas decidan enrocarse, aun cuando es evidente que éstas no pueden hacerlo sino en el del rey.

13. A 2 C, R 1 C; 14. O — O

Provocando el ataque en la esperanza de poder cerrar el centro de peones en el momento oportuno y obtener compensaciones en el flanco dama, mediante un contraataque.

14. . . . , P 4 T R; 15. D 3 A

Fiel al plan que se trazó, Coria provoca el avance del peón dama para valorizar, así como la acción de su alfil de 2 C R que intenta operar sobre el flanco dama de su adversario, la del caballo dama, que pretende llegar a 4 A D. Empero. la violencia del ataque de las negras impide que este plan se pueda realizar.

15. . . . . P 5 D; 16. D 3 C, P 5 T; 17. P 4 C

Con esta movida parecería a simple vista que las blancas contienen por algunas jugadas el ataque y podrán vigorizar a su vez el que ellas intentan en el flanco dama, pero la réplica de las negras anula toda probabilidad.

17. . . . . A X P !

Sacrificio más bonito que difícil, aunque suficiente para asegurarse la victoria.

18. C 4 R

Las blancas no aceptan la pieza. pero no por ello prolongan la resistencia. Veamos, sin embargo, algunas de las variantes que podrían haberse producido si las blancas hubieran tomado el alfil.

Si 18. P X A, P 6 T; 19. A 1 T, P 7 T +; 20. R 2 C, D 3 T; 21. C 1 R, P 6 D, seguido de D 6 T mate. Si en lugar de 20. R 2 C, jugasen C X P, T X C; 21. R x T (si 21. D 3 C +, A 2 A, etcétera, y si 21. A X C !, T (1 D) 1 T; 22. A 4 R, T 8 T + !; 23. A X T, D 3 T; 24. D 3 C +, A 2 A; ganando), T1 T +; 22. R1 C, D 3 T; 23. D 3 C +, A 2 A; etcétera.

Lo que ahora resta carece de interés.

18. . . . . , D 5 A; 19. C 2 T, A X P; 20. T R 1 R, P 6 D; 21. C 1 A, P 4 A

Las blancas abandonaron.

La partida que hemos visto no es muy expresiva. Las blancas fueron vencidas en la jugada 6, por obra de su error de plan. Ya habían dado a la partida una estructura determinada y debían concretarse a seguir con la idea que el desarrollo del alfil a 5 C R trae consigo, o sea

avanzar P 3 R y seguir con la eventual retirada del alfil a 4 T y 3 C R.

En cambio jugaron P 3 C R, y ya veremos a través de esta serie de estudios que el «fianchetto» rey entraña, para quien lo hace, la obligación de conservar largo tiempo el alfil en 1 A, o de situarlo ya en 3 R, o si no desarrollarlo por vía 2 C D, pues el avance del peón caballo rey crea una custodia en el punto 4 A R que el alfil dama debe, en otros casos, cuidar. En cambio,, desarrollarlo en este caso a 5 C R es un error, porque significa la mezcla de dos planes irreconciliables, como ciertas composiciones químicas, aisladamente provechosas.

LA DEFENSA PHILIDOR

En la antigua defensa Philidor es perfectamente lógico, en apariencia, jugar luego de 1. P4R, P4R; 2. C 3 A R, P 3 D; 3. A 4 A, el alfil a 5 C R con las negras. Es una jugada de desarrollo, pero es un disparate técnico, pues crea la obligación de cambiar el alfil por el caballo de 3 A R luego de 5. P X P, lo que deja débiles los cuadros blancos del tablero. Aun cuando no fuera necesario cambiar ese alfil por el caballo, la experiencia ha demostrado de una manera especial, y la lógica también, que nunca debe ponerse en actividad precipitadamente, en las aperturas de peón rey, el alfil dama, si corre el riesgo de ser eliminado rápidamente, pues esta pieza es indispensable para custodiar los cuadros laterales al peón más avanzado, o sea el de 4 R. En la defensa Francesa, en cambio, el alfil dama blanco ya carece de esa importancia y es porque la defensa Francesa pertenece a una familia similar a la del gambito de la dama, pues en ella, en realidad, los peones blancos se fijan generalmente en casillas negras, lo que convierte al alfil rey en una pieza de valor imponderable, pues debe custodiar los cuadros laterales al peón más avanzado.

EL SISTEMA COLLE Y UN EXPRESIVO EJEMPLO

Por ejemplo, y para concretar este tema, mostraremos un caso típico de la apertura Colle. En este planteo, que es en realidad la consolidación del centro por medio de P 4 D - P 3 A D - P 3 R, las blancas pretenden seguir con P 4 R, luego de terminar el desarrollo de sus piezas con ese exclusivo norte. En este planteo es por lo tanto un disparate estratégico de las blancas seguir con P 3 C D para desarrollar el alfil por el «fianchetto», pues esta jugada paraliza los peones centrales, debido a que no se puede seguir con P 4 R sin dejar débil el cuadro 4 A R, que carece del sosten natural del alfil dama.

Se trata de una jugada fundamental, de un planteo, anulada por otra también fundamental, como es la desviación de una pieza tan importante como el alfil dama hacia la gran diagonal. Es un error grave que origina, si no derrotas, serias preocupaciones tácticas.

La partida que exhibimos a continuación es muy expresiva al respecto. Fue jugada en el Torneo Mayor de 1924 y se trata de un magnífico modelo de habilidad para maniobrar con dos alfiles en una posición de semibloqueo y de explotación cabal de todas las piezas. El desequilibrio nace por haber incurrido el blanco en un error típico de planteo: el de llevar a cabo en una posición determinada un plan antagónico con el espíritu de la apertura escogida.

BLANCAS: **R. BE WITT**
NEGRAS: L. BELGRANO RAWSON

1. P4D, C3AR; 2. P3R

En el afán de conservar el dominio del centro y estabilizar el peón dama blanco, de Witt adopta una línea de juego restringida, que a nuestro entender resta la posibilidad de hacer valer la ventaja de la salida. En resumen: es renunciar a la iniciativa.

2. . . . ., P 3 C D

Lo mejor. El «fianchetto» de dama cobra singular fuerza cuando, como en la presente ocasión, las blancas han avanzado el peón rey, lo que impide la ejecución de la réplica exacta: el «fianchetto» del rey, por las debilidades que el avance del peón caballo rey crearía en la casilla 3 A.

3. **A 3 D**

Aquí se podría plantear mediante P 4 A R un «stonewall», pero la práctica ha demostrado que el pomposo significado de su denominación *(muro de piedra)* no está suficientemente justificado.

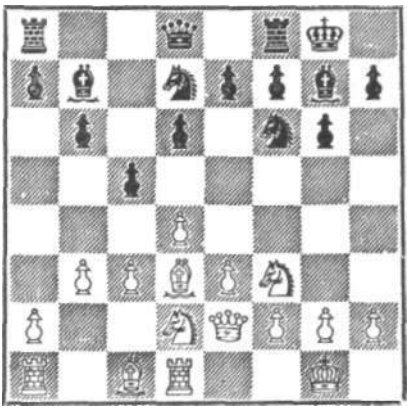
3. . . . . **A 2 C; 4. C** 3 **A** R, **P** 3 **C;** 5. **O—O, A 2 C; 6. C D 2 D,** P 4 A

El negro ha logrado entrar en una de las más satisfactorias líneas de juego que pueden obtenerse mediante el planteo adoptado. Posee mayor libertad de acción que el blanco, lo que motiva una mayor agilidad en su juego.

7. P 3 A, O—O; 8. D 2 R, P 3 D; 9. T 1 D, C D 2 D; 10. P 3 C D

UN ERROR FUNDAMENTAL

Esta es la causa de todas las dificultades por que atravesará el juego blanco. La idea de la apertura ensayada es seguir con P 4 R. Al desarrollar el alfil por el «fianchetto» el blanco renuncia a esa jugada y, lo que es más grave, crea en el punto 5 **D un sector de** agresión para el rival. Como que allí se colocará un



caballo que no podrá ser desalojado por P 4 R, por la réplica C 5 A, ni por P 4 A, por la amenaza transitoria de C 6 A, aplicable también al caso anterior. Además, el alfil de 2 C D blanco carecerá de sostén y esto permitirá realizar una maniobra central de simplificación que definirá estratégicamente la partida Realizar, pues, el «fianchetto» dama en estas posiciones equivale a un suicidio estratégico e indica o un desconocimiento de la idea medular del planteo o un grave olvido del mismo. En este caso el blanco no ha respetado el tema de su planteo y caro pagará el error. La forma con que Belgrano explota esto es un acabado modelo de técnica.

10. . . . ., **C 4 D**

Belgrano, con mucho acierto, se apresura a explotar la debilidad que el reciente avance de las blancas en el flanco dama produjo.

11. A 2 C, P X P

De la oportuna realización de este cambio depende la superioridad de uno u otro adversario. En la situación actual, forma parte de un plan hábilmente concebido, que permite la ganancia de algunos tiempos valiosos.

12. P A X P

Lo mejor. Si 12. C X P, C 4 A; 13. A 2 A, A3TD; 14. P4A, C5C; con posición preferible, y si 14. P R X P. C5 A; etcétera.

12. . . . . , **C4A**

Con este simple recurso, el negro logra eliminar el valioso alfil rey blanco y debilitar con ello la casilla 4 R enemiga, valorizando así, indirectamente, su alfil dama. Había otro procedimiento para lograr el mismo objeto, pero muy inferior tácticamente. Era jugar 12. . . . . , C5C: pero en ese caso las negras se hubieran restado el más valioso de sus caballos, que desde 4 D ejerce una acción seductora, sin correr el riesgo de un desalojo inmediato, dado que al jugar las blancas P 4 R debilitarían seriamente el punto 4 P y el de 4 A R.

13. C Í A

Es simple observar que si 13. PXC, A X A; 14. TIC, A 2 C; amenazando P X P y C 6 A, ganando por lo menos un peón.

13. . . . . , CX A; 14. DXC, D2D; 15. P 3 T D, C 3 A

¿PARA QUE?

La retirada es injustificada, pues está en completo desacuerdo con el espíritu de las líneas hipermodernas de juego escogidas por las negras para su desenvolvimiento.

El caballo está inmejorablemente colocado en 4 D, y debióse esperar a que las blancas se viesen forzadas a desalojarlo para, sólo entonces, retirarse, con el provecho por nosotros enunciado en la nota anterior: hacer de los peones centrales blancos puntos de ataque fáciles de explotar. Pudo haberse jugado 15. . . . . , T R 1 A; y si las blancas jugasen entonces 16. P4R?, C5A: 17. D3R (D 1 C, siendo insuficiente, sería mejor), A 3 T; 18. R 1 T, D 5 C; 19. C 3 C, C X P C; etcétera.

16. C (3) 2 D, T R 1 A; 17. T D 1 A, **T3A;** 18. **P4R**

Las blancas no han podido resistir al deseo de buscar posibilidades en el centro en desmedro de la solidez, pero era ya difícil hallar planes satisfactorios que pudieran desarrollarse sin el avance de este peón.

18. . . . . TD1AD; 19. TxT, TxT; 20. C3R, D1A

El dominio de la columna abierta es de vital importancia y a él deberán las negras la victoria. Por esa causa Belgrano se adelanta a la posible jugada T 1 A D de las blancas.

21. P4CD, T2A

Adelantándose a 22. C3C, de] blanco y provocando el avance dei peón alfil rey, que ha de valorizai la intromisión de un caballo en 5AR, desde donde ejercerá una presión constante.

22. P 3 A, C 4 T; 23. C 3 C, C 5 A; 24. D 2 D, A 3 T D

Y AHORA LOS ALFILES

Con esto las negras inician una maniobra que ha de reportarles ventajas decisivas. La concepción de la misma no es fácil y revela las singulares dotes que destacaban a Belgrano como jugador de posición. Además impide la realización de la amenaza T 1 A D, jugada que neutralizará totalmente la ventaja que el dominio de la línea abierta para las negras representa.

25. P 3 C

De Witt fuerza a Belgrano a descubrir su plan, pues no se puede estar impunemente a la espera de los acontecimientos. En esta clase

de posiciones, cuando el plan de ataque está en sus comienzos, debe tratarse de hacer abortar la ofensiva si se desea evitar mayores peligros con menores posibilidades.

25. . . . ., C 7 R +; 26. R 2 C, A 3 T!

Esta tan oportuna como eficaz jugada, que fija el caballo de 3 R blanco y cuya verdadera intención reside en explotar debidamente la columna abierta cuyo dominio está restringido por el caballo ahora atacado, demuestra que los esfuerzos de las blancas tendientes al fracaso del ataque negro, mediante su prematura realización, han fracasado.

Y no podía ser menos ante la evidente mayor efectividad de las piezas negras. Ambos alfiles actúan ágilmente en diagonales vitales, y sus respectivas acciones están convenientemente secundadas por las dos piezas mayores que dominan la columna abierta y por el útil caballo que ha contribuido definitivamente al éxito de la ofensiva.

27. C 1 T

Única jugada que logra impedir que la torre se coloque en 7 A pero cuya sola realización habla más elocuentemente que todo comentario sobre lo difícil de la posición del blanco.

Si 27. P 4 A, D 3 R !; y gana rápidamente.

LA DANZA DEL CABALLO: EL FIN

27. . . . ., C 6 A

Y sigue el caballo negro desmoronando poco a poco la posición del adversario.

28. T 1 A, C 5 T; 29. T X T, D X T; 30. D 1 D

Única. Si 30. A 1 A, A X C; 31. D X A, D 5 A !; amenazando D 8 A mate, y D 7 T +, ganando el caballo, etcétera.

30. . . . ., D 2 D; 31. C 2 A

Las blancas están completamente perdidas.

No hay forma de evitar D 4 C y sus incontrastables efectos.

31. . . . ., D 4 C; 32. R 3 T

Las negras amenazan C X A, seguido de D 7 R +, etcétera.

32. . . . ., C X A

Esta última jugada del caballo negro define rápidamente la partida. Las blancas podrían ya abandonar.

33. D X C, A 1 A +; 34. P 4 C

Si 34. R 2 C, D 7 R +; seguido de AXC.

34. . . . ., D 7 R

Y las blancas abandonaron ante la amenaza D X P | y A X C.

Esta interesante partida fue definida por la acción destructora del caballo negro, que entró a gravitar en la lucha por vía 4D, a raíz del error técnico de la jugada 10 de las blancas.

II.—El secreto de la estrategia en los planteos

Del sinnúmero de temas técnicos que sobre ajedrez hemos desarrollado en este volumen, probablemente ninguno tiene una relación más vital con la estructura toda del ajedrez que el que ahora nos ocupa. Como que, en realidad, bajo la denominación de planes antagónicos se esconde toda la estrategia de los planteos. Estrategia de los planteos encarada desde un punto de vista negativo, ya que en realidad sólo mostramos todo aquello que no se puede hacer sin graves riesgos, o,

por lo menos, sin meditar mucho sobre sus consecuencias.

Todas las aperturas tienen en ajedrez una idea estratégica. El desarrollar las piezas por el mero hecho de hacerlo es un principio sanchezco que debe ser rechazado para dar cabida a otro principio más inteligente. La jugada de desarrollo cedió lugar en ajedrez a la de iniciativa y, en nuestra opinión, no se ha llegado a la justa definición. En el planteo sólo deben realizarse las jugadas que no desarmonicen con el plan central de la partida, mejor dicho, con la estructura interna de la posición.

Las posiciones tienen en ajedrez un ritmo perfecto. Hay jugadas que no pueden hacerse, como hay ideas que no caben dentro de otra idea. Por eso resulta más fácil que ocuparse en mostrar las jugadas buenas o posibles de una apertura dedicar la atención a otra tarea más capital. Esa tarea es tratar de explicar cuáles son los planes antagónicos, aquellos que, lógicos en apariencia, alteran la estructura toda de la idea que se pensaba llevar a cabo.

Hemos visto ya algunos casos típicos y al correr de nuestro comentario tocamos precisamente la defensa Philidor. Ahora volveremos sobre el tema y no precisamente para ocuparnos de esta defensa en sí, sino de la idea que ella encierra, o sea la rápida ocupación del punto 4 R y la sólida consolidación del mismo por medio de P 3 D. La idea estratégica que nos ocupa, o la base del planteo, como quiera designársele, es la configuración de peones que nace de P 4 R y P 3 D. Esto pasa en la Philidor, en algunas variantes de la Ruy López, de los cuatro caballos, en diversas continuaciones del peón rey y aun en muchas variantes de la defensa India del Este. Es decir, que no se trata de una apertura en sí, sino de un sistema de configuración de peones adaptable a un sinnúmero de planteos. Tiene, pues, mucha más utilidad conocer la idea básica de esta configuración de peones que acumular variantes y jugadas o detalles tácticos en el cerebro.

Como ejemplo típico, viejo y ya muy manoseado, está el de la famosa partida de Morphy y un grupo de adversarios que encabezaba el duque de Brunswick. En ella el gran maestro norteamericano cinceló una de las obras de arte más conocidas en la historia del ajedrez. La partida es aleccionadora, pues encierra una idea fundamental de este tipo de configuración de peones. La idea, que podríamos establecer como fundamental, es que en todas las posiciones en las que se juega P 4 R y P 3 D, es necesario conservar el alfil dama en su casilla de origen o colocarlo en aquel punto del tablero donde no tenga la obligación de ser cambiado por otra pieza. Al jugar P 4 R y P 3 D la partida se desarrollará principalmente sobre los cuadros laterales al peón más avanzado, y es preciso mantener la fiscalización de los mismos. Quiere esto decir que jugar, por ejemplo, A D 5 C es siempre un movimiento delicado, que debe efectuarse con mucha circunspección, tanto en la Philidor como en la Ruy López y la misma India del Este.

Otro tipo de plan antagónico, de jugadas habitualmente irreconciliables, es el avance de P 3 A D, tan valioso en un sinnúmero de posiciones, con el enroque largo. No quiere decir que estas dos jugadas no puedan conjugarse en una misma partida, pero la verdad es que habitualmente se excluyen entre sí, por razones claras de especificar, ya que el avance del peón alfil dama deja generalmente débil el enroque. De la misma manera, y ya en un orden un poco más sutil, más difícil de probar, está el antagonismo maní-

fiesto entre la jugada P3AD y el avance P4R. Sólo es bueno en los casos típicos como el del «Giuoco Piano», en el que P3AD prepara en realidad P4D ganando un tiempo, porque se ataca el alfil adversario. En casi todos los demás, el avance de P3AD en las aperturas del peón rey es un tanto delicado. Y si puede efectuarse en las posiciones de bloqueo, debe meditarse mucho en las de juego abierto. De lo que se desprende que debe evitarse abrir el juego en este tipo de posiciones, porque casi siempre se transforma en una debilidad grave del punto 3D; y esto llega a producir réplicas típicas. Por ejemplo, cuando luego de P4R se juega P3AD antes de avanzar P4D, hay que hacerlo sólo si el adversario no puede replicar a continuación P4D, pues el golpe P4D es el sistema típico para explotar esa difícil coordinación de jugadas.

LA CAUSA OCULTA DE UNA DERROTA

Pero esto será objeto de un estudio más minucioso, con abundancia de ejemplos, que demuestren con claridad la idea que anima nuestro tema. Por ahora conformémonos con ver una partida en la que toda la lucha gira alrededor de un error de planteo: del clásico defecto de desarrollar una pieza que no debe ser desarrollada sino con enorme prudencia en la defensa Philidor.

BLANCAS: GRAÜ. NEGRAS: NOGUES

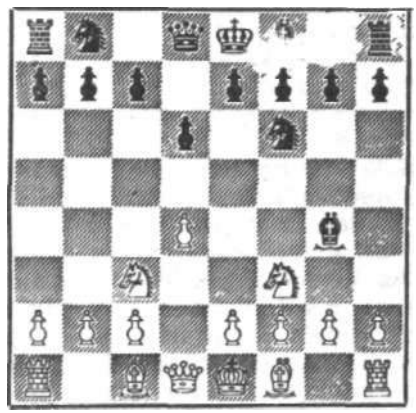
1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3D; 3.C3AD

Las blancas plantearon una apertura del peón dama, pero visto el sistema de defensa Chigorin-Philidor, adoptado por las negras, resuelven cambiarle el rumbo a la partida. En un caso normal, la jugada C3AD. magnífica en todas las aperturas del peón rey, sería un contrasentido, ya que en el peón dama es habitualmente un error si antes no se juega P4AD. Es un tipo de jugada antagónica medular, lo mismo que en la defensa Francesa, ya que la idea madre de ambas aperturas es jugar P4AD, desahogar el juego en el ala dama y vulnerar luego con más fuerza el punto 4D adversario.

Como las negras jugaron P3D, las blancas tratan de transformar la apertura en una Philidor, en la que **habitualmente el** primer jugador tiene una gran comodidad por su ventaja en espacio y especialmente por la fiscalización que ejercerá sobre el punto 5D.

3. . . . ., A5C

EL ERROR DE CONCEPTO



Y éste es el error que deseamos señalar. La jugada A5CR está reñida con la estrategia, con la armazón, con la estructura de la posición, una vez jugado P3D. Las negras quieren efectuar P4R y, para lograrlo en seguida, tratan de vulnerar el caballo de 3AR, sin reparar que tendrán que cambiarlo por el caballo y quedarán, por lo tanto, muy débiles las casillas blancas del tablero.

4. P 4 R, P 4 R; 5. P X P, A X C; 6. D X A, P X P; 7. D3C

En esta posición las negras están inferior estratégicamente. Se ha cambiado la estructura del planteo; ahora ambos adversarios tienen un peón en 4R, la columna dama está abierta y la igualdad parece clara. Pero para lograr esta igualdad en espacio han debido cambiar su alfil dama, sin reparar que esa pieza debe conservarse celosamente en este tipo de conformación de peones.

No seguimos insertando esta partida, pues ya la hemos comentado al tratar el tema de los peones doblados. Sólo nos interesa para mostrar las dificultades que nacen de lá realización de jugadas antagónicas en los planteos.

III.—La jugada P 4 R choca con la jugada P 3 A D

Encararemos ahora el problema de los planes antagónicos desde otro ángulo. Nos ocuparemos de algo que dijimos al correr de esta misma serie de estudios, o sea de un tipo de jugada clásica, habitualmente buena, que es peligrosa precisamente en la defensa Caro-Kann y dudosa en casi todas las posiciones en que se ha jugado P 3 A D. Se trata del avance P4R, ya que esta jugada contribuye a debilitar la casilla 3 D, base de innumerables dificultades.

En realidad, el verdadero riesgo de este avance está en la simplificación de peones y en la desaparición posterior del peón de 4 R y el de 4 D. En este caso, el cuadro 3 D puede ser atacado desde diversos ángulos: columna abierta, diagonal, y por los caballos rivales, ya que la no existencia de un peón en 4D permite a los caballos penetrar por vía 4 A - 4 R, y el avance de P 4 R, por el clásico camino de 5 A R.

En el Caro-Kann se llega rápidamente a esa simplificación en la siguiente variante: 1. P4R, P3AD; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, P X P; 4. C X P, C 3 A; 5. C 3 C, P 4 R. En este momento las negras pueden jugar cómodamente P4R. Resuelven así totalmente el problema de su desarrollo y, no obstante, esa jugada, clara, cómoda y lógica, es un error técnico grave. Deja sin la debida fiscalización el punto 3 D y existen algunos problemas tácticos serios por resolver, especialmente por la dificultad para desarrollar cómodamente el caballo dama negro.

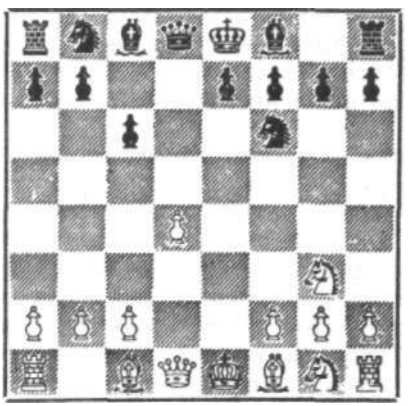
UNA LECCIÓN DE RETÍ

Ejemplo notable de esto nos lo dio la partida que en 1924 jugó el maestro Ricardo Reti, con las blancas, contra Luis Belgrano Rawson. La partida fue así:

BLANCA*: RETÍ. NEGRAS: HELGRANO

1. P4R, P3AD; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, PXP; 4. CXP, C3AR; 5. C3C

Este es el momento crítico. Las negras deben evitar la simplificación, porque se trata de una posición abierta en la que se hace fácil concentrar las piezas sobre un punto débil. La jugada P 4 R de las negras es delicada, porque ya se ha cam-



biado el peón dama por el peón rey blanco. En cambio, este avance puede efectuarse en el sistema Colle, por ejemplo, por cuanto después de 1. P4D, P4D; 2. C3AR, C3AR; 3. P3AD, P4AD; 4. P3R, P3R; 5. A3D, C3AD; 6. CD2D, A2R; 7. O—O, O—O; 8. P4R (ahora o luego de 8. D2R) no se dejan débiles las casillas 4R y 4AD que facilitan el acceso a 6D de los caballos adversarios. Las blancas mantienen un fuerte peón en 4D que entorpece toda tentativa de presión sobre el punto 6D. Ahora, en cambio, en el caso de la defensa Caro-Kann, que comentamos, resulta erróneo el plan habitualmente lógico de jugar 5. . . . . P4R.

5. . . . ., P4R; 6. C3A, PXP; 7. DXP

COMIENZA LA PRESIÓN SOBRE EL CUADRO 6D

Se inicia la primera etapa de la lucha. Las blancas buscan el cambio de damas para restar una de las piezas defensoras de la casilla 3D y porque, al colocarse el caballo en 4D, se hace más factible la maniobra de acceso hacia la zona vulnerada, y asimismo se entorpece el buen desarrollo del alfil dama negro. Saber percatarse de la importancia de estos detalles, para simplificar la lucha y evitar así recursos tácticos que puedan desviar la partida de su verdadero curso, es uno de los problemas más serios del ajedrez y lo que revela a un gran maestro.

7. . . . ., DXD; 8. CXD, A4AD

LOS PELIGROS DE LA RUTINA

Esta es una de esas jugadas que se hacen solas en ajedrez y por cierto entraña un grave riesgo. El alfil rey negro, luego de la conformación de peones y la debilidad del punto 3D (débil, por ser la única casilla dentro del campo de influencia de las piezas negras que carece del sostén real o posible de un peón), no debe ser cambiado por ningún motivo. Al colocarlo en 4AD se le pone en situación de pieza de lucha y debiera mantenerse como pieza de reserva. Los azares del combate lo llevarán a ser cambiado y comenzará luego una lucha sobre ¿1 tema 3D, originada por el defecto de planteo a que nos hemos referido, y que puede producirse en todas las aperturas o defensas en las que la lucha gira sobre el sistema P3AD (la Caro-Kann, el sistema Colle, la defensa Eslava y la Zaragozana).

Esto no quiere decir ni mucho menos que la jugada P4R, como maniobra complementaria de esos planteos, sea siempre mala, pero sí que necesita para ser efectuada una fina atención, pues crea un sinnúmero de problemas tácticos.

9. A3R. C4D

Belgrano, fiel a la rutina, trata de eliminar el alfil enemigo para quedar con dos alfiles en posiciones abiertas, donde estas piezas son muy eficaces; pero no da importancia al ligero mal que aqueja a su posición, que se transformará en un verdadero cáncer.

SE DEFINE LA DEBILIDAD

10. C4R!

Formidable maniobra para eliminar el alfil que vigila el cuadro 6D. Reti tenía una habilidad extraordinaria para crear debilidades cor sus caballos en las posiciones abiertas.

10. . . . ., CXA; 11. CXA, CXA; 12. TXC, P3CD

Veremos la influencia extraordinaria de los caballos en la fiscalización del punto débil de 6D, que será

una magnífica base de operaciones para el primer jugador.

13. C 4 R, O—O; 14. O—O—O

Económicamente la torre dama entra a actuar en la columna central abierta y de paso en la presión sobre «el talón de Aquiles» de la posición negra.

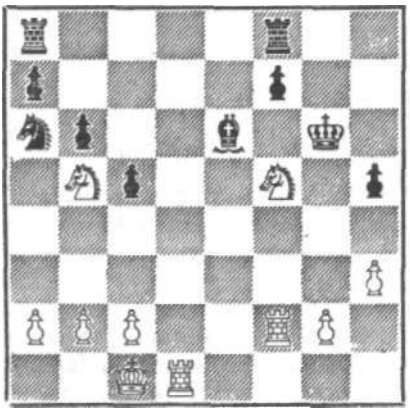
14. . . . ., P 4 A D; 15. C 5 C D

El caballo fue desalojado para poder jugar el caballo de 1 C sin perder el peón de 3 A D; pero ahora una nueva pieza converge en su acción sobre el cuadro «acariciado».

15. . . . ., C 3 T; 16. C (4 R) 6 D, A 3 R; 17. P 4 A R, P 3 C

LA DERIVACIÓN DE LAS DEBILIDADES

Las blancas han tomado el cuadro pero no basta con llenar esta misión estratégica; es necesario probar para qué sirve el dominio de este punto; veremos a Reti, por medio de él, dominar como con un abanico todo un amplio sector del tablero. Vulnera el flanco dama al inmovilizar la torre en la defensa del peón torre dama, y asimismo prepara una maniobra de debilitamiento en el flanco rey sobre la base de P 4 C R. El peón torre no puede ser capturado por P 3 C D, encerrando el alfil.



18. P 3 T R, P 4 T; 19. T 2 A, R 2 C; 20. P 5 A!, P X P; 21. C X P+, R 3 C

(Véase el diagrama)

EL REFUERZO

22. C (5 C) 6 D!

El otro centinela se sitúa en el puesto de fiscalización y sigue elaborándose, basada en él, la maniobra definitivamente ganadora.

22. . . . ., T D 1 D, 23. C 7 R+!, R 2 C; 24. P 4 C R

La fiscalización del cuadro 6 D, magistralmente explotada con las inteligentes maniobras con los caballos, se hermana ahora en la fiscalización del punto 5 A R.

24. . . . ., P X P; 25. P X P, C 2 A; 26. T (2 A) 2 D, R 3 A

Evitando C (6 D) 5 A +, etcétera.

27. C 6 A!

¡DIAGONAL ABIERTA Y ALFIL OMINOSO!

Siguen las maniobras hábiles con los caballos para desmoronar la resistencia enemiga, basándose en los puntos débiles que ha ido provocando el curso de los acontecimientos. En cambio, obsérvese el papel decorativo del alfil negro en una diagonal central abierta absolutamente.

27. . . . . T 1 T D; 28. T 1 A+, R 2 C; 29. C 5 A+, R 3 C

Si A X C; 30. P X A, seguido de P 6 A+, T 2 C+, etc. Si 30. . . . ., P 3 A; seguiría 31. T 1 C+, R 2 A; 32. T 7 D+, R 1 R; 33. T 7 R, mate.

30. C 5 R+, R 4 C; 31. C 6 D!

LA DANZA DE LOS CABALLOS

Sigue la danza de los caballos sobre el eje de 6D.

31. . . . . P3A; 32. C4R+, R3T; 33. CXPAR. R2C

Adelantándose así a la amenaza T2T+ y T7T o T5T, mate.

34. P5C, C4D; 35. T2T, T1T

Si 34. . . . . CXC; 35. PXC+, TXP (si R1C, T1C+ y mate a la siguiente); 36. T2C-f, seguido de TXT, etcétera.

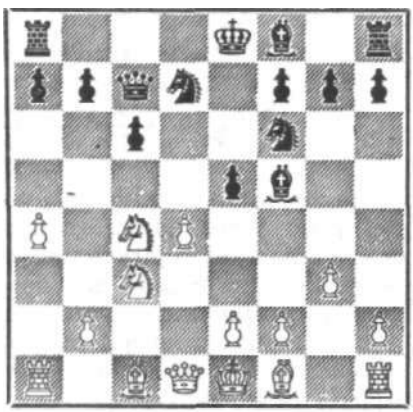
36. C5T+!, R1C; 37. T (1A) 1T!

Las negras abandonan. Se amenaza C6A+. Si R1A, C6C+, etc.

LA DEFENSA ESLAVA

En la defensa Eslava, por ejemplo, tuvo gran boga hace algunos años la siguiente variante:

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD; 3. C3AR, C3AR; 4. C3AD, PXP; 5. P4TD, A4A; 6. C5R, CD2D; 7. CXP(5A), D2A; 8. P3CR, P4R



Este es un casó parecido al de la defensa Caro-Kann, que mostramos oportunamente. Las negras juegan P4R luego de haber efectuado P3AD y la columna dama quedará abierta. Se crea así un problema serio, pues deben fiscalizar con gran atención la casilla 3D y necesitan mantener el alfil rey, pues, apenas esta pieza se cambie, las dificultades en el sector atacado serán muy graves. En cambio, como compensación aparentemente amplia pero en realidad todavía insuficiente, logran un holgado desarrollo, dispondrán de una cómoda situación para el caballo en 4R y saben, además, que el punto 3D estará fiscalizado por una gran cantidad de piezas.

9. PXP, CXP; 10. A4A, CR2D

En realidad las negras deben sostener el caballo de 4R a toda costa para evitar que el cuadro 3D caiga en poder del adversario. Por otra parte, el caballo desde ese cuadro hace las veces de una barrera a las aspiraciones blancas y evita que el juego se abra totalmente, lo que favorecería sin duda alguna a las blancas, pues todas sus piezas menores han de gravitar enérgicamente en la lucha central.

11. A2C, P3A

Desagradable necesidad. No parece ser suficiente la otra réplica 11. . . . , A3R; a causa de 12. CXC, CXC; 13. O — O, A2R; 14. D2A, T1D; 15. TR1D, O — O; 16. C5C, como jugó Alekhine con Euwe en la primera partida del match de 1935.

12. U — O, T1D; 13. D1A, A3R

También se ha ensayado en este momento D1C, por el deseo de sacar la dama de los probables fuegos de un caballo desde 5C, que especule con el hecho de que el peón de 3AD está clavado; pero también esto lo refutó el match Alekhine-Euwe. Se jugó así: 13. . . . , D1C; 14. C4R, A2R; 15. D3A, O — O; 16. TD1D, A3R; 17. CXC, CXC; 18. C5C, con mejor posición.

14. C4R, A5CD

No sería suficiente la aparente solución de 14. . . . . , A X C; a causa de 15. DXA, C X D; 16. A X D, **T1A;** 17. A 4 A, seguido, si C X P, de T R 1 C, con ventaja clara para las blancas, que deshacen la configuración de peones del ala dama negra y mantienen la fiscalización del punto 3 D.

15. P5T

Las blancas están mejor, como lo demostró la partida del match Euwe-Alekhine de 1937.

UN MODELO EN LA ESLAVA

Veremos ahora una partida que Bolbochán me ganó en cierta oportunidad, contra la defensa Eslava. Para evitar que el blanco se apodere de la casilla 3 D debí jugar un planteo forzado, mantener rígido un caballo en 4 R y luego la debilidad del punto 3 D se transformó en debilidad del cuadro 4AD.

BLANCAS: BOLBOCHÁN. NEOBAS: QKAC

1. P 4 D, P 4 D; 2. P 4 A D, P 3 A D, 3. C3AR, C3A; 4. C3AD

Esta movida y P3R comparten las preferencias de los maestros, pero se considera que la jugada del texto es la que por mayor tiempo mantiene la iniciativa para las blancas.

4. . . . . , PXP; 5. P4TD!

Lo mejor. Contra cualquier otra continuación, como ser P 3 R, las negras obtienen un buen contraataque por medio del apoyo del peón alfil con **P4CD.**

5. . . . . , **A4A**

En la decimonovena partida del match por el campeonato mundial entre Alekhine y Euwe, aquél eligió precisamente esta continuación, produciéndose el siguiente juego: 5. . . . . P 3 R; 6. P 4 R, A 5 C; 7. P 5 R, C 5 R; 8. D2A, D4D; 9. A 2 R, P4AD; 10. O — O, CX C; 11. P X C, P X P; **12.** PXF, P6A; 13. A2D, D4T; 14. A X P A, A X A; 15. T 3 T, y las blancas ganaron en definitiva.

6. C5R, CD2D; 7. CxPAD, D2A; 8. P 3 C R, P 4 R; 9. PXP, C X P; 10. A 4 A R, C R 2 D; 11. A 2 C, P 3 A; 12. O — O, A3R

Hasta este momento, la partida era igual a la vigésima y vigésima primera del citado match de Alekhine con Euwe, pero en la posición actual jugó Alekhine: 12. . . . . , T 1 D; prosiguiendo así la partida: 13. D1A, D1C; 14. C4R, A2R; 15. D 3 A, O — O; 16. T D 1 D, A 3 R; 17. C X C, C X C; 18. C 5 C, etcétera.

Euwe mejoró luego el juego, y en vez de 13. . . . . , D 1 C; continuó con 13. . . . . , A 3 R; que proporciona a las negras una posición mejor. Por ejemplo: 13. . . . . , A 3 R; 14. C X C, CXC; 15. P5T, P3TD; 16. C 4 R, A 5 C D; 17. C 5 A, A 1 A D; 18. AXC, P X A; 19. P 4 A, A 7 D; etcétera.

13. CXC, PXC

Esto es muy arriesgado, pues queda aislado el peón. Más prudente es seguir con CXC.

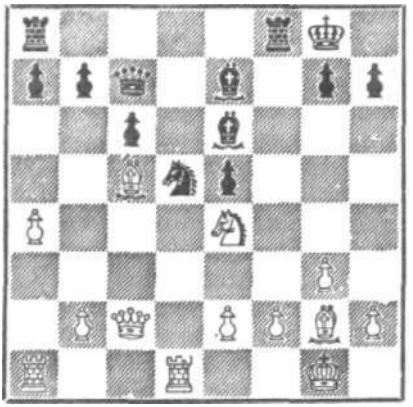
14. A 3 R, C 3 A; 15. D 2 A, A 2 R; 16. C 4 R

Era de considerar también el avance del peón torre dama, tratando de desorganizar el flanco dama adversario. Pero la jugada hecha por Bolbochán proporciona igualmente a las blancas una posición buena y exige a su rival el máximo de atención en la defensa.

EL TEMA DE LAS PIEZAS SOBRECARGADAS

16. . . . . , C4D; 17. A 5 A, O — O: 18. TR1D

>



Esta jugada es interesante; con ella las blancas amenazan ganar mediante C 5 C, pues si A X C sigue A X T, tomando luego la pieza de cuatro dama y explotando la situación indefensa de la dama.

18. . . ., T D 1 A; 19. A X A, D X A; 20. D 5 A, T 2 A D

Probablemente la jugada justa es en este momento R 1 T.

21. D X P T, P 3 C D

Esto acarrea a las negras muchas dificultades. Era superior seguir directamente con D 5 C.

22. D 6 T, D S C; 23. D 3 D, D X P C

Error. Después de esta jugada las negras están perdidas. Mejor era A 4 A.

24. C 5 C, P 5 R; 25. A X P, D 3 A; 26. C X A, D X O; 27. A X C, P X A; 28. D X P, D X D; 29. T X D, T 7 A; 30. T 5 R, T 1 T; 31. T I C, T 3 A; 32. T 4 C, P 3 T; 33. P 4 T, R 2 A; 34. T 4 A +, T 3 A; 35. T X T +, R X T; 36. T 4 R, T 3 T; 37. P 3 A, R 2 A; 38. R 2 A, T 4 T; 39. R 3 R, P 4 C D; 40. P X P, T X P

FINAL TÉCNICO

Las negras tienen ya una partida netamente inferior.

41. T 4 A D, T 7 C; 42. T 7 A 4-, R 3 A; 43. T 6 A +, R 2 A; 44. P 5 T. T 7 T; 45. P 4 C, T 7 C; 46. T 6 D, T 7 r:,- 47. P 4 A, T 7 C; 48. R 3 A, T 5 C; 49. P 3 R, T 5 T; 50. T 4 D, T 6 T; 51. R 4 R, T 6 C; 52. T 3 D, T 4 C; 53. T 5 D, T 6 C; 54. T 7 D +, R 1 A: 55. T 7 T, R 1 C; 56. R 4 D, R 1 A; 57. T 7 A, T 6 T; 58. T 3 A, T 4 T; 59. P 4 R, T 8 T; 60. R 5 R, T 4 T +; 61. R 6 R, T 3 T-f; 62. R 5 A, T 3 A +; 63. R 5 R, T 3 T; 64. T 8 A +, R 2 A; 65. T 7 A +, R 1 C; 66. T 7 D, R 2 T; 67. T 6 D, T 1 T; 68. P 5 A, T 4 T +; 69. R 4 A, T 3 T; 70. T 6 C, T 8 A +; 71. R 5 R,; las negras abandonaron.

IV.—El avance **P 3 T R** es **dudoso** conjugado con **P 4 A R**

Las combinaciones en ajedrez son producto de determinadas posiciones. No es posible hacer combinaciones cuando se quiere, sino que éstas, para ser racionalmente aceptables, son en realidad un derivado de la posición buscada. Los jugadores llamados de combinación, o sea aquellos que con más frecuencia apelan al sacrificio de material permanente o transitorio para desequilibrar las luchas, lo son porque en realidad tienen la necesaria habilidad para crear posiciones donde éstas son factibles. No combinan por costumbre, sino que provocan las posiciones en que es posible practicar ese estilo aparatoso y bonito, pero que en realidad no es más que un detalle, fundamental si se quiere, de la estrategia total de una partida.

El buen ajedrecista debe ser un jugador posicional. Lo era Morphy a pesar de la enorme cantidad de combinaciones que realizó en su vida, y lo era Alekhine, por citar a uno de los más completos, o quizá el más completo jugador que haya existido.

Las combinaciones que llevan a efecto estos maestros son el produc-

to de su propio esfuerzo. Las posiciones propicias no surgen habitualmente por arte de magia. Por error del adversario puede llegarse de improviso a una posición donde es posible apelar al sacrificio de material para ganar, pero por lo general esto se consigue creando debilidades fundamentales en la posición enemiga.

A esto debe agregarse una adecuada disposición de las piezas. Quien realiza un sacrificio debe tener ventaja en espacio o en tiempo, o posibilidades de obtenerla mediante el sacrificio. Pero además deben existir debilidades serias en la conformación de peones adversarios.

El tema que ahora trataremos tiene reminiscencias con el de las jugadas antagónicas que estamos tratando desde diversos ángulos. Vimos que el avance de un peón a la tercera línea, por ejemplo, el de 3 A D, ofrece dificultades cuando está avanzado el propio peón de 4 R. Se crea una debilidad en ese caso en el cuadro 3 D y se da enorme fuerza a la agresión lateral típica de P 4 D del adversario, que especula principalmente con que el peón de 3 A D rival reste a éste la posibilidad de colocar rápidamente el caballo en 3 A D, que fiscaliza el punto 4 D.

Lo mismo sucede en casi todas las posiciones de peones. Un peón en tercera crea problemas en el avance del peón de la columna subsiguiente a la cuarta casilla. Así, por ejemplo, P 3 T D - P 4 A D, o P 3 C D y P 4 D, o P 3 A D y P 4 R, o P 3 D y P 4 A R, o P 3 T R y P 4 A R. Es claro que esto ofrece gran número de excepciones, pero en líneas generales nace de esta conformación de peones un germen de posibilidades para el adversario. En todos los casos la casilla tercera que está entremedio de los peones avanzados es débil, y sólo puede hacerse desaparecer la debilidad por medio de un suave debilitamiento de toda la conformación de peones.

ANTIGUO MODELO DEL AJEDREZ LOCAL

Pero ahora trataremos el tema, no de manera estratégica tan amplia, sino que lo reduciremos a una más humilde proporción. Nos ocuparemos de la debilidad que nace de la conformación «stonewall» (P 4 D - P 3 R y P 4 A R), cuando se está enrocado corto y se avanza también el P T R. El típico sacrificio del alfil sobre el peón T R, que pocas veces es fuerte, adquiere en este caso enorme vigor, precisamente por la debilidad del peón de 3 R retrasado. Veremos más adelante esto a través de varios ejemplos clásicos, pero lo iniciaremos con una partida local que se caracteriza por lo claro de sus combinaciones y las dificultades que entrañó para el negro esa conformación táctica por cuanto el adversario tenía amplia movilidad con las piezas.

La partida fue así:

BLANCAS: PAL.AU. NEGRAS: GRAU

1. C 3 A R, P 4 D; 2. P 4 A, P X P

Es ésta una de las más bonitas variantes que se originan en la apertura Zukertort-Reti, pero quizá una de las menos satisfactorias de que disponen las negras.

3. C 3 T, P 3 C R; 4. P 3 R

Esta jugada no responde al plan que se propusieron las blancas al jugar el caballo a 3 T. Para esto era mejor jugar 3. P 3 R y poner en actividad el caballo por la vía natural

Lo correcto habría sido 4. C X P. recuperando el peón y mejorando la posición del caballo que desde 4 A D ejerce una acción eficacísima: presiona el centro y difícilmente puede ser desalojado, por cuanto para ello las negras deben jugar P 4 C D y en ese caso el caballo se retiraría a 3 R (casilla que con este avance les está vedada) y el alfil blanco de rey, que

se desarrollará vía 2 C, cobrará singular valor.

4. . . . ., A2C; 5. A X P

Persistiendo en el error estratégico. Desde este momento estimamos que la posición de las negras es preferible.

5. . . . ., C3AR; 6. O—O, O—O; 7. P4D

Se ve claro ahora que para llegar a esta posición no era necesario jugar el caballo a 3T, desde donde poco bueno efectúa en apoyo de su bando.

7. . . . ., CD2R; 8. P3CD, C5R

Las negras tratan de explotar rápidamente su más lógico desarrollo.

9. A2C, CD3A; 10. TÍA, P3A; 11. P3T

Evitando A 5 C. Empero, nos parece que los peligros de A 5 C eran menores que las debilidades que esta jugada produce en el flanco rey. Habríamos preferido 11. A2R o 3D seguido de C4A, mejorando la situación del caballo.

11. . . . ., D4T

Las negras, explotando la desarmonía de las piezas blancas, que se ven por ello en dificultades para realizar una acción conjunta cualquiera, tratan de transportar sus piezas al flanco enemigo, que se halla débil, no sólo por la escasez de piezas menores que lo defiendan y la dificultad para llevarlas en su auxilio, en relación a las que pueden atacarlo, sino también por las posibilidades que brinda el peón torre rey enemigo.

12. A3D, D4T; 13. C5R

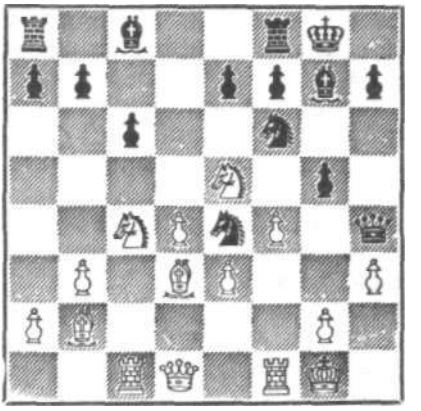
Probablemente lo mejor. Las negras amenazaban P 4 C R seguido de P 5 C y era necesario dificultar la realización de este plan.

13. . . . ., D5T; 14. C(3T) 4 A

Ya la posición de ataque de las negras es formidable. Para contener la amenaza de P 4 C R seguido de P 5 C, destruyendo la conformación de peones que protegen al rey, las blancas pudieron haber jugado 14. P4A, pero las negras estarían mejor. Veamos: 14. P 4 A, A X P; 15. P X A, D 6 C +; 16. R 1 T, D X P +; 17. R 1 C, D X P +; 18. R 2 C, D 6 C+; 19. R1 T, C 7 A+; y las negras tendrían calidad y tres peones por la pieza sacrificada.

14. . . . ., P4CR; 15. P4A

Palau ha esperado el mejor momento para avanzar el peón, pues si ahora las negras prosiguieran con P 5 C seguiría A X C y C X P C. Sin embargo, las negras, mediante el sacrificio del alfil dama, logran destruir totalmente el bloque de peones que defiende al rey adversario, abriendo brechas definitivas para el ataque. Las negras han provocado, pues, este avance, que permite realizar la típica combinación.



15. . . . . A X P!; 16. P X P, C X P; 17. P X A

Es evidente que las negras, entre la perspectiva de quedarse con un

*

peón menos e inferior posición y tener una pieza a cambio de tres peones, deben escoger esta última posibilidad, que con los mismos peligros de derrota ofrece mayores dificultades al adversario.

17. . . . . D 6 C +; 18. R 1 T, D X P T +; 19. R 1 C, D 6 C +; 20. R 1 T, D 6 T +

Ganando jugadas para acumular tiempo ante la perspectiva de futuras dificultades que obliguen a largos análisis.

21. R 1 C, P 4 C; 22. C 5 T

Es difícil opinar si la jugada del texto es inferior a C 2 D. Las blancas han temido que después de D X P+ las dificultades aumentaran por la circunstancia de que el alfil estaría defendido sólo por el caballo de 5 R, cuya posición puede ser vulnerada. Con 22. C 2 D, tendríamos la siguiente continuación: 22. . . . . , D X P +; 23. R 1 T, D 6 T +; 24. R 1 C, C 4 T (amenazando A X C, y D X A) o D 6 C + seguido de D 5 T +, C 4 D y C 6 T +, etc.

22. . . . . , D X P +; 23. R 1 T, D 6 T +; 24. R 1 C, D 6 C +; 25. R 1 T, D 5 T + !

Iniciando la combinación decisiva. La casilla 6 T debe ser ocupada por un caballo. Lo que sigue es interesante en sumo grado.

26. R 2 C, C 4 D

Amenazando C 6 R y 5 A. Ahora las blancas realizan una serie de jugadas forzadas.

27. D 2 R, C 6 T !

Por momentos se torna más difícil la situación blanca. La última jugada de las negras complica extraordinariamente la partida y no tiene réplica satisfactoria.

28. D 4 R

Otra vez la mejor, pero es tarde para salvar la situación.

28. . . . . , C (4D) 5 A +; 29. T X C, C x T +; 30. R 3 A

Lo mejor. Si R 1 C o l A, D 6 C o 6 T, seguido de A x C y D X A + o C X A +, según los casos.

30. . . . . , D 6 T + !

Simple y bonita jugada que acaba con la resistencia del blanco.

31. R 2 A

Es evidente que el caballo no puede ser tomado a causa de la amenaza A 3 T mate.

31. . . . . , D 7 T +; 32. R 1 R

Si 32. R 3 A, D 7 C +; seguido, si 33. R X C, de 33. . . . . , A 3 T +; y mate a la siguiente. Si 33. R 3 R, de 33. . . . . C 4 D +; y a D X C, A 3 T mate. Si en lugar de 32. R 3 A, jugaran 32. R 3 R, seguiría C 4 D+; 33. R 3 A, P 4 A R !; 34. D 2 R, D 5 A +; 35. R 2 C, C 6 R +; 36. R 1 T, T 3 A; ganando.

32. . . . . , A X C; 33. P X A, D 6 C +; 34. R 2 D, D 7 A +

Y las blancas abandonan, porque si 35. R 3 A, C 4 D +; ganando la dama. Si 35. R 1 D, C X A; seguido de T 1 D, y finalmente, si 35. A 2 R, T 1 D +; etcétera.

V.—El tema entre los grandes maestros

Vimos un ejemplo interesante sobre los problemas que surgen del avance del P 3 T R cuando más tarde debe jugarse P 4 A R. Destacamos que los sacrificios basados en la captura del P T R son frecuentes si el rey está enrocado en ese sector, y que la debilidad del punto 3 C R es siempre grave. Extendimos la afirmación a toda configuración de peo-

nes en la que se produce ese tipo de avances escalonados, por ejemplo: P 3 T D - P 4 A D, 0 P 3 C D - P 4 D, o también P 3 A D - P 4 R, y asi sucesivamente en cualquier flanco. Vimos que la ruptura por medio del avance del peón intermedio suele ser muy fuerte, porque abre la columna y hace posible la explotación del punto débil, que es la tercera casilla que está en medio de los peones que se avanzan.

Veremos ahora, a través de una partida que mereció un premio de belleza, el mismo caso. La insertaremos con las notas que le sugirió la misma al campeón del mundo, para mostrar que en realidad ni aun tan encumbrado comentarista destacó la base real de la derrota de Rubinstein, que fue ciertamente esa debilidad de origen y el haber pretendido violar la regla que nosotros sustentamos.

En su partida, Rubinstein realizó un prematuro avance del P T R, que el propio Alekhine comentó sorprendido. Pero luego jugó P4AR, movida que trató de provocar el notable maestro ruso, y a partir de ese momento la posición de las blancas tuvo un «cáncer» típico.

Es interesante subrayar que ése es el verdadero tema de la partida, y no el conjunto de detalles tácticos que permitió rematarla en notable forma y hacerla acreedora al premio de brillantez.

Es notable la forma en que explotó esa debilidad típica Alekhine, y totalmente acorde con la maniobra que hemos comentado en diversas oportunidades y aún ahora, al tratar este tema: la *ruptura debe efectuarse por medio de la agresión lateral del peón que está en medio de los dos avanzados.*

De esta suerte, la jugada 13 . . . . . P 4 C R; es la clásica en la posición y la que primero debe considerar un ajedrecista con nociones técnicas que haya seguido este curso de estrategia superior.

Es claro que hay multitud de posiciones donde no es posible llevarla a efecto, pero el ajedrecista debe considerarla permanentemente en esas posiciones, especialmente quien por exigencias de la posición deba crear esa dudosa conformación estratégica de peones.

EL PREMIO DE BRILLANTEZ DEL TORNEO DE DRESDE

Veremos, después de seguir los detalles de la partida de Alekhine y Rubinstein, que aconsejamos estudiar de acuerdo con nuestro criterio estratégico, algunas de menor alcurnia entre los competidores, pero de incuestionable valor como ejemplos. Y ahora pasemos a la partida de Alekhine que ilustra este comentario.

BLANCAS: RUBINSTEIN. NEGRAS: ALEKHINE

1. P4D, C3AR; 2. C 3 A R, P3R; 3. A 4 A, P3CD; 4. P 3 T R

No era ciertamente necesario impedir a las negras que llevaran su caballo a 4 T R en este momento. El debilitamiento de la casilla 3 C R significa un sistema de desarrollo un tanto insólito

4. . . . . A2C; 5. CD2D, A3D!

Después de esta jugada las blancas se encuentran frente a la necesidad de elegir entre tres caminos, a cual menos propicio;- primero, el cambio, que fortificaría la posición de las negras en el centro; segundo, 6. P 3 R, que, después de 6 . . . . . A X A; echaría a perder su posición de peones, y tercero, 6. A 5 C, después de lo cual las negras se asegurarían la ventaja del par de alfiles mediante P3TR.

6. A X A, P X A; 7. P3R, O — O; 8. A 2 R

Y no 8. A 3 D, porque tienen la intención de jugar C X C si las negras después de P4D siguieran con la movida C 5 R.

8. . . . . P4D; 9. O—O, C 3 A; 10. P3A

Si 10. C 5 R, vendría 10. . . . . C 2 R; seguido por. . . . ., P 3 D; etc.

10. . . . ., C5R!

Las negras han obtenido ya la iniciativa.

11. C X C . P X C; 12. C2D, **P4A;** 13. P4AR

Necesario, porque de otra manera las negras habrían jugado. . . . ., D 4 C R, impidiendo, por largo rato, la jugada del texto (Alekhine ha provocado sabiamente el defecto estratégico de la posición adversaria).

13. . . . ., P4CR!

Las negras tienen que jugar con mucha energía antes que el adversario tenga tiempo para coordinar la acción de sus piezas.

14. C4A, P4D; 15. C5R, C X C

Mucho mejor que 15. . . . ., P X P; a causa de 16. C X C !, seguido de 17. T X P, etcétera.

16. P D X C

En caso de P A X C, las negras habrían aprovechado para abrirse camino mediante 16. . . . ., P 5 A.

16. . . . . R1T; 17. P4TD?

Las blancas no tienen tiempo suficiente para llevar a buen fin este contraataque. Su única probabilidad de éxito en la defensa era jugar 17. P 3 C R, seguido por 18. R 2 T, etc.

Después de haber perdido esta oportunidad quedan bajo la **presión abrumadora del adversario.**

17. . . . ., T1 C R; 18. D 2 D, P X P !

En el momento oportuno, porque las blancas no pueden retomar con el peón, debido a 19. . . . ., D5T; con la doble amenaza de 20. . . . ., D X P T; o 20. . . .,. Tx P C + !

19. T X P, D4C; 20. A 1 A, D6C!

Obligando a las blancas a efectuar el próximo movimiento del rey y, en consecuencia, preparando la ganancia de un tiempo en la jugada 23.

21. **R1T,** D2C; 22. D4D, A3T!; 23. T2A

Es obvio que a las blancas no les es dada la elección.

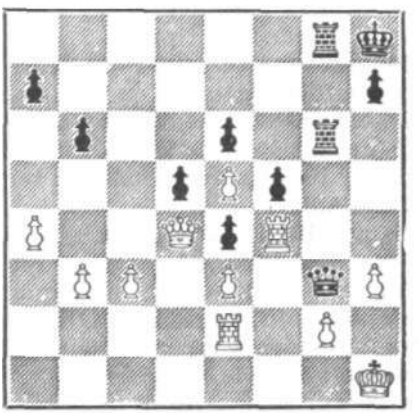
23. . . . ., D6C!

Obsérvese la nota a la jugada 20 de las negras.

24. T2A, AXA; 25. TDXA, TD1AD

Persiguiendo siempre la ganancia de tiempos, puesto que ahora se amenaza 26. . . . ., T 5 A.

26. P 3 C D, T 2 A D; 27. T 2 R, TD2CR; 28. T4A, T3C!



POSICIÓN INSTRUCTIVA

Realizada esta jugada, se llega **a** una posición realmente original, cuyas particularidades más salientes

son: la amenaza inmediata de las negras es 29. . . . . T 3 T; 30. D 1 D, D 2 C; ganando el peón rey, porque a 31. D 4 D, se contestaría 31. . . . . , T X P T +. Si las blancas tratan de impedir esto jugando 29. D 1 D, las negras seguirían siempre con 29. . . . . , T 3 T !; colocando a su adversario en una posición de «zugzwang» absoluto.

En efecto, (1) la torre de 4 A R no puede moverse a causa de 30. . . . . , D X P R; (2) la torre de 2 R está atada por la necesidad de defender las casillas 3R y 2CR; (3) el rey está paralizado debido a 30. . . . . , T (o D) X P T; (4) la dama no puede jugar ni en la primera fila por 30. . . . . , D 2 C !; etc., ni en la columna dama, a causa de 30. . . . . T X P +!; etc.; (5) y por último, en caso de 30. P 4 A, las negras ganarían continuando con 30. . . . . P 5 D !; etc., mientras que si 30. P 4 C D, lo harían con 30. . . . . , D 2 C; 31. D 4 D, T 1 A D !; seguido por 32. . . . . , T 5 A.

Por este motivo es que las blancas ofrecen un peón con la esperanza de cambiar una torre y debilitar así el ataque enemigo.

29. D4C, T3T; 30. P4T

Absolutamente obligado.

30. . . . . D 2 C !

Mucho mejor que la prosaica continuación 30. . . . . , T X P +; porque si ahora 31. D 6 D, vendría 31. . . . . , T 3 C; 32. T (4 A) 2 A, P 5 A !; 33. P XP, P6R!; y ganan.

31. P 4 A, T 3 C; 32. D 2 D, T 6 C !

Amenazando 33. . . . . T 6 T +; 34. R 1 C, D6C; y en caso de 33. R1C, seguiría 33. . . . . , P 5 D !; 34. P X P, P6Ri; 35. D2AD (o2C), T6T y luego D 6 C, ganando. La posición de las blancas es desesperada.

33. D 1 R, T X P C

Las blancas abandonan.

CONCLUSIONES

Luego del estudio sobre planes antagónicos de planteos, hemos llegado a interesantes conclusiones, aplicables en realidad a diversos tipos de conformaciones de peones, que trataremos de sintetizar en una serie de principios fundamentales:

1º Es habitualmente un error el «fianchetto» dama, antes o después de jugar P 4 R, porque se sobrecarga la acción del alfil dama, que debe proteger el cuadro A 4 R, y a la par actuar en la gran diagonal que abrió el «fianchetto».

2º La jugada P 3 C R debe meditarse cuando se ha jugado P 4 D, por cuanto cuesta custodiar el cuadro 4 A D y las casillas 3 A R y 3 T R que el avance del peón caballo rey deja privadas del apoyo de un peón.

3º Es, sin embargo, más peligroso el «fianchetto» dama conjugado con P 4 R, por cuanto habitualmente el rey se enroca corto y para fiscalizar el punto 4 A R se hace necesario jugar P 3 C R, lo que debilita a menudo decisivamente el enroque.

4º Tampoco suele ser bueno jugar el «fianchetto» rey y luego A 5 C R, o el «fianchetto» dama y jugar A 5 C D, cuando se desea conservar el alfil, ya que esta pieza carece de la retirada natural por vía 4 T y 3 C, pues esta casilla la ocupa el peón avanzado.

5º El avance del peón a 4 A R es peligroso cuando el peón de 4 R no está sostenido por el peón de 3 D.

6º Los avances de peones separados por una columna entre sí suelen ser peligrosos si no puede avanzarse con la misma facilidad el peón intermedio. Por ejemplo, si se juega P 3 T R, el avance P 4 A R en las posiciones abiertas debe estudiarse con cautela, por los riesgos del ataque por medio del peón caballo rey enemigo.

7º Cuando se ha jugado P 4 R, la

jugada P 3 A D debe meditarse si no se puede fiscalizar sólidamente el punto 3 D, cuando el adversario dispone de la posibilidad de abrir la columna central entre ambos peones por medio de P 4 D.

8º Cuando se colocan los peones sólidamente en casillas centrales negras, verbigracia los peones negros en 4 R y 3 D, no debe jugarse casi nunca A 5 C R, por cuanto no es bueno cambiar el alfil por el caballo, ya que aquella pieza necesita custodiar las casillas laterales a los peones avanzados. Lo mismo pasa cuando los peones están fijos en casillas centrales blancas, con el alfil negro.

CAPÍTULO II

EL DESARROLLO PREMATURO DE LA DAMA

Todos los ajedrecistas, aun los menos experimentados, saben que poner en juego la dama prematuramente es un grave error. Apenas aprenden el movimiento de las piezas y la práctica les indica los riesgos que surgen de todas esas inocentes tentativas de dar mate por medio de atrevidas maniobras con la dama, se compenetran de la verdad de este principio, pero no alcanzan a comprenderlo en toda su complejidad. Aun ajedrecistas avezados incurren en este error, en posiciones de planteo de otro tipo y en determinados momentos del medio juego.

El manejo de la dama es de una extraordinaria complejidad —en esto es también luminoso el ajedrez—. Exige una gran sagacidad del jugador, ya que el alto valor de esta pieza obliga a conservarla contra todos los eventos, y generalmente su imprudente actuación se traduce en pérdidas de tiempo vitales para la prosecución de la lucha. Generalmente se ofrece el cebo de un peón que indigesta a quien lo captura. Veremos, a través de una cinematográfica serie de ejemplos, cómo es de peligrosa la prematura actuación de la dama, pieza de reserva que debe entrar en combate en las posiciones abiertas, considerando siempre si dispone de una buena retirada. Es mucho más valioso poder replegarse con esta pieza que ganar un peón.

Esto no quiere decir que haya que mantenerla inmóvil. No; por el contrario, debe sacarse provecho de su acción a larga distancia, pero es necesario considerar en cada caso la posibilidad que tiene el adversario de expulsarla, pues cuando esto no es posible realizarlo, la dama puede y debe entrar en juego inmediatamente.

Pero primero mostremos los ejemplos y luego tratemos de sacar conclusiones técnicas para ver si sabemos atrapar en las redes de reglas más o menos felices los principios estratégicos fundamentales que hay que tener en cuenta cuando se cree necesario que la dama entre en combate.

UN EJEMPLO VULGAR

Pasaremos por alto los ejemplos que nacen de las tentativas de dar el mate Pastor y otras simplezas, para iniciarnos con algunas maniobras típicas basadas en el sacrificio del peón caballo dama. Por ejemplo, en el gambito de la dama, luego de las siguientes jugadas:

1. P4D, P4D; 2. C3AR, A4A; 3. P4A, P3R; 4. D3C

Jugada típica en todas las posiciones en que las negras han dejado débil el peón caballo dama en el gambito de la dama.

4. . . . ., C3AD! ?; 5. DxPC

Esta jugada es el error usual a que nos queremos referir. El sacrificio del peón caballo, para obligar a que la dama adversaria quede fuera de juego y comprometida, es un recurso táctico eficaz que muestra hasta qué punto debe analizarse en estas posiciones, ya que hay muchas en que esto es bueno. Pero *en todos aquellos casos de planteos en que, luego de capturar el peón caballo con la dama, el adversario puede colocar el caballo dama en 5 C, debe meditarse mucho antes de realizar la captura.* Sólo es buena ésta cuando el blanco tiene avanzado el peón rey y puede seguir rápidamente con PXP y A5C+. De no disponer de este recurso táctico, la captura del peón cae entre las maniobras a que se refiere el gran contrasentido del maestro Tarrasch: tratar de ganar un peón en las aperturas es un error.

...., C5C; 6. C3TD, T1C; 7. DXPT, T1T; 8. D7C

Las negras tienen, si desean, tablas, y aun pueden pretender violentar la lucha por medio de 8. . . . ., TXC; 9. PXT, C7A+, etcétera

LA LECCIÓN DE PALAU a STRAUMANIS

Veremos ahora una partida magnífica jugada por Palau en el torneo de las Naciones, en La Haya, en 1928. En ella, el ajedrecista local se impuso merced a su habilidad para explotar la imprudencia de una aparatosa maniobra prematura que con la dama realizó su adversario.

BLANCAS: STRAUMANIS. NEGRAS: PALAÜ

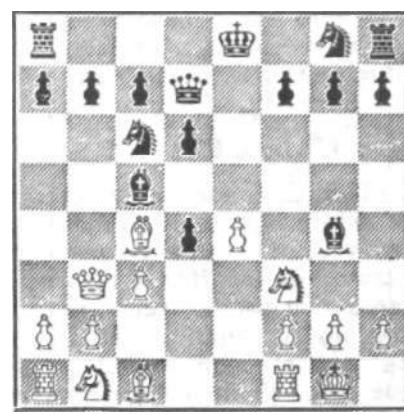
1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PXP; 4. A4AD, A4A; 5. O—O, P3D; 6. P3A, A5CR

Maniobra sagaz. Las negras parecen haber incurrido en un error, ya que permiten la jugada D3C, que atacará dos peones a la vez: el de 2AR y el de 2CD. Pero lo que pretende el negro es embaucar a su rival con el presente griego de algún peón y algo más que dejará en el camino, para ganar tiempos y poder imponerse por ataque.

COMIENZA LA TENTACIÓN

7. D3C, D2D!

Una jugada hipócrita, pues parece otro error. También puede jugarse 7. . . . ., C4T; 8. D4T+, P3A; 9. PXP, AXC; 10. PXA (4AD), AXP; 11. AXP+, con juego equi-



librado. Pero el negro quiere ganar, y, para forzar la lucha, «ingenuamente» comienza por entregar material.

8. A X P +

Si 8. D X P, T 1 C; 9. D 6 T, A X C; 10. P X A, C 4 R; con las múltiples amenazas de C X P A +, T 3 C seguido de C X A y D 6 T. Aparentemente esto es lo que vieron las negras, pero la intención es mucho más perversa.

8 . . . . ., D X A; 9. D X P C

Y las blancas han ganado un peón y deshecho el ala dama adversaria. Pero todo esto entraba en los planes del negro, que sólo deseaba que la dama adversaria se metiera en el laberinto del juego enemigo, y que, tras la ambiciosa meta de ganar material, perdiera los tiempos necesarios para que el contraataque pueda llevarse a cabo sin riesgos.

9 . . . . . R 2 D!; 10. D X T

Y LA DANZA SIGUE

Y la dama blanca sigue su «tournée», pero alejándose cada vez más de la «zona de abastecimiento», como diría un estratego. Correrá el riesgo de perder sus puntos de contacto con las demás fuerzas de su bando y esto, en ajedrez y en la guerra, sólo como maniobra táctica puede a veces ser efectuado, pero habitualmente es un disparate.

10 . . . . . A X C; 11. P X A, D X P; 12. C 2 D, D 6 T; 13. P 5 R

Las blancas comienzan a percatarse de lo imprudente de su maniobra, y mediante la entrega del peón central tratan de facilitar el retorno de la dama a su propio sector. Pero las negras no se dejan engañar y no capturarán el peón con el caballo, lo que daría al blanco la transitoria posesión de la gran diagonal, en este caso preciosa vía de comunicación, y la dama podría volver a 2 C R.

13 . . . . . P X P R; 14. P 4 C

El blanco insiste en su propósito. Ahora ataca al alfil para seguir con P 5 C, expulsar el caballo que obstruye la gran diagonal y lograr así que la dama pueda volver a prestar su apoyo al debilitado enroque, pero...

14 . . . . . C 3 A

EL SACRIFICIO FINAL

El negro conoce perfectamente el tipo de estrategia adecuado en estos casos: no sólo desatiende su alfil, sino que provoca a la dama con la otra torre indefensa, obligándola a capturarla, lo que desterrará toda perspectiva de que la dama pueda acudir en apoyo del rey. Y luego, con mucho material de menos pero con ventaja transitoria en la zona vital del combate, el negro asegurará la victoria antes de que su adversario pueda rehacer sus desconectadas piezas y enmendar los perjuicios de la imprudente maniobra con la dama. Y, una vez más, esta partida muestra que en las *posiciones de ataque vale mucho más la rapidez de las maniobras que la ventaja en número, y que el sacrificio de piezas para ganar tiempos es la base fundamental de la victoria.*

15. D X T, C 5 C; 16. D X P +, A 2 R; 17. C 3 A

Ya no bastaría para salvar la partida el sacrificio de D X C+, por 17 . . . . ., D X D +; 18. R 1 T, P X P; 19. C 3 C (no P 3 A por D 6 T), D 6 A +; 20. R 1 C, C 5 D, con posición ganadora por la presión de los peones centrales.

17 . . . . . P 5 R!

Palau sigue jugando con la máxima exactitud. Sabe que el punto 2 T es el «talón de Aquiles» del juego enemigo, y no pierde tiempo en capturar el caballo, para evitar que, si 17. . . . ., D X C; 18. D X PT, con alguna resistencia. Se ha propuesto que la dama adversaria siga desconectada del resto de sus fuerzas, y lo está logrando de magnífica manera.

18. C 5 R +, C D X C; 19. A 4 A, C 6 A +; 20. R 1 T, C (6 A) X P

Las blancas abandonaron, pues si 21. D X P +, A 3 D; 22. D 7 C +, R3 A; y la dama, que sigue jugando aisladamente, nada puede hacer para salvar a su rey del mate inevitable.

LAS DESVENTURAS DE UNA DAMA ATREVIDA

Ahora veremos otro ejemplo. En él, el maestro Reti castiga un defecto de planteo de manera magnífica. Y veremos cómo una dama atrevida, que no quiso respetar el principio estratégico que ahora nos ocupa, luego de una alocada marcha por un complejo de casillas, hostigada y provocada por la habilidad de Reti, provocó la derrota de un ejército intacto aún. Se trata de la instructiva partida que me ganó Reti en el Torneo Mayor de 1924.

BLANCAS: RETI. NEGRAS: GRAU

1. C3AR, C3AR; 2. P 4 A, P4D

Esto es ya un error. Tanto recapturando más tarde con la dama como con el caballo, las blancas ganarán algunos tiempos. El negro quiso plantear una especie de contragambito del centro, sin reparar en la serie de dificultades que para la posición de la dama nacerían de la columna alfil dama abierta.

3. P X P, D X P (era mejor C X P); 4. P3CR, P3A

Lógicamente, las negras oponen los peones a la acción futura del alfil rey y le dan a la dama una vía de escape, ya que en este tipo de posiciones esa pieza se coloca en 4 T D.

5. C3A, D4TD; 6. A2C, A4A; 7. P3D, P3R; 8. O — O, CD2D

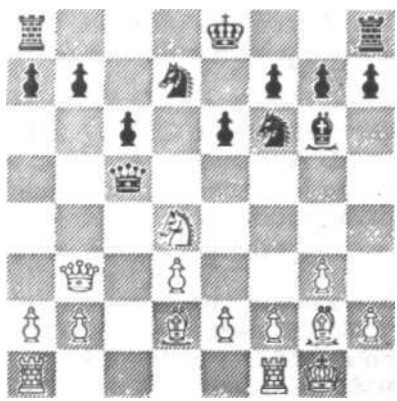
La posición de las negras es en apariencia muy sólida, pero se verá la debilidad estratégica que se deriva de una prematura salida de la dama. Ahora, el profesor Reti comienza, una vez terminada su labor preparatoria, a estrechar el cerco alrededor de la atrevida reina enemiga.

9. A2D, A2R; 10. C4D!

Jugada típica de Reti. El caballo rey vulnera una serie de cuadros centrales, entre ellos el aparentemente fuerte peón de 3 A D, y prepara la jugada C 5 D.

10. . . . ., A3C

Era mejor dejarse doblar el peón. Fácil es afirmarlo una vez que el resultado de la partida muestra lo peligroso de la situación de la dama negra. Pero también en ese caso las negras quedarían muy mal, luego



de una maniobra similar a la que ahora se produce.

11. C 5 D, D 1 D; 12. C X A!

Eliminando el alfil bueno; es decir el alfil que actúa por cuadros de distinto color del que ocupan los peones avanzados del propio bando. Lo que busca Reti, en realidad, es debilitar el ala de la dama.

12. . . . . D x C; 13. D 3 C, D 4 A

(Véate el diagrama)

Y LO QUE FUE UN ERROR, AHORA ES OBLIGACIÓN

Es difícil la jugada en este momento. El peón caballo no puede ser avanzado por la pujante acción del alfil en la gran diagonal. Tampoco puede jugarse T 1 C, por D 4 T, con la amenaza de D x P T y A X P A y aun A 4 C. Malo sería C 4 A, por D 3 T, seguido de T 1 A D o A 4 C o A X P A +, según los casos. Y para buscar remedio a los males estratégicos de la posición negra, la dama sigue su «tournée», que ya veremos cómo termina.

14. A 3 R ! (amenaza C X P R), D 3 C (única); 15. D 3 T

Esto evita el enroque y amenaza siempre C X P R. La precaria situación de la dama, que ya no sabe dónde meterse, obliga a seguir maniobrando con esta pieza con las consiguientes pérdidas de tiempo.

15. . . . . , D 2 A

Malo habría sido D 1 D, por la réplica 16. A X P, P X A; 17. C X P, atacando la dama, que debe quedarse para evitar D 7 R mate.

16. T D 1 A

Nuevamente la dama está en peligro. Se amenaza ahora C 5 C D, seguido de C 6 D+ y también A X P, seguido de C X P A. *Entraña siem*prc *riesgo colocar la dama en una columna abierta para el adversario, aun cuando tenga un peón propio que la guarezca.* Mediante la acción combinada de la torre y el caballo será siempre desalojada, y además hay peligro de que, mediante una maniobra con un peón —en este caso P 4 C D y P 5 C — se logre ventaja seria para un final. Pero en la presente partida eso no es necesario.

LA ULTIMA CABRIOLA

16. . . . . D 4 R

Esto es un error, pero en esta posición todas las jugadas son ya errores. El rey tiene la retirada cortada por la hábil eliminación del alfil rey, el flanco dama está a merced de la acción conjunta de tres piezas blancas, y la dama se ve obligada a seguir danzando por obra y gracia de su «mal paso» inicial.

17. A X P

Las negras abandonaron.

No es posible P X A, a causa de C X P. atacando la dama y amenazando mate en 7 R, doble amenaza que no puede ser neutralizada simultáneamente en este caso. El blanco seguiría con 18. A X P C y luego C 6 A D. Si 17. . . . . , T 1 C D, igualmente A X P, y luego C 6 A, o también A X C +, y luego *A* 4 A R.

Hemos visto, a través de estos ejemplos simples, cómo se castigan las prematuras incursiones con la dama. Veremos cómo igualmente errores estratégicos de este tipo, en el medio juego, gravitan en la suerte de los finales de partidas, aun con un peón de ventaja, y más tarde mostraremos cuáles son las posiciones en las que no debe temerse maniobrar con esa pieza, y a qué directivas estratégicas debe amoldarse el jugador que esto hace.

I.—El problema de los planteos

Hemos visto algunas de las dificultades que plantea al jugador la prematura actuación de la dama en las partidas. Hemos atrapado el tema a través de sus aspectos más simples. Vimos cómo engendra riesgo para la dama que así actúa, por la dificultad que tiene para replegarse. Igual cosa sucede en una serie de aperturas muy usuales que fundan su eficacia en este detalle. Ya observamos que así sucedía en alguna variante del gambito de la dama, cuando las blancas temerariamente capturan, sin haber cuidado su desarrollo, el peón caballo dama. No es muy distinto lo que pasa en el gambito del alfil rey, luego de las jugadas 1. P 4 R, P4R; 2. P 4 A R, P X P; 3. A 4 A. Esta movida tiene por objeto anticiparse a la réplica P 4 D de las negras y, a la vez, especular contra la natural tendencia a dar el jaque con la dama en 5 T.

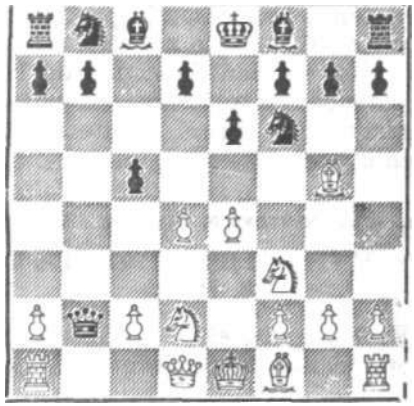
Si el negro efectúa 3. ..... D5T+; las blancas siguen con 4. R1A, y quedan mejor por lo que significa la situación de la dama en 5 T, que motivará la pérdida de valiosos tiempos. Se objetará que también la torre rey blanca está inmovilizada, pero lo cierto es que el blanco logrará poner esa pieza en juego, y que las dificultades que eso provoque están de sobra compensadas por el dominio del centro y la situación de la atrevida dama.

LA VARIANTE ANDERSSEN DE LA VIENESA

Igual cosa sucede en la apertura Vienesa, variante Anderssen, luego de 1. P4R, P4R; 2. C3AD, A4A; 3. P 4 A R. Las negras pueden seguir, si quieren, con 3....., AxC; 4. TXA, D 5 T+; 5. P 3 C, D X P T; 6. T 2 C, D 3 T o D 8 T, pero ningún técnico lo aconseja, y es natural, ya que la dama queda muy mal situad v las blancas con un desarrollo excelente y, sin duda, con una posición favorable.

EL ATAQUE WAGNER

Otro planteo en el que su creador ha especulado con la gula de los ajedrecistas, y la imprudencia de estas maniobras de la dama, es el ataque Wagner en la peón dama. Veamos: 1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3R; 3. A 5 C, P 4 A D; 4. P 4 R ! ? (jugada atrevida, que sólo es buena realmente si las negras realizan la peligrosa maniobra característica con la dama, que hemos detallado), D3C!; 5. CD2D, D X P ? (otra vez



el error típico. Lo justo es P X P. manteniendo por lo menos el equilibrio con la devolución oportuna del peón, que ahora se gana. En cambio, con la maniobra del texto la dama negra queda muy comprometida); 6. C 4 A, D 5 C +; 7. P 3 A !, DXP+; 8. A 2 D, y la dama no tiene retirada. Si a 7. P 3 A, siguiera D 4 C, entonces C 6 D + y luego A X D.

EL ATAQUE NIMZOVICH EN LA FRANCESA

Ahora veremos algunas partidas mucho más medulares. Observaremos cómo la ganancia de peones

alejados del centro del tablero por medio de peligrosas maniobras con la dama, aun cuando la retirada de esta pieza sea posible, ocasionan males estratégicos que gravitan en la suerte toda de la partida. Es decir que, aun en los casos en que se puede retirar la dama luego de la captura del peón, es prudente meditar mucho, ya que la pérdida de tiempos que nacen de la maniobra para ganar el peón y la consiguiente para replegarse son jugadas que se han perdido para desarrollar piezas menores.

EL SUCESO DE SAN SEBASTIAN

Empezaremos con un ejemplo de la defensa Francesa: la partida que Nimzovich le ganó a Spielmann en el torneo de San Sebastián de 1912, en la cual el primero ensayó una variante que fue el acontecimiento técnico del certamen.

BLANCAS: NIMZOVICH. NEGRAS: SPIELMANN

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. P5R

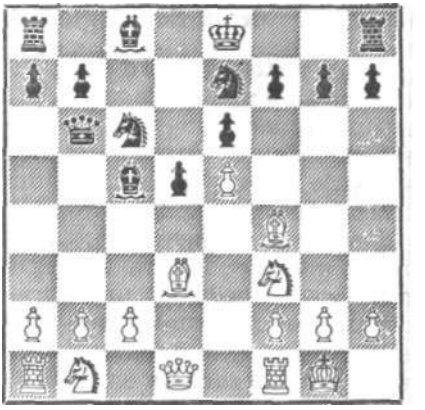
Esta jugada es, en nuestra opinión, técnicamente inferior.

3. . . . . P4AD

La maniobra característica contra las cadenas de peones es siempre el ataque por el flanco con otro peón.

4. C3AR, C3AD; 5. PXP, AXP; 6. A3D, CR2R; 7. A4AR, D3C; 8. O—O

Y aquí tenemos la posición típica una vez más. Las blancas han resuelto, ya en la jugada anterior, entregar el peón caballo dama, porque saben que su captura les permitirá ganar varios tiempos muy valiosos. Y como Spielmann acepta la oferta, hete aquí que se nos presenta un ejemplo valioso, a través de una



partida producida por dos grandes maestros. Lucha entre el espíritu práctico de uno, que no quiere creer en la verdad quijotesca de la ventaja del blanco, y de otro que da mayor importancia a la superioridad posicional que a la verdad incuestionable del peón de menos.

8 . . . . . DXPCD; 9. CD2D, D3CD

La dama se repliega luego de la cosecha. Todo parece favorable, pero veremos cómo esos dos tiempos han de pesar en todo el transcurso de la lucha.

10. C3CD, C3CR; 11. A3CR, A2R

Las negras tienden, como es natural, a conservar su mejor alfil, y a la vez remediar en parte la dificultad que nace para su flanco rey, por la ausencia de su caballo rey. Por eso el alfil va a tomar el cuadro 4CR para evitar que el blanco emplace un ataque por medio de C5C.

12. P4TR!, D5CD

Para darle al caballo negro de 3C la posibilidad de ir a 5A. Y la dama, como en ejemplos anteriores, debe seguir danzando entre las fuerzas rivales.

13. P4TD!

Quitándole a la dama negra la única casilla avanzada desde la cual podría actuar sin riesgo de ser atacada: 5 T D. Ahora no sería bueno seguir con 13. . . . . , C X P; a causa de 14. C X C, A X C; 15. D 5 T, etc.

13. . . . . , P3TD; 14. P5TR, C5TR

Si C5AR seguiría P3AD, ganando una pieza.

15. C X C, A X C; 16. P 3 A D, D 2 R; 17. A 2 T R, P 4 A R; 18. P X P (al paso), P X P

Si 18. . . . . A X P; 19. D2AD, vulnerando el flanco rey negro, al ganar el peón torre rey, o en su defecto, si éste avanza a 3 T, por la fuerza del punto débil de 6 C R. Vemos cómo los tiempos perdidos con la dama gravitan aún en la lucha. Las negras siguen sin enrocar y con el alfil dama encerrado.

19. C4D!, P4R

Malo sería C X C, por P X C y el dominio de la columna alfil dama de parte de las blancas sería muy fuerte.

20. A5AR

Amenaza C X C, seguido de A X A y D 4 C R.

20. . . . . , C X C

Si 20. . . . . , P X C; 21. T1R, C4R; 22. A X A, T X A; 23. P X P, con ataque ganador.

21. A X A, T X A; 22. P X C, O — O

LA INFLUENCIA DE LOS TIEMPOS PERDIDOS

4

La posición de las negras, a pesar del peón de ventaja, es desagradable, por carecer de enroque y tener el alfil de 5T comprometido. Si 22. . . . . , D 3 R; para impedir D 4 C y a la vez defender el peón dama, seguiría 23. P X P. P X P; 24. A X P, recobrando el peón con posición de ataque, por la mala situación del rey enemigo. Seguiría D4D y TD1R, etcétera.

23. P X P, P X P; 24. D X P +, D2A; 25. D X D +, T x D; 26. A X P, T4AR; 27. P4AR, T X P T R

Sólo ahora, una vez que las blancas han recobrado el peón, la partida comienza a equilibrarse. Mejor dicho, terminan las zozobras del negro. Pero, a pesar de esto, el final es aún favorable para Nimzovich, quien lo conduce con maestría suma.

28. T D1 C D, A 2 R !; 29. R 2 A !

Anticipándose a la amenaza de A 4 A + y convirtiendo al rey, de pieza pasiva, en fuerza agresiva.

29 ...., P3CD; 30. R3A, T3TR; 31. T (R) ID, T5AD; 32. T7D, R2A

La superioridad de las blancas estriba en la situación agresiva de su alfil, la torre en séptima y la mejor posición del rey.

33. P5T!, P4C; 34. T1R, T(5)3AD; 35. A4D, T(3T)3R; 36. TITR, P3TR

Malo sería 36. . . . . , T3T; por 37. T X T, T X T; 38. A 5 A, T3R; 39. T 7 T, ganando el P T D.

37. T7CD, T(3R)3D; 38. A5R, T3R; 39. R4R!, T5AD +; 40. R5A, T4AD

Tampoco salvaría la partida 40. . . . . , T5TD; por 41. T6C!

41. T1D, P5CD

Para evitar la maniobra 42. T 6 C, que antes no podía hacerse por T X T, P X T y A3D. Para evitar esto, Nimzovich colocó su torre en 1 D. Pero todo es en vano.

42. T8D, T X P T D; 43. T8A + !, R X T; 44. R X T

Las negras abandonan, pues si el alfil se mueve seguiría T7TR, etc

LA LECCIÓN DE RETÍ A EUWE

Luego de esta magistral partida veremos otra más aparatosa y un tanto parecida a la de Palau-Straumanis, pero de mayor complejidad en la apertura. Observaremos cómo Reti castiga una atrevida maniobra del Dr. Euwe para ganar un peón en el planteo sin recordar la enorme verdad del principio de Tarrasch: ganar un peón con la dama, en los planteos, es casi siempre un error.

BLANCAS: RETÍ. NEGRAS: EUWE

1. P4D, P4AR; 2. P4R

Esta jugada recibe el nombre de gambito Staunton. Se trata de una de las maniobras más lógicas, ya que entra en el terreno de las jugadas de iniciativa, tendientes a destruir la situación de los peones más avanzados del rival, mediante maniobras que son a la vez favorables para el desarrollo.

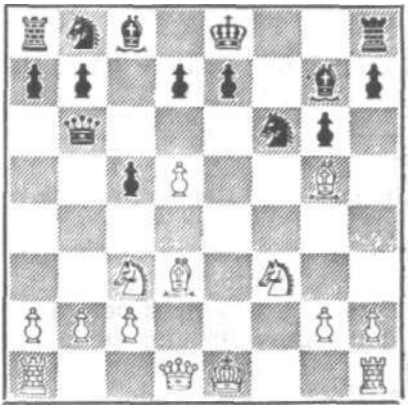
2. . . . ., PXP; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, P3CR

Para poder jugar P4D, que antes no era posible por la réplica de A X C, seguido de D 5 T + y luego D X P D, cambiando las damas y resolviendo el problema del desarrollo del alfil rey, sin necesidad de avanzar el peón rey, a lo que seguiría CxP.

5. P3A, PXP; 6. CXP, A2C; 7. A3D, P4A; 8. P5D, D3C

Las negras se encuentran trabadas en la acción de sus piezas por razón de la apertura adoptada y del afán de ganar un peón. Ahora tratan de realizar una rápida maniobra con la dama sobre el punto 2 C D, para valorizar la acción del alfil en la diagonal, pero la combinación fracasa por la magistral visión de Reti, que la ideó, precisamente porque conocía los riesgos de esas maniobras agresivas de planteo que fundan su eficacia en incursiones con la dama dentro de la posición enemiga. Esta partida es magnífica al respecto.

LA DOBLE CELADA



9. D2D!, DXPC?!?

Euwe sabe que esto es peligroso. ¡Vaya si lo sabe! Pero en la presente posición ha confiado en un ingenioso recurso táctico, que parece ganador, o sea en la acción que caballo, alfil y dama llevarán sobre el caballo de 3 A D de las blancas, que él cree será insuficiente apoyo para que una torre se sitúe en 1C D, porque entrará en la categoría de pieza sobrecargada. Así es, en efecto, pero la ventaja en desarrollo de las blancas da sus frutos mediante un sacrificio típico que escapó a la fina percepción de Euwe.

10. T1CD!, CXP

En esta bonita réplica confiaba Euwe. El caballo está aparentemente necesitado de apoyar la torre y si ahora T X D, seguiría A X C y luego A X D, con tres peones de ventaja. Pero olvidó que el doble sacrificio de las torres es característico en aquellas posiciones don-

de están todas las piezas menores en acción, y el adversario sólo ha movilizada la dama. Omitió, por lo tanto, la excelente réplica:

11. C X C ! !

Cuya idea nació en el año 1850 junto con la «Inmortal» de Andersen-Kieseritzky, que luego reprodujo Steinitz contra Winawer, en el torneo de Viena de 1883, y más tarde en infinidad de partidas, de las que vimos un ejemplo en la que jugaron Palau y Straumanis.

11. . . . ., D X T +; 12. R 2 A, D X T; 13. A X P R !, P 3 D

Tratando de dar juego al alfil. El rey no puede ir a 2 A por la jugada D4A+ seguido, si R1C, de A4AD. Y hay que anticiparse a la amenaza de D 2 R.

14. A X P, C3A; 15. A5C!

Esta jugada intermedia anula al caballo como pieza defensiva y decide magistrálmente la lucha.

15. . . . ., A 2 D; 16. A X C, A X A; 17. D2R +

Las negras abandonaron por la amenaza de D 7 R + y luego D 6 R o D 7 A D mate, según donde vaya el rey. Tampoco habría remediado nada 16. . . . ., P X A en lugar de A X A, por 17. D 2 R +, R 1 D; 18. A 7 A +, R1A; 19. D6T mate. Si 17. . . . ., R2A; 18. C5C+, R 1 C; 19. C 7 R +, R 1 A; 20. C X P C +, R1C; 21. P 4 A +, A 3 R; 22. D X A mate.

OTRA DAMA SE CONVIRTIÓ EN ESPECTADORA

Se observa una vez más lo poco que ha servido la ambiciosa maniobra de la dama negra, que debe asistir impasible a la agonía de su bando por haber quedado separada en absoluto del grueso de sus fuerzas y no tener tiempo para retornar a sus líneas de acción.

En el próximo parágrafo pondremos fin a este tema con dos ejemplos, uno de los cuales, el de Capablanca-Nimzovich, es un monumento de estrategia, ya que la entrega del peón es, aparentemente, sin compensación. Pero veremos cómo el tiempo perdido es irreparable cuando el adversario juega con la maestría de un Capablanca.

Se trata de una partida lisa, sin combinaciones, en la que la sutileza adquiere un tono sostenido.

II.—La **peligrosa** tentación del **P C D indefenso**

Corresponde que sigamos tratando el útil tema sobre los tropiezos estratégicos con que lucha habitualmente quien, en los planteos, realiza largas maniobras con la dama para capturar algún peón alejado del radio central de operaciones. Casi todas estas maniobras tienen por objeto la captura del peón caballo dama o la áel peón torre dama, pero aun en las aperturas en que la dama toma algún peón central y no puede ser atacada, es ésta una inevitable pérdida de tiempo. La diferencia está en que en estos casos la retirada es más fácil; en cambio, el tema que estamos considerando trata de la ganancia de un peón del flanco a costa de esas audaces incursiones con la dama a que son tan afectos los jugadores bisónos.

Hemos establecido cuan grave es esto en las posiciones donde puede abrirse la posición, ya que se llega a entregar mucho más material con tal de ganar tiempos en la ofensiva. Pero en realidad aquello es un ejemplo de la impoítancia del tiempo en las partidas de ataque.

Ahora veremos cómo igualmente en las partidas de maniobras lentas,

en aquellas donde la dama puede retirarse sin riesgos serios para su supervivencia, y aun en las posiciones donde al replegarse actúa eficazmente en la defensa, suele ser riesgoso perder tiempos para capturar peones, que a la postre sólo sirven para brindarle columnas abiertas al enemigo.

UN EJEMPLO EN UNA VARIANTE CLASICA

El primer ejemplo será de orden local, pero interesante, por cuanto trata un planteo muy usual y una variante del gambito de dama que tuvo gran auge hace alrededor de 10 años.

Las blancas, posesionadas del tema estratégico que estamos considerando, prefirieron sacrificar el peón para ganar tiempos, en lugar de optar por una variante más simple y tranquila. Veamos:

BLANCAS: GBAC. NEGRAS: BIVABOLA

1. C3AR, P4D; 2. P4D, C3AR; 3. P 4 A, P 3 R; 4. C 3 A, C D 2 D; 5. A 5 C, A 2 R; 6. P 3 R, O — O; 7. D2A, P3A

Es indiscutible, a pesar de los argumentos que se han expuesto, que contra 7. D 2 A, la réplica exacta es 7. . . . . P 4 A D; para luchar inmediatamente por el equilibrio central por medio de una jugada agresiva que vulnere el Centro blanco de peones. La jugada del texto es más pasiva, y necesaria contra 7. T1A. Pero las negras deseaban seguir el ritmo rutinario para ensayar la variante que nos ocupa y que simplifica en apariencia los problemas estratégicos del segundo jugador.

8. T1A, P3TR; 9. A4T, C5R

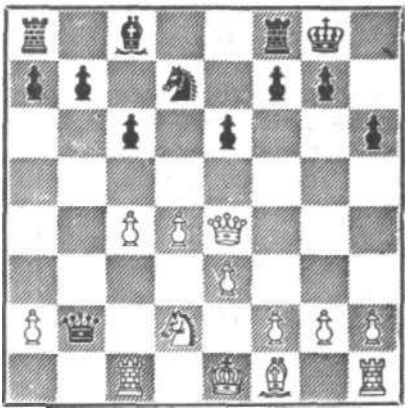
Esta es la jugada que dará origen a la maniobra característica con la dama. Se provoca una simplificación grande y, en su variante central, sin duda reduce en mucho los problemas que para las negras se presentan en esta apertura, salvo que el jugador que conduzca las blancas sea muy hábil. Para evitar esa simplificación, las blancas, en este caso, optan por una maniobra más audaz, pero que aleja la necesidad de recurrir a sutilezas para triunfar.

10. A X A, D X A; 11. C X C

A cualquier otra jugada las negras seguirían con P4AR, consolidando la posesión del cuadro 5 R, que es un nudo en el juego enemigo, como que es el primer norte estratégico que debe orientar en las aperturas del peón dama a los dos bandos, ya que de esto se derivan las posibilidades futuras de victoria.

11. . . . . P X C; 12. D X P, D 5 C +; 13. C 2 D, D X P C

COMIENZA LA PEREGRINACIÓN DE LA DAMA



Para recobrar el peón perdido deben las negras efectuar esta maniobra, que no es por cierto absolutamente criticable, ya que la dama cuenta con buenas retiradas. Sólo el hecho de que han cambiado el fuerte peón de 4D por el menos activo de 2 C D asigna a la variante escasa

fuerza proporcional. La técnica aconseja ahora como lo mejor, y lo debe ser, 14. D 1 C, para apoyar las torres y apoderarse, cambíense las damas o no, de la columna caballo dama; pero producido esto se llega a un final donde la imperceptible ventaja es muy difícil de mantener sin apelar a recursos muy sutiles, que son por cierto mucho más difíciles que las combinaciones de espectáculo. Por esta causa, las blancas escogen otra variante más atrevida, que es la que, por otra parte, nos brinda tema para este ejemplo.

14. T1CD, D X P T

Se ganó el peón, pero ahora hay que aguantar el chubasco.

15. A 3 D, C 3 A; 16. D 4 T, D 4 T !

Conquistado el peón, la dama se coloca en su mejor casilla, ya que entorpecerá el ataque que las blancas proyectan, en mérito a la debilidad que en la configuración del enroque negro ha provocado el avance del peón torre rey. Trata de poseer, con el mayor número de piezas, la casilla crítica de 4 C R, donde entrarán en lucha ambos bandos.

17. P 4 A

Para evitar D 4 C R o P 4 R, y dominar ya el cuadro 5CR. Si 17. P5 A, habría seguido 17. . . . ., P 4 R y 18. . . . ., CSC.

17. . . . ., P 4 A D

Las negras juegan con energía, tratando de evitar la consolidación del frente. Las pérdidas de tiempo que han cometido con la dama no serían graves, de poder anticiparse al ataque que las blancas proyectan sobre el enroque, por medio de la apertura de líneas en el centro para colocar la torre en 1 D. No era bueno 17. . . . ., D4TR; por 18. D 2 A, C 5 C; 19. D 3 C, amenazando A 2 R o P 3 T R, seguido de D2A y P4CR.

18. P 4 C

No es posible perder un solo tiempo para mantener la verdadera compensación estratégica que ha surgido de la captura del peón T D. En las posiciones de ataque vale más el tiempo que el material.

CONFIGURACIÓN ABSURDA PERO EFICAZ

18. . . . ., P X P; 19. P 4 R

Y las blancas, mediante esta atrevida configuración de peones, absurda estratégicamente, se aseguran posición ventajosa por la debilidad del enroque negro, producida por el avance del peón torre, primero, y la pobreza de desarrollo que ha significado la pérdida de tiempos con la dama. Malo habría sido P x P, a causa de T 1 D, contraatacando en el centro y valorizando la acción de la dama, que está clavando al caballo de 2 D. Ahora el peón negro de 5 D hace las veces de una barrera a la necesidad de líneas abiertas en el centro, que domina a todo jugador que es objeto del ataque en un flanco.

19. . . . ., D6A

Para poder jugar P 4 R, sin los riesgos de P 5 C, a causa de la replica A5C4-.

20. R2R, P4R; 21. P 5 A R, C2T

Las negras han contenido transitoriamente el ataque al provocar el avance del peón alfil rey, lo que ha dilatado el avance del peón caballo rey. Por otra parte, el alfil dama blanco está anulado en su acción agresiva por los propios peones, pero surge ahora el tema de la explotación de la maniobra efectuada con

la dama negra, que se halla en peligro de ser copada.

22. D 7 R !, D 4 T !

Si 22. . . . ., P 3 A R; apoyando el peón rey, 23. T 5 C, copando la dama por la amenaza C 1 C.

23. T 5 C, D 1 D; 24. D X P R, T 1 R; 25. T 5 D, A 2 D

Si T X D; 26. T X D +, C 1 A; 27. C 3 A y luego C X P D, recobrando todos los peones y manteniendo ventaja posicional neta.

26. D X P D, C 3 A; 27. T 6 D, D 2 A

Las negras tienden una celada, cuya fuerza radica en la situación de la torre y la vulnerabilidad del peón de 4 R. Pero la maniobra agresiva basada en P 5 C, contenida largo rato, vuelve a surgir de pujante manera.

28. T 1 C R ! (única), A 3 A

Esta jugada habría sido ganadora contra cualquier otra réplica del blanco.

29. P 5 C, C X P

Si A x P; 30. P x C, A x P +; 31. R 1 D y no se podría evitar T X P +, pues si A 3 C primero, A X A, etcétera.

30. A X C, A x A; 31. P X P, A X P +; 32. R 1 D

y las negras abandonaron.

SUTILEZA PURA

Ahora veremos un ejemplo más sutil y famoso. El de la partida Capablanca-Nimzovich, del torneo de San Petersburgo de 1914, que reproducen casi todos los textos como ejemplo de alta estrategia.

RUANCAS: NIMZOVICH. NEGRAS: CAPABLANCA

1. P 4 R, P 4 R; 2. C 3 A R, C 3 A D; 3. C 3 A, C 3 A; 4. A 5 C, P 3 D; 5. P 4 D, A 2 D; 6. A X C, A X A; 7. D 3 D, P X P; 8. C X P, P 3 C R !

Esta jugada, nueva en aquella época, entraña la pérdida del peón torre dama. Pero Capablanca sabe que su rival perderá valiosos tiempos para capturarlo, y que la columna caballo dama abierta, unida a la acción de su alfil rey en la diagonal larga sobre la casilla 2 C D blanca, compensará sobradamente esa pérdida.

9. C X A, P X C; 10. D 6 T, D 2 D; 11. D 7 C, T 1 A; 12. D X P T, A 2 C; 13. O — O, O — O

Aparentemente no hay compensación por el peón perdido. Los maestros de la época criticaron mucho a Nimzovich por su derrota en esta partida, sin comprender —según Capablanca— que las pérdidas de tiempo con la dama han impedido al blanco desarrollarse bien y que ahora la fuerza del alfil negro, que contrasta con la magra acción del alfil adversario, que debe apoyar el peón caballo dama, será muy valiosa.

14. D 6 T, T R 1 R; 15. D 3 D

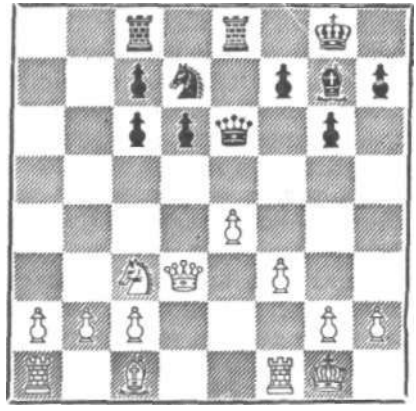
Las blancas han efectuado seis jugadas de dama para lograr ponerla en una buena casilla, después de la ganancia del peón. Pero ahora las negras disponen de un plan estratégico excelente, cuyo norte es colocar el caballo en 5 A D, las dos torres, si es necesario, en la columna caballo dama y la dama en 3 R para vulnerar el peón torre dama enemigo. Todo esto se lleva a efecto mediante engañosas maniobras que parecen tener por objeto atacar el peón rey.

15. . . . ., D 3 R; 16. P 3 A, C 2 D !

HACIA LA CASILLA CRITICA

Al comentar esta partida, Capablanca afirma que es' dudoso que el blanco disponga de una buena línea defensiva contra las amenazas que

sobre su peón caballo dama y su peón torre del mismo sector se ciernen, y la pujante acción que el alfil



de 2 C R realiza. A lo sumo —agrega— habrá alguna variante que pueda llevar a la nulidad.

17. A2D, C4R; 18. D2R, C5A; 19. T D 1 C, T 1 T; 20. P 4 T D, C X A; 21. DXC, D 5 A; 22. T R 1 D, T R 1 C; 23. D 3 R

Las blancas parecen haber salvado sus mayores obstáculos, ya que mantienen el peón y obligarán, aparentemente, al negro a que, para recobrarlo, cambien su poderoso alfil de 2 C R, lo que les dejará debilidades muy graves en el enroque, pero Capablanca ha visto mucho más lejos.

23. . . . . , T5C; 24. D5C, A 5 D +; 25. R 1 T, T (1 T) 1 C; 26. T X A

Forzado. Las negras amenazaban A X C, especulando con que la torre de 1CD está sólo defendida por la otra torre. Al irse la torre seguiría T X P C, etcétera.

26. . . . . DXT; 27. T1D, D5A; 28. P 4 T, T X P C

El resto es simple, luego de las sutiles maniobras realizadas. La partida está ya definida.

29. D2D, D4A; 30. T1R, D4TR; 31. T 1 T, D X P +; 32. R1 C, D 4 T; 33. P5T, T1T; 34. P6T, D4A4-: 35. R 1 T, D 5 A; 36. P 7 T, D 4 A

y las blancas abandonaron.

Esta partida, que parece intrascendente, es una obra de arte del maestro cubano. Luego de perder el peón debió efectuar una serie de maniobras precisas, exactas, para lograr crear la posición estratégica que le permitió recobrar con creces el material entregado, sin más debilidades de su adversario que las que surgieron de la infeliz maniobra con la dama, tras el seudo «vellocino de oro» del peón torre dama.

Según Capablanca, es una de sus mejores partidas, por la dificultad de su técnica, «que sólo pueden comprender los peritos».

PRINCIPIOS QUE HAN DE TENERSE EN CUENTA

Con esto pondremos fin al tema que estamos considerando, pero nc sin antes establecer algunos principios que juzgamos valiosos para ayudar ' al razonamiento de los aficionados:

1º En el planteo no debe hacerle más de una jugada con la dama para cooperar al desarrollo.

2º La captura del peón caballo dama o cualquier peón del flanco, con la dama, sólo es digna de ser considerada cuando se ha completado todo el desarrollo y se disponen de rápidas y buenas retiradas con esa pieza.

3º La dama puede colocarse en el centro del tablero en aquellas posiciones en que el adversario haya cambiado piezas menores. Por ejemplo, en 4 D, cuando no existe caballo dama adversario, como sucede en variantes del planteo Ruy López y la defensa Siciliana, pues no hay peligro de perder tiempos y se fiscaliza un importante sector del tablero.

4º Cuando se pierde el peón caballo dama por medio de una maniobra adversaria de este tipo, no hay que vacilar en convertir la partida en una lucha de tiempos, para lo cual conviene atacar enérgicamente. Para esto pueden considerarse como normales nuevos sacrificios de piezas, siempre que la dama empeore su situación. (Recordar la «Inmortal», la partida Palau-Straumanis y la de Reti-Euwe.)

5º En cambio, no ofrece peligro hacer una captura de este tipo cuando el adversario está mal desarrollado, pues no podrá explotar debidamente las pérdidas de tiempo en que incurra quien conduce la atrevida dama.

6º El repliegue inmediato con la dama, cuando se captura un peón en esta forma, suele ser la única manera de valorizar la ventaja lograda y evitar, por lo menos, que el ataque adversario cobre mucho vigor.

7º Estas capturas son tanto más peligrosas cuando el adversario tiene apoyada la torre de 1 T D con la dama o la otra torre, y cuando éste puede colocar el caballo dama en 5 C D, pues queda virtualmente copada la dama en 7 C.

8º Si el adversario está sin enrocar y hay posibilidades de seguir con A 5 C D+ antes que la dama quede absolutamente encerrada, pueden considerarse con mayor atención estas capturas, que, por regla general, como hemos visto, son imprudentes.

9º Igual cosa sucede con la captura del peón caballo rey, pero ésta es por regla general más fuerte, 'porque al atacar la dama desde 7 C R a la torre, esta pieza no dispone de la natural y económica defensa de la dama y de tiempo para hacer la jugada intermedia tendiente a copar la dama (C 5 C D en la captura del peón C D).

109 El atrevido postulado de Tarrasch, «toda ganancia de un peón con la dama en la apertura es un error», está lejos de ser sólo una frase.

CAPÍTULO III

LOS CAMBIOS DE UNA PIEZA MENOR POR TRES PEONES

¿Conviene entregar una pieza por tres peones? ¿Ofrece ventaja, normalmente, este cambio? ¿Es verdad que el caballo vale sólo tres peones? Este es un problema que la técnica del ajedrez no ha resuelto de manera concreta aún, ni podrá entrar nunca dentro de las leyes fijas de una teoría. Quizá en este caso, más aún que en el cambio simple de piezas menores entre sí, gravite ese poderoso factor que es la inspiración, ya que cada posición de peones requiere un distinto juicio y una deducción propia. Pero sin el propósito de establecer de manera definitiva éste, ni con el más modesto de resolver muchos problemas de estrategia, trataremos de fijar algunos principios generales que permitirán establecer que los cambios de piezas menores por peones adquieren distinta importancia en el transcurso de la partida. Veremos que si en la apertura difícilmente se justifica la entrega de una pieza menor por tres peones cuando no se logra, además, la iniciativa, en el medio juego esto es un poco más razo-

nable y en el íinal de la partida suele ser conveniente. Pero veremos también que todo esto se halla supeditado exclusivamente a la configuración de los peones, a la situación que ocupan en el tablero, a la escasa resistencia que les puedan ofrecer los peones adversarios que resten, y en especial a la posibilidad que éstos tienen de avanzar y resistir la presión que la pieza adversaria efectúe, pues habitualmente se hace muy difícil mantener no ya la cohesión de esos peones, sino la existencia de los mismos antes de arribar al final de la lucha.

Veremos el tema, tratado a través de algunas partidas maestras en las que indistintamente gana uno u otro adversario, para poder observar cuáles son las causas que gravitan en el desenlace de los cotejos y lograr fijar algunos principios que faciliten los análisis de los ajedrecistas bisoños y aun de algunos que no lo son, que juegan por cierto muy bien... pero «de oído».

COMO JUGABA TARRASCH EN SU BUENA ÉPOCA

Comenzaremos con una partida que se disputó en el torneo de Ostende de 1906 entre el Dr. Tarrasch, que entonces se hallaba en el apogeo de su forma, y el gran maestro ruso Chigorin, que, en cambio, se acercaba hacia el ocaso definitivo.

BLANCAS: TARRASCH. NEGRAS: CHIGORIN

1. P4D, P4D; 2. C3AR, P3AD; 3. P3R, A5C

Chigorin puro. El problema del desarrollo del alfil dama en esta apertura fue la máxima preocupación de Chigorin en su larga y brillante actuación como maestro. Todas sus defensas estaban orientadas por ese norte y a esta causa se debe el hecho de que en casi todas sus partidas se viera obligado a cambiar los alfiles por los caballos, ya que esto es ¿1 menor precio que exige el blanco para permitir la prematura acción del alfil dama rival. En casi todas las variantes de la Chigorin pura, o sea 1. P 4 D, P 4 D; 2. C 3 A R, C 3 A D; 3. P 4 A D, A 5 C R; se debe cambiar uno y a menudo los dos alfiles por los caballos. Lo mismo sucede en la Chigorin-Philidor, luego de 1. P4D, C3AR; 2. C3AR. P3D; 3. P 4 A D, P 3 A D; 4. C 3 A D, A 5 C; 5. P4R, CD2D. Pero debe considerarse que a fines del siglo pasado numerosos maestros, entre ellos Pillsbury y Chigorin, sostenían que los alfiles no eran superiores a los caballos. Y se explica en parte ese criterio si se recuerda que se producían con frecuencia partidas de bloqueo, donde los peones trabados entorpecen la acción de los alfiles.

Quiere decir que para el ajedrez de aquella época, donde la estrategia era distinta, no podía existir el problema grave que en la actualidad se desprende del cambio de un alfil por un caballo en los planteos. Y casualmente, a la más sabia concepción del tema debió Steinitz sus 27 años de campeón del mundo. Pero ya hablaremos de esto en otra oportunidad.

Con respecto a la jugada 3. A 5 C, que ahora efectúa Chigorin, sólo podemos agregar que esa maniobra sólo puede hacerse en los casos en que el blanco no ha movido todavía el peón alfil dama y necesita, en consecuencia, dos tiempos para acudir con la dama a 3 C D.

4. P 4 A D, P 3 R; 5. C 3 A D, C D 2 D; 6. A3D, C3AR

Quizás éste fuera el momento para plantear un «stonewall», como se

denomina en ajedrez la configuración de P 3 A D, P 4 D, P 3 R y P 4 A R, pues se contaría con la ventaja de no tener el alfil dama encerrado.

7. O — O, A 3 D; 8. P X P

Anticipándose a la amenaza de P D X P, seguido de P 4 R de las negras.

8. . . . ., P R X P; 9. P 4 R, P X P; 10. C X P, C X C; 11. A X C, O — O; 12. D 2 A

Las negras tienen un excelente desarrollo. Pero Tarrasch, que era el candidato lógico del torneo en que se disputó la partida, necesitaba triunfar en ella, ya que aspiraba a superar a Schlechter, y buscó, para complicar la lucha, una maniobra que termina con la entrega de varios peones a cambio de una pieza menor. Justamente lo que nos interesa para el tema que tratamos.

12. . . . ., P 4 A R; 13. D 3 C +, R 1 T; 14. A 2 A, A X C

Para quitarle el natural punto de apoyo al peón aislado, y además para justificar el desarrollo del alfil dama, que ahora no tiene cómoda retirada.

DESPOJÁNDOSE DEL LASTRE QUE SIGNIFICA UN PEÓN CENTRAL DÉBIL

15. D X A, D 5 T; 16. P 3 C R, D X P D

Chigorin ha ganado un peón, pero las blancas no tienen por qué lamentarse, ya que «más vale perder un peón que sostener un mal peón», y en este caso el de 4 D sólo servía para entorpecer la acción de las propias piezas blancas, sin ninguna compensación. Las *blancas han perdido, pues, un peón, pero han ganado espacio y por lo tanto movilidad. Y esto vale mucho cuando se poseen dos alfiles.*

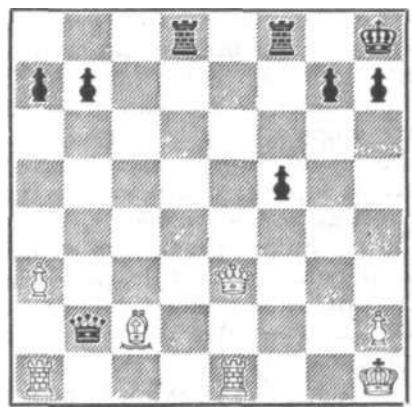
17. T R 1 D, D 4 A; 18. D 2 R, C 3 A; 19. A 3 R, D 4 R; 20. D 3 D, C 4 D; 21. A 4 D, D 2 R

Y vemos cómo el alfil se ha colocado en el punto fuerte donde antes actuaba el peón aislado.

22. T 1 R, D 4 C; 23. P 3 T D (para evitar C 5 C), T D 1 D; 24. R 1 T, D 3 T; 25. D 3 A R, D 7 D (si P 5 A R, P 4 C R bloqueando el juego en el ala del rey); 26. D 1 D, D 4 C; 27. P 4 A !

Esta jugada significa la entrega de varios peones a cambio de una pieza. Veremos cómo la ventaja abrumadora que en apariencia logran las negras se esfuma ante la poderosa acción del alfil que mantendrá el Dr. Tarrasch. Por otra parte, la combinación era necesaria, puesto que se amenazaba P 5 A R, con gran fuerza.

27. . . . . C X P; 28. A 3 R!, D 3 A; 29. P X C, A X P; 30. D 3 A, A X A; 31. D X A, D X P



Las negras han entregado una pieza por cuatro peones. Negocio a todas luces brillante, teóricamente.

Pero veremos cómo estas verdades «matemáticas», que sobre el valor de las piezas existen, son sólo dignas de aceptarse con ciertas reservas. Analicemus un poco la posición: las blancas disponen de columnas abiertas para sus torres y líneas para su alfil. Los peones del negro están casi en sus puntos de origen y sólo el de 4 A R está avanzado. El peligro inmediato está sólo, pues, en ese sector, pero si se observa que ese peón está dificultando la acción del alfil de 2 A D sobre el monarca negro, se verá que las negras tienen algunas dificultades para avanzarlo. Hay, pues, cuatro peones, pero que aún no se han convertido en una amenaza. Y, entretanto, el alfil puede gravitar de manera ¿eria en la lucha. Pero no hay razón para que el blanco pretenda ganar por ataque, ya que las piezas negras actúan libremente y no es fácil en esas condiciones llevar a efecto un ataque con razonables perspectivas de éxito.

Hay que conformarse, pues, con arribar a un final, y el ejemplo se nos hace perfecto, ya que se trata de una lucha pura de peones contra pieza, en la que no gravitan para nada factores posicionales favorables a uno u otro rival. Y veremos cómo la acción del alfil permitirá a Tarrasch recobrar uno de los peones, y en el final sé probará la expresiva perogrullada que dice Tarrasch al comentar esta partida: «Pero un alfil es un alfil»...

En cambio, si las blancas dispusieran de un caballo en lugar de un alfil, sus perspectivas de ganar serían mucho menores y se podría afirmar que los peones valen más que la pieza. Y es por el hecho de que *el caballo, como pieza de tiro corto que es, tropieza con mayores dificultades para actuar cuando, como en este caso, hay peones libres en ambos flancos y debe tratar de evitar que avancen en demasía.*

32. T D 1 A D, P 3 T D; 33. D 7 R, (amenaza A x P y T D l D), D 6 A; 34. T 3 R, D 5 A; 35. T 1 C R, D 4 D+; 36. T2C. D2A;37. A3C

Y EL ALFIL ENTRA A GRAVITAR EN LA LUCHA ANTES QUE LOS PEONES

Mediante esta ingeniosa maniobra, que muestra lo desagradable de la acción de la pieza de ventaja, Tarrasch logra arribar al final luego de recobrar un peón. Le será favorable, aun cuando es enormemente difícil.

37. . . . . , D X D; 38. T X D, P 3 C R; 39. T X P C, T 1 C D; 40. T X T, T X T; 41. T3C

Se ha llegado a uno de los momentos más delicados de la lucha de pieza menor contra peones. En los finales es cuando estas diminutas piezas gravitan de manera más clara en la decisión de las partidas. Luego de haber dado a los cotejos, en los planteos, la razón de su estrategia, por medio de la influencia que en ella ejerce el esqueleto de peones, en los finales dejan de ser una fuerza estática y de conjunto para convertirse en aislados factores de triunfo ante la importancia que adquiere el derecho que tienen de transformarse en dama o en cualquier otra pieza de valor.

Y aun en este caso se verá cómo *no bastan tres peones de ventaja, en lucha con un alfil, cuando los mismos no están suficientemente avanzados.* Veremos en otra oportunidad cómo superan en eficiencia a un caballo y llegaremos a la conclusión de que existen algunas reglas lógicas que pueden orientar al aficionado cuando se encuentra ante la encrucijada «de poder» efectuar este cambio de elementos distintos, pero que teóricamente se compensan, «y no saber» si es bueno o no realizarlo.

41. . . . . P4AD; 42. T3D, P4TD; 43. R2C, R2C; 44. R3A. R3A: 45. P4TR!

Este avance paraliza transitoriamente a los peones negros del ala del rey y amenaza R4A, seguido de T6D+.

45. . . . . T3C; 46. A2A, R4R; 47. A3C, R3A; 48. A4A

Después de estas imprecisas jugadas de ambos, efectuadas para ganar tiempos en el reloj, Tarrasch asume la iniciativa. Su plan es evitar que los peones del ala del rey avancen cómodamente. Para eso jugó P4TR, y tratará de conservar ese peón para transformarlo en una preocupación para su adversario y dejarle a la vez un peón débil en ese sector. Además, debe tratar de evitar el cambio de torres, pues de la acción conjugada de esa pieza y el alfil necesariamente debe salir algún beneficio antes que los peones se tornen más peligrosos. Lo menos que puede suceder es que se gane un peón y luego ya será razonable el cambio de torres. Son muchos los peones atacables y poco una torre para atender la acción conjunta de las dos piezas rivales.

48. . . . ., P3TR; 49. R3R, P4C; 50. P5T!

Esta cuña en el flanco negro crea la preocupación de apoyar el peón de 3TR, lo que, unido a la debilidad del peón de 4AD y de 4TD, irá envolviendo a las fuerzas negras en un estado de parálisis.

50. . . . ., T3A; 51. T7D, T3C; 52. T7TR, R4R (única); 53. T7R+, R3D

Si R3A, Tarrasch habría optado, según lo expresa en sus análisis, por T7AD, que también sería plan ganador.

54. T6R+, R2A; 55. T5R

Y LOS PEONES SE DEBILITAN

Esto obliga a colocar los peones del ala del rey en casillas negras, lo que les quita toda su fuerza y permitirá que el alfil los contenga sin esfuerzo. Además abre una vía para que entre el rey blanco.

55. . . . . P5A+; 56. R4R, T3AD; 57. T7R+, R1D; 58. T7CR, T3D; 59. R5R, T5D; 60, A5D

Y ahora se ha creado una posición de mate, poco menos que inevitable, si no se recurre al expediente de entregar la torre por el alfil, maniobra que no basta cuando los peones están tan poco avanzados y el rey no los apoya en su acción.

60. . . . . P6A; 61. R6D

Y las negras abandonaron. Se amenaza T8C mate. La única posibilidad sería 61. . . . ., TXA+; pero luego de 62. RXT, los peones caerían uno tras otro, ya que no sería posible R1R por 63. R6R, R1D; 64. T7A, P5C; 65. T4A, P5AD; 66. TXPC, seguido, si P6AD, de T1C, ganando todos los peones con el rey.

Más adelante veremos algunos otros ejemplos. En uno de ellos los peones de ventaja están todos en un mismo sector y son libres, lo que les da mayor fuerza.

I.—¿Vale en realidad tres peones un caballo, en los planteos?

Trataremos de averiguar si es verdad ese postulado de que un caballo vale tres peones y de que un alfil tiene un valor muy parecido. En realidad, observaremos que estas afirmaciones son relativas, aun cuando en principios generales se ajustan a la verdad. Examinaremos el sacrificio en dos aspectos distintos, y veremos en el primero a un alfil luchando contra tres peones libres

y unidos en un flanco, o sea en el máximo de poderío, para observar más tarde cómo un caballo no logra igual éxito contra cuatro peones.

En realidad el tema es exclusivamente el del sacrificio puro, sin otro objeto que disputar un largo final, ya que el sacrificio de una pieza por tres peones y el ataque es mucho más usual y generalmente bueno, pero no tanto por el sacrificio en sí, sino por la facilidad que para llevar a cabo la ofensiva se desprende de la desaparición de los peones adversarios. No es éste el problema que nos interesa, ya que entra en el de las maniobras de ataque. El que ahora nos preocupa es el más complejo y de difícil valuación que nace de la entrega de una pieza para disputar un largo final en el que los peones deben oponerse a la acción más dinámica y rápida de la pieza enemiga.

Y observaremos cómo en realidad éste es difícil de atrapar en las fórmulas frías de una reglamentación, aun cuando es posible establecer algunos principios generales que ayudarán al aficionado en sus deducciones.

OTRO MODELO DE TARRASCH

Iniciaremos el tema reviviendo una antigua partida jugada por el doctor Siegbert Tarrasch contra el maestro norteamericano Harry Nelson Pillsbury, en el torneo de Montecarlo de 1903.

BLANCAS: TABBASCH. NEGRAS: FILLSBURT

1. P4R, P4D; 2. P X P, D X P; 3. C3AD, D1D

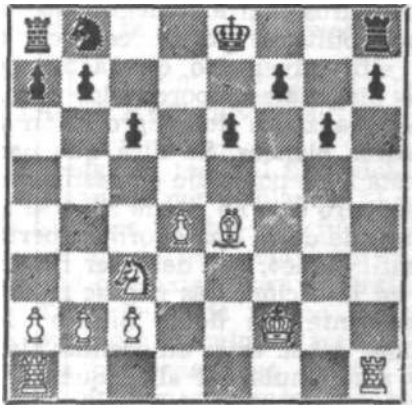
Este es el defecto clásico del contragambito del centro: la pérdida de un tiempo en la apertura. Sin embargo, la columna abierta ofrece algunos temas estratégicos al negro, que en nuestra opinión no alcanzan a compensar la pérdida de tiempo. La jugada 3. . . . . D 4 T; con la cual las negras intentan disfrazar el defecto estratégico de esta defensa, provoca las dificultades tácticas que surgen de toda prematura maniobra con la dama en los planteos.

4. P4D, C3AR; 5. A3R, P3AD; 6. A 3 D, A 5 C; 7. C R 2 R, P 3 R; 8. D 2 D, A 3 D; 9. C 3 C, D 2 A; 10. P 3 T R, A X C; 11. P T x A, C X P

Y ahora se produce el sacrificio de una pieza por tres peones, que caracteriza a la partida.

12. P X A, D X P +; 13. A 2 A, D X P C; 14. A 4 R, D X A +; 15. D X D, C X D; 16. R X C, P 3 C R

PEONES UNIDOS CONTRA ALFIL



Se ha llegado a una posición clara. Las blancas han ganado un alfil y tienen un desarrollo superior. Esto lo compensan las negras con la existencia de tres peones unidos y libres en el ala del rey, pero que aún deben realizar una larga maniobra para tornarse peligrosos. Pero, en cambio, es tan natural la conformación de los mismos, que sólo el hecho de que la torre blanca puede colocarse en el «hole» de 3TR hace que las negras no puedan estar muy confiadas. De tener que escoger una posición nos quedaríamos sin vacilar

con la del blanco, no sólo por ser un alfil la pieza que se, opone a los tres peones (más activa que un caballo), sino también por la fuerza que significará ese punto fuerte en 6 T R, y lo que se desprende de la ventaja en desarrollo. Pero todo esto no basta para ganar fácilmente, y de ahí que surja la importancia de tener los tres peones de ventaja apoyados entre sí y libres en su acción; mejor dicho, no trabados en la misma por la existencia de peones rivales que puedan llegar a desunirlos.

17. T6T, R1A; 18. TD1T, R2C; 19. A3D

Cediéndole la vía de acceso sobre el juego negro al caballo, que desde 5 R puede amenazar colocarse en 5 C R - 6 D o 5 A D, es decir en todos los cuadros centrales negros que están debilitados por la carencia de un alfil adversario que actúe por esas diagonales y porque los peones más avanzados del negro están en cuadros blancos. Se dirá que nada cuesta irlos poniendo en casillas negras, pero esto no puede hacerse sin riesgo de darle una enorme libertad al alfil blanco, que debe ser reducido en la acción. Las negras se ven, pues, ante ese doble dilema: los peones deben estar en casillas blancas para anular al alfil, que es la pieza más fuerte de las dos menores, y por lo tanto sólo a medias podrá neutralizarse la acción del caballo, que tendrá a su merced algunos cuadros negros muy importantes.

19. . . . . C2D; 20. C4R, P4R!

CREÁNDOSE EL PUNTO FUERTE

Esto le dará al caballo negro un excelente punto fuerte en 4R, desde donde no sólo dominará un amplio sector del tablero y gestará amenazas, sino que, además, apoyará aí peón de 3 C R, que puede ser tema de una combinación de sacrificio.

21. P X P

No C 5 C por C 3 A !, que amenaza C 5 C + o C 4 T R o P X P.

21. . . . . C X P; 22. A2R

Las blancas tratan de conservar el alfil, que es el máximo bien que poseen, para oponerse a la cadena de peones y evitar la jugada C 5 C +.

22. . . . . P3A; 23. C 5 A, P 3 C; 24. C 6 R +, R1C

No era bueno R 2 A, por la réplica C 7 A, seguido de T X P T+, etc.

25. T1D

Sólo la enorme acción del caballo negro de 4R puede permitir defender esta partida, en la que las negras tienen incomunicadas sus torres. Obsérvese cómo el caballo evita A 4 A, toma el cuadro 7 D a la torre blanca, amenaza un doble en 5 C R, lo que ata al alfil, y apoya los peones de 3 C R y 3 A D.

25. . . . . T1R; 26. C4A, R2C; 27. T3T, T2R; 28. C3D, T(1T)1R; 29. C X C, T X C

Tarrasfch ha eliminado el poderoso caballo enemigo, y la lucha se va simplificando, sin que logre aún sacar provecho de la pieza de ventaja.

30. T7D+, T(1R)2R; 31. T X T+, T X T; 32. P4CD

Estamos en un final típico de tres peones por un alfil. Si las blancas no logran dominar en el flanco dama para poder pasar un peón, tendrán que hacer tablas con dificultad, ya que nada puede oponerse ahora al avance de los peones del flanco rey negro. Sin embargo, la existencia del rey blanco en la zona donde los peones negros pueden convertirse en peligrosos aleja las posibilidades de una derrota.

32. . . . . P4TR

EL PLAN MEDULAR

La táctica de las negras es ésta: en el flanco dama deben colocar los peones en negra, para no tener preocupaciones en defenderlos, ya que el alfil blanco está obligado a cuidar los pecnes del ala del rey, lo que le resta elasticidad y la posibilidad de sacar provecho de la abundancia de casillas que se le cederán en aquel sector. Para evitar eso, precisamente, Tarrasch jugó P 4 C D. En el ala del rey, en cambio, debe Pillsbury colocar los peones en blanca, para achicar el panorama del alfil y poder colaborar con el rey, que puede actuar sobre las casillas negras.

33. T 3 A D, T 2 A D; 34. P 4 T D

Apurando los acontecimientos en el flanco dama, antes que las negras tornen demasiado agresivos los peones del flanco **rey.**

34. . . . . P 4 A R

Todos los peones del ala del rey en blanca. Obsérvese cómo Pillsbury conduce este final, ya que bastaría cederle huecos al alfil o al rey blancos entre esos peones para que las negras estuvieran fácilmente perdidas.

35. P 5 T, P 5 T; 36. T 3 D

Quizá en este momento Tarrasch pudo buscarse mejores perspectivas de vencer. Como los peones del flanco rey negro, si bien son fuertes están contenidos por el rey blanco, o por lo menos muy entorpecidos para maniobrar, debió acreditarse un plan que hiciera más difícil la tarea de Pillsbury, mediante P 6 T D!, para seguir con una maniobra basada en T 3 D, T 8 D, T 8 C D y T 7 C D. Creemos que mediante esa variante las negras habrían tropezado con serias dificultades por la necesidad de quedarse con la torre en la segunda línea, apoyada por el rey, lo que daría entonces mucha elasticidad al alfil blanco.

EL LANCE FINAL QUE SALIÓ BIEN

36. . . . . P 4 A D

Pillsbury debe jugarse entero ante la gravedad de la amenaza. La ventaja que habría tenido P 6 T es que ahora se hubiera podido seguir con P 5 C, evitando la simplificación en el ala de la dama, único sector donde radican esperanzas de victoria para las blancas, ya que es evidente que, si se cambiaran todos los peones de esa zona, no existiría la menor perspectiva para el primer jugador. Por eso, en estas posiciones, conviene eludir los cambios de peones si se pretende vencer.

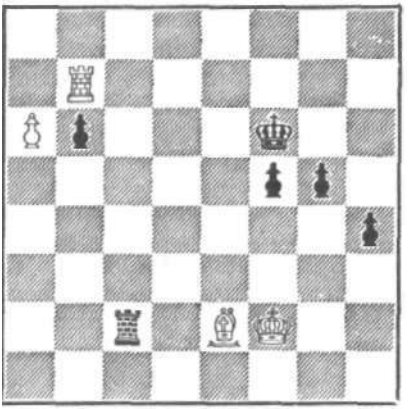
37. P X P A, T X P; 38. T 7 D +, R 3 A; 39. P 6 T, T X P; 40. T X P T

A pesar de todo, el final debe de estar ganado por el blanco. El peón de 6 T D es mucho más fuerte que los del ala del rey negro, por la dificultad que existe para neutralizarlo. *Esto revela la fuerza superior de una pieza cuando los tres peones que la compensan no pueden tornarse rápidamente agresivos,* como sucedió en este cotejo. Pero hay que jugar con cautela, como lo prueba el resultado de esta partida que tan hábilmente ha jugado Tarrasch a pesar de la maniobra dudosa iniciada con 36. T 3 D.

40. . . . . P 4 C R

Es lento el avanzar de los peones, pero a pesar de esto basta para empatar al menor traspié. Lo que el negro debe hacer es tomar el cuadro 6 A R mediante P 5 C, para que el alfil no pueda apoyar el avance del peón torre dama.

41. T 7 C D ?



COMO SE MALOGRA UN BRILLANTE ESFUERZO

Este es el error que permite a Pillsbury empatar. Se ganaba, en cambio, mediante 41. T8T, T7T; 42. P 7 T, R 2 C (para evitar T 8 A +, seguido de P8T. Además es necesario ir a 2 C, siempre, en estas posiciones, pues si se situara el rey en 2 R o 2 A R, seguiría T 8 T, para continuar si T X P con T 7 T jaque, ganando la torre. Es ésta una maniobra típica de final de torre y peón contra torre, que ya estudiaremos en su oportunidad) ; 43. R 3 R, T 6 T +; 44. R 4 D, P 6 T; 45. A 4 A ! (amenaza T 8 C +)', P 7 T; 46. A 5 D !, R 2 T; 47. R 5 R, ganando.

41. . . . . , T 7 T !

Malo sería T 7 C, por 42. T X P !, T X T; 43. P 7 T, ganando

42. T X P +, R 4 R; 43. T 5 C +, R 5 A; 44. T 4 C +, R 4 R; 45. R 1 C, P 5 C; 46. A 5 C

Amenazando T 4 T, que ganaría.

46. . . . . , T 8 T +; 47. R 2 A, P 6 C +; 48. R 2 C, T 7 T +; 49. R 1 C

Malo sería R 3 A, por T 7 A +; 50. R 3 R, P 5 A +; 51. R 3 D, P 7 C. 49. . . . . T 8 T +; 50. R 2 C, T **7 T**+ y tablas por jaque perpetuo.

Esta partida muestra cómo es difícil actuar con tres peones contra una pieza, aun cuando éstos estén unidos y sean difíciles de desmembrar. *Existiendo otros núcleos de peones en el tablero, la pieza, que tiene un accionar más rápido, logra hallar casi siempre procedimientos para vencer, a menos que los peones libres del bando que los posee en abundancia estén muy avanzados.*

II.—La entrega posicional de una pieza por tres peones

Finalizaremos nuestro estudio sobre las posibilidades que brinda el sacrificio de una pieza menor por tres peones en el planteo o en el medio juego. No se trata, como ya hemos dicho en cada oportunidad, del sacrificio que, además, tiene el propósito de asegurar la iniciativa, sino simplemente del sacrificio posicional; de aquellos momentos en que el aficionado se ve ante el dilema de entregar un caballo o un alfil por peones, y debe, luego de producirse este cambio de piezas, arribar a una posición de maniobras lentas, donde hay que hacer valer la fuerza de los peones.

No entra en nuestro estudio el habitual sacrificio de una pieza por los tres peones del enroque, pues esto habitualmente se traduce en un ataque ganador, en mérito a la situación desamparada en que queda el monarca adversario. Ya no se trata en esos casos de cambiar una pieza por tres peones, sino simplemente de llevar a cabo un ataque típico de sacrificio para ganar tiempo, tema que hemos considerado en otra oportunidad. En esos casos suele ser bueno hasta cambiar una pieza por dos peones, si se logra complicar la situación del rey enemigo,

y dentro del tipo de estas combinaciones entra la famosa de la partida entre Capablanca y Bogoljubow, del torneo de Moscú de 1925, que se nos ha ocurrido como ejemplo interesante.

En esta oportunidad sólo se trata de sacar una conclusión sobre si es exacto o no que una pieza menor vale tres peones y qué condiciones exigen los cambios de material de tan desigual acción y valor.

LA ANÉCDOTA DE UNA PARTIDA FAMOSA

Examinaremos una partida entre Capablanca y Alekhine. Se trata de la vigésima segunda del gran match de Buenos Aires, que fue uno de los cotejos más sensacionales del ajedrez de todos los tiempos. Esta partida ofreció una anécdota valiosa. Al suspenderse en la jugada 41 de las blancas, la situación de Capablanca parecía perdida. Este no lo entendía así y fue a reanudar la partida con excesivo optimismo. Algunos amigos le advirtieron que Alekhine aseguraba que vencería, y el maestro cubano, que no había analizado la posición para atender a sus tradicionales compromisos, se encerró en una habitación y dejó que se le pusiera en marcha el reloj, como si se hallara ausente del club. Al cabo de media hora de análisis se presentó a reanudar la lucha y logró empatarla, destruyendo todos los estudios de su adversario, que, por cierto, no jugó con la necesaria habilidad en un momento crítico de la lucha, lo que le impidió ganar, a pesar de tener cuatro peones de ventaja y tres de ellos pasados.

COMO FUE LA MEMORABLE LUCHA

Pero como la partida es instructiva en todo su transcurso y notable por la calidad de la combinación que efectuó Alekhine y la precisión de las réplicas de Capablanca, la reproduciremos íntegramente. Fue así:

BLANCAS: ALEKHINE. NEGRAS: CAPABLANCA

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P4D; 4. A5CR, CD2D; 5. P3R, A2R; 6. C3A, O — O; 7. T1AD, P3AD; 8. A3D, PXP; 9. AXP, C4D; 10. AXA, DXA;
11. C4R

Esta jugada, que lleva el nombre de ataque Alekhine, fue el tema central del match de Buenos Aires. El maestro ruso agotó prácticamente las posibilidades que brinda la posición a que se arriba, y a pesar de que en casi todos los cotejos estuvo mejor no logró quebrar la inteligente resistencia que le opuso Capablanca, lo que le obligó a buscar el triunfo por otras rutas. Las blancas, con este *fían,* eluden la simplificación y llevan el caballo al ala del rey, para oponerse desde 3CR al avance del peón negro a 4R, a causa de la fiscalización que ejercerá aquella pieza sobre el punto 5AR. Además, las blancas toman en seguida el punto 5AD, y transitoriamente tienen impedido P4R, por la acción conjunta del alfil y de la dama sobre el punto 5D, luego de PDXPR-

A cambio de esto las negras tienen una posición más segura de su rey y esto les permite buscar la simplificación a pesar de la debilidad en que quedarán, luego del cambio de damas, los cuadros negros.

11. . . . . , C (4D) 3A

Muchos aficionados inexpertos se preguntarán por qué causas no es el otro caballo el que va a 3AR, pero si observan la poderosa acción que desde 2D desarrolla para fiscalizar los puntos 5R y 5AD verán que en ese caso el caballo negro de

2 D está supliendo en la mejor forma posible la ausencia del alfil rey, que, al ser eliminado, ha dejado sin BU natural fiscalización los cuadros negros, que son débiles por el hecho de que los peones más avanzados del segundo jugador se encuentran en casillas blancas.

12. C 3 C, D 5 C +; 13. D 2 D, D X D; 14. R X D, T1 D; 15. T R 1 D, P3CD; 16. P 4 R, A 2 C; 17. P 5 R, C 1 R

No sería bueno C 4 D, por la doble amenaza de C 4 R, seguido de C 6 D y la no menos desagradable de A x C, seguido de C5AR o T7A, según el peón con que recapturaran las negras. Es necesario tomar las casillas negras y por esto el caballo se retira para fiscalizar el punto 3 D. Asimismo, el único plan liberador de que dispone el segundo jugador, que posee como sola compensación por su desventaja en espacio una configuración de peones más racional que la del blanco, es poder jugar P4AD, y **para** realizar esta movida es necesario que el peón A D no apoye ninguna pieza en **4D.**

18. R3R, R1A

LOS REYES ENTRAN EN DANZA

En la partida decimosexta del match, Capablanca jugó en este momento P4AD, y si bien el cotejo **fue tablas en** sólo **24** movidas, Alekhine pudo haber intentado forzarla, **a** no haber mediado algunas circunstancias que provocaron el disgusto del maestro ruso, según sus propias declaraciones. Quedó el blanco levemente superior, pero sin duda no habría logrado vencer, aun de haber proseguido la lucha. En esta partida, Capablanca busca un plan más lógico. Mejora primero la situación del rey, que es necesario para cooperar en la fiscalización del punto 3 D, y, asimismo, para apoyar el peón de 3R, que será el tema de una maniobra de combinación,

Ya la partida muestra una vez más hasta qué punto *los reyes son valiosos como piezas de acción. cuando han desaparecido las damas del tablero y uno de los alfiles.* La razón es simple, pues la dificultad que tiene cada adversario para fiscalizar las diagonales en las posiciones en que carece de aquellos elementos le asegura al monarca una situación cómoda, aun en posiciones aparentemente peligrosas, como es la actual del rey blanco. Pero mientras esté en casillas negras, especulando con la ausencia del alfil rey negro encargado de fiscalizar esos cuadros y mientras el rey de Capablanca se sitúe en casillas de ese mismo color, la posición de los monarcas será tan segura como entre los peones del enroque.

19. C5C, P3TR; 20. C(5C)4R. R2R; 21. P4AR, P4AR

La necesidad de esta jugada, efectuada para evitar P 5 A de las blancas, muestra hasta qué punto es valiosa la acción del rey negro en 2 R

22. C 3 A

Malo sería estratégicamente P X P al paso, por CDXP, fiscalizando de manera definitiva el cuadro 4 D y acentuando así la debilidad del peón dama, que quedaría aislado. Se objetará que también quedaría aislado el peón negro de 3 R, pero debe saberse que *los peones acentúan su debilidad a medida que se encuentran más avanzados.* Por esa causa sería mucho más débil el peón blanco de 4 D que el negro de 3 R.

22. . . . , C2A; 23. C (3C)2R, P4CR

Tratando de *destruir la cadena de peones mediante el típico ataque a sus eslabones más importantes.* Esto además, puede permitir la apertura

de columnas en el flanco rey, a poco que el blanco no se anticipe a las amenazas.

24. P 4 T R, P 5 C

No sería bueno P X P A, por C x P, ni P X P T, por T 1 T R.

25. C 3 C

Y no P 3 C R, porque cerraría la acción al caballo, que ahora amenaza entrar por vía 5 T, y aun sacrificarse en 5 A en otras variantes. *La casilla que está delante del vértice de una cadena de peones adversaria es siempre el punto ideal para colocar un caballo,* y esta partida lo prueba una vez más!

25. . . . . P 4 T D; 26. A 3 C!

Si 26. P 4 T D seguiría P 4 C D!; 27. P X P, C 3 C; con mejor posición para las negras.

26. . . . . , T D 1 A

Ahora, en cambio, no parece tan bueno 26. . . . . , P 4 C D; como se jugó en la partida 24 del mismo match, por la réplica de 27. P 5 D !, seguia.j, a P A X P, de C D 2 R, y luego C 4 D, con mejor posición a pesar del peón de menos, por la tuerza que hará el caballo desde 4D.

27. P 3 T D, T 1 A R

Para restar fuerza a la amenaza P 5 D del blanco, que especulará con la situación del peón alfil rey negro, apoyado sólo por el peón de 3 R, que no puede, simultáneamente, atender su defensa y colaborar en impedir el citado avance.

28. T 2 D, A 1 T; 29. T (2 D) 2 A D, P 4 A

Tan necesario como peligroso.

30. P X P, C X P; 31. C 4 T D, C (2 A) 3 T; 32. A X P !

UN SACRIFICIO NOTABLE

Y ahora Alekhine efectúa un sacrificio que causó sensación en el mundo del ajedrez. Trata de desmoronar por medios violentos la cadena de peones negra, y a la postre quedará con cuatro peones por la pieza perdida. Y veremos cómo, aun después de esta notable adquisición de peones y aun cierta iniciativa, no logra triunfar.

32. . . . , R X A; 33. C X P C, T 1 C D; 34. C X A, T 6 C + !

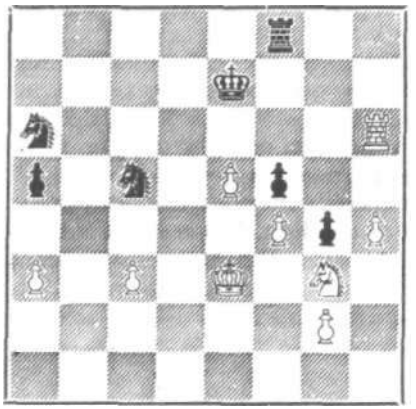
Lo mejor. La tentadora jugada 34. . . . . , T X C; sería seguida, no de 35. T X C, pues luego de C X T 36. T X C, T (1 A) 1 A; 37. T 5 C, T (1 A) 1 C D; el final sería favorable para Capablanca, sino de 35. C 2 R!!, con las amenazas de C 4 D +, de T X C, y aun de P 4 C D, si las negras siguieran con T 1 A D. No sería bueno contra esto 35. . . . . , C 6 C; por 36. T 6 A+, seguido de T 1 D y T (1) 6D.

35. T 3 A, T X T + ; 36. P X T ! !

Una jugada ilógica, pero sin duda alguna la mejor. Todos los comentaristas y el propio Alekhine así lo afirman. Ahora, este peón libre será una seria amenaza que se unirá a la que surgirá de otros peones pasados que conseguirá Alekhine, luego de dominar la columna dama.

36. . . . . , T X C; 37. T 1 D, T 1 A R; (si C 2 C, T 1 C D); 38. T 6 D +, R 2 R; 39. T X P

Y hemos llegado al final que nos interesa. Alekhine tiene tres peones a cambio de la pieza y todos libres. Además, su torre es muy agresiva, lo que contrasta con la torre negra, que debe apoyar el peón de alfil rey; veremos cómo, a pesar de esto y de la captura de un nuevo peón, la victoria no se produce.



39. . . . . C2A; 40. T7T+, R1D; 41. P4A (evita C4D+), C(2A)3R

CAMBIO INEXPLICABLE DE PLAN

En este momento la partida se suspendió. Quien esto redacta analizó cerca de seis horas este final con el propio Alekhine, que le había solicitado su colaboración, no precisamente para tener ayuda, pero sí para evitarse la monotonía de los estudios solitarios y tener alguna opinión en ciertos momentos. De esas seis horas de estudio se llegó a la conclusión de que si Capablanca hubiera jugado ahora 41. . . . . , C(4A)3R, y luego R1A, la victoria blanca habría sido técnicamente imposible. Pero el cubano, que no lo había estudiado, adoptó la maniobra del texto, que pudo costarle cara.

42. T7TD ?

Es curioso lo que pasó en este momento. Alekhine, que en sus análisis caseros había visto que contra la anterior jugada de las negras, mediante 42. C2R, seguido de C3AD y C5D, resolvía estas dificultades aparentemente insalvables en el tablero, revivió una jugada que había desechado en sus primitivos estudios. Según nos dijo luego, tuvo una alucinación, pues creyó que existía un recurso valioso y dejó de lado sus primitivos proyectos. La fatiga, sin duda, creó ese estado de ánimo. Capablanca, en cambio, sólo había comprendido que el pasaje de la torre blanca al ala de la dama era un error, y para tentar a su rival entregó un nuevo peón. Notable recurso, que prueba la habilidad del maestro cubano.

42. . . . , C2AÜ; 43. TxP, C(4A)3R

Y ahora las blancas tienen cuatro peones libres por un caballo, y no sólo no pueden ganar, sino que, además, deben jugar con gran exactitud para no perder.

44. P5T, R2D; 45. P6T (si C2R, T1TR), CXP!

LOS PEONES IRÁN SUCUMBIENDO

Se inicia el desmoronamiento de las ilusiones de Alekhine. Ahora se irán perdiendo los peones y no será vencido por el hecho de que el caballo y la torre no pueden ganar contra la torre.

46. RXC, C3R+; 47. R3R, P5A+; 48. R2A, PXC+; 49. **RXP,** T1TR 50. T5D+, R2R; 51. P5A

Los peones blancos están dt smembrados y no pueden desarrollar una acción sólida. Caerán uno tras otro.

51. . . . . , TxP; 52. P6A, C1A; 53. T5A, R1D; 54. RXP, T6C+; 55. R3A, R2A; 56. P4C, C3R; 57. T5D, C1A; 58. T5A, C3R; 59. T5D, C1A; 60. T5T

La partida pudo declararse tablas ya, pero Alekhine ensaya el último recurso.

60. . . . . TXPA; **61. R4R, T8A;** 62. **T7T**+, R3**A;** 63. **T6**T+, **R2D;** 64. **T7T**+, **R3R;** 65. **T6**T+, R2**R;** 66. **P4TD, C2D; 67. T6T, T8R**+; 68. **R4D,** CXP; **69. P5T, C**X**P;** 70. **T7T**+, **R3D; 71. P6T, T8TD;** 72. **P7T, C3A;** 73. **T7CD, C2D;**

74. T 2 C, T X P; y en la jugada 86, luego de un absurdo final de rey, torre y caballo contra torre y rey, el cotejo se declaró tablas.

CONCLUSIONES TÉCNICAS

Del estudio de este tema sobre el cambio de una pieza por tres peones efectuado con criterio posicional y no de combinación, se desprende lo siguiente:

1º En los planteos y medio juego, cuando no hay ataque, una pieza vale más que tres peones y el sacrificio no conduce generalmente a otro camino que la derrota o un empate angustioso.

2º Los sacrificios de caballo por tres peones son un poco más razonables, ya que el alfil tiene una fuerza enorme en el medio juego y logra valorizarse mucho antes de que los peones se tornen agresivos.

3º Puede considerarse el cambio de una pieza menor por tres peones en los siguientes casos: cuando se logra, además, un ataque; cuando los peones están unidos, apoyados entre sí y avanzados, y cuando se tiene superioridad en espacio y desarrollo. Pero, en estas posiciones, generalmente se gana también sin recurrir a ese expediente.

4º En los finales de partida es, por otra parte, excelente ese cambio, especialmente si es un caballo el que debe contener a los peones, pues esa pieza es más lenta err sus maniobras y no consigue fácilmente atacar y defender la entrada de los peones a la vez. Además, el caballo no puede perder tiempos manteniendo la misma posición, y esto hace que su acción contra los peones sea mucho menos fuerte. Mucho más, si los peones están avanzados simultáneamente en ambos flancos.

5º Si el rey está lejos de la zona del cambio, en un final de partida con pocos elementos, también es excelente el cambio de la pieza, y en los casos en que deba combatirse contra un alfil, si los peones actúan en cuadros del mismo color del alfil adversario, pues así pueden avanzar, y simultáneamente bloquean al alfil enemigo.

6º Y como síntesis podría afirmarse que un alfil vale, no tres, sino cuatro peones en el medio juego; un caballo un poco más que tres, y que la fuerza de los peones se acentúa sólo en los finales.

CAPÍTULO IV

EL SACRIFICIO ESTRATÉGICO DE CALIDAD

Nos ocuparemos ahora de un ameno tema de estrategia que constituye un recurso magnífico en infinidad de posiciones y que tiende a mostrar lo relativo del valor teórico de las piezas y la íntima manera en que éstas se hallan vinculadas a la unidad toda de la partida. Veremos cómo no conviene aferrarse en demasía a la posesión de material, y de qué forma el sacrificio oportuno de calidad (cambio de torre por alfil o caballo) es el eje de muchas victorias aparentemente imposibles.

Antes debemos establecer cuál es la verdadera importancia de las torres en las partidas de ajedrez. Estas piezas son poderosísimas y vienen a ser lo que la artillería en la guerra. De movimientos pesados, necesitan para

avanzar que el terreno esté despejado. Por esa razón, a medida que se van cambiando las piezas acentúan su importancia, y en los finales de partidas son de una fuerza excepcional. El secreto de la plenitud del poderío de estas piezas está en la existencia de columnas abiertas y en la posibilidad de que por intermedio de ellas puedan colocarse en la séptima línea, donde su poder se centuplica.

Esto indica que no es posible maniobrar holgadamente con las torres hasta el prefinal o final de las partidas y que en el medio juego y en el planteo su eficacia no es superior a la de las piezas menores. Esto justifica que en determinados momentos, ya sea para decidir violentamente la lucha o para eliminar piezas valiosísimas rivales, se apele al recurso de entregar la calidad. El sacrificio de calidad se hace eficaz en aquellas posiciones de bloqueo o semibloqueo en las que hay cadenas de peones que prácticamente anulan a las torres. En ese tipo de posiciones los caballos multiplican su eficacia y suelen, si están situados en el centro, valer más que una torre.

EFECTO PSICOLÓGICO DEL SACRIFICIO

Además un fenómeno psicológico contribuye a dar fuerza a estos sacrificios. Generalmente, si se entrega calidad para llegar a un final y no para ganar inmediatamente es porque se está obligado, o poco menos. El adversario cree, con alguna razón, que se le ha entregado ese material por obra y gracia de su propio esfuerzo y tiende, por una inevitable cuestión vanidosa que está en la médula misma del individuo, a menospreciar la situación adversaria y exagerar las bondades de la propia. Luego, cuando comienza a advertir que la situación se complica, trata de conservar a toda costa el material ganado y juega mezquinamente, sin vuelo en la inspiración, porque le preocupa más el problema casi personal de mostrar que es capaz de conservar la ventaja adquirida que el más amplio panorama de toda la partida.

DISTINTO ESTADO DE ANIMO DEL JUGADOR

En cambio, quien entrega calidad va en busca de los grandes planes. Sabe que, si no apremia la situación y no saca todo el provecho en el medio juego, tendrá un final perdido, y agiganta su eficiencia. En ese momento hay, pues, un bando, con ventaja material, y desventaja mental de quien la conduce, por el limitado horizonte de mantenerla, y del otro lado un bando con las posibilidades de un final perdido, pero con un jugador que está dispuesto a las mayores audacias.

Y sucede en la partida práctica que generalmente estos sacrificios, aun en la circunstancia corriente de que sean falsos, dan resultados magníficos.

Pero más expresivos que toda consideración serán los ejemplos que daremos. Podrían llenarse páginas con ellos, pero nos concretaremos a escoger unos pocos, divididos en temas distintos, ya que veremos cómo es de generoso en perspectivas este sacrificio, tanto para decidir rápidamente complejos problemas estratégicos, como para asegurarse ventajas posicionales, cuyos frutos se observan mucho más tarde, para hacer de una cadena de peones defectuosos una pujante avanzada de infantería y aun para asegurarse planteos favorables.

EL SACRIFICIO DE CALIDAD EN LOS PLANTEOS

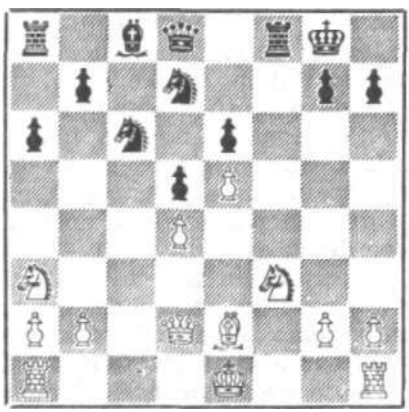
Veremos una variante de la defensa Francesa a través de una partida que muestra hasta qué punto brinda recursos esa típica maniobra de entregar calidad a cambio de ventajas estratégicas apreciables en el centro del tablero.

BLANCAS: A. IRUME. NEGRAS: R. GRAU

1. P 4 R, P 3 R; 2. P 4 D, P 4 D; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, A2R; 5. P5R, CR2D; 6. A X A, D X A; 7. CSC, D1D; 8. P3AD, P3TD; 9. C3T, P4AD; 10. P4AR, C3AD; 11. C 3 A R, P 3 A R; 12. D 2 D, O—O; 13. A2R

Y ahora, inspirándose en otras posiciones de este tipo, el negro inicia una simplificación que ha de llevarlo a entregar calidad para lograr, a cambio de esto, un ataque decisivo.

13. . . . ., PXPD; 14. PXPD, PXP; 15. P A X P



Hemos llegado a la posición típica. Las negras no necesitan, en realidad, apelar al sacrificio de calidad para tener una partida jugable. Su posición ofrece el defecto característico de la defensa Francesa: el alfil dama encerrado, pero en cambio la base de los peones centrales blancos es débil porque no puede ser sostenida por otro peón, y precisamente inspirándose en este detalle es que surgió en la mente la idea del sacrificio al iniciar los cambios de la jugada 13 para anticiparse al enroque adversario y quebrar la frágil cadena de peones blancos.

15. . . . ., T X C!; 16. P x T

Si 16. A X T, D 5 T +; 17. P 3 C R, C X P D; 18. P X D, C X A + seguido de C X D y C X P R. Si 17. D 2 A, D x P D, ganando luego el peón rey.

16. . . . ., D5T+; 17. R1D, CXPD; 18. P 4 A

Parece que no hubiera bastante compensación, ya que tres piezas negras están anuladas en el ala de la dama y tienen dificultad para actuar; pero veremos cómo surgen recursos, derivados justamente de la necesidad imperiosa que tiene el segundo jugador de hallar complicaciones antes que su adversario reagrupe sus fuerzas e imponga la ventaja material.

18. . . . ., CXA; 19. RXC, D5C+; 20. R 3 R

Si 20. R 3 D, C 4 A +; resolviendo económicamente el problema del desarrollo de las piezas del ala de la dama. Contra 20. R1 R o R 2 A o R 1 A, seguiría la misma maniobra que adoptó el negro.

20. . . . . C X P

AUDAZ POR OBLIGACIÓN

La necesidad aguza el ingenio. Es necesario apremiar los acontecimientos y no perder un solo tiempo, ya que apenas el blanco pueda seguir con T D 1 C R, la victoria será suya. Ahora no se puede hacer esa jugada porque el caballo da un punto de apoyo a la dama para que dé

el jaque en 6 A R y es, por lo tanto, necesario capturarlo.

21. P X C, D 5 R +; 22. R 2 A, A 2 D

Y las negras tienen ahora, no una calidad, sino una torre menos, pero el rey adversario está carente de la protección de sus fuerzas, que se hallan desconectadas en su acción agresiva y defensiva. Resulta interesante la posición, en la cual es aún posible hacer una jugada de desarrollo aparentemente tan pasiva, pero que tendrá singular importancia por la acción que le está reservada al alfil.

23. T R 1 R, D 5 C R !

La jugada más difícil de la partida. Tiene por objeto evitar que el rey se refugie en 1 T R, lugar que el blanco le ha preparado al sacar la torre de 1 T.

24 D 2 R

Para darle paso al rey hacia el ala de la dama.

24. . . . . , T1AR+; 25. R3R, D5R+; 26. R2D, D 5 D +; 27. D3D

Si 27. R 1 A, T 7 A; ganando, por la amenaza de D X P C si la dama se retira.

27. . . . . , T7A+; 28. T2R, TXT+; 29. R X T, D X P C +

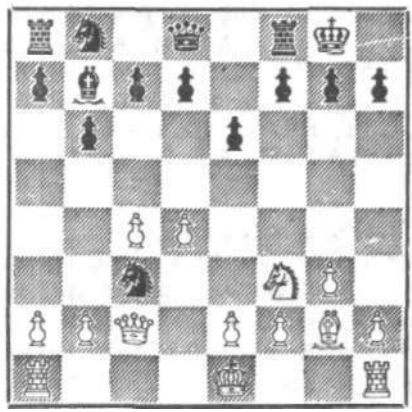
Las blancas abandonaron, pues si 30. C 2 A, A 4 C; ganando la dama, y si 30. R 3 A, D X T; con tres peones de ventaja. Vemos el magnífico derivado de una oportuna entrega de calidad en el planteo.

POR ERROR Y LUEGO POR AMOR PROPIO

Observaremos ahora un ejemplo, que es en realidad una prueba dada por Capablanca de que la famosa trampa de Monticelli, cuyo único secreto es la ganancia de una calidad, no basta en la partida viva para ganar.

BLANCAS: EUYVE. NEGRAS: CAPABLANCA

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, P3CD; 4. P3CR, A2C; 5. A2C, A5C+; 6. A2D, AXA+; 7. DXA, O—O; 8. C3A, C 5 R; 9. D 2 A, C X C ! ?



Esta posición merece ser explicada. En la partida Monticelli-Prokes, del torneo de Budapest de 1926, el campeón italiano sorprendió al mundo con la magnífica jugada 9. . . . . , C 5 C; que gana calidad, y todos los teóricos afirmaron que era irrefutable. Capablanca —tenemos la sospecha de que por error y no por el deseo de ensayar un análisis— cayó en la misma en la octava partida. Estuvo perdido, pero pudo haoer tablas, y como los críticos se burlaron de su desconocimiento de esta trampa, volvió a ensayarla en la décima partida del match con Euwe, para probar que nada hay definitivo en ajedrez y dejar en ridículo a todos los rígidos teóricos, que no comprenden generalmente otra verdad que la del libro.

10. C 5 C, C 5 R; 11. A X C, A X A; 12. D x A, D X C; 13. D X T

las blancas han ganado calidad nrja, pero para conseguir esta ventaja han debido dejar fuera de juego a la dama. Esto no parece bastante, y teóricamente quizá no lo sea, pero prácticamente Capablanca demuestra lo frágil de todas las afirmaciones en ajedrez.

13. . . . . C3A; 14. D 7 C, C X P, 15. T1D, P4AD!

En la octava partida del match, que fue la que provocó esta reacción del amor propio de Capablanca, se llegó a esta misma posición, y el cubano jugó D4R, a lo que siguió 16. P3R, C7A+; 17. R2R, y Capablanca logró hacer tablas luego de una heroica y admirable defensa, pero en cierto momento pudo haber perdido. Ahora quiere probar que la entrega de calidad da por lo menos un empate sin susto y, ¡vive Dios!, lo hace en gran forma.

16. P3 R (si D X P D, T 1 D, seguido de C 7 A +, etc.), C 7 A +; 17. R 2 D D 4 A; 18. D 2 C, C 5 C; 19. P 4 R

Magistralmente Capablanca ha creado, por medio de la amenaza de entrar con la dama y el caballo sobre el rey, un punto fuerte para su caballo en 5 D. Ahora, ya es fácil de comprender para cualquier jugador de primera categoría que el material está compensado. ¡Pero todo esto Capablanca lo previo hace ya 10 jugadas!

19. . . . . D3A; 20. RÍA, C X P +; 21. R1C, C5C; 22. T X P, C 3 A; 23. P4A, P4R!

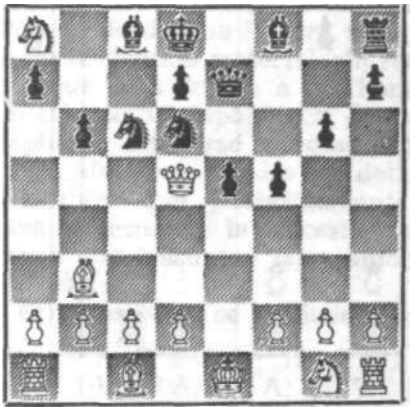
Anticipándose a la jugada P 5 R, que daría acción a la dama, y consolidando definitivamente la posesión del cuadro 5D, donde se amenaza colocar el caballo.

24. TR1D, C5D!; 25. T x P T, P X P; 26. P X P, D X P; 27. T 1 R. C6A; 28. T2R, C5D; 29. T1R

Tablas por repetición de jugadas. Las blancas se conforman con el empate, porque para hacer desaparecer al poderoso caballo de 5 D deben recurrir al sacrificio de la calidad ganada.

EN LA APERTURA VIENESA

Muchos son los detalles estratégicos de planteos que muestran oportunos sacrificios de calidad y que sirven para probar la riqueza de este tema, que se extiende a numerosas posiciones. Una de ellas es la que nace de la apertura Vienesa, en la siguiente variante: 1. P4R, P4R; 2. C 3 A D, C 3 A R; 3. A 4 A, C X P; 4. D 5 T, C 3 D; 5. A 3 C, C 3 A; 6. C 5 C (girando siempre sobre la amenaza del mate en 7 A R), P3CR; 7. D 3 A, P 4 A R; 8. D 5 D (las blancas insisten en su propósito de dar mate y las negras lo van neutralizando sin resentir su desarrollo, aun cuando se crean la obligación de entregar calidad), D 2 R; 9. C X P+, R1D; 10. C X T, P 3 C; con complicaciones, sobre las cuales no se ha

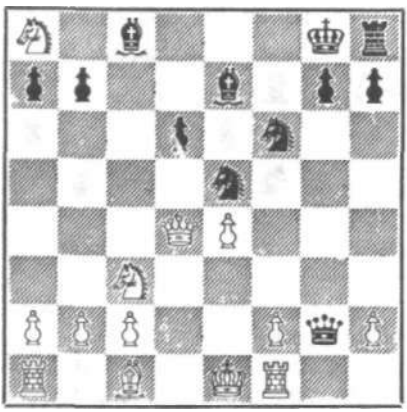


dicho aún la última palabra, a pesar de la partida Blake-Skillicorn, en la que ganaron las blancas. Nuestra opinión es que la calidad está perfectamente compensada, pero escapa a nuestro propósito analizar aho-

ra detalles minuciosos de aperturas, tema que quizá trataremos en otra oportunidad. Lo que queremos significar es la abundancia de recursos que brinda el inteligente sacrificio de la calidad en los planteos.

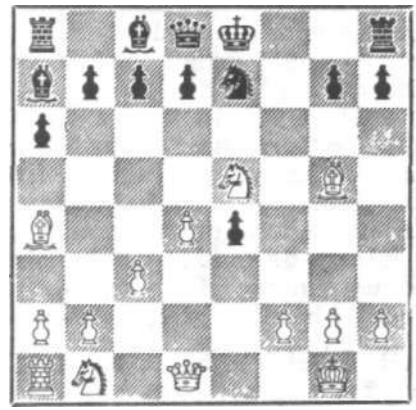
LA DEFENSA PHILIDOR Y UN ANÁLISIS FALSO

Veamos otro ejemplo de la defensa Philidor: 1. P4R, P4R; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, CD2D; 4. C3A, C3AR; 5. A4AD, A2R; 6. AxP+ (jugada que gana calidad, pero al duro precio que se obtienen casi siempre estas ventajas en los planteos: pérdida de tiempo), RXA; 7. C5C+, R1C; 8. C6R, D1R; 9. CXPA, D3C; 10. CXT (y la calidad está ganada, pero...), DXP; 11. T1A, PXP! (mala es la variante antigua C5C, por la réplica D3D!, ganando por la amenaza D4A+); 12. DxP, C4R; con posición favorable a cambio de la calidad.



TAMBIÉN EN EL VIEJO RUY LÓPEZ

Y finalmente, para no exagerar el número de ejemplos, mostraremos finalmente uno de la apertura Ruy López, ensayado en la partida entre Palau y Fleurquin: 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. O—O, A4A; 6. P3A, A2T; 7. P4D, CXPR; 8. T1R, P4A; 9. TXC! (entregando la torre por el caballo central y adquiriendo una hermosa posición de ataque al restarle al negro la única pieza que puede acudir en apoyo de su debilitado flanco rey), PXT; 10. A5CR, C2R; 11. CXP, con ataque ganador.



Con esto daremos fin a la primera parte de este tema, que no es por cierto la más medular. Hemos sólo querido probar cómo el sacrificio de calidad es una amenaza que se yergue en todas las posiciones y que tiene gravitación aun en los planteos.

I.—El sacrificio de calidad, arma táctica de varios ajedrecistas

En nuestro medio ha habido jugadores que han hecho del oportuno sacrificio de calidad, con fines puramente posicionales, una poderosa arma táctica. De ellos, quien más abusó de este expediente es Julio Lynch, figura consular de nuestro ajedrez, cuyo entusiasmo y eficiencia han comenzado a apagarse, pero que durante varios años atrajo gran parte de la admiración deportiva de los ajedrecistas sudamericanos. También Villegas ha debido la victoria

en muchas partidas a este tipo de estrategia, y si no, entre otras, recordemos su excelente triunfo sobre Rodrigo Flores, en un torneo sudamericano.

Y para aclarar cuál es el tipo de posiciones a que nos referimos, veremos varios ejemplos clásicos y algunos más simples. Se trata en todos ellos del sacrificio sin miras inmediatas de victoria, hecho sólo con fines de jugar una larga partida sin ataques muy violentos, pero en la que, paulatinamente, las piezas menores van demostrando su eficiencia.

LA LECCIÓN DE CAPABLANCA A MIESES

Empezaremos con la extraordinaria partida de Capablanca y Mieses jugada en 1913, verdadero modelo del tema:

BLANCAS: MIESES. NEGRAS: CAPABLANCA

1. P 4 R, P 4 R; 2. P 4 D, P X P 3. D X P, C 3 A D; 4. D 3 R, C 3 A 5. C 3 A D, A 5 C; 6. A 2 D, O—O 7. O — O — O, T 1 R; 8. D 3 C

Con esta jugada Mieses entrega el peón en busca de un ataque que imprime singular atractivo a la lucha.

8. . . . ., C X P; 9. C X C, T X C; 10. A 4 A R, D 3 A; 11. C 3 T

Habría sido imprudente capturar el peón de 7 A D, como son imprudentes casi todas las capturas de peones en su casilla de origen cuando no se ha completado el desarrollo. Habría seguido, si 11. A X P, P 3 D; 12. A X P, D 3 T +; 13. R 1 C, D X A o D 7 D; especulando con la posición de mate del rey blanco.

11. . . . . P 3 D; 12. A 3 D, C 5 D; 13. A 3 R, A 5 C

En su deseo de complicar la lucha, tipo de ajedrez al que Capablanca era afecto en los albores de su campaña y que más tarde abandonó atraído por sistemas de técnica más sobria, el negro está comprometiendo todas sus piezas y permite a Mieses hallar un buen recurso para asegurarse ventaja material.

14. C 5 C !, T X A; 15. D x A, C 7 R +; 16. A X C, T X A; 17. C 4 R !, T X C; 18. D X T

Y Mieses ha logrado ganar calidad. Es de suponer que ha creído que esta conquista es obra de su exclusivo esfuerzo, y en parte es así, pero debe aceptarse que Capablanca, al ver la gravedad de los acontecimientos, ha adoptado la maniobra que le asegurará mejores perspectivas de una digna resistencia. Es evidente que el alfil y el peón no pueden compensar el material perdido, máxime existiendo una columna abierta que dominan las negras, pero se verá cómo, sin cometer el blanco ningún error garrafal, paulatinamente la posición de las negras va mejorando y se van apagando las perspectivas de quien tiene calidad de ventaja. Mieses juega convencido de que le será fácil imponer la ventaja material, sin recordar que está frente a un hombre del talento de Capablanca, que está dispuesto a jugarse íntegramente y ha de aferrarse a todos los detalles favorables que paulatinamente le vaya ofreciendo la excesiva confianza que trasuntan las maniobras blancas.

Veremos cómo se produce esto:

18. . . . . D 4 C +; 19. P 4 A R, D 4 C; 20. P 3 A, A 4 A; 21. T R 1 R, D 3 A; 22. T 5 D

EXCESO DE CONFTANZA

Mieses no se resigna a jugar un final largo y dilatado. Ve que el enroque adversario está sin apoyo de

piezas, que el alfil negro está un tanto anulado por peones propios y ajenos, y evita el cambio de damas, que le habría asignado menos riesgos y cómodo final, en el que, si bien habría algunas posibilidades de empate, valdría la pena haberlas corrido con tal de asegurarse contra una eventual derrota.

22. . . . . , D2D; 23. P5A

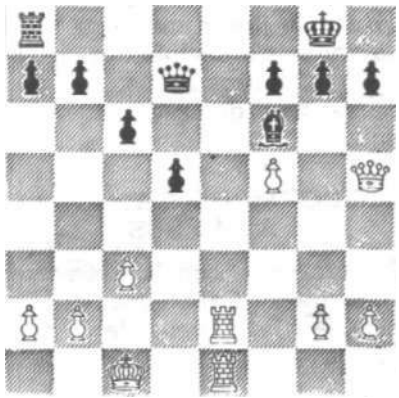
Esta maniobra revela el optimismo de Mieses, que juega despreocupadamente, basado en su calidad de ventaja. Pero la jugada, de no provocar una inmediata derrota de las negras, es del tipo de las que pueden calificarse de errores estratégicos. El peón avanzado a 5AR se coloca en una casilla blanca, y esto daría al alfil negro grandes posibilidades, porque se abren probabilidades a su acción desde el cuadro 4CR. Lo que debe tratar Capablanca, ahora, es evitar P6AR, que sería mortal.

23. . . . . , P3AD; 24. T2D, P4D; 25. D3A, A2R!

Y así, aprovechando los tiempos que ganó al avanzar sus peones, pudo Capablanca colocar el alfil en la diagonal que abre mayores rumbos a su acción. Obsérvese cómo la confianza con que jugó Mieses le ha permitido al negro mejorar la colocación de sus peones y consolidar la de su alfil, que además toma ahora el cuadro 2R y hace problemática la entrada de las torres en séptima, verdadero norte estratégico de quien domina una columna abierta.

26. TD2R, A3A; 27. D5T

Y siguen los errores psicológicos más que ajedrecísticos. Mieses confía aún excesivamente en su ventaja material y está dispuesto a ganar por ataque. En realidad, quiere colocar primero la dama en 5T, para luego avanzar los peones del enroque y dar mate a su rival, sin considerar que éste ha de agotar todas las sutilezas para anular este plan y convertirlo en una pérdida de tiempo. Lo razonable era seguir con P4CR - D3D - P4TR y P5C, dejando la dama atrás de los peones para evitar cualquier contraataque, en el que ni sueña el optimista poseedor de la calidad de ventaja.



27. . . . . P3TR!

Muy sutil el plan.

28. P4CR, R2T

Así, mediante una fina maniobra táctica, hija de la desesperación, Capablanca ha parado la amenaza, transitoriamente, sobre el enroque Amenaza, si ahora P4TR, P3CR, ganando la dama.

29. R1C, T1D

Y las negras, con la dama adversaria desplazada, aprovecharán los tiempos que ésta perderá para contraatacar.

30. T1D, P4AD; 31. D3T

Confesando, a la fuerza, el error. Sólo cuando no ha habido más remedio, Mieses se ha resignado a replegarse y renunciar a su orgullosa maniobra en el ala rey.

31. . . . . D5T!

Y EL AGUACERO EMPIEZA...

Ahora es Capablanca quien asume la ofensiva para probar que, ya en esta posición, el alfil, que desempeña una doble acción ofensiva y defensiva, es más fuerte que una torre

32. **T** (2 R) 2 **D,** D 5 **R** +; 33. **R 1** T, **P 4 C D;** 34. D 2 C

Y ahora, pero cuando ya es tarde, el blanco, menos presuntuoso ya, se conforma con el cambio de damas. Pero Capablanca, que aspira a vencer por contraataque, lo elude, por la enorme fuerza de su alfil en la gran diagonal, que tiene como extremo final al rey blanco.

34._____, D 5 T!; 35. R 1 C

No T X P, por D X T y mate a la siguiente.

35. . . . . P 5 C; 36. P X P, D X P

Las blancas deben de estar ya perdidas. No hay forma de contrarrestar la acción del alfil, pues ni aun existe la posibilidad de anularlo con un sacrificio de calidad, dado que se halla magníficamente protegido por los peones enemigos.

37. P 3 T D

Si 37. T X P, T X T; 38. T X T, A X P; 39. D X A, D 5 R +; con final ganador.

37. . . . . D 5 T; 38. T X P, T 1 C D!; 39. T (1 D) 2 D, P 5 A !; 40. D 3 C, T 6 C; 41. D 6 D, P 6 A; 42. T 2 A D, P X P; 43. T 3 D, D 5 R !

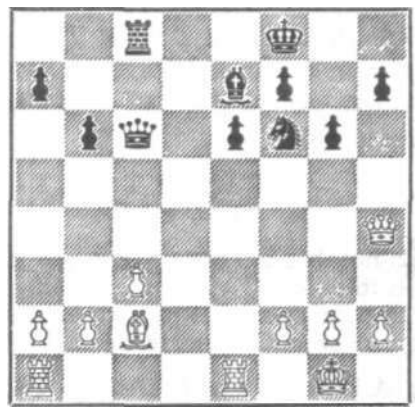
Decisiva por la amenaza 44. . . . . T X P; seguido, si 45. D X P o T X T, de D 8 R; 46. D 8 T + y luego P 8 C (D); etcétera.

44. T 1 D, T 6 A D; y las blancas abandonaron.

Notable ejemplo de los factores que gravitan en el resultado de una partida teóricamente perdida, pero prácticamente rica en posibilidades por razones psicológicas más que ajedrecísticas. Luego del error engendrado por la excesiva confianza de la jugada 27 del blanco, Capablanca jugó de manera perfecta.

RUBINSTEIN REPITE LA HAZAÑA FRENTE A COLLE

En una partida que jugaron Edgar Colle y el gran maestro polaco Akiba Rubinstein se llegó, después de la jugada 22 de las negras, a la posición del diagrama.



El negro tiene calidad de menos, sin ninguna compensación de peones, pero si se observa finamente la posición se verá que no es fácil hallar el procedimiento para imponer la ventaja material. Los peones blancos del ala de la dama están inmovilizados o poco menos, y esto hace que carezca de importancia el hecho de que haya tres contra dos. No hay más que una línea abierta, y las casillas vitales de la misma, 6 D y 7 D, están tomadas por las dos piezas menores negras, que conjugan su acción muy bien. El desarrollo del largo pero magnífico final será más explícito:

23. T D 1 D, R 2 C; 24. A 3 C, P 4 C D!; 25. D 4 A R, P 4 T D

El negro no se conforma con planes anodinos, sino que busca bloquear totalmente el ala de la dama. Con este procedimiento enérgico anulará la superioridad de peones en el ala dama.

26. P3TD, P4TR; 27. P3T

Contrasta la energía del negro con la pasiva actitud de Colle, que trata de no debilitar su posición para imponer lentamente la calidad de ventaja, sin reparar que está permitiendo que su adversario construya una sólida posición defensiva.

27. . . . ., D3C; 28. T3R, T4A; 29. D4D, D2A; 30. TD1R, T4AR; 31. D1D

Anticipándose a la amenaza A4A, seguido de AXT.

31. . . . . P5TR; 32. T3A, T4T; 33. D2D, P4R

Es notable la energía con que juega Rubinstein. La fuerza psicológica de la conciencia del peligro empieza a gravitar en la suerte de la lucha.

34. A1D, T1T; 35. A2A, T4T; 36. T3R, A4A

El alfil se va tornando más fuerte que la torre, por su presión en los cuadros negros y en especial en 7AR. Ahora no es posible seguir con 37. TXP, por C5C!

37. T(3)2R, A2T; 38. A4R, T1T!; 39. D3D, D3C; 40. D3A, TID; 41. R1T, A1C; 42. P4CR, C2T; 43. D3R, D3AR!; 44. T2D, A2T; 45. D2R, T1R!!

UNA CELADA DIABÓLICA

Genial maniobra táctica que sólo un maestro de los quilates de Rubinstein es capaz de hallar, máxime cuando los acontecimientos apremian. El blanco, cansado ya de tan largo final, pierde la paciencia y cae en la celada tendida, que ha de mejorar notablemente las posibilidades del negro.

46. D X P

Aparentemente gana un peón sin riesgo, pero éste es el error más grave de las blancas en todo el final.

46. . . . . T2R; 47. D2R, C4C; 48. A2C, D5A; 49. T2A, P5R!

El punto 2TR empieza ahora a padecer.

50. D2D, D3A; 51. P4AD!

La única chance, pero ya es tarde.

51. . . . ., C6A!; 52. D X P, D5A

Si C X T, D X C y las blancas ganarían fácilmente. Esto prueba que valen más las piezas menores negras, en esta posición, que las torres blancas.

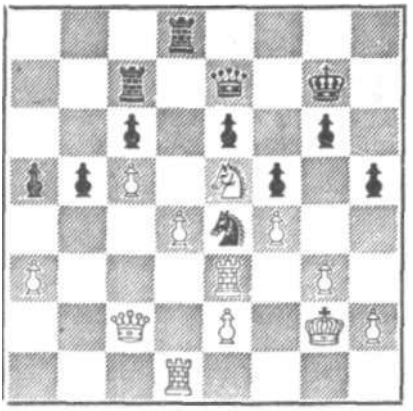
53. A X C, D X A +; 54. R1C, D6C +; 55. R1A, D X P T; 56. R1C, D X P C .+ ; 57. R1A, P6R!

Las blancas están absolutamente perdidas. El resto es técnica pura. 58. P5A, D6T+; 59. R1C, T4R; 60. P4A, D6C+; 61. T2C, D X P; 62. T1AR!, D5D; 63. D4C, AxP; 64. D X D, A X D; 65. T2R, P4CR; 66. P4CD, P4A; 67. P4TD, P5A; 68. R2C, R3C; 69. P5T, T4C; 70. T2TD, T X PC; 71. P6T, A2T; 72. R3A, R4T; 73. T5T, T6C; 74. T1AD, PGT; 75. T8A. P7R+: 76. R X P, P6A+; 77. R2D, P7A; 78. T8CR, T6C; 79. T5AR, T8C; 80. T7C, P8A (D); 81. TxD, TxT; 82. T X A, T8TD; y las blancas abandonaron.

LA ELIMINACIÓN DE LA PIEZA MENOR FUERTE

Interesante ejemplo es la partida que jugaron en 1927, en Londres, los

maestros Nimzovich y Buerger. Después de la jugada 30, se llegó a la siguiente posición:



La situación del diagrama es muy instructiva. Existe un bloqueo casi absoluto en el centro. En el ala del rey se hace difícil abrir brechas para las torres, y sólo en el ala de la dama se advierte una posibilidad para las negras, por obra y gracia de la perspectiva de pasar un peón. Pero, en cambio, cada bando tiene un caballo fuerte, especialmente el de las piezas blancas, pues vulnera los puntos de apoyo de la cadena de peones negra: el peón de 3AD y el de 3CR. Para apoyar estos peones, que no pueden contar con el auxilio de otros peones, se hace necesario esclavizar en un caso el rey y en otro, por lo menos, una torre. Además, el caballo toma las casillas 7AR y 7D, y su acción agresiva se extiende como un abanico.

A su vez, el caballo negro, sin ser tan formidable, incomoda el juego blanco. Vulnera cuadros importantes y en determinado momento puede ser un valioso apoyo para el avance de los peones de cualquiera de ambos flancos. Sucede así que los caballos de los dos jugadores desempeñan un papel más agresivo que las torres, porque las cadenas de peones, que son obstáculo serio para la marcha de éstas, pueden ser fácilmente sorteadas por los caballos, y Nimzovich, sin ningún propósito inmediato de victoria, sino para acentuar la acción poderosa de su caballo y eliminar la única pieza agresiva de su enemigo, sacrifica la calidad para lograr paulatinamente ventajas posicionales.

31. T X C !

Nadie podría afirmar a ciencia cierta si este sacrificio es absolutamente correcto. Pero lo evidente es que indica un propósito de renunciar a la defensiva, y que para poder liberar su juego las negras deberán recurrir, en cierto momento, a idéntico expediente, si no desean verse reducidas a un papel excesivamente pasivo.

31. . . . . , P X T; 32. D x P

Ahora dama y caballo vulneran los dos puntos de apoyo de los sectores de peones adversarios.

32. . . . . D 3 A

No serviría 32. . . . . D 1 R; por 33. C X P C, D X C; 34. D 5 R +, etc.

33. C X P A, T 4 D; 34. C 5 R

Si C X P T, T (2 A) X P.

34. . . . . , D 4 A; 35. D 3 D!, D X D

Y no T (2A) X P, a causa de P 4 R.

36. T X D, T 1 D; 37. R 3 A, T 1 C D; 38. T 3 C, P 5 C; 39. P 4 T D

Las blancas eluden la apertura de columnas porque saben que esto valorizaría las torres adversarias. Una vez logrado el bloqueo en los flancos podrán iniciar la demostración central para imponer el P A D.

39. . . . . , T (2) 1D; 40. R 4 R, T (2A) 1A; 41. C 4 A

No es posible R 3 D por T X P A.

41. . . . ., T 1 T D; 42. T 3 R, R 3 A; 43. C 2 D !, R 2 R; 44. C 3 C

Nimzovich, fiel al principio que indica colocar siempre el caballo delante de los peones pasados adversarios, realiza el plan, consolida la posición y, una vez logrado el bloqueo, ya que el caballo vulnera el peón torre dama adversario, apoya al peón pasado, inutiliza la torre y a la vez apoya al peón de 5 A D, iniciando con el rey blanco su marcha hacia el punto crítico de 4 A D, llave maestra de la victoria blanca.

44. . . . . T 3 T; 45. R 3 D, T 4 D; 46. P 4 T R

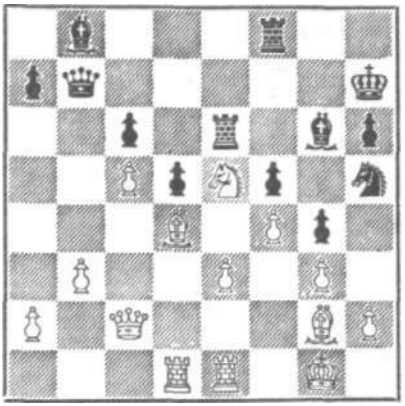
Como la lucha debe decidirse en el centro, las blancas cierran el juego en las alas, asegurándose la posibilidad de jugar P 4 C R.

46. . . . ., T 1 T;" 47. R 4 A, R 2 D; 48. T 3 D,. R 2 A; 49. T 1 D, T 2 D; 50. T1CR, T2AR; 51. T1CD, R2C; 52. C 2 D, R 3 A; 53. C 3 A, R 2 A; 54. C 5 R, T 2 C R; 55. T 3 C, T 1 C D; 56. P 4 R, T (2 C) 1 C; 57. P 5 D, P X P ¡ 58. P X P, T (1CD) 1AD; 59. P 6 D +, R1D; 60. R5D, T2C; 61. P 6 A, y las negras abandonaron.

UN SACRIFICIO NECESARIO

Veremos el cotejo que disputaron Grau con las negras y Bensadón. Las blancas tenían un peón más y dominaban el punto fuerte de 5 R. Todo les favorecía, pero no contaron con el recurso del sacrificio de calidad por la pieza del punto fuerte.

Evidentemente, toda la fuerza de la posición blanca es el caballo de 5 R, que además de poseer un punto central muy valioso, paraliza la acción de las torres negras en la columna rey. La ventaja de un peón en el ala de la dama está transitoriamente neutralizada por la acción de la dama negra en la columna caballo dama. De no apelar, sin embargo, a un recurso enérgico, la situación blanca sería muy favorable,



y éste es un caso típico en el que el sacrificio de calidad es poco menos que una obligación estratégica.

La partida siguió, pues, con:

29. . . . ., A X C; 30. A X A, T X A; 31. P X T, P 5 A !; 32. D 2 A, P 6 A; 33. A 1 A, D 2 R; 34. T 4 D, A 5 R

Y las negras, a cambio de la calidad perdida, han encerrado a las blancas en una cintura de hierro que tiene su mayor fuerza en la permanente amenaza de P 7 A R, que esclaviza, o poco" menos, a la dama blanca.

35. A 3 D, AXA!; 36. TXA, DXPR; 37. T R 1 D, C 3 A; 38. T 4 D, C 5 R

Y el caballo vale ahora mucho más que una torre, pues presiona decisivamente la posición blanca. No sería bueno 39. D 2 A D, por P 7 A +; 40. R 1 A, D 4 T; 41. T X C, D 6 T + ; 42. R2R, P 8 A + ; etc. Ante estos dilemas el blanco debe devolver la calidad, pero ya es tarde.

39. TXC, DXT; 40. T4D, D3C; 41. P3TR, P4TR; 42. PxP, PXP; 43. D1A, D 4 T; 44. T 4 A, T X T; 45. P R X T, D 6 T; 46. D 3 D +

No serviría D X D, a causa de P X D; 47. P4CD, P5D; etcétera

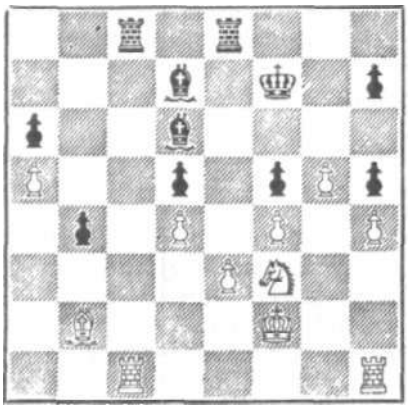
46. . . . ., R3T!; 47. R2A, D7C+; 48. R3R, P7A; 49. D5A, P8A(C)+!; 50. R4D, D7C+; seguido de D7D mate.

Las blancas aoandonaron.

II.—Sacrificar la calidad para pasar peones

Veremos ahora cómo se puede explotar este recurso de sacrificar calidad para unir peones dislocados y hacer de éstos un elemento de victoria, por aquello de que tienen considerable fuerza dos peones pasados y unidos.

Se trata del final de la partida que Damián Reca, con las negras, le ganó al checoslovaco Skalicka, en el torneo de París de 1924. Después de la jugada 35 de las blancas se llegó a la siguiente posición:



La posición es compleja. Los peones negros están dislocados, pero presionan las casillas blancas adversarias, que son débiles. El punto crítico de la partida es la casilla 5 A D, donde es posible colocar una torre; pero la desgraciada circunstancia de que el blanco posee un caballo complica el plan. Pero las negras saben que el sacrificio de calidad es típico en esas situaciones, máxime si luego se abren diagonales para los alfiles, y Reca jugó sin temor:

35. . . . ., T5A!; 36. C2D. TR1AD; 37. C X T

Las blancas tienen la desgraciada obligación de aceptar el sacrificio y unir los peones adversarios, cediendo a la vez la gran diagonal y la importante casilla 5 R al alfil dama negro. Se amenaza T 7 A, que gana en seguida.

37. . . . . PXC; 38. A 1 T, P 6 A; 39. T 1 C D, A 3 A; 40. T (1 T) 1 A D, A 5 R; 41. T 3 C, A 4 D; 42. T (3C) 1 C, A 7 T; 43. R 2 R, P 6 C; 44. T X P C, A x T; 45. A x P, A 6 T

Las blancas abandonaron.

LA MAGNIFICA SORPRESA DE BLED

Ahora mostraremos la magnífica partida jugada en el torneo de Bled por Nimzovich y Bogoljubow, uno de los más estupendos ejemplos de talento del desaparecido maestro dinamarqués y verdadera joya del ajedrez moderno.

BLANCAS: BOGOLJUBOW
NEGRAS: NIMZOVICH

I. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. D2A, P4D; 5. P3TD, A x C+; 6. DX A. C5R

En el mismo torneo, Alekhine jugó también con Bogoljubow, y en el mismo momento, 6. . . . . C3AD; y la partida tuvo ingeniosos detalles de planteo. Siguió así: 7. C 3 A, P X P; 8. D X P, O — O; 9. A 5 C, P 3 T R !; 10. A 4 T, P 4 C R ! (ataque «insolente» que deshace el propio enroque, pero típico del estilo de Alekhine en la época de su apogeo); 11. A 3 C, P 5 C; 12. C 5 R, D X P; 13. DXD, CXD; 14. **T1A,** C4A!; 15. TXP, P4TR; 16. P3R **C4D;**

y Alekhine ganó luego de un magnífico final que no insertamos porque se aparta del tema actual.

7. D 2 A, P 4 A D

Esto es débil. Lo justo es la variante San Remo, que surge de 7. . . . ., C 3 A D; seguido de P 4 R, como jugó Alekhine frente a Vidmar en el citado torneo.

8. P X P A, C 3 A D; 9. C 3 A

Malo sería P 4 C D por D 3 A R!

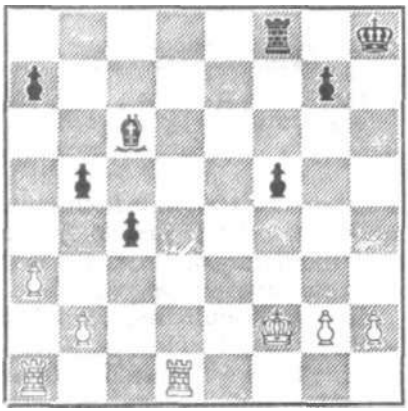
9. . . . ., D 4 T +; 10. C 2 D

Mejor que A 2 D. Las blancas quieren conservar sus dos alfiles.

10. . . . ., C X C; 11. A X C, D X P A; 12. P 3 R, O — O; 13. A 3 D, P X P; 14. A X P T +, R 1 T; 15. A 4 R, P 4 C D; 16. O — O, A 2 C; 17. A 3 A D, P 4 A; 18. A 3 A, P 4 R; 19. T R 1 D, D 2 R

No sería bueno T D 1 D por T X T, seguidera! T X T, de D X P A, o si C X T, de A 4 C.

20. A X C, A X A; 21. A 4 C, D 4 C; 22. P 4 A, P X P; 23. P X P, D X P A; 24. A X T, T X A; 25. D 2 A, D X D; 26. R X D



CALIDAD Y FINAL GANADOR PERO...

Las blancas no sólo han ganado calidad: además, han llegado a un final claro, sin mayores complicaciones, en el que la victoria debería ser muy simple, pero una vez más el exceso de optimismo juega un papel preponderante; veremos cómo, prácticamente, no es tan simple ganar partidas ganadas. Bogoljubow no incurre en errores serios, y a pesar de la calidad de ventaja perderá una partida claramente definida a su favor. ¿Por qué? Simplemente porque su adversario compensa por medio de la mayor intensidad de su esfuerzo mental, que contrasta con la displicencia con que conduce siempre este tipo de finales quien está mejor, la desventaja material neta y teóricamente decisiva.

26. . . . ., T 3 A; 27. T 4 D, T 3 C; 28. P 3 C R, A 5 R; 29. T D 1 D, A 6 D; 30. T 1 R, A 5 R

Y el alfil se convierte en una barrera a los deseos de cooperación de la torre dama. Esto prueba que la jugada «apática» 27. T 4 D, fue inferior. Lo justo, y que debió realizarse, era T 8 D +, ganando un tiempo,

31. R 3 R, T 3 T R; 32. T 2 R, A 6 D; 33. T 2 A R, T 3 R +; 34. R 2 D, P 4 T!

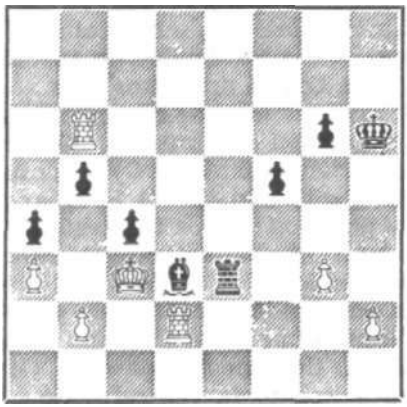
Obsérvese cómo, paulatinamente, las negras han mejorado su posición y de qué manera el alfil está ejerciendo un papel preponderante. Ahora el maestro Nimzovich inicia un plan magnífico en el ala de la dama.

35. T 8 D +, R 2 T; 36. T 8 T D, P 5 T; 37. T 8 C D, T 4 R; 38. T 6 C, P 3 C R; 39. R 3 A, R 3 T; 40. **R 4 D,** T 5 R +; 41. R 3 A

Si R 5 A, seguiría T 8 R y el peón caballo no podría ser capturado por la formidable réplica P 6 A, seguido de P 7 A.

LA SUTILEZA

41. . . . . T 4 R; 42. T 2 D, T 6 R ! !



Nimzovich está defendiéndose de una manera estupenda. La jugada que ahora realiza es una obra de arte mental y revela hasta qué punto da recursos el ajedrez a quien sabe buscarlos. Y Bogoljubow sigue debatiéndose con la calidad de ventaja en procura de una victoria que se le escapa de las manos.

43. R 4 C

Si 43. T X P, vendría la siguiente notable variante: 43. . . . , A 8 A +; 44. R 2 A (si 44. R 4 D, T 5 R; seguido, si R 5 D, de P 6 A, y si 44. R 4 C, T 6 C +; 45. R X P, T X T; 46. R X T, P 6 A +; etc.), P 6 A; 45. T (2 D) 5 D, A XT; 46. T X A, P X P; 47. R X P (si T X P, seguiría T 7 R+ y, luego del cambio de torres, las negras ganarían por la mayor proximidad de su rey y la amenaza, luego de R 4 C y R 5 C, de P 4 C y P 5 A), T 7 R +; 48. R 3 A, T X P; y el negro, aun cuando con dificultad, debe ganar el final.

43. . . . . R 4 T; 44. T 6 D

El peón caballo sigue protegido por la amenaza de P 6 A.

44. . . . . A 8 A; 45. T 2 A R, T 6 C D +; 46. R 5 A, A 6 D; 47. T 8 D, R 4 C; 48. T 2 D, P 6 A !

Esta magnífica jugada, que ha sido la amenaza latente de todo el final, hace que las acciones favorezcan ahora, decididamente, a las negras, a pesar de la calidad de menos. No sería bueno 49. T (2 D) XA, a causa de P 7 A !, ni tampoco 49. T (8) X A, a causa de P X T; 50. T X P, R 5 C; con un final ganador, según los largos análisis efectuados.

49. P X P (la mejor), A 5 A !, 50. R 4 D, T X P T; 51. T 6 D, T 8 T; 52. R 5 A, P 6 T; 53. P 4 T +, R 4 T; 54. T (2 D) 4 D, T 8 A R; 55. T 8 D

Amenaza mate, pero...

55. . . . . P 5 A; 56. T 8 T D, P 7 T; 57. T X P A

Si P 8 T (D), seguiría T 8 T mate.

57. . . . . , T X T; 58. P X T, R 5 C ! !

Nueva sutileza que da definitiva calidad a este final estupendo, sea correcto o no. Si R X P T, sólo se conseguiría tablas, luego de 59. T 6 T. R 5 C (si R 4 T, R 4 D y las negras no tienen jugada buena. Estarían en «zugzwang» y perderían el PC con jaque); 60. T X P +, R X P; 61. T 6 T D, R 6 R; 62. T X P, seguido de R X P.

59. R 6 D

Si 59. T 6 T, R X P A; ganando. Si 59. R 4 C, R x P A; y no se puede evitar la marcha del rey negro hasta 8 C D.

59. . . . . , A 6 C !; 60. T 3 T

Única para evitar A 5 T.

60. . . . . , R X P A; 61. R 7 R. R 5 R; 62. R 6 A, R 6 D; 63. R X P, R X P; 64. P 5 T, R 7 C; 65. T 6 T, A 5 T y las blancas abandonaron.

III.—Las famosas conclusiones **del** Dr. Alekhine sobre el tema

A manera de epílogo del tema insertaremos algunos ejemplos del libro de Alekhine de esta misma editorial, con notas del campeón del mundo. Se trata de la lucha de dos torres contra torre y caballo.

La técnica de estos finales estriba en obligar al cambio de la única torre rival, para llegar a un final de torre contra caballo, en el que se llega a fijar el caballo en una situación dada, se le inmoviliza, y, explotando la ventaja que le significa a la torre el poder perder o ganar tiempos, se puede penetrar con el rey-para crear posiciones en las que la obligación de jugar, el famoso «zugzwang», desempeña un papel definitivo en el resultado

DOS TORRES CONTRA TORRE Y CABALLO

«Los finales de dos torres contra torre y caballo son relativamente poco frecuentes y los libros consagrados a esa parte del juego —aun los más recientes, como la última edición del excelente trabajo de E. Rabinovich— no dan ejemplos ilustrativos. El bando que posee más fuerza material debe ganar en la mayoría de los casos, aunque no sin tener que sortear serias dificultades técnicas.

»Según la opinión general, logré encontrar, contra Vidmar, el método ganador más corto e instructivo y debo gran parte de este éxito a una lección práctica recibida en el principio de mi carrera (en San Petersburgo, 1914) del gran artista en finales doctor Lasker. Esa lección me costó un punto, porque quiso el destino que yo fuera el hombre del caballo. El doctor Lasker demostró, ante la sorpresa general, que con un peón por bando (y no pasado) el que posee la mayor fuerza puede obligar al cambio de torres y decidir la partida a su favor.

»Hasta la partida con el doctor Vidmar había tenido oportunidad de jugar dos veces finales de este tipo y en ambos el procedimiento ganador tuvo las mismas características: 1) Anulación del caballo mediante una acción constrictiva y, eventualmente, «clavándolo». 2) Socavar poco a poco los puntos fuertes que, en general, se hallan en el centro. 3) Amenazar el cambio de torres, que siempre implica un paso adelante, especialmente si el bando del caballo no tiene peones pasados. Otras tácticas, como la centralización del rey, la liberación de peones, etc., son semejantes a las que rigen en todos los tipos de finales.

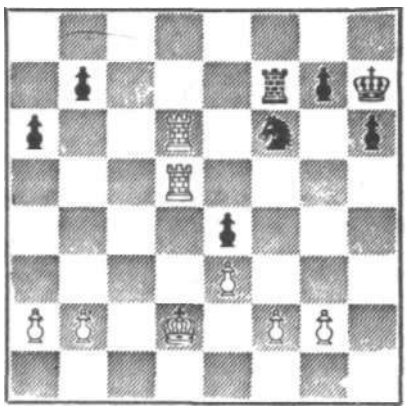
»No he comentado íntegramente las dos partidas que siguen porque, aunque son interesantes, no las coloco entre mis mejores producciones.

»La mala estrella de Kashdan lo llevó a repetir, hasta la jugada 15?, una variante ignorada por él, pero conocida desde el torneo de Carlsbad de 1929 como fatal para las negras; en cuanto a la partida con el Dr. Bernstein, en lugar de conformarme con la calidad pude ganar una pieza limpia y obtener su abandono inmediato. Sin embargo, creo que esos dos finales pueden ser útiles para el estudioso».

LA PARTIDA CON KASHDAN

«Contra Kashdan (negras), Pasadena, 1932, el final característico comenzó después de las jugadas que siguen: 1.P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P4D; 4. A5C. CD2D; 5. P X P, P X P; 6. P3R, P3A; 7. A3D, A2R; 8. D2A, O—O; 9. CR2R, T1R; 10. O—O—O, C5R? (el mismo error fue cometido por Spielmann contra Nimzovich, en Kissingen, 1928, y por Sir

G. Thomas contra Spielmann, en Carlsbad, 1929); 11. A X C, P X A; 12. P4TR!, P4AR; 13. D3C+. R1T; 14. C4A, C3A; 15. P5T, P3TR; 16. D7A!, C1C; 17. C6C+, R2T; 18. C X A, T X C (forzado); 19. A X T, D X A; 20. D X D, C X D; 21. P5D !, A2D; 22. P X P, A X P; 23. T6D, T1AD; 24. TR1D, C1C; 25. T8D, T2A; 26. T8AR, C3A; 27. T (1D) 8D, C X P; 28. T X P, C3A; 29. R2D, R3C; 30. T5A, T2AR; 31. T6D, R2T; 32. T5AR, R3C; 33. T5TD, P3T; 34. C5D, AxC; 35. TDXA, R2T; alcanzándose la siguiente posición:



»La combinación de las «clavadas» vertieal y horizontal es semejante a lo que sucedió en la partida con Vidmar.

36. . . . . , R3C; 37. T5AD, R2T; 38. R2R

»Con el fin de refutar la jugada C5C con P3A. Si las negras se mantuvieran pasivas, las blancas avanzarían su peón hasta 6C D, después del cambio en 5C, y seguirían con **T7AD.**

38. . . . . , P4CR; 39. P4CD, R2C;. 40. P4T, C5C

»La única tentativa posible. 41. P3A, P X P +; 42. P X P, C7T; 43. P4A !, P X P; 44. P X P, C5C

»¡E1 cuento de siempre! 44. T X P, sería fatal, puesto que 45. T7A+, etc., obligaría al cambio de torres.

45. R3A, C3A; 46. P5C, C2D; 47. T (5A) 5D, C3A; 48. T5AR!

»Otra vez la «clavada» como medio de ganar un importante tiempo.

48. . . . . , R3C; 49. T5A. P X P; 50. T X P

»Más eficiente que 50. P X P.

50. . . . . T2A; 51. T (5C) 6C, T2A; 52. P5T, R2C; 53. T5C, T2A; 54. T (6D) 6C, T6A+; 55. R2R, T5A; 56. T X P+, R3C; 57. P5A+, R4C; 58. P6T, T5TD; 59. P7T, C5R; 60. R3R!

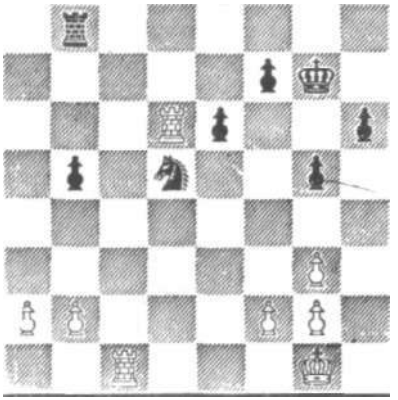
»Si ahora 60. . . . . , C3D; entonces 61. P6A+, descubierto, C X T; 62. P7A, etc. Abandonan».

FRENTE AL Dr. BERNSTEIN

«Contra el Dr. Bernstein u tarea fue muy dificultosa porque su caballo era muy fuerte por estar colocado en 4D apoyado por un peón. Las jugadas anteriores al final que estamos tratando fueron:

»Negras: Dr. O. Bernstein, Zurich, 1934. 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, A2R; 5. P3R, P3TR; 6. A4A, P3A; 7. C3A, CD2D; 8. P X P. C X P; 9. A3C, D4T; 10. D3C, O-O; 11. A2R, CD3A; 12. C2D !, P4A; 13. C4A, D1D; 14. P X P, AXP; 15. A3A !, P3CD; 16. O—O, D2R; 17. C5CD, P3TD; 18. 2D6D, A2D; 19. P4R !, P4CD; 20. P X C, P X C; 21. C X P A D, C X P; 22. T R 1 R, D 1 D; 23. T D 1 D, D1A; 24. T 1 A D !, T 2 T ? (una equivocación en una posición muy comprometida); 25. C 6 D, D 3 A; 26. C 4 R, T 2 C; 27. T X A ? (en lu

gar de 27. D 1 D!, T 4 C; 28. P 4 C, etc., lo cual habría ganado inmediatamente), T X D; 28. T X D, T X A; 29. T 6 D, T X A; 30. P T X T, A 4 C; 31. C 5 A, T 1 A; 32. T 1 A D, P 4 C; 33. C 3 C, T 1 C; 34. C 4 D, R 2 C; 35. C X A, P X C. La posición resultante fue la siguiente:



»La primera medida de las blancas es impedir al rey negro aproximarse al centro, lo que ejecutan con el movimiento:

36. T 5 A

»Que por el momento inmoviliza también la torre negra. Pero después de la respuesta

36. ., P 5 C D

las blancas deben parar la amenaza 37. . . . . T 1 T D; jugando

37. T 6 T

»Y ahora todo está listo para la centralización del rey, lo cual permitirá explotar la ventaja del flanco dama.

37. . . . . C 3 A

«Tratando de desviar el curso normal de los acontecimientos mediante amenazas tácticas.

38. R 1 A, C 5 R; 39. T 7 A, R 3 C; 40. R 2 R, T 4 C; 41. R 3 R

>Esto desbarata el contraataque iniciado por las negras con la jugada 37. Ahora, a 41. . . . . T 4 R?. seguiría 42. P 4 A, etcétera.

41. . . . . C 3 A; 42. T 4 A

«Impidiendo también 42. . . . . , C 5 C+.

42. . . . . P 4 T; 43. P 3 A, R 4 A

«Este avance del rey no tiene ahora mucha importancia porque su colega blanco está también en el centro.

44. R 3 D, C 4 D; 45. T 7 T, P 3 A; 46. T 4 R

»Haciendo lugar al rey.

46. . . . . T 3 C; 47. P 4 C R + !

«Comienza la parte decisiva de este final. Para poder actuar libremente en el flanco dama, las blancas deben eliminar todo peligro en la otra ala y la jugada del texto consulta este propósito, pues pone fin a la posible amenaza de las negras: P 5 T, P X P, P X P, seguido por C 5 A, etcétera.

47. . . . . , R 3 C; 48. P X P +, R X P; 49. P 3 C R, R 3 C; 50. R 4 A, P 4 A

«Algo hay que hacer contra la amenaza 51. R 5 A.

51. T 2 R, R 3 A; 52. R 5 A

«Pensando en continuar con T 7 D-6 D, etcétera.

52. . . . . T 1 C; 53. T 6 T, T 1 R; 54. T 6 D !

«Amenazando 55. T (2R) X P T, T X T; 56. R X C, etc., y obligando, por fin. al caballo a abandonar la casilla central.

54. . . . , P 5 A; 55. P X P, C X P; 56. T (2R) 2 D

»Forzando el cambio de torres o la ganancia del peón caballo dama.

56. . . . . ,T1TD; 57. P3C, R4R; 58. T 8 D, T 2 A; 59. R X P, C 4 D +; 60. R5A, T 2 A +; 61. R5C, T6A; 62. T 2 R+, R 5 A; 63. T 8 A+, R 6 C; 64. T 5 R !

»Pero no 64. T X P ?, porque con la respuesta C 2 A+ las negras tomarían dos torres por una.

64. . . . . .C 5 A; 65. T X P +, R X P; 66. T 5 R, T 6 R; 67. T X C +

»Las negras abandonaron.

»Creo que estos dos ejemplos, tomados en conjunto, representan una contribución bastante importante para el capítulo «Dos torres contra torre y caballo (con peones)».

CONCLUSIONES TÉCNICAS

Hemos llegado al fin de nuestros propósitos, luego de los últimos estudios realizados. En ellos hemos visto cómo es de generoso este recurso estratégico - psicológico para ganar partidas sobre el tablero, con procedimientos que luego podrán ser refutados, pero que en la realidad palpitante de la lucha no admiten crítica alguna.

Trataremos de sintetizar algunas conclusiones a las que hemos llegado.

1º En las posiciones en que el adversario posee una pieza menor central muy fuerte, puede considerarse el sacrificio de calidad siempre que sea una posición de bloqueo o semibloqueo, porque la? torres son muy poderosas cuando hay, por lo menos, dos columnas abiertas.

2º Una sola columna abierta no suele ser bastante para quien dispone de calidad de ventaja, ya **que** las piezas menores bastan para tomar las casillas críticas de acceso (5ª, 6ª y 7ª). De esto se deduce que quien tiene esa superioridad material debe tratar de cambiar los peones necesarios para permitir que sus torres puedan doblarse en forma horizontal sobre los peones enemigos.

3º El sacrificio de torre, cuando permite unir dos peones desde la 5ª línea en adelante, es generalmente un excelente recurso para decidir las luchas.

4º El sacrificio aumenta en eficacia cuando no quedan más piezas menores sobre el tablero que la que posee el bando en desventaja, pues, de Tograr esta pieza una situación dominante, no queda más recurso que devolver la calidad.

5º Entregar una calidad para colocar sólidamente una pieza en 5?, en las posiciones de semibloqueo, es una táctica eficaz para el bando en desventaja.

6º Y, finalmente, quien gana calidad en posiciones poco claras debe considerar la forma de devolverla, si logra quedar, aunque solamente sea, con un peón de ventaja. Aferrarse a la ventaja y jugar con optimismo por esta causa es el **origen** de muchas derrotas inexplicables.

CAPÍTULO V

EL DISTINTO VALOR DE LAS JUGADAS

Cuántá veces se oye exclamar a los ajedrecistas: «¡Qué lástima! Tenía la partida ganada y transpuse una jugada». Otras: «¡Qué barbaridad! Perdí por haber omitido estúpidamente una movida». Y todos ellos tienen razón, menos en sus lamentos. Cuando una partida se pierde es por culpa exclusiva de quien es vencido. Si tenía la partida ganada y no la ganó es porque incurrió en un error grave que sólo él gestó. Este permanente codeo con el error es el origen de las diferencias en ajedrez. Quien se equivoca menos es quien juega mejor y quien gana más partidas. Creo que alguna vez dijimos que para establecer la fuerza de un aficionado no había que estudiar cuántas jugadas buenas efectuaba, sino cuál era el promedio de sus equivocaciones. Hay jugadores que sólo cada cinco o seis jugadas cometen algún error, y ésos son maestros. Hay quienes lo hacen cada tres jugadas, y son elementos de primera fuerza, y hay quienes se equivocan siempre, hasta cuando aciertan, y ésa es la masa anónima de los aficionados que juegan al ajedrez sin otro propósito que el de distraerse.

Por eso no es posible aceptar como pretexto valedero lo de los errores como un accidente inesperado. Quien juega al ajedrez se equivoca con frecuencia, y de la abundancia de esos traspiés surge el bueno o el mal jugador. Por eso el tema que comenzaremos a tratar adquiere una gran importancia en la partida práctica. Se trata de ese tipo de jugadas intermedias que hay en ajedrez y que, en realidad, son complemento de los planes generales.

I.—El valor mudable de las jugadas

Existen en nuestro juego tres tipos de jugadas. Y éste es quizá uno de los elementos más interesantes que el juego posee. No sólo cambia de valor el tablero, como alguna vez lo dijimos. Ni tampoco se reduce al cambio del valor de las piezas, sino que existe otro elemento que cambia de valor en determinados momentos de la lucha. Ese elemento son las jugadas, que adquieren distinta dificultad según sea el momento en que se efectúen.

Hay jugadas fundamentales, que son aquellas que involucran la iniciación del plan general. A menudo se habrán sorprendido los aficionados observando la lentitud con que en determinado momento de la partida proceden los jugadores avezados. Es, sin duda, porque están madurando el plan general de la lucha, que debe iniciarse con determinado movimiento. Esto exige mucha atención, por cuanto, en realidad, se va a ejecutar una jugada fundamental, una jugada que variará la estrategia toda de la partida o que romperá el equilibrio de la misma.

Luego están las jugadas complemenvanas, que son aquellas que surgen como una consecuencia obligada

de la primera. Por ejemplo: luego de sacrificar una pieza se producen varias jugadas seguidas, que deben ejecutarse como consecuencia de la movida inicial, y que son fáciles de ver, pues han debido ser previstas al comenzar la maniobra.

Y, finalmente, se encuentran las jugadas intermedias, que sin tener relación visible con el plan general son imprescindibles para evitar que mediante una eventual sorpresa cambie el curso de los acontecimientos. Son, en realidad, los detalles tácticos, que no deben omitirse en la maduración de cualquier plan general y que, aparentemente, desentonan con el resto de la lucha, pero que, para el oído afinado, significan una necesaria disonancia.

Como nada es más expresivo que el ejemplo, destacaremos, mediante la publicación de varias partidas típicas, las tres fases de esta variación en la importancia de las jugadas, mutabilidad de valores que en realidad muy poco se considera y que tiene gran importancia, como que significa un distinto esfuerzo mental, y el cerebro, como elemento animado que da vida al juego, es lo único sujeto a mutaciones. Y esto justifica todos los errores.

UNA PARTIDA DE GRAN CALIDAD

Iniciaremos la serie de ejemplos con el de una notable partida jugada por Alejandro Guerra Boneo contra Luis Belgrano Rawson. En ella el primero, que tenía un concepto magistral del ajedrez, realiza en el momento crítico de la lucha una jugada aparentemente innocua, pero que encierra el secreto de la victoria. Con ella prepara la realización de una combinación de gran alcance, a pesar de que dicha jugada nada de importante efectúa en la zona vital de la partida.

BLANCAS: GCERBA BONEO
NEGRAS: BELGRANO RAWSON

1. P4AD, C3AR; 2. P3CR

Esta jugada entra en la familia de las movidas fundamentales. Para realizar esta maniobra las blancas deben haberse decidido a jugar un tipo de partida irregular basada en el desarrollo del alfil rey por el «fianchetto». La jugada P3CR marca un rumbo a la estrategia blanca y significa una orientación determinada a la lucha. Por primera providencia obliga, o poco menos, a que las blancas jueguen sin avanzar el peón rey, pues el avance del peón caballo rey es casi siempre antagónico con el del peón rey, ya que de lo contrario se debilita exclusivamente el cuadro 3 A R.

2. . . . . P4D; 3. A2C, P 3 A D; 4. P X P

Si bien es casi siempre un buen negocio el cambio de un peón del flanco por uno del centro, en esta oportunidad nos parece preferible dilatar este cambio, que abre la columna alfil dama y facilita la jugada C 3 A D de las negras. Y es bueno dilatar el cambio, por cuanto las negras no pueden hacerlo sin ceder un peón central por uno del flanco, y, lo que es más serio, luego de 4. P 3 C D, de facilitar que el peón caballo dama se transforme en peón alfil dama y quede abierta la columna caballo dama, que podría tener gran influencia, por cuanto una torre en ella coincidiría en la acción sobre el peón de 2 C D con el alfil de 2 C R blanco, que también proyecta su acción sobre ese sector.

Quedamos, pues, en que el negro no puede cambiar el peón y está entonces al arbitrio de las blancas el hacerlo, pero en un momento más oportuno, por aquello de que vale más la amenaza que la realización de la amenaza.

4. . . . . PX P; 5. C3AR, C3 A; 6. O — O, P 3 R; 7. P 3 C, A 2 R; 8. A 2 C, O — O; 9. P 3 D, D 3 C; 10. C3A, T1D

Hasta ahora las jugadas no ofrecen nada de extraordinario. Las blancas han hecho movidas complementarias del plan inicial de jugar una partida con la estrategia peculiar de los «fianchettos», y las negras una partida de tinte clásico: las piezas acumuladas en el dominio de los puntos centrales, que las blancas se concretan a dominar sin pasar de la cuarta línea.

11. T1A, A2D; 12. D2A

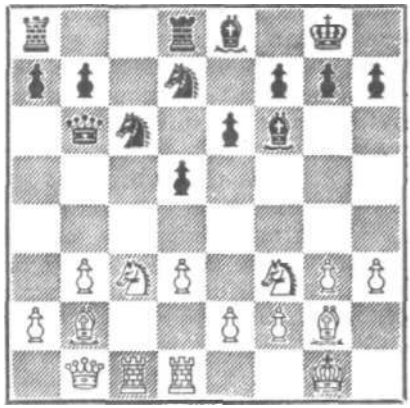
Esta podría considerarse también una jugada fundamental, si bien es complementaria del plan típico de este planteo. Las blancas se hacen el atrevido propósito de colocar la dama en 1CD o hasta en 1 T D. Atrevido, no por los riesgos que pueda correr la dama en ese cuadro, sino por lo aparentemente absurdo de esa última posición. Pero, en realidad, lo que se busca, de acuerdo con la idea de Reti, creador de esta maniobra, es presionar el punto 5 R enemigo para que sea imposible el avance del peón rey negro y vulnerar de esta suerte toda la gran diagonal que tiene por punto extremo los baluartes que sostienen al rey negro.

12. . . . . A1R; 13. D1C, C2D; 14. T R 1 D, A 3 A; 15. P 3 T R !

LA JUGADA INTERMEDIA

Esta es la movida que da origen a todo nuestro tema de hoy. Se trata de una jugada intermedia, típica ya, que aparentemente nada amenaza, pero necesaria para llevar a cabo el magnífico plan que se proyecta.

Guerra Boneo inicia ahora, en realidad, su combinación, que se materializará en la jugada próxima. Pero no se trata de una movida fundamental, por cuanto no altera el ritmo estratégico de la lucha, y, aun cuando fracasara, nada hace en perjuicio de la posición; tampoco de una jugada complementaria, por cuanto no complementa el plan, sino que forma un lazo de unión entre las jugadas de desarrollo anteriores y la movida fundamental que seguirá, con la cual se iniciará la combinación, que será ganadora por la influencia de la hipócrita jugada que acaban de efectuar las blancas.



15. . . . ., TD1A; 16. P4D!

Y ahora comienza la combinación, planeada, en realidad, en la jugada anterior. El sacrificio de peón es una jugada fundamental, por cuanto, de fracasar el plan que lo anima, las blancas quedarían perdidas. Vemos así perfectamente delineada la diferencia entre jugada fundamental y jugada intermedia. Y ahora sabremos claramente cuáles son las jugadas complementarias.

16. . . . ., C X P

Las negras caen en la hábil celada tendida. Pero de no aceptar la oferta habrían igualmente tropezado con dificultades luego de C 4 T y C5AD.

17. CXC, AXC; 18. TX A!

Todas estas jugadas, si bien bonitas y complejas, son, en realidad, simples movidas complementarias, consecuencia de la maniobra proyectada con 15. P 3 T R, y materializada mediante 16. P 4 D. Y pronto se verá la importancia del aparentemente baladí avance del peón torre rey.

18. . . . ., D X T; 19. C X P!

Y ahora, a cambio de la calidad, que pronto se recobrará, las blancas abren las diagonales para ambos alfiles y la dama y lucharán contra fuerzas negras que, en realidad, se traban entre sí. Y siguen las jugadas complementarias y fáciles, pues luego de P 4 D era necesario adoptar este plan, so pena de quedar con material de menos y peor posición.

19. . . . ., T X T +; 20. D X T, D 4 A

Ahora se ve la importancia de la jugada P 3 T R, aparentemente inocua. Aquella movida intermedia era imprescindible para realizar la combinación, pues de no haberse efectuado seguiría 20. . . . ., D 5 C R; evitando D 5 C de las blancas, y el problema no sería tan claro.

21. D 5 C, P 3 A; 22. A X P, A 3 C; 23. A X T, P X C; 24. D X P +, D X D; 25. A X D +, R 1 A; 26. A X P

En realidad, la partida ha terminado técnicamente. Las blancas han ganado tres peones, y si reproducimos el final es para mostrar la habilidad con que lo llevan las blancas.

26. . . . ., C 4 A; 27. A 5 D, A 8 C; 28. P 4 C D, C 5 T; 29. A 4 A, C 6 A; 30. A 5 C R, C X P; 31. A 2 D, R 2 R; 32. P 4 A, R 3 A; 33. R 2 A, P 3 T R; 34. R 3 R, R 2 R; 35. A 3 D

Y ahora, copado el caballo, las negras abandonaron.

UN EJEMPLO DE BOGOLJUBOW

Veremos ahora un interesante ejemplo, en el que se evidencia hasta qué punto es importante tener presentes los detalles en la maduración de las victorias, pues la desconfianza es la base de muchos triunfos en ajedrez y en la vida.

BLANCAS: BOGOLJUBOW. NEGRAS: N. N.

1. P 4 R, P 3 R; 2. P 4 D, P 4 D; 3. C 3 A D, C 3 A R; 4. A 5 C, A 2 R; 5. P 5 R, C R 2 D; 6. P 4 T R

Estamos frente a otro caso de jugada fundamental. Este avance de peón da origen al famoso ataque Chatard, que involucra el sacrificio de un peón. Las blancas se deciden a jugar una partida de ataque, sin reparar en medios para provocarla, y, en caso de que la ofensiva fracase, estarán en un evidente desnivel de material. Una jugada de este tipo, que gravitará tan poderosamente en el curso de la lucha, no puede menos que ser considerada una jugada fundamental.

6. . . . ., A x A; 7. P x A, D X P; 8. C 3 T, D 2 R; 9. D 4 C, P 3 C R

Esta es otra jugada que entra en la familia de movidas fundamentales. Las negras, para apoyar su peón, optan por avanzarlo cediendo casillas muy débiles en 3 T R y 3 A R. La otra maniobra posible era R 1 A y aun P 4 A R.

EJEMPLO DE JUGADA INTERMEDIA

10. C 4 A, P 3 T D

Esta es una jugada intermedia, por lo que encuadra típicamente en el tema que estamos considerando. Las negras no tienen otro plan que preparar el avance del peón alfil dama. En realidad, la base estratégica del plan es jugar P 4 A D, pero

no lo pueden hacer sin adoptar la precaución de jugar P 3 T D, para evitar C 5 C D y C 6 D +.

11. O -O-0

El enroque largo es en casi todas las posiciones una jugada fundamental, una jugada que debe meditarse mucho, por cuanto significa plantear una partida violenta de ataque, como son todas aquellas en que los reyes actúan en distintos sectores.

11. . . . . P 4 A D; 12. D 3 C, C 3 C

Para evitar así la amenaza de C (4 A) X P D, seguido, si P X C, de C X P, y, si D 1 D, de P 6 R, facilitando un jaque decisivo en 7 A D.

13. P X P, D X P; 14. A 3 D

Todas las piezas blancas convergen hacia el flanco rey. Se amenaza ahora A X P C, seguido, si P A X A, de C X P C, con posición ganadora.

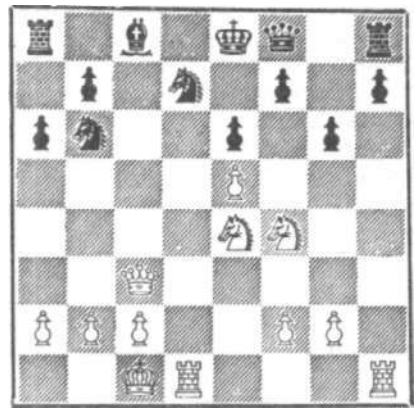
14. . . . . , **D 1 A**

Esta jugada es casi única y entraña un interesante recurso defensivo, que muestra hasta qué punto hay que desconfiar de las jugadas pasivas. Malo sería 14. . . . . , C 5 A; por 15. A X C, D X A; 16. C (4 A) X P D, P X C; 17. C X P, A 4 A; 18. C 6 A +, **R 1 A** (si R 2 R; 19. D 3 T +); 19. T 8 D +, R 2 R (si R 2 C; 20. T 8 C +, T X T; 21. T X P +, R 1 A; 22. D 3 T +); 20. C 5 D ! !, R X T; 21. D 5 C+, etcétera.

15. **A 4 R!**

Esta es otra jugada fundamental, por cuanto para decidirse a efectuarla ha debido Bogoljubow analizar con suma cautela, ya que entregar una pieza es siempre peligroso. Con este golpe magnífico, las blancas se aprestan a sacar rápido provecho de la superioridad de material activo.

15. . . . , P X A; 16. C D X P, C D 2 D; 17. D 3 A D



Esta jugada fue considerada por R. Reti la más sutil de toda la partida, y lo es, aun cuando en realidad se trata simplemente de una jugada intermedia. Las blancas lo que desean es jugar C 6 A +, para abrir la columna rey a su torre, pero antes de efectuar ese golpe necesitan asegurarse de que la dama negra no pueda jugar. Para eso efectúan la movida del texto, que impide, luego de C 6 A +, C X C y P X C, la réplica de D 4 A D. Además, la dama se apoderará más tarde de las casillas negras próximas al rey, como ser 7 A D y 8 D, que son muy débiles.

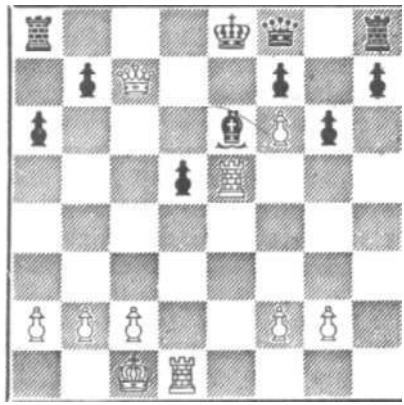
17. . . . . , D 2 R; 18. C 6 A +, C X C; 19. P X C, D 1 A; 20. D 7 A, C 2 D; 21. C 5 D!

Esta bonita jugada, típica en las posiciones de ataque, en las que vale más un tiempo que el material, lleva el propósito de seguir con C 6 C y de evitar 21. . . . . , D 4 A; por la réplica 22. D X D, C X D; 23. C 7 A +, R 1 A; 24. T 8 D mate.

21. . . . . , P X C; 22. T R 1 R + !, C 4 R; 23. T X C +, A 3 R

EL MOMENTO CRITICO

Esta es, en realidad, la posición a que deseábamos arribar. Las negras tienen una pieza más, pero es-



tan soportando un fuerte ataque y sus piezas carecen de vinculación. En cambio, ambas torres blancas actúan en las columnas centrales abiertas, y la jugada T D X P parece decisiva, así como D X P C. Es decir, que las jugadas decisivas son éstas y la partida está ganada; pero antes hay que efectuar una jugada intermedia para evitar que mediante un recurso táctico el negro logre una posición ganadora. Y esa jugada exacta y decisiva no es precisamente ninguna de relumbrón, sino la silenciosa movida:

24. R 1 C ! !

Perdiendo aparentemente un tiempo y haciendo un silencio a la gran orquestación del ataque de las blancas. Lo que hay que evitar es la jugada 24. . . . . , D 3 T+; seguido de O — O, que permitiría que el rey negro se zafara de la agresión y el segundo jugador impusiera la prosa de su ventaja material.

24. . . . . T 1 D

Malo sería 24. . . . . , D 5 C; por la réplica 25. P 3 T D, que obligaría a la dama negra a regresar a 1 A R, para evitar D 7 R mate.

25. T D X P !, T X T; 26. T X T, A X T; 27. D 8 A mate

Es ésta una partida modelo, que sirve para varios temas, ya que en realidad muestra cuál es la importancia *de* los tiempos en las posiciones abiertas y lo poco que vale el material en esos casos, por aquello de que las piezas valen por lo que hacen y no por su mera existencia en el tablero. Pero es también muy valiosa para mostrar hasta qué punto las jugadas intermedias, aquellas que son en realidad un paréntesis en medio del plan general, gravitan en el desenlace de las partidas. Y que esto adquiere singular importancia en todo tipo de posiciones y que la no observancia de estas precauciones ha provocado infinidad de derrotas inesperadas, lo veremos en próximos ejemplos.

II.—Las jugadas de precaución

A través de este par de ejemplos interesantes hemos observado la importancia que suele adquirir la ejecución de movidas intrascendentes en ajedrez. Toda combinación de gran vuelo, toda maniobra estratégica y la gran mayoría de los planes de corte puramente táctico, o sea accidental, suelen triunfar o fracasan exclusivamente por la gravitación que ejerce en el curso de toda lucha la oportuna realización de alguna jugada que, sin tener nada que ver en realidad con la idea general de la acción, suele evitar posibles sorpresas o refuerza el vigor de la combinación planteada, al quitar alguna casilla accidental.

Dijo una vez en tren de humorismo Tartakower que, de tener Retí que definir lo que significaba el mate en ajedrez, habría dicho que «sólo como maniobra táctica tiene el mate derecho de existencia». Esto, que parece una humorada, encierra una verdad de a puño. Quiere expresar que especular con un eventual mate sólo es de jerarquía técnica en aje-

drez cuando por esa causa se logra debilitar la posición rival, es decir, cuando la amenaza de mate es, en realidad, un detalle de la combinación que se efectúa.

A menudo un mate inesperado rompe con toda la lógica de una partida perfecta, y es precisamente de este riesgo, de la posibilidad de un error, de lo que permiten librarse las jugadas intermedias, o sean aquellas que se efectúan cuando el análisis claro de la partida prueba que un riesgo oculto se cierne sobre la misma.

LAS JUGADAS INTERMEDIAS DE TODO PLAN

Veremos ahora una partida valiosa como modelo de plan, que en cierto momento pudo fracasar por la omisión de una jugada intermedia absolutamente necesaria para el camino del triunfo, pero totalmente desvinculada del plan general. La partida, que puede mostrarse a la vez como un claro problema de razonamiento, será comentada en sus detalles, pues resulta instructiva, para observar cómo la clara comprensión de una maniobra estratégica hace brotar con facilidad las jugadas concordantes. La lógica muestra una vez más de qué poderosa manera gravita en el juego, y quizá en el único momento en que aparentemente se quiebra, es cuando se realiza la jugada intermedia que destacaremos y que es eje de este tema.

BLANCAS: GRAU. NEGRAS: ILLA

I. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P4AD

Esta maniobra, preconizada por el Dr. Tarrasch, ha logrado supervivir de manera definitiva en la técnica del ajedrez. Se trata de una variante típica de agresión lateral en el planteo, que resuelve algunos de los problemas del gambito de la dama y crea también otros serios. Como que, a cambio de dar al segundo jugador un desahogo mayor y asignarle ciertas «contrachances» en el flanco dama, facilita al blanco el logro de un punto para explotar, el peón aislado central, que puede crearse si se sigue con la variante Schlechter-Rubinstein.

4. C3A

Quizá lo más enérgico fuera PxP, pero este plan, más antiguo, ofrece igualmente una partida rica en posibilidades para el blanco.

4. . . . ., C3A; 5. P3R, C3A; 6. P3TD

La maniobra típica de esta variante simétrica. Las blancas preparan la jugada PXPA, para seguir rápidamente con P4CD y resolver el problema del desarrollo del alfil dama.

6. . . . ., A3D

Las negras provocan la maniobra de las blancas, de acuerdo con un plan de Tarrasch, quien sostenía que era conveniente dejarse cambiar un peón del flanco (el de 4AD) por uno más central (el de 4D). Además, entendía el viejo maestro de Nuremberg que la pérdida de tiempo que significa la doble jugada con el alfil estaba compensada por la posición avanzada de los peones blancos del ala dama, propensos a ser enérgicamente atacados mediante la maniobra típica de agresión lateral por medio del peón más alejado del centro de la lucha, como lo destacaremos acto seguido.

7 PXPA, AXP; 8. P4CD, A3D; 9. A2C, O—O; 10. D3C

El plan rutinario es seguir en este momento con A3D, pero la jugada del texto nos parece superior. El blanco deja la columna dama libre.

apoya los peones del ala dama y prepara una maniobra en ese sector, por cierto fundamental, pues significa nada menos que la cesión del centro al segundo jugador.

10 ., **P4TD!**

La agresión típica. El peón avanzado debe siempre provocarse rápidamente con otro peón y, de ser posible, habitualmente lo exacto es atacarlo con el peón que esté más hacia el extremo del tablero. Por lo general, es más eficaz atacar un peón del centro con uno del flanco que a la inversa.

11. P5A

Esto consolida automáticamente el peón de 4D negro y coloca a los peones blancos del ala dama en una posición muy peligrosa. Pero las blancas han visto muy lejos.

11. . . . . , P X P; 12. P X P, T X T: 13. A X T, A 2 R

LA LUCHA POR UNA IDEA

La partida entra en su período crítico. Si las negras logran jugar P 3 C D, atacando lateralmente al peón más avanzado por otro que está más hacia el flanco, deben ganar. Si, en cambio, no pueden hacerlo, el alfil dama no jugará y, por otra parte, el peón más en esa ala puede ser decisivo. Las líneas están, pues, tendidas.

14. C 4 T D !, A 2 D; 15. C 6 C, C 5 R !

Hábilmente Illa obliga a jugar C X A y elimina el caballo que impedía avanzar el peón caballo dama. Amenaza ahora C X P C, seguido de A X P, lo que ganaría dos peones.

16. CX A, DXC; 17. A5C

Había la amenaza C 5 R.

17. . . . . D2A; 18. O—O

Esta jugada evita P3CD. Veamos: 18. . . . , P3CD; 19. A X C, D X A; 20. C4D, D2A; 21. P6A, C7D; 22. D 3 A, C X T; 23. C X P R, A 3 A; 24. CXD, AXD; 25. AXA, T1AD; 26. C X P D, ganando, porque el caballo está copado y se amenaza C 7 R + .

18. ., T1T; 19. T1A!, C3AD

Las negras se han propuesto jugar P 3 C D y ahora inician una maniobra con el caballo de 5 R para llevarlo a 2 D, o 1 C D si fuera necesario, e iniciar en seguida el plan que debiera teóricamente darles la victoria.

20. A 2 C, C 2 D; 21. T 1 T, T X T +; 22. A X T, C (2 D) 1 C

No era bueno P 3 C D, por la maniobra de 23. AXC, D XA; 24. C4D, seguido de P 6 A D y P 5 C D .

23. D 4 T. A 3 A

Malo sería P 3 C, a causa de D 8 T.

24. A X A, P X A; 25. D8T

La partida sigue girando sobre el mismo tema. La lucha para poder realizar la jugada P 3 C es aún el tema central del cotejo. La jugada efectuada por las blancas tiende a evitar ese avance, especulando con la clavada del caballo de 1 C, que en realidad, en esa situación, no apoya al otro caballo.

25. R2C; 26. A X C

Ahora es única para evitar el avance, pero en este momento hay ya motivos sobrados para pretender ganar en mérito a otros detalles estratégicos. El caballo blanco es muy superior al negro, la dama es más agresiva y se amenaza pasar un peón en el flanco dama que decidirá la lucha.

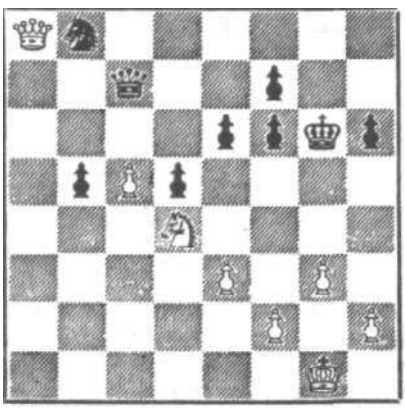
. . . . P X A; 27. C4D, R3C

Tampoco salvaba la situación P4R, por la réplica C 5 A+, seguido de C6D, con la formidable amenaza de P 5 C, que explotará el tema de la pieza sobrecargada, como es la dama negra en la defensa de su caballo y necesitada a la vez de contener el peón alfil dama que avanzará. Si el caballo se mueve de 1 C, la dama entrará con fuerza irresistible por vía 8 C R.

28. P 5 C !

Esta es la jugada clave de todo el plan lógico y claro de las blancas, pero...

28. . . . . P X P; 29. P 3 C R



OTRA VEZ LA JUGADA INTERMEDIA

Y una vez más surge la importancia fundamental de la jugada Intermedia. Como se observará, en medio de la intensidad de la batalla ha sido preciso efectuar una jugada mansa, que nada tiene que ver en tealidad con el plan vital de la lucha, pero que es imprescindible para llevar a buen término el ataque ganador. La partida puede considerarse terminada estratégicamente, pero aún podría haberla alterado el detalle circunstancial de una sorpresa, debido a la posición del monarca blanco. Si 29. C X P C, seguiría D X P, con la amenaza de D 8 A mate.

29. . . . . **D4R;** 30. C X P C, D5R; 31. **C6D,** D 8 C +; 32. R2C

Las negras abandonaron a causa de la terrible amenaza de P 6 A, que no tiene remedio. Si D 5 C, seguiría D 7 T, con mate en pocas jugadas.

Esta partida, que es instructiva por la unidad de su plan, ha necesitado, para quedar definida, la oportuna realización de una jugada intermedia, que suele ser el secreto de todas las victorias. Como que es la prosa, el detalle táctico de toda obra de arte ajedrecística.

CAPÍTULO VI

*OTRO DELICIOSO CONTRASENTIDO DEL AJEDREZ: EL «ZUGZWANG**

Hemos logrado aprender algunas cosas interesantes. Hemos visto que este juego se halla regido por la lógica más absoluta y el razonamiento es el verdadero compresor que la inteligencia le ha brindado al hombre para resolver todos los problemas del ajedrez, como que es el freno del instinto y lo único que nos separa realmente de otras especies animales menos avanzadas. Llegamos a comprender, con mayor o menor claridad, que el ajedrez está animado por tres valores fundamentales, que son: el

Tiempo, o sea la rapidez para realizar los planes; el Espacio, **que** viene a ser el dominio de mayor sector de tablero, y la Fuerza, que es la posesión de mayor número de efectivos.

Vimos cómo se balancean estos valores y cómo es posible tener desventaja en Fuerza y en Espacio, y ganar las partidas por obra de ese maravilloso factor que se llama Tiempo, que es en realidad una expresión de velocidad, que tanta falta hace en el ajedrez como en la vida. Observamos cómo ataques directos fulminantes hallan su asidero en la ganancia de tiempos, que es, en síntesis, ganancia de jugadas por realizar. Y llegamos a la conclusión de que toda la ciencia de los sacrificios estriba en la posibilidad de realizar mayor número de jugadas agresivas antes que el adversario movilice todas sus fuerzas. Para ello se entrega material, reduciendo el campo de réplicas y permitiendo que, mediante una transitoria superioridad de efectivos en la zona de combate, se ganen partidas prácticamente perdidas por la inferioridad numérica. Se pudo observar así que *no basta tener piezas, además es necesario que éstas ocupen en la lucha el lugar que les corresponde,* en la misma forma que no basta a un país tener habitantes para ser grande.

Pero ahora nos toca mostrar la deliciosa lógica del ajedrez. Entrará en danza un factor ya esbozado, con un final que muestra hasta qué punto es interesante el ajedrez y hasta qué grado alecciona al hombre que lo practica si éste sabe sacar deducciones grandes de cosas triviales.

LA DESGRACIA DE TENER QUE JUGAR

Hay en ajedrez muchas posiciones, especialmente en los finales de partidas, en las que es una desgracia tener un tiempo de ventaja; en las que se pierde por tener que jugar, por tener que cumplir con esa inexorable ley de juego que obliga a mover por turno. Es el fatalismo del ajedrez, que lo hace complejo y que impide que nadie cante victoria antes de tiempo. Por medio de esa excepcionalmente desgraciada obligación de jugar, muchas veces se empatan partidas perdidas, y aun el bando prácticamente vencido triunfa de manera magnífica.

Ofrece así el doble aspecto de que lo que es fatalismo para el presunto vencedor se transforma en una fuente de optimismo para el supuesto vencido, y esto proporciona al ajedrez un recurso extraordinario para salvar posiciones perdidas, el que, si bien no suele producirse siempre, es una razón para que quien tiene inferioridad no se desanime sino en última instancia.

Esto indica que existe otro valor fundamental en la estrategia del ajedrez, que es el valor mudable de las jugadas; que el ganar tiempos en el planteo, en el medio juego y en el final es, especialmente, el horizonte primero del ajedrecista; pero que hay multitud de posiciones en las que deben perderse tiempos para ganar, y otras en que el simple hecho de disponer del derecho de jugar es la base de la derrota.

Como es natural, este elemento de aparente confusión ha sido perfectamente analizado y los alemanes lo han distinguido con el nombre internacional de «zugzwang». Ahora es un recurso de combinación que brinda una complicación mayor al ajedrez y ha dado origen a multitud de estudios. El <zugzwang» es, en realidad, un arma que esgrime el jugador en algunas posiciones para vencer o no ser vencido, y la que

ha probado que tampoco hay nada absoluto en ajedrez y que aun ese magnífico y aparentemente inalterable valor del Tiempo ofrece multitud de excepciones. De ahí surge este aspecto del tema que estamos tratando al considerar el valor de las jugadas: el del valor negativo de las mismas.

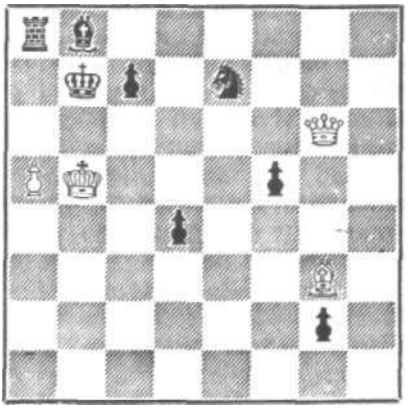
LA PRIMERA IDEA DEL «ZUGZWANG»

La primera idea del «zugzwang» la recibe el jugador cuando llega a esos comunes finales de peón y rey contra rey. En infinidad de oportunidades deben ahogar al rey adversario por tener que jugar; y de ser en cambio el adversario el que tuviera ese «privilegio», éste perdería. Por ejemplo: R 6 C R y P 7 A R contra R 1 A R. Si las blancas juegan, deben, para no perder el peón, colocar el rey en 6 A R y ahogan al rey adversario. Si fueran las negras, éstas deben mover el rey a 2 R, y entonces sigue R 7 C, ganando.-Vemos, pues, una simple y muy común posición en la que la necesidad de jugar impide vencer, pero esta arma ha sido sin duda considerada por el negro cuando llegó a esa situación. Esto quiere decir que lo que para unos es un factor negativo, para otros es un elemento táctico positivo, como que es un recurso salvador.

Toda la teoría de la oposición en los finales halla asidero en lo mismo, ya que en estos casos pierde quien tiene la jugada, pero éste es un tema vital de la teoría de los finales, que trataremos ampliamente en su oportunidad, pues es indispensable para todos los que pretenden jugar con alguna discreción.

UNA HUMORADA

Veremos ahora algunos ejemplos para ilustrar exactamente el tema.



Este es un antiguo y exagerada ejemplo de «zugzwang», de Schwers, que insertamos por esa causa y porque adquiere los ribetes de una humorada. Las blancas están aparentemente perdidas. Si bien tienen la dama, ésta se halla atacada. El recurso de jugar 1. P 6 T+, R 2 T; y luego 2. A 2 A, para amenazar A X P R, fracasa por la réplica 2. . . . . P 3 A +; y, si R 5 T, A 2 A +, etcétera.

Y aparece el magnífico recurso del sacrificio para ganar por medio del «zugzwang». Veamos:

1. P 6 T +, R 2 T

Única, pues si R 1 A, D 8 R mate.

2. D 6 A D ! !

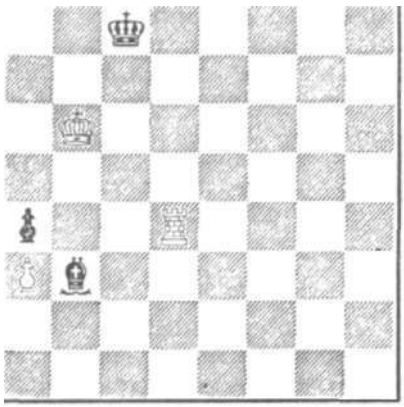
Magnífica entrega para impedir el avance del peón alfil rey.

2. . . . . C X D; 3. A 2 A, P 5 A; 4. A 1 C, P 6 A; 5. A 2 A

Ahora las negras no tienen ninguna jugada buena. Cada una de las que hagan será para perder algo, y finalmente para dejarse dar mate. Si existiera, como en el dominó, el recurso de pasar, el final sería tablas.

5. . . . . P 8 C (D); 6. A X D, P 7 A R; 7. A X P, C se mueve; 8. A X P +, P 4 A; 9. A X P mate

Otro ejemplo interesante es el de un final jugado por Teichmann, con las blancas, en 1899. Se llegó a la siguiente posición:



El final es imposible de ganar por medio de procedimientos directos, como sería el entregar la torre por el alfil y el peón, por cuanto el rey negro lograría la oposición y el empate sería inevitable. Pero si se observa con cuidado la posición, se ve que, de jugar las negras en este momento, no tendrían ninguna movida buena, ya que si mueven el rey reciben mate, y el alfil debe moverse apoyando el peón, sin tener dónde ir, pues si lo hacen a 7 A, lo perderían por medio de T 4 A+ Es, pues, en este caso un perjuicio disponer del casi siempre agradable recurso de jugar. El secreto de la victoria está, pues, en perder un tiempo, o sea llegar a esta misma posición, pero correspondiendo la jugada a las negras.

Conociendo esto, el resto es más fácil, como que es sólo cuestión de técnica. La manera como operó Teichmann es de simple enseñanza:

1. T2D, A3R

Si 1. . . . ., A2AR; 2. T6D, A1R; 3. T6R, A2D; 4. T4R, R1D; 5. R5AD, R2AD; 6. T7R, R1A; 7. R6D, A4CD; 8. T5R, A2D; 9. T5A+, R1D; 10. T5TR, etc.

2. R6A. A6C

Si 2. . . . ., A2AR; 3. T4D, AIR; 4. R 6 C, A 2 D; 5. T 4 R, etcétera.

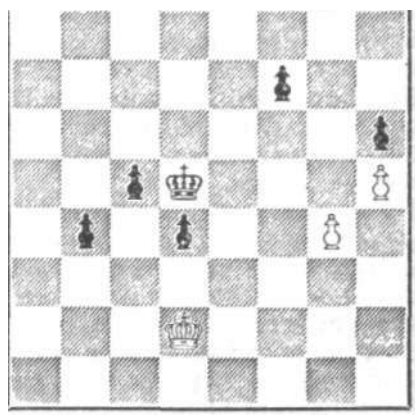
3. T 7 D, A juega; 4. T-4 D, A 6 C D; 5. R 6 C D

Y se vuelve a la posición inicial, pero correspondiéndoles la jugada a las negras, que deben entregar el peón y pierden fácilmente.

DE COMO UN REY DETIENE Y CAPTURA A TRES PEONES

El ejemplo que insertamos ahora es mucho más instructivo, como que se trata de un «zugzwang» perfecto. Se arriba a un final en el que quien juega pierde, a pesar de la enorme desproporción de material. Además muestra de manera perfecta cómo un rey solo para a tres peones unidos, cuando éstos no se hallan apoyados por el otro rey.

Este final, que fue construido en 1851 por Kling y Horwitz, es uno de los más bonitos ejemplos de «zugzwang», a pesar de que no es, por cierto, difícil de resolver. Y no es difícil precisamente por la enorme diferencia de material que hace que sólo entrando a dama el blanco pueda remediar su aparentemente desesperada situación. Veamos:



1. P5C, R3 o 4R; 2. P X P, R3A

Y ahora los peones blancos están parados, ya que de jugar P 7 T, el negro sigue con R2C y captura ambos para ganar luego fácilmente. Pero es en este momento cuando surge, pujante, la diabólica idea del «zugzwang».

¿Por qué —se pregunta el blanco— no ha de ser el negro el que debe jugar el rey en este momento y salir de la casilla clave 3 A? Ridícula parece la idea ante la aparente serie de recursos que brindan los tres peones negros, pero veremos cómo se las ingenia el blanco para que el milagro del «zugzwang» haga que uno a uno caigan en las garras del rey, y luego sea el negro el que deba jugar.

3. R2A

EL MILAGRO DEL «ZUGZWANG>

Ahora comienza la desdicha de las negras: ¡tener que jugar!

3. . . . . P 5 A; 4. R 1 A ! !

La clave de la defensa de un rey contra tres peones. Cuando éstos se hallan en una misma línea, el rey debe dejar dos líneas libres entre ambos, para avanzar más tarde y ocupar la casilla que esté delante del peón que se avance. Con cualquier otra jugada las blancas perderían.

4. . . . . P6A; 5. R2A

Si 4. . . . . , P6C; seguiría 5. R2C, y si 4. . . . . , P 6 D; 5. R 2 D, y luego R 3 A, etc., capturando uno a uno todos los peones.

En la posición del texto los peones no pueden moverse más, sin caer uno tras otro. Y una vez que sucumben tolos, por obra y gracia de la penosa obligación de tener que jugar, el negro debe mover el rey, y entonces se hace posible jugar P 7 T y coronar el peón.

En esta misma posición, si les tocara jugar a las blancas, perderían por idéntica causa. Ejemplo magnífico que prueba hasta qué punto suele ser perjudicial tener que jugar, y hasta qué punto hay que tener optimismo en muchas posiciones. Sólo así se explica que, luego de la segunda jugada de las negras que paralizó los peones, el blanco haya no sólo buscado el empate, sino hasta podido ganar con sólo esperar que el adversario jugara.

CONCLUSIONES

El tema sobre el distinto valor de las jugadas, que hemos considerado, nos sugiere las siguientes conclusiones generales:

lº En ajedrez existe, junto al valor de las piezas y al valor del tablero, el valor de las jugadas.

2º Hay jugadas fundamentales, o sea aquellas que marcan la iniciación de un plan mediante la alteración de la conformación de peones o algún sacrificio; jugadas complementarias, o sea aquellas que tienen íntima vinculación con el plan que nació de la jugada fundamental; jugadas intermedias (las más arteras, y cuya omisión da lugar a tantas derrotas), y jugadas negativas, o sea el contrasentido del «zugzwang», donde se pierde precisamente por tener que jugar.

3º Las jugadas intermedias deben tenerse siempre presentes, pues casi nunca poseen vinculación directa con el plan general. Son, en realidad, movidas de precaución que deben injertarse en el plan general para malograr posibilidades del adversario.

4º Cuando se realiza una combinación y se tiene el propio rey en peligro de jaques, conviene meditar la posibilidad de hacer un leve paréntesis al plan general para evitar que mediante un jaque inesperado

el rival logre desembarazarse de los riesgos.

5º Las jugadas intermedias sólo suelen ser buenas en las maniobras posicionales, ya que en las posiciones típicas de ataque la pérdida del tiempo que eso suele significar puede ser peligrosa.

6º Al realizar una jugada fundamental, o sea aquella que compromete la configuración de peones o la partida toda, es necesario meditar cuidadosamente, pues el error en estos casos suele ser irreparable.

7º La jugada negativa, o el «zugzwang», es, en realidad, una humorada del ajedrez, pero que tiene aplicación en los finales de reyes y peones donde, por no reparar en el hecho de que a menudo se empata o aun se pierde por tener que jugar, se malogran brillantes esfuerzos.

CAPÍTULO VII

LA FALSA LÓGICA EN AJEDREZ

Una vez dijo Reti que había que desconfiar mucho de las jugadas naturales. Atribuía a la magnética influencia de las mismas una preponderancia decisiva en el desenlace de muchas partidas. Y tenía sobrada razón.

Las reglas fijas, las afirmaciones categóricas, son muy graves en ajedrez y suelen ser la hipócrita máscara de más de un desengaño. El error acecha al jugador permanentemente, y sólo el muy desconfiado logra salvarse de las añagazas que tiende la lucha con singular frecuencia.

El origen de muchos errores no surge por cierto de la carencia de condiciones del ajedrecista, sino de la fe ilimitada que deposita en ciertos postulados que se han hecho carne en su mente: «Hay que desarrollar rápidamente las piezas». «Hay que mantener los alfiles a toda costa». «No deben efectuarse dos movidas con una misma pieza en el planteo, hasta que sean puestas en juego las demás». «Conviene hacer perder el enroque al rival». «Ganar tiempo es una ventaja importante». «La superioridad en espacio es decisiva en las partidas de ataque», etc.

Todos éstos son principios técnicos elementales, pero fundamentales en la estructura ajedrecística de cada aficionado. No pretenderemos quebrar lanzas contra ellos, ya que son en la mayoría de las posiciones verdades de a puño. Tampoco aconsejaremos al aficionado, y menos al aficionado bisoño, que les pierda el respeto, ya que para violar estos axiomas hace falta conocer mucho ajedrez, pues las excepciones son las menos, por propia definición del término.

HAY QUE DESCONFIAR DE LOS POSTULADOS

Pero con idéntica convicción nos permitiremos aconsejar al aficionado que desconfíe siempre de las verdades teóricas. Hay que ajustarse a ellas como a ciertas normas de vida, pero esto no quiere decir que, verbigracia, no pueda ser bueno para algunos organismos el desentenderse de ciertos postulados de la vida higiénica. Hay a quien le hace mal bañarse con frecuencia, porque es reumático; a otros tomar sol, por afecciones a la piel; al de más allá

hacer gimnasia, porque padece del corazón; a otro comer lo normal, por sus males de estómago, y suman de esta suerte millares las excepciones a todas las prácticas usuales de la existencia humana.

Lo mismo acontece en todas las cosas, y el ajedrez, que también es una «cosa», aunque humilde, en la vida, no podía apartarse del sendero trazado por las de más jerarquía. Y justamente es la abundancia de las excepciones lo que da interés al juego y le quita monotonía. Que si no las hubiera sería fácil desentrañar sus problemas, y el hombre se fascina siempre más por lo que no puede alcanzar que por lo que posee cerca de él, por lo que domina cabalmente.

LOS VALORES SON MUDABLES EN AJEDREZ

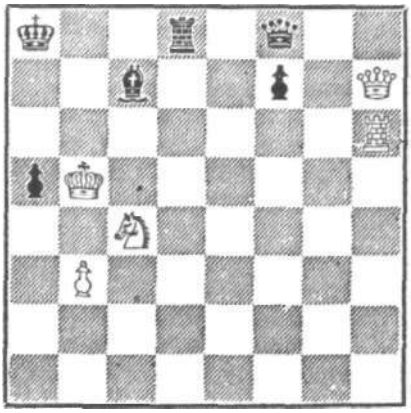
Las reglas elementales de la técnica del ajedrez que enumeramos antes son exactas y excelentes. El aficionado debe ajustarse a ellas, pero están repletas de excepciones, ya que detalles sutiles de cada posición quitan realidad a los postulados. Sucede lo mismo con el valor de los principios teóricos que hemos señalado que con el valor de las piezas. Nadie puede dudar que un peón vale menos que un caballo, que éste es inferior a una torre en dos peones, y que la dama vale por diez peones. Es decir, que en reglas generales el peón vale uno, pues es la unidad de medida para nosotros; que un caballo vale por tres peones, un alfil por tres peones y medio, una torre por cinco peones y medio y una dama por diez peones; Valores teóricos en verdad, pero que se ajustan casi siempre a las posibilidades de cada una de estas piezas en el transcurso de las partidas.

Pero también todos saben que el valor de las piezas varía fundamentalmente en el curso de la lucha y que hay casos en que un peón vale más que una dama, por citar el ejemplo más exagerado. No hay, pues, que dejarse arrastrar excesivamente por la firmeza de las reglas fijas del ajedrez. Esto no autoriza, en verdad, a entregar piezas confiando en la existencia de excepciones cada vez que uno lo intente. Pero sí a no entusiasmarse mucho con la ventaja material si no está respaldada por una conformación estratégica lógica y adecuada.

No nos extenderemos en este tema del cambio del valor de las piezas, pues ya hemos hablado de él en realidad cuando estudiamos los sacrificios posicionales de calidad y el juego de ataqué sobre el enroque. Vimos de qué manera llega a valer más un tiempo que una pieza en muchas situaciones y cómo es más fuerte una pieza menor que una torre en ciertas circunstancias.

EL VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS

Pero para resumir precisamente lo que hemos querido significar respecto al relativo valor de las piezas, y cómo está supeditado éste a la situación que ocupan en el tablero, veremos un final de estudio que muestra lo que hemos afirmado.



Se trata de un final de Kubbel, instructivo para lo que nos proponemos. En esta posición las blancas tienen un peón menos, pero en cambio pueden emplazar un ataque al monarca negro apoyado por su propio rey. Pero la victoria no es clara ni mucho menos. Invitamos a que el aficionado que no conozca este final, que hemos tratado en anterior oportunidad, lo estudie y trate de hallar el procedimiento ganador de las blancas. Sin embargo, existe, y se basa en una entrega de material.

Se gana con 1. D4R+, R1C; 2. T6C+! (entrega una torre para hacer del alfil una barrera que permita al rey ir a 6T, sin los riesgos de un jaque en 3D), AxT; 3. R6T, T2D (evita D7C mate, pero...); 4. D8T+ (entrega la dama para dar más tarde dos jaques dobles seguidos, que le permitan no sólo recobrar el material perdido, sino todavía quedar con una pieza de ventaja); 4. DXD, CXA+; seguido de 5. CXT+, y luego CXD

I.—Las jugadas ilógicas en los planteos

Examinaremos una variante de la defensa Ortodoxa, que ha sido ensayada en multitud de oportunidades, pero que sólo conocen los iniciados en la técnica del juego y que suele sorprender en todas las oportunidades en que se ensaya, si la memoria no acompaña con fidelidad al jugador. Para darle realidad práctica, la seguiremos a través de una partida que Valentín Fernández Coria le ganó a Rolando Illa en el Torneo Mayor de 1924. Fue así:

BLANCAS: B. ILLA. NEGRAS: V. F. CORIA

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, A2R; 5. P3R, P3AD; 6. C3AR, O—O

Esta jugada permite a las blancas apoderarse inmediatamente de la casilla 5R, pero especulan con una maniobra típica muy ingeniosa, pero ilógica, que las negras realizan, para lograr un equilibrio levemente favorable. Lo usual es primero CD2D.

7. C5R

En este momento las negras tienen dos caminos por seguir para desalojar o entorpecer la acción del caballo de 5R. Lo normal, lo lógico, lo rutinario, es CD2D, porque es jugada de desarrollo y porque a la vez ataca al caballo de 5R. Pero en ese caso, luego de 8. P4AR las blancas logran presionar sólidamente el centro y se perpetúan largo rato en la iniciativa. En cambio, hay una jugada ilógica, reñida profundamente con la técnica, que es la exacta, y es CR2D!, como juega Fernández Coria.

7. . . . . CR2D

Y ahora hay que mostrar por qué esta jugada, ilógica en apariencia, es perfectamente acertada. La retirada del caballo crea un doble problema a las blancas: quedan con el caballo de 5R vulnerado, están amenazadas de AXA y también de P3AR, que es grave, pues ahora ese peón ha recobrado su elasticidad. Para lograr esto el negro ha debido ocupar con su caballo rey la excelente casilla que habitualmente en el gambito de la dama corresponde al caballo dama, y descuidar la fiscalización del punto cinco rey. Pero el desalojo del caballo rival de 5R es mucho más importante. De lo que se desprende que la cjugada ilógica» tiene un enorme caudal de lógica.

8. AXA

No resolvía nada la retirada de 8. A4A, por la réplica CXC, seguida de C2D atacando el alfil y con ventaja negra en desarrollo.

Puede afirmarse que las negras en esta posición están mejor, precisamente porque la jugada «lógica» C 5 R no era tan lógica como la aparentemente absurda C R 2 D.

8. . . . . D X A; 9. C X C, C X C; 10. A 3 D

LA EXPLOTACIÓN DE LA VENTAJA

Para nuestro objeto la partida ha terminado. Lo que queríamos mostrar era un planteo en el que una jugada en apariencia ilógica fuera la mejor. Pero seguiremos con la partida por lo valiosa que es técnicamente y para demostrar cómo deben explotarse las ventajas logradas en el planteo.

10. . . . . , P X P; 11. A X P, C 3 C; 12. A 3 D, P 4 R

La ventaja de las negras se ve en este detalle táctico. Han podido jugar sin necesidad de preparaciones P 4 R, maniobra que es el eje de la acción de las negras en el gambito de la dama. Y todo ha sido posible por la retirada C R 2 D, jugada elástica pero sólo digna de ser considerada contra la colocación de un caballo en 5R.

13. P X P. D X P; 14. O — O, A 3 R; 15. D 2 R, T R 1 R

Sin duda las negras no han jugado de la mejor manera, quizá por dejarse arrastrar por el natural afán de hacer jugadas de desarrollo, jugadas lógicas. Era más enérgico mover primero 14. . . . . , P 4 A R; para amenazar P 5 A R y especialmente para anticiparse a una agresión similar de las blancas.

16. P 4 A R, D 3 A; 17. P 5 A

Era mucho mejor C 4 R, jugada que muestra lo erróneo de las movidas naturales, pero sin energía, que efectuó el negro, satisfecho, sin duda, de su primera victoria táctica y confiado en la ventaja que para un final le significaban los tres peones contra dos del ala más alejada de la acción de ambos reyes.

17. . . . . A 4 D; 18. T D 1 D, T 2 R; 19. C X A (si P 4 R, P 4 A D), P x C; 20. D 2 D, P 3 T R; 21. P 3 C D, P 3 T D (esto prepara T D 1 R); 22. T 3 A, T D 1 R; 23. P 4 T D, C 2 D

Es evidente que en esta posición el caballo vale más que el alfil, porque éste se encuentra trabado por el propio peón de 5 A R en su acción más prometedora. El peón en quinta de las blancas se relaciona en este caso con el tema anterior y crea un serio problema para apoyarlo y, lo que es más serio, deja débil el cuadro 5 R, del que se apoderarán las negras cuando quieran, pues ya lo fiscalizan.

24. A 2 A, T 4 R; 25. D 4 D, D 3 C D; 26. R 2 A, D X D; 27. T X D, T 1 A D

El final es favorable para las negras, pero muy difícil de ganar, incluso por el equilibrio de material. Pero la acción agresiva de las torres y los peones más armónicamente distribuidos deben bastar para desnivelar materialmente la lucha.

28. T 2 D, C 3 A; 29. P 3 T, T 6 A; 30. P 4 R

Había que anticiparse a la amenaza de C 5 R +, seguido, si A X, C, de P X A, que ataca la torre y permite ganar el peón de 3 C D. Las negras han logrado ganar, en mérito a la presión sostenida, un peón, y comienza la tercera etapa de la partida: imponer el peón de ventaja.

30. . . . . T x T +; 31. P x T, P X P; 32. T 8 D +, R 2 T; 33. P x P, C x P +; 34. R 3 R, C 4 C +; 35. R 4 D, P 3 A; 38. A 3 D

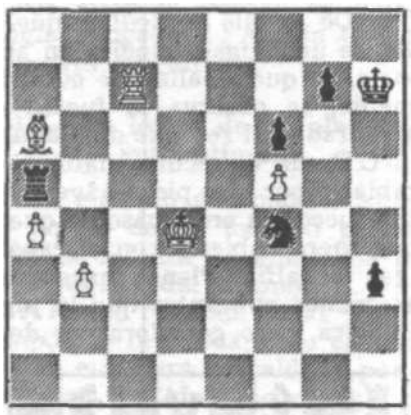
Las blancas se juegan íntegras, ya que en un final paciente estarían perdidas. Tratan de explotar la mala situación del monarca negro y amenazan A4A, seguido de A8C+, con una brumosa amenaza de mate mediante A7A+ y A6C, etc. Además, tratarán de explotar la carencia de sostén de los peones del ala dama. Pero, entretanto, el peón torre rey negro avanza...

36. . . . . CXP; 37. A4A, P4TR; 38. T8CD, C5A!

FINAL INSTRUCTIVO

Con esta jugada las negras inician una bonita combinación que gana en todas las variantes. No era, en cambio, bueno T2R por A5D.

39. TXP, P5T; 40. AXP, P6T; 41. T7A, T4T!



Nuevamente una jugada ilógica que gravita poderosamente en la partida. Las negras sacan su torre de la extraordinaria situación que ocupaba en 4R, en la que dominaba una poderosa columna abierta, con objeto de crearle un problema táctico al alfil blanco. Este no tiene buena retirada; A4A obstruye la torre en su retirada a 1AD. Si A7C, sigue T2T, clavando el alfil, para seguir con TXA y P7T, coronando el peón. Si T6A, defendiendo el alfil, también gana TXA. Queda sólo, entonces, como jugada posible:

42. A3D

A lo que gana, de elegante manera:

42. . . . . T4D+; 43. R4R, CXA

Y las blancas abandonaron, pues si bien ganan calidad no pueden evitar P7T, coronando el peón, lo que es posible por la acción de fiscalización que ejerce el caballo sobre el punto 1AD, que impide la retirada de la torre.

Hay que desconfiar siempre de las verdades teóricas, que deben ser aceptadas con reservas, para aplicarlas en todos los casos, luego de detenidos raciocinios.

II.—El peligro de las jugadas «naturales»

Muchas son las jugadas que en ajedrez se hacen solas, ya que el aficionado se deja arrastrar por las ventajas aparentes de las mismas. Apoderarse de una columna con una torre si al hacerlo se da un jaque o se ataca una dama es uno de los vicios de todo ajedrecista novel. Y, a la verdad, no puede ser criticado, ya que en el noventa por ciento de los casos es una excelente maniobra. Apoderarse de una columna es una ventaja para quien lo logra; pero deben temerse las excepciones, que proliferan en ajedrez mucho más de lo que se supone.

Lo mismo sucede con los jaques. Los ajedrecistas novatos se dejan arrastrar por el atractivo de un jaque. Luego mejoran en su estilo de juego y los dan sólo cuando el rival no puede atacar a la pieza agresora. Pero se olvidan de que los jaques sólo son buenos cuando se saca una ventaja -mayor que el mero hecho

de ufanarse con el ataque innocuo al rey rival. Los jaques suelen ser una reserva excelente en ciertas posiciones para salvar un riesgo o variar fundamentalmente una posición y por esta razón deben darse cuando es oportuno hacerlo: cuando mejora la situación de la pieza agresora o cuando empeora la del rey rival o de la pieza que lo defiende.

Pero hay posiciones en las que se le hace perder el enroque al adversario y es en esas circunstancias cuando nadie se substrae al placer de dar un jaque, a no ser que la experiencia le haya mostrado de qué manera es aparente la ventaja de hacer perder el enroque al adversario si no hay circunstancias especiales que den fuerza a esa maniobra. Este es uno de los tipos de jugadas naturales, de jugadas lógicas muy peligrosas; veremos de qué manera se suelen combatir a menudo con réplicas ilógicas.

UNA VARIANTE DEL «GIUOCQ PIANO»

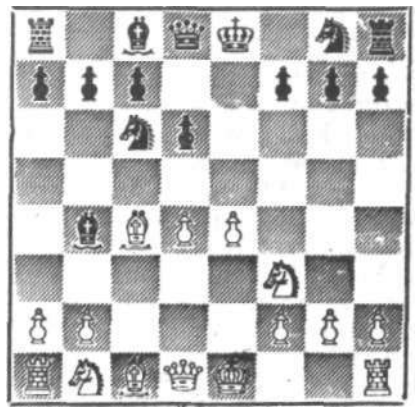
Por ejemplo, en una conocida variante del «Giuoco Piano» se produce una lucha típica entre una jugada lógica mala y una movida ilógica extraordinaria. Veamos:

1. **P4R,** P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A 4 A, A 4 A; 4. P 3 A D, P 3 D

Esta no es la mejor jugada. Lo exacto es seguir con 4. . . . . C 3 A R; o con 4. . . . . , D 2 R. La jugada del texto tiene el serio defecto de retrasar en la apertura del peón rey el desarrollo del caballo rey, que es casi siempre necesario rápidamente en 3 A R, sin las compensaciones de D 2 R, lo que evita transitoriamente **P4D.**

5. P4D, PXP; 6. PXP, **A5C** +

Hasta ahora no tiene nada de raro la partida. Las negras eluden la agresión del alfil dando un jaque en 5 C, lo que les permite en realidad zafarse de la amenaza de cómoda manera. Lo justo era, sin embargo, A 3 C, replegándose con el alfil a un lugar bien sostenido. No obstante, para quien no conozca el secreto de la posición, la partida no ofrece ningún peligro, ya que a cualquiera de las réplicas lógicas (C 3 A o A 2 D) las negras oponen recursos suficientes para equilibrar la lucha. Pero hay una jugada «ilógica» que permite ganar una pieza. Esa jugada es nada menoi- que 7. A 1 R, que pierde el enroque voluntariamente en una posición en la que nunca se hace dicha jugada. ¿De qué causa surge la bondad de esa movida ilógica? Pues simplemente de la transposición de jugadas efectuada por el negro en la movida 4, lo que le impedirá enrocarse rápidamente y dará fuerza a un eventual jaque en 4TD. De lo que se deduce que se trata de una jugada ilógica en apariencia, ya que, analizando cuidadosamente, se observa la fuerza de esa retirada del rey que deja al alfil en 5 C D, sin el recurso natural de cambiarlo por otra pieza adversaria, como sucedería en el caso de que el jaque fuera cubierto con el caballo o con el alfil. Planes excelentes, pero menos punzantes que la jugada ilógica, pero ganadora por deta-



lies circunstanciales, que ahora efectúan las blancas.

7. R 1 A !

No hay ningún aficionado que al conocer esta posición no se haya resistido a considerar excelente esta absurda movida de rey en el planteo. Sobre todo, si se considera que hay dos jugadas perfectas para mantener una cómoda iniciativa, como son C 3 A - A 2 D y aun C D 2 D. Pero, en cambio, por un detalle táctico accidental, la del texto es muy fuerte por la grave amenaza de P 5 D seguido de D 4 T+. No es defensa 7. . . . . A 2 D; por 8. D 4 T, ya que si C X P D seguiría 9. D X A, C 7 A; 10. D 3 A. Y si 8. . . . . P 4 T D; 9. P 3 T D, C X P; 10. D 1 D, C x C+; 11. D x C, amenazando D X P A mate y P X A. Muchas otras variantes hay, algunas más complejas para ambos, pero la verdad es que la cilógica» jugada R1A deja al negro en graves dificultades.

III.—La lógica de un planteo antirrutinario

Otro ejemplo del planteo «ilógico» nos lo da en toda su primera parte la defensa Alekhine. La primera jugada del mismo: 1. P4R, C 3 A R; fue resistida durante algún tiempo por la rutina. Sólo ei hecho de que estuviera respaldada por la autoridad de Alekhine dio un poco de seriedad a esta tentativa, que incorporó a la técnica del ajedrez una defensa ingeniosa y llena de añagazas para ambos.

Y más se acentúa esa opinión luego de 1. P4R, C3AR; 2. P5R, C4D; 3. P4AD, C3C; 4. P 4 D. Se observa que las negras no han movido ningún peón y sólo han peregrinado con su ¡excelente caballo de 3 A R, para colocarlo en 3 C D, donde su papel no es tan airoso. Además, las blancas han abierto su posición y sus piezas han de entrar en juego rápidamente. ¿Cuál es, pues, la razón para que una defensa de este tipo absurdo tenga vida? Pues precisamente la sola aparente ventaja que significa el avance de peones blancos. No debe olvidarse que las blancas han puesto un peón en quinta, apoyado por peones, pero con sostén endeble, ya que el peón de 4 D, que es uno de los puntos de apoyo, carece del refuerzo de un peón que pueda apuntalarlo, por haber avanzado el de alfil dama también a cuatro. Y bien sabemos lo dudoso del vigor de los peones en quinta, aun cuando estén sostenidos por peones.

La defensa Alekhine está contra las leyes del desarrollo y del tiempo. Las negras pierden espacio y tiempo y no logran ventaja de fuerza en compensación. Estarían estratégicamente perdidas, según un análisis superficial, pero en cambio los peones blancos son muy endebles y las negra? oponen a sus deficiencias en desarrollo la fundamental debilidad estratégica del frente de peones blancos. Y ambas cosas se compensan, lo que permite dar motivo a una lucha de pronóstico difícil.

EN LA DEFENSA DE LOS DOS CABALLOS

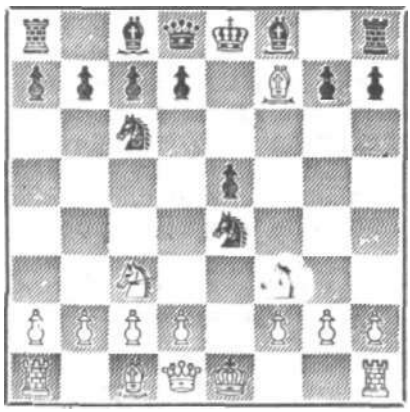
Otro planteo muy común donde se nota la influencia de las jugadas ilógicas en ajedrez nos lo da una antigua variante de la apertura del peón de rey que entusiasma a los jugadores noveles, porque hace perder el enroque al rival, sin reparar en que, después de esa aparente desventaja, es el adversario quien queda mejor. Veamos:

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, C3A; 4. C3A

Se trata de una posición muy conocida de la defensa de los dos caba-

líos, transformada por transposición de jugadas en una variante inferior de los cuatro caballos. Una de las jugadas típicas en esta posición es 4. . . ., C X P; entregando una pieza para sacar provecho de la posibilidad de atacar luego simultáneamente a dos: la famosa «fourchette». Las blancas tienen dos opciones contra esa jugada: una, la más sólida y en apariencia menos lógica, es luego de 5. C X C, P 4 D; seguir con 6. A 3 D, colocando transitoriamente el alfil delante del peón de 2 D, pero sosteniendo el caballo, para quedar con igualdad de material, pero en una posición levemente más cómoda. La otra, la que encandila a los jugadores inexpertos, que le hace perder el enroque al rival y se ganan en apariencia varios tiempos, es:

4. . . . . C X P; 5. A X P +

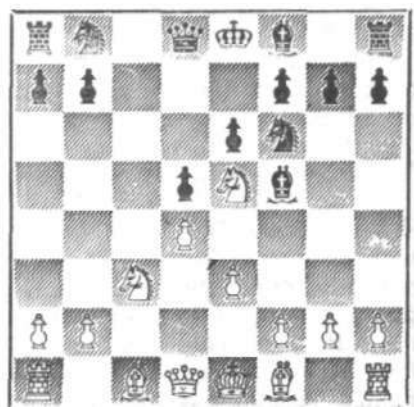


Con lo que se devuelve la pieza antes de ser atacada, pero se hace perder el enroque a las negras y se ganará más tarde un tiempo cuando el caballo sea agredido. Sin embargo, se trata de una jugada de lógica inferior, ya que las negras quedan mejor luego de 5. . . . . R X A; 6. CXC, P4D; 7. C(4R)5C+, R1C; jugada precaria en apariencia que pone en seguridad al rey, y que funda su fuerza en la amenaza de P 5 R o de P 3 T R que tienen las negras para castigar la maniobra atrevida de los caballos blancos. Puede afirmarse que las negras están mucho mejor en esta posición, como en muchas otras de este tipo, en las que para hacer perder el enroque al rival se cambian piezas activas y se compromete la acción de otras piezas, sin tener presente el problema más vital del ajedrez: el del desarrollo de las piezas. A pesar de la excepción aparente de la defensa Alekhine que antes comentamos, aparente, porque los avances de peones no son en realidad jugadas de desarrollo.

EL ERROR DE GOTHILF

Y antes de mostrar una partida que tiene detalles aleccionadores, veremos otro nuevo ejemplo de apertura que tiene mucha similitud con el que estudiamos anteriormente. Se trata de una jugada ilógica fundamental, que es mucho más fuerte que la jugada natural. El ejemplo es el de la partida Bogoljubow-Gothilf, del torneo de Moscú de 1925. Es así.

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD; 3. C3AR, C3AR; 4. P3R, A4A; 5. P X P, P X P; 6. C 3 A, P 3 R; 7. C5R



Y en este momento Gothilf continuó con

7. . . . . , C D 2 D

y perdió luego de la espectacular maniobra

8. P 4 C R, A 3 C; 9. P 4 T R, P 3 T R; 10. C X A, seguido de A 3 D

Pero, en cambio, habría logrado una cómoda igualdad si hubiera castigado el salto de 7. C 5 R con la jugada ilógica y antirrutinaria 7. . . . , C R 2 D; pues ya no habría sido tan agresivo 8. P 4 C D, por 8. . . . . , A 3 C; 9, P 4 T R, y entonces C X C sin el riesgo de P X C atacando el caballo, como sucedía en el caso anterior, cuando el caballo rey se quedaba en 3 A R. Se observa, pues, cómo las llamadas jugadas ilógicas son de una lógica perfecta. Y es porque en ajedrez se confunde lógica con rutina, lo cual es muy diferente. La rutina suele engañar, pues a la vista no afinada de la mayoría de los jugadores o a la despreocupación de los más expertos suelen escapar pequeñas sutilezas que cambian la estructura estratégica de las luchas, *y* la pereza aconseja siempre dejarse llevar por las jugadas aparentes. Y bien sabemos que el concepto sanchezco en ajedrez, como en la justicia, ha dado lugar a infinidad de aciertos, pero ha originado también errores muy graves.

IV.—No debe confundirse tampoco lógica con rutina

No son por cierto frecuentes los casos en que la mejor jugada de un planteo sea la más lógica en apariencia. Afortunadamente para el aficionado, en casi todas las posiciones la buena jugada es la que el más simple razonamiento indica, el desarrollo natural de las piezas, que sitúa las mismas en las zonas de influencia del combate. La ganancia de tiempos, cuando es posible hacerla, y la normal aplicación de los principios más rutinarios del juego bastan, por lo general, para asignarle, a quien esto hace, la mejor partida. Pero ya hemos visto a través de una serie de ejemplos cómo no sucede esto siempre; cómo la lógica suele complicarse a menudo y escapa a la primera impresión técnica del jugador. Y no nos referiremos para explicar esto a jugadas raras del medio juego, o del final, que las hay, sino a jugadas típicas de planteo, precisamente en las posiciones donde con menos frecuencia se producen esos traspiés del sentido común. Es cierto que apenas el jugador sutiliza un poco, advierte que la lógica más profunda acompaña a esas jugadas o planes aparentemente absurdos, y esto se produce poi el hecho fundamental de que el ajedrecista no juzga cada posición independientemente de las demás. Olvida que minúsculos detalles suelen invertir las posiciones y que a menudo es tácticamente necesaria una jugada que viola los principios del desarrollo, de la libertad de acción de las piezas.

Si leváramos esto al medio juego tendríamos multitud de posiciones donde el cumplimiento de las reglas sobre el dominio de las columnas abiertas, las torres en séptima, los alfiles contra los caballos, la ganancia de calidad, etc., suele ser fatal para quien se ajusta estrictamente a los cánones; de la misma manera que en otras oportunidades resulta necesario, para ganar, entregar el mayor número de piezas, pues vale más un tiempo que una dama, por citar el ejemplo más exagerado. Pero lo que suele tener menos excepciones es la teoría del desarrollo, que ya hemos visto cómo cambia en algunas posiciones, por cierto muy conocidas.

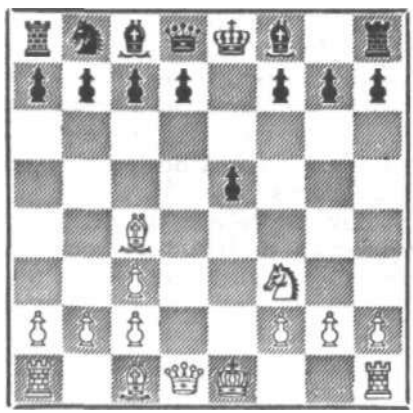
ATAQUE BODEN-KIE3ERITZKY

Seguiremos considerando el tema, que es muy interesante, a través de algunos ejemplos de planteo. Veremos cómo es de absurdo en apariencia el ajedrez en ciertas posiciones a primera vista normales, y nada mejor que recordar la antigua variante denominada Boden-Kieseritzky, que se origina así:

1. **P4R,** P4R; 2. A4A, C3AR; 3. C3AR

En este momento las blancas tienen varios planes que seguir. Sin duda alguna lo más lógico era C 3 A D, entrando en la variante madre de la Vienesa. Pero también puede seguirse con la movida del texto, que lleva al famoso ataque Boden-Kieseritzky, que se produce así:

3. . . . . C X P; 4. C3 A, C X C; 5. P D X C



Este es el momento que a nosotros nos interesa. Las negras han ganado un peón a cambio de perder dos tiempos en el desarrollo, ya que han realizado tres jugadas seguidas con una misma pieza para cambiarla finalmente por una que sólo efectuó una jugada. Se trata de una lucha entre la prosa del material de ventaja y el lirismo de la superioridad estratégica, que está habitualmente sujeta con hilos más sutiles a la vida práctica de la partida.

En la posición del texto, el 90 por ciento de los jugadores que nada sepan de la posición y no estén advertidos de que hay peligros muy serios jugarían simplemente P 3 D, después de comprobar que la jugada aún más lógica C 3 A D es mala por la réplica C 5 C, que explota la debilidad del cuadro 7 A R de las negras. Y ¿por qué es mala la respuesta P3D? Por la curiosa réplica que sigue:

5. . . . . P 3 D; 6. C X P, D 2 R

Es evidente que no serviría la movida 6. . . . . P X C; por 7. A X P +, R 2 R; 8. A 5 C +, ganando la dama. La movida del texto gana en cambio una pieza, pero...

7. A X P +, R 1 D; 8. O — O, D X C; 9. T 1 R, D 3 A R; 10. T 8 R +, R 2 D; 11. D4C-f-, R3A; 12. A & D +, RXA; 13. D 4 R+, R 4 A; 14. A 3 R+, R 4 C; 15. P 4 T +, R 3 T; 16. D 4 A+, y mate inevitablemente.

LA BONDAD DE UN PLAN LÓGICO

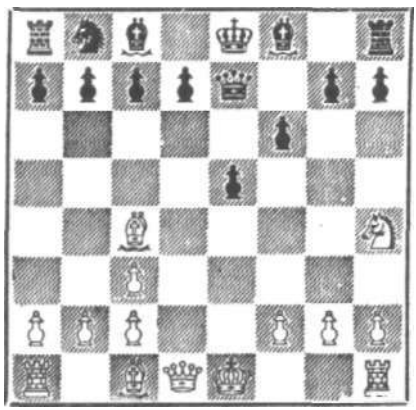
Hemos visto, pues, el fracaso rotundo de una jugada lógica y rutinaria. Es evidente que la celada es oculta, ya que se esconde bajo la aparente máscara de la pérdida de una pieza. Por lo que se hace necesario apelar, para ganar, a una jugada absurda que es mala en el 99 por ciento de los planteos, o sea 5. . . . . P3AR; que se justifica por varias causas. Pero antes veamos la posición precitada:

1. P 4 R, P 4 R; 2. A 4 A, C 3 A R; 3. C 3 A R, C X P; 4. C 3 A D, C X C; 5. P D X C

Las negras tienen, pues, que sostener su peón de 4 R y además evitar la réplica C 5 C, que puede resultar incómoda. Surge entonces co-

mo única jugada posible 5. . . . . , P3AR; grave error en la mayoría de las aperturas del peón del rey, en el que suelen incurrir los aficionados principiantes. Obsérvese que esta jugada le asigna al alfil de 4 A un dominio claro de las acciones en una importante diagonal. Pero en cambio las negras tienen un peón de ventaja, y esto justifica muchas cosas. La partida puede seguir así:

5. . . . . P3AR; 6. C4TR, D2R



Otra jugada ilógica necesaria. Colocar una pieza mayor delante de una de menor valor que aún no se ha movido es casi siempre un error, pero en este caso no sólo se justifica y es necesaria, sino que hasta permite a las negras quedar con la mejor partida después de:

7. D5T4-, R1D!; 8. C6C, D1R!

Y mediante un encaje de jugadas singulares que llevan a la curiosa posición del texto, en la que la dama se ha colocado en el lugar del rey y éste en la de su consorte, las negras conservan la ventaja sin riesgo, puesto que si 9. A3D, para sostener el caballo, seguiría A4A.

Tampoco sería bueno 8. C5A, por la réplica D4AD. De lo que se deduce que las jugadas ilógicas no lo eran tanto, ya que constituían el único camino de la victoria.

LAS IDEAS «ILÓGICAS» DE RECA

Ahora llevaremos el tema a problemas más modernos de la técnica del juego para demostrar de qué manera la lógica verdadera se suele ocultar tras la máscara de esas jugadas absurdas de planteo. Pero antes nos referiremos al autor de los estudios que vamos a detallar para dar más fuerza a nuestra argumentación:

El ajedrez argentino ha tenido muchos tipos de jugadores y tiene ajedrecistas de los estilos más diversos. Los hay sólidos hasta la perfección (dentro de la fuerza media nuestra), como Bolbochán, Fenoglio, Palau, Vinuesa, Molina, Ojeda, Villegas y otros. Se encuentran agresivos del tipo de Pleci, Schwartzman, Lynch, Cristiá, Puiggrós, Falcón, Pilnik, Benkó y los que militan en el término medio de ambos estilos, como Guimard, Grau, Nogués Acuña, Maderna, Piazzini, Holtey, Iliesco, Fernández Coria y otros.

Pero sin duda no ha poseído un ajedrecista de ideas más lógicas en ajedrez que el que fue campeón argentino entre los años 1923 y 1926: Damián Reca. Hacía Reca un ajedrez serio, claro, sin rebusques. Todo lo supeditaba al razonamiento y a la lógica pura, y por eso jugaba rápidamente, pues desechaba las maniobras tácticas que no se amoldaran estrictamente a sus principios sobre la técnica del ajedrez. Y ha sido, sin embargo, este ajedrecista, cuya desaparición privó a nuestro medio de un técnico de gran significación, de prestigio, que había rebasado nuestras fronteras, quien ha dado más análisis en los que la lógica simple sufre un rudo traspié, para dar paso a una lógica distinta, más compleja, pero mucho más real.

HISTORIA INTIMA DE UNA VARIANTE

La primera sensación la produjo Reca hace muchos años. Debía disputar el match por el campeonato argentino conmigo, y yo me había preparado para jugar contra la defensa Caro-Kann. Luego de estudios privados había llegado a la conclusión de que las blancas quedaban con una partida muy cómoda después de:

1. P4R, P3AD; 2. P 4 D, P4D; 3. PXP, PXP; 4. A3D, C3AD; 5. P3AD,C3A;6. P3TR

Análisis minuciosos me habían llevado a la conclusión de que las negras no tenían nada mejor en este momento que jugar o P3R o P3CR, ya que el alfil dama estaba totalmente radiado de la acción por la fuerza de la jugada P 3 T R, que evitaba A5CR.

Esta impresión estaba en parte corroborada por los hechos, y voces infidentes le hicieron llegar a Reca el resultado de los análisis de su futuro adversario. Esto motivó una intensificación de los estudios de R.eca, que no podía resignarse a que su vieja y noble arma de combate, la defensa Caro-Kann, sufriera un traspié en vísperas de un match de tanta importancia, y halló un procedimiento magnífico para refutar esta línea de juego que yo pensaba adoptar, de acuerdo con principios sustentados por Lasker y otros maestros. Y la maniobra que halló, realmente extraordinaria, fue ésta:

6. . . . ., C5R!

La primera sorpresa. Las negras juegan dos veces una pieza en la apertura y permiten que el rival les doble un peón. La jugada tiene, no obstante, su justificación amplia. Como que no es posible rechazar el caballo por la réplica C 6 C, que funda su existencia, precisamente, en los defectos técnicos del avance del peón a 3 T. La jugada P 3 T fue el hilo sutil que el lógico típico de nuestro ajedrez halló para encontrar la magnífica refutación que ahora veremos.

7. A X C

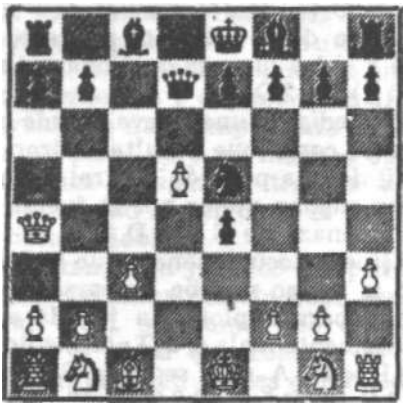
Cambio que parece el único sistema para sacar ventaja de la réplica negra. A cualquier otra movida indiferente seguirían A 4 A y P 3 R, con mejor posición para las negras y sobre todo con el problema del desarrollo del alfil dama resuelto.

7. . . . . P X A; 8. P5D, C 4 R; 9. D4T +

Y las blancas ganan un peón, alacando además el caballo. Un jugador simple habría abandonado el análisis en este momento. La jugada lógica A 2 D es refutada con D X P• Pero Reca era un jugador lógico, profundo, y poseía otros hilos para sus deducciones. El sabía que en la posición del texto la partida blanca tenía un defecto técnico fundamental: la debilidad de los cuadros blancos provocada por el cambio prematuro del alfil rey, lo que suele ser razón sobrada para estar inferior. Y este hecho, unido a la acción del caballo sobre el cuadro típico débil 3 D de las blancas, le dio tema para aceptar como probable la jugada antinatural que efectúa en esta posición, que es:

9. . . . . D2D! !

Colocando la dama delante del alfil y limitándolo en su acción, Reca obraba impulsado por la seguridad de que ahora las blancas deben jugar necesariamente D X P para anticiparse a la amenaza C6D-f y que en ese caso la dama sostenida por el alfil se desprendería como una piedra de una honda y se colocaría en el punto crítico de la lucha, que



es la posesión de los cuadros blancos. Veamos:

10. D X P R, D 4 A R!; 11. D x D

Si la dama se retira sigue igualmente C 6 D+, pues si va a 4 T, con jaque, esto no se entorpece por la respuesta A 2 D.

11. . . . . A X D

Y en este momento las blancas, a pesar del peón de ventaja, están inferiores por la debilidad del cuadro 6 D y la amenaza C 6 D+, que no **tiene** respuesta cómoda. Si P 4 A R sigue **C 6 D +** y luego de C 6 D + la única jugada sería R 2 D, para sostener el alfil y evitar C 7 A +, a lo que seguiría C x P A, con mejor partida. Si 11. . . . . A 3 R;, entonces 12. C 6 D +, y luego C X P C y O — O — O, siempre con buenas perspectivas. Y de esta suerte, mediante una jugada ilógica en apariencia, pero realmente de extraordinario sentido crítico de la posición, Reca refutó una variante considerada buena hasta entonces. Pero no faltó otro infidente que me advirtiera de estos análisis y me evitara servir de conejo de Indias en esta experiencia ajedrecística. Con lo que el análisis no pudo ponerse nunca en práctica en una partida del match, que dejó como su más valioso saldo técnico, precisamente, esta anécdota, anterior a su iniciación.

LA VARIANTE PANOV

Pero no es sin duda en esta variante donde Reca sorprendió de manera más categórica a sus amigos. Donde más netamente destacó su concepto sobre la técnica del juego fue en su estudio último sobre la variante Panov. En ese trabajo gravitan de poderosa manera, no ya jugadas ilógicas, sino planes ilógicos en apariencia, pero que son de lógica tan exacta, a pesar de las apariencias desfavorables, que permiten salvar una posición aparentemente perdida. Veamos:

1. P 4 R, P 3 A D; 2. P 4 D, P 4 D; 3. P X P, P X P; 4. P 4 A D

Estamos en plena variante Panov, que es en realidad la restauración de una vieja maniobra de Schlechter, mejorada por el analista soviético Panov, que ha dado su nombre a la maniobra. Esta serie de jugadas conmovió a los técnicos del ajedrez hace pocos años, pues se llegó a afirmar que la defensa Caro - Kann estaba destruida. Pero tampoco en esta oportunidad podía resignarse Reca a la desaparición de su caballo de batalla y halló una maniobra singular para demostrar que la defensa Caro-Kann tiejie vida para rato aún. Como es natural, los analistas que habían decretado la muerte de la defensa Caro-Kann lo hicieron porque la lógica simple, aparente, les indicaba ese camino, pero la sutilización de los análisis permitió hallar maniobras menos rutinarias que le devolvían su tambaleante prestigio. Y la maniobra que Reca halló fue la siguiente:

4. . . . . C 3 A R; 5. C 3 A D, C 3 A; 6. A 5 C

Y en este momento no aceptó la maniobra 6. . . . . , A 3 R; sugerida como el único camino para sostener el centro, sino que encontró una jugada que es aparentemente una pérdida de tiempo, pero que, en cambio, tiene la sutil intención[1] de quitarle al caballo rey blanco la casilla 3 A R. Esa jugada fue;

6. . . . . , A 5 C !; 7. P 3 A, A 3 R !

Y resulta que la jugada A 3 R, que hecha directamente no servía, es ahora justa, efectuada en dos tiempos, porque la sostiene la lógica real de que el caballo rey blanco no puede ir a 3 A R.

A esto podría seguir esta bonita variante: 8. C R 2 R, P X P; 9- A X C, P C X A; 10. P 5 D, C 4 R !; con la formidable amenaza de C 6 C +, lo que permite a las negras conservar el peón ganado, sin peligro.

UNA MANIOBRA TAN ABSURDA COMO INGENIOSA

Otra variante que ensaya Reca en su libro para refutar la jugada 6. . . . . , A 5 C; es la siguiente: 7. D4T.

Movida aparentemente muy fuerte porque vulnera el caballo de 3 A D, pero eso se refuta también con una jugada absurda para una lógica simple, ya que lo natural en este caso sería P 3 R o P 3 C R, que dan lugar a una partida relativamente equilibrada, pero más cómoda para el blanco. Y la jugada que encontró el ajedrecista más lógico de nuestro medio fue la aparentemente absurda de 7. . . . . , C 2 D!

Con esta jugada «ilógica» se saca el caballo del punto agredido y se amenaza llevarlo a 3 C D, atacando la dama y el peón de 5 D en caso de P X P. De lo que se deduce que no es tan ilógica como un concepto simple que el desarrollo podría indicar. La variante que podría seguir es la siguiente: 8. C X P, C 3 C; 9. D 5 C (no C x C, a causa de P X C, seguido de C X P D o, primero, de T 4 T si las blancas continuaran con D 5 C); A 2 D.

Y mediante una nueva jugada que choca, como que resulta retirar un alfil de una posición central, las negras quedan mejor por la fuerza de la amenaza de C X P D.

Quiere decir entonces que 8. CXP, no es bueno y debe buscarse el camino para explotar la jugada aparentemente mala C 2 D por medio de 8. P X P- A esto seguiría 8. . . . . , C 3 C; 9. D 5 C, P 3 T D; 10. D 5 A, C 2 T!

Una jugada de espera, rara, que choca con la rutina y que parece imposible que permita al negro quedar en ventaja. Y es así, porque se amenaza P 3 A R, seguido de P 3 R. Lo mejor parece ser: 11. P 6 D D x P; 12. D X D, P X D.

Las negras quedan mejor desarrolladas que las blancas.

Como se ve, esta línea de juego abunda en ejemplos de movidas aparentemente ilógicas, que en realidad no lo son sino para quien juzga las posiciones con un criterio demasiado simple, que es precisamente lo que deseamos criticar.

SÍNTESIS DEL TEMA

En realidad, desde el punto de vista de la experiencia recogicía por nosotros a través de los ejemplos dados anteriormente, podríamos llegar en conclusión a las siguientes advertencias fundamentales:

1º En ajedrez no hay jugadas lógicas e ilógicas. Hay, simplemente, jugadas buenas o malas.

2º Cada posición tiene su lógica, ya que, para llegar a conclusiones fundadas sobre la mejor movida, es necesario tener en cuenta detalles sutiles que pasan inadvertidos con frecuencia cuando se estudia superficialmente la posición.

3º Las jugadas naturales son én realidad los lugares comunes del ajedrez. Habitualmente no producen inconvenientes y a menudo resultan el vehículo más simple para expresar oin plan, pero en muchas oportunidades se agazapa tras su aparente bondad la derrota o la sorpresa desagradable.

4º Cuando un jugador se apodera de una columna abierta debe considerar si el programa que en ella tendrá la pieza que coloque es en realidad productivo. Las debilidades de la posición adversaria sólo son tales cuando pueden ser explotadas.

5º No basta apoderarse de un «hole» (punto débil rival que surge de una mala configuración de peones, v. gr.: P4R-P3D-P4AD; el «hole» es el cuadro 5D), sino que es necesario considerar si la pieza que allí se sitúa será eficaz, si no corre riesgos de ser eliminada, o si no existe otra ruta más clara para presionar al enemigo.

6º En los planteos deben hacerse jugadas de desarrollo siempre, pero ha de considerarse, si el adversario presiona en un punto fuerte, si no será mejor hacer una jugada antirrutinaria y desalojarlo de ese sector antes que se consolide definitivamente.

7º No basta, pues, desarrollarse, sino que hay que tratar de que el rival no logre entretanto una posición muy dominante y, para evitarlo, a menudo debe apelarse a movidas «ilógicas» para quien juzga las posiciones someramente.

8º La falta de lógica de las jugadas puede estar orientada por dos causas: por su inferioridad o por la dificultad que para comprenderlas tiene quien las juzga. Muy a menudo se califica de ilógicas a las maniobras antirrutinarias.

9º Cada vez que un jugador proyecta realizar una jugada que repugna a la rutina, debe analizar cuidadosamente, pues el abuso de este tipo de maniobras sólo es tolerable en un gran maestro. Hay que agotar, primero, el caudal de planes «lógicos» y, cuando se observa que éstos fracasan, apelar a los grandes recursos de lo «ilógico», que suele entrañar un considerable caudal de sorpresas para el rival.

10º Apartarse del concepto sanchezco de que el desarrollo en los planteos no es aconsejable para ningún principiante. Sólo un jugador avezado puede hacerlo en situaciones muy singulares. En ese estado de su capacidad, comprenderá si ha llegado el momento de apelar a las maniobras «ilógicas», que suelen ser lógicas cuando se las comprende. A menudo constituyen simplemente un concepto nuevo sobre la técnica de los planteos, como en el caso de la variante central de la defensa Alekhine (1. P4R, C3AR; 2. P5R, C4D; 3. P4AD, C3C; 4. P4D), en la que las negras pierden tres tiempos sin desarrollar ninguna pieza, con el solo objeto de que las blancas tengan una conformación de peones tan peligrosa como endeble.

FIN
DEL
TOMO TERCERO

I N D I C E

Prólogo

PRIMERA PARTE
CONFIGURACIONES DE PEONES

CAPÍTULO I. — Con/ormaciones *típicas*. 7

Debilidad necesaria: el avance de los peones 7
Configuraciones típicas. 8
Del torneo de París de 1924: Sterk contra Grau S
La ventaja de la Iniciativa. V

/. — Los peonej, *hase de los* planes. 11
Posiciones tipleas de peones. 12
l.i; técnica de Lasker. 13
Como le ganó Lasker a Blackburne. 13
LA derrota de Stelnltz. . . . . .M

ti. — *Los* piones *y el valor* de *las* piezas_____16
Otrn configuración tiplea de peones. 17
Uva piezas valen según los peones. 17
Como se capta rápidamente el plan: Grau contra Souza Méndez. 18

III — Peo» Que *avanza,* debilidad en *germen* 10
Cómo se debilitan los peones. 20
El drama de un peón doblado: Retí contra Grüníeld. 21

IV. — Peones buenos contra perdida de tiempo 22
De Witt contra Retí. 22

V. — *Agria controversia entre* un teórico K *un estratego.* 25
Una partida modelo del Dr. Lasker contra Tarrasch. 21
Primes buenos contra peones malos. 27
Igualdad aparente de material. 21
Peones defectuosos: casillas débiles. 28

VI. — También *en ajedrez todo es relativo* 33
Nieva técnica: despreciar la técnica. Ahues contra Alekhlne. 30
Un concepto revolucionarlo. 31
La oculta lógica de Alekhlne. 32
Una partida desconcertante: Yates contra Alekhlne. 32
¡Once movimientos de peonen 18 Jugadas! 34

Vil. — Ventajas *y desvéntalas del peón doblado.* 33
Un antiguo modelo de Nimzovich: Janovsky contra Nlmzovlch. 36

vía. — esqueletos típicos de peones doblados 37
Los peones doblados de la columna A O_____38
También en la defensa Francesa. 38
Configuración defectuosa de peones. 38
Un modelo del maestro Retí: Te Kola te contra Retí. 40
Primero, fijar el flanco dama. 42
De cómo un peón rale por dos. 43

IX. — Los peones doblados en la columna *alia dama.* 44
Las compensaciones del peón doblado: Grau contra Fine. 44
Por qué está mejor el blanco. 45
Notable partida de Julio Bolbochán. 48
El desnivel estratégico. 47

X. — Bl peón alfil rey doblado. 48
Algunas aperturas afines. 48
En la defensa Caro-Kann. 49
La defensa Siciliana. 49
La idea estratégica central. 50

Un bonito ejemplo: Addlemann e Isaac* contra Alekhlne. 39
El tena, tratado por Alekhlne. 51
Una obra maestra: Alekhlne contra Ta.rU-kower. 53
Las razones de la ventaja. 53
El momento critico. 54
Los peones son Inofensivos. 54

XI. — Las compensaciones de los peones centrales doblados. 55
Nimzovich contra Perlls. 55
Tema vital de muchos planteos. 58
La partida Yates-Olland. 58
La fiscalización del centro. 59
El tema 5 R en primer término. 59

XII. — Peones aislados *y doblados en el centro* 80
Peones doblados contra columnas abiertas ,. 81
Un buen ejemplo: Grau contra Nogués Acuna 02

XIII. — Peón *central doblado y* unido. 64
Una gran partida argentina: Rctl contra Guerra Boneo. 64
El poder de la columna abierta. 65
Peón doblado contra columna abierta ... 66
Un final notable. 66

XIV. — Peón doblado *en* la columna dama .. 67
Blümlch contra Nlmzovlch. 67
Provocando la debilidad. 68
La victoria: dominio de la columna rey 69
Conclusiones generales. 69

Cirfrui.0 II. — tos peones *avanzados.* 71

La debilidad de todo avance de peón. 71
Ee acentúa la debilidad ti el peón va a 5 71
Cómo se provoca esa debilidad: Yates contra Thomas. 73
Un error que malogra el ejemplo. 73
No basta estar mejor para ganar: Belgrano contra Orau. 74
La agresión al sostén. 74

/. — Maniobras tentadoras, pero a *menudo imprudentes.* 75
La mejor partida del torneo de Londres: Yates contra Nlmzovlch. 76
Por qué está mejor el negro. 77
La red de debilidades provocadas por P5R 77
TJn modelo de técnica. 78
Una Jugada hipócrita. 79

//. — La debilidad de los peones en 5? *sostenidos por piezas.* 79
Nimzovich contra Nlmzovlch. 80
El desnivel Imperceptible. 81
Diferencia entre peón contenido y peón Ubre. 81
Una maniobra tiplea, pero innecesaria 82
Nimzovich se equivoca. 83
Las negras se rehacen. 63
La provocación de un error: Hansen contra Nimzovich. 84
Lenta agonía. 81

7/7. — *Ventaja en espacio a cambio de peón vulnerable.* 85
Una obra maestra de Nimzovich. 86
La jugada extraordinaria. 87
Cadena de peones endebles: Saemlsch contra Nlmzovlch. 88
Encrucijada estratégica. 88
Dilema mal resuelto. 89
Y el peón de 5 D caerá. 89
Piñal instructivo. 90
Síntesis del ejemplo. . . . . .W

/;* -*Hay que desconfiar de los dogmas* 91
La maestría de Nírazovlch. 91
El avance típico y la caMUa 4D. 92
Cómo fue derrotado Behtlng por Nlmzovich 93
Las plecas sobrecargadas. 94
La ventaja del rey centralizado. 95
Conclusiones generales. 95

CAPÍTULO III. — Lo* peone* *pasado». 96

No hay sistemas matemáticos. 96
El problema del ^>eon pasado 97
Todo peón pasado deja al rival un punió fuerte 37

/. — *El peón pasado engendra cadenas de. peones* 08
El primer ejemplo. 98
En busca de puntos fueites 99
Las blancas tienen enajenada su libertad 99

//. — *Conjáiciones que debe reunir un peón pufodo*. 100
«El peón pasado es un criminal ai que debe vigilarse». 101
L05 -peones pasados débiles. 101
Lo*" peones rígidos. 101
Cómo la explotaba Alekhlne. 102
Un ejemplo valioso: Grau contra Plecl. 103
El momento crítico. 103
Peones sólidos en apariencia. 104
Ahora es tarde. 105

///. — *Peones pasados endebles*. 105
El peón pasado en la Ruy López. 106
Una lección de Breyer a Maroczy. 107
El memento crítico. 10T
Sacrificio de desviación. 108

IV, — Pro y contra del peón pasado. 109
Notable ejemplo de Alekhlne. 109
Bloqueo del centro a cambio de peón pasado. 111
Las negras tienen, prácticamente, un peón más. 111
Loa peones móviles se imponen. 112
En síntesis, un peón menos en acción .. 113
Bolboehán da una lección a Pllnik. 113
Ventaja en el flanco dama, pero. 114
La lucha contra el peón pasado. 114
El peón avanza. 115

V. — La lógica, base del razonamiento. 115
Una partida que causó sensación en su época: .Grau contra Alekhlne. 116
La provocación lateral. 118
El error. 119
Conclusiones técnicas. 119

CAPÍTULO IV.— *La captura de los peones aislados centrales*. 120

Notable creación de Alekhlne. 121
Ventaja posicionai contra ventaja material 122

/. — *Lo relativo de un peón de ventaja si está aislado y fijado*. 123
Antiguo ejemplo del ajedrez argentino: Aszlalos contra Grau. 124

//. — El *sacrificio del peón central aislado* 126
Una postelón tiple». 126
Nuevo ejemplo de Alekhlne. 127

///. — El *sacrificio liberador*. 128
Vieja partida local: Ibáñez contra Grau 129
Un modelo de Ellskases contra Krogius. 130
Una hermosa partida: Vlstaneckis contra Grau 131
El momento crítico. 132
Conclusiones. 133

CAPÍTULO V. — *La fuerza de la agresión lateral de peines*. 134

Planteos buenos y planteos defectuosos 134
El sacrificio del peón lateral. 135
Ejemplo instructivo: Nogués contra Grau ... 135
La eliminación del peón vértice. 136
El momento crítico. 136
El plan tipleo. 137
Y la posición se transformará. 137
El error. 138
Y la lucha se decide. 138

/. — *La desunión de los peones centrales mediante la entrega de un peón*. 139
El sacrificio del peón lateral en los planes* modernos: Tarrasch contra Alekhlne. 139
lias negras jugaron con un peón menos 140
La debilidad engendra" la debilidad. 141
S. O. 8. 142
Cómo trató Bogoljubow el tema. 142
Y el sacrificio es ahera maniobra posiclonal 143

Jf. — *Fl sacrificio típico del peón para lograr juntos fuertes*. 144
La rotura de una ala por e. sacrificio de peón 144
Como es de valioso el sacrificio cuando hay un caballo. 145
El contrasentido del «zugzwang». 146
El tema en un final de Rubinstein. 148
Nuevamente Tarrasch como modelo. 147
Un nuevo tema en acción. 143
Conclusiones. 148

CAPÍTULO VI. — *La superioridad de peones en el flanco alejado del rey enemigo* 149

Un ejemplo moderno: Botvlnnlk contra Rablnovlch. . . . . .ISO
Hacia el final. 151
Desviación aparente. 152
Ventaja ilusoria en el ala dama. 153
La magnifica reacción de Rubinstein. 154

/. — *Ventajas y riesgos de imponer la superioridad en un flanco*. 155
Marshall contra Capablanca. 156
Las consecuencias de una torre mal situada 158
Dos ejemplos magistrales. 158
El final de Alekhlne con Eduardo Lasker 159
Otra gran victoria del Dr. Lasker. 160

//. — *La superioridad de peones en el ala rey* 162
Walter Cruz contra Apschenek. 162
Peones de ventaja en el ala rey rival. 164
Un ejemplo de Capablanca. 164
Otra comprobación expresiva: Gerschman contra Grau. 165
Notable ejemplo de Fine. 166
Cambiadas las torres, el peón pasado es más peligroso. . . . . lea
El U'nia gravitando en un campeonato mundial 169
Ejemplo de Alekhlne contra Euwe. 169
La ventaja del rey activo. 170
Conclusiones. 171

CAPÍTULO VII. — *La coronación de peones como tema de combinación*. 172

Primero y fundamental ejemplo. 173
Cómo se pasa un peón avanzado. 174

/.— *Un problema apasionante*. 17S
Cómo triunfó Sanz. 176
Los finales de peones solos. 177

//. — *La coronación de peones como problema táctico*. 178
El «zugzwang» en los Ítnale3. . . . . .17a
Nuevo ejemplo de Lasker. 179
La coronación cumo maniobra táctica. IR1
Notable ejemplo de Alekhlne. 181
Dos finales de Holm. . . . . .;tí2
Buen ejemplo de Keres contra Richter. . . . .!*4*
Una partida notable: Ellskases centra Plecl 185
Victoria valiosa por varias r**ones. 185
La segunda etapa de una grar. partida .. 186

///. — *La promoción de peones y sus variedades* 187
Nuevo y singular ejemplo. 183

IV. — La coronación en los finales de alfiles dfi distinto color. 189
Antiguo y valioso final. 19ü

V. — *El sacrificio para coronar*. 191
Un final muy sutil. 191
Final de Alekhlne y Rubinstein. 192

vi. — Cómo se premia, a veces, también en ajedrez, la moderada ambición. 193
El clásico ejemplo del Rev. saavedra. 194
Conclusiones. 195

SEGUNDA PARTE

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

CAPÍTULO I. — *Los planes estratégicos en los planteos*. 196

/ *Jugadas fundamentales irreconciliables* .. 197
Un ejemplo simple: F. Corla contra Grau .. 197
El error: la superioridad de planes. 198
Explotando la debilidad. 199

La deienea Phllidor 200
El sistema Colle y un expresivo ejemplo 200
De Wltt contra Belgrano Rawson 200
Un error fundamental 201
¿Para qué? 202
Y ahora los alfiles 203

//. — £1 secreto de lo esfratepio *en los* planteo» 303
La causa oculta de una derrota: Qrau contra Nogués 205
ti error de concepto . . . . . 20»

/;/. — *La junada P 4 R choca con la jugada P3AD* 206
Una lección de Retí 206
Comienza la presión sobre el cuadro 6 D 207
Los peligros de la rutina 207
Se define la debilidad 307
La derivación de las debilidades 208
El refuerzo 308
I Diagonal abierta y alfil ominoso I 208
La danza de los caballos 309
La defensa Eslava 309
Un modelo en la Eslava. Bolbochin contra Orau 210
El tema de las piezas sobrecargadas ___ 210
Final técnico 311

IV. — El avance *P 3 T R es* dudoso *conjugado con P 4 A R* . . . . . .
Antiguo modelo del ajedrez local: Palau contra Grau 213

V. — *El tema entre los grandes maestros* ... 214
El premio de brillantez del torneo de Dresde: Rublnsteln contra Alekhlna 216
Posición Instructiva 216
Conclusiones 217

CAPITULO II. — *El desarrollo prematuro de la dama* 318
Un ejemplo vulgar 319
La lección de Palau a straumanls 319
Comienza la tentación 319
Y la danza sigue 220
El sacrificio final 320
Las desventuras de una dama atrevida: Retí contra Orau 321
Y lo que fue un error, ahora es obligación 322
La última cabriola 222

1. — *El problema de los planteos* 223
La variante Anderssen de la Vtenesa 223
El ataque Wagner 223
El ataque Nlmzovlch en la Francesa 22:
El suceso de San Sebastián: Nlmzovlch contra Splelmann 224
La influencia de los tiempos perdidos ... 226
La lección de Retí a Euwe 226
La doble celada 226
Otra dama se convirtió en espectadora .. 227

//. — La peligrosa tentación del *PCD independiente* . . . . . .
Un ejemplo en una variante clásica: Orau contra Rlvarola 228
Comienza la peregrinación de la dama .. 228
Configuración absurda pero eficaz 229
Sutileza pura: Nlmzovlch contra Capablanca 230
Hacia la casilla crítica 330
Principios que nan de tenerse en cuenta .. 331

CAPITULO III. — *Los* cambio.' de una *pteza menor por tres peones* 233
Cómo jugaba Tarrasch en su buena época .. 333
Despojándose del lastre que significa un peón central débil 234
Y el alfil entra a gravitar en la lucha, antes que los peones 335
Y los peones se debilitan 336

I. — ¿Vale en realidad tres peones un caballo, en *los planteos?* 336
Otro modelo de Tarrasch 337
Peones unidos contra alfil 337
Creándose el punto fuerte 338
El plan medular ..; 338
El lance final que salló bien 138
Cómo se malogra un brillante esfuerzo .. 340

II. — *La entrega posicional de una* pieza por *tres peones* 340
La anécdota de una partida famosa: Alekhlne contra Capablanca . . . . . * 141
Cómo fue la memorable lucha 341
Los reyes entran en danza 343
Un sacrificio notable 343
Cambio Inexplicable de plan 344
Los peones Irán sucumbiendo 344
Conclusiones técnicas 346

CAPITULO IV — El *sacrificio estratégico de calidad* 246
Efecto psicológico del sacrificio 246
Distinto estado de ánimo del jugador 346
El sacrificio de calidad en los planteos: Irume contra Orau 747
Audaz por obligación 347
Por error y luego por amor propio: Euwe contra Capablanca 348
En la apertura Vienesa 349
La defensa Phllidor y un análisis falso _____ 360
También en el viejo Ruy López 350

I. — *El sacrificio* de *calidad, arma táctica de varios ajedrecistas* 350
La lección de capablanca a Mieses 351
Exceso de confianza 351
Y el aguacero empieza 353
Rublnsteln repite la hazaña frente a Colle 353
Una celada diabólica 254
La eliminación de la pieza menor fuerte _____ 264
Un sacrificio necesario 356

II. — *Sacrificar la calidad para pasar peones* 387
La magnífica sorpresa de Bled: Bogoljubow contra Nlmzovlch 367
Calidad y final ganador, pero 258
La sutileza 359

///. — La» *famosas conclusiones del ¡)r. Alekhine sobre el tema* 260
Dos torres contra torre y caballo 260
La partida con Kashdan '. 360
Frente al Dr. Bernsteln 361
Conclusiones técnicas 363

CAPÍTULO V. — *El distinto vator de las jugadas* 264
/. — El calor mudable de las *jugadas* 264
Una partida de gran calidad: Guerra Boneo contra Belgrano Rawson 265
La jugada intermedia 366
Un ejemplo de Bogoljubow 387
Ejemplo de Jugada Intermedia 367
El momento crítico 268

I!. — Las *tugadas de precaución* 3*9
Las Jugadas intermedias de todo plan: Orau contra Illa 370
La lucha por una idea 371
Otra vez la Jugadc Intermedia 372

CAPITULO VI. — *Otro delicioso contrasentido del ajedrez:* el **zugzwang** 372
La desgracia de tener que Jugar 273
La primera Idea del azugzwang» 274
Una humorada 274
De cómo un rey detiene y captura a tres peones 375
El milagro del .zugzwang 378
Conclusiones 378

CAPITULO vn, — *La falsa lógica en ajedrez* ____ 377
Hay que desconfiar de los postulados 377
Los valores son mudables en ajedrez 378
El valor relativo de las piezas , ... 378

I. — *Las jugadas ilógicas en los planteos* .. ZIS
Illa contra Fernández Corla 378
La explotación de la ventaja 380
Final instructivo 381

77. — *El peligro de las jugadas ^naturales** .. 281
Una variante del «Giuoco Piano» 282
777. — La *iónica de* un planteo antfrrutinario 383
En la defensa de loa dos caballos 283
El error de Oothilf 284

7V. — *No debe confundirse tampoco lógica con rutina* 385
Ataque Boden-Kleseritzky 318
La bondad de un plan lógico 386
Las ideas •Ilógicas» de Reca 387
Historia íntima da una variante 2*8
La variante Panov 3*9
Una maniobra tan absurda como ingeniosa 290
Síntesis del tema . . . . . 3»0