Guil Russek

MAESTRO INTERNACIONAL

PARA GANAR EN AJEDREZ

Un método de entrenamiento para jugadores de cualquier nivel



SELECTOR

Russek

PARA GANAR EN AJEDREZ

SELECTOR

Guil Russek

MAESTRO INTERNACIONAL

PARA GANAR EN AJEDREZ

Un método de entrenamiento para jugadores de cualquier nivel



SELECTOR

GUIL RUSSEK LIBNI (1965) es uno de los más destacados exponentes del ajedrez mexicano de todos los tiempos. A los 18 años fue campeón de la zona metropolitana y subcampeón nacional. A los 19 representa a México, por vez primera, en la Olimpiada Mundial de Ajedrez, en Salónica, Grecia. En 1986, participa en la Olimpiada de Ajedrez en Dubai, Emiratos Árabes Unidos. En su tercera participación olímpica (Novi Sad, Yugoslavia, 1990), logra la mejor actuación nacional en olimpiadas y, en 1994, representa a México en la Olimpiada Mundial de Ajedrez celebrada en Moscú, Rusia. En 1998 forma parte del equipo mexicano en la Olimpiada de Ajedrez, en Elista, Kalmykia. Ocupó el primer lugar en el Campeonato Centroamericano, en Managua, Nicaragua. Ha disputado torneos en Venezuela, Cuba, Puerto Rico, Brasil, Argentina, España, Estados Unidos, Holanda e Israel. Russek ha medido sus fuerzas contra jugadores de la talla de Kramnik, Sokolov, Svidler, Yermolinsky, Alburt, Lputian, Panno y Christiansen. En 1998 recibió el título de Maestro Internacional, otorgado por la Federación Internacional de Ajedrez (**FIDE**, por sus siglas en francés).

COLECCIÓN
JUEGOS Y ACERTIJOS

A jugar con canicas
A jugar con sombras
Acertijos enigmáticos
Acertijos geniales
Acertijos matemáticos
Adivina adivinador
Agua pasa por mi casa
Ajedrez infantil
Ajedrez práctico
Ajedrez super fácil
Campeón enseña ajedrez
Cancionero infantil mexicano
Canciones infantiles
Ejercicios clásicos de ajedrez
Esto es el aire
Juegos con lápiz y papel
Juegos creativos para niños
Juegos mentales
Juegos para fiestas
Juegos para la estimulación temprana
Juegos tradicionales mexicanos
Lana sube lana baja
Nuevas canciones infantiles
Nuevos juegos mentales
Nuevos juegos para fiestas
Pablito clavo un clavito
Piensa rápido
Rápido ruedan las ruedas
Safari en casa
Tito, tito capotito
Tres tristes tigres

COLECCIONES

Colección Ejecutiva
Colección Superación Personal
Colección New Age
Colección Salud y Belleza
Colección Medicina Alternativa
Colección Familia
Colección Literatura Infantil y Juvenil
Colección Didáctica
Colección Juegos y Acertijos
Colección Manualidades
Colección Cultural
Colección Espiritual
Colección Humorismo
Colección Aura
Colección Cocina
Colección Compendios de bolsillo
Colección Tecniciencia
Colección Esoterismo
Colección con los pelos de punta
Colección VISUAL
Colección Arkano
Colección Extassy

Guil Russek

PARA GANAR EN AJEDREZ

SELECTOR
actualidad editorial

SELECTOR
actualidad editorial

Doctor Erazo 120 **Tels. 588 72 72**
Colonia Doctores **Fax: 761 57 16**
México 06720, D.F.

PARA GANAR EN AJEDREZ

Diseño de portada: Carlos Varela

Copyright © 1999, Selector S.A. de C.V.
Derechos de edición reservados para el mundo

ISBN: 970-643-183-7

Primera reimpresión. Diciembre de 1999



Características tipográficas aseguradas conforme a la ley.
Prohibida la reproducción parcial o total de la obra
sin autorización de los editores.
Impreso y encuadernado en México.
Printed and bound in Mexico.

La presente obra está dedicada, con aprecio y agradecimiento, al ingeniero Alfonso Ferriz Carrasquedo, por su diversa, continua y entusiasta labor de promoción del ajedrez en México.

Índice

I. Consideraciones generales....9

II. Introducción....12

III. El ataque doble....15

IV. La desviación....25

V. Atracción....35

VI. La clavada....45

VII. Ataque a la descubierta....55

VIII. Destrucción de la defensa....65

IX. Despeje de casillas o líneas....75

X. El bloqueo....85

XI. Intercepción de líneas....95

XII. Sobrecarga de piezas....105

XIII. Ataque al rey enrocado....115

XIV. El peón avanzado....125

XV. Combinaciones de tablas....135

XVI. Combinando los temas tácticos....145

XVII. Test de partidas magistrales....171

Tabla de puntuación....215

I. Consideraciones generales

Este libro tiene como finalidad principal ayudar al ajedrecista a dominar uno de los aspectos más importantes del juego: *la táctica*. Saber analizar las secuencias de jugadas y encontrar la combinación que decide la partida es una condición indispensable para aspirar a la maestría ajedrecística. Sin duda, el aficionado al juego-ciencia mejorará su nivel, ya sea en partidas oficiales de torneo o informales, si logra comprender y aplicar los métodos tácticos más frecuentes en sus partidas. Por lo anterior, es fundamental adquirir el hábito de resolver ejercicios de forma metódica y constante, aprendiendo de cada uno de ellos algún aspecto de la lucha en el ajedrez. Para hacer más dinámica y atractiva esta enseñanza, se ha dispuesto la presentación de las posiciones y partidas en forma de tests, donde el lector pondrá a prueba su talento, conocimientos y voluntad.

Se ha dividido el libro en capítulos de acuerdo con los más importantes temas tácticos del ajedrez. El lector encontrará una breve explicación y algunas posiciones modelo de cada tema, seguidas de un Test de Evaluación. En el capítulo llamado *Combinando los temas tácticos* se reúnen ejemplos más complejos, pues no se menciona su tema táctico para incrementar la dificultad. En el capítulo final, *Test de partidas magistrales*, se reúnen nueve notables e instructivos juegos de ataque de los más grandes ajedrecistas de la historia, donde el lector deberá descubrir las jugadas más importantes de cada una de ellas. A continuación se explica el método ideal para obtener el mayor provecho de este libro.

Cómo usar el libro

1) Lea atentamente la explicación de cada uno de los temas tácticos así como sus ejemplos modelo. Los *tests* se podrán resolver con mayor facilidad habiendo comprendido antes la esencia del tema respectivo. No olvide que detrás de cada posición hay una enseñanza que lo ayudará a incrementar su nivel de juego.

2) Al inicio de cada *test* se menciona la puntuación que se puede obtener en el mismo, la puntuación acumulada y el tiempo máximo que se debe fijar para cada posición. Preste especial atención al enunciado que se

ubica en la parte inferior de cada diagrama donde se estipula el turno de juego.

3) Es conveniente que se reproduzcan los diagramas de los *tests* en un tablero convencional, fijando el tiempo de reflexión correspondiente en un reloj.

4) Analice mentalmente (sin mover las piezas) los ejercicios y escriba sus conclusiones. Compárelos con las soluciones que se muestran al finalizar cada prueba. Anote la puntuación obtenida y escriba asimismo la puntuación acumulada.

5) En el *Test de partidas*, después del primer diagrama de cada juego, debe cubrir con un papel las jugadas del bando ganador y sumará los puntos que obtenga al acertar los movimientos del maestro. Se otorgarán puntos para las jugadas más importantes de cada partida.

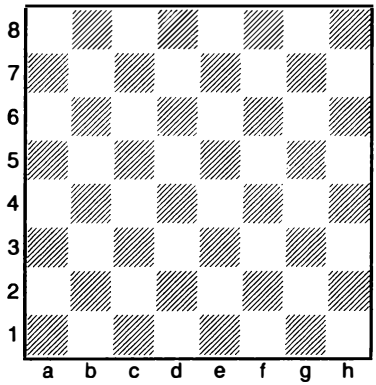
6) Después de resolver las 200 posiciones, las nueve partidas magistrales y alcanzar una puntuación final, obtendrá usted un *rating* estimado de fuerza ajedrecística. Identifique su nivel de juego de acuerdo con la tabla que se halla al final del libro.

El sistema de anotación

La forma de anotación de las jugadas que utilizaremos se conoce como sistema algebraico.

Éste es el sistema oficial de la Federación Internacional de Ajedrez y el más usado en libros y revistas actualmente. Es muy sencillo su aprendizaje y uso, ya que funciona como un simple sistema de coordenadas usando letras (de la "a" a la "h") que identifican las columnas de izquierda a derecha del jugador de las piezas blancas y números (del 1 al 8) que se ocupan de las líneas horizontales desde la base de las blancas. Las iniciales de las piezas en nuestro idioma son: R= rey, D= dama, T= torre, C= caballo y A= alfil. (Para su mejor identificación se usarán los figurines ♔, ♕, ♖, ♘ y ♗ para simbolizar las piezas). Si no se escribe ninguna inicial se entiende que es un peón el que se mueve. Las capturas de piezas pueden ser expresadas con el signo "x", aunque no es obligatorio. Funciona de la siguiente manera: se nombra primero la inicial en mayúscula de la pieza que se moverá (o su figurín correspondiente), seguido de la letra en minúscula de la columna y después el número de la línea. Así queda definida la jugada realizada.

Cada uno de los diagramas del presente libro contienen las coordenadas de las columnas (letras) y líneas (números) para una mejor y más rápida lectura de las jugadas.



Signos más comunes

El lector encontrará también algunos signos típicos que nos ayudan a comentar y comprender las partidas. Los siguientes son los más comunes y los que el lector encontrará a lo largo de la obra.

0-0	=	ENROQUE CORTO
0-0-0	=	ENROQUE LARGO
+	=	JAQUE
++	=	JAQUE MATE
!	=	BUENA JUGADA
!!	=	JUGADA BRILLANTE
?	=	MALA JUGADA
??	=	MUY MALA JUGADA

II. Introducción

La partida de ajedrez se ha dividido, para su mejor comprensión, en tres fases: *apertura, medio juego y final*. Cada una de ellas tiene sus propias características que, en cierto modo, la define. Esta delimitación, que no es siempre clara, se fundamenta básicamente en el número de piezas que quedan en el juego, así como por los diferentes planes y objetivos que persigue cada contendiente. Sin embargo, existe otra división, quizá más sutil, basada en el tipo de actividad mental que realizan los jugadores.

Nos referimos a la *estrategia* y a la *táctica*. La estrategia engloba toda forma general de pensamiento, como es la valoración de las posiciones y la elección de los diversos planes de juego, que conectan nuestras jugadas hacia objetivos viables. Es necesario, por lo mismo, adquirir y perfeccionar un sentido lógico del juego. La táctica, en cambio, se refiere a los medios concretos que utilizan los jugadores para llevar a buen término sus intenciones. Aquí es fundamental el desarrollo de la habilidad para calcular variantes de jugadas con precisión. Puede decirse que la estrategia es el "qué hacer", mientras la táctica es el "cómo hacerlo", aspectos del ajedrez que deben complementarse en forma armónica y ser dominados por el ajedrecista que aspira a la maestría. Es importante aclarar que existen posiciones donde deben predominar las consideraciones generales de pensamiento, la estrategia, pues el cálculo concreto de jugadas resulta inútil. En cambio, cuando las fuerzas de los rivales están ya en contacto directo entre sí y la posición se torna complicada, la táctica se vuelve prioritaria; los contendientes analizan la situación en forma específica, calculando de manera alternada jugadas propias y rivales, formando mentalmente un *árbol de variantes*. El jugador que pueda calcular secuencias de jugadas (variantes) con exactitud y realizar combinaciones más profundas, tendrá una ventaja decisiva sobre sus oponentes.

Explicaremos, antes que nada, qué se entiende por el término *combinación*, ya que es un concepto de gran importancia en el ajedrez. Ha sido definido de diversos modos, pero en esencia puede reducirse a lo siguiente: "La combinación en ajedrez es una variante con sacrificio de piezas, con un propósito definido y con temas y motivos característicos". Es decir, es una serie de jugadas con un fin determinado que encierra alguna entrega de material. Entendemos por temas tácticos o combinativos los medios y métodos con los cuales realizamos cada com-

binación; los motivos son las peculiaridades de cada posición que permiten dicha secuencia de jugadas.

El lector se preguntará: ¿Cuál es la forma ideal de mejorar el aspecto táctico de nuestro juego? ¿Cómo podemos aprender a calcular jugadas con rapidez y precisión? Importantes entrenadores del ajedrez, a través de muchos años, han estudiado esta cuestión y afirman que el método ideal se basa en la contínua y sistemática resolución de gran cantidad de ejemplos de posiciones tácticas. Así, el estudioso del ajedrez adquiere el hábito y el reto de pensar de manera objetiva e independiente y aprende incontables situaciones que se pueden presentar en sus propias partidas. Sólo adquiriendo una amplia *cultura ajedrecística*, estudiando las partidas y posiciones ejemplares de los grandes maestros del pasado y del presente (el legado de los clásicos), es posible afrontar la lucha ajedrecística a un nivel cada vez mas elevado.

Se podrá notar en el transcurso del libro que los temas tácticos se encuentran íntimamente relacionados entre sí. Incluso, algunos ejemplos pueden ser incluidos en varios capítulos diferentes. En otras posiciones, las mas complejas, encontrará mezclados los temas y motivos de combinación. En realidad, no es importante definir con palabras el tema de cada posición, sino comprender su esencia y adquirir los patrones mentales necesarios para resolver los ejercicios que se muestran. El lector, al intentar solucionar los ejercicios, deberá buscar continuamente sacrificios de piezas, jugadas de ataque inesperadas y originales, secuencias de combinaciones decisivas, en resumen, tiene delante un reto a su esfuerzo y conocimientos. Podrá contribuir con variantes que no fueron consideradas por los jugadores o el autor del libro (o incluso refutarlas). Esto no es de sorprender ya que el ajedrez es un juego de gran riqueza y nos enseña la valiosa cualidad de dudar constantemente y tener una opinión propia y creativa de cada posición.

Es importante que el lector utilice un adecuado método de análisis. Al intentar resolver cada diagrama, efectúe primero una evaluación estática de la posición y pregúntese sobre:

1) La situación material de ambos bandos. En caso de una diferencia de fuerzas ¿qué compensación puede tener el bando en desventaja?

2) Compare el grado de actividad de las piezas y hacia donde apuntan. Así podrá apreciar quien tiene ventaja de desarrollo y domina mayor espacio.

3) ¿Cómo está la estructura de peones? Distinga los puntos fuertes y las debilidades de ambos rivales.
4) Compare la seguridad de los reyes.

Al responder a estas cuestiones, se encontrarán los factores más relevantes y se sabrá quien tiene ventaja. Así, se tendrá ya una buena noción estratégica de la posición que servirá como guía para elegir el plan de juego correcto y para ubicar los objetivos de ataque. El siguiente paso es un análisis más dinámico: ¿Quién tiene la iniciativa? ¿Cuál es el plan inmediato del bando con el turno de juego? ¿Cuáles son las amenazas concretas y las posibilidades de ataque y defensa de cada rival? ¿Qué motivos y temas de combinación se pueden encontrar? Después de haber comprendido la esencia de cada situación se debe iniciar el ordenado y eficiente cálculo de variantes hasta encontrar la decisiva secuencia de jugadas.

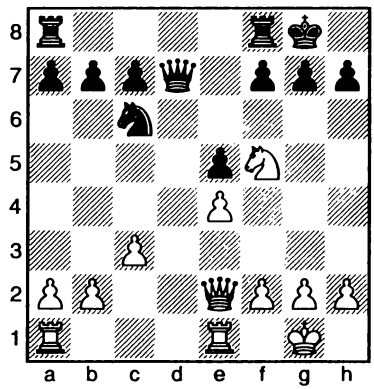
Por último, quisiera hacer notar un aspecto importante que el lector podrá apreciar: el atractivo sentido estético que producen las combinaciones más originales y espectaculares, donde los valores habituales de las piezas dejan de funcionar y nos encontramos con sacrificios de gran belleza. Esto es, sin duda, el factor primordial que ha atraído a millones de entusiastas aficionados del ajedrez en todo el mundo a lo largo de la historia. Recordemos las palabras que escribió al respecto el gran Emanuel Lasker (campeón del mundo de 1894 a 1921) en su *Manual de ajedrez:*

> Son las hazañas de las piezas sobre el tablero y nada más, lo que atrae el interés del espectador y lo excita. A menos que observe una hazaña que le parezca fuera de lo común su interés permanecerá dormido. Solo cuando una jugada realice una tarea que le parezca difícil, o hasta imposible, comienza la evaluación estética. Las proezas pueden ser diversas: un mate o su prevención, o la desesperada lucha de un bando en desventaja están entre los muchos ejemplos. Siempre que el espectador las comprende, las hazañas de las piezas le provocan emoción.

Guil Russek, Maestro Internacional

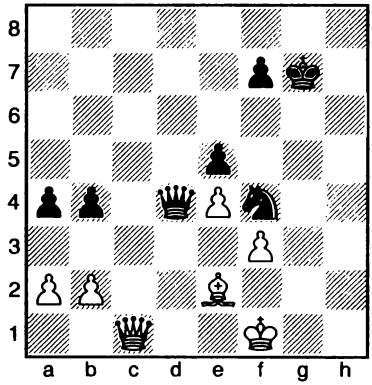
III. El ataque doble

Este importante elemento táctico consiste, como su nombre lo indica, en la ejecución simultánea de dos (o en ocasiones más) amenazas serias contra el bando rival, mismas que no pueden ser contrarrestadas a la vez. El ataque doble suele producirse al aprovecharse las debilidades tácticas del enemigo, como pueden ser las piezas sin protección, la situación expuesta del rey o algunas casillas o líneas claves desprotegidas, es decir, los motivos tácticos esenciales de determinada posición. Este tema se relaciona de forma muy estrecha con los temas que veremos posteriormente. Explicaremos a continuación algunos ejemplos con el tema del ataque doble.



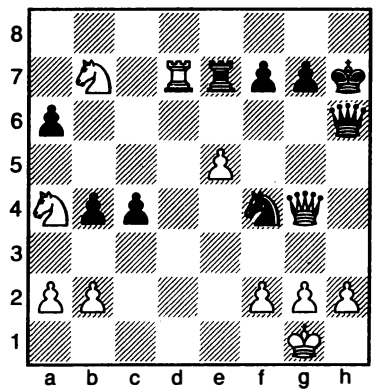
Juegan las blancas

En la posición anterior, las blancas ganan mediante una sencilla jugada que crea una doble amenaza: 1.♕g4!, atacando el punto **g7** con la dama y el caballo (amenaza de mate) y, en caso de su defensa con 1... g6 o 1...f6, sigue 2.♘h6+, con un ataque descubierto a la dama rival, capturándola a la jugada siguiente. La situación indefensa de la dama negra fue el motivo táctico principal. Este es un ejemplo puro de ataque doble sin la necesidad de sacrificio de piezas, por lo que no se considera una combinación. En los diagramas siguientes se verá este tema de forma más compleja.



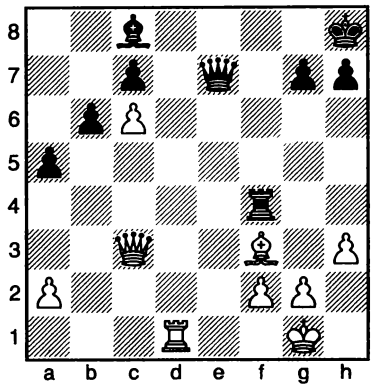
Juegan las negras

Las piezas negras tienen una posición dominante en la partida disputada entre los grandes maestros Tolush vs. Simagin (Moscú, 1952). La sencilla combinación que definió la partida se basa en la gran capacidad del caballo de crear ataques dobles, en este caso al rey y dama rivales. Mediante la jugada de atracción 1...♕g1+!!, el negro logra quedar con decisiva superioridad material después de 2.♔xg1, ♘xe2+ 3.♔f2, ♘xc1. Una vez más, la falta de defensa de la dama blanca resultó ser el motivo de la combinación, es decir, lo que hizo posible la secuencia táctica.



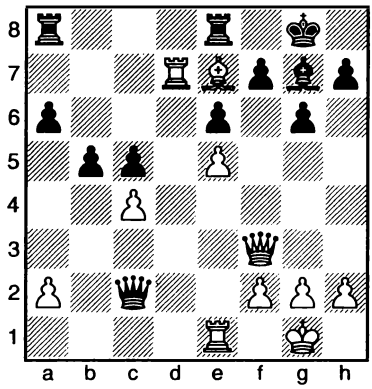
Juegan las negras

Najdorf - Rosseto (Mar de Plata, 1941). Las negras logran vencer realizando un ataque doble contra las casillas críticas de mate **g2** y **b1**, aprovechando la debilidad de la primera fila por la falta de "aire" del rey blanco. Primero es necesario desviar la dama enemiga: 1...♖xd7! 2.♕xd7, ♕g6! y las blancas se rinden al no poder contrarrestar , en una sola jugada, las dos amenazas antes referidas.



Juegan las blancas

Szabo - Ban (Budapest, 1947). Una vez más se aprovechan los problemas del rival en la primera línea y, al mismo tiempo, se efectúa una amenaza contra una de sus piezas: 1.♕e5! (o bien 1.♕e3!), creando un ataque doble a la dama y torre enemigas, 1...♕f8 (no es posible capturar la dama por el mate en la octava línea) 2.♕xf4! con ventaja decisiva. En este caso, el tema táctico principal es la sobrecarga de funciones de la dama negra, al tener que defender tanto la casilla de penetración de la torre blanca (**d8**) como a su propia torre.



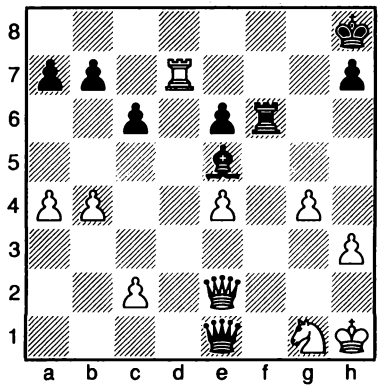
Juegan las blancas

Las blancas realizan un curioso ataque doble con la inesperada 1.♗d8!! (jugada de intercepción y despeje de líneas). Se amenaza ahora llegar al mate con 2.♕xf7+ y también la captura de la torre de **a8** que ha quedado indefensa. Esto ocurrió en la partida por correspondencia que jugaron Dunhaupt contra Kunert en 1952.

Test de evaluación

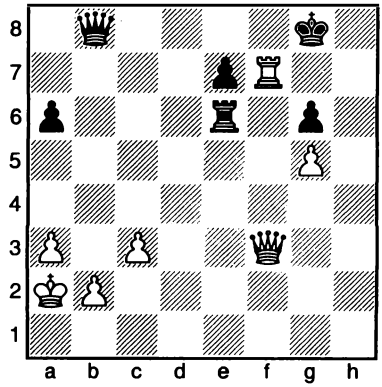
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 100 puntos

Dantas - Wexler
Mar del Plata, 1951



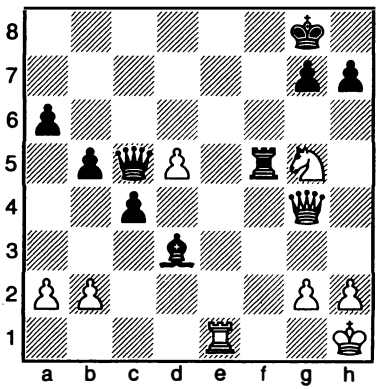
1) Juegan las negras

R. Byrne - Tarjan
Cleveland, 1975



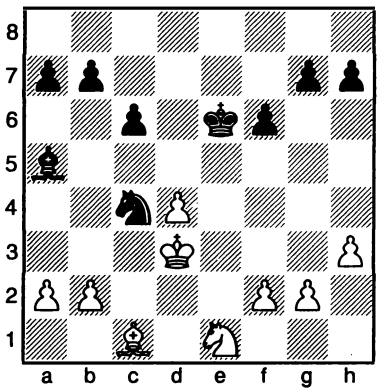
2) Juegan las blancas

Podgaetz - Kupreichik
Leningrado, 1976



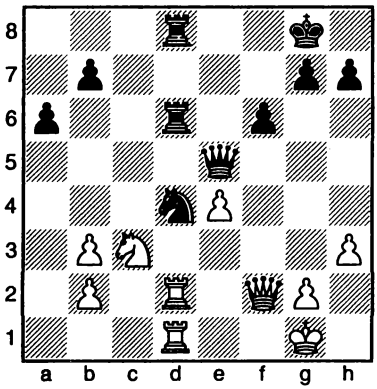
3) Juegan las negras

Lasker - Euwe
Nottingham, 1936



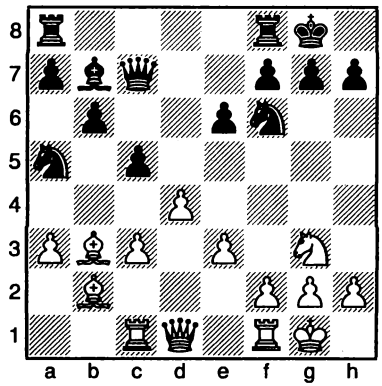
4) Juegan las blancas

Delplank - Pardon
Bruselas, 1976.



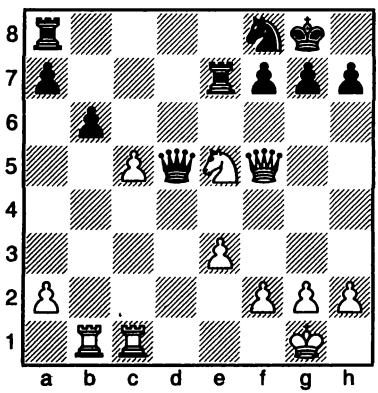
5) Juegan las negras

Rivera - Fischer
Varna, 1962



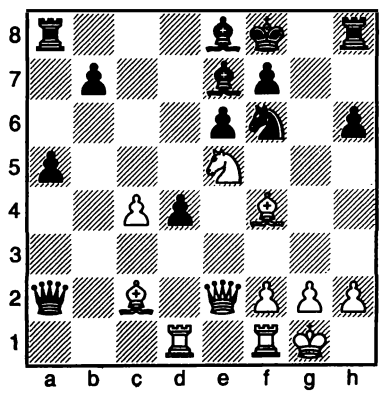
6) Juegan las negras

Krogius - Sergievski
Moscú, 1959.



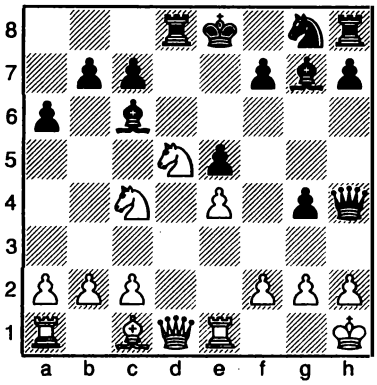
7) Juegan las blancas

Cetkovic - Molerovic
Belgrado, 1951



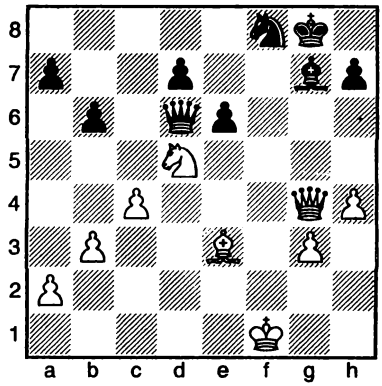
8) Juegan las blancas

Korchnoi - Portisch
Wijk ann Zee, 1968



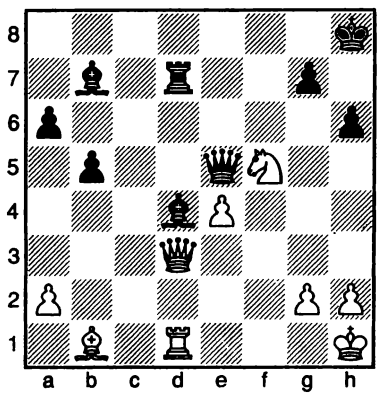
9) Juegan las negras

Duckstein - Johannsen
Moscú, 1956



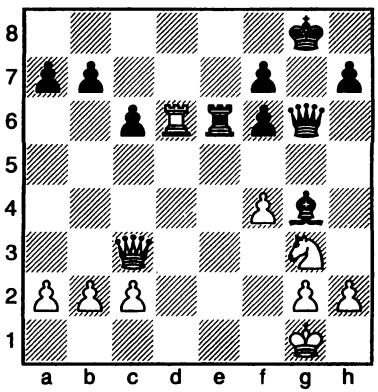
10) Juegan las blancas

Popiel - Marco
Montecarlo, 1902



11) Juegan las negras

Tchigorin - Janowski
París, 1900



12) Juegan las blancas

Soluciones

1) Las negras ganaron rápidamente con 1...♖f2! Se presenta un ataque doble con amenaza a la dama blanca y a la casilla de mate en **h2**. (2.♕xe1, ♖h2 ++). **(5 puntos)**

2) Las blancas ganan con 1.♕h3!, (1.♕h1! es igualmente correcta) al amenazar la entrada con mate en h7. Si 1...♔xf7 sigue 2.♕h7+, ♔e8 3.♕h8+ y se captura la dama con gran ventaja material. **(5 puntos)**

3) Las negras jugaron 1...♕e3!. Veamos las posibles variantes: 2.♖xe3, ♖f1++; 2.♘f3, ♕xe1!, 3.♘xe1, ♖f1++ y 2.♖a1, ♕xg5 con ventaja material decisiva. **(5 puntos)**

4) Mediante 1.b4!, ♗xb4 2.♘c2! quedaron las dos piezas negras atacadas y se capturará una de ellas, dando por resultado un final fácilmente ganado para el blanco. **(5 puntos)**

5) Las negras consiguen ventaja material con 1...♘f3+!. Si 2.♕xf3, ♖xd2 3.♖xd2, ♖xd2; y si 2.gxf3, ♕g5+! dando jaque y en forma simultánea se ataca la torre de **d2** que es amenazada por las tres piezas mayores del negro. **(10 puntos)**

6) El gran Robert Fischer venció con 1.♕c6! (amenaza mate en **g2**) 1...f3 2.♕b5! ganando uno de los alfiles blancos. **(10 puntos)**

7) La victoria se logra mediante 1.♘g6!! atacando la torre y dama rivales. Se aprovecha el común tema táctico del "doblete" de caballo. Si 1...♕xf5 2.♘xe7+, ♔h8 3.♘xf5 o 1...♖d7

2.♘e7+! y por último 1...♕e6 2.♘xe7+, ♕xe7 3.c6, en todos los casos con ventaja decisiva. **(10 puntos)**

8) Las blancas ganan con 1.♗h7!!. Al crear la doble amenaza contra la dama y el mate con 2.♗xh6, quedan con gran ventaja material. **(10 puntos)**

9) 1...♗xd5! 2.exd5, g3! (se amenaza el mate en **h2**) 3.fxg3, ♕xc4 ganando. **(10 puntos)**

10) El blanco sacrifica la dama para atraer al rey enemigo a una posición de ataque doble de caballo: 1.♘f6+, ♔f7 2.♕xg7+!!, ♔xg7 3.♘e8+! seguido de 4.♘xd6, ganando fácilmente el final. **(10 puntos)**

11) Las negras ganan con 1...♗g1!! con un simultáneo ataque a la dama y al mate en **h2**. Si 2.♔xg1, ♖xd3 3.♗xd3, ♗xe4 o 2.♕h3, ♖xd1 en ambos casos con ventaja decisiva.
(10 puntos)

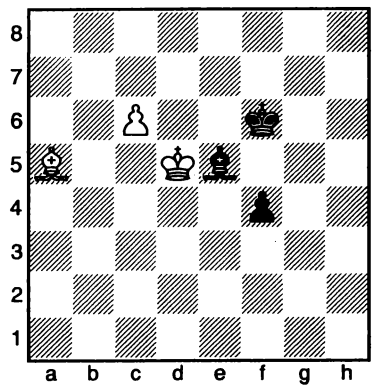
12) Después de 1.♖d8+, ♔g7 2.f5!, ♗xf5 3.♕c5!, las blancas crean la amenazas de mate en **f8** y contra el alfil de **f5**, quedando con ventaja material y un ataque ganador. La secuencia puede empezar también con 1.f5, ♗xf5 2.♖d8+, ♔g7 3.♕c5.
(10 puntos)

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

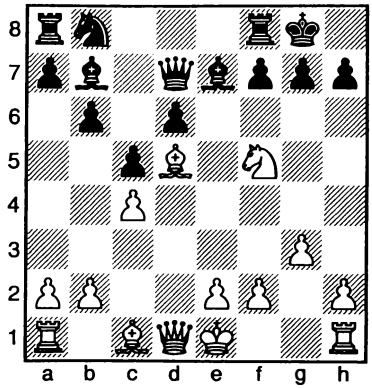
IV. Desviación

La desviación es una importante y muy común arma táctica que consiste en forzar a una pieza rival a dejar su posición actual, dando a nuestras piezas el acceso a casillas o líneas decisivas. Este tema puede presentarse en diversas formas: nos encontramos con la desviación por intercambio de piezas, mediante una clavada, por amenaza contra una pieza, desviación por jaque, entre las más frecuentes. Explicaremos a continuación algunas posiciones ejemplares.



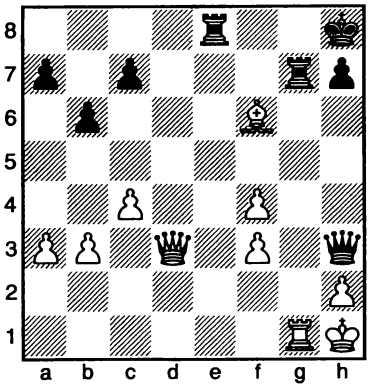
Juegan las blancas

Este sencillo ejemplo ilustra claramente el tema de desviación como elemento táctico. Veamos los motivos de combinación: 1) El peón blanco de **c6** está a sólo dos casillas de coronar. 2) El rey y el alfil negros están en la diagonal **a1-h8**. Por tanto, mediante la jugada de sacrificio 1.♗c3! se desvía al alfil rival del control de la casilla crítica **c7** permitiendo la coronación del peón blanco. Se presentó el tema de desviación por clavada.



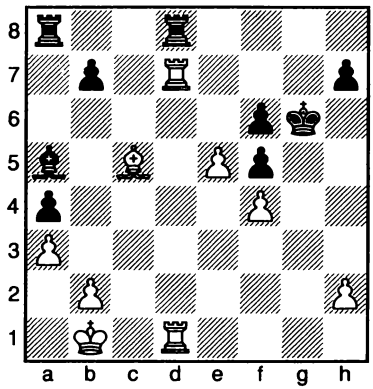
Juegan las blancas

Veamos ahora el tema de desviación por amenaza contra una pieza, en la partida entre Alexander y Cordingley jugada en Inglaterra en 1947. Las blancas ganaron con 1.♗xb7!, ♕xb7 2.♕d5!! y las negras pierden una pieza ya que si 2...♕xd5 3.♘xe7+, ♔h8 4.♘xd5. No es posible jugar 2...♘c6 por 3.♕xc6! ni 2...♕d7 3.♘xe7+, ♕xe7 4.♕xa8. El motivo principal de esta combinación es el ataque del caballo de **f5** sobre el alfil negro de **e7** y esto sugiere desviar a la pieza que está sobrecargada en su defensa, la dama negra.



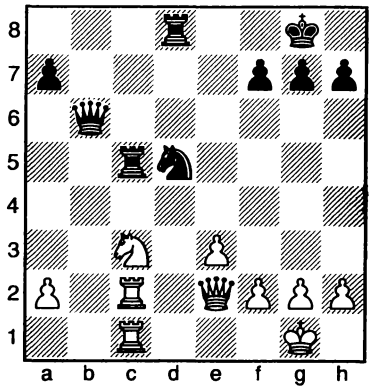
Juegan las negras

Uhlmann - Dely (Budapest, 1962). Las negras se encuentran, en apariencia, en una posición muy difícil por la clavada de la torre de **g7**. Sin embargo, cuentan con una instructiva y letal combinación: 1...♕g2+!! (desviando la torre de la primera línea) 2.♖xg2, ♖e1+ 3.♕f1, ♖xf1+ 4. ♖g1, ♖fxg1++. Hemos visto el tema de desviación por jaque al rey.



Juegan las blancas

Polugayevsky - Szilagyi (Moscú, 1960). Las blancas conciben una original combinación basada en una usual imagen de mate: 1.♖g1+, ♔h6 (si 1...♔h5 2.♖xh7++) 2.♗f8+!!, al desviar la torre se permite la maniobra ganadora: 2...♖xf8 3.♖d3! , las negras se rinden ya que el mate en **h3** no se puede evitar.



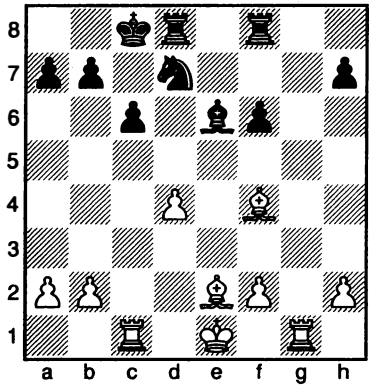
Juegan las negras

Bernstein - Capablanca (Moscú, 1914). En una famosa partida, el gran jugador cubano José Raúl Capablanca (campeón del mundo de 1921 a 1927) utiliza la desviación por amenaza de pieza como tema táctico y la debilidad de la primera fila del rival como motivo de combinación: 1...♘xc3 2.♖xc3, ♖xc3 3.♖xc3, ♕b2!! (pero no 3...♕b1+ 4.♕f1, ♖d1 5.♖c8+ y son las blancas las que vencen) 4.♖c2 (si 4.♕e1, ♕xc3! ganando) 4...♕b1+ 5.♕f1, ♕xc2, y las negras ganan al quedar con una torre de ventaja.

Test de evaluación

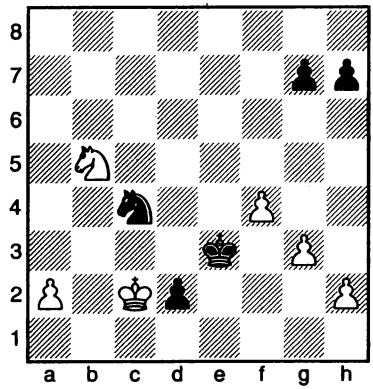
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 200 puntos

Carlsson - Rogard
Estocolmo, 1978



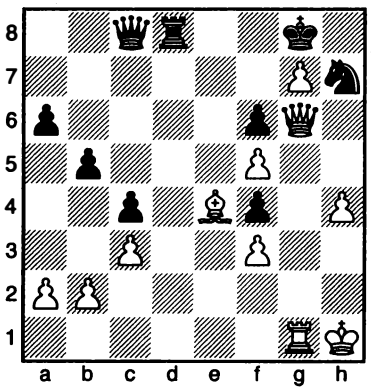
13) Juegan las blancas

Barcza - Simagin
Moscú, 1949



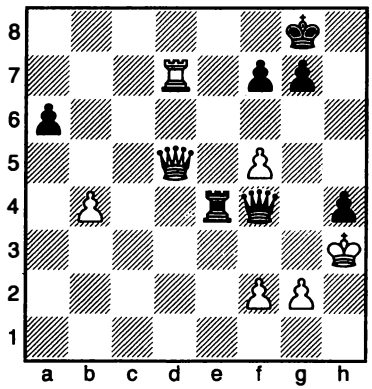
14) Juegan las negras

Fischer - Benko
Nueva York, 1965



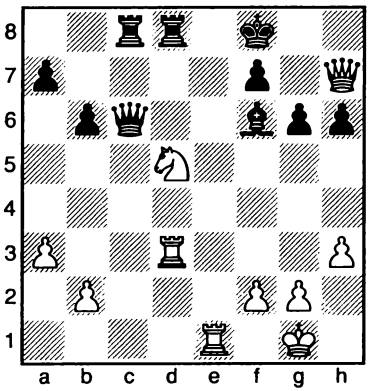
15) Juegan las blancas

Tarjan - Karpov
Skopje, 1976



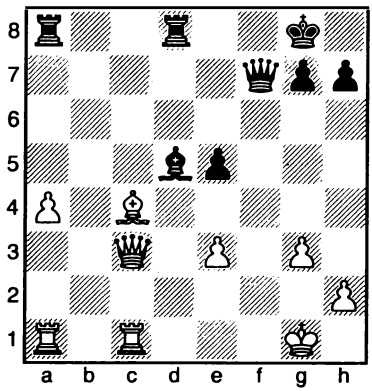
16) Juegan las negras

Najdorf - Porath
Amsterdam, 1954



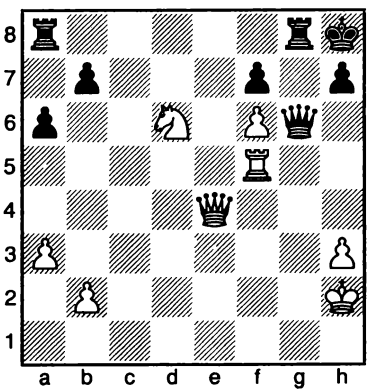
17) Juegan las blancas

Alatorzev - Konstantinopolski
Minsk, 1937



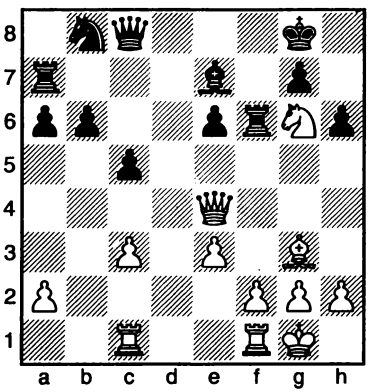
18) Juegan las negras

Suta - Sutei
Bucarest, 1953



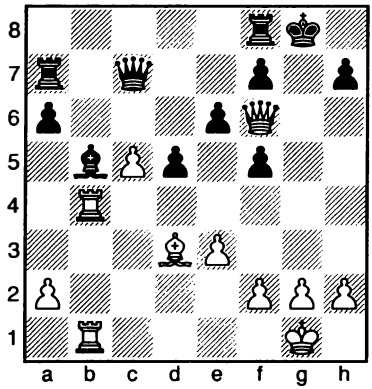
19) Juegan las blancas

Panchik - Shurade
Zakopane, 1978



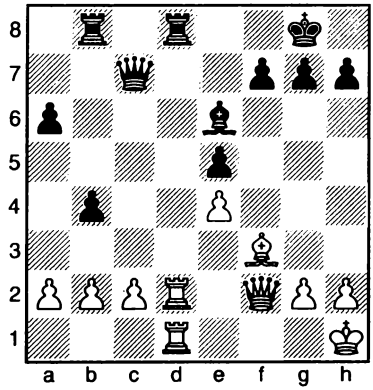
20) Juegan las blancas

Hort - Portisch
Madrid, 1973



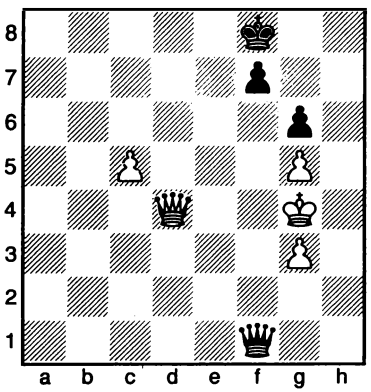
21) Juegan las blancas

Rovner - Kamishov
Moscú, 1947



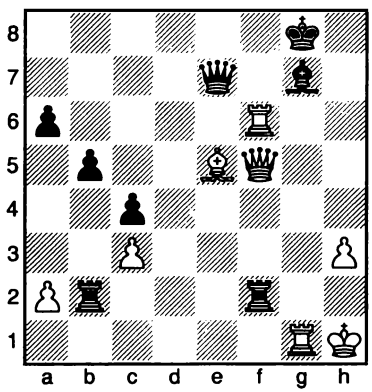
22) Juegan las blancas

Borisenko - Simagin
Moscú, 1955



23) Juegan las negras

Tchekaev - Petrov
Leningrado, 1964



24) Juegan las blancas

Soluciones

13) Es necesario desviar el peón de **b7** mediante 1.♖xc6+!, bxc6 2.♗a6++. **(5 puntos)**

14) La jugada ganadora es 1...♘a3+!, desviando al caballo blanco. Si 2.♘xa3, ♔e2 y el peón se transformará en dama de manera inevitable. **(5 puntos)**

15) Mediante la jugada de desviación por jaque 1.♕e8+!! el excampeón del mundo Robert J. Fischer venció de forma inmediata. Si 1...♖xe8, 2.♗d5+, ♖e6 3.♗xe6+. **(5 puntos)**

16) Anatoly Karpov logró debilitar la casilla crítica de mate **g3** con 1...♖e3+!, ganando en todas las variantes. Si 2.fxe3, ♕g3++ o bien 2.g3, ♖xg3+! 3.fxg3, ♕xg3++. **(5 puntos)**

17) El alfil negro defiende el mate en **h8** amenazado por la dama blanca. Con 1.♘e7! se gana de inmediato ya que se desvía el alfil por la amenaza mortal en **g8**. La alternativa 1.♖e7 es incorrecta por 1...Ag7! **(10 puntos)**

18) Las negras ganan material tras una secuencia táctica: 1...♗xc4 2.♕xc4 (tampoco sirve 2.♕xe5, ♖d2! con ataque ganador) 2...♖d1+!, desviando la torre de la defensa de su dama. Si 3.♔g2, ♕xc4 4.♖xc4, ♖xa1 o bien 3.♖xd1, ♕xc4. **(10 puntos)**

19) Las blancas vencen de manera brillante gracias a dos jugadas de desviación: 1.♖g5!!, ♕xf6 (Si 1...♕xe4 o 1...♕xg5 sigue 2.♘xf7++) 2.♕d4!!, ♖g6 3.♖xg6! ganando. **(10 puntos)**

20) Una original e inesperada combinación de desviación decide la partida: 1.♕a8!! ganando. Veamos: a) 1...♖xa8 2.♘xe7+, ♔f7 3.♘xc8 b) 1...♖b7 2.♘xe7+, ♖xe7 3.♕xb8 c) 1...♖xg6 2.♕xa7 d) 1...♗d8 (la mejor defensa) 2.♕xa7, ♘c6 3.♘e7+!, ♘xe7 4.♖fd1 con un final ganador en todos los casos. **(10 puntos)**

21) 1.♖g4+! (desvía al peón de **f**, abriendo la diagonal del alfil hasta la casilla de mate **h7**) 1...fxg4 2.♕g5+ 2...♔h8 3.♕h6! ganando, por la doble amenaza de mate en h7 y f8. **(10 puntos)**

22) La victoria se consigue al desviar la dama negra de la defensa de la torre de **d8**: 1.♕a7!, ♕a5 2.♕xa6!, ♕c7 3.♕a7! Encontramos dos motivos tácticos esenciales: la debilidad de la primera línea del negro y la situación protegida de la torre blanca de d1. **(10 puntos)**

23) Las negras elaboran una red de mate: 1...f5!+ 2.gxf5 a.p., ♕f5+ 3.♔h4, ♕h5++. **(10 puntos)**

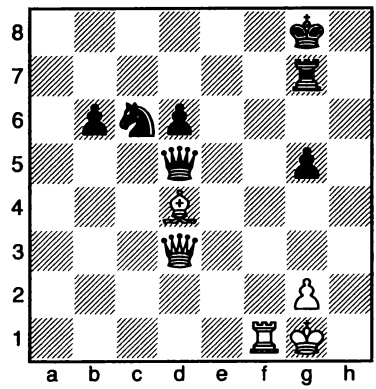
24) Aunque las negras amenazan la dama enemiga y un mortal jaque en **b7**, son las blancas las que deciden la contienda de forma elegante: 1.♖xg7+!, ♕xg7 (si 1...♔xg7 sigue un mate en dos jugadas con 2.♖f7+, ♔h6 3.♗g7++) 2.♖f8+!, ♕xf8 3.♕g6+, ♕g7 4.♕xg7++. **(10 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

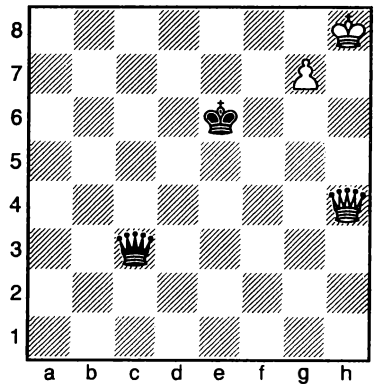
V. Atracción

La atracción es un frecuente elemento táctico que consiste en atraer a una pieza rival (por lo común el rey) a una casilla en particular, donde quedará expuesta o permitirá una secuencia de jugadas favorable. El tema de atracción tiene una gran semejanza con el de desviación y se presenta, por lo general, relacionado con otros temas combinativos.



Juegan las blancas

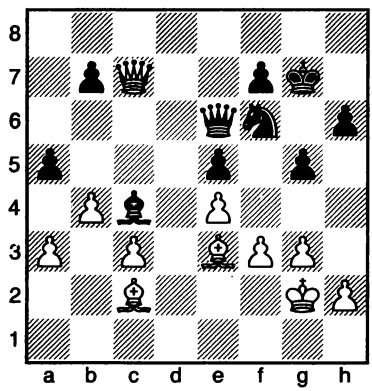
La última jugada de las negras fue ♘c6 (se encontraba en **e7**), que resultó un error decisivo, ya que deja sin protección a la dama. La clavada del alfil blanco es sólo aparente por lo que las blancas encontraron una secuencia contundente: 1.♖f8+!!, que atrae al rey rival a una casilla negra, 1...♔xf8 2.♗xg7+ (con jaque y dejando atacada la dama negra) 2...♔xg7 3.♕xd5 quedando con gran ventaja material. Esto sucedió en la partida jugada entre Stanciu y Drimer, Bucarest, 1969.



Juegan las blancas

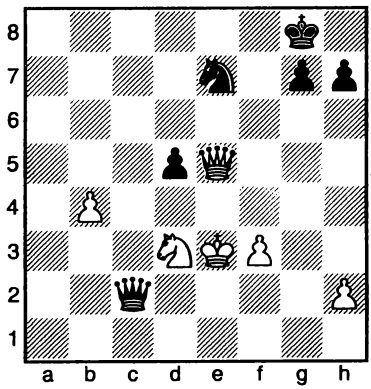
Pikhailic - Ivanka (Subotica, 1976). Para hacer valer de manera más expedita el peón pasado de **g7**, que se encuentra clavado por la dama rival, es necesario utilizar medios tácticos. Esto se consigue por medio de un sacrificio provisional de dama que desvía a su contraparte negra de la diagonal **a1-h8** y la atrae de manera forzada a la casilla **c4** donde se le capturará después de la coronación: 1.♕c4+!!, ♕xc4 2.g8=♕+, ♔f6 3.♕xc4.

Como el lector ha podido observar, la táctica se presenta en cualquier fase del juego y en las situaciones más inesperadas.



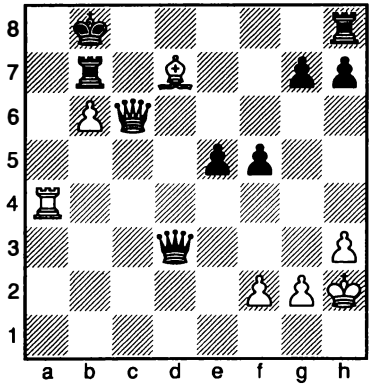
Juegan las negras

Andersson - Hartston (Hastings, 1972). La última jugada del blanco, la captura de un peón en **c7**, resultó un error decisivo. Las negras, por medio de un sacrificio de atracción, conforman una inesperada red de mate: 1...♕h3+!! y las blancas se rindieron debido a 2.♔xh3, ♗f1++ o bien 2. ♔g1, ♕f1++. ¡Siempre debemos tener cuidado de los peones "envenenados"!



Juegan las negras

Raitsa - Kasper (Brandenburgo, 1973). Las negras consiguen atraer a un "doblete" de caballo a las piezas blancas quedando con decisiva ventaja material: 1...d4+! 2.♔e4 (2.♔xd4, ♘c6+; 2.♔f4, ♘g6+; 2.♕xd4, ♘f5+) 2...♕e2+! ganando, ya que se fuerza al blanco a entrar en una de las variantes anteriores. Un instructivo ejemplo del tema de atracción.



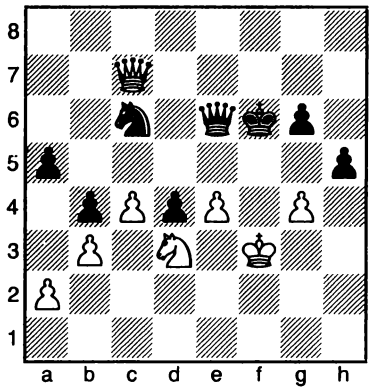
Juegan las blancas

Niderman - Zuks (Leningrado, 1895). Las tres piezas blancas rodean al rey adversario de forma amenazadora. Esto sugiere la posibilidad de una secuencia ganadora: 1.♗c8! (atrae la torre enemiga a **c8**) 1...♖xc8 2.♖a8+!! (desviación del rey) 2...♔xa8 3.♕xc8+, ♖b8 4.♕c6+!, ♖b7 5.♕a4+!, ♔b8 6.♕e8+, ♕d8 7.♕xd8++.

Test de evaluación

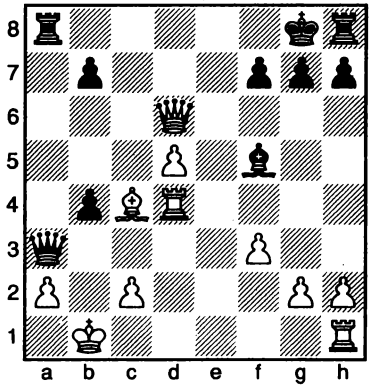
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 300 puntos

Ustinov - Ilivitski
Moscú, 1959



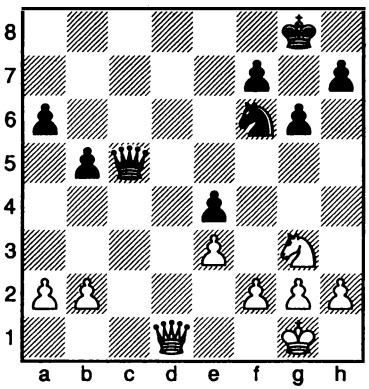
25) Juegan las blancas

Wockenfuss - Timman
Bad Lautenberg, 1977



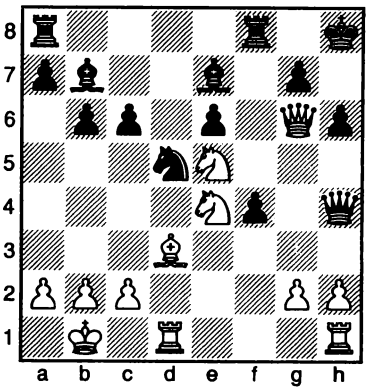
26) Juegan las negras

Euwe - Davidson
Amsterdam, 1925



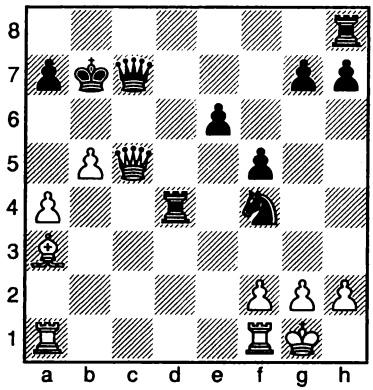
27) Juegan las blancas

Gass - Takhis
Eslingen, 1968



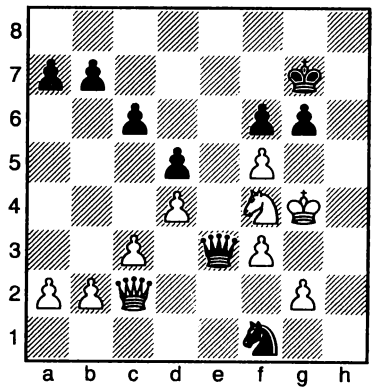
28) Juegan las blancas

Meo - Giustolisi
Reggio Emilia, 1959



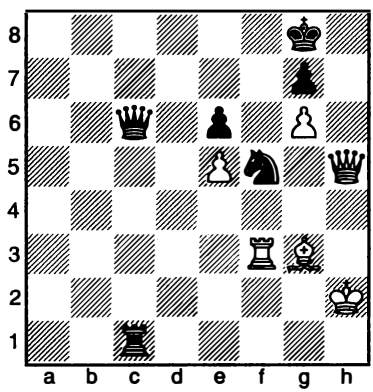
29) Juegan las negras

Wittek - Meitner
Viena, 1882



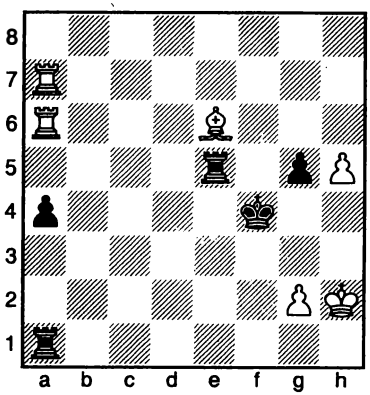
30) Juegan las negras

Dementiev - Dzindzihasvili
Moscú, 1972



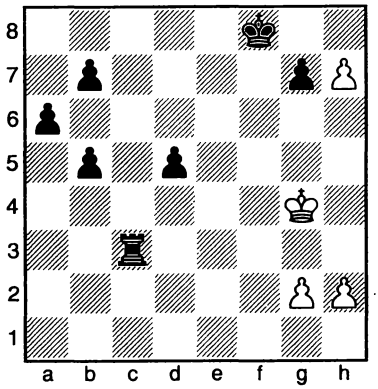
31) Juegan las negras

Donner - Spanjaard
Amsterdam, 1961



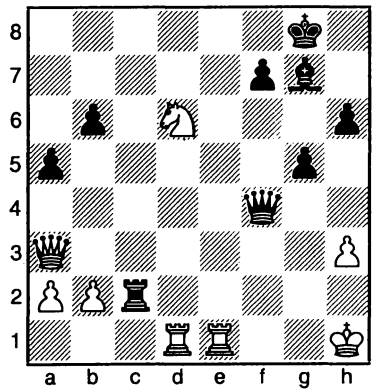
32) Juegan las negras

Aficionado - Em. Lasker
Londres, 1914



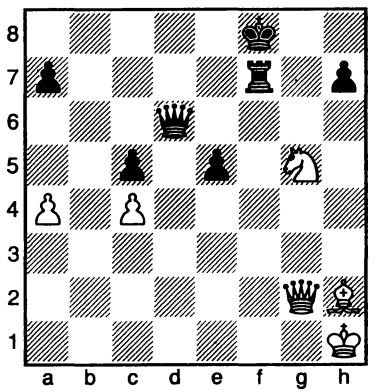
33) Juegan las negras

Vidmar - Euwe
Carlsbad, 1929



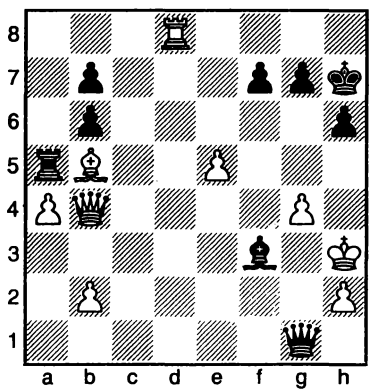
34) Juegan las blancas

Petrosian - Simagin
Moscú, 1956



35) Juegan las blancas

Forintos - Tomovich
Budapest, 1957



36) Juegan las blancas

Soluciones

25) El blanco gana de manera fulminante: 1.g5+!, ♔xg5 2.♕f4++. **(5 puntos)**

26) Las dos damas se encuentran en la misma diagonal **a3-f8.** Este motivo táctico permite la siguiente combinación de atracción: 1...♗xc2+! 2.♔xc2 (Si 2.♔a1, ♕c3++) 2...b3+ 3.♗xb3, ♕xd6 ganando fácilmente. **(5 puntos)**

27) El gran jugador holandés Max Euwe definió la partida mediante un sacrificio de dama: 1.♕d8+, ♔g7 2.♕xf6+!!, ♔xf6 3.♘xe4+ seguido de 4.♘xc5. **(5 puntos)**

28) Las blancas realizan un brillante sacrificio de dama que atrae al rey enemigo a un mortal jaque doble a la descubierta: 1.♕h7+!!, ♔xh7 2.♘f6+, ♔h8 3.♘g6++. **(5 puntos)**

29) 1...♘e2+ 2.♔h1, ♕xh2+!! (atrayendo al rey a la red de mate) 3.♔xh2, ♖h4++. **(10 puntos)**

30) Las negras logran atraer al rey blanco a un "doblete" de caballo: 1...♕xf4+! 2.♔xf4, g5+! 3.♔g4, ♘e3+ seguido de 4...♘xc2 llegando a un final con pieza de ventaja. **(10 puntos)**

31) 1...♖h1+!, ♔xh1 2.♘xg3+ ganando la dama. Se presentó el tema de atracción combinado con el de la clavada que inmovilizó la torre de la defensa del alfil de **g3**. **(10 puntos)**

32) Las negras aprovechan la mala coordinación de las piezas blancas y crean una red de mate: 1...♖h1+! 2.♔xh1, ♔g3! y el mate en la primera línea no se puede impedir. **(10 puntos)**

33) El peón de **h7** del blanco parece imparable. El gran Emanuel Lasker logró la victoria por medio de un sacrificio de atracción: 1.♖c4+, ♔g5 2.♖h4!!, ♔xh4 3.g5+!,♔xg5 4.♔g7 y se logra detener el peón llegando a un final ganador como el lector podrá comprobar. **(10 puntos)**

34) Las blancas, que son amenazadas por el mate en **h2**, deben tomar medidas extremas: 1.♖e8+, ♗f8 (1...♔h7 2.♕d3+ ganando) 2.♖xf8+!, ♔xf8 3.♘f5+, ♔g8 4.♕f8+!! (el segundo sacrificio de atracción tiende la red de mate final) 4...♔xf8 5.♖d8++. **(10 puntos)**

35) La natural pero errónea 1.♘xf7 permite a las negras alcanzar las tablas por jaque perpetuo en las casillas **d1, f3 y h5**. Para alcanzar la victoria se requiere una fina secuencia con dos sacrificios de atracción: 1.♕a8+, ♔g7 (1... ♔e7 pierde por 2.♕xa7+) 2.♗xe5+!,♕xe5 3.♕h8+!!, ♔xh8 4.♘xf7+, ♔g7 5.♘xe5 y se llega a un final ganador. **(10 puntos)**

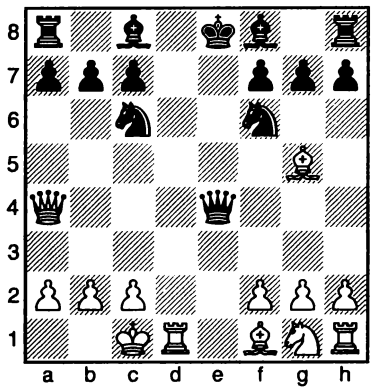
36) 1.♗d3+, g6 2.♖h8+!! (esto permite la llegada de la dama al sector del rey negro) 2...♔xh8 3.♕f8+, ♔h7 4.♕xf7+, ♔h8 5.♕f8+, ♔h7 6.♗xg6+!, ♔xg6 7.♕g8++. La secuencia puede empezar también con 1.♖h8+!! ya que si 1..♔g6 2.♗d3+, ♔g5 3.♕d2+ **(10 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

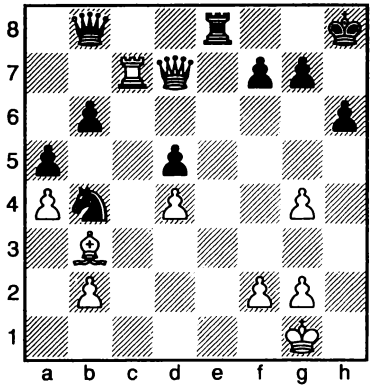
VI. La clavada

La clavada es uno de los temas tácticos más comunes en el ajedrez. Consiste en el ataque a una pieza que dejaría, en caso de moverse, desprotegida otra de mayor valor. Si esta pieza es el rey, resulta en una clavada absoluta y por tanto, la inmovilización sería total. Existen, además, las clavadas relativas, que involucran a todas las piezas a excepción del rey. Esta situación, que neutraliza la acción de la pieza clavada, puede conducir a su captura o dar acceso a las piezas del enemigo a casillas o líneas vitales. Veamos unos ejemplos instructivos.



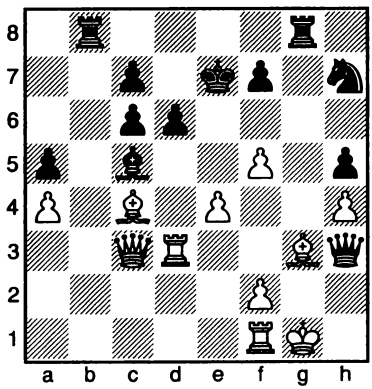
Juegan las blancas

En esta ilustrativa posición, las blancas, conducidas por el gran David Bronstein contra un aficionado, acaban de sacrificar un caballo en la casilla **e4**. Después de su errónea captura, logran ventaja material al crear una clavada absoluta del caballo negro de **f6** mediante una espectacular jugada:
1.♖d8+!!, ♔xd8 (el caballo de **c6** está clavado) 2.♕xe4. Es importante señalar la estrecha relación que tienen todos los temas tácticos. Este ejemplo también podría ser incluido en el apartado del tema de atracción.



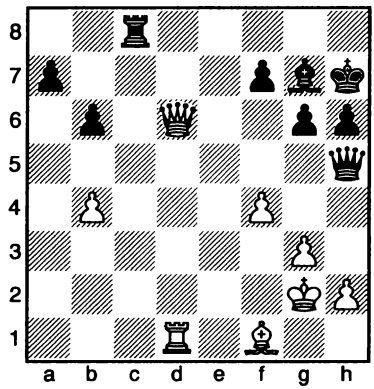
Juegan las negras

Polugayevsky - Hort (Manila, 1976). En apariencia las blancas tienen una posición activa y dominante en la séptima horizontal. Sin embargo, el gran maestro checo Vlastimil Hort detecta en forma instructiva su "talón de Aquiles": 1...♖e1+ (atracción del rey a la misma diagonal donde se encuentra la dama negra y la torre blanca) 2.♔h2, ♖c1! y en vista de la clavada de la torre blanca, ésta se perderá a la siguiente jugada. Los ajedrecistas deben, en cada momento de la partida, tomar en consideración para ambos bandos la posibilidad de estas secuencias ganadoras.



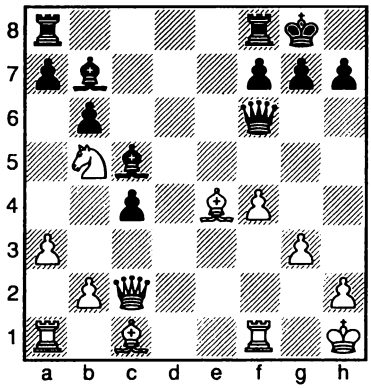
Juegan las negras

En la partida entre Hendel - Sushkevich se presenta la clavada "en varias direcciones": 1...♖xg3+! 2.♖xg3, ♖g8!!, obligando a jugar 3.♖xg8, ♕xc3 con ventaja decisiva. En este ejemplo las negras utilizan el tema de la clavada en tres direcciones: 1) de la torre sobre la columna **g**, 2) de la dama sobre la tercera línea y 3) del alfil en la diagonal **a7-g1**.



Juegan las negras

Las negras vencen mediante una clavada "en cruz": 1...♖c2+ 2.♖d2 (si 2.♔g1, ♕xh2++) 2...♕d1!! y se presenta un curioso ataque doble contra la torre de **d2** especulando con el tema de la clavada. Las blancas deben jugar 3.♖xc2 pero después de 3...♕xd6, quedan con desventaja material decisiva.



Juegan las negras

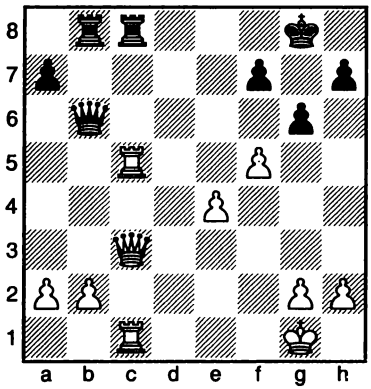
Yuriev - Tishler (Kiev, 1927). Vemos otra vez la clavada en dos direcciones consiguiendo las negras un ataque irresistible: 1...♕f5!! 2.♘c3, ♖ae8! (más presión todavía sobre el alfil blanco) 3.♖e1, ♖xe4! 4.♘xe4, ♖e8 ganando; por ejemplo: 5.g4, ♖xe4! 6.gxf5, ♖xe1++ o bien 5.h4, ♕h3+ 6.♕h2, ♗xe4+ 7.♖xe4, ♕f1+ 8.♕g1, ♕xg1++.

Como se ha visto en los ejemplos anteriores, la clavada se presenta conjuntamente con otros temas y motivos tácticos, y es un arma combinativa de gran fuerza.

Test de evaluación

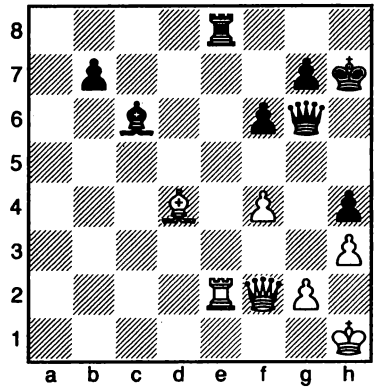
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 400 puntos

Donner - Hubner
Hamburgo, 1968



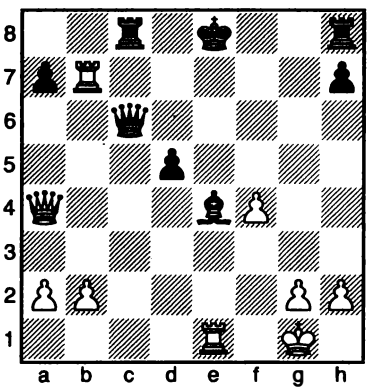
37) Juegan las negras

Kotov - Botvinnik
Moscú, 1939



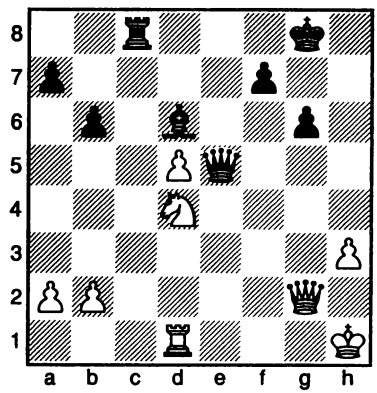
38) Juegan las negras

Sumov - Winaver
San Petersburgo, 1875



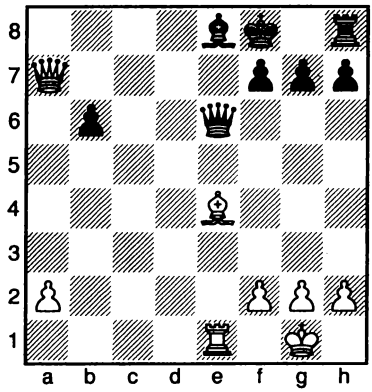
39) Juegan las blancas

Teschner - Keres
Berlín, 1960



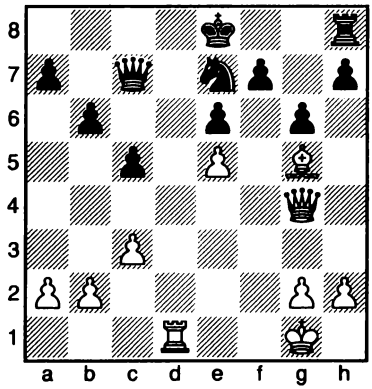
40) Juegan las negras

Bisguier - Evans
Los Angeles, 1959



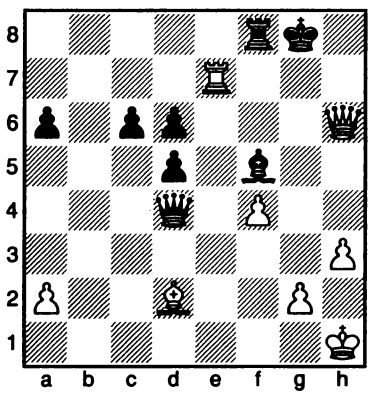
41) Juegan las blancas

Ed. Lasker - Aualla
Nueva York, 1947



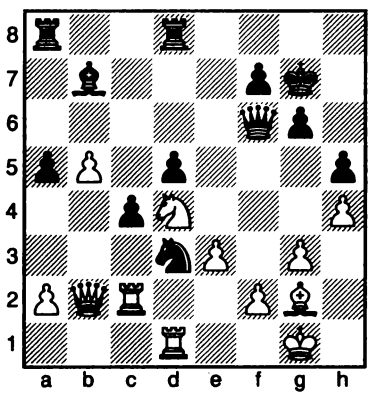
42) Juegan las blancas

Barry - Pillsbury
Boston, 1889



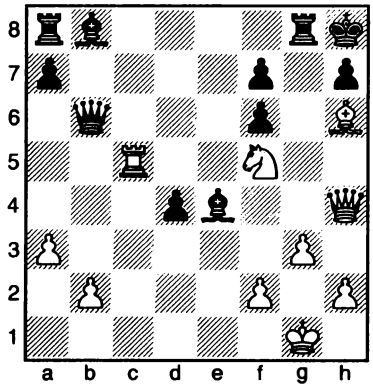
43) Juegan las blancas

Benko - Inei
Budapest, 1949



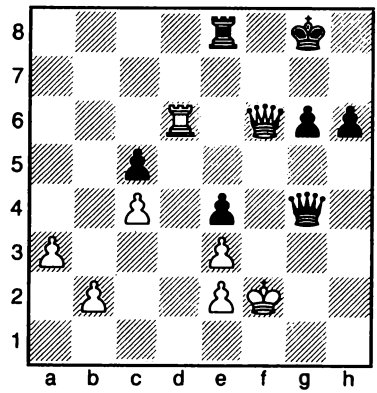
44) Juegan las blancas

Henneberger - Bernstein
Zurich, 1934



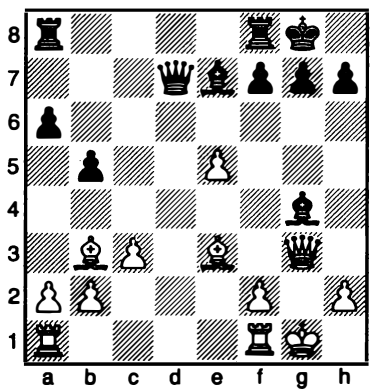
45) Juegan las blancas

Makagonov - Chekhover
Leningrado, 1937



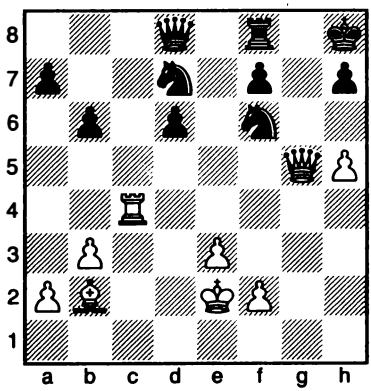
46) Juegan las negras

Dahl - Schultz
Dresden, 1956



47) Juegan las blancas

Gunzel - Schwalbe
Leipzig, 1966



48) Juegan las blancas

Soluciones

37) El gran maestro alemán efectúa una clavada decisiva: 1...♖xc5 2.♕xc5, ♖c8! 3.♕xb6. ♖xc1+ 4.♔f2, axb6 y se llega a un final con torre de ventaja. **(5 puntos)**

38) El gran jugador soviético Mijail Botvinnik, varias veces campeón del mundo, remata la partida de manera contundente: 1...♕xg2+!! 2.♔xg2, ♖xe2 3.♕xc6, bxc6 ganando. **(5 puntos)**

39) 1.♖c1!!, d4 (1...♕xa4 2.♖xc8++) 2.♖xc6, ♗xc6 3.♕xd4 con ventaja decisiva. **(5 puntos)**

40) La victoria se alcanza primero con un sacrificio de desviación seguido de una clavada que gana material: 1...♕xd4! 2.♖xd4, ♖c1+ 2.♔g1, ♖xg1+ 3.♔xg1, ♗c5! **(5 puntos)**

41) 1.♕a3+, ♕e7 (si 1...♔g8 2.♗xh7+, ♖xh7 3.♖xe6, fxe6 4.♕e7, ganando) 2.♗c6!!, ♕xa3 3.♖xe8++. La clavada en la diagonal hizo posible el mate en la octava fila.**(10 puntos)**

42) 1.♕a4+, ♕c6 (las otras alternativas pierden también: 1...♘c6 2.♕xc6+!, ♕xc6 3.♖d8++ o bien 1...♔f8 2.♗h6+, ♔g8 3.♕e8++) 2.♖d8+!!, ♔xd8 3.♕xc6 y se gana.
(10 puntos)

43) Las blancas tienen una fuerte presión contra el rey negro y deciden la partida incorporando al alfil al ataque por medio de una maniobra instructiva: 1.♕g5+, ♔h8 2.♕h4+!, ♔g8 3.♕g3+!, ♔h8 4.♗c3!, se gana la dama con mate en pocas jugadas. **(10 puntos)**

44) 1.♖xd3! (abre la columna **c** a la torre blanca) 1...cxd3 2.♘e6+! (desvía el peón **f** de la segunda línea y abre la diagonal **a1-h8**) 2...fxe6 3.♖c7+ (se desvía la defensa de la dama negra) 3...♔h6 4.♕xf6. **(10 puntos)**

45) Una original combinación con los temas de desviación y clavada decidió la partida: 1.♗g7+! (desviando la torre de la primera línea) 1...♖xg7 2.♖c8+, ♖g8 3.♕g4!! (aprovechando la clavada de la torre negra, las blancas amenazan un mate inevitable. Era mala 3.♖xg8+, ♔xg8 4.♕g4+, ♔f8 5.♕g7+, ♔e8 y el rey se escapa) 3...♖xc8 4.♕g7++. **(10 puntos)**

46) En un interesante juego de clavadas las negras ganan de la siguiente forma: 1...♖f8! (clavando la dama) 2.♖d8! (clavando la torre) 2...♕h4+! seguido de 3...♕xf6.
(10 puntos)

47) 1.e6! (despejando la gran diagonal) 1...♗xe6 2.♗d4, f6 (2...♗g4 3.f3) 3.♕g4!!, ♔f7 (única para seguir defendiendo al alfil) 4.♖fe1! y se gana pieza con ataque decisivo.
(10 puntos)

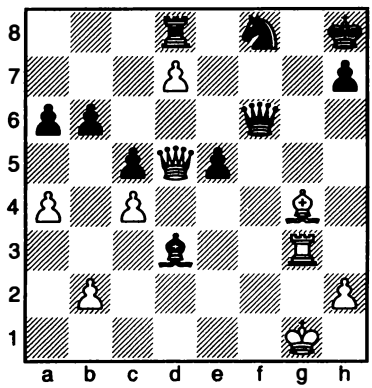
48) 1.h6!, ♖g8 2.♖c8!, ♖xg5 (si 2...♕xc8 3.♗xf6+, ♘xf6 4.♕xf6+ y mate a la siguiente jugada) 3.♖xd8+, ♖g8 4.♖xd7 y se gana ya que sigue la captura en **f6**. **(10 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

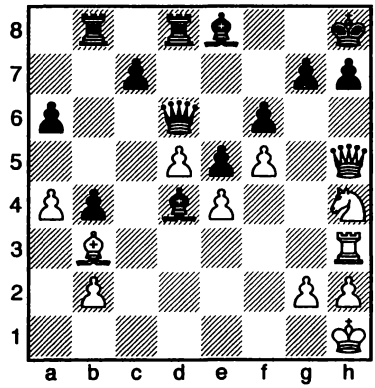
VII. Ataque a la descubierta

El ataque a la descubierta es una arma táctica especialmente poderosa. Se puede subdividir para su mejor comprensión en: 1) jaque a la descubierta: una pieza, al moverse, descubre la acción de otra del mismo bando que da jaque, por lo que su fuerza se multiplica ya que el rival debe contrarrestar antes que nada, el jaque a su rey. Es frecuente que el jaque a la descubierta sea también un jaque doble. 2) ataque a la descubierta: donde un pieza libera la acción de otra y entre ambas realizan, en muchos casos, un eficaz ataque doble contra las piezas del enemigo. En ocasiones, es necesaria una secuencia previa de movimientos en donde se presentan otros temas tácticos como la desviación, atracción, etcétera.



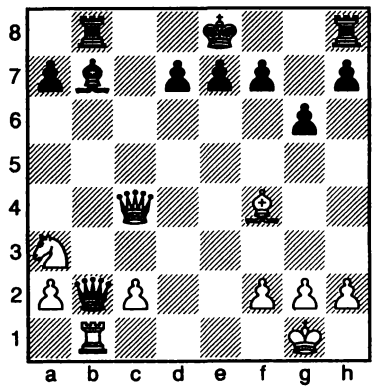
Juegan las blancas

En la partida disputada entre Nei (blancas) y Petrosian en Erevan, 1960 se presenta un remate espectacular basado en motivos geométricos. Las blancas tienen una fuerte presión contra la posición negra, y en vez de capturar el alfil negro y recuperar su pieza de desventaja, realizan la combinación ganadora: 1.♕g8+!!, ♔xg8 2.♗e6+, ♔h8 3.♖g8++. Aprecie como el jaque doble no otorgó ninguna oportunidad de defensa al rival.



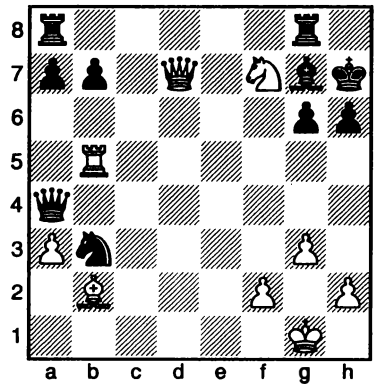
Juegan las blancas

El maestro alemán Ahues se enfrentó a un aficionado en una sesión de simultáneas en Berlín, 1932 y realizó una bella combinación que contiene dos jaques a la descubierta (el segundo de ellos mortal) intercalados por un sacrificio de desviación: 1.♕xh7+!!, ♔xh7 2.♘g6+, ♔g8 3.♖h8+, ♔f7 4.♖f8+!! (con el objeto de liberar la acción del alfil) 4...♕xf8 5.d6++



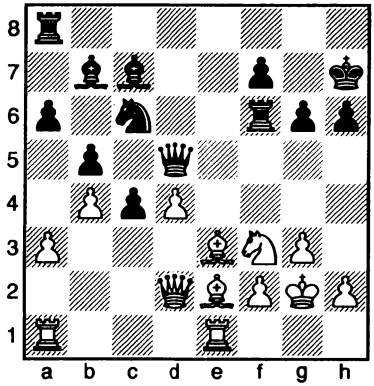
Juegan las negras

Johansson - Mezing (Berlín, 1973). Las negras cuentan con ventaja material, sin embargo, tienen amenazada la dama y la torre. Especulando con el motivo táctico de la debilidad de la primera línea blanca, van a encontrar la combinación ganadora: 1...♕xb1+!! 2.♘xb1, ♗a6! y se descubre un ataque a la dama y una amenaza de mate por la columna b, por lo que quedarán con gran ventaja.



Juegan las blancas

Una original combinación ocurrió en la partida de Parr contra Wheatcroft, en La Haya, 1968, cuyo tema central es el ataque a la descubierta que plantea una doble amenaza y se define gracias al tema de la clavada: 1.♖h5!! (se descubre un ataque a la dama negra que se encuentra sin protección) 1...♕xd7 2.♘g5+!, ♔h8 3.♖xh6++.



Juegan las negras

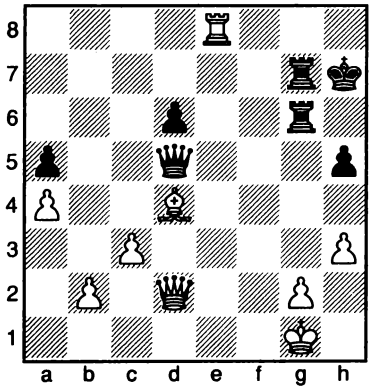
Popov - Riumin (Moscú, 1925). Las negras destrozan las defensas del rival al atraer al rey blanco a un jaque descubierto ganador: 1...♖xf3! 2.♗xf3, ♕xf3+!! 3.♔xf3, ♘xd4+ 4.♔g4, ♗c8+! 5.♔h4, ♘f3++.

Es fundamental que el estudioso del ajedrez reproduzca de forma mental una y otra vez este tipo de secuencias donde surgen infinidad de imágenes de mate, para adquirir la maestría en el arte del análisis de variantes.

Test de evaluación

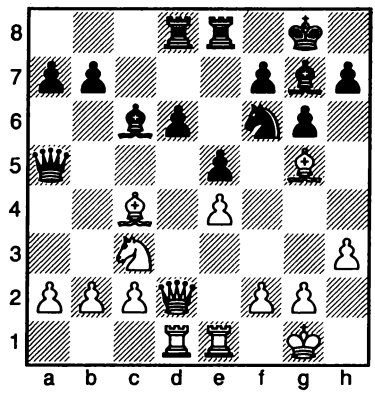
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 500 puntos

Keres - Jansa
Budapest, 1960



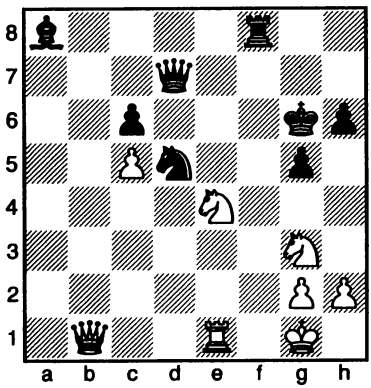
49) Juegan las blancas

Veresov - Buslaev
Leningrado, 1963



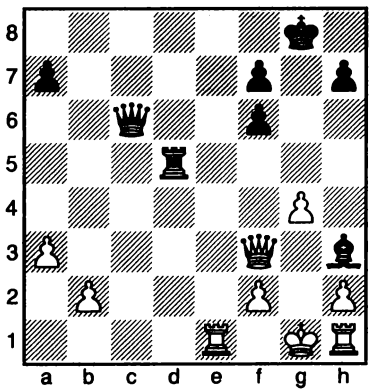
50) Juegan las blancas

Petrosian - Stein
Moscú, 1961



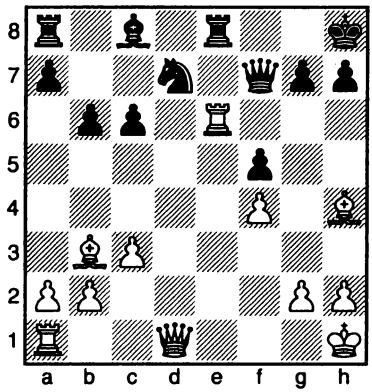
51) Juegan las blancas

Wexler - Bazan
Mar del Plata, 1960



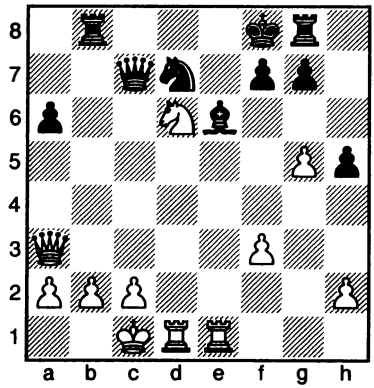
52) Juegan las negras

Koslovskaya - Eruslanova
Moscú, 1978



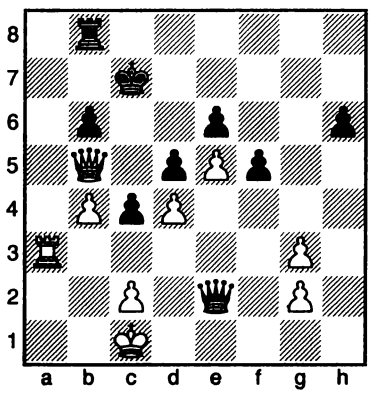
53) Juegan las blancas

Kupreichik - Tcheskovski
Kiev, 1976



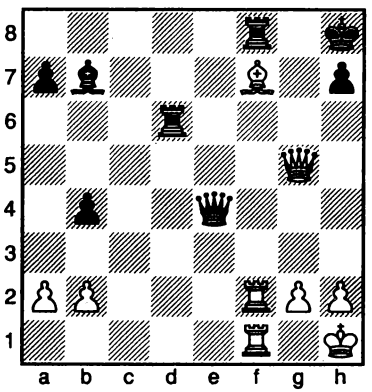
54) Juegan las blancas

Medina - Smederevac
Bewerwijk, 1965



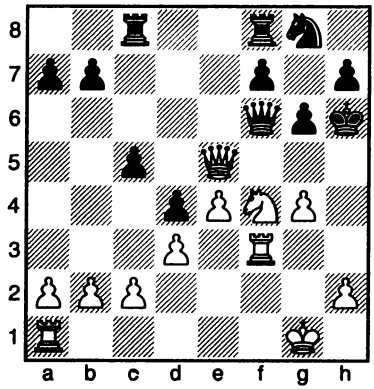
55) Juegan las negras

Euwe - Thomas
Hastings, 1934



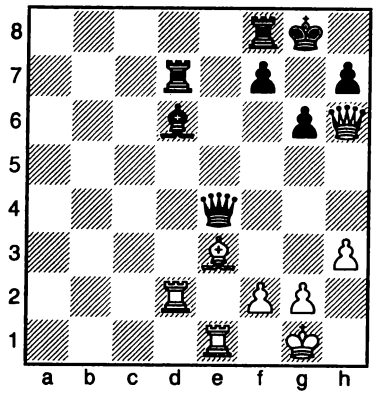
56) Juegan las blancas

Antoshin - Rabar
Bakú, 1964



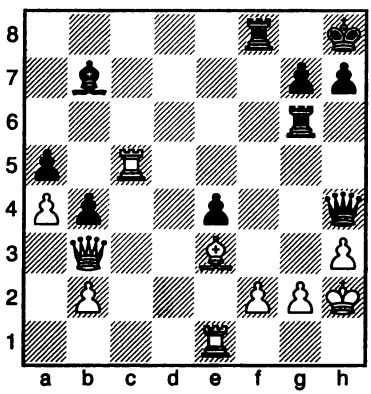
57) Juegan las blancas

Mattison - Apscheneek
Riga, 1929



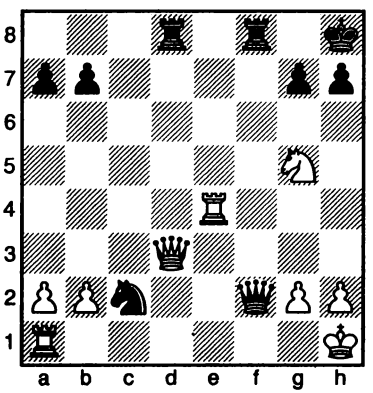
58) Juegan las blancas

L. Schmid - Rossolimo
Heidelberg, 1949



59) Juegan las negras

Travnicek - Janata
Praga, 1961



60) Juegan las blancas

Soluciones

49) 1.♖h8+! (atracción del rey a una casilla desfavorable) 1...♔xh8 2.♗xg7+ (ataque descubierto a la dama enemiga) 2...♔xg7 3.♕xd5 y gana. **(5 puntos)**

50) 1.♗xf6!, ♗xf6 2.♘d5! (se crea una doble amenaza) 2...♕xd2 3.♘xf6+, ♔f8 (si 3...♔g7 sigue 4.♘xe8+) 4.♖xd2 quedando con una pieza de ventaja. El motivo principal fue la situación indefensa de la dama negra en **a5** que no pudo regresar a **d8** a defender al alfil. **(5 puntos)**

51) 1.♘f6+! (el jaque a la descubierta ganador) 1...♔xf6 2.♘h5+, ♔f7 3.♕h7++. **(5 puntos)**

52) Las negras ganaron de manera brillante con 1...♖d1!(es igualmente efectiva 1...♖e5!) y las blancas se rindieron por las variantes siguientes: a) 2.♕xc6, ♖xe1++; b) 2.♕xd1, ♕g2++ y c) 2.♖xd1, ♕xf3. **(5 puntos)**

53) La secuencia ganadora es: 1.♖h6!!, ♕f8 2.♖xh7+, ♔xh7 3.♕h5++. **(5 puntos)**

54) 1.♘c8+! (jaque a la descubierta que obstruye la defensa de la primera línea negra) 1...♘c5 (si 1...♔e8 2.♕e7++) 2.♕xc5+!! (mortal sacrificio de desviación) 2...♕xc5 3.♖d8++. **(5 puntos)**

55) Las damas se encuentran en la misma diagonal **f1-a6** lo que sugiere la secuencia correcta: 1...♖a8! (para desviar la torre de la tercera línea) 2.♖xa8 (es mejor 2.♔b2, aunque las negras obtienen un final de peones fácil de ganar después de 2...♖xa3 3.♔xa3, ♕xc2 4.♕a4, ♕xa4+) 2...♕f1+!, 2.♔b2, c3+! 3.♔xc3, ♕xb5 ganando. **(10 puntos)**

56) La jugada de ataque doble 1.♗d5!!, decide la lucha, ya que si 1...♖xf2 2.♕g8++. **(10 puntos)**

57) Las blancas logran la victoria de elegante manera: 1.♘e6!! (brillante sacrificio de dama que le quita las casillas de escape al rey negro) 1...♕xe5 (tampoco salva a las negras 1...♕xf3 2.♕g5++ o 1...fxe6 2.♖xf6, ♘xf6 3.g5+) 2.♖h3+, ♕h5 3.g5++. **(10 puntos)**

58) 1.♖xd6! (destruyendo el defensor de la torre de **f8**) 1...♖xd6 2.♕xf8+!!, ♔xf8 3.♗h6+, ♔g8 4.♖xe4 y las blancas se quedan con pieza de ventaja en el final.
(10 puntos)

59) Las negras aprovechan la fuerza potencial del alfil de **b7**: 1...♖xg2+! 2.♔xg2, ♖xf2+! 3.♗xf2, e3+ 4.♖d5 (única para evitar el mate) 4...♕xf2+ 5.♔h1, ♕xe1+ 6.♔h2, ♕f2+ 7.♔h1, e2!, con un triunfo inmediato. **(15 puntos)**

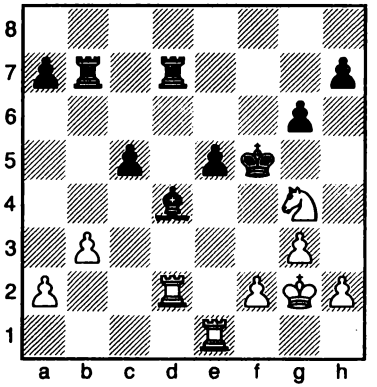
60) 1.♖d4! (ataque doble al mate en **h7** y a la torre de **d8**) 1...g6 2.♖xd8, ♘xa1 3.♕d4+! (se desvía la dama para quedar con torre de ventaja. También funciona 3.♕c3+, ♔g8 4.♕c4+, ♔h8 5.♘e6!) 3...♕xd4 4.♖xf8+, ♔g7 5.♘e6+.
(15 puntos)

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

VIII. Destrucción de la defensa

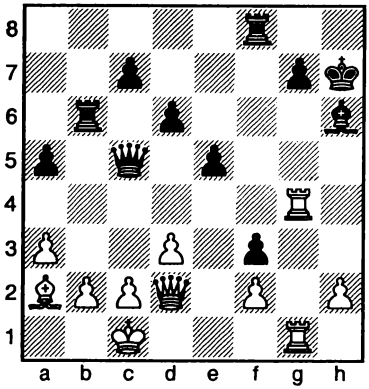
Una arma táctica de gran poder es la eliminación directa de la pieza que controla líneas o casillas importantes y tiene alguna función defensiva trascendente. Tiene mucha semejanza con el tema de desviación, pero en este caso, la pieza contraria es capturada y no desviada. Desde luego, las secuencias de jugadas más meritorias son las que contienen algún sacrificio de material como se verá a continuación.



Juegan las blancas

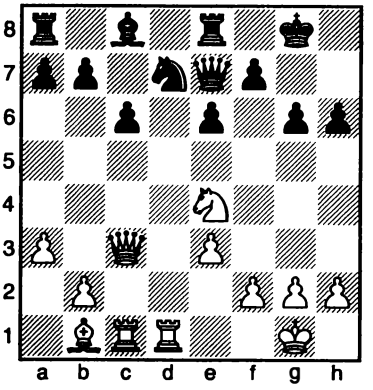
El gran jugador armenio, Tigran Petrosian (campeón del mundo de 1963 a 1969) derrotó al yugoslavo Borislav Ivkov en Belgrado, 1979, mediante una decisiva combinación cuyo tema es la eliminación de la pieza defensora más importante: 1.♖xd4!!, exd4 2.♖e5+!, ♔xg4 3.h3++.

Se debe señalar lo importante que es imaginarse de forma precisa la posición final antes de iniciar las combinaciones. En el ejemplo anterior, Petrosian calculó los dos sacrificios desde la posición del diagrama y previó sin dificultad la red de mate final.



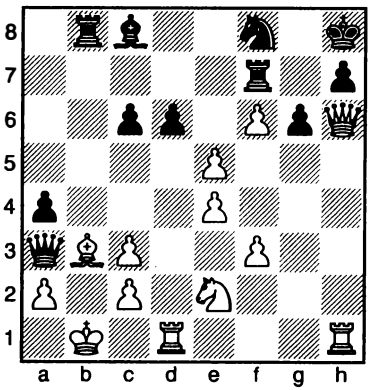
Juegan las blancas

La última jugada de las negras fue el avance del peón a **f3**. Aunque parece un fuerte movimiento, resultó el error decisivo en la partida entre K. Richter contra un aficionado, en 1939. Las blancas aprovechan el dominio de la columna **g** con sus torres para lanzar un ataque contundente: 1.♕xh6+!! (capturando la pieza que defiende el punto crítico **g7**) 1...gxh6 (si 1...♔xh6 2.♖h4++) 2.♖g7+, ♔h8 3.♗g8! (la jugada clave de la combinación: se amenaza mate en **h7**) 3...♖xg8 4.♖xg8+, ♔h7 5.♖1g7++.



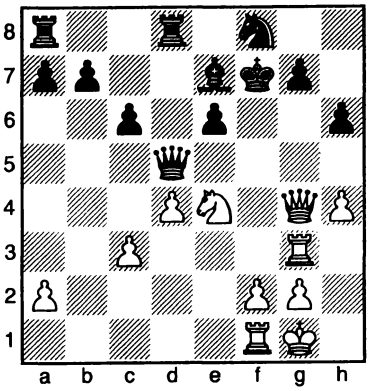
Juegan las blancas

Rubinstein - Hirschbein (Lodz, 1927). El destacado ajedrecista polaco, Akiba Rubinstein, decidió la partida a su favor por medio de una elegante combinación: 1.♖xd7! (eliminando el defensor del importante escaque **f6**) 1...♗xd7 2.♘f6+, ♔f8 3.♘d5!, ganando por la doble amenaza 4.♕h8++ y 4.♘xe7.



Juegan las blancas

Skuya - Rosenberg (Riga, 1962). Las blancas tienen problemas por la clavada de su alfil en la columna **b**. Sin embargo, logran efectuar una secuencia temática que les da la victoria: 1.♕xf8+!! (destruyendo la defensa y desviando las piezas negras de la defensa del punto crítico **h7**) 1...♖xf8 2.♖xh7+!, ♔xh7 3.♖h1+, ♗h3 4.♖xh3++.



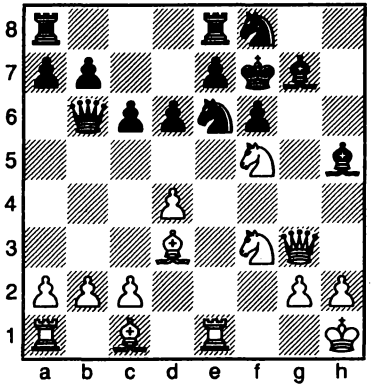
Juegan las blancas

Korchnoi - Peterson (Leningrado, 1965). Las blancas, con una pieza de menos, tienen a cambio una fuerte presión contra el rey rival. Viktor Korchnoi, dos veces retador al título mundial, lleva a cabo una combinación basada en la eliminación del defensor de la casilla **f6** y logra elaborar una original red de mate: 1.♕xg7+, ♔e8 2.♕xe7+!!, ♔xe7 3.♖g7+, ♔e8 4.♘f6++.

Test de evaluación

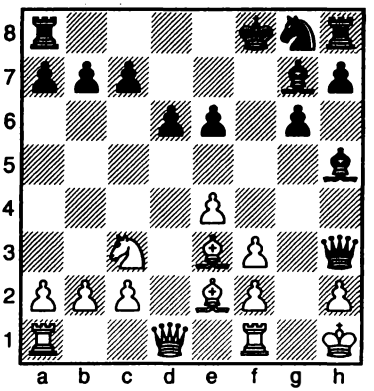
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 600 puntos

Lechtynski - Kubichek
Praga, 1968



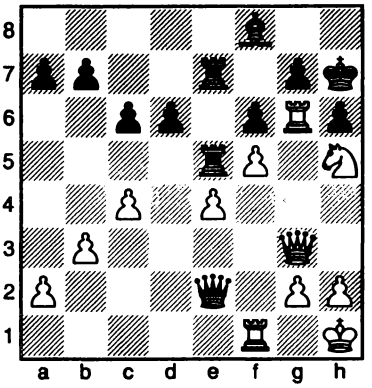
61) Juegan las blancas

Dorfman - Romanishin
Cienfuegos, 1977



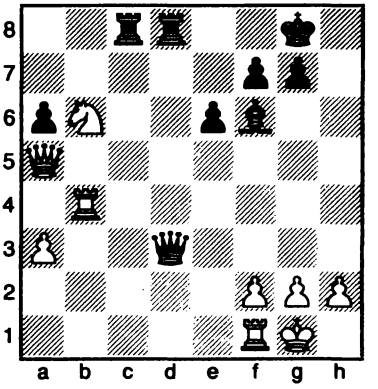
62) Juegan las negras

Treybal - Henneberger
La Haya, 1928



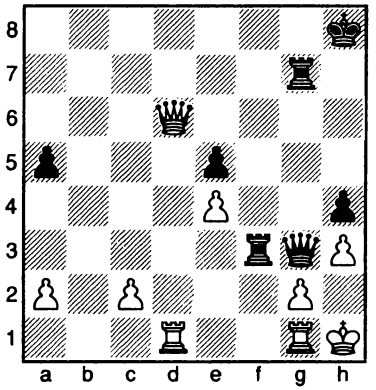
63) Juegan las blancas

Fontein - Euwe
Amsterdam, 1939



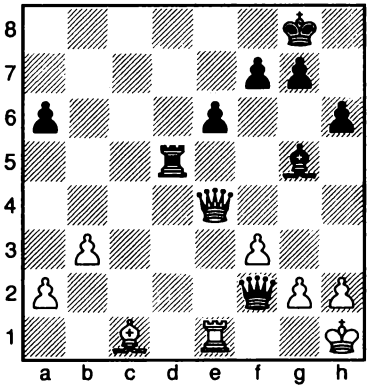
64) Juegan las negras

Schlechter - Leonhardt
San Sebastián, 1912



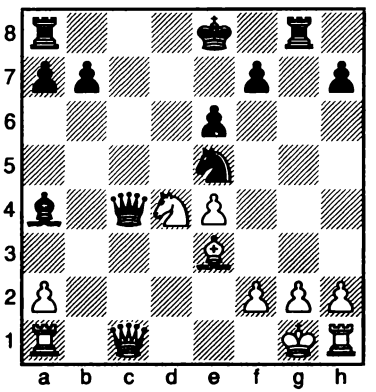
65) Juegan las blancas

Sarapu - Browne
Skopje, 1972



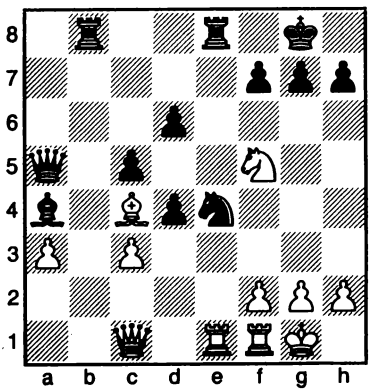
66) Juegan las negras

Subaric - Trifunovic
Belgrado, 1947



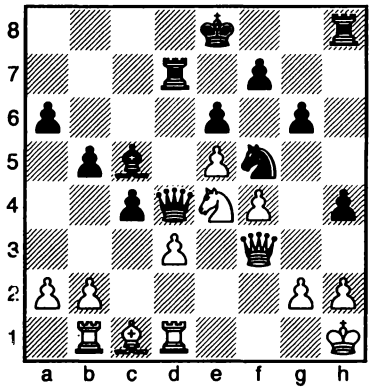
67) Juegan las negras

Kotov - Lissitsin
Moscú, 1939



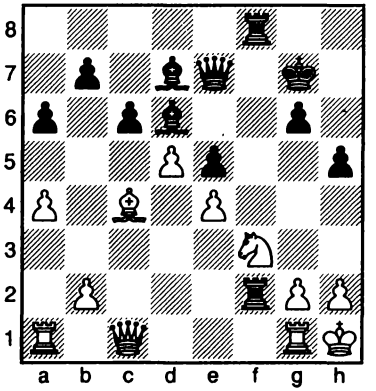
68) Juegan las blancas

Wilhelm - Mayer
Mullhouse, 1977



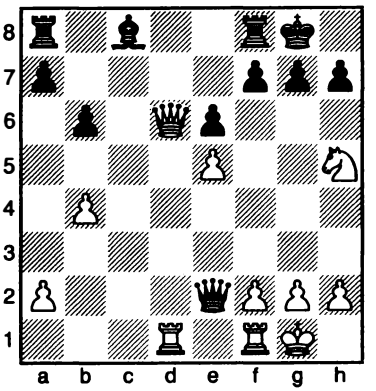
69) Juegan las negras

Vizantiadis - Spassky
Siegen, 1970



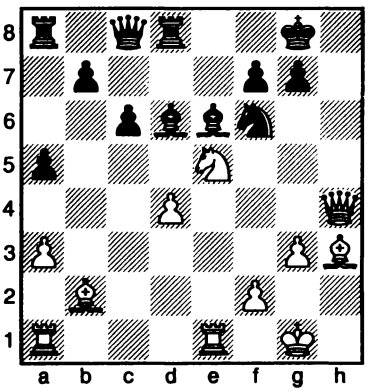
70) Juegan las negras

Levenfish - Riumin
Moscú, 1936



71) Juegan las blancas

Taimanov - Kuzmin
Kiev, 1950



72) Juegan las blancas

Soluciones

61) La posición del blanco es superior y, para continuar el ataque, es necesario eliminar el defensor del punto **h6** por medios tácticos: 1.♕xg7+!!, ♘xg7 2.♘h6++. **(5 puntos)**

62) Si 1...♗e5 las blancas disponen de 2.f4. Por lo tanto, las negras ganan destruyendo al defensor: 1...♗xf3+!! 2.♗xf3, ♗e5 y el mate no se puede impedir. **(5 puntos)**

63) 1.♖xh6+!!, gxh6 (tampoco salva a las negras 1...♔xh6 2.♕g6++ o 1...♔g8 2.♘xf6+, ♔f7 3.♕g6++) 2.♘xf6+, ♔h8 3.♕g8++. **(5 puntos)**

64) El excampeón del mundo, el holandés Max Euwe remató la batalla debilitando la primera línea del rival: 1...♖c1! (atracción) 2.♖xc1, ♕d1+!! 3.♖xd1, ♖xd1++. **(5 puntos)**

65) Aunque el ataque de las negras es peligroso (amenazan 1...♕xh3+!), Schlechter dispone de una respuesta: 1.♕h6+, ♔g8 (1...♖h7 2.♖d8+) 2.♕xg7+!, ♔xg7 3.gxf3 ganando. **(10 puntos)**

66) 1...♗h4! 2.g3 (o 2.♖g1, ♕xg1+! 3.♔xg1, ♖d1+) 2...♗xg3! 3.hxg3, ♖h5+. **(10 puntos)**

67) El caballo blanco defiende su posición, por lo que hay que eliminarlo: 1...♕xd4!! 2.♗xd4, (si la dama no es capturada, las negras quedan con pieza de ventaja y ataque ganador) 2...♘f3+ 3.♔f1, ♗b5+ con mate a la siguiente. **(10 puntos)**

68) 1.♖xe4! (con objeto de permitir la entrada de la dama blanca al ataque) 1...♖xe4 2.♕g5!, g6 3.♕f6! (doble amenaza a **g7 y f7**) 3...gxf5 4.♕xf7+, ♔h8 5.♕f6++. **(10 puntos)**

69) Las piezas negras están situadas de manera activa (¡incluso la torre de **h8**!) y efectúan una instructiva secuencia de: 1...♕xe4!! (primero se destruye la defensa de **g3**) 2.dxe4, ♖xd1+ 3.♕xd1, ♘g3+! (ahora la torre puede dar el mate final) 4.hxg3, hxg3+ y mate. **(10 puntos)**

70) Boris Spassky logra desmantelar el enroque blanco de forma implacable: 1...♖8xf3! 2.gxf3, ♖xh2+!! 3.♔xh2, ♕h4+ 4.♔g2, ♗h3+ 5.♔h1, ♗f1++. **(10 puntos)**

71) Las blancas disponen de una fina combinación que les proporciona el triunfo: 1.♘f6+!, gxf6 2.exf6. El sacrificio de caballo tuvo como fin debilitar tanto la casilla **g7** (se amenaza 3.♕g3+) como la primera línea del rival (3.♕xf8+!!, ♔xf8 4.♖d8++). Al no poder contrarrestar ambas variantes el negro optó por abandonar. **(10 puntos)**

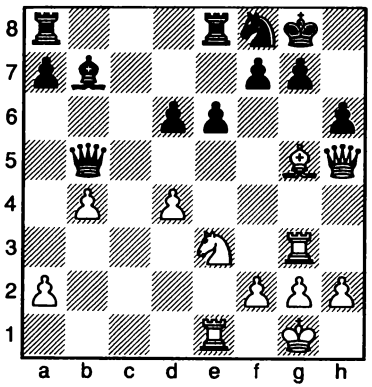
72) La victoria se produce gracias a una brillante combinación: 1.♘g6!, ♘h7 (la amenaza era el mate en **h8** y si 1...fxg6 2.♗xe6+) 2.♖xe6!, fxe6 3.♕xd8+!!, ♕xd8 (o bien 3...♔f7 4.♘h8++; 3...♘f8 4.♕xd6; 3...♗f8 4.♕xc8) 4.♗xe6++. **(10 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

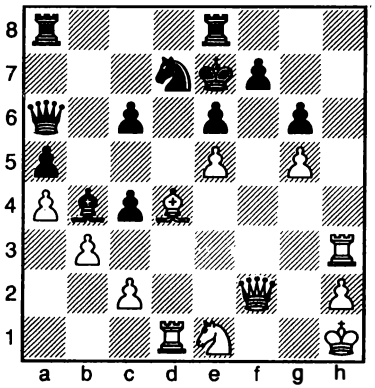
IX. Despeje de casillas o líneas

En ocasiones, una pieza impide el paso de otras del mismo bando a una casilla o línea donde tendría gran efecto. En este caso, es necesario "ceder el paso", en muchos casos sin detenerse en sacrificios. Existen una gran variedad de combinaciones basadas en el tema del despeje de líneas: es común que se deba desocupar una casilla para que otra pieza la ocupe con mayor impacto; otras veces se debe permitir el paso por columnas, filas o diagonales. El objetivo que se consigue mediante este tema táctico es que las piezas desplieguen su máxima actividad, como se podrá observar en los siguientes ejemplos.



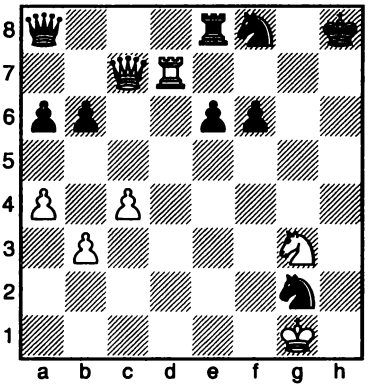
Juegan las blancas

Carlos Torre - Emanuel Lasker (Moscú, 1925). El gran jugador mexicano derrotó al excampeón mundial con una brillante secuencia táctica: 1.♗f6!! (sacrificio de la dama con el fin de despejar la columna **g** para la torre que aprovecha el motivo táctico principal: la falta de protección de la dama negra en **b5**) 1...♕xh5 2.♖xg7+, ♔h8 3.♖xf7+, ♔g8 4.♖g7+, ♔h8 5.♖xb7+, ♔g8 6.♖g7+, ♔h8 7.♖g5+, ♔h7 8.♖xh5 con suficiente ventaja material que le dio el triunfo más adelante. Se realizó una curiosa serie de jaques, conocida como "el molino", que combina al máximo la acción del alfil y la torre.



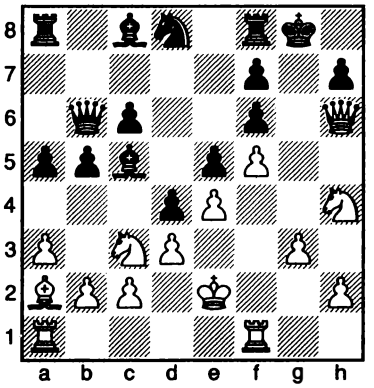
Juegan las blancas

Las blancas realizan una combinación de mate cuya idea es despejar la columna **d**, e impedir el paso del rey negro: 1.♕f6+!!, ♘xf6 2.♗c5+! (el sacrificio de despeje de líneas) 2...♗xc5 3.gxf6+, ♔f8 4. ♖h8++. (Vladimirov - Haritonov, Alma Ata, 1977). Hay que hacer notar la importancia del orden de jugadas ya que dar el jaque de alfil primero no era adecuado por la retirada del rey a **d8**.



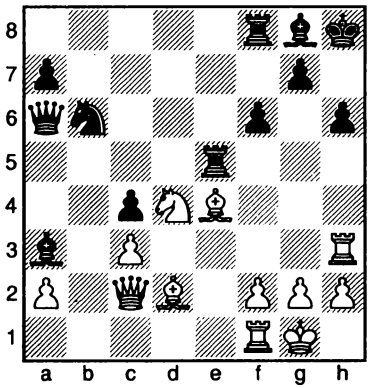
Juegan las blancas

Karpov - Csom (Bad Lauterberg, 1977). Las blancas tienen pieza de menos y amenazada su torre. Sin embargo, el gran Anatoly Karpov había previsto una eficaz respuesta: 1.♘f5!! (dando acceso a la dama a **h2**). Si ahora 1...♘xd7 sigue 2.♕h2+, ♔g8 3.♕g3+, ♔f7 4.♕g7++; los jaques de la dama tienen el mismo efecto si 1...exf5. Asimismo, se pierde si se quiere evitar el jaque en h2, por ejemplo: 1...♕b8 (o 1...e5) 2.♖h7+!, (despejando la séptima horizontal) 2...♘xh7 3.♕g7++.



Juegan las blancas

Alexander - Marshall (Cambridge, 1928). Las blancas tienen una posición dominante con grandes perspectivas de ataque. Para decidir la partida deben activar sus torres y lo consiguen de forma original: 1.♘a4!!, bxa4 2.♖f4!!, exf4 (se amenazaba 3.♖g4+ y mate) 3.gxf4 y queda abierta la columna **g** para la torre blanca, cuya entrada resulta mortal. La idea del primer sacrificio es evitar la captura del caballo y con ello se evitaría el jaque en **g1**. Es importante el orden correcto en la secuencia de jugadas. Sería un grave error jugar primero 1.♖f4, exf4 y después 2.♘a4 ya que las negras tienen el jaque intermedio 2...f3+! y así se evita la apertura de la columna **g**.



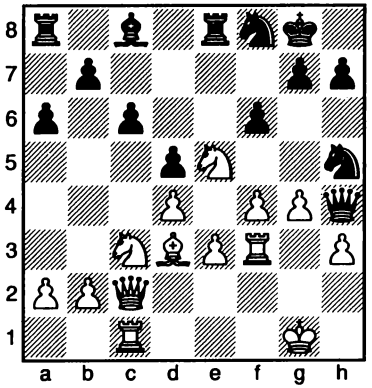
Juegan las blancas

Se inicia la combinación con el sacrificio de destrucción del enroque en **h6**: 1.♗xh6!, gxh6 2.♖xh6+, ♔g7 y ahora viene la jugada clave 3.♗b7!!, que ataca la dama negra y despeja la diagonal para amenazar el mate en **g6** con la dama. Las negras deben jugar 3...♔xh6 pero después de 4.♗xa6 tienen la partida perdida. Esto sucedió en la partida entre Levenfish-Freymann (Leningrado, 1925).

Test de evaluación

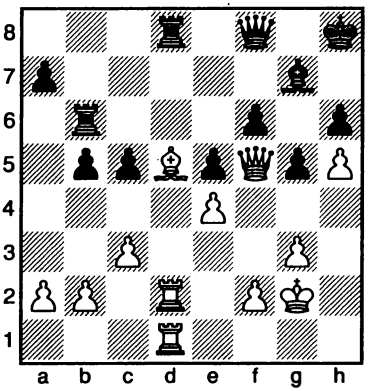
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 700 puntos

Rossolimo - Zuckerman
París, 1937



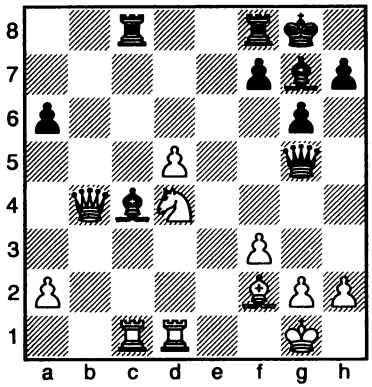
73) Juegan las blancas

Trifunovic - Aaron
Beverwijk, 1962



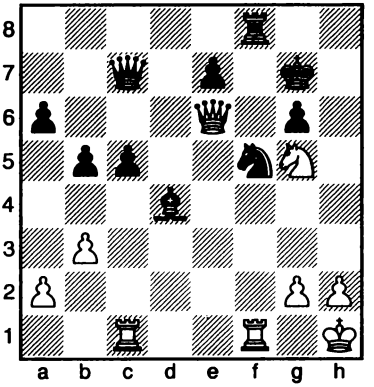
74) Juegan las blancas

Makagonov - Tolush
Leningrado, 1934



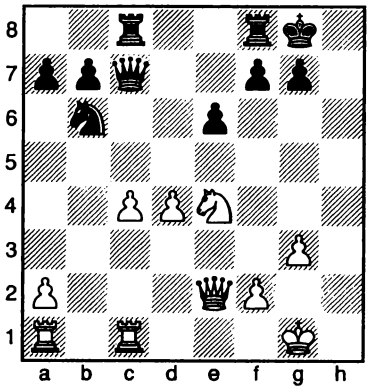
75) Juegan las negras

Tal - Parma
Bled, 1961



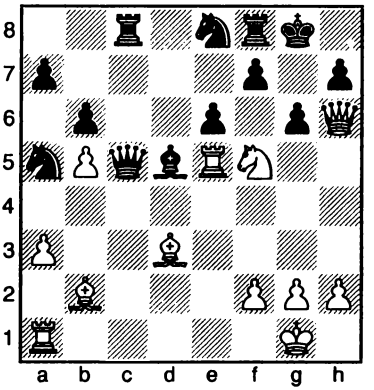
76) Juegan las blancas

Spielmann - Landau
Viena, 1923



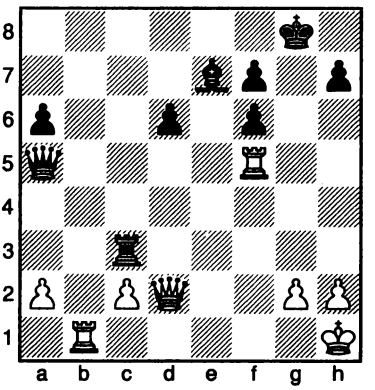
77) Juegan las blancas

Spielmann - Henlinger
Berlín, 1928



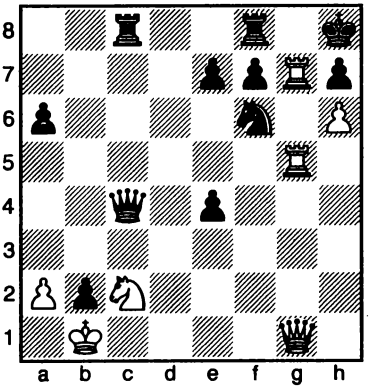
78) Juegan las blancas

Maric - Gligoric
Belgrado, 1958



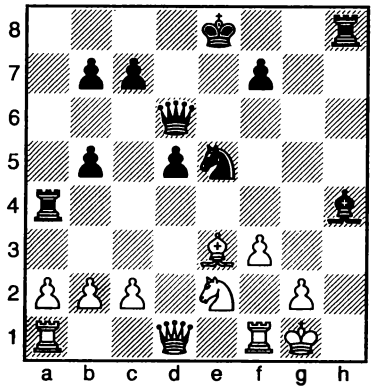
79) Juegan las negras

Chemsot - Heissenbutter
Berlín , 1958



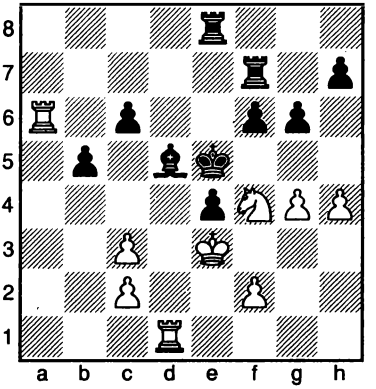
80) Juegan las blancas

Elert - Boll
Hamburgo, 1923



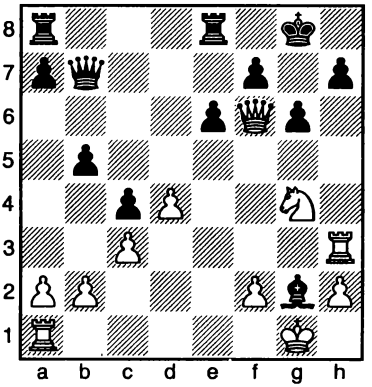
81) Juegan las negras

Opocenski - Hromadka
Kaschau, 1931



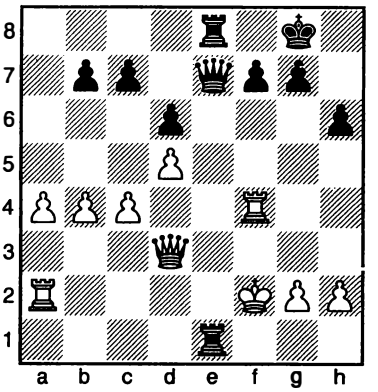
82) Juegan las blancas

Timman - Pomar
Las Palmas, 1977



83) Juegan las blancas

Mirkin - Sashin
Moscú, 1978



84) Juegan las negras

Soluciones

73) La dama negra no tiene casillas disponibles. Éste es un motivo táctico que el blanco aprovecha, eliminando los defensores de **g6**: 1.♗xh7+!, ♘xh7 (1...♔h8, ♘f7++) 2.♘g6 y se gana la dama, con ventaja material decisiva. **(5 puntos)**

74) 1.♗g8!! ganando por la doble amenaza del mate en **h7** y la captura en **d8**. **(5 puntos)**

75) 1...♗f1!! se despeja la columna **c** y se amenaza el mate en **g2**. Después de 2.♖xf1, ♖xc1 3.♘c6, ♖e8 la ventaja negra es decisiva. **(5 puntos)**

76) El excampeón mundial Mijail Tal logró la victoria tras 1.♕xf5! (que despeja la casilla **e6** para el caballo) 1...♖xf5 2.♘e6+ y se recupera la dama con gran ventaja material. **(5 puntos)**

77) 1.♘f6+!, gxf6 2.♕g4+, ♔h8 3.♔g2! y es imposible evitar el mortal jaque de torre en **h1**, ya que si 3...♕c6+ sigue 4.d5 o 4.f3. **(10 puntos)**

78) Spielmann logra una bella combinación: 1.♘e7+! (despeje de línea y diagonal) 1...♕xe7 2.♕xh7+!! (atracción) 2...♔xh7 3.♖h5+, ♔g8 4.♖h8++. **(10 puntos)**

79) A primera vista el gran maestro Svetozar Gligoric se encuentra en serios apuros. Sin embargo, especulando con el motivo táctico de la debilidad de la primera fila del blanco, logra la victoria tras 1...♖b3!! (despeje de diagonal y ataque a la torre de **b1**) ganando en todas las variantes: 2.♕d1, ♖xb1 3.♕xb1, ♕xf5 o bien 2.♖xb3, ♕xd2 con ventaja decisiva. **(10 puntos)**

80) La espectacular 1.♖c5!! es definitiva ya que si 1...♕xc5 viene el sacrificio de despeje de casilla 2.♖xh7+!, ♔xh7 3.♕g7++. Las negras deben entregar su dama y quedarán en una posición perdida. **(10 puntos)**

81) 1...♘g4! 2.fxg4 (si 2.♗f4, ♕c5+) 2...♕h2+!! 3.♔xh2, ♗f2+ y mate. **(10 puntos)**

82) La presente posición es una famosa combinación que podemos encontrar en muchos manuales de táctica: 1.♖xd5! (despejando la sexta línea) 1...cxd5 2.♘d3+! (dando el paso libre al peón de la columna **f**) 2...exd3 3.f4++. **(10 puntos)**

83) El destacado jugador holandés remató la partida de manera elegante: 1.♘h6+, ♔f8 2.♘f5!! (amenaza 3. ♕h8++) 2...exf5 3.♖xh7 y el mate es inevitable. **(10 puntos)**

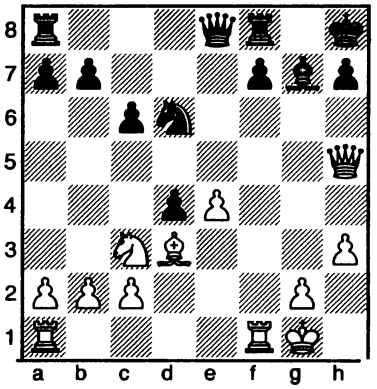
84) 1...♖f1+!! (despeje de casilla en caso de 2.♔xf1, ♕e1++, o desviación si 2.♕xf1, ♕e3++) 2.♔g3, ♕g5+ (también gana 2...♕e1+) 3.♖g4, ♖e3+ con ventaja decisiva. **(10 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

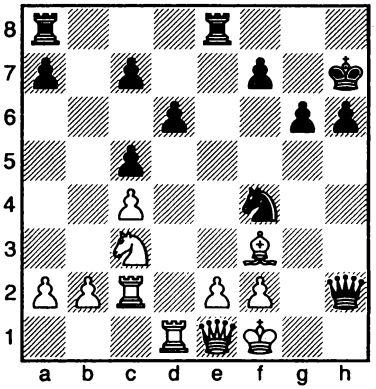
X. El bloqueo

El objetivo de este recurso táctico consiste en forzar a una pieza rival a ocupar una casilla que resulta perjudicial. Es una forma eficaz de destruir la coordinación de las fuerzas contrarias y limitar su movimiento, quitándole acceso a casillas o líneas vitales. Este tema táctico se puede presentar de diversas formas, pero las más comunes las encontraínos cuando se obliga a obstruir los cuadros de escape al rey rival o restringiendo las posibilidades defensivas al enemigo con sus mismas fuerzas.



Juegan las blancas

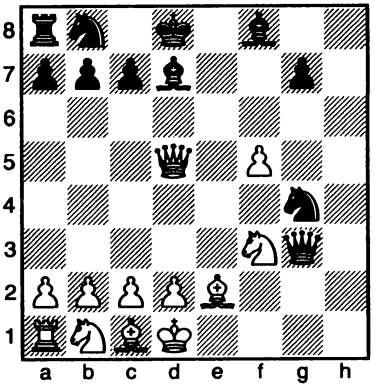
En la partida disputada entre el gran jugador norteamericano Robert J. Fischer (campeón mundial de 1972 a 1975) contra el húngaro Pal Benko, el blanco aprovecha su mayor actividad de piezas en el flanco de rey comenzando con una jugada de bloqueo: 1.♖f6!! (no era correcta 1.e5 por 1...f5 y el negro se defiende) 1...♔g8 (si 1...♗xf6 2.e5 y el mate es inevitable) 2.e5, h6 3.♘e2! (pero no 3.♖xd6, ♕xe5!). Pal Benko se rindió al no poder salvar su caballo por la amenaza 4.♕f5 con mate imparable.



Juegan las negras

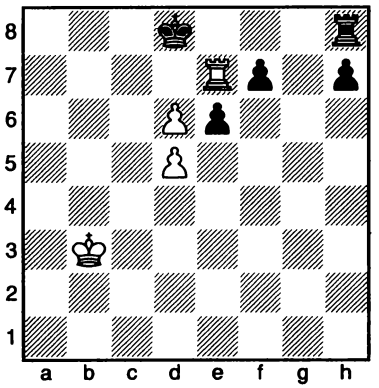
(Friedman vs. Ternblom, Estocolmo, 1973). Las negras no pueden decidir la lucha de inmediato con 1...♘h3 (amenazando mate en **g1**) por la jugada de escape 2.e3. Conociendo estos motivos tácticos no es difícil encontrar la jugada clave: 1...♖e3!!, que bloquea la posición del rey blanco y evita cualquier defensa: si 2.fxe3, ♘h3 ganando.

En los dos ejemplos anteriores se sacrificó la torre para impedir las jugadas de defensa del enemigo.



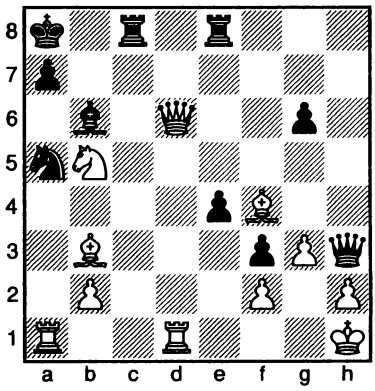
Juegan las negras

El diagrama corresponde a una partida del jugador italiano Giachino Greco (llamado "el calabrés") en 1625. Las negras logran bloquear al rey blanco con sus propias piezas: 1...♘f2+ 2.♔e1, ♘d3+ 3.♔d1, ♕e1+!! 4.♘xd1,♘f2++. Desde entonces, este tipo de mate, vistoso y espectacular, se conoce como *Mate del Greco.*



Juegan las blancas

En esta composición del gran jugador y pedagogo letón, Aarón Nimzowitch, tal parece que la posición es de empate. Sin embargo, las blancas ganan forzando el bloqueo contra el rey negro: 1.♖a7, ♖e8 (de otra manera viene 2.♖a8+ ganando) 2.d7!, ♖e7 3.d6!, ♖xd7 4.♖a8++.



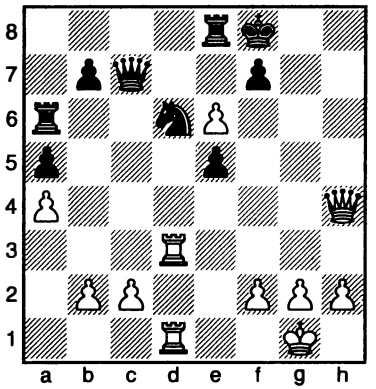
Juegan las blancas

(Moresi - Ferrarini Milán, 1972) En esta interesante posición, las negras amenazan mate en **g2**. La defensa pasiva con 1.♖g1 sería un grave error por la secuencia 1...♕xh2+!! 2.♔xh2, ♖h8+ 3.♗h6, ♖xh6++. Sin embargo, en la posición del diagrama las blancas disponen de una sorprendente combinación de bloqueo: 1.♗d5+, ♘b7 2.♕b8+!!, ♖xb8 3.♖xa7+!, ♗xa7 4.♘c7++. Como se puede observar, tiene una gran semejanza con los temas de la desviación y la atracción.

Test de evaluación

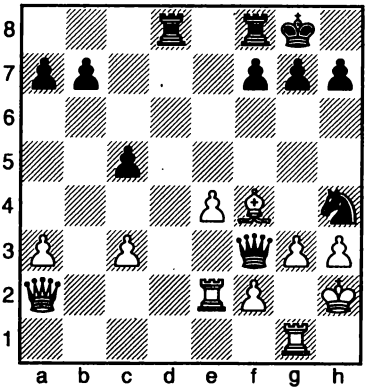
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 800 puntos

Hadzipetrov - Nikolov
Sofía, 1953



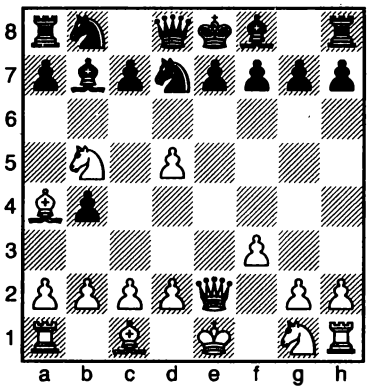
85) Juegan las blancas

O. Rodriguez - F. Olafsson
Las Palmas, 1978



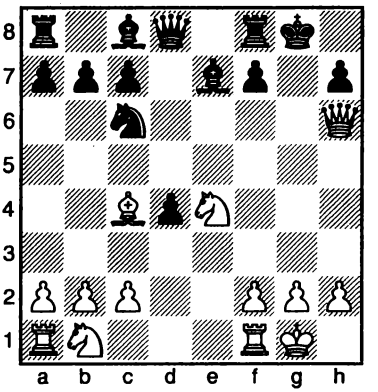
86) Juegan las negras

Runiantzev - Lomonosov
Vilnius, 1978



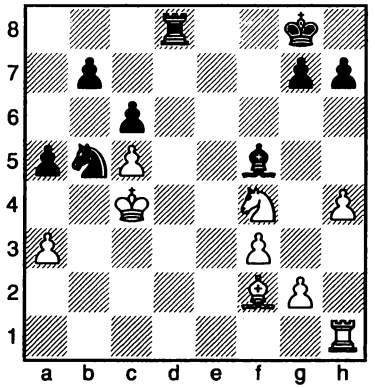
87) Juegan las blancas

Goldstein - Tomilin
Leningrado, 1965



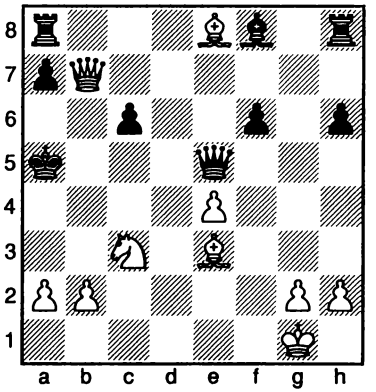
88) Juegan las blancas

Kopilov - Carlsson
Irkutsk, 1961



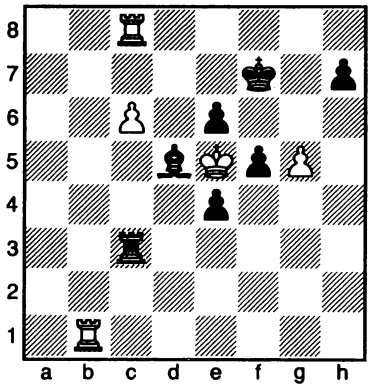
89) Juegan las negras

Blackburne - Aficionado
Londres, 1912



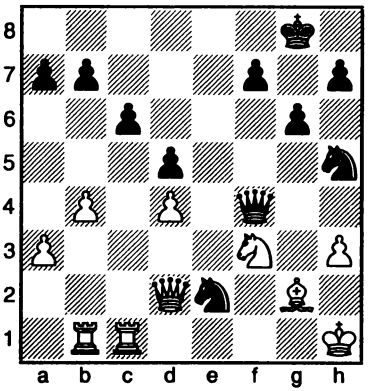
90) Juegan las blancas

Smyslov - Flohr
Kiev, 1949



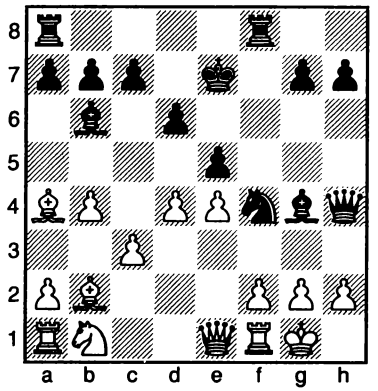
91) Juegan las blancas

Sif - Kashdan
Nueva York, 1948



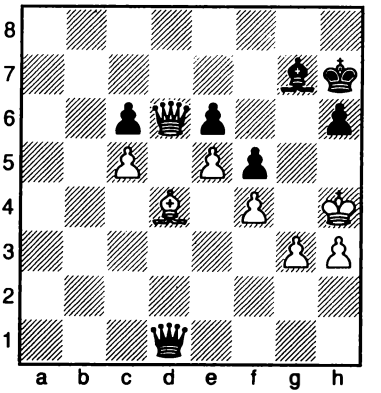
92) Juegan las negras

E. Larsen - Erlandson
Por correspondencia, 1966



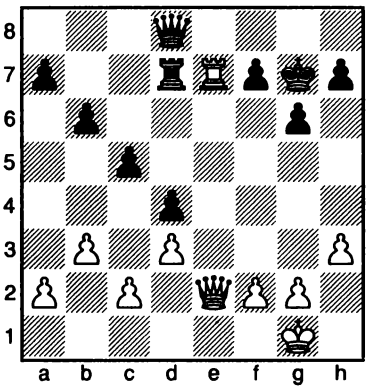
93) Juegan las negras

Buza - Kovacs
Budapest, 1964



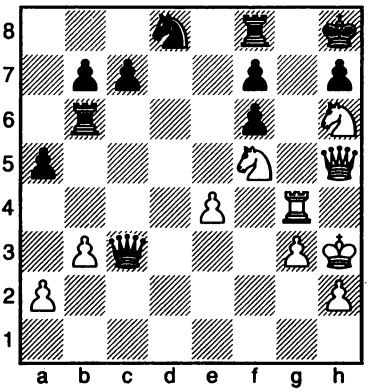
94) Juegan las negras

Kwilezki - Roslinski
Varsovia, 1954



95) Juegan las blancas

Doller - Carleson
Hastings, 1929



96) Juegan las blancas

Soluciones

85) Las blancas efectúan un sencillo remate táctico basado en el tema de bloqueo: 1.e7+! Si 1...♔g7 2.♖g3++ o bien 1...♕ o ♖xe7 2.♕h8++. El jaque de dama en **h8** resulta decisivo, pues han logrado obstruir la salida del rey negro con una pieza propia. **(5 puntos)**

86) El gran maestro islandés concibe una bonita combinación de mate: 1...♕g2+!! 2.♖xg2, ♘f3+ 3.♔h1, ♖d1+ 4.♖g1, ♖xg1++. **(5 puntos)**

87) El rey negro está encerrado por sus propias piezas, lo que sugiere la secuencia ganadora para las blancas: 1.d6!, ♘a6 (para defender el punto c7) 2.dxc7!, ♘xc7 3.♘d6++. **(5 puntos)**

88) 1.♘f6+!, ♗xf6 2.♗d3! (al quedar bloqueado el peón **f** las negras no tienen defensa satisfactoria) 2...♖e8 3.♗xh7+, ♔h8 4.♗g6+, ♔g8 5.♕h7+, ♔f8 6.♕xf7++. **(5 puntos)**

89) El rey blanco se encuentra en red de mate. Las negras encuentran la secuencia ganadora por medio de una jugada de bloqueo: 1...♖d3!! (amenaza 2...♘xa3++ y 2...♖c3++) 2.♘xd3, ♗e6++. El caballo blanco bloquea la salida a su propio rey. **(10 puntos)**

90) Las blancas ganaron con 1.b4+!, ♗xb4 2.♗b6+!, axb6 3.♕xa8++. El rey negro quedó bloqueado por sus propias piezas. **(10 puntos)**

91) El excampeón mundial, el ruso Vassily Smyslov, venció a su distinguido oponente mediante una elegante combinación : 1.g6+!, ♔xg6 (en caso de 1...hxg6 se bloquea el escape del rey y sigue

2.♖b7++, o bien 1...♔g7 2.gxh7, ♔xh7 3.♔f6 ganando) 2.♖g8+, ♔f7 3.♖bg1! seguido del inevitable mate con 4.♖1g7++. **(10 puntos)**

92) 1...♘hg3+ 2.♔h2, ♘f1+ 3.♔h1, ♕h2+!! 4.♘xh2, ♘fg3++. **(10 puntos)**

93) 1...♕h3!! 2.gxh3, ♗f3! y el mate en **h3** es imposible de evitar. **(10 puntos)**

94) Las negras ganaron con 1...♗f6+! 2.exf6, ♔g6! (se amenaza mate en **h5** y ahora la captura en **e6** es sin jaque por lo que la victoria es inobjetable. Si 3.g4, ♕e1+). **(10 puntos)**

95) La secuencia ganadora empieza con 1.♕e5+, ♔f8 (si 1... ♔g8 2.♖e8+ y gana la dama o bien 1...♔h6 2.♕f4+, ♔g7 3.♕f7+) 2.♕f6!, ♕xe7 3.♕h8++. **(10 puntos)**

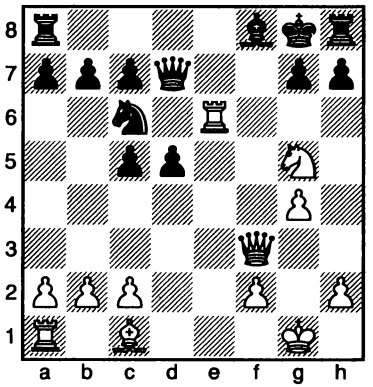
96) El rey negro está "asfixiado". El blanco, a base de sacrificios, logra llegar al mate: 1.♕xf7!!, ♘xf7 2.♖g8+!!, ♖xg8 3.♘xf7++. Otra forma válida de llegar al mate, aunque menos espectacular, es 1.♖g7! que amenaza 2.♘xf7 y 3.♕xh7++.**(10 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

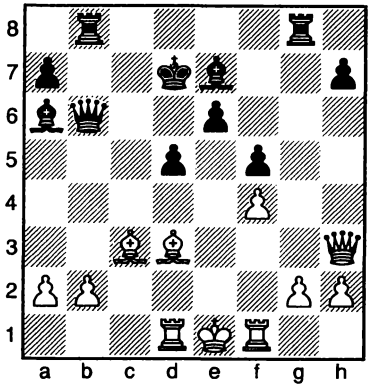
XI. Intercepción de líneas

Mediante este recurso táctico, la conexión entre dos o más piezas del oponente es obstruida, impidiendo el acceso a una casilla o línea vital. Este tema (también conocido como obstrucción) es una forma muy poderosa de destruir la coordinación entre las piezas rivales, lo que puede dar a nuestras piezas el paso libre a puntos claves. En los siguientes ejemplos se verá como está relacionado con algunos temas precedentes, en especial con el de desviación y atracción.



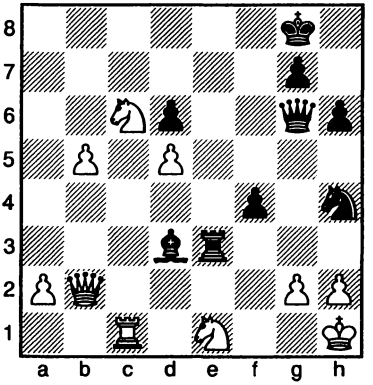
Juegan las blancas

La posición anterior ocurrió en un duelo entre dos grandes jugadores de principios de siglo, Maroczy vs. Vidmar, Ljubljana, 1922. La dama negra debe defender la casilla de invasión **f7** y el peón de **d5**. Por esto, mediante 1.♖e7!! se obstruye la acción de la dama en caso de 1...♗xe7 o ♘xe7 con mate a la siguiente (2.♕f7++) o bien, se desvía de la defensa del peón si 1...♕xe7 y sigue 2.♕xd5+. El negro puede defenderse con 1...♘e5 pero queda perdido: 2.♖xd7, ♘xf3+ 3.♘xf3 con pieza de ventaja.



Juegan las negras

En la partida entre Reggio vs. Marco, Monte Carlo, 1902, el negro visualiza una red de mate con la penetración de su dama en **e3**. Para ello debe desviar a su contraparte blanca de dicha casilla y lo realizan del siguiente modo: 1...♖g3! (jugada de intercepción de línea) 2.♕xg3 (no es posible 2.hxg3, ♕e3+ 3.♗e2, ♕xe2++) 2...♗h4!, y ahora de desviación, ganando la dama quedando con ventaja al ser imposible 3.♕xh4, ♕e3+. Véase como la directa 1...♗h4+ no es adecuada. Las blancas no deben responder con 2.♕xh4 ni con 2.g3 sino con 2.♔e2! y el ataque del negro ya no es decisivo.



Juegan las negras

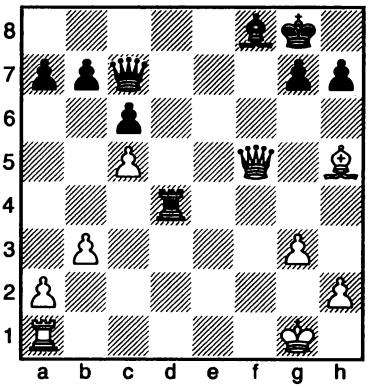
Ilyn Genevsky - Kubbel (Moscú, 1925). La fuerte posición de ataque del negro se remata con una combinación instructiva: 1...♗c2!! (interceptando la defensa en la segunda línea sobre **g2** y se amenaza 2...♖xe1+) Veamos las variantes:

a) 2.♘xc2, ♕xg2++.

b) 2.♖xc2, ♖xe1++.

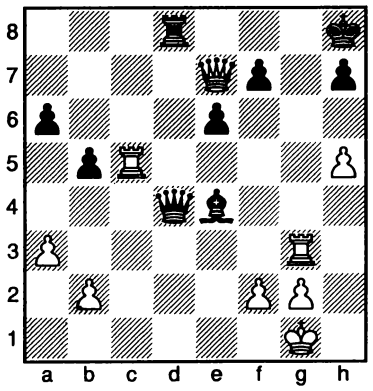
c) 2.♕xc2, ♖xe1+! 3.♖xe1, ♕xc2.

d) 2.g3, ♕e4+ 3.♔g1, ♖xe1+.



Juegan las blancas

Reti - Bogoljubov (Nueva York, 1924). El renombrado jugador y pedagogo checo Ricardo Reti realizó una elegante secuencia que contiene el tema de obstrucción en dos momentos clave de la combinación: 1.♖f1, ♖d8 (si 1...♕e7 2.♗f7+, ♔h8 3.♗d5! evitando el regreso de la torre negra a su primera línea, ganando por tanto el alfil de **f8**) 2.♗f7+, ♔h8 3.♗e8!, (ahora se obstruye la primera línea negra) 3...♖xe8 (o 3...♗xc5 4.♕xc5, ♖xe8 5.♖f8+) 4.♕xf8+!, ♖xf8 5.♖xf8++.



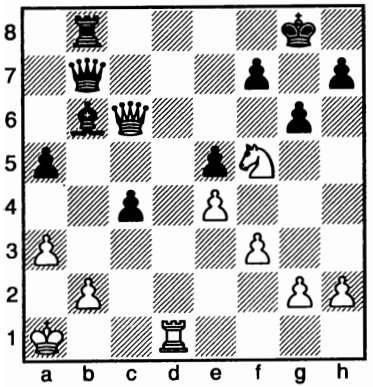
Juegan las blancas

En la partida Eliskases - Holzl, Austria, 1931, las blancas realizan un elegante e instructivo sacrificio de torre basado en temas de intercepción de líneas y desviación: 1.♖d5!!, y la victoria es inmediata por las siguientes variantes: 1...♖xd5 2.♕f8++; 1...♕xd5 2.♕f6++; 1...♗ o exd5 2.♕xd8++.

Test de evaluación

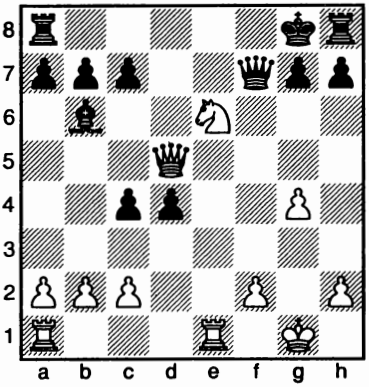
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 900 puntos

Zuravlev - Semeniuk
Kiev, 1976



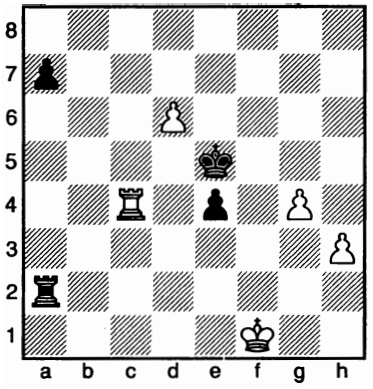
97) Juegan las blancas

Richards - Locock
Manchester, 1975



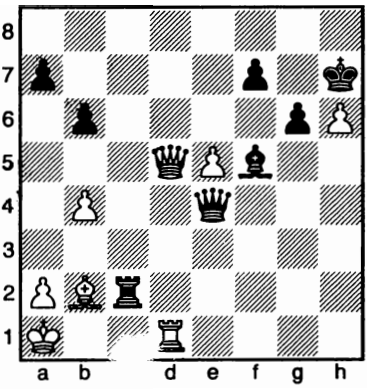
98) Juegan las blancas

Vatnikov - Vietal
Praga, 1973



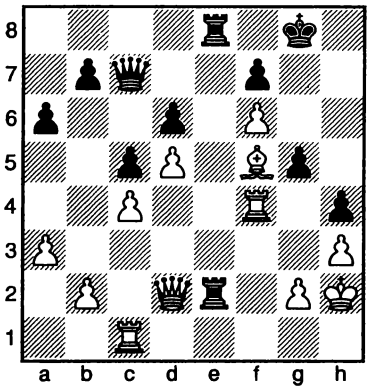
99) Juegan las blancas

Vishnevetski - Averbach
Lvov, 1952



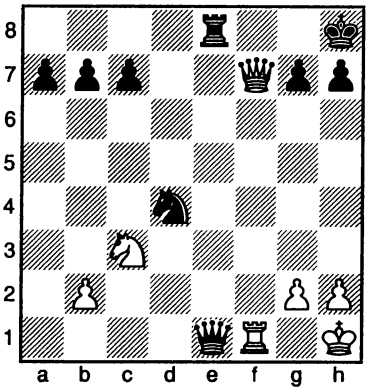
100) Juegan las negras

Cuéllar - Reshevsky
Sousse, 1967



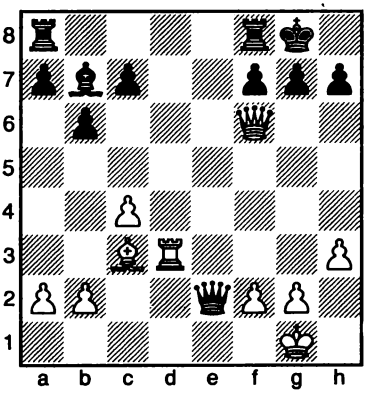
101) Juegan las blancas

Seliavkin - Belusenko
Leningrado, 1973



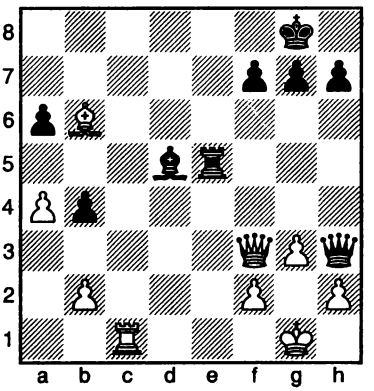
102) Juegan las blancas

Ahues - Aficionado
Berlín, 1920



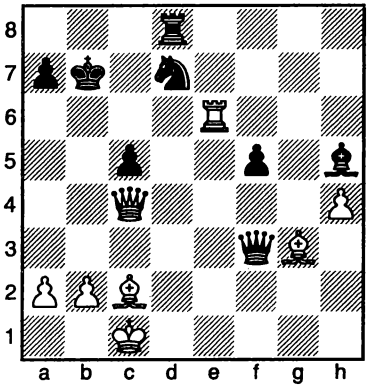
103) Juegan las negras

Luckovski - Gridnev
Por correspondencia, 1976



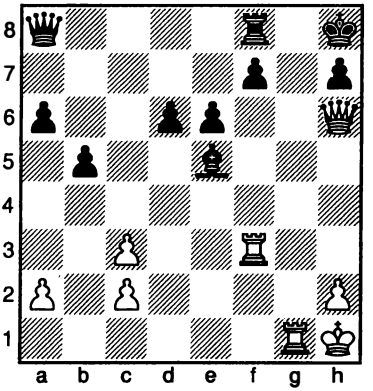
104) Juegan las blancas

Ursika - Honfi
Bucarest, 1975



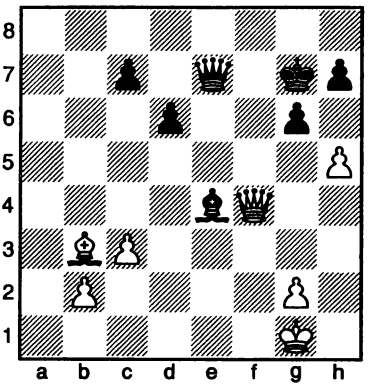
105) Juegan las blancas

Sultanbeieff - Borodin
Bruselas, 1943



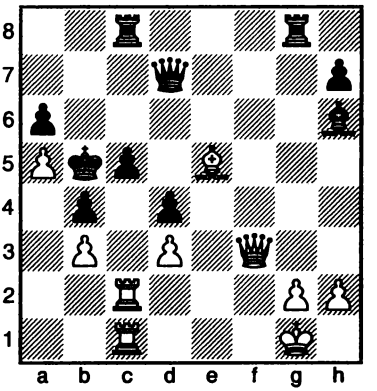
106) Juegan las blancas

Ivanovic - Popovic
Belgrado, 1973



107) Juegan las blancas

Tarrasch - Aficionado
Nápoles, 1914



108) Juegan las blancas

Soluciones

97) Las blancas logran vencer con 1.♖d8+!. Si 1...♗xd8 (intercepción de la primera línea) sigue 2.♕e8++. Las negras jugaron 1...♖xd8 (desviación del defensor) 2.♕xb7 y ganan. **(5 puntos)**

98) Las blancas ganaron de manera contundente mediante la intercepción 1.♘d8!!, ♖xd8 (1...♕xd5 2.♖e8++) 2.♕xd8, ♕f8 3.♕d5+!, ♕f7 4.♖e8++. **(5 puntos)**

99) Las blancas realizan una jugada de obstrucción de la columna **d**: 1.♖d4!! y gana, ya que el peón pasado blanco no puede ser detenido. **(5 puntos)**

100) La última jugada blanca (♕d2xd5) fue un error al permitir 1...♖c1+!!, ganando. Si 2.♗xc1, ♕b1++ (obstrucción de líneas) o 2.♖xc1, ♕xd5 (desviación). **(5 puntos)**

101) 1.♖e4!! (se intercepta la columna **e** y se despeja el ataque al peón de **g5**) 1...♖8xe4 (1...♖xd2 2.♖xe8++) 2.♕xg5+, ♔f8 3.♕g7+, ♔e8 4.♕g8++. **(5 puntos)**

102) 1.♘e4!! (mediante esta obstrucción de la columna **e** se amenaza la dama y la torre) 1...♕xf1+ (si 1...♕xe4 2.♕f8!+, ♖xf8 3.♖xf8++) 2.♕xf1 con un final fácil de ganar. **(5 puntos)**

103) Las blancas amenazan mate en una jugada y si las negras capturan la dama sigue 1.♖g3+, ♔h8 2.♗xf6++. A pesar de eso, tienen una fina defensa: 1...♕g4!! (defiende **g7** y amenaza mate en **g2**) 2.hxg4, gxf6 y gana por quedarse con una torre de ventaja. **(10 puntos)**

104) La debilidad de la primera línea negra ("falta de aire") del rey), fue el motivo táctico principal que ocasionó que la jugada de intercepción de la diagonal 1.g4!! sea decisiva: 1...♕xf3 (o 1...♗xf3) 2.♖c8+ con mate a la siguiente o 1...♖e8 2.♕xh3. **(10 puntos)**

105) 1.♗e4+! (con esta jugada se obtiene el dominio de la gran diagonal blanca al interceptar la acción de la dama negra) 1...fxe4 2.♕d5+, ♔c8 3.♕c6++. **(10 puntos)**

106) 1.♖g2!, (se intercepta de forma elegante la gran diagonal) 1...♖g8 (1...♕xf3 2.♕xf8++) 2.♕xh7+!!, ♔xh7 3.♖h3++. **(10 puntos)**

107) 1.h6+!, ♔h8 2.♗e6!! Al interceptar la defensa del alfil se capturará a la jugada siguiente debido a las variantes siguientes: 2...♕xe6 3.♕f8+, ♕g8 4.♕f6+; 2...d5 3.♕e5+; 2...♗c6 3.♕d4+ en los tres casos con mate inevitable. **(10 puntos)**

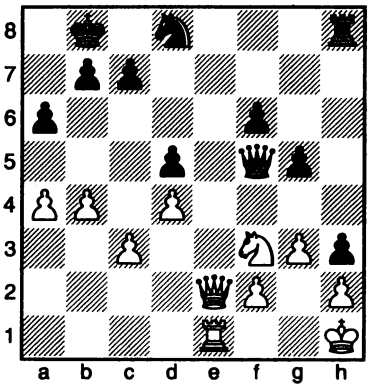
108) 1.♗c7!! (se cierran así dos líneas y se amenaza 2.♖xc5++ y 2.♕b7++) 1...♕xc7 (si 1...♖xc7 2.♕b7+!!, ♖xb7 3.♖xc5++) 2.♖xc5+! (desviando la dama de **b7**) 2...♕xc5 3.♕b7+, ♔xa5 4.♖a1++. **(20 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

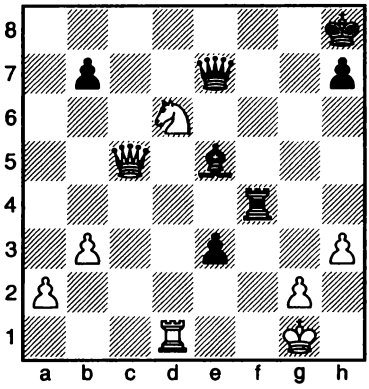
XII. Sobrecarga de piezas

En ocasiones, una pieza tiene la misión de proteger uno o más puntos clave de defensa (ya sea casillas o líneas vitales o bien defender alguna pieza). En tal situación, es común que se encuentre sobrecargada por tener demasiadas funciones y no las pueda cumplir todas de manera adecuada, lo que puede ser aprovechado por el rival. Como se verá a continuación, éste es un motivo táctico que se relaciona en forma estrecha con varios temas, en especial con el de desviación.



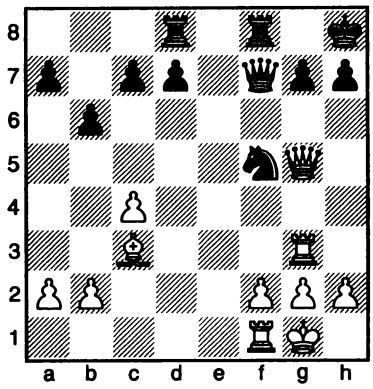
Juegan las negras

Opocenski - Alekhine (París, 1925). Mediante una sencilla combinación, el gran jugador ruso Alexander Alekhine (ganó el campeonato del mundo en 1927 al vencer al cubano Capablanca) decidió la partida a su favor: 1...♖e8! 2.♕d1 (la dama está sobrecargada en la defensa del caballo, cuya captura llevaría al mate) 2...♕xf3+!! (jugada de desviación que aprovecha la debilidad de la primera línea blanca) 3.♕xf3, ♖xe1++.



Juegan las blancas

El Gran Maestro Mark Taimanov venció a un aficionado en Leningrado, 1978, ejecutando una secuencia combinativa que especula con la sobrecarga de funciones de la dama enemiga:
1.♘f5!! Sacrificio basado en la debilidad de la primera línea del negro (1...♕xc5 2.♖d8+, ♕f8 3.♖xf8++). Ahora la dama no podrá cumplir con su misión de defender la casilla **d8** y el alfil de **e5**. Si 1...♕e8 2.♕xe5+!, ♕xe5 3.♖d8+.



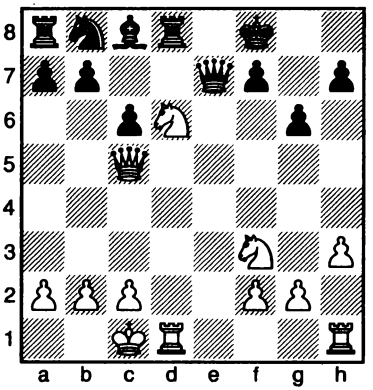
Juegan las blancas

En el juego celebrado entre Litinskaia contra Samaganova, Leningrado, 1979, la dama negra defiende el importante punto **g7** así como al caballo de **f5**. Mediante la sutil 1.♖f3!! se amenaza la jugada de desviación 2.♖xf5. Las negras pueden defenderse con 1...♕g6 pero la captura del caballo es igualmente decisiva: 2.♖xf5! con las siguientes variantes:

a) 2...♕xf5 3.♕xg7++;

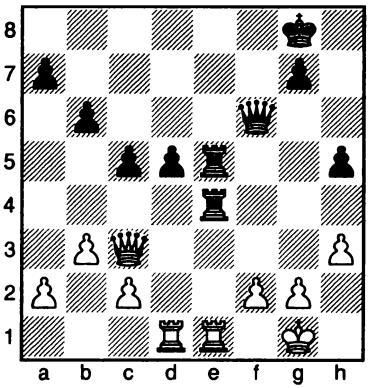
b) 2...♖xf5 3.♕xd8+

c) 2...♕xg5 3.♖xg5 con pieza de ventaja.



Juegan las blancas

En la partida entre Pawelzak y Wagner, Berlín, 1964, las blancas deciden la lucha en forma inmediata con 1.♘f5!!, ♖xd1+ 2.♖xd1, ♕xc5 3.♖d8++. Si 1...♗xf5 2.♖xd8+ ganando. La dama negra está sobrecargada en la defensa de la casilla crítica **d8** y con la primera jugada blanca se logró desviarla.



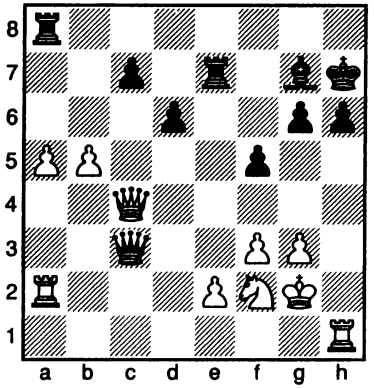
Juegan las negras

Bagirov - Holmov (Moscú, 1962). Las negras triunfan de manera original en un tema ya conocido, especulando con la sobrecarga de la dama blanca en la defensa de su torre de **e1**: 1...♖xe1+ 2.♖xe1, ♖e2!! ganando. Si 3.♕xf6, ♖xe1+ y 4...gxf6. Es importante observar los motivos esenciales que hacen posible la victoria negra, como son la falta de apoyo de la dama blanca en **c3** y que su contraparte negra sí está defendida en **f6**.

Test de evaluación

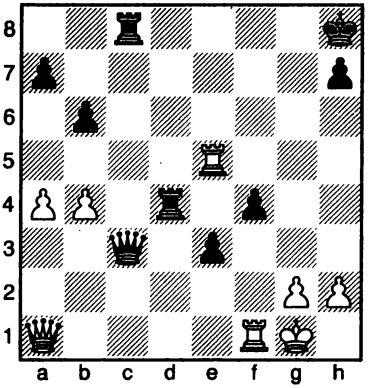
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 1000 puntos

Smejkal - Adorjan
Vrnjacka Banja, 1972



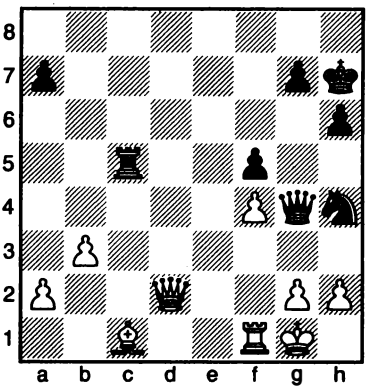
109) Juegan las blancas

Simagin - Nikolich
Kislovodsk, 1968



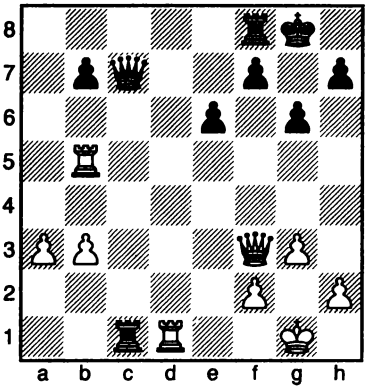
110) Juegan las blancas

Euwe - Keres
La Haya, 1948



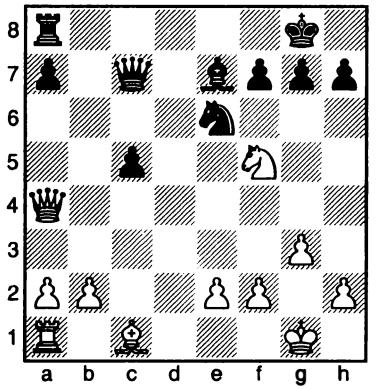
111) Juegan las negras

Ragozin - Panov
Moscú, 1940



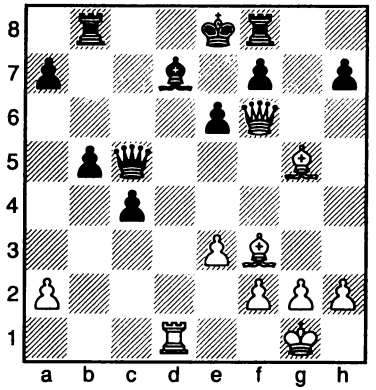
112) Juegan las negras

Krogius - Martiusov
Leningrado, 1949



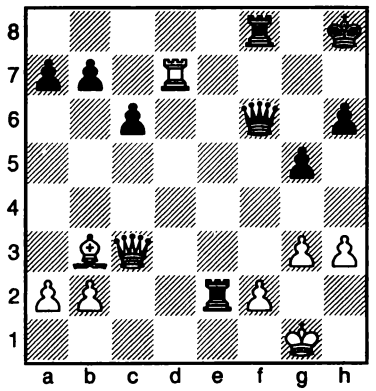
113) Juegan las blancas

Erbis - Kempf
Leipzig, 1954



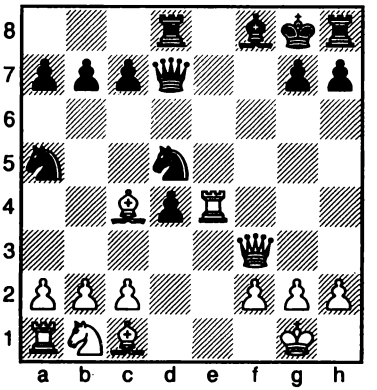
114) Juegan las blancas

Miasnikov - Christiakov
Minsk, 1965



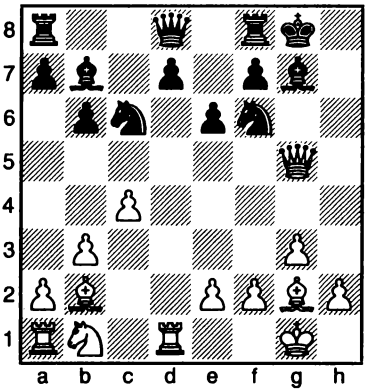
115) Juegan las blancas

Blackburne - Teichmann
Londres, 1912



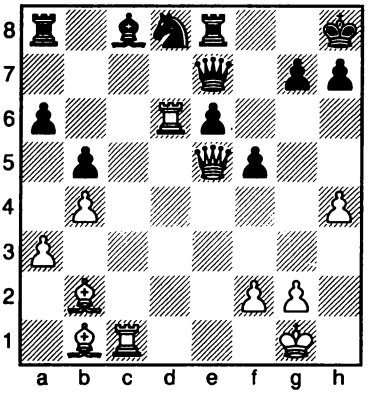
116) Juegan las blancas

Romanishin - Plaskett
Londres, 1977



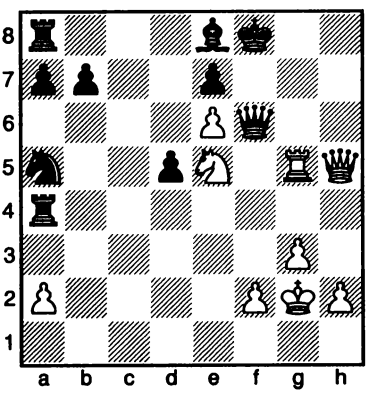
117) Juegan las blancas

Muffang - Devos
París, 1948



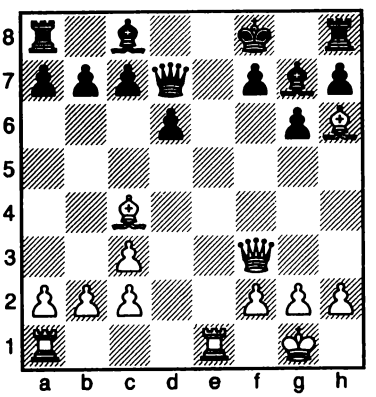
118) Juegan las blancas

Lieb - Kunsztowicz
Berlín, 1974



119) Juegan las blancas

Nimzowitch - Tartakower
Carlsbad, 1911



120) Juegan las blancas

Soluciones

109) El alfil negro defiende la dama y el punto crítico **h6**. El checo Jan Smejkal logra aprovechar esta sobrecarga de funciones con 1.♖xh6+!, ♗xh6 (1...♔xh6 2.♕h4++) 2.♕xc3. **(5 puntos)**

110) 1.♖e8+!, ♔g7 (la torre debe seguir defendiendo su dama) 2.♖xc8, ♕xc8 (ahora es la dama la que está sobrecargada en la defensa de la torre de **d4**) 3.♕xd4+. **(5 puntos)**

111) La sobrecarga de funciones de las piezas blancas permite 1...♖xc1! ganando una pieza ya que si 2.♖xc1, ♘f3+ ganando la dama o 2.♕xc1, ♕xg2++. **(5 puntos)**

112) Las negras ganan al lograr desviar la dama blanca que defiende la torre de **d1**: 1...♕c6! 2.♕xc6 (si la dama se retira a **e2** sigue 2...♖xd1+ y 3...♕xb5) 2...♖xd1+! seguido de 3...bxc6 quedando con torre de ventaja. **(5 puntos)**

113) La dama negra está sobrecargada en la defensa de su alfil de **e7**, motivo táctico que origina la siguiente secuencia de jugadas: 1.♕c6!!, ♕xc6 (1...♕d8 2.♘xe7+, ♕xe7 3.♕xa8+ ganando) 2.♘xe7+, ♔f8 3.♘xc6 y quedan con pieza de ventaja. **(5 puntos)**

114) La dama negra defiende el mate en **e7** y el alfil impide el paso de la torre a **d8** que llevaría también al mate. La bonita jugada de desviación 1.♗c6!! hace imposible sostener la precaria defensa del negro y ocasiona su inmediata rendición. **(5 puntos)**

115) En una posición en apariencia inferior, las blancas ganan rápidamente gracias a los temas de clavada y sobrecarga de piezas: 1.♖d8!!, ♕xc3 (o bien 1...♔h7 2.♖xf8, ♕xf8 3.♕d3+, ♔g7 4.♕xe2) 2.♖xf8+, ♔g7 3.♖f7+, ♔g6 4.bxc3 con decisiva ventaja material. **(10 puntos)**

116) 1.♖e8!! (amenaza mate en **f8**) 1...♕xe8 (si 1...♖xe8 2.♕xd5+!) 2.♗xd5+, ♖xd5 3.♕xd5+, ♕f7 4.♕xa5 y las blancas se quedan con una pieza de ventaja. **(10 puntos)**

117) La dama negra defiende al caballo de **f6**. Al desviarla se decide la contienda: 1.♖xd7!!, ♕xd7 (1...♘xd7 2.♕xg7++) 2.♗xf6, ♕d1+ 3.♗f1 con mate inevitable en **g7**. **(10 puntos)**

118) 1.♖c7!, ♕xc7 2.♖xd8!, ♖xd8 (2...♕xd8 3.♕xg7++) 3.♕xc7 ganando. **(10 puntos)**

119) Las blancas, a pesar de su inferioridad material logran rematar la partida: 1.♕h7! (amenaza mate en **g8**) 1...♕xg5 2.♘d7+! (desviando al alfil) 2...♗xd7 3.♕f7++. **(10 puntos)**

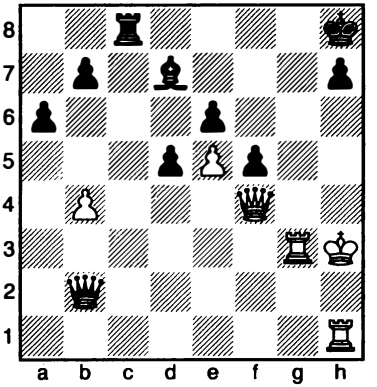
120) El importante jugador y maestro Aarón Nimzowitch (autor del famoso tratado *Mi sistema*) aprovecha de forma magistral su ventaja en actividad de piezas: 1.♕f6!, ♖g8 2.♗xf7!! y las negras se rindieron, ya que si 2...♕xf7 3.♕d8+ o 2...♗xh6 3.♗d5+. **(20 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

XIII. Ataque al rey enrocado

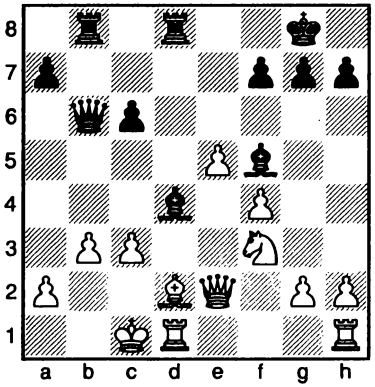
En los capítulos precedentes se han visto los temas tácticos más importantes. En éste y en las próximas secciones, en cambio, se presentan algunas situaciones frecuentes y que el ajedrecista debe dominar. Empecemos con algunos ejemplos donde se muestran los sacrificios típicos contra el rey enrocado, y cuyo objetivo final es la destrucción de sus defensas. Deberá el lector identificar en cada posición aquellos temas y motivos tácticos que hacen posible las secuencias combinativas.



Juegan las blancas

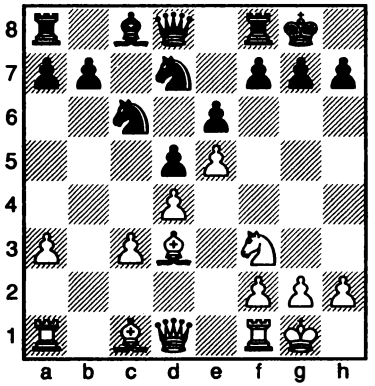
En la partida disputada entre el gran jugador norteamericano Harry Nelson Pillsbury contra el húngaro Geza Maroczy en París, 1900, las blancas elaboraron una contundente maniobra que concluye en mate: 1.♕h6! (amenaza la mortal 2.♕g7++ y no es posible 1...♖g8 debido a 2.♕f6+) 1...♕xe5 2.♕xh7+!!, ♔xh7 3.♔g2++.

Es necesario mencionar la importancia de siempre considerar la imagen de mate que se puede formar (es decir, la posición final), antes de iniciar una secuencia combinativa.



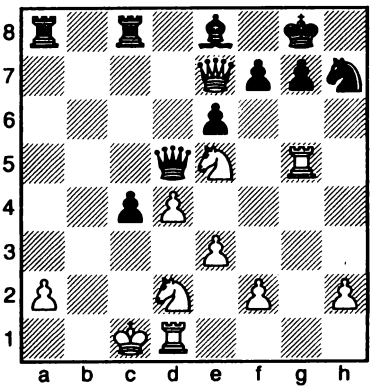
Juegan las negras

Rosanes - Anderssen (Breslau, 1863). Todas las piezas negras están activas y el rey blanco debilitado por el avance de los peones del enroque, lo que sugiere la presencia del "corazón del ajedrez, la combinación", como solía decir el gran Alekhine: 1...♕xb3!! 2.axb3, ♖xb3 3.♗e1 (dando espacio al rey por la amenaza de mate en **b1**) 3...♗e3+! (se quita así la casilla **d2** al monarca rival al despejar la columna **d** para la torre negra) 4.♕xe3, ♖b1++.



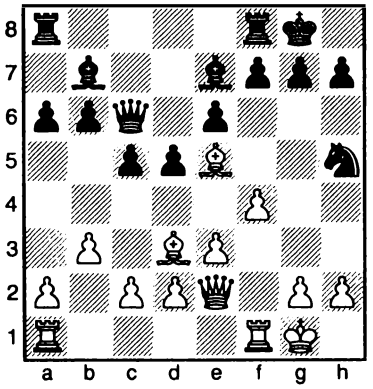
Juegan las blancas

Los factores posicionales que le dan ventaja al blanco son: mayor espacio central, mejor desarrollo de sus piezas y el rey negro inseguro por la falta de piezas en su defensa. Esto motiva un típico mecanismo de ataque contra el enroque que se ha vuelto clásico: 1.♗xh7+!, ♔xh7 2.♘g5+, ♔g6 (si 2...♔g8 se gana con 3.♕h5, ♖e8 4.♕xf7+, ♔h8 5.♕h5+, ♔g8 6.♕h7+, ♔f8 7.♕h8+, ♔e7 8.♕xg7++) 3.h4!, ♖h8 (se amenazaba 4.h5+, ♔h6 6.♘xf7+) 4.h5+!, ♖xh5 5.♕d3+, f5 6.exf6+, ♔xf6 7.♕f3+, ♔e7 8.♕f7+, ♔d6 9.♕xh5 con ventaja decisiva.



Juegan las blancas

En el juego por correspondencia entre Rain y Klysh en 1962, se produce una instructiva secuencia combinativa. En vista de que la situación del rey blanco es peligrosa, se deben conducir las acciones con energía: 1.♖xg7+!, ♔xg7 2.♖g1+, ♔h8 (2...♔h6 3.♕h4++) 3.♕xe8+! (destruyendo la defensa del punto clave **f7**. También funciona 3.♕xf7!) 3...♘f8 (3...♖xe8 4.♘xf7++) 4.♕xf7 ganando.



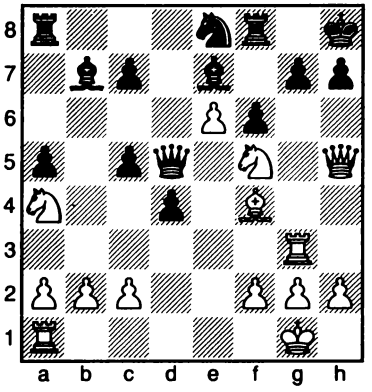
Juegan las blancas

Lasker - Bauer (Amsterdam, 1889). El que fuera campeón del mundo de 1894 (batiendo a Wilheim Steinitz) hasta 1921 (superado por Capablanca), el alemán Emanuel Lasker, concibe una bella secuencia que destroza el enroque negro a base de sacrificios: 1.♗xh7+!, ♔xh7 2.♕xh5+, ♔g8 3.♗xg7! (3...f6 4.♗h6!) 3...♔xg7 4.♕g4+, ♔h7 5.♖f3!, e5 (única para evitar el mate) 6.♖h3+, ♕h6 7.♖xh6+, ♔xh6 8.♕d7! y se gana uno de los dos alfiles quedando con ventaja material decisiva.

Test de evaluación

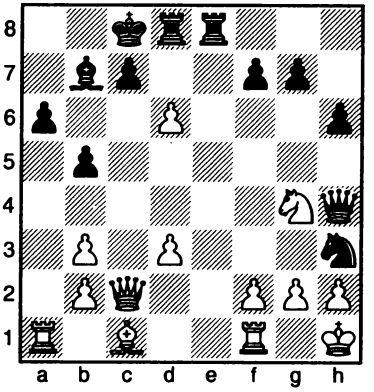
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 1100 puntos

Gipslis - Kostro
Dubna, 1976



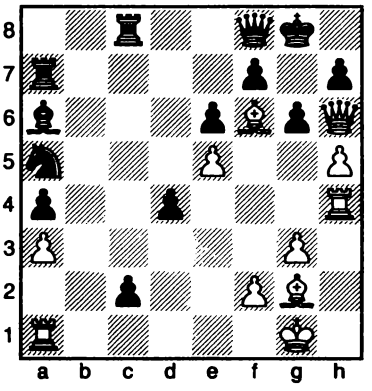
121) Juegan las blancas

Thomas - Keres
Margate, 1937



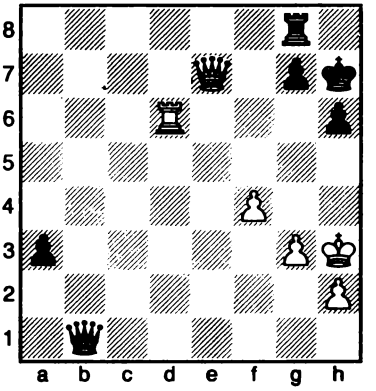
122) Juegan las negras

Fischer - Miagmasuren
Sousse, 1967



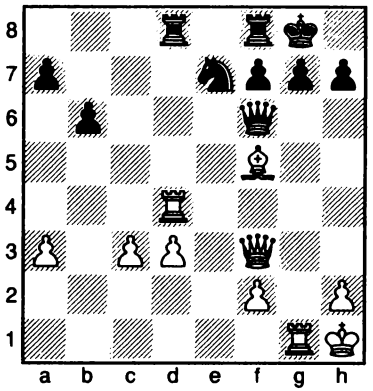
123) Juegan las blancas

Vilenin - Zabada
Por correspondencia, 1971



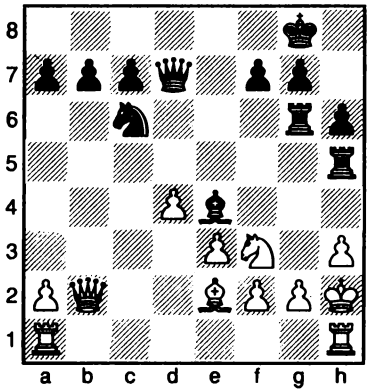
124) Juegan las blancas

Shembaev - Smit
Leningrado, 1973



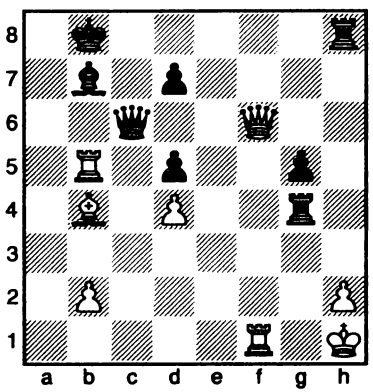
125) Juegan las blancas

Stempin - Rossman
Berlín, 1975



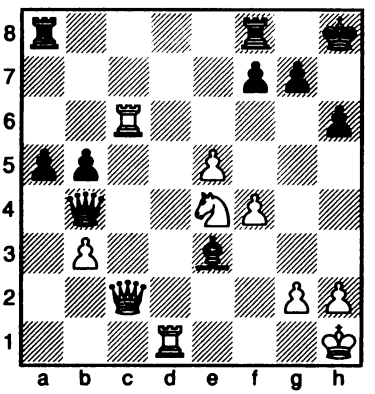
126) Juegan las negras

Malevinski - Gefenas
Vilnius, 1978



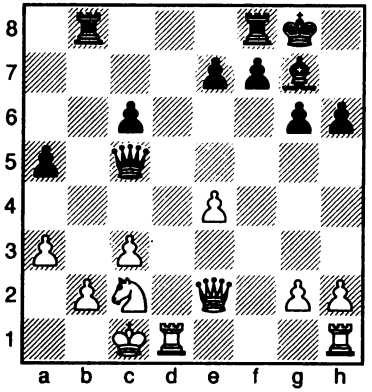
127) Juegan las negras

Gross - Slotnik
Moscú, 1978



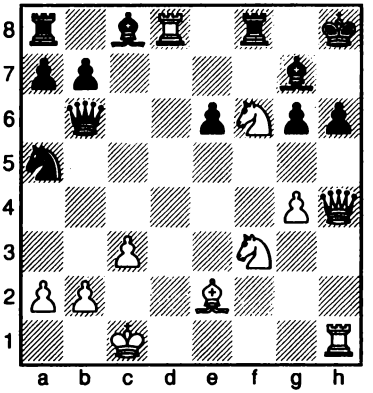
128) Juegan las blancas

Kapengut - Vaganian
Dubna, 1970



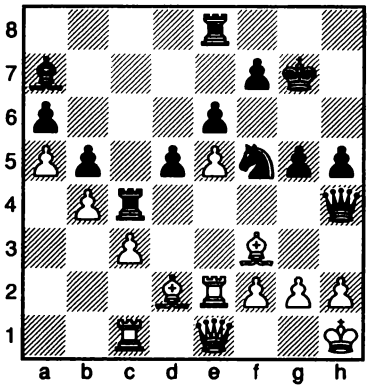
129) Juegan las negras

Stein - Liberzon
Erevan, 1965



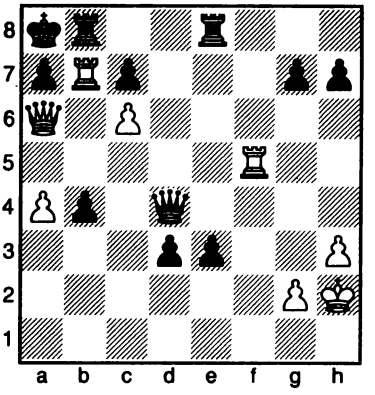
130) Juegan las blancas

Reshevsky - Ivanovic
Skopje, 1976



131) Juegan las negras

Capablanca - Raubischek
Nueva York, 1906



132) Juegan las blancas

Soluciones

121) Las blancas tejen la red de mate aprovechando la situación indefensa del alfil negro de **e7**: 1.♕xh7+!, ♔xh7 2.♖h3+, ♔g6 3.♘xe7++. **(5 puntos)**

122) Existe un mate en tres: jugadas: 1...♗xg2+! 2.♔xg2, ♕xg4+ 3.♔h1, ♕f3++. **(5 puntos)**

123) Fischer logra desmantelar el enroque enemigo mediante una combinación con el tema de atracción: 1.♕xh7+!, ♔xh7 2.hxg6+, ♔xg6 (2...♔g8 3.♖h8++) 3.♗e4++. **(5 puntos)**

124) 1.♖xh6+!, ♔xh6 2.♕g5+, ♔h7 3.♕h5++. La torre negra le bloquea a su propio rey la casilla de escape **g8**, lo que es un motivo táctico muy frecuente. **(5 puntos)**

125) 1.♗xh7+!, ♔xh7 2.♕xf6!, gxf6 3.♖h4++. Las negras pueden impedir el mate jugando 1...♔h8 pero quedan en posición perdida tras 2.♕xf6, gxf6 3.♖h4. **(10 puntos)**

126) Las negras han acumulado sus piezas contra el rey blanco, por lo que no es extraño que aparezca la combinación decisiva: 1...♖xh3+! 2.gxh3 (tampoco salva 2.♔g1, ♖xg2+ 3.♔xg2, ♕g4+) 2...♕d6+! 3.♘e5, ♖g2++. **(10 puntos)**

127) Las negras ganan trasladando de manera ingeniosa su dama al ataque contra el rey enemigo: 1...♖xh2+! 2.♔xh2, ♕c2+! 3.♕f2, ♕h7+ y mate. **(10 puntos)**

128) Primero se debe debilitar la casilla **f6** con 1.♖xh6+!, gxh6 (1...♔g8 2.♘f6+!, gxf6 3.♕h7++) seguido del ataque a la descubierta 2.♘f6! y el mate en **h7** es inevitable. **(10 puntos)**

129) El gran maestro armenio destruye el enroque largo del blanco de forma ejemplar: 1...♖xb2! 2.♔xb2, ♕xc3+ 3.♔c1, ♖b8! 4.e5 (sólo así se evita el mate, ya que si 4.♖d3, ♖b1+! 5.♔xb1, ♕b2++) 4...♗xe5 5.♕xe5, ♕xe5 con posición ganada. **(10 puntos)**

130) La frágil posición negra es demolida por medio de un sacrificio de dama que destruye el enroque: 1.♕xh6+!, ♗xh6 2.♖xh6+, ♔g7 3.♖h7+, ♔xf6 4.♖xf8++. **(10 puntos)**

131) 1. ♕xh2+! 2.♔xh2, ♖h4+ 3.♔g1, ♘g3! y ganan, ya que el mate en **h1** no se puede impedir. Las negras utilizaron la fuerza de su alfil para clavar al peón blanco de **f2** y lograr una magnífica victoria. **(10 puntos)**

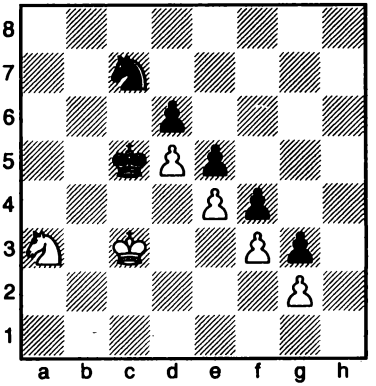
132) Capablanca venció gracias a una sencilla pero elegante combinación: 1.♖xa7+! (1.♖a5 permite a las negras alcanzar las tablas por jaque perpetuo con 1...♕f4+) 1...♕xa7 2.♖a5! y el mate es inevitable. **(10 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

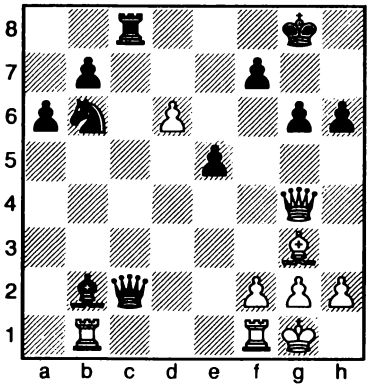
XIV. El peón avanzado

Un peón muy avanzado (en la sexta o séptima línea) es común que dé motivo a un sinnúmero de combinaciones diversas. La amenaza de transformarse en una pieza de mayor valor, que da mayor impulso al ataque u otorga decisiva ventaja material, es apoyada con los temas tácticos que hemos visto anteriormente.



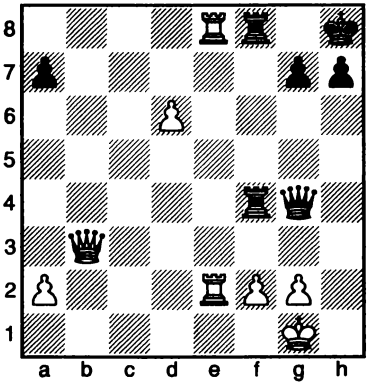
Juegan las negras

Veamos en este ejemplo una típica combinación para coronar un peón. Las negras sacrifican su caballo para hacer valer la fuerza latente de su peón de **g3**: 1...♘xd5+!! 2.exd5 (si no capturan las blancas el caballo negro y mueven el rey se continúa con 2...♘e3 y 3...♘xg2 ganando fácilmente) 2...e4! 3.fxe4 (o bien 3.♔d2, exf3 4.♔e1, fxg2, coronando) 3...f3 y no es posible evitar la coronación de un peón negro. (Scholz contra Lorens, por correspondencia, 1964).



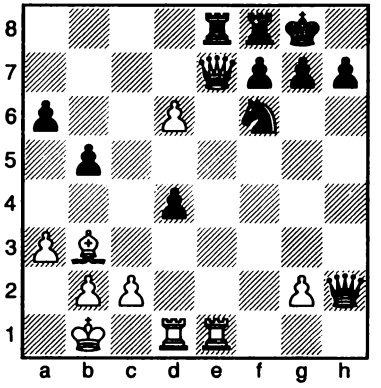
Juegan las blancas

En la partida Engels contra Maroczy, Dresden, 1936, las blancas consiguen coronar su peón de **d6** en forma magistral: 1.♖xb2! (sacrificio de desviación) 1...♕xb2 2.♕xc8+!! (destrucción de la defensa) 2...♘xc8 3.d7 y el peón coronará de manera inevitable, dando a las blancas una ventaja de material considerable. Como se ha visto, la diferencia en el movimiento de avance y de captura del peón puede originar grandes problemas defensivos al rival.



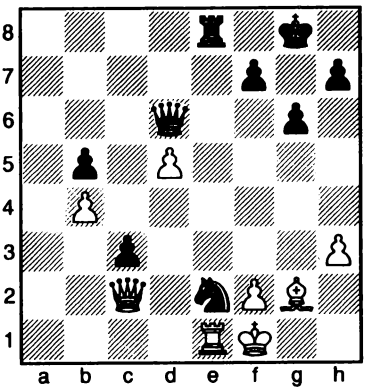
Juegan las blancas

Capablanca - Gromer (Nueva York, 1913). El fuerte peón pasado blanco y la falta de "aire" del rey negro son motivos claros de combinación . El gran jugador cubano los utiliza con precisión: 1.♖xf8+, ♖xf8 2.♕f7!!, ♕c8 (capturar la dama es imposible por el mate en la octava, y jugar 2...♖g8 pierde por 3.♖e1, h6 4.d7) 3.♕xf8+!, ♕xf8 4.d7! y gana, ya que sigue 5.♖e8.



Juegan las blancas

Velimirovic - Csom (Amsterdam, 1974). El fuerte jugador yugoslavo realizó una estupenda combinación basada en la potencia de su peón pasado en la sexta línea: 1.♗xf7+! (desviando a la torre) 1...♖xf7 2.♕xe8+!!, ♘xe8 3.♖xe8+, ♖f8 4.d7, ♕d6 (parece que las negras tienen todo bajo control, pero las blancas han previsto una réplica decisiva. Tampoco es suficiente 4...♕b8 por 5.♖de1!) 5.♖f1!! ganando, al ser inminente la coronación del peón.



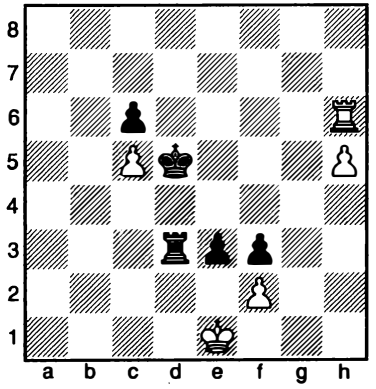
Juegan las negras

Veltmander - Polugayevsky (Moscú, 1958). Las negras se percatan de que cambiando las piezas el peón de **c** se volverá imparable. Con base en esto, conciben una sencilla secuencia que les da el triunfo: 1...♘g3+! 2.fxg3, ♕f6+ 3.♕f2 (para no perder la torre) 3...♖xe1+! (éste es el orden correcto del intercambio de piezas) 4.♔xe1, ♕xf2+ 5.♔xf2, c2 y gana.

Test de evaluación

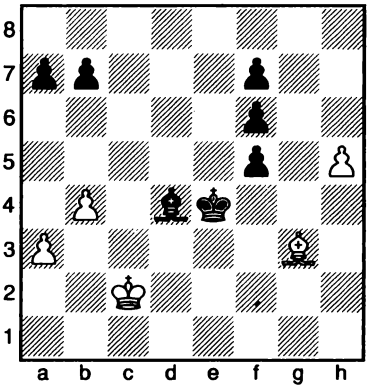
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 1200 puntos

Filipov - Kajkamdozov
Sofía, 1968



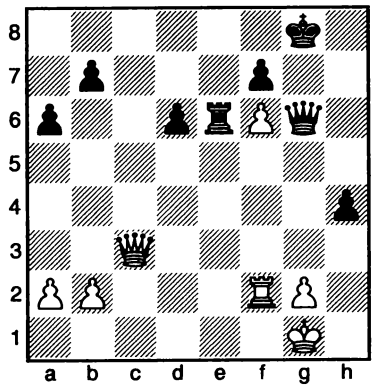
133) Juegan las negras

Evers - Kiffmeyer
Hamburgo, 1964



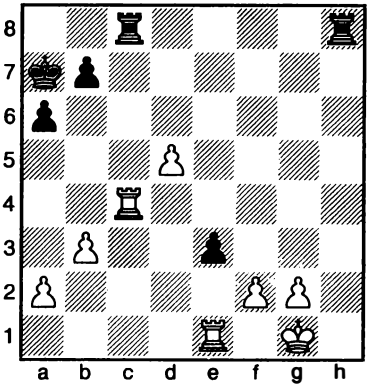
134) Juegan las blancas

Spassky - Larsen
Palma de Mallorca, 1969



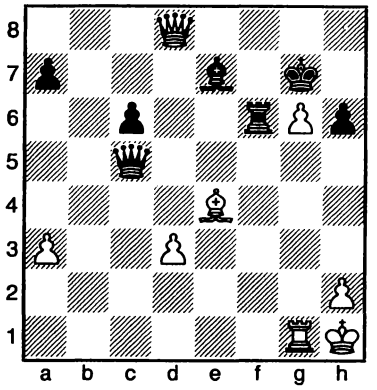
135) Juegan las blancas

Aficionado - Nimzowitch
Copenhage, 1925



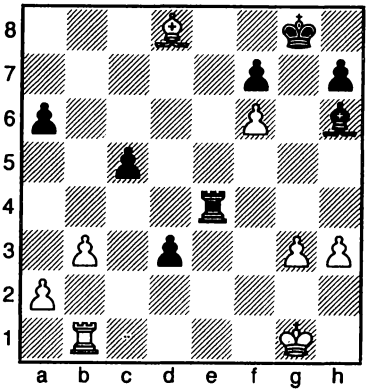
136) Juegan las negras

Piotrowski - Tannenbaum
Lemberg, 1926



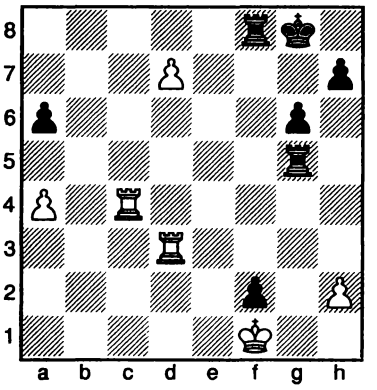
137) Juegan las blancas

Seredenko - Belousov
Minsk, 1972



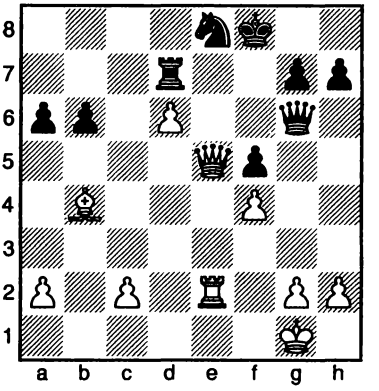
138) Juegan las negras

Rossolimo - Monson
París, 1945



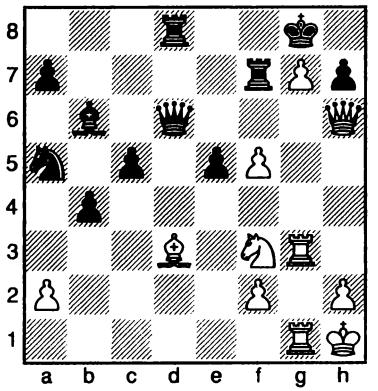
139) Juegan las blancas

Zeipel - Arnegaard
Por correspondencia, 1902



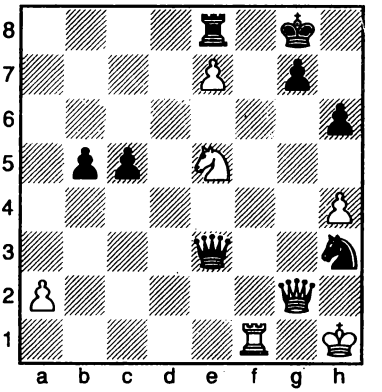
140) Juegan las blancas

Anderssen - Zuckertort
Londres, 1872



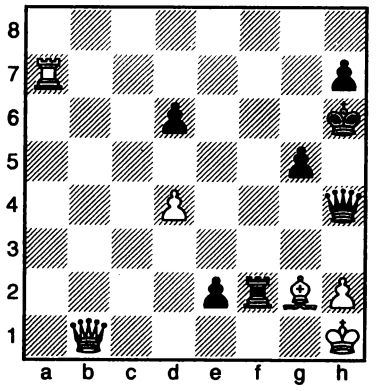
141) Juegan las blancas

Gulko - Grigorian
Moscú, 1971



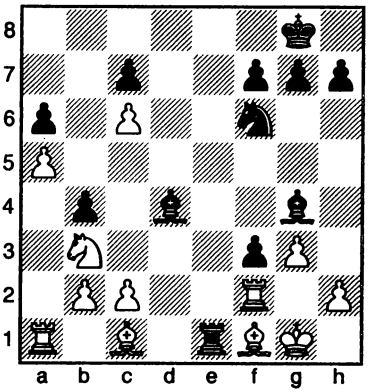
142) Juegan las blancas

Rucseva - Eidelson
Leningrado, 1976



143) Juegan las negras

Madan - Gragger
Tel-aviv, 1964



144) Juegan las negras

Soluciones

133) Por medio de un sencillo sacrificio de desviación las negras consiguen la victoria: 1...♖d1+! 2.♔xd1, exf2 y el peón no se puede detener. **(5 puntos)**

134) El peligroso peón pasado del blanco no logra la coronación en forma directa: 1.h6?, f4 2.h7, f5! y el alfil negro lo detiene. Sin embargo, el blanco consigue su objetivo mediante la sutil jugada de obstrucción 1.♗f4!!, ♔xf4 2.h6 y el peón es imparable. **(5 puntos)**

135) El excampeón mundial Boris Spassky logró abrirle paso a su peón y derrotó a su ilustre oponente: 1.♕c8+, ♔h7 2.♕xe6!, fxe6 3.f7, ♕b1+ 4.♔h2 y el peón es imparable. **(5 puntos)**

136) Las negras tienen dos peones de menos; sin embargo, mediante un sorprendente recurso táctico, logran la victoria: 1...♖h1+!! (desvía al rey de la defensa del peón de **f2**) 2.♔xh1, exf2 y ganan, al crear la doble amenaza 3...fxe1=♕ y 3...♖h8+ con mate. **(5 puntos)**

137) La fuerza potencial de un peón pasado en el ataque contra el rey se ilustra perfectamente en este ejemplo: 1.♕h8+!, ♔xh8 2.g7+, ♔g8 3.♗h7+!, ♔xh7 4.g8=♕++. **(10 puntos)**

138) Ganan las negras con 1...♗c1! (pero no 1...d2? por 2.♗a5! y el peón negro es controlado) 2.♖xc1, d2 3.♖d1, ♖e1+ y gana. **(10 puntos)**

139) Las negras amenazan la decisiva 1...♖g1+. Sin embargo, son las blancas las que ganan de forma elegante con 1.♖f3!, ♖d5 2.♖c8! **(10 puntos)**

140) El blanco logra destruir el bloqueo sobre su peón avanzado de manera brillante y poco usual: 1.♕e7+!!, ♖xe7 2.d7! seguido de la coronación y la captura de la torre rival. **(10 puntos)**

141) El alemán Adolf Anderssen, hace valer la fuerza potencial del peón de **g7**: 1.♕xh7+!!, ♔xh7 2.f6+!, ♔g8 (si 2...♕xd3 3.♖h3+ y 4.♖h8++) 3.♗h7+! (por segunda ocasión se atrae al rey a **h7**) 3...♔xh7 4.♖h3+, ♔g8 5.♖h8++. **(10 puntos)**

142) El gran maestro Boris Gulko, con la imagen de mate en mente, encuentra la secuencia ganadora: 1.♖f8+!, ♖xf8 2.♕d5+!, ♔h7 3.exf8=♘+!, ♔h8 4.♘eg6++. **(10 puntos)**

143) 1...♖f1+! 2.♗xf1 (Si 2.♕xf1, exf1=♕+ 3.♗xf1, ♕e4+ 4.♔g1, ♕xd4+) 2...♕e4+!! (sacrificio de desviación) 3.♕xe4, exf1=♕++. **(10 puntos)**

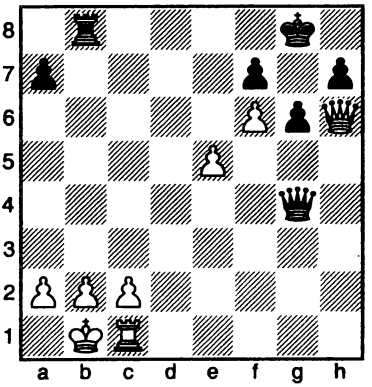
144) En ocasiones el peón es una temible arma de ataque: 1...♗xf2+ 2.♔xf2, ♘e4+! 3.♔g1 (3.♔xe1, f2++) 3...♖xf1+! 4.♔xf1, ♗h3+ 5.♔e1, f2+ 6.♔e2, f8=♕+ ganando. **(10 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

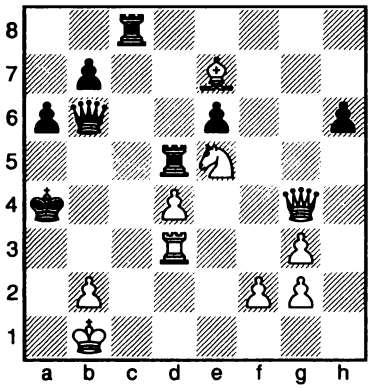
XV. Combinaciones de tablas

La táctica no sólo sirve para decidir favorablemente las partidas; la utilizamos también para salvarlas. Considerando los temas tácticos estudiados con anterioridad, se presentan a continuación las situaciones de empate más frecuentes como son el ahogado y el jaque perpetuo, entre otras. Es indispensable conocer a profundidad estos temas de combinación para lograr el ansiado empate aún en posiciones aparentemente desesperadas.



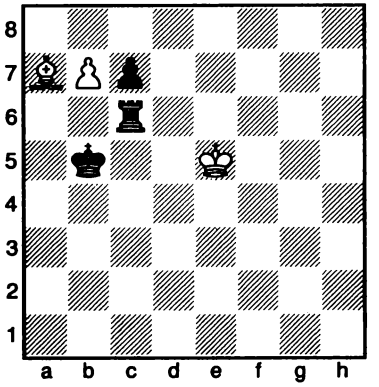
Juegan las negras

Una de las situaciones de empate más frecuentes se da cuando un bando logra dar jaque perpetuo. En muchas ocasiones, es necesario realizar sacrificios de destrucción de las defensas del rey enemigo para conseguir ese resultado. En el diagrama anterior, las blancas amenazan dar mate en una jugada (1.♕g7++), sin embargo, las negras logran atraer al rey rival al jaque continuo de la dama por medio del sacrificio 1...♖xb2+! 2.♔xb2, ♕b4+ 3.♔a1, ♕c3+ 4.♔b1, ♕b4+, etc. Si las blancas no aceptan el sacrificio y juegan 2.♔a1, sigue 2...♖xa2+! 3.♔xa2, ♕a4+, es tablas de igual manera.



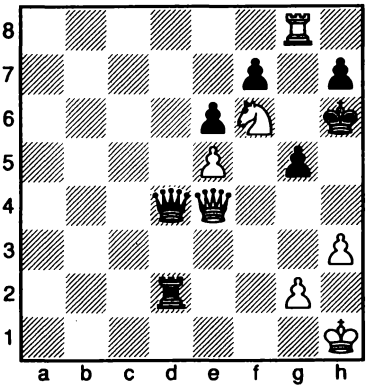
Juegan las negras

En la posición anterior, jugada entre dos aficionados en Bombay, 1959, las blancas amenazan jaques decisivos en **d1** y en **a3**, por lo que la derrota del negro parece inminente. Sin embargo, veamos cómo consiguieron las tablas por jaque perpetuo de forma brillante: 1...♕xb2+!! 2.♔xb2, ♖b5+ 3.♔a2, ♖c2+ 4.♔a1, ♖c1+ y los jaques continuos en **c1** y **c2** son inevitables.



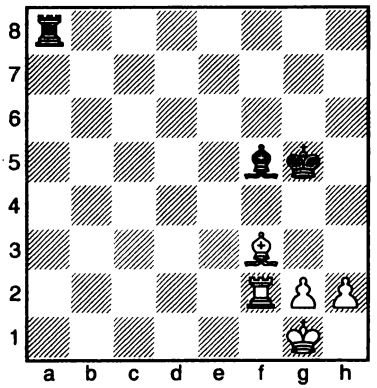
Juegan las negras

Veamos dos ejemplos de tablas por ahogado. En el primero, un estudio del famoso compositor ruso Troitzky, la victoria blanca parece inevitable. Las negras se salvan de fina manera: 1...♖e6+! 2.♔xe6, ♔c6!! y si 3.b8=♕ o ♖ es tablas por ahogado o bien 3.b8=♘, ♔b7! o 3.b8=♗ y es imposible dar mate. Es importante en la valoración de un estudio que la idea principal esté bien disimulada, como en este caso, que no parecía posible llegar al ahogo por la gran libertad de movimientos del rey negro.



Juegan las negras

Gogolev - Varshavsky (Aluksne, 1967). La última jugada blanca (1. ♕e4) pretende forzar el cambio de damas gracias a la amenaza de mate sobre **h7**. No obstante, las negras hallan una original combinación de ahogado que les garantiza el empate: 1...♖d1+ 2.♔h2, ♕g1+ 3.♔g3 3...♖d3+! 4.♕xd3, ♕e3+!! 5.♕xe3 y tablas. Mediante el sacrificio de dama en su cuarta jugada, las negras consiguieron dejar clavado su peón de **g** y así inmovilizar todas sus piezas.



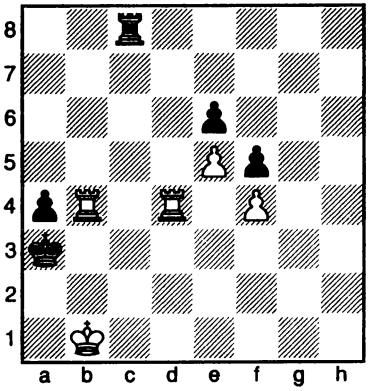
Juegan las negras

Veamos, por último, un caso especial. Las negras tienen dos peones de menos y están cerca de la derrota. Sin embargo encuentran una instructiva secuencia táctica que les asegura el empate: 1...♖a1+ 2.♖f1, ♖xf1+ 3.♔xf1, ♗h3!! 4.gxh3 (si 4.♔f2, ♗xg2!) y la posición es de tablas teóricas, ya que los peones de las columnas **a** y **h** no pueden coronar contando con el alfil de color distinto al de la casilla de coronación del peón, como el lector puede comprobar fácilmente.

Test de evaluación

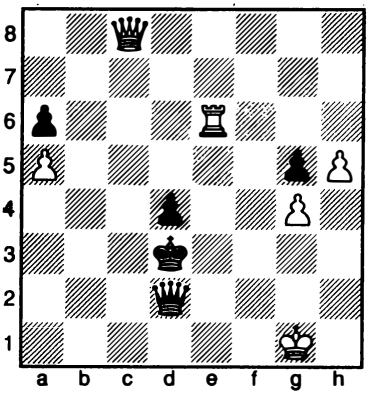
Tiempo por posición: 5 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 1300 puntos

Post - Nimzowitch
Barmen, 1905



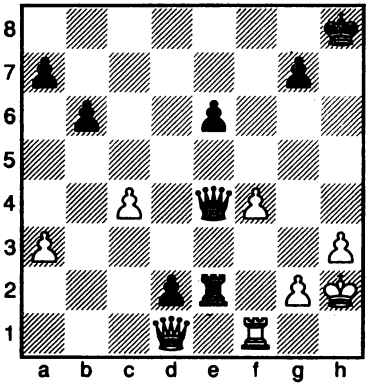
145) Juegan las negras

Titenko - Murej
Leningrado, 1963



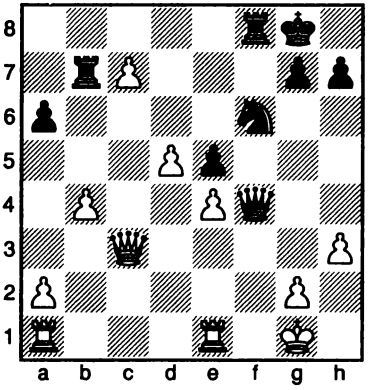
146) Juegan las negras

Nedweski - Kampen
Augsburg, 1955



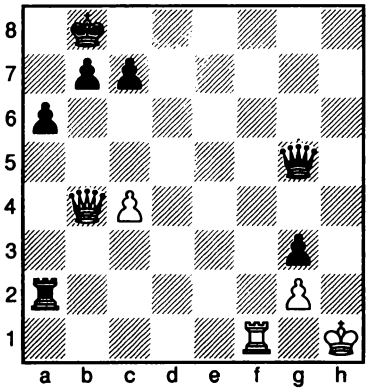
147) Juegan las blancas

Unzicker - Averbach
Estocolmo, 1952



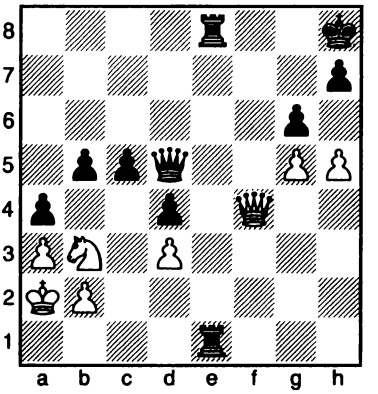
148) Juegan las negras

G. Lolli
1763



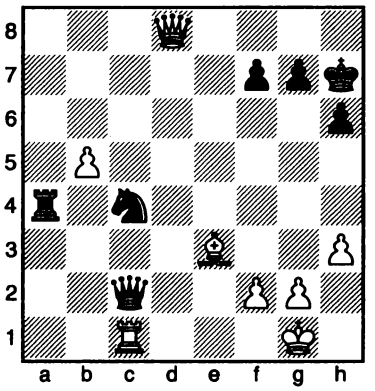
149) Juegan las blancas

Bartolich - Atkin
San Petersburgo, 1902



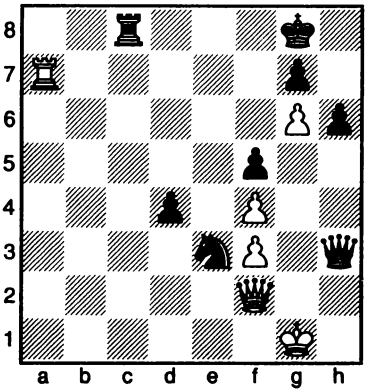
150) Juegan las blancas

Sax - Mariotti
Las Palmas, 1978



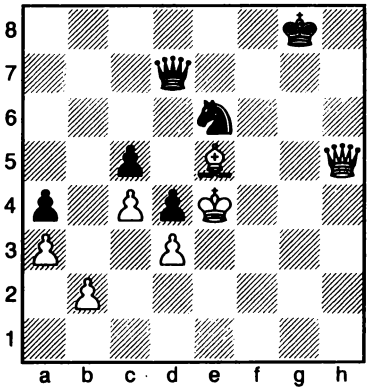
151) Juegan las negras

Enik - Eiffel
Por correspondencia, 1957



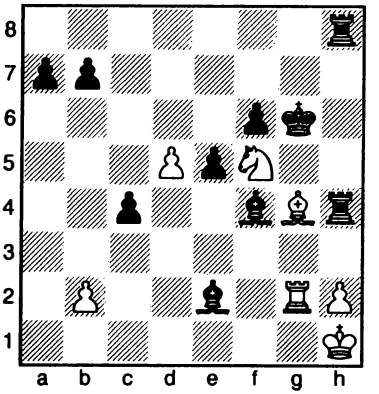
152) Juegan las blancas

Pietzsch - Fuchs
Leipzig, 1963



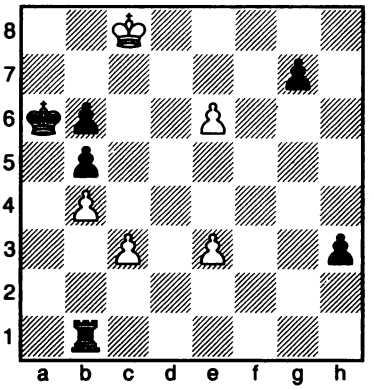
153) Juegan las negras

Tarasevitch - Zlotnik
Moscú, 1971



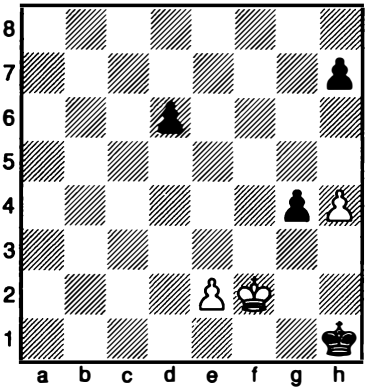
154) Juegan las blancas

Babuskin - Postnikov
Moscú, 1970



155) Juegan las blancas

H. Rinck
Berlín, 1912



156) Juegan las blancas

Soluciones

145) Nimzowitch, con torre de desventaja, consigue las tablas por ahogado con 1...♖b8!! 2.♖xb8 y las negras no tienen movimiento. **(5 puntos)**

146) 1...♕c1+!! 2.♕xc1 y tablas. Este ejemplo demuestra con claridad las posibilidades defensivas que otorga el tema de ahogado aún en situaciones desesperadas. **(5 puntos)**

147) Las blancas están amenazadas de mate en una jugada y, además, deben luchar contra el peón pasado negro. Sin embargo, aprovechan la situación expuesta del rey rival y consiguen dar jaque perpetuo con 1.♖f2!!, ♖xf2 2.♕h5+, ♕h7 3.♕e8+, ♕g8 5.♕h5+ y tablas. **(5 puntos)**

148) Las blancas tienen un peligroso peón en la séptima fila, por lo que las negras deciden forzar las tablas mediante el tema de desviación: 1...♖xc7! 2.♕xc7, ♘g4! (se amenaza mate en **h2**) 3.hxg4, ♕f2+ 4.♔h1, ♕h4+ 5.♔g1, ♕f2+ y es jaque perpetuo. **(5 puntos)**

149) Las blancas están en problemas ya que las negras amenazan mate, pero logran las tablas por medio de unos sacrificios que las llevan al ahogado: 1.♖f8+, ♔a7 2.♖a8+!, ♔xa8 3.♕f8+, ♔a7 4.♕c5+!, ♕xc5 (4...b6 5.♕xc7+, ♔a8 6.♕c8+ con jaque perpetuo) y tablas. Es posible también comenzar con el sacrificio de la dama: 2.♕c5+!, ♕xc5 3.♖a8+!, ♔b6 4.♖xa6!+.**(10 puntos)**

150) 1.♕f6+, ♔g8 2.♕g7+!!, ♔xg7 3.h6+!, ♔g8 y el blanco está ahogado. **(10 puntos)**

151) 1...♘xe3!! 2.♖xc2, ♖a1+ 3.♔h2, ♘f1+ 4.♔g1, ♘d2+ con jaque perpetuo. **(10 puntos)**

152) Las blancas buscan y encuentran la posición de ahogado logrando salvar la partida: 1.♖a8!, ♖xa8 2.♕a2+!!, ♖xa2 y las blancas no pueden mover. **(10 puntos)**

153) 1...♕c6+! 2.♔f5, ♘g7+! 3.♗xg7, ♕g6+!! 4.♔xg6 y tablas por ahogado. **(10 puntos)**

154) El blanco, que se encuentra en clara desventaja material (torre y dos peones de menos) logra alcanzar el empate : 1.♗h5+!, ♔xh5 (si 1...♔xf5 sigue 2.♗g6++) 2.♘g7+, ♔h6 3.♘f5+, ♔h5 (pero no 3...♔h7 4.♖g7++) 4.♘g7+ y tablas por jaque perpetuo. **(10 puntos)**

155) Las blancas logran tablas en un final de estudio: 1.e7, h2 2.e8=♘!!, h1=♕ 3.♘c7+, ♔a7 4.♘xb5+, ♔a8 5.♘c7+ y es jaque perpetuo en las casillas **b5** y **c7**. **(10 puntos)**

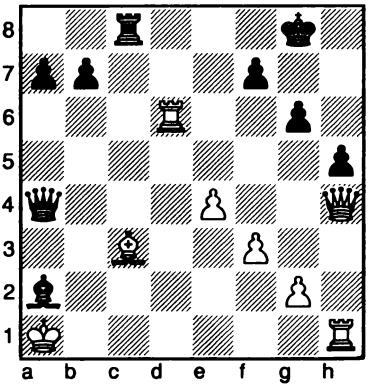
156) En un bello e instructivo final artístico del compositor alemán Henry Rinck, las blancas logran las tablas en una posición en apariencia perdida: 1.♔g3, h5 2.e4, ♔g1 3.e5!!, dxe5 y se logra el ahogado. **(10 puntos)**

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

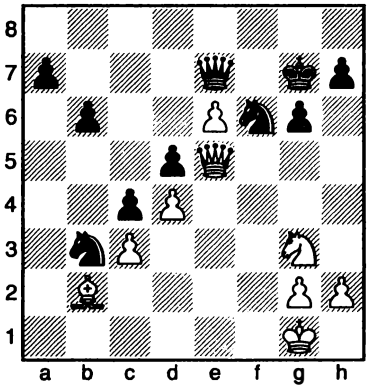
XVI. Combinando los temas tácticos

Hemos visto ya los temas tácticos más importantes en forma separada para facilitar su comprensión. Sin embargo, en la partida real todos estos temas y motivos se encuentran, por lo común, relacionados y deben combinarse en forma adecuada y armoniosa. Las partidas más meritorias y memorables contienen complejas series de jugadas de ataque, defensa, contraataque, sacrificios, maniobras, etc. Explicaremos a continuación algunas interesantes posiciones donde encontraremos bellas e instructivas combinaciones, algunas de ellas entre las joyas mas brillantes del legado clásico del ajedrez. Se percatará el lector que al no mencionar el tema táctico del ejercicio se incrementa su dificultad de resolución, pero así se simula de mejor manera la situación real del ajedrecista.



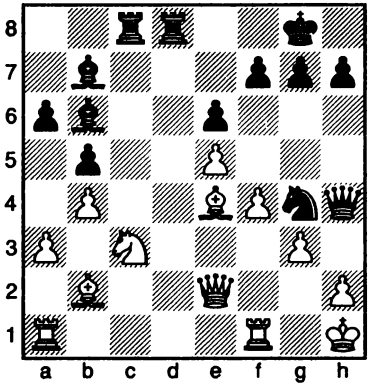
Juegan las blancas

Las blancas, que tienen una torre de ventaja, son amenazadas con un jaque a la descubierta de gran peligro. Las negras pretenden jugar 1...♗b3+ 2.♔b2, ♕a2+ 3.♔c1, ♕c2++. Por esto, en la partida Makov contra Vashenin, el blanco debe jugar con gran precisión y rapidez. Ganaron así: 1.♕d8+!, ♔h7 (no es posible 1...♖xd8, por 2.♖xd8+, ♔h7 3.♖h8++) 2.♖xh5+! (desviando el peón de **g6**), 2...gxh5 3.♖h6+! (atracción del rey al jaque de la dama blanca) 3...♔xh6 4.♕f6+, ♔h7 5.♕g7++.



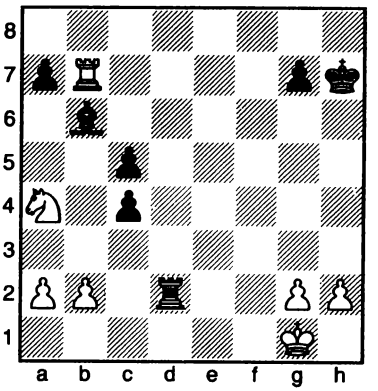
Juegan las blancas

Botvinnik - Capablanca (La Haya, 1938). El blanco se impuso con una brillante combinación: 1.♗a3! (desvía a la dama negra de la defensa de su rey) 1...♕xa3 (si 1...♕e8 2.♕c7+, ♔g8 3.♗e7!, ♘e4 4.♕d7! ganando) 2.♘h5+!, gxh5 3.♕g5+, ♔f8 4.♕xf6+, ♔g8 5.e7! El peón en séptima de las blancas es una fuerza decisiva, y las negras no logran dar jaque perpetuo, como se podrá ver a continuación: 5...♕c1+ 6.♔f2, ♕c2+ 7.♔g3, ♕d3+ 8.♔h4, ♕e4+ 9.♔xh5, ♕e2+ 10.♔h4, ♕e4 11.g4! (pero no 11.♔h3?, h5!) 11...♕e1+ 12.♔h5 y los jaques se acabaron.



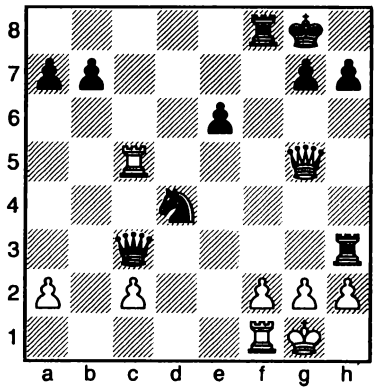
Juegan las negras

Rotlevi - Rubinstein (Lodz, 1907). El gran artista del tablero, Akiba Rubinstein, realiza una brillante combinación basada en los temas de desviación y clavada: 1...♖xc3! (se sacrifica la dama para quitar una de las defensas del alfil de **e4**) 2.gxh4 (si 2.♗xc3, ♗xe4+ 3.♕xe4, ♕xh2++, o 2.♗xb7, ♖xg3 seguido de 3...♖h3) 2...♖d2!! (desviando la dama del control sobre **e4**) 3.♕xd2, ♗xe4+ 4.♕g2, ♖h3!! (la jugada clave; debido a la clavada de la dama el mate en **h2** no se puede evitar).



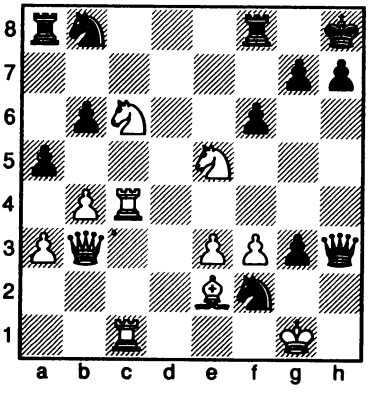
Juegan las negras

Ortueta - Sanz (Madrid, 1934). Veamos una combinación clásica sobre un tema de coronación de peón: 1...♖xb2!! 2.♘xb2, c3 3.♖xb6 (tampoco ayuda 3.♘d3, c4+ 4.♖xb6, cxd3! 5.♖c6, d2 y las negras ganan) 3...c4!! (para quitarle la casilla **d3** al caballo blanco) 4.♖b4 (si 4.♘c4, c2; o bien 4.♖e6, cxb2 5.♖e1, c3 en ambos casos las negras logran coronar) 4...a5!! y las negras ganan al desviar la torre. Las siguientes variantes son instructivas: a) 5.♖b5, c2!; b) 5.♖xc4, cxb2 y c) 5.♘a4, axb4. Sin duda, uno de los finales más bellos en la historia del ajedrez.



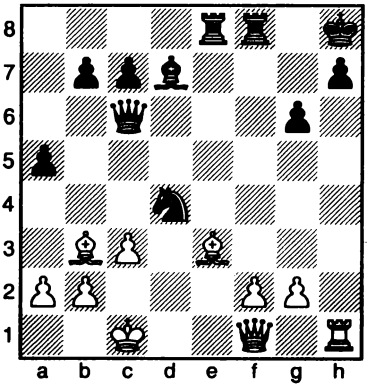
Juegan las negras

Levitsky - Marshall (Breslau, 1912). El notable jugador estadounidense de principios de siglo, Frank Marshall, realiza una de las jugadas más brillantes e inesperadas que se han visto: 1...♕g3!!, y las negras ganan en todas las variantes: a) 2.hxg3, ♘e2++; b) 2.fxg3, ♘e2+ 3.♔h1, ♖xf1++; c) 2.♕xg3, ♘e2+ 3.♔h1, ♘xg3+ 4.♔g1, ♘e2+ 5.♔h1, ♖c3 con suficiente ventaja material que decide la partida.



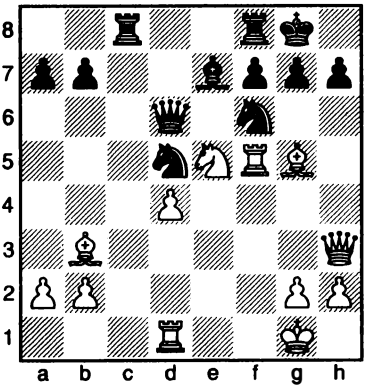
Juegan las blancas

Del libro del jugador sirio Philip Stamma (1737): 1.♖h4! (evita el mate en **h1**, despeja la diagonal **a2-g8** para la dama, desvía a la dama negra del control de **c8** y amenaza mate en una jugada con 2.♘g6+) 1...♕xh4 2.♕g8+!! (al atraer al rey a **g8** las blancas logran meter en juego sus restantes piezas) 2...♔xg8 (si 2...♖xg8 3.♘f7++) 3.♘e7+ (despeja la columna **c** para la torre blanca) 3...♔h8 4.♘f7+! (desvía la torre de la primera línea) 4...♖xf7 5.♖c8+, ♖f8 6.♖xf8++.



Juegan las blancas

Steinitz - Tchigorin (La Habana, 1892). Las blancas, en vez de la automática captura del caballo negro (1.♗xd4+), realizan una combinación basada en la fuerza de sus alfiles: 1.♖xh7+!, ♔xh7 2.♕h1+, ♔g7 3.♗h6+!, ♔f6 4.♕h4+, ♔e5 5.♕xd4+, ♔f5 6.g4++. Esta persecución del rey es un excelente ejercicio para desarrollar el cálculo de jugadas, visualizando mentalmente toda la secuencia.



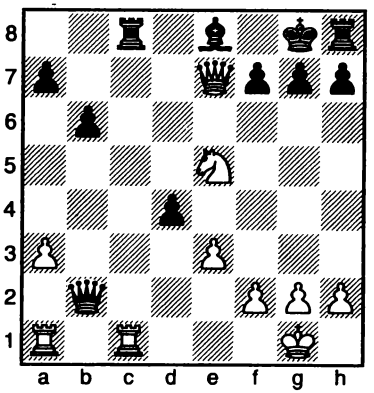
Juegan las blancas

Botvinnik - Vidmar (Nottingham, 1936). El gran jugador soviético Mijail Botvinnik, campeón mundial en varias ocasiones, utiliza la mayor actividad de sus piezas para decidir la partida a su favor: 1.♘xf7!, ♖xf7 (si 1...♔xf7 2.♗xd5+) 2.♗xf6!, ♗xf6 (2...♘xf6 3.♖xf6 y la torre de **c8** está indefensa) 3.♖xd5!, ♕c6 4.♖d6!, ♕e8 5.♖d7 con ventaja decisiva.

Test de evaluación

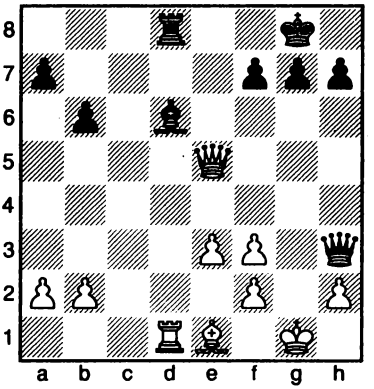
Tiempo por posición: 7 minutos
Puntuación del test: 500 puntos
Puntuación acumulada: 1800 puntos

Olafsson - Gior
Reykjavik, 1953



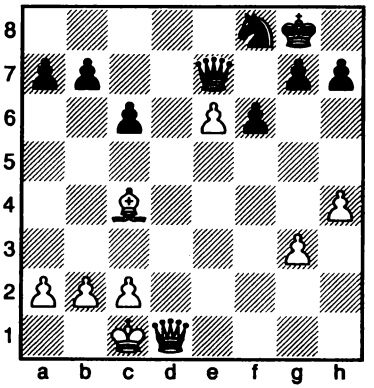
157) Juegan las blancas

Csanadi - Pogats
Budapest, 1963



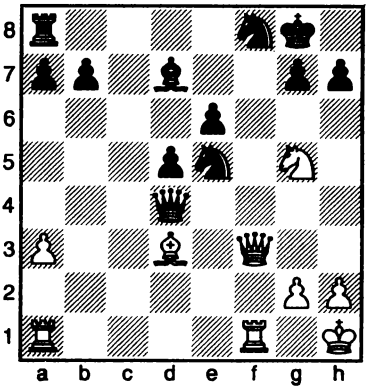
158) Juegan las negras

Spassky - Donner
Leyden, 1970



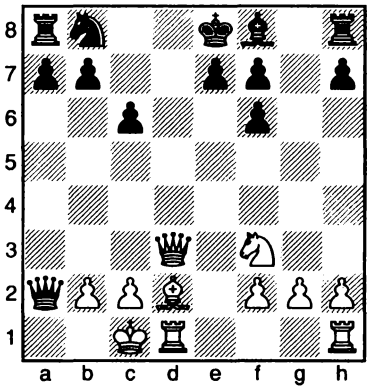
159) Juegan las blancas

Spielmann - Menchik
Margate, 1938



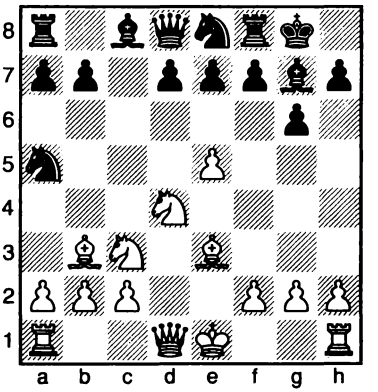
160) Juegan las blancas

Koltanowski - Aficionado
Amberes, 1931



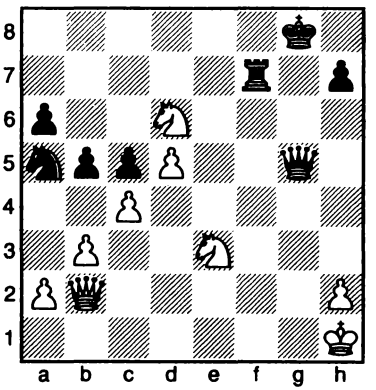
161) Juegan las blancas

Fischer - Reshevsky
Nueva York, 1958



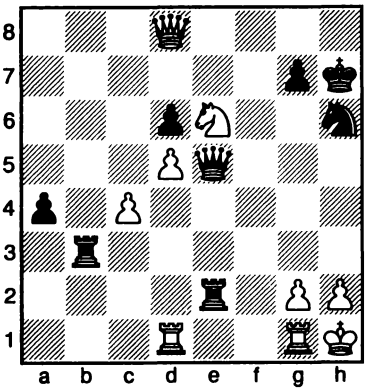
162) Juegan las blancas

Petrosian - Spassky
Moscú, 1966



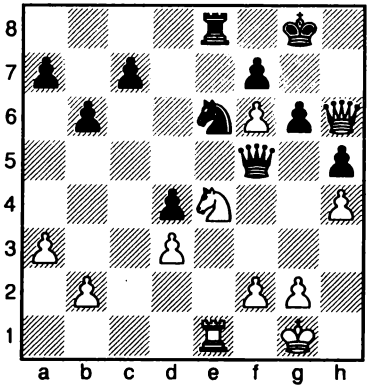
163) Juegan las blancas

Polvin - Kreichik
Viena, 1954



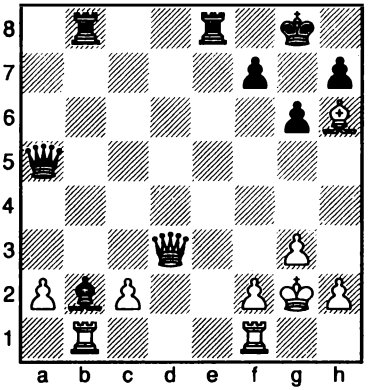
164) Juegan las negras

Polugayevsky - Gulko
Moscú, 1975



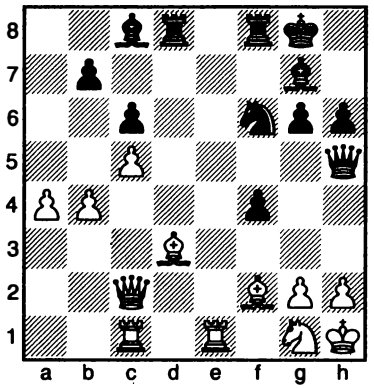
165) Juegan las blancas

Rada - Castel
Praga, 1942



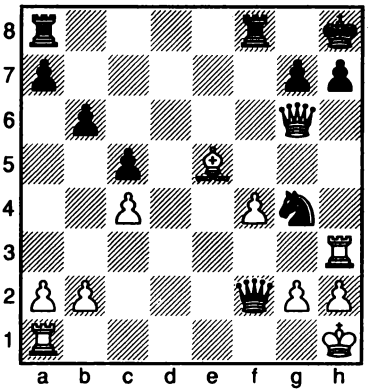
166) Juegan las blancas

Aficionado - Romanovski
Leningrado, 1928



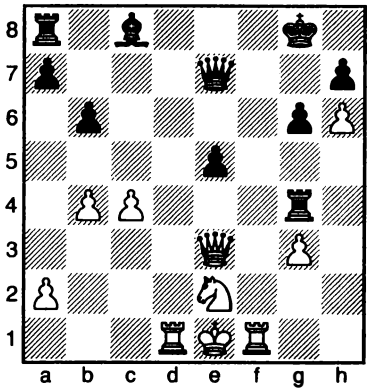
167) Juegan las negras

Veidzan - Hodja
Tirana, 1954



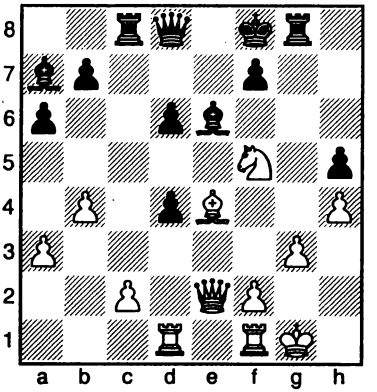
168) Juegan las negras

Stevenson - Brian
Middlessex, 1962



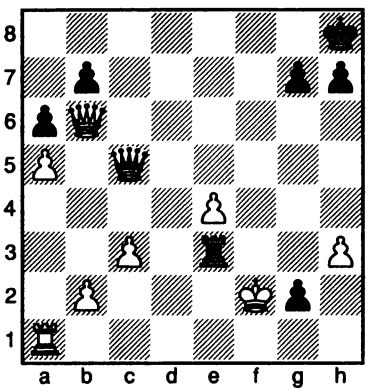
169) Juegan las blancas

Donner - Keres
Zurich, 1959



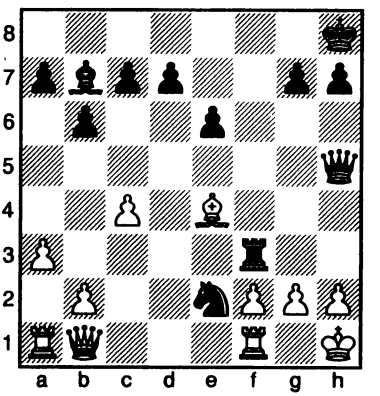
170) Juegan las negras

Eliskases - Castaldi
Milán, 1938



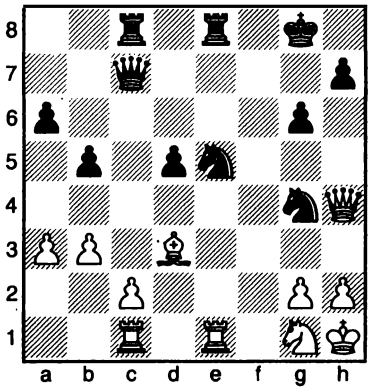
171) Juegan las negras

Zavadil - Engel
Frankfurt, 1925



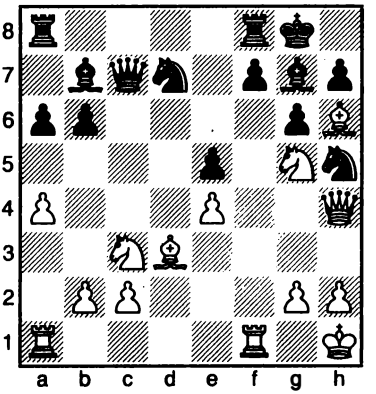
172) Juegan las negras

Slade - Hooper
Hastings, 1954



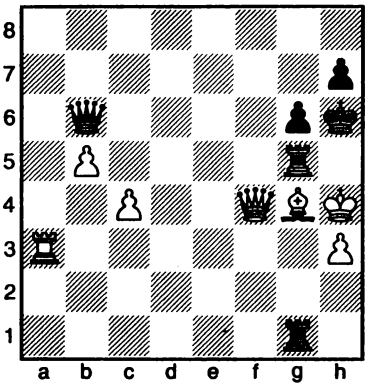
173) Juegan las negras

Kupper - Olafsson
Zurich, 1959



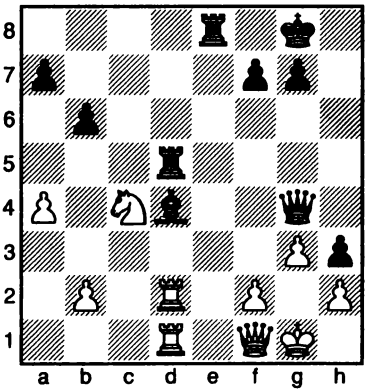
174) Juegan las blancas

Georgadze - Kuindzhy
Tbilisi, 1973



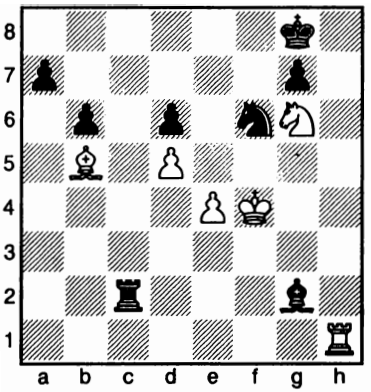
175) Juegan las negras

Novotelnov - Averbach
Kiev, 1951



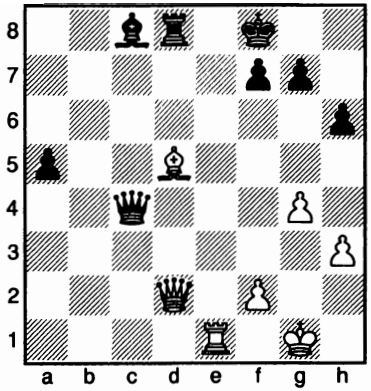
176) Juegan las negras

Bondarevsky - Ufimtsev
Moscú, 1936



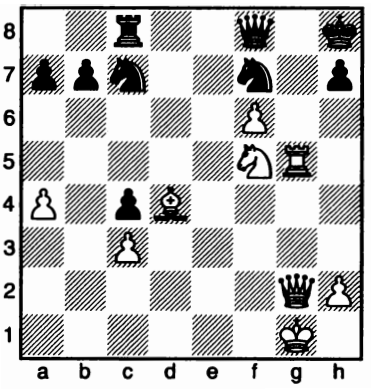
177) Juegan las blancas

Ekenberg - Keres
Gotenburgo, 1944



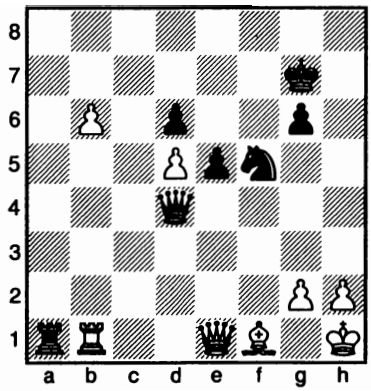
178) Juegan las blancas

Wirtanen - Bergist
Estocolmo, 1955



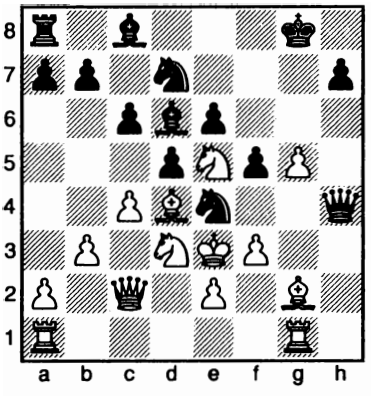
179) Juegan las blancas

Karpov - Taimanov
Leningrado, 1977



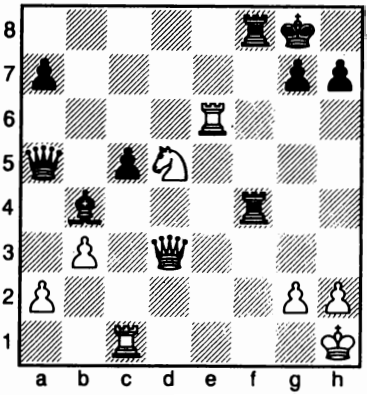
180) Juegan las negras

Kotov - Bondarevsky
Leningrado, 1936



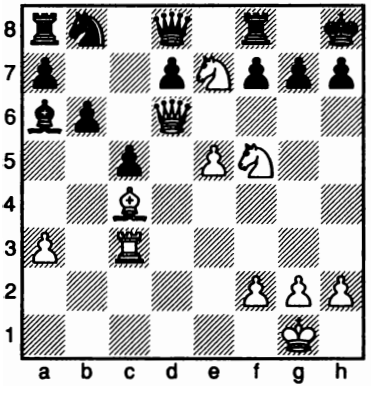
181) Juegan las negras

Vogt - Alexander
Berlín, 1962



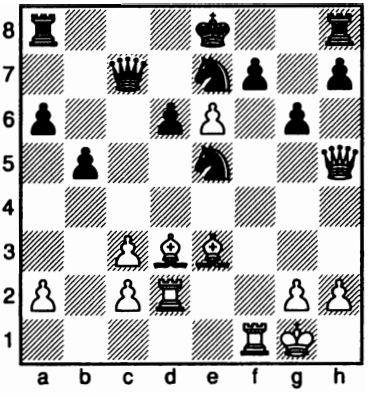
182) Juegan las negras

Alekhine - Supico
Amsterdam, 1933



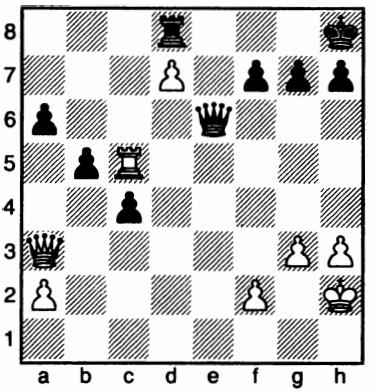
183) Juegan las blancas

Tal - Suetin
Tiblisi, 1969



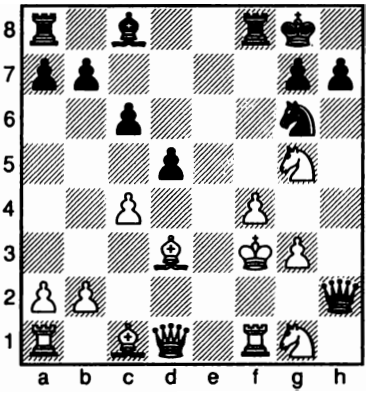
184) Juegan las blancas

Alekhine - Nestor
Montevideo, 1939



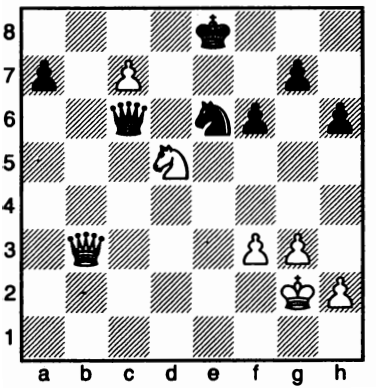
185) Juegan las blancas

Gluckberg - Najdorf
Varsovia, 1935



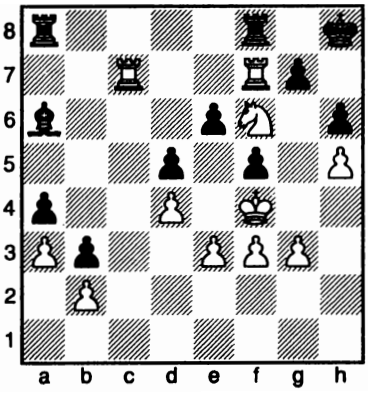
186) Juegan las negras

Zukertort - English
Londres, 1883



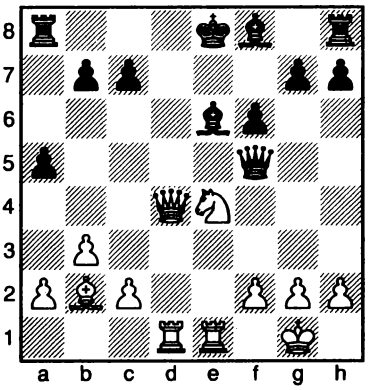
187) Juegan las blancas

Alekhine - Yates
Londres, 1922



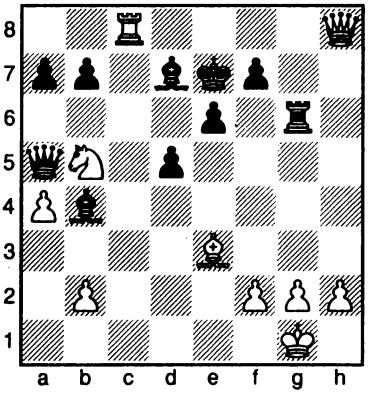
188) Juegan las blancas

Pollock - Alnus
Nueva York, 1893



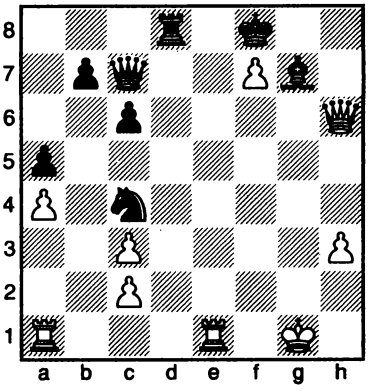
189) Juegan las blancas

Tal - Aficionado
Riga, 1964



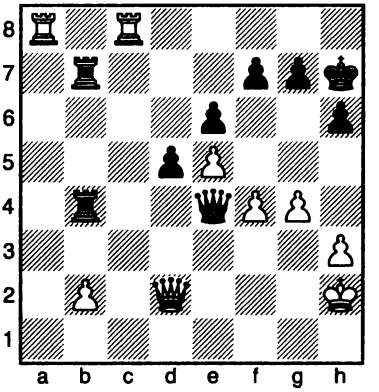
190) Juegan las blancas

Popov - Buljovic
Belgrado, 1966



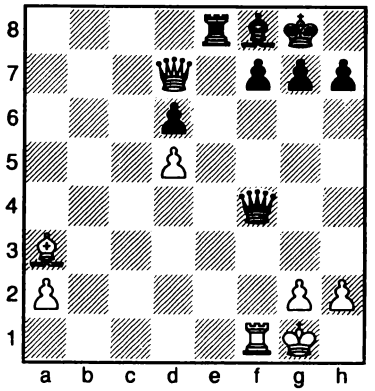
191) Juegan las blancas

Bernstein - Kotov
Groningen, 1946



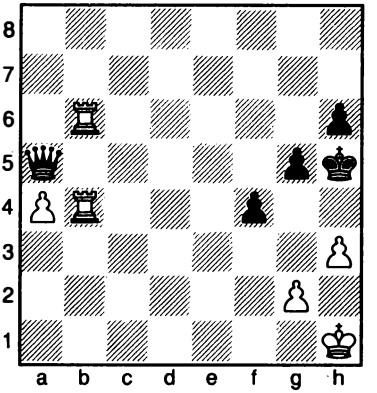
192) Juegan las blancas

Reshevsky - Fischer
Palma de Mallorca, 1970



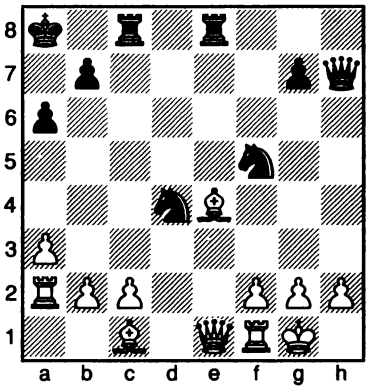
193) Juegan las negras

Mieses - Aficionado
Metz, 1935



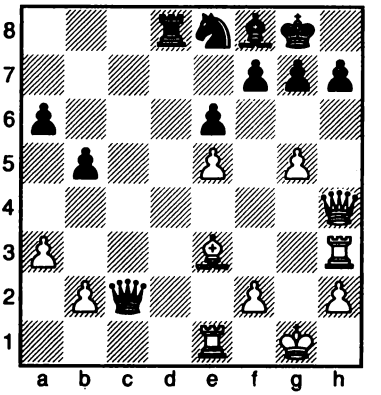
194) Juegan las blancas

Aficionado - Morphy
Nueva York, 1959



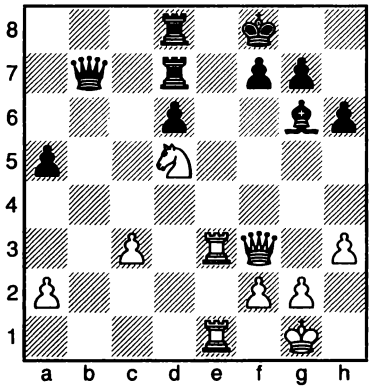
195) Juegan las negras

Polugayevsky - Antoshin
Kiev, 1955



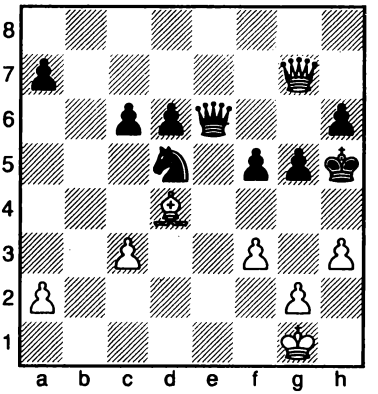
196) Juegan las blancas

Torre - Duz Shotimirski
Moscú, 1925



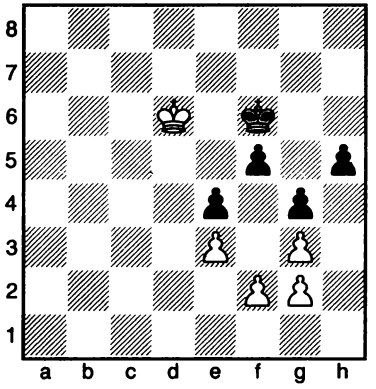
197) Juegan las blancas

Schlechter - Meitner
Viena, 1899



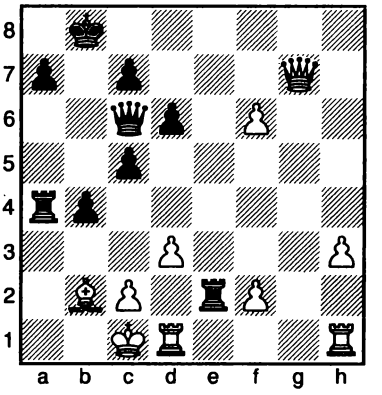
198) Juegan las blancas

Pomar - Cuadras
Olot, 1974



199) Juegan las negras

Redeli - Barati
Roma, 1965



200) Juegan las negras

Soluciones

157) La situación de ambos bandos es delicada por la debilidad de su primera línea, pero es el gran maestro islandés el que se impone gracias a un sacrificio de desviación: 1.♕xf7+!!, ♗xf7 2.♖xc8+, ♗e8 3.♖xe8 mate. **(5 puntos)**

158) La clavada del alfil negro resultó aparente debido a una secuencia basada en el motivo de rayos X: 1...♕xh2+! 2.♕xh2, ♗xh2+ 3.♔xh2, ♖xd1 con un final ganado. **(5 puntos)**

159) El excampeón del mundo, Boris Spassky, logra romper el bloqueo y hacer valer su peón avanzado por medio de un sacrificio de dama: 1.♕d8!!, ♕xd8 2.e7+ ganando.
(5 puntos)

160) La victoria es inmediata con 1.♕xf8+!!, ♖xf8 2.♗h7+, ♔h8 3.♖xf8++. **(5 puntos)**

161) Las blancas ganan mediante un tema conocido de jaque a la descubierta: 1.♕d8+!!, ♔xd8 2.♗a5+, ♔c8 3.♖d8++. **(5 puntos)**

162) Robert Fischer logra atrapar a Sammy Reshevsky en una típica celada de apertura: 1.♗xf7+!, ♔xf7 (si 1...♖xf7 o 1...♔h8 2.♘e6! ganando la dama) 2.♘e6!, dxe6 (2...♔xe6 3.♕d5+, ♔f5 4.g4+!, ♔xg4 5.♖g1+, ♔h4 6.♗g5+, ♔h5 7.♕d1+) 3.♕xd8 y gana. **(5 puntos)**

163) Gracias a un sacrificio de atracción, el gran jugador armenio, Tigran Petrosian, consiguió la victoria: 1.♕h8+!!, ♔xh8 2.♘xf7+, ♔g7 3.♘xg5 y llegó a un final ganado.
(5 puntos)

164) Las negras ganaron con una bonita secuencia de jugadas: 1...♕xh2+!! (destrucción de la defensa) 2.♔xh2, ♘g4+ 3.♔h1, ♖h3+! (desviación) 4.gxh3, ♖h2++. **(10 puntos)**

165) El blanco, para dar mate, debe destruir la pieza defensora clave del rival (el caballo de **e6**). Se consigue primero por medio de un sacrificio de despeje de líneas: 1.♘d6! (le da el paso a la torre) 1...cxd6 2.♖xe6! y se gana por la amenaza de mate en **g7**. **(10 puntos)**

166) 1.♖xb2!, ♖xb2 2.♕d4 (amenaza la torre de **b2** y el mate en **g7**) 2...♕e5 (parando las dos amenazas mencionadas pero...) 3.♖e1!!, ♕xd4 4.♖xe8++. **(10 puntos)**

167) 1...♖xd3! (desvía la dama de la defensa de **f2**) 2.♕xd3, ♕xh2+!! (atrae al rey blanco al jaque de caballo) 3.♔xh2, ♘g4+ 4.♔h1, ♘xf2+ 5.♔h2, ♘xd3 y después de la captura de una de las torres, las negras quedarán con decisiva ventaja material. **(10 puntos)**

168) Las negras parecen perdidas por las amenazas de mate en **h7** y **g7**; sin embargo, disponen todavía de un recurso táctico: 1...♕e1+!! 2.♖xe1, ♘f2+ 3.♔g1, ♘xh3+ 4.gxh3, hxg6 y consiguen llegar a un final con ventaja material. **(10 puntos)**

169) Gracias a una bonita combinación las blancas se alzaron con el triunfo: 1.♖d8+! (desvía la dama de la protección del peón de **e5**) 1...♕xd8 2.♕xe5, ♕d7 (defiende la amenaza de mate en **g7**) 3.♕h8+!! (atrae al rey al mate de la octava fila) 3...♔xh8 4.♖f8++. **(10 puntos)**

170) Paul Keres, gran jugador estonio, decidió la lucha mediante un jaque a la descubierta: 1...♗xf5! (elimina el defensor de la casilla crítica **g3**) 2.♗xf5, ♖xg3+! 3.fxg3 (si 3.♔h2, ♕xh4+) 3...d3+! 4.♕f2, ♗xf2+ 5.♔xf2, ♖xc2 con decisiva ventaja material. **(10 puntos)**

171) Las negras juegan el jaque descubierto 1...♖e1+! y ganan rápidamente en todas las variantes. Por ejemplo 2.♕xc5, g1=♕+. **(10 puntos)**

172) Existen dos variantes ganadoras: a) 1...♖h3! (la más convincente, se amenaza mate en **h2**) 2.gxh3, ♕f3+!! 3.♗xf3, ♗xf3++; b) 1...♖f4 2.♗xb7 (o bien 2.h3, ♗xe4) 2...♕xh2+!! 3.♔xh2, ♖h4++. Si encontró una de las dos variantes anótese los puntos correspondientes. **(10 puntos)**

173) El negro logra el mate por asfixia de manera brillante: 1...♘xd3 (despeja la diagonal de la dama) 2.cxd3, ♕xh2+!! (desviación del punto **f2**) 3.♕xh2, ♘f2++. **(10 puntos)**

174) 1.♗xg7, ♔xg7 (1...♘xg7 2.♕xh7++) 2.♖xf7+!, ♔g8 (2...♖xf7 3.♘e6+ ganando la dama) 3.♖g7+!, ♔h8 4.♖xh7+, ♔g8 5.♖g7+, ♔h8 6.♖xg6, ♘df6 7.♖f1 y las blancas obtienen un ataque decisivo. **(10 puntos)**

175) La partida se decide por medio de dos espectaculares sacrificios de desviación: 1...♕f2+!! 2.♕xf2, ♖h5+! 3.♗xh5, g5++. **(10 puntos)**

176) El gran maestro Yuri Averbach venció con 1...♗xf2+! que gana en todas las variantes: a) 2.♔h1, ♕f3+; b) 2.♔xf2, ♖f5+; c) 2.♖xf2, ♖xd1; d)2.♕xf2, ♕xd1+! **(10 puntos)**

177) Atrapado en una inesperada red de mate, fue víctima el rey negro: 1.♖h8+, ♔f7 2.♗e8+! (desviación del caballo cuya idea es permitir la siguiente jugada del blanco) 2...♘xe8 3.♔g5!! y el mate en **f8** es inevitable. **(10 puntos)**

178) Una vez más nos encontramos una posición con dos soluciones posibles: a) 1.♖e8+!, ♔xe8 (1...♖xe8 2.♗xc4) 2.♕e3+ seguido de 3.♗xc4 tal como se jugó en la partida donde las blancas quedaron con gran ventaja material. b) 1.♗c6! y no hay defensa adecuada: 1...♖xd2 2.♖e8++; 1...♕xc6 2.♕xd8+. **(10 puntos)**

179) Las blancas conciben una espectacular combinación. 1.♖g8+!!, ♕xg8 2.♕g7+!!, ♕xg7 3.fxg7+, ♔g8 4.♘e7++. **(10 puntos)**

180) El destacado gran maestro Mark Taimanov venció al campeón del mundo Anatoly Karpov de forma instructiva: 1...♘g3+! 2.hxg3 (2.♕xg3, ♖xb1 con ventaja decisiva) 2...♖a8!! y el mate en **h8** es inevitable. **(10 puntos)**

181) En una posición poco usual, por la peligrosa ubicación del rey blanco en **e3**, las negras encontraron una secuencia combinatoria que resultó decisiva: 1...f4+! 2.♘xf4, ♕f2+ 3.♔d3, ♕xd4+!! 4.♔xd4, ♗c5+ 5.♔d3, ♘xe5++. **(10 puntos)**

182) La dama blanca está sobrecargada en la defensa de **f1**, que es la casilla de penetración de las torres negras. Con este tema en mente, las negras consiguen elaborar la secuencia ganadora: 1...c4! 2.bxc4, ♕a3!! 3.♕d1, ♕xc1! 4.♕xc1, ♖f1+ y mate. **(10 puntos)**

183) Alexander Alekhine jugó la brillante y original 1.♕g6!! y la lucha está decidida: 1...hxg6 2.♖h3++; 1...fxg6 2.♘xg6+!, hxg6 3.♖h3++; 1...♖g8, ♕xh7+! **(10 puntos)**

184) El gran jugador de ataque, el excampeón mundial, Mijail Tal, resolvió la posición a su favor: 1.♕xe5!, dxe5 2.exf7+, ♔d7 (2...♔f8 3.♗h6++) 3.♗f5+!, ♔c6 4.♗e4+, ♘d5 5.♗xd5+, ♔d7 6.♗xa8+, ganando fácilmente. **(10 puntos)**

185) La fuerza potencial del peón en la séptima línea es explotada de manera magistral: 1.♖c8!, ♖xc8 (1...♕f6 2.♕f8+!) 2.♕e7!!, ♖g8 (2...♕xe7 3.dxc8=♕+) 3.d8=♕ con gran ventaja. **(10 puntos)**

186) El gran maestro polaco-argentino, Miguel Najdorf, realiza una de sus bonitas combinaciones: 1...♗g4+! (atracción) 2.♔xg4 (2.♔e3 , ♗xd1 equivale a la rendición) 2...♘e5+! (desviación) 3.fxe5, h5++. **(10 puntos)**

187) 1.♕b5!! (sacrificio de desviación para permitir la coronación) 1...♕xb5 2.c8=♕+, ♔f7 3.♕xe6+!!, ♔xe6 4.♘c7+ seguido de 5.♘xb5 con final ganador. **(10 puntos)**

188) Alekhine aprovecha la fuerza de sus torres en la séptima horizontal: 1.♖xg7!, ♖xf6 (única para impedir el mate en **h7**) 2.♔e5! El Inglés Yates se rindió ya que pierde una torre, si 2...♖ff8 3.♖h7+, ♔g8 4.♖cg7++. **(10 puntos)**

189) 1.♕d7+!!, ♗xd7 2.♘d6+, ♔d8 3.♘f7+, ♔c8 4.♖e8+!, ♗xc8 5.♖d8++. **(15 puntos)**

190) 1.♗b6!! (Tal busca desviar a la dama negra de **d8** o **b4**) 1...♕xb6 (si 1...axb6 2.♕d8++) 2.♕h4+!, ♖f6 (no es mejor 2...f6 3.♕h7+) 3.♕xb4+ y mate a la siguiente. **(15 puntos)**

191) 1.♖e8+!, ♖xe8 (1...♔xf7 2.♕e6++) 2.♕xg7+!!, ♔xg7 3.fxe8=♘+! (pero no 3.fxe8=♕, ♕g3+) seguido de 4.♘xc7 con decisiva ventaja material. **(15 puntos)**

192) Mediante una contundente secuencia con los temas de despeje de líneas y desviación, las blancas tejen la red de mate al rey negro: 1.♖h8+, ♔g6 2.f5+! (abre la diagonal **c1-h6** para la dama) 2...exf5 3.♕xh6+!! (desvía el peón de **g7**) 3...gxh6 4.♖ag8++. Existe otra forma de ganar, menos contundente y brillante, que empieza con 1.h4 (amenaza 2.♖h8+ y 3.h5++) 1...♕xf4+ 2.♕xf4, ♖xf4 3.h5, ♖xb2+ 4.♔g3 ganando. **(15 puntos)**

193) A primera vista las negras se encuentran en graves apuros con dos piezas amenazadas y la posible entrada del blanco en **f7**. Sin embargo, el genial «Bobby» Fischer tenía prevista la secuencia siguiente basada en el motivo táctico de la falta de «aire» del monarca rival: 1...♕d4+ (pero no 1...♕e3+, ♖f2) 2.♔h1, ♕f2!! 3.♕b5, (3.♖xf2, ♖e1+) 3...♖e1! y gana. **(15 puntos)**

194): Las blancas realizan una fina secuencia:1.g4+!, fxg4 (contra 1...♔h4 la victoria es ejemplar: 2.♔h2!!, h5 3.♖h6! y mate) 2.♖h4+!!, gxh4 (2...♔xh4 3.♖xh6++) 3.♖b5+!, ♕xb5 4.axb5 y el peón blanco se convertirá en dama de manera inevitable. **(20 puntos)**

195) Paul Morphy, el gran jugador norteamericano del siglo XIX, concibe una imagen de mate y la ejecuta de forma brillante: 1...♖xe4! 2.♕xe4, ♘g3!! 3.♕f3 (si 3.♕xh7, ♘de2++) 3...♘de2+ 4.♕xe2, ♘xe2+ 5.♔h1, ♕xh2+! 6.♔xh2, ♖h8+. **(20 puntos)**

196) Las blancas atacan los puntos débiles del negro, la casilla **h7** y la torre indefensa de **d8**, realizando una sutil maniobra táctica: 1.g6! (amenaza mate y la torre, forzando la réplica del rival) 1...♕xg6+ 2.♖g3!, ♕d3 (única para seguir defendiendo la torre) 3.♗g5! (doble ataque a las piezas negras que decide la partida). **(20 puntos)**

197) El mejor jugador mexicano de la historia, el yucateco Carlos Torre, realizó una secuencia combinatoria decisiva: 1.♘f6!, gxf6 (1...♕xf3 2.♖e8+, ♖xe8 3.♖xe8++, o bien la más resistente 1...♕c8 2.♘xd7+ con ventaja ganadora) 2.♕xf6, ♗h7 (para evitar la amenaza inmediata de mate en **h8.** Si 2...♔g8 3.♖e8+) 3.♕h8+, ♗g8 4.♕xh6++.
(20 puntos)

198) El gran jugador de principios de siglo (retador al título mundial de Lasker), el vienés Karl Schlechter encuentra una inesperada combinación: 1.g4+, fxg4 2..hxg4+!, ♔h4 3.♕xh6+!!, ♕xh6 4.♔h2! y gana por ser inevitable el mate de alfil en **f2**. Vea como 2.fxg4 hubiera sido erróneo por permitir la defensa 4...♕f8. **(20 puntos)**

199) Éste es un típico ejemplo de ruptura de peones para lograr la coronación por medio de sacrificios: 1...f4!! 2.♔d5 (si 2.gxf4, h4 seguido de 3 ...h3 y corona, o bien 2.exf4, h4! 3.gxh4, g3! 4.fxg3, e3, ganando) 2...h4! 3.♔xe4 (tampoco es suficiente 3.gxh4, g3!, ni 3.exf4, h3! y un peón se trans-

forma en dama) 3...f3! 4.gxf3, h3! y se gana de nuevo.
(20 puntos)

200) Las negras disponen de una profunda combinación: 1...♖a1+! 2.♗xa1, ♕a4 (ataque doble al alfil y al mate en **c2**) 3.♕g8+, ♔b7 4.♕b3 (esta jugada es refutada en bello estilo. Sin embargo, la mejor defensa tampoco era suficiente: 4.♕a2, ♕xa2 5.♗b2, c4! 6.dxc4, ♕xc4 7.♖d2, ♖xd2 8.♔xd2, ♕d5+ seguido de 9...♕xh1) 4...♕xa1+ 5.♕b1, ♖xc2+!! (mortal sacrificio de atracción) 6.♔xc2, ♕c3++.
(20 puntos)

Puntuación del test:_____

Puntuación acumulada:_____

XVII. Test de partidas magistrales

El estudio y profundo análisis de las partidas de los grandes jugadores del pasado y del presente, es indispensable para adquirir una amplia *cultura ajedrecística.* Al reproducir las obras maestras de los clásicos del ajedrez, se ven con claridad los momentos de transición entre una fase del juego y otra: de esta manera, la apertura, el medio juego y el final de partida se relacionan entre sí en forma armónica y comprensible. Es importante que este estudio se realice por orden cronológico, ya que así se entenderá con mayor facilidad el desarrollo de las ideas estratégicas y tácticas en ajedrez a través del tiempo. A continuación, se presenta una selección de nueve partidas de grandes jugadores cuyo tema es el ataque directo contra el rey donde el lector deberá encontrar las jugadas más importantes del bando ganador a partir del primer diagrama y después de aparecer cada señal #.

Test 1

Tiempo por partida: 45 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 1900 puntos

BLANCAS: Schulten, John
NEGRAS: Morphy, Paul
Nueva York, 1857
Contragambito Falkbeer

1. e4, e5
2. f4

El Gambito de Rey, es arma usual entre los jugadores que gustan del juego abierto y de combinación. La idea principal de este sacrificio es atacar el peón negro de **e5** y apartarlo del centro del tablero. Asimismo, el blanco pretende abrir la columna **f** donde sus piezas mayores pretenden atacar al rey rival.

2 . . . d5

Las negras no aceptan el gambito y eligen el eficaz contragambito Falkbeer, ideado para desbaratar las intenciones de ataque del blanco y, a su vez, sacrificar un peón para asumir la iniciativa.

3. exd5, e4

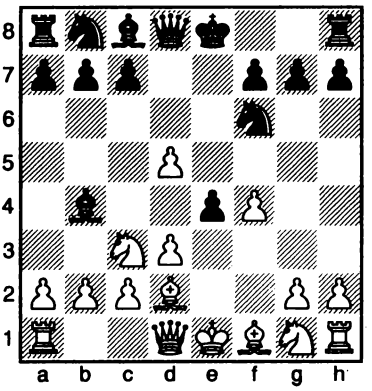
Esta es la idea del negro: a cambio de un peón se obtiene una ventaja de espacio en el centro, se impide la apertura de la columna **f** y se obstruye el desarrollo normal del caballo blanco en **f3**.

4. ♘c3

Se considera mejor atacar el molesto peón de **e4** de inmediato, con 4.d3, llegando a posiciones agudas que la teoría de aperturas estima equilibradas.

4 . . . ♘f6
5. d3, ♗b4
6. ♗d2

Paul Morphy (1837-1884), el genial jugador de Nueva Orleans, aportó al ajedrez su fina y revolucionaria comprensión estratégica de las posiciones abiertas. Demostró la importancia del rápido desarrollo de piezas y el control del centro del tablero. Veamos como castiga a un oponente ávido de ganancias materiales y que no comprende los nacientes principios posicionales del juego. Comienza el *test*: cubra las jugadas de las negras e intente predecirlas. ¿Cómo prosiguió Morphy? #



6 . . . e3!

(10 puntos) Morphy no pretende recuperar el peón, sino abrir líneas de ataque contra el rey enemigo. Podemos comprender porqué fue superior a todos sus contemporáneos: sus entregas de material no eran evidentes y con fines inmediatos sino posicionales y con objetivos a largo plazo.

7. ♘xe3 #
7 . . . O-O!

(10 puntos) Bien jugado. El dominio de la columna **e** por la torre negra será importante para el ataque contra el rey blanco que ha quedado en el centro del tablero.

8. ♘d2 #
8 . . . ♘xc3!

(10 puntos) Con el fin de debilitar el control blanco del peón de **d5** y la casilla crítica de **e2**.

9. bxc3, ♖e8+
10. ♘e2 #
10 . . . ♘g4!

(10 puntos) Las negras pretenden evitar a toda costa el enroque de las blancas. Ahora, si 11.♘f3, se continúa con 11....♗xf3 y el rey blanco no tendrá refugio seguro. La mejor jugada blanca es 11.♔f2 para salir de la clavada, aunque su posición sería también inferior.

11. c4? #
11 . . . c6!

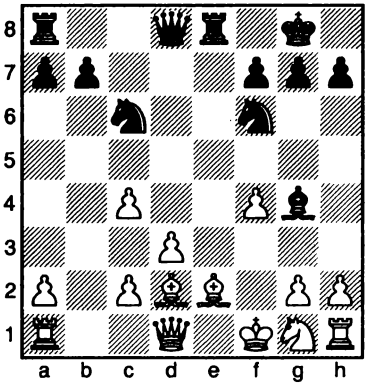
(10 puntos) Morphy no pretende recuperar el peón sino activar sus piezas al máximo (en este caso, el caballo de **b8**). El blanco debería responder con 12. h3 o rey a **f1**.

12. dxc6?, ♘xc6

Las negras tienen una gran ventaja de movilización de piezas y comienzan a aparecer las amenazas decisivas. En este caso, 13...♘d4 sería contundente.

13. ♔f1

Las blancas solo podían resistir con 13.♗c3. Con la jugada del texto permiten al negro una combinación ganadora. #



13 . . . ♖xe2!!

(20 puntos) Mediante este sacrificio de calidad las negras consiguen un ataque decisivo.

14. ♘xe2, ♘d4
15. ♕b1, ♗xe2+
16. ♔f2

Las blancas están indefensas. Si 16.♔e1, ♕e7! o 16.♔g1, ♘xc2!, que amenaza mate con 17 ...♕d4++.

16 . . . ♘g4+
17. ♔g1

En caso de 17.♔g3 sigue el mate en dos jugadas 17...♘f5+ 18.♔h3, ♕h4++. ¿Cómo continuó Morphy su mortal ataque ? #

17 . . . ♘f3+!

(20 puntos) Esta jugada cede la casilla **d4** a la dama que irrumpirá con efectos decisivos.

18. gxf3, ♕d4+
19. ♔g2, ♕f2+
20. ♔h3, ♕xf3+
21. ♔h4 #
21 . . . ♘h6!

(10 puntos) Se inicia un mate en tres jugadas. La secuencia puede empezar también con 21... ♘e3!

22. ♕g1, ♘f5+
23. ♔g5, ♕h5 mate.

Puntuación del test _____

Puntuación acumulada_____

Test 2

Tiempo por partida: 60 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 2000 puntos

BLANCAS: Pillsbury, Harry N.
NEGRAS: Marco, Georg
París, 1900
Gambito de Dama

1. d4, d5
2. c4, e6
3. ♘c3, ♘f6
4. ♗g5, ♗e7
5. e3, O-O
6. ♘f3, b6

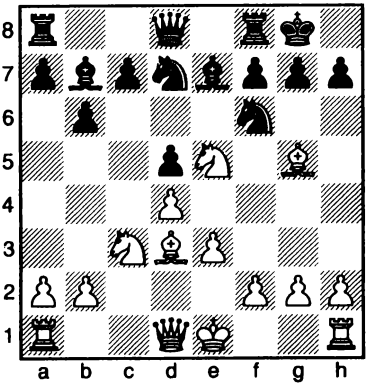
Las negras buscan solucionar así el problema de desarrollo de su alfil de dama. Sin embargo, conviene jugar primero 6...h6 para definir la situación del alfil blanco y dar menos opciones a las blancas en el futuro, o bien la flexible 6...♘bd7.

7. ♗d3, ♗b7
8. cxd5, exd5
9. ♘e5!

Esta jugada inicia un esquema de ataque temático contra el rey negro. Otra opción interesante es 9.♗xf6, ♗xf6 10.h4! con idea de enrocarse largo y lanzar los peones del flanco de rey al ataque.

9 ... ♘bd7

El norteamericano Harry Nelson Pillsbury (1872-1906) fue un notable jugador de ataque que buscaba la iniciativa a toda costa. Su muerte prematura, a los 34 años, evitó que alcanzara mayores éxitos cuando era considerado el principal retador por el campeonato mundial, que Lasker ostentaba. Comienza el *test*, cubra las jugadas de las blancas e intente predecir las jugadas de Pillsbury. #



10. f4!

(5 puntos) Se fortalece el caballo centralizado. Si las negras lo capturan, las blancas abrirán la columna **f** para sus torres.

10 ... c5
11. O-O, c4?

Esto crea una mayoría de peones negros en el flanco de dama, pero refuerza el centro del blanco. Mejor era crear contrajuego con 11...cxd4 12.exd4, ♘e4, aunque el blanco mantiene una posición preferible.

12. ♗c2, a6 #
13. ♕f3!

(5 puntos) Cuando se ataca se deben activar las piezas al máximo, en especial las piezas mayores.

13 ... b5 #
14. ♕h3!

(5 puntos) La dama se coloca en una casilla ideal, apuntando hacia **h7** y atacando al caballo negro de **d7**.

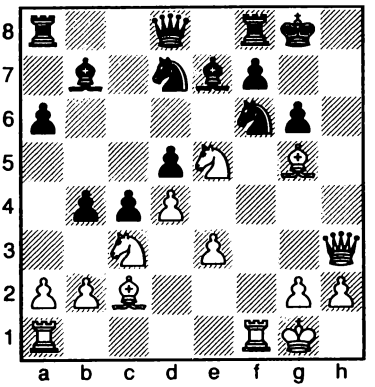
14 ... g6 #
15. f5!

(10 puntos) Una ruptura típica en estas posiciones y que tiene dos objetivos: a) debilitar la estructura de peones del enroque del negro b) abrir la columna **f** para las torres blancas.

15 ... b4 #
16. fxg6!

(10 puntos) En caso de 16...bxc3, las blancas destruyen la defensa del punto **h7** con 17.♖xf6 o 17.♗xf6 ganando rápidamente.

16 ... hxg6 #



17. ♕h4!!

(20 puntos) ¡Jugada de gran fineza! Las blancas obtienen un ataque decisivo mediante este temporal sacrificio de pieza.

17 ... bxc3 #
18. ♘xd7!

(5 puntos) Se recupera la pieza sacrificada y se mantiene un fuerte ataque.

18 ... ♕xd7 #
19.♖xf6!

(10 puntos) Es importante para las blancas mantener su alfil de casillas negras y ceder la casilla **f1** para la otra torre.

19 ... a5 #
20. ♖af1

(5 puntos) Aunque esta jugada funciona no es la más contundente. Mejor es 20.♗xg6!, fxg6 21.♖xg6+, ♔f7 22.♕h5! y gana de inmediato. (Anótese 10 puntos si eligió esta continuación)

20 . . . ♖a6

Tampoco era suficiente 20...♕e8 por 21.♖b6!, ♗xg5 22.♕xg5, ♗c6 23.♖1f6! con ataque decisivo. #.

21. ♗xg6!

(10 puntos) Pillsbury inicia una elegante combinación basada en la eliminación de las piezas de defensa del negro.

21 . . . fxg6
22. ♖xf8+, ♗xf8 #
23. ♖xf8+!

(10 puntos) Al eliminar el último defensor del rey negro se logra la creación de imágenes de mate decisivas.

23 . . ♔xf8
24. ♕h8+, ♔f7
25. ♕h7+ Rinden

El negro abandonó, por las siguientes variantes:
a) 25...♔e6 26.♕xg6++;
b) 25...♔e8 26.♕g8++;
c) 25...♔f8 26.♕xd7.

Puntuación del test _____

Puntuación acumulada_____

Test 3

Tiempo por partida: 60 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 2100 puntos

BLANCAS: Lasker, Emanuel
NEGRAS: Vidmar, Milan
San Petersburgo, 1909
Apertura Española

1. e4, e5
2.♘f3, ♘c6
3.♗b5, d6

Las negras han elegido el sistema Steinitz contra la apertura española, que se considera sólido, aunque algo pasivo al otorgar mayor espacio central al blanco.

4.d4, ♗d7
5.♘c3, exd4

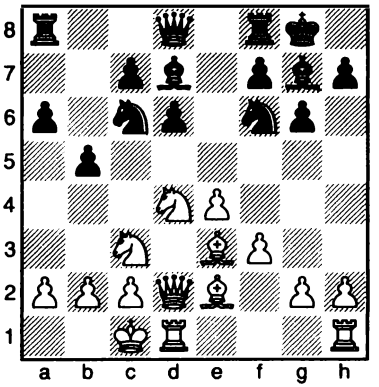
Es preferible diferir este cambio más tiempo y jugar 5...♘f6, que es la continuación más común.

6. ♘xd4, g6
7. ♗e3, ♗g7
8. ♕d2 , ♘f6
9. f3, 0-0
10. 0-0-0, a6?

Vidmar prepara un contraataque en el flanco de dama que resulta ser demasiado lento. La continuación correcta es 10...♘xd4 11.♗xd4, ♘xe4! 12.♘xe4 (si 12.fxe4, ♗xd4 13.♕xd4, ♗xb5 14.♘xb5, ♕g5+ seguido de 15..♕xb5) 12...♗xb5 13.♕c3!, ♗xd4 14.♕xd4, f5 15.♕d5+, ♖f7 16.♘xd6, ♕xd6 17.♕xb5 con una posición equilibrada.

11. ♗e2, b5

Emanuel Lasker (1864-1941) campeón del mundo por 27 años, fue un gran jugador táctico que introdujo los factores psicológicos en la lucha ajedrecística. Hombre versátil, fue además un destacado filósofo y matemático. En la presente partida dará una gran demostración de ataque al rey. Empieza el *test*, cubra las jugadas blancas. #



12. h4!

(10 puntos) Las blancas pretenden, con este avance, abrir la columna **h** para que las torres participen en el ataque. Otro objetivo adicional es debilitar la estructura de peones del enroque enemigo.

12 ... ♘e5 #
13. ♗h6!

(10 puntos) El defensor principal del rey negro es el alfil de **g7**, por lo que el plan correcto es buscar su cambio.

13 ... ♘c4

Las negras disponen de otra posibilidad: 13...c5 14.♗xg7!, ♔xg7 (si 14...cxd4 15.♗xf6, ♕xf6 16.♕xd4 con ventaja) 15.♘b3, b4 16.♕xd6! y las blancas conservan una posición superior.

14. ♗xc4, bxc4 #
15. h5!

(10 puntos) Lasker no duda en sacrificar un peón para acelerar el ataque. Su captura lleva a una rápida derrota:
a) 15...gxh5 16.♗xg7, ♔xg7 17.g4!, c6 (17...hxg4 18.♕h6+, ♔g8 19.♘d5!) 18.g5! seguido de 19.♖xh5 con ataque decisivo.
b) 15...♘xh5 16.♗xg7, ♔xg7 17.g4, ♘f6 18.♕h6+, ♔g8 19.g5, ♘h5 20.♘d5, f5 21.♖xh5!, gxh5 22.♘f6+ ganando en pocas jugadas más.
Vidmar, con su siguiente jugada decide evitar el salto del caballo a **d5**, pero deja otra debilidad en su posición. (10 puntos más si se analizaron las variantes anteriores).

15 . . . c6
16. ♗xg7, ♔xg7
17. hxg6, fxg6 #
18. ♘de2!

Bien jugado. Lasker detecta que el peón **d** ha quedado débil y no puede ser defendido (18...♘e8? 19.♕h6+). Existe además otra variante que le da clara ventaja al blanco: 18.e5!, dxe5 19.♘e6+!, ♗xe6 20.♕h6+, ♔g8 21.♖xd8, ♖axd8 22.♕h2! y se gana el peón de **e5** (20 puntos si se propuso alguna de las dos posibilidades).

18 . . . ♖f7
19. ♕xd6, ♕b6

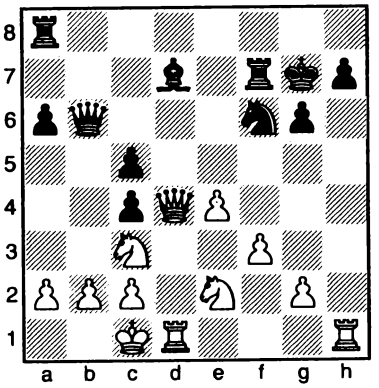
Las negras buscan un contraataque contra el rey blanco por la columna **b**, sin embargo, con su siguiente jugada, Lasker evita todo peligro. #

20. ♕d4!

(10 puntos) Las blancas tienen ventaja material y la podrán incrementar por la debilidad de los peones doblados negros, por lo que el cambio de damas es favorable.

20 ... c5

La única esperanza del negro es un ataque contra el peón de **b2** por lo que no cambian las damas. Lasker ha previsto una eficaz respuesta. #



21. ♘d5!

(20 puntos) Es importante que la dama se mantenga en la diagonal **a1-h8**, donde defiende **b2** y clava el caballo de **f6**. Si las negras juegan 21...cxd4 quedan en un final perdido después de 22.♘xb6, ♖b8 23.♘xd7, ♖xd7 24.♖xd4.

21 ... ♕b7
22. ♕c3, ♖af8

Vidmar se defiende de la amenaza 23.♘xf6, ♖xf6 24.♖xh7+! Con la secuencia siguiente Lasker decide la contienda

23. ♘xf6, ♖xf6 #
24. ♖d6! Rinden

(10 puntos) Las negras abandonan al no poder evitar las amenazas blancas como 25.♖xf6, ♖xf6 26.♖xh7+ o 25.♖hd1, ♗c8 26.♘f4 con idea de 27.♘d5.

Puntuación del test _____

Puntuación acumulada_____

Test 4

Tiempo por partida: 60 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 2200 puntos

BLANCAS: Capablanca, José Raúl
NEGRAS: Janowsky, David
San Petersburgo, 1914
Apertura Española

1. e4, e5
2. ♘f3 , ♘c6
3. ♗b5, a6
4. ♗xc6, dxc6
5. ♘c3

También es frecuente jugar 5.d4 o 5.0-0, pero no 5.♘xe5? por 5...♕d4! 6.♘f3, ♕xe4+, que recupera el peón logrando las negras una excelente posición.

5 . . . ♗c5

En la variante del cambio de la Ruy López o Española, la pareja de alfiles de las negras compensa su peor estructura de peones del flanco de dama. La jugada del texto no es la más exacta debido a la respuesta del cubano. Lo usual es defender el peón de **e5** con 5...f6 y seguir con 6.d4, exd4 7.♕xd4, ♕xd4 8.♘xd4, ♗d7 seguido del enroque largo.

6. d3, ♗g4
7. ♗e3!, ♗xe3?

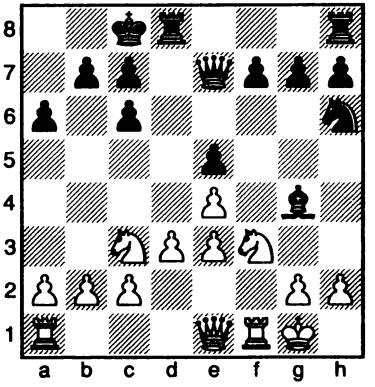
Las negras con este erróneo cambio fortalecen el centro del blanco y le abren la columna **f**. Lo correcto era jugar 7...♕e7.

8. fxe3, ♕e7
9. O-O, O-O-O?

Grave error de concepto estratégico. Janowski no tendrá posibilidad de atacar al rey blanco por lo que era mejor elegir el enroque corto jugando 9...♘h6.

10. ♕e1, ♘h6

José Raúl Capablanca (1888-1941), campeón mundial de 1921 a 1927, poseía un increíble sentido posicional que lo hacía valorar y elegir el plan adecuado en cada posición. En esta partida, da una lección de ataque al enroque largo negro. Comienza el *test*, cubra las jugadas del blanco. #



11. ♖b1!

(20 puntos) Capablanca pretende lanzar sus peones contra el rey negro y ésta es la forma precisa de hacerlo.

11 . . . f6
12. b4, ♘f7
13. a4, ♗xf3
14. ♖xf3, b6?

Las negras no tienen ningún plan constructivo en el flanco de rey y se deben limitar a la defensa. La jugada del texto quiere mantener cerrada la posición y no permitir ninguna columna abierta para las torres blancas; sin embargo, no es la forma correcta de hacerlo. Era mejor frenar los peones blancos de inmediato con 14...b5 15.axb5, axb5 para continuar con ♔b7 y ♖a8. Las blancas tendrían de todos modos mejor posición (buscarían la casilla **c5** para el su caballo) pero la defensa sería posible. #

15. b5!

(10 puntos) Esta ruptura le asegura a Capablanca una gran ventaja estratégica.

15 . . . cxb5
16. axb5, a5 #
17. ♘d5!

(10 puntos) Las blancas han obtenido una excelente casilla para su caballo, que no puede ser desalojado por ningún peón enemigo.

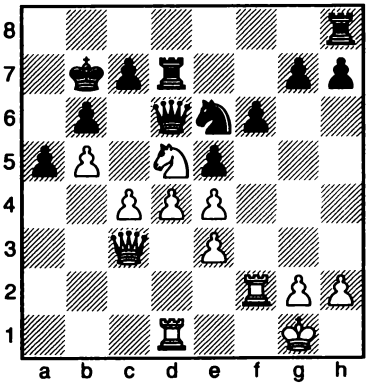
17 . . . ♔c5 #
18. c4!

(10 puntos) Con esto empieza el siguiente plan de ataque, esta vez a base de rupturas de peones centrales.

18 . . . ♘g5
19. ♖f2, ♘e6
20. ♕c3, ♖d7 #
21. ♖d1!

(20 puntos) Las torres apoyan el avance de los peones pero esto debe hacerse de forma precisa. 21.♖d2 sería un grave error por 21...♖xd5! 22.exd5, ♕xe3+ 23.♔h1, ♘c5 y las negras han parado el ataque y tienen excelente posición por la falta de columnas para las torres blancas y la buena ubicación de su caballo.

21 . . . ♔b7
22. d4, ♕d6 #



23. ♖c2!

(20 puntos) Se apoya el avance de los peones con la torre más inactiva.

23 . . . exd4
24. exd4, ♘f4? #
25. c5!

(10 puntos) Decisiva ruptura que gana una pieza y con ello la partida.

25 . . . ♘xd5
26. exd5, ♕xd5
27. c6+, ♖b8
28. cxd7, ♕xd7
29. d5, ♖e8
30. d6, cxd6
31. ♕c6 Rinden

Puntuación del test _____

Puntuación acumulada_____

Test 5

Tiempo por partida: 60 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 2300 puntos

BLANCAS: Alekhine, Alexander
NEGRAS: Marshall, Frank
Baden Baden, 1925
Defensa irregular

1. d4, d5
2. c4, ♘f6

Una defensa no recomendable por ceder al blanco el centro al no defender **d5** con un peón.

3. cxd5, ♘xd5
4. e4

Es mejor dejar este avance para más adelante y comenzar el desarrollo de piezas con 4.♘f3.

4 . . . ♘f6
5. ♗d3

Después de 5.♘c3, e5! 6.♘f3 (si 6.dxe5, ♕xd1 7.♔xd1, ♘g4 recupera el peón con ventaja) 6...exd4 7.♕xd4, ♘xd4 8.♗b4 con buena posición del negro.

5 . . . e5!

Buen sacrificio temporal de peón con lo que las negras logran equilibrar la posición.

6. dxe5, ♘g4
7. ♘f3

Es claro que 7.f4? sería un error por 7...♗c5 8.♘h3, ♕h4+ con ataque.

7 . . . ♘c6
8. ♗g5!

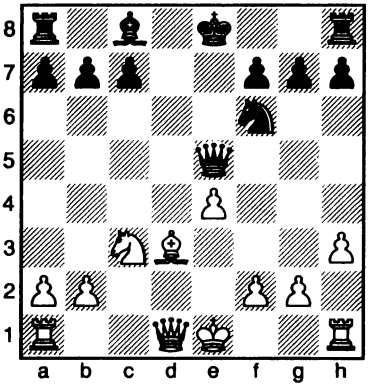
Alekhine prefiere regresar el peón, ya que si 8.♗f4?, ♘b4! 9.♗b5+, ♗d7! 10.♗xd7, ♕xd7 11.♕xd7+, ♔xd7 y las negras mantienen peligrosas amenazas.

8 . . . ♗e7
9. ♗xe7, ♕xe7
10. ♘c3 , ♘cxe5
11. ♘xe5, ♕xe5?

Era mejor 11.♘xe5 12.0-0, 0-0 13.♗e2, ♗e6 con un juego nivelado.

12. h3, ♘f6

Alexander Alekhine (1892-1946) conquistó el cetro mundial al vencer a Capablanca en 1927 y es considerado uno de los grandes jugadores de ataque de la historia del ajedrez. Con su imaginativo estilo táctico siempre buscó mantener la iniciativa en todo momento. En esta partida logra una contundente victoria sobre un peligroso rival. Inicia el *test*, cubra las jugadas blancas. #



13. ♕d2!

(5 puntos) La jugada natural 13.0-0 permite asegurar a las negras la centralización de su dama con 13...g5! Alekhine pretende enrocar largo y aprovechar su mayoría de peones del flanco de rey para montar un fuerte ataque.

13 . . . ♗d7 #
14. ♕e3!

(5 puntos) Una fina jugada posicional que apunta hacia **a7** para evitar el enroque largo del rival y que restringe los movimientos de la dama negra.

14 ... ♗c6

Mejor defensa era 14...♕a5 (con la idea de enrocar largo) a lo que podía seguir 15.♗c4, 0-0-0 16.0-0! (16.♗xf7?, ♖hf8 17.♗b3, ♘xe4!) con ligera ventaja blanca ya que en la lucha de enroques opuestos las blancas mantienen mejores perspectivas al poder aprovechar la columna **c** para el ataque.

15. O-O-O, O-O
16. f4, ♕e6?

Marshall subestima el ataque blanco. Más posibilidades daba 16...♕a5 17.e5, ♘d7 (pero no 17...♘d5? 18.♘xd5, ♗xd5 19.♗xh7+!, ♔xh7 20.♕d3+ seguido de 21.♕xd5) con objeto de detener el avance de peones blancos al atacar el de **e5.** #

17. e5!

(5 puntos) Alekhine comienza el ataque de peones centrales y abre la diagonal del alfil hacia **h7.** Es evidente que la captura 17...♗xg2 sería muy peligrosa para el negro al abrir la columna **g** para las torres blancas.

17 ... ♖fe8
18. ♖he1, ♖ad8? #

Esta jugada pierde de manera forzada. Era mejor 18...♘d7, aunque el ataque del blanco sería prometedor tras 19.g4. #

19. f5!

(5 puntos) Al estar bien defendido el peón de **e5** se puede continuar con el avance central de peones.

19 ... ♕e7 #

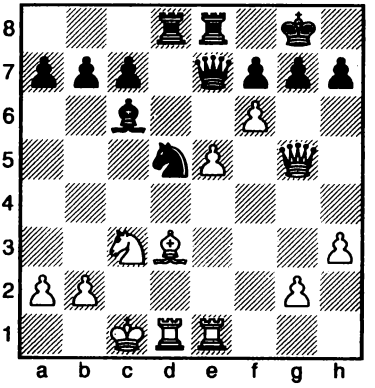
20. ♕g5!

(10 puntos) Alekhine traslada la dama al sector donde se ubica el rey enemigo y obliga al caballo negro a moverse.

20 . . . ♘d5 #
21. f6!

(10 puntos) Esta partida es un ejemplo modelo de ataque con los peones como armas letales contra el rey enemigo.

21 . . . ♕f8 #



22. ♗c4!

(10 puntos) Mediante este triple ataque sobre el caballo las blancas fuerzan la apertura de la columna **d** con efectos decisivos. Si las negras responden con 22...h6 pierden una pieza después de 23.fxg7.

22 . . . ♘xc3
23. ♖xd8, ♖xd8 #
24. fxg7!

(10 puntos) Esto es más fuerte que 24.e6, h6 25.exf7+, ♔h7, donde la ventaja blanca no es tan decisiva como en la partida.

24 ... ♘xa2+ #

Si 24...♕e8 viene 25.♗xf7+!, ♔xf7 26.g8=♕+!, ♕xg8 27.e6+, ♔f8 28.♖f1+

25. ♔b1!

(10 puntos) Sería un grave error 25.♗xa2?, ♕c5+ y se salvan las negras.

25 ... ♕e8 #
26. e6!

(10 puntos) Ahora es incorrecto 26.♗xf7?, ♕xf7! 27.♕xd8+, ♔xg7 28.e6, ♕f5+! y las negras ya tienen contrajuego.

26 ... ♗e4+
27. ♔a1!

Aunque también es ganador 27.♖xe4, con la jugada elegida por Alekhine se evitan todos los jaques del oponente y con ello su posible contraataque.

27 ... f5

Tampoco salva la partida 27...fxe6 28.♗xe6+!, ♕xe6 29.♕xd8+, ♔xg7 30.♕d4+ seguido de 31.♖xe4.

28. e7+, ♖d5 #
29. ♕f6!

(10 puntos) Con la mortal amenaza 30.♕f8+

29 . . . ♕f7 #
30. e8♕+! Rinden

(10 puntos) Marshall abandona debido a 30...♕xe8 31. ♗xd5+, ♗xd5 32. ♖xe8 mate. Una enérgica partida de ataque conducida por el gran Alekhine.

Puntuación del test _____

Puntuación acumulada_____

Test 6

Tiempo por partida: 45 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 2400 puntos

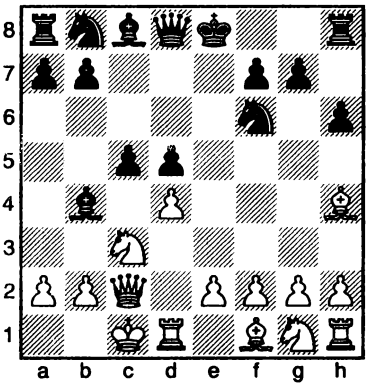
BLANCAS: Keres, Paul
NEGRAS: Botvinnik, Mihail
Moscú, 1941
Defensa Nimzo-India

1. d4, ♘f6
2. c4, e6
3. ♘c3, ♗b4
4.♕c2, d5
5. cxd5, exd5
6. ♗g5, h6
7. ♗h4

Ahora empieza un juego agudo. Es más prudente jugar 7. ♗xf6, ♕xf6 8.a3, ♗xc3+ 9.♕xc3

7 . . . c5
8. O-O-O?

Una jugada demasiado arriesgada que resulta el error decisivo. Las blancas no han desarrollado su flanco de rey y exponen su rey al ataque por la columna c. La correcta era 8.dxc5 con complicaciones en las que resulta un juego equilibrado, o bien la más sólida 8.e3 con juego nivelado. Mijail Botvinnik (1911-1995), fundador de la escuela soviética de ajedrez con sus métodos científicos de entrenamiento, hará valer su iniciativa y destrozará las defensas del gran jugador estonio Paul Keres de manera instructiva. Comienza el *test*, cubra las jugadas negras. #



8 . . . ♗xc3!

(10 puntos) Eliminando al principal defensor del enroque blanco.

9. ♕xc3

Si 9.♗xf6, ♕xf6 10.♕xc3, ♕xf2 y las negras conservan la ventaja, mientras que 9.bxc3 debilitaría aún más el enroque blanco. #

9. . . g5!

(10 puntos) Después de esta jugada el alfil de **g3** no participará en la lucha. Nota: es equivalente cambiar el orden y jugar primero 8...g5 seguido de 9...♗xc3.

10. ♗g3 #
10 . . . cxd4!

(10 puntos) Botvinnik continua su plan correcto: abrir lo más rápido posible la columna **c** ganando tiempos al atacar las piezas rivales. Es importante asumir la iniciativa y aprovechar la falta de desarrollo de las piezas blancas del flanco de rey.

11. ♕xd4

Intentar el cambio de damas tampoco es suficiente: 11.♕c7, ♕xc7 12.♗xc7, ♘c6 13.♘f3, ♗f5 seguido de 14...♖c8

11 . . . ♘c6
12. ♕a4 #
12 . . . ♗f5!

(5 puntos) El alfil ocupa una excelente diagonal al quitar la retirada al monarca rival y dejarlo en grave peligro.

13. e3, ♖c8
14. ♗d3

Las blancas obstruyen la diagonal para darle al rey la casilla **b1**. La defensa 14.♘e2 con el plan de bloquear la columna no da resultado por 14...a6! 15.♘c3, b5 16.♕xa6, b4. #

14... ♕d7!

(20 puntos) La clave del juego negro. Mediante esta fina jugada se da vida al caballo, que amenaza un decisivo jaque a la descubierta, y además se pretende llevar la dama al ataque y reemplazar al alfil de **f5.**

15. ♔b1, ♗xd3+
16. ♖xd3 #
16 ... ♕f5!

(10 puntos) Botvinnik no da respiro al oponente al crear amenazas tras cada jugada.

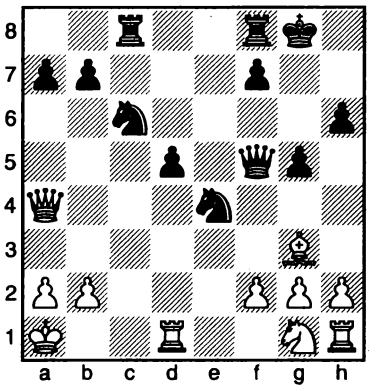
17. e4

Única para aliviar la presión en la diagonal ya que si 17.♕b3, ♘b4! es decisivo.

17 ... ♘xe4
18. ♔a1 #
18 ... O-O!

(5 puntos) Era incorrecta 18...♘c5 por el jaque intermedio 19.♖e3+. La siguiente jugada blanca cubre la primera línea y evita la amenaza mencionada pero ya es demasiado tarde para encontrar una defensa contra el ataque del negro.

19. ♖d1 #



19 . . . b5!,

(10 puntos) Mediante éste sacrificio de desviación se define la partida.

20. ♕xb5 #
20 . . . ♘d4!

(10 puntos) Consecuente con la jugada anterior. El caballo amenaza la dama y la entrada en **c2** y no puede ser capturado por el mate en la primera fila.

21. ♕d3

Si 21.♕f1 sigue un conocido pero espectacular tema de mate: 21...♘xg3 22.hxg3, ♘c2+ 23.♔b1, ♘a3+! 24.♔a1, ♕b1+!! 25.♖xb1, ♘c2++

21 . . . ♘c2+
22. ♔b1 #
22 . . . ♘b4!

(10 puntos) El blanco se rinde, al estar indefenso contra el inminente jaque a la descubierta después de retirar la dama. Si 23.♕e3, ♘c3+ 24. ♔h1, ♘c2 mate.

Puntuación del test _____

Puntuación acumulada_____

Test 7

Tiempo por partida: 60 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 2500 puntos

BLANCAS: Letelier, Renato
NEGRAS: Fischer, Robert James
Leipzig, 1960
Defensa India de Rey

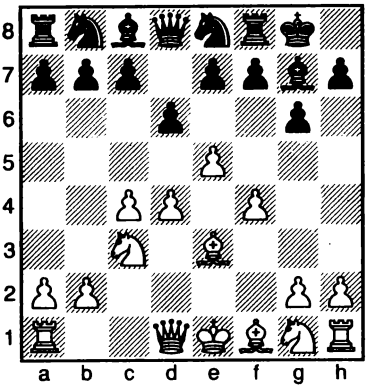
1. d4, ♘f6
2. c4, g6
3. ♘c3, ♗g7
4. e4, 0-0
5. e5?

Jugada considerada débil ya que los peones demasiado avanzados serán fácilmente atacados. La ventaja de espacio blanca es ficticia al no poder ser consolidada de forma adecuada. Lo usual y correcto es jugar 5.♘f3 o 5.f3 apoyando el centro.

5 . . . ♘e8
6. f4, d6
7.♗e3

«Bobby» Fischer, campeón mundial en 1972 al derrotar al soviético Spassky, hasta 1975, cuando se negó a defender la corona ante Karpov, fue un jugador de estilo universal, de preparación teórica sin preceden-

tes y gran espíritu combativo. En esta partida, dará una lección de cómo contraatacar y destrozar el centro de peones blancos y rematar con un elegante ataque al rey. Comienza el *test.* Cubra las jugadas negras. #



7 . . . c5!

(10 puntos) Mediante este sacrificio de peón comienza el ataque a los peones centrales.

8. dxc5, ♘c6
9. cxd6, exd6
10. ♘e4?

Mejor es regresar el peón y seguir con el desarrollo de piezas con 10.♘f3, ♗g4 11.♗e2 #

10 . . . ♗f5!

(10 puntos) Fischer moviliza sus piezas al máximo.

11. ♘g3?

Otro error. Era mejor buscar simplificar la posición con 11.♘xd6, ♘xd6

12.♕xd6, ♕xd6 13.exd6, ♗xb2 14.♖d1, ♘b4!, aunque las negras lograban una amplia compensación y posibilidades de ataque a cambio de un peón.

11 ... ♗e6
12. ♘f3 #
12 ... ♕c7!

(10 puntos) Otra posibilidad es 12...dxe5 13.♕xd8, ♖xd8 14.♗c5, exf4!. Sin embargo, es mejor mantener las damas en el tablero para intentar un ataque directo al rey.

13. ♕b1, dxe5
14. f5 #
14 ... e4!

(10 puntos) Excelente contragolpe. Las negras abren la gran diagonal negra y la columna **e**. Si las blancas juegan 14...♕xe4 sigue 15.gxf5 y no es posible 15.♘xf5 por el ataque doble 15... ♕a5+

15. fxe6, exf3
16. gxf3 #
16 ... f5!

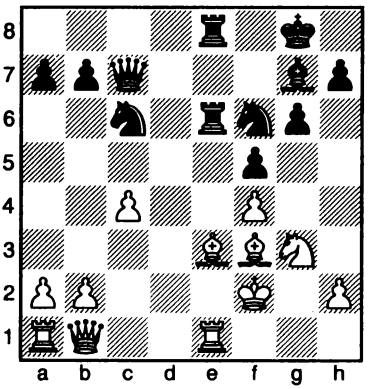
(20 puntos) Esta es la jugada clave en la secuencia elegida por Fischer. El peón de **e6** no es peligroso y se capturará más adelante Con la jugada del texto se mantiene la iniciativa por la amenaza 17...f4.

17. f4, ♘f6
18. ♗e2 #
18 ... ♖fe8!

(10 puntos) Comienza un fuerte ataque «doblando» las torres en la columna **e**.

19. ♔f2, ♖xe6
20. ♖e1, ♖ae8
21. ♗f3

La posición blanca no tiene defensa ya que todas las piezas negras pueden sumarse al ataque. La jugada elegida por Letelier permite una espectacular combinación. #



21 . . . ♖xe3!

(10 puntos) Sacrificio de calidad que destroza las defensas blancas.

22. ♖xe3, ♖xe3
23. ♔xe3 #
23 . . . ♕xf4+!!
Rinden

(20 puntos) Bonito sacrificio de dama que remata esta instructiva partida. Las blancas abandonan debido a las siguientes variantes: a) 24.♔xf4, ♗h6++; b) 24.♔f2, ♘g4+ 25.♔g2, ♘e3+ 26.♔f2, ♘d4 27.♕h1, ♘g4+ 28.♔f1, ♘xf3 con ataque ganador.

Puntuación del test _____
Puntuación acumulada_____

Test 8

Tiempo por partida: 60 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 2600 puntos

BLANCAS: Geller, Effim
NEGRAS: Portisch, Lajos
Moscú, 1967
Apertura Española

1. e4, e5
2. ♘f3, ♘c6
3. ♗b5, a6
4. ♗a4, ♘f6
5. O-O, ♗e7

El gran maestro húngaro Lajos Portisch, varias veces candidato al título mundial, elige la variante cerrada de la Apertura Española o Ruy López. La alternativa es 5...♘xe4, entrando al sistema abierto.

6. ♖e1

Ahora se amenaza 7.♗xc6, dxc6 8.♘xe5, haciendo necesaria la siguiente jugada negra.

6 . . . b5
7. ♗b3, O-O
8. c3

Importante jugada que tiene dos objetivos: apoyar la creación de un fuerte centro de peones y darle al alfil una posible retirada en **c2**.

8 ... d6
9. h3,

En la Ruy López encontramos, como principal tema estratégico, la lucha central por las casillas **d4** y **e5**. Con la jugada anterior se evita 9...♗g4 clavando al caballo que ataca ambos puntos claves.

9 ... h6

Las negras han ensayado una gran variedad de sistemas defensivos contra el esquema de ataque blanco. Por ejemplo 9...♘a5 10.♗c2, c5 11.d4, ♕c7 (variante Tchigorin) o 9...♘b8 10.d4, ♘bd7 (variante Breyer). La jugada elegida por Portisch tiene como fin evitar el molesto salto del caballo a **g5** que atacaría, junto con el alfil de **b3**, al peón de **f7.**

10. d4, ♖e8
11. ♘bd2, ♗f8
12. ♘f1

Geller realiza una maniobra típica que traslada el caballo de **b1** a **g3**, donde defiende **e4** y domina la casilla **f5,** importante punto de ataque contra el rey enemigo.

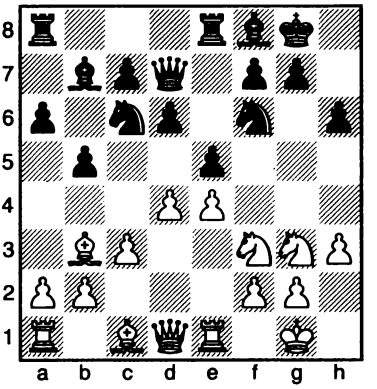
12 ... ♗b7

Las negras no pueden ganar un peón con 12...exd4 13.cxd4, ♘xe4? 14.♗d5! ya que pierden una pieza.

13. ♘g3, ♕d7?

Portisch ensaya una jugada nueva que será refutada de manera magistral

por el notable teórico y jugador de ataque el gran maestro ucraniano Effim Geller (1925-1998). La continuación correcta, y que se ha empleado anteriormente, es 13...♘a5 14.♗c2 ♘c4. Comienza el *test*, cubra las jugadas blancas. #



14. dxe5!

(10 puntos) Por general es preferible mantener intacto el centro de peones pero en esta ocasión un recurso táctico justifica esta captura.

14 ... dxe5

La otra captura tampoco alivia la situación de las negras: 14...♘xe5 15.♘xe5 de5 16.♕f3! y las blancas quedan con fuerte iniciativa por las amenazas 17.♗xh6 y 17.♘f5 #

15. ♘h5!

(10 puntos) Esta es la ingeniosa idea de Geller. Se aprovecha la sobrecarga del caballo de **f6** (que debe defender la dama en d7) para llevar las piezas al ataque.

15 ... ♕e7?

Portisch debía aceptar un final inferior con 15...♕xd1 16.♘xf6+, gf6

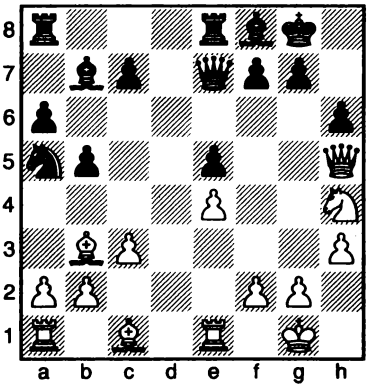
17.♗xd1!, donde los peones doblados negros pueden ser atacados con la maniobra ♘h2-♗h5-♘g4. Las negras sin duda subestimaron las siguientes jugadas blancas. #

16. ♘h4!

(10 puntos) Otra pieza al ataque. Amenaza entrar a **f5** o **g6** y al mismo tiempo se protege el caballo de **h5** dándole paso a la dama.

16 ... ♘h5
17.♕h5, ♘a5?

Portisch pretende desviar al molesto alfil de **b3** del ataque sobre **f7** pero se le escapa la siguiente jugada blanca. Mas tenaz era 17...♘d8 defendiendo **f7**, aunque después de 18.♖e3!, con idea de 19.♖g3, Geller conservaría un fuerte ataque. #



18. ♗g5!!

(20 puntos) ¡Brillante jugada! El alfil no puede ser capturado: 18...♕xg5 19.♕xf7+, ♔h8 20.♕g8++ o 18...hxg5 19.♘g6! con mate inevitable en **h8**.

18 ... ♕d7 #
19. ♖ad1!

(10 puntos) Sigue el acoso a la dama que no puede dejar indefenso el peón de **f7**.

19 ... ♗d6 #
20.♗xh6!

(10 puntos) Después de desviar al alfil del control de **h6** aparece la combinación que decide la partida.

20 ... gxh6

Resistía más 20...♘xb3 21.♗xg7!, ♔xg7 22.♘f5+, ♕xf5 23.♕xf5, ♘c5 aunque el resultado final no está en duda por la ventaja material del blanco y la mala situación del rey negro. #

21. ♕g6+!

(10 puntos) Geller encuentra una de las secuencias ganadoras. También es posible 21.♘f5.

21 ... ♔f8 #
22. ♕f6!

(10 puntos) Se amenaza 23.♘g6+, ♔g8 24.♕h8++, lo que obliga al rey a regresar a **g8**.

22 ... ♔g8 #
23. ♖e3 Rinden

(10 puntos) El jaque en **g3** culmina el enérgico juego emprendido por el varias veces candidato a la corona mundial Effim Geller. Se podía jugar asimismo 23.♘f5 o 23.♖d3.

Puntuación del test _____

Puntuación acumulada_____

Test 9

Tiempo por partida: 60 minutos
Puntuación del test: 100 puntos
Puntuación acumulada: 2700 puntos

BLANCAS: Smyslov, Vassily
NEGRAS: Timman, Jan
Moscú, 1981
Apertura Inglesa

1. d4, ♘f6
2. ♘f3, g6
3. g3, c5
4. ♗g2, cxd4
5. ♘xd4, ♗g7
6. c4, ♘c6
7. ♘c3, ♘xd4
8. ♕xd4, 0-0
9. 0-0, d6
10. ♕d3,

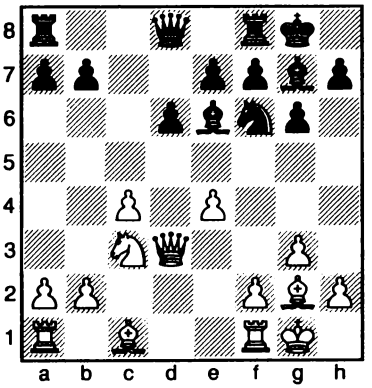
Nos encontramos con una posición típica de la apertura inglesa, a la que se puede llegar por diversos órdenes de jugadas. Las blancas gozan de mayor espacio y dominan la gran diagonal blanca, mientras las negras presionarán en la columna **c** y por la gran diagonal negra. Además disponen del plan temático a6-♖b8-b5.

10 . . . ♗f5

Con objeto de provocar 11.e4 y cerrar la diagonal del alfil de **g2**, pero tiene el inconveniente de fortalecer el centro blanco. Otras opciones son la más frecuente 10...a6 y el gambito 10...♗e6 11.♗xb7, ♖b8 12.♗g2, ♕a5 y la presión en el flanco de dama compensa el peón sacrificado.

11. e4, ♗e6

Vassily Smyslov (1921) conquistó el título mundial al vencer en 1957 a Botvinnik y lo perdió al año siguiente con el mismo rival. Ha sido considerado uno de los más notables estrategas del juego y gran conocedor de los finales de partida. Empieza el *test*, debe descubrir las jugadas blancas. #



12. b3!

(5 puntos) Jugada necesaria para defender **c4** y preparar el fianchetto del alfil en **b2** que neutralizará al alfil enemigo.

12 . . . a6
13. ♗b2, ♘d7 #
14. ♕d2!

(10 puntos) Esta es una buena casilla para la dama que se adelanta al ataque del caballo enemigo y previene 14...♕a5 15.♖ad1, ♖fc8 16.♘d5!, ♕xd2 17.♘xe7+, ♔f8 18.♗xg7+, ♔xg7 19.♖xd2 y el blanco gana un peón.

14 . . . ♘c5 #
15.f4!

(5 puntos) Smyslov aprovecha su mayoría de peones centrales para iniciar el ataque.

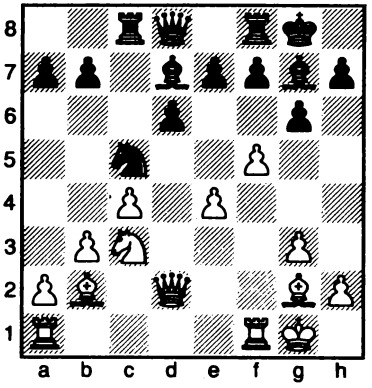
15 . . . ♖c8??

El gran maestro holandés Jan Timman subestima el plan del blanco y no ve el peligro que le acecha.. Lo indicado era 15...f5 16.exf5, ♗xf5 con una posición algo inferior pero defendible. #

16. f5!

(10 puntos) El avance de peones continúa. Las blancas buscan abrir la columna **f** para activar allí sus torres.

16 . . . ♗d7 #



17. f6!!

(20 puntos) La jugada que Timman seguramente no consideró. Mediante este sacrificio se destruyen las defensas negras. Ahora si 17...♗xf6 sigue 18.♖xf6!, exf6 19.♘d5 con ataque ganador. Por ejemplo: 19...♖e8 20.♗xf6, ♕b8 21.♕h6, ♘e6 22.♗h3.

17 ... exf6 #
18. ♘d5!,

(10 puntos) Es mejor continuar con la iniciativa y no recuperar el peón con 18.♕xd6? que permite la defensa mediante 18...f5!

18 ... f5

Las blancas mantienen fuerte presión si 18...♗e6 19.♗xf6, ♗xf6 20.♘xf6+, ♔g7 21.♕d4 #

19. exf5!,

(5 puntos) Es importante abrir de inmediato la columna **f**.

19 ... ♗xf5

Esto permite la secuencia ganadora. Sin embargo, tampoco 19...gxf5, que debilita el enroque del negro, es una solución ya que puede seguir 20.♖ae1, ♗e6 21.♗xg7, ♔xg7 22.♕d4+, f6 23.♗h3 con ventaja decisiva.

20. ♗xg7, ♔xg7
21. ♕d4+, f6 #
22. g4!,

(10 puntos) El peón desvía de la columna al alfil negro y se suma al ataque sobre **f6**.

22 . . . ♗e6 #
23.♘xf6!

(10 puntos) Esta sencilla combinación define la partida a favor del blanco. El dominio blanco de la gran diagonal **a1-h8** es decisivo.

23 . . . ♖xf6
24. g5, ♗f5 #
25. ♖ad1!

(10 puntos) Smyslov no se apresura a capturar la torre y mantiene atadas las piezas negras en su defensa. Después de esta fina jugada el peón de **d6** no se puede defender.

25 . . . b5
26. cxb5, axb5
27. gxf6+, ♕xf6
28. ♕xf6+, ♔xf6
29. ♖xd6+

Smyslov ha quedado con calidad de ventaja (torre contra caballo) y un final fácil de ganar.

29 . . . ♘e6
30. ♖b6, ♖c5 #
31. ♖e1! Rinden

(5 puntos) Timman abandona al no poder impedir 32.b4, ♖e5 (o bien 32...♖c2 33.♗d5) 33.♖xe5, ♔xe5 34.♖xb5+

Puntuación del test _____

Puntuación acumulada_____

Nivel de juego obtenido

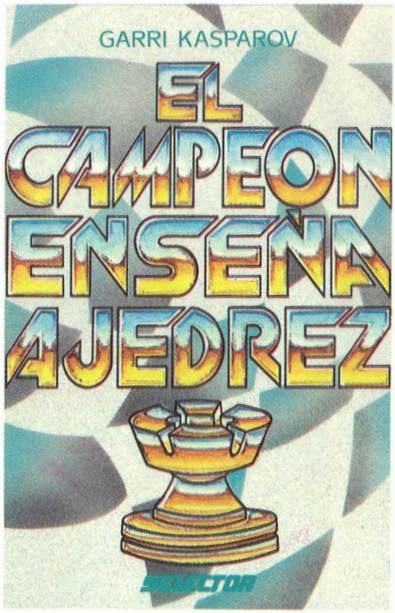
_____

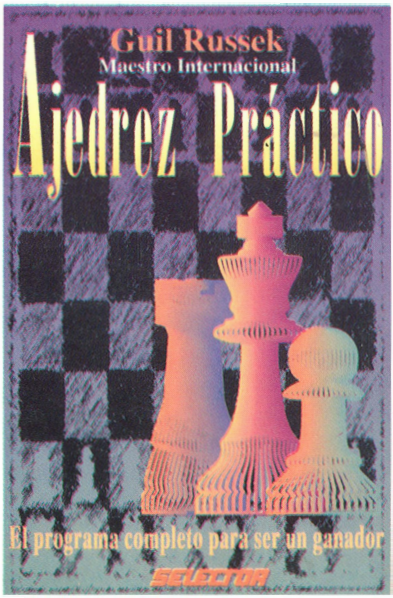
Tabla de puntuación

Puntos obtenidos	Nivel de juego
Más de 2500	Gran Maestro
2401 - 2500	Maestro Internacional
2201 - 2400	Maestro Nacional
1901 - 2200	Primera Categoría
1601 - 1900	Segunda Categoría
1301 - 1600	Tercera Categoría
1001 - 1300	Cuarta Categoría
1000 o menos	Novatos

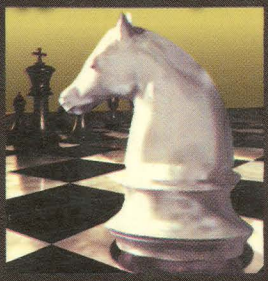
Esta edición se imprimió en Diciembre de 1999, en Edit. Imp. Fernández S.A. de C.V. Retorno 7 de sur 20 # 23, 08500. México D.F.

DE LA MISMA SERIE





COLECCIÓN
JUEGOS Y ACERTIJOS



Para ganar en ajedrez es una obra especialmente diseñada para mejorar el nivel de juego, tanto de principiantes como de jugadores avanzados. El sistema de entrenamiento propuesto por Guil Russek está integrado por pruebas específicas que permiten, a un tiempo, evaluar la capacidad ajedrecística del aficionado y detectar los puntos débiles. Así, con base en las calificaciones obtenidas, usted podrá enfocar sus esfuerzos de manera coherente y fructífera. Además, el autor ha incluido partidas activas, es decir, un método que le permitirá medir sus fuerzas nada menos que contra los grandes maestros más importantes de la historia.

Un libro indispensable para quienes desean llegar a dominar los secretos del ajedrez. Ideal también para entrenadores.

GILDARDO GARCÍA
GRAN MAESTRO INTERNACIONAL

SELECTOR
actualidad editorial
DR. ERAZO 120 COL. DOCTORES 06720 MÉXICO
TEL: (52) 5588-7272 FAX: (52) 5761-5711
http://www.selector.com.mx
e-mail: info@selector.com.mx

ISBN: 970-643-183-7