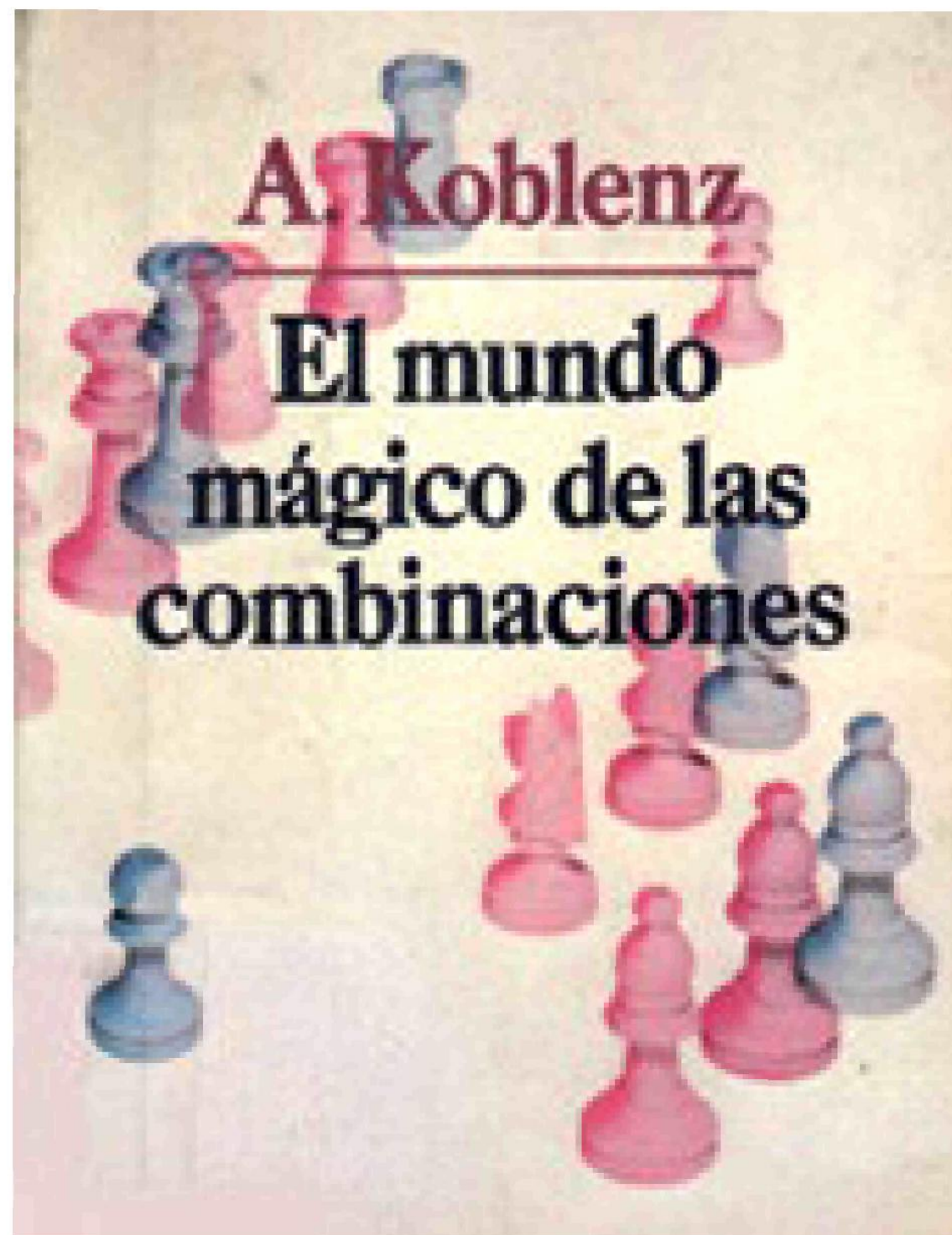




ALEXANDER KOBLENZ

EL MUNDO MÁGICO DE LAS COMBINACIONES



EDICIONES MARTINEZ ROCA, S. A.
BARCELONA

Título original: *Volshebnyi mir Kombinatsii*

Traducción de J. López de Castro

Revisión técnica: Juan Navarro

ÍNDICE

Prólogo	9
En la «despensa» de las maravillas	11
El laboratorio del ajedrecista	21
Dos pájaros de un tiro	28
Horquillas de caballo y peón	35
Al acecho	43
La clavada	50
Arterias de damisela	61
La «diversión», tema combinativo	61
¡Atraer a toda costa!	64
No sólo en los vuelos son peligrosas las sobrecargas...	68
El combate por las «esferas de influencia»	76
Bloqueo	76
Despeje de una casilla	77
Obstrucción	81
Motivos geométricos	85
¿En qué sueñan los peones?	88

© 1980, VAAP, Moscú

© 1983, Ediciones Martínez Roca, S. A.

Gran Vía, 774, 7.º - 08013 Barcelona

ISBN 84-270-0818-X

Depósito Legal: B. 25367 - 1987

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

Impreso en España - Printed in Spain

Métodos de autodefensa	96
Combinaciones de «ahogado»	96
La jugada intermedia	97
Jaque perpetuo	98
Celadas	99
Contraataque	101
 A la caza del rey	 105
Catástrofes por las diagonales	105
El sacrificio «de trastrueque»	108
Debilidad de la fila 8	110
Combinaciones «magnéticas»	110
 Sacrificios intuitivos	 115
 ¡Hacia nuevos encuentros!	 121
 ¡Comprobad vuestras soluciones!	 127

PRÓLOGO

Queridos amigos:

Cuando estudiéis esta obra estaréis asistiendo invisiblemente al entrenamiento de mis alumnos del club ajedrecístico de Riga. Las enseñanzas que imparto a estos muchachos tienen por objeto no sólo ponerles al corriente de las ideas y métodos combinativos más importantes en la partida de ajedrez, sino también inculcarles el sentimiento de lo bello, sin el cual, a mi parecer, es imposible penetrar a fondo en el mundo mágico de la combinación. Únicamente podrá el jugador de ajedrez tenerse por verdadero artista cuando las más profundas ideas combinativas dejen de ser para él un secreto, cuando él mismo se convierta en creador de ese mundo original y misterioso.

Mas el camino que conduce a tal grado de maestría está lleno de espinas. Por ello atribuyo especial importancia a los ejercicios que cada uno ha de resolver en particular. La práctica demuestra que el análisis sistemático de las distintas posiciones, así como el estudio de problemas y finales, aceleran el desarrollo de la visión combinativa, enseñando a los jóvenes ajedrecistas a pensar por sí mismos y a no perderse en situaciones extraordinarias o complicadas.

Espero que la lectura atenta de este libro contribuya a vuestro progreso y os procure muchos momentos agradables.

A. Koblenz
Riga, agosto de 1979

EN LA «DESPENSA» DE LAS MARAVILLAS

Comencemos pues nuestro viaje, ya desde hoy, al maravilloso mundo de las combinaciones ajedrecísticas.

¿Os acordáis de vuestras primeras partidas? Las jugabais como a tientas, dejabais escapar elementales golpes tácticos, perdíais material, os daban el «mate del Pastor»... Pero lo más admirable es que, a pesar de todo, nunca abandonasteis el ajedrez. ¿Por qué? Tal vez porque os encontrabais a gusto mandando aquel pequeño ejército de madera. Os arrastraba la emoción de la batalla, y pronto el noble juego os cautivó por completo con su inmenso poder seductor y sus múltiples enigmas aparentemente indescifrables. Ahora bien, el simple barrunto de esos misterios, la mera sospecha —como escribía el ilustre cineasta soviético V. Meiergold— es ya una forma de actividad, de dinamismo.

Por fin, un buen día, acertasteis a efectuar vuestra primera combinación. Hoy os parece elemental, pero en aquel entonces, estoy seguro, vuestro corazón la-

tió con fuerza inusitada. Vinisteis luego a conocer las partidas de los grandes jugadores, así como las perlas de la poesía ajedrecística: problemas y finales compuestos. Y de esta manera, poco a poco, vuestra pasión por el ajedrez fue creciendo y fortaleciéndose. Podíais ya seguir el hilo de la muda batalla que libraban entre sí las piezas blancas y negras, comprendiendo las ideas y planes de ambos contendientes; os resultaban cada vez más claros los principios del desarrollo armónico y coordinación de las fuerzas de combate...

A menudo, no obstante, habréis quedado sorprendidos al percartaros de que, por encima de la impresión que os pueda causar la lógica de las ideas estratégicas o la delicada técnica de los finales, el máximo placer estético os lo produce observar cómo el bando activo, sin reparar en pérdidas de material, lleva a cabo una brillante combinación. Parece cosa de brujería que, arrojando lastre, transformemos nosotros mismos esa tosca materia en energía explosiva que nos aca-

rea una rápida y magnífica victoria.

—¿Seré yo capaz de adquirir ese poder combinativo? ¿No se trata de una especie de «don divino», de talento que sólo unos pocos poseen?

Me parece que esta pregunta no os la dirigís únicamente a vosotros mismos, sino que me la dirigís también a mí.

Sí, puedo responderos a la primera parte. En cuanto a la segunda, no cabe duda de que tal ha sido la opinión más común durante mucho tiempo, pero la actual pedagogía ajedrecística ha dejado bien establecido que la práctica asidua y un entrenamiento sistemático agudizan rápidamente la visión combinativa del jugador medio. Además, no hay un solo gran maestro que haya heredado ese don desde la cuna. Como cualquier otro arte, el de la combinación exige, para dominarlo, una actitud reflexiva y seria, una asiduidad que lo mantenga «vivo», un entrenamiento constante.

Pero pasemos, como suele decirse, de las palabras a los hechos. Puesto que os veo ya lo bastante fuertes en cuanto a práctica, aunque no muy versados todavía en cuestiones teóricas, creo oportuno que empecemos por definir la combinación.

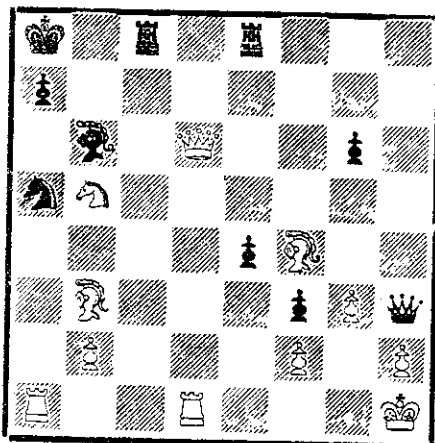
La combinación es una variante forzada donde se sacrifican piezas o peones para lograr uno de los siguientes fines: mate, ganancia de material y, en posiciones difíciles, igualdad o tablas. En cada combinación hay siempre un tema, es decir, el motivo o «pretexto» que da pie para realizarla, y una idea o proyecto combinativo.

Con esta definición, ya lo sé, no os estoy descubriendo América. La podéis leer en cualquier manual de ajedrez. Sólo pretendiendo que durante vuestro entrenamiento no os contentéis con ver la combinación misma, sino que os fijéis también en los factores posicionales que la determinan y en las condiciones que permiten llevarla a efecto. Esto os ayudará a encontrar con rapidez la idea de la combinación, a asimilar profundamente y recordar lo que habéis visto.

Examinemos un ejemplo tomado de la práctica:

Diagrama núm. 1

Moresi Ferrarini
Italia, 1972



En esta posición juegan las blancas. Circunstancia importante, pues con no poca frecuencia el resultado del combate depende de quién sea el primero en apoderarse de la iniciativa y asesatar a su adversario el golpe fatal.

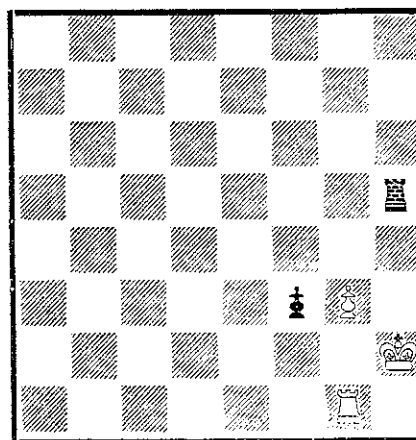
La situación es bastante ten-

sa. Aunque las piezas blancas ocupan lugares activos y se disponen a explotar la debilidad del rey contrario, han de contar con la amenaza inmediata de las negras: ¡mate en 2CR!

¿Y qué? ¿Por qué tener miedo? Juguemos 1. A5D+, C2C; 2. T1CR, A×P?; 3. T×P+, A×T; 4. D6TD con mate inevitable al rey negro. Muy bonito... pero falso. ¡En los cálculos hay que tener siempre en cuenta la respuesta mas fuerte del adversario! Cualquier jugador algo experimentado notará en seguida que el punto flaco de esta variante consiste en 2. ..., A×P?

¿Qué es lo que le permite a un buen ajedrecista dar de inmediato con lo esencial de la posición? Su conocimiento de las posiciones típicas. En la variante que acabamos de ver, su memoria no podía menos de evocar, por asociación de ideas, la posición que sigue:

Diagrama núm. 2



Con esta imagen en la mente, no es ya difícil ver que en vez

de 2. ..., A×P? las negras podrían haber jugado de otra manera y ser así las primeras en dar mate: 2. ..., D×PT+!!; 3. R×D, T1T+; 4. A6T, T×A mate.

Por ello resulta claro que, para las blancas, lo más importante en la posición del diagrama 1 es no conceder tregua alguna a su adversario.

«Pero ¿cómo no va a ser posible explotar las ventajas de mi posición?», piensa el blanco. En efecto, se dan todas las condiciones favorables para combinar con éxito: fuerte presión en la diagonal 2TR-8CD, posición activa de la dama blanca, posibilidad de que el alfil de rey intervenga en el ataque por la diagonal 1TR-8TD, además de que una de las torres y sobre todo el caballo apuntan directamente al monarca enemigo... Y el cerebro del ajedrecista empieza entonces a desentrañar febrilmente los secretos de la posición y a examinar las posibles variantes.

Con este problema de creatividad tendréis que habéroslo a menudo en la práctica. En mi opinión, todo jugador de ajedrez debe dejarse guiar por el siguiente principio, que en su tiempo formuló así el primer campeón del mundo, Wilhelm Steinitz: «El que tiene ventaja está obligado a atacar, so pena de perderla».

A propósito de este axioma, Emanuel Lasker escribía: «Ese «estar obligado» connota una ley ética a la que es arduo y fastidioso obedecer... Sólo el que obedece a tal mandato puede llegar a ser un artista; el que no, nunca lo logrará». Y más adelante prosigue: «En ajedrez, esa ley ética significa: busca la combinación

que recoja el fruto de tu ventaja. Cree en la existencia de tal combinación y trata de descubrirla. Y si la has buscado cien veces sin encontrarla, sigue buscándola. Es posible que la ventaja que imaginas tener no sea más que una ilusión, que te hayas equivocado en tus apreciaciones: verifícalas y méjoralas. Pero, ante todo, ¡busca con diligencia! ¡Trabaja, pues tu trabajo será recompensado!»

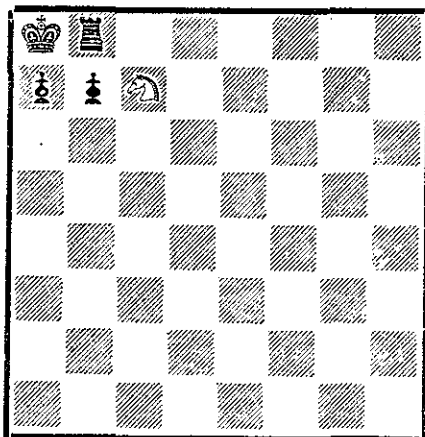
Volvamos ahora a la posición que comentábamos. ¿Están las blancas en lo cierto al pretender que se les brindan aquí las condiciones objetivas indispensables para poder realizar una combinación? De ordinario se plantea uno este tipo de preguntas después de haber evaluado la posición, es decir, sopesado sus pros y contras para emitir un diagnóstico preciso. Una evaluación correcta es como el «hilo de Ariana», que nos indica por dónde hemos de buscar la idea combinativa.

En el caso presente, los factores estáticos de la posición manifiestan una neta superioridad de las blancas. Pero este dictamen sólo puede guiarnos de manera general, como si se tratara de una brújula. La información definitiva que determinará nuestro proceder será el fruto de una evaluación de los factores posicionales de carácter dinámico, el resultado de un análisis concreto de todas las posibilidades tácticas que la posición encierra.

No sé si las blancas habrían sido capaces de encontrar la combinación decisiva sin el auxilio de una larga experiencia ajedrecística y del cúmulo de conocimientos así atesorados. Lo cierto

es que la encontraron recordando, probablemente, la posición temática del mate ahogado:

Diagrama núm. 3



Y he aquí que la imaginación recobra sus derechos, junto con la habilidad de combinar. Poco a poco va concretándose el plan. En primer lugar, ¡bloquearle todas las salidas al rey negro! Estrechar el cerco a su alrededor con las propias piezas, de modo que ni siquiera pueda moverse. Según el diagrama 1, dos ideas tácticas le permiten al blanco llevar a cabo una vistosa combinación de mate.

1. A5D+ C2C
2. D8C+! T×D

¡Ya está realizada la idea del bloqueo!

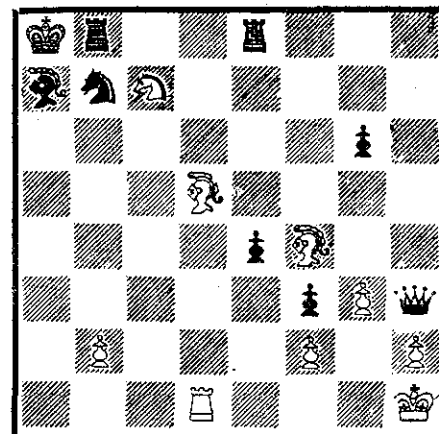
3. T×P+! ...

¡Desviación! El alfil negro se ve obligado a abandonar la defensa del punto 2AD y, al mismo tiem-

po, a ocupar la casilla 2TD, bloqueándola a su vez.

3. ... A×T
4. C7A mate.

Diagrama núm. 4



¡Se logró! En un santiamén las blancas han llevado brillantemente a la práctica su proyecto, sin darle tiempo a la dama negra para caer sobre el punto 7CR.

Del ejemplo que acabamos de ver se desprenden las siguientes conclusiones:

1) Sólo las amenazas enérgicas le garantizan la iniciativa al bando que la posee.

2) Al investigar las posibilidades que se le ofrecen, el ajedrecista no debe dejarse guiar únicamente por los factores estáticos de la posición, sino que ha de tratar también de descubrir, mediante análisis concretos, los elementos dinámicos de la misma (aquí había que tener en cuenta el recurso disimulado de las negras: sacrificar la dama en 7TR).

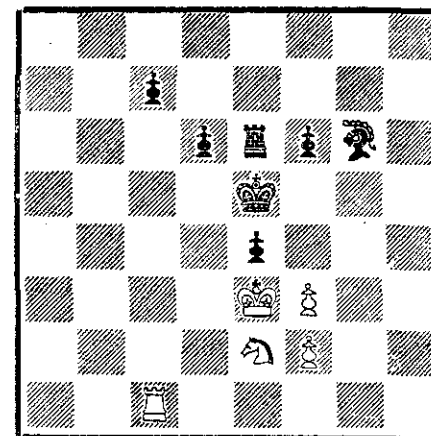
3) Gracias a su familiaridad

con los temas del bloqueo, la desviación y el mate ahogado, las blancas han sabido encontrar la solución correcta. (Sin esos conocimientos podían también, claro está, haber alcanzado su objetivo, pero ¿para qué se inventó la bicicleta?)

Tratemos ahora de estudiar juntos algunos finales artísticos y problemas que, como antes decíamos, constituyen el tesoro poético del ajedrez.

A. Kakovín, 1936

Diagrama núm. 5



Juegan blancas y ganan

Evaluando la posición no es difícil percatarse de que en el campo de las negras, pese a su ventaja de material, se respira un aire malsano: el rey está expuesto y, lo que es peor, falta de vías de escape. Sus propios peones le bloquean la casillas 3D y 3AR, mientras la torre le impide una posible fuga por 3R. ¿No podría el blanco sacar partido de esta

coyuntura ejecutando una combinación de mate?

1. P4A+ ...

La prosaica solución del problema, consistente en ganar la calidad por medio de 1. C4A, P×P; 2. C×T, R×C; 3. T×P, A4T, no da sino tablas. Y si 2. C×A+, las negras recobran la pieza mediante un doble ataque: su rey se retira a 4AR, amenazando al caballo blanco al tiempo que la torre da jaque.

1. ... R4D
2. P5A! ...

Sacrificio para despejar la casilla 4AR, que será utilizada por el caballo.

2. ... A×P
3. C4A+ R4R
4. T1D P3A

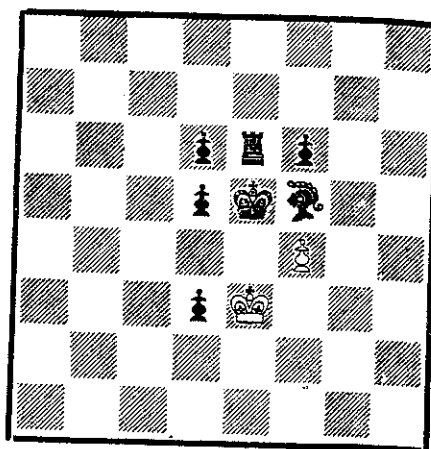
Parando el mate que se amenazaba. Sin embargo, la brillante jugada que sigue lleva a una rápida conclusión.

5. T5D+! P×T
6. C3D+! P×C
7. P4A mate.

(Véase diagrama núm. 6)

El defecto de este final consiste en el carácter forzado de su solución, donde a las negras no se les brinda ninguna posibilidad de contrajuego o de oponer un mínimo de resistencia. A pesar de todo, es imposible no sucumbir al encanto del desenlace, así como al hecho de que el golpe mortal venga precisamen-

Diagrama núm. 6

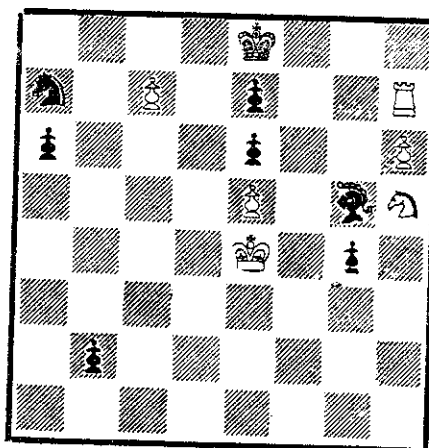


te del peón que más inofensivo parecía al principio.

Un juego complicado y agudo caracteriza el siguiente final del compositor letón:

Herman Matison, 1924

Diagrama núm. 7



Tablas

A decir verdad, se requiere una

extraordinaria perspicacia y una buena dosis de espíritu imaginativo para visualizar aquí la posición de tablas que se les promete a las blancas.

1. T8T+ R2A

Es malo 1. ..., R2D a causa de 2. T8CD, C4C; 3. P8A=D mate. Esta variante ilustra la idea motriz del final: la transformación de un peón en dama.

2. T8CD C4C
3. T8AR+! ...

Sacrificio de atracción. Después de 3. ..., R×T las blancas promueven su peón a dama con ganancia de tiempo: 4. P8A=D+, R2A; 5. D2A, P8C=D; 6. D×D, C6A+; 7. R3D, C×D; 8. P7T y no hay defensa contra la amenaza 9. P8T=D.

En vez de la jugada del texto, sería erróneo 3. T×C, P×T; 4. P8A=D, ya que las negras atacarían primero: 4. ..., P8C=D+; 5. R4D, D5C+; 6. R3D, D7D+; 7. R4R, D6R mate.

3. ... R3C!
4. C4A+!! ...

Comienzo de un asombroso proyecto de salvación. Pierde 4. T1A? a causa de 4. ..., A8A; 5. C4A+, R2T; 6. C3D, P8C=D; 7. P8A=D, C6A+!; 8. R4D (lo mejor, ya que en caso de 8. D×C las negras ganarían inmediatamente por medio de 8. ..., D2C+), C7R+; 9. R4R, C6C+; 10. R4D, D8T+, etcétera.

4. ... R2T

Si 4. ..., A×C, las negras no

pueden dar mate: 5. P8A=D, P8C=D+; 6. R×A, etc. Y a 4. ..., R×P seguiría 5. T8TR+ y 6. T1T.

5. T8TR+! R×T

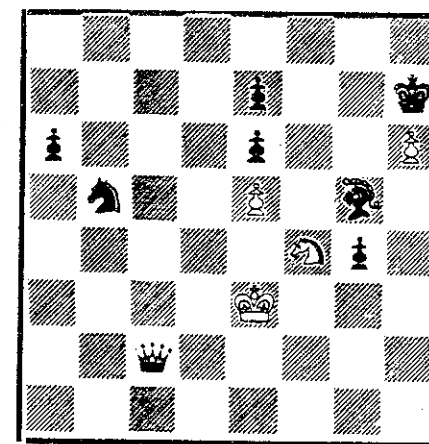
Por fin el rey negro es empujado a su primera fila y las blancas pueden coronar el peón con jaque. Pero las cosas no son todavía tan sencillas como parece, aunque la lucha está ya a punto de culminar.

6. P8A=D+ R2T
7. D2A! P8C=D

En apariencia todo el proyecto de las blancas se viene abajo, pues si 8. D×D, el negro continúa 8. ..., C6A+, recobrando la dama y quedando con ventaja decisiva de material. Sin embargo...

8. R3R+!! D×D

Diagrama núm. 8

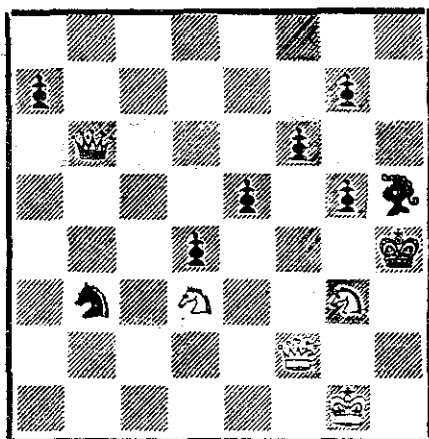


¡Tablas por ahogado! El alfil enemigo clava la única pieza disponible.

Cierto que las negras podían haber coronado su peón transformándolo en alfil en vez de dama, pero también entonces serían tablas después de 8. C3D!!, A×D. ¡El caballo queda ahora clavado en otra casilla y por otro alfil!

Kh. Eichstadt, 1848

Diagrama núm. 9



Mate en 4 jugadas

La solución de este problema debéis tratar de encontrarla por vuestra cuenta. (Véanse al final del libro las soluciones de todos los ejercicios propuestos como tarea personal.) No os desaniméis si no se os ocurre en seguida. Después de algunos intentos fructuosos (y aun infructuosos) estaréis en mejores condiciones de apreciar la eficacia y originalidad de la idea del autor.

Todavía os daré a resolver algunos problemas más como primer trabajo personal. Esto no es fortuito. A mí mismo y luego a mis alumnos nos ha servido mu-

cho el estudio de tales composiciones para desarrollar en breve plazo la facultad combinativa y la perspicacia táctica. Lo específico de los problemas es que en ellos «ya está todo a punto»: sólo queda hallar el camino más corto para el mate.

Antes de poneros a trabajar, conviene que tengáis presente este consejo práctico: cada ejercicio debe abordarse con la máxima concentración y seriedad posibles. El propio perfeccionamiento rendirá en su justa medida sólo si, al entrenaros, adoptáis la actitud psicológica de quien se enfrenta con un auténtico adversario. Ya desde los primeros problemas desconfiad de las jugadas fáciles o, en otras palabras, guardaos de dar «capirotazos» irreflexivos con las piezas. Por último, tratad de analizar mentalmente las variantes, sin «pasear» el material por el tablero.

Y ahora... ¡manos a la obra!

Diagrama núm. 10

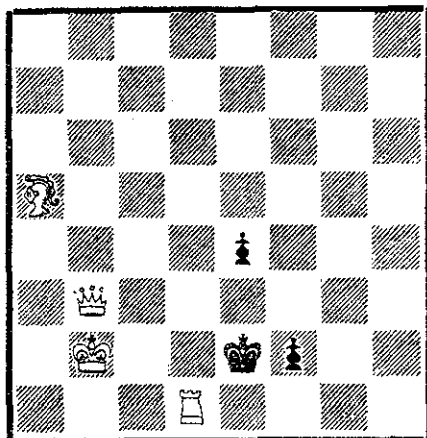


Diagrama núm. 11

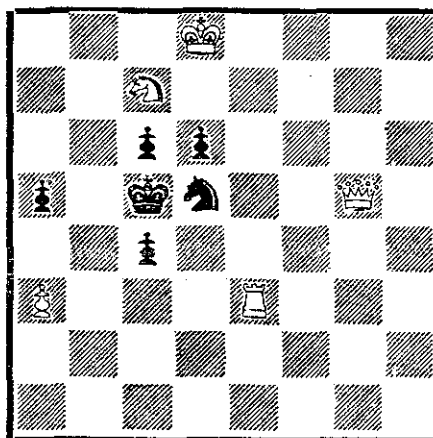


Diagrama núm. 12

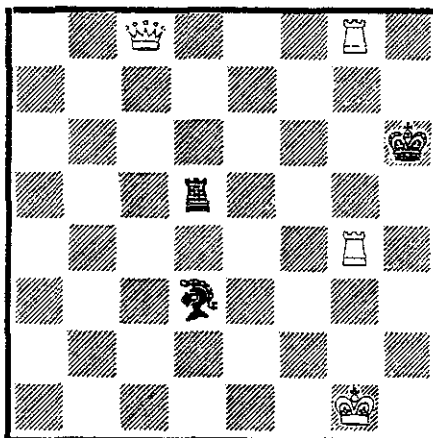


Diagrama núm. 13

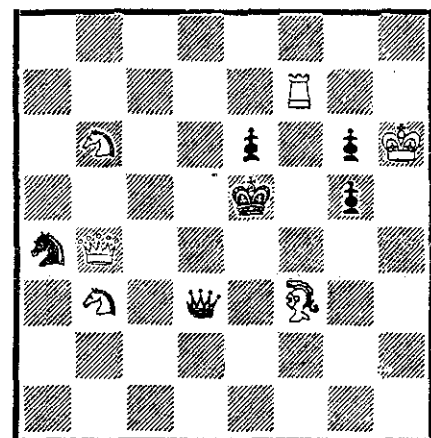


Diagrama núm. 14

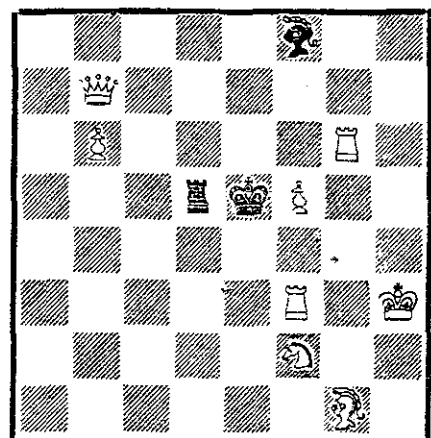


Diagrama núm. 15

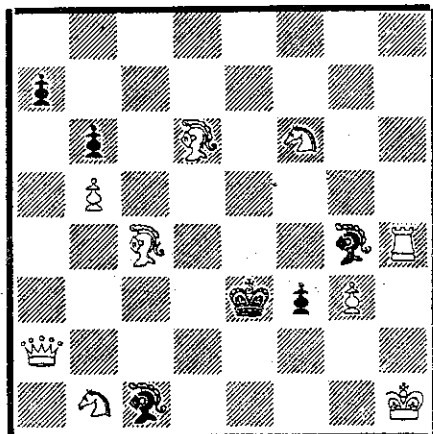


Diagrama núm. 17

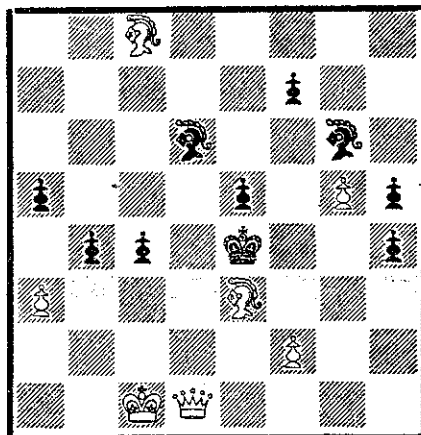
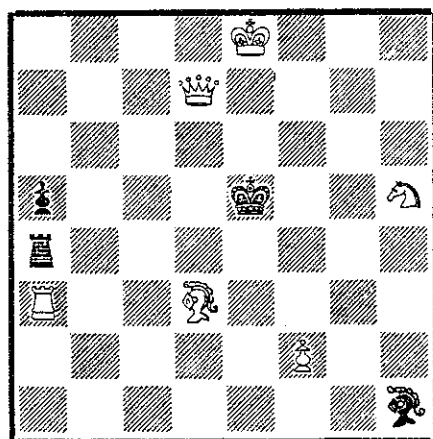


Diagrama núm. 16



En los diagramas 10-16, las blancas juegan y dan mate en 2 jugadas. El diagrama 17 propone un mate en 3. Lógicamente, este ejercicio es más complicado por contar mayor número de variantes. Os lo advierto ya de antemano: ¡el hueso es duro de roer!

EL LABORATORIO DEL AJEDRECISTA

El objeto de nuestro estudio lo constituirán ahora los principios estratégicos del ajedrez. No se trata de dogmas rígidos ni axiomas forjados en abstracto, sino de reglas establecidas y sancionadas por muchos años de práctica. Si las comprendéis y aplicáis correctamente, os permitirán explotar al máximo la energía potencial de las piezas y os servirán de orientación para elaborar un buen plan de juego.

No toco este tema por casualidad. Muchos jóvenes ajedrecistas, fascinados por la belleza de las combinaciones, desestiman el aprendizaje de estos principios posicionales por considerarlos menos importantes. Ello es debido a que no ven la estrecha relación que existe entre estrategia y táctica.

En los ejemplos que examinaremos se apreciará cómo estaba ya todo posicionalmente listo para poder realizar la idea combinatoria. Más en concreto, las dos partidas siguientes os ayudarán a seguir paso a paso la férrea lógica con que la posición se va disponiendo para el «estallido» fi-

nal. Veréis con qué disimulo el jugador experto oculta sus planes al adversario y se prepara estratégicamente concentrando sus fuerzas en el punto crucial de la batalla.

Gambito Evans

Lehmann Müller
Match RFA - Suiza, 1950

- | | |
|---------|------|
| 1. P4R | P4R |
| 2. C3AR | C3AD |
| 3. A4A | A4A |
| 4. P4CD | ... |

Con este sacrificio las blancas tratan de ganar tiempo para desarrollar sus fuerzas y ocupar el centro con los peones. Al mismo fin tiende la jugada 4. P3A, pero después de 4. ..., C3A; 5. P4D, P×P; 6. P×P, A5C+; 7. A2D, A×A+; 8. CD×A, P4D!; 9. P×P, CR×P las negras consiguen inmovilizar el centro blanco.

- | | |
|--------|------|
| 4. ... | A×PC |
| 5. P3A | A4T |
| 6. P4D | P×P |

7. 0-0 A3C
8. P×P P3D
9. C3A C3A?

Aunque la libertad de acción de un caballo se reduce considerablemente trasladándolo al borde del tablero (4TD), en este caso concreto era importante hostigar al alfil blanco para obligarlo a abandonar su posición activa y, en particular, sus pretensiones de ataque al punto 7AR. De todas formas, la teoría recomienda aquí 9. ..., C4T. Esto nos ilustra, de paso, la elasticidad con que han de aplicarse los principios posicionales, uno de los cuales es que las piezas deben desarrollarse hacia el centro (véase también la partida siguiente Tal-Suetin).

10. P5R! ...

Por fin se les presenta a las blancas la primera oportunidad de combinar. Su desarrollo es claramente superior al del enemigo y poseen un fuerte centro de peones móviles. Basándose en estas ventajas posicionales, preparan ahora un plan de acción con vistas al futuro.

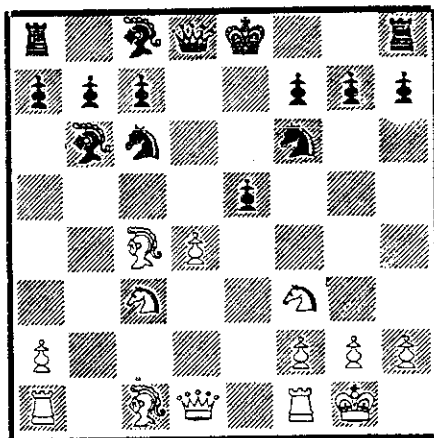
Como el rey negro está todavía en el centro, procuran impedirle a toda costa el enroque. Tal es el objetivo del sacrificio del texto: atrayendo el PD a la casilla 4R despejan la diagonal 3TD-8AR para, en la jugada siguiente, dominarla con su alfil de dama.

10. ... P×P

(Véase diagrama núm. 18)

11. A3T! ...

Diagrama núm. 18



Las blancas han ejecutado con éxito la primera parte de su plan estratégico: ¡retener al rey enemigo en el centro! Ahora es el momento de pensar en los medios tácticos que permitan sacar el máximo partido de esta circunstancia. He aquí una curiosa regla: una vez lograda la ventaja posicional que se pretendía, las consideraciones estratégicas pasan a un segundo plano y hace su entrada triunfal la táctica, es decir, las ideas combinativas.

11. ... C4TD
12. C×P C×A
13. D4T+ A2D
14. D×C A3R
15. P5D! ...

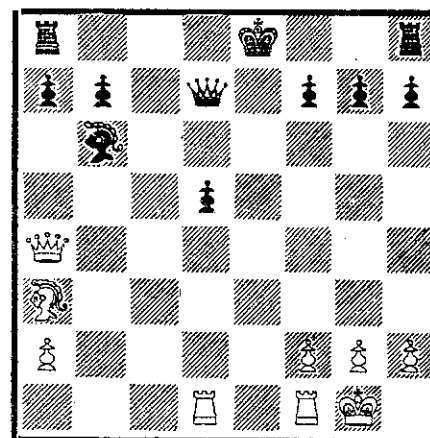
¡Fortísima jugada! Además de despejar la columna D para la propia artillería, atrae al alfil negro hacia una incómoda clavada.

15. ... A×PD
16. D4TD+ P3A
17. TD1D ...

Ahora se cierne sobre las negras una amenaza similar por la columna de rey: 18. TR1R.

17. ... C2D
18. C×C D×C
19. C×A P×C

Diagrama núm. 19



20. T×P!

¡Decisivo remate táctico! Las negras abandonan, ya que después de 20. ..., D×D la otra torre blanca entra en juego con mortal efecto: 21. T1R+, etcétera.

De la partida que acabamos de ver podemos sacar las siguientes conclusiones:

1) Estrategia y táctica están estrechamente ligadas.

2) Para llevar a cabo una combinación, el bando activo debe no sólo tener alguna ventaja posicional (ventaja de desarrollo en el ejemplo precedente), sino también una superioridad material en el sector donde se libra la batalla definitiva.

3) Las piezas del bando ata-

cante deben actuar con energía y armónicamente.

4) Si el objeto de ataque es el rey enemigo, se precisan a menudo considerables sacrificios de material para llevar la ofensiva a feliz término.

«También yo sé combinar como Alekhine, pero Alekhine no tiene émulo en el arte de preparar la combinación.» Estas palabras fueron escritas por Rudolf Spielmann, uno de los más fervientes adeptos del juego combinativo.

En la partida que sigue se confirma plenamente esta máxima de Emanuel Lasker: «El juego posicional constituye la fase preparatoria de la combinación.»

Defensa siciliana

Tal Suetin
Tiflis, 1969

1. P4R P4AD
2. C3AR P3R
3. P4D P×P
4. C×P P3TD
5. A3D C2R
6. C3AD CD3A
7. C3C ...

Esta jugada no es una pérdida de tiempo. El desarrollo de uno de los caballos negros en 2R tiene por objeto, además de reforzar su propio flanco trasladándose eventualmente a 3CR, simplificar la posición desalojando a la dama blanca de su puesto dominante y concluyendo con normalidad el desarrollo del ala de rey.

7. ... C3C

8. 0-0 P4C
9. A3R P3D
10. P4A A2R
11. D5T ...

Ahora se pone en evidencia el aspecto negativo del desarrollo del caballo negro por 3CR: la dama blanca ha logrado ocupar una inexpugnable y amenazadora posición junto a la ciudadela enemiga.

11. ... A3A

En la defensa siciliana asistimos al enfrentamiento de dos ideas estratégicas igualmente agresivas. Las negras cifran sus esperanzas en un juego activo en el flanco de dama, aprovechando la columna semiabierta AD y la posibilidad de hostigar a su adversario mediante el avance del PCD. Las blancas, por su parte, tratan de atacar enérgicamente en el flanco de rey.

A partir de estos datos no es difícil seguir el curso psicológico de la lucha. Las negras arden en deseos de adquirir alguna ventaja tangible de posición en el ala de dama, en particular doblando los peones blancos tras el cambio en 6AD, pero no se percatan de que al entregar su alfil de rey por el caballo enemigo debilitan las casillas negras en su propio campo.

12. TD1D! ...

Trasladando su dama a 5TR, las blancas han dado a conocer sus intenciones agresivas. Sin embargo, para oponerse a los planes del adversario, no se lanzan ato-

londradamente al ataque ni intentan forzar los acontecimientos; primero llevan al centro la torre que les queda por desarrollar. Admitiréis que, arrastrados por el carácter violento de los ataques recíprocos en distinto flanco, a menudo nos olvidamos de la existencia de esa lejana torre...

12. ... AxC
13. PxA D2A
14. T2D! ...

Jugada de largo alcance. Una vez abierta la columna AR, la torre de dama irá rápidamente a 2AR, intensificando así la presión sobre el frente enemigo.

14. ... CD2R

Moviendo varias veces la misma pieza, las negras sólo consiguen retardar todavía más su desarrollo.

15. C4D! ...

Este caballo no hacía nada práctico en 3CD. Ahora es transferido al centro de operaciones.

15. ... A2D
16. P5A! ...

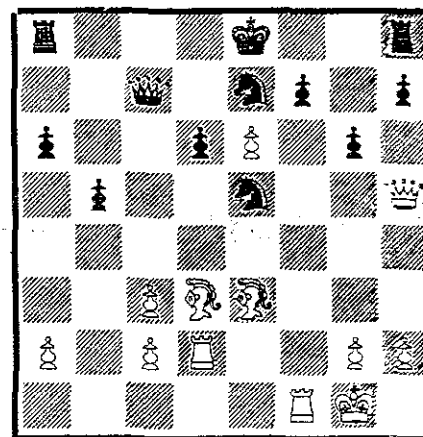
Principio de una ingeniosa maniobra para abrir la columna AR. A las blancas no les importa, en este caso, ceder a su adversario el punto 5R (4R del negro).

16. ... PxP
17. PxP C4R
18. C6R! AxC
19. PxA P3C

En esta jugada, a lo que pare-

ce, cifraban las negras sus esperanzas. A raíz del retroceso de la dama blanca pensaban continuar 20. ..., P4A, refutando las amenazas inmediatas. La réplica siguiente echa por tierra todas sus ilusiones...

Diagrama núm. 20



20. DxC!! PxD
21. PxP+ Abandonan.

La posición final ilustra excelentemente los errores cometidos por las negras en esta partida. En primer lugar, su aciago retraso en el desarrollo: ¡las dos torres siguen en su casilla de origen! Además de esto, el cambio del alfil de rey por el caballo blanco sólo ha servido, como ya decíamos, para debilitar las propias casillas negras y dejar ahora un hueco fatal en 2CR (21. ..., R1A; 22. A6T mate).

Las fuerzas blancas, por el contrario, ocupan posiciones activas: la torre de 1AR apoya el avance del peón en esta columna; la otra torre, es cierto, se mantiene por ahora en reserva, pero su importancia se pone de relieve tras 21. ..., R2D, en cuyo caso sigue un ataque a la descubierta con jaque doble, 22. A5AR+, y después de 22. ..., R3A; 23. A4R+, C4D; 24. AxC+ las negras perecen igualmente.

También el alfil de dama ha participado a su manera en el ataque controlando la diagonal 1CR-7TD y, en caso de 21. ..., R1A, amenazando mate inmediato en 6T.

En suma, esta partida, lo mismo que la anterior, nos permite apreciar cómo la superioridad posicional se transforma lógicamente en un devastador ataque de mate.

¡Ahora os toca el turno a vosotros! Os propongo los siguientes ejercicios que debéis tratar de resolver «sobre el papel», es decir, sin ayuda del tablero. En todos ellos el enunciado es idéntico: las blancas comienzan y dan mate en 2 jugadas.

Si no acertáis a encontrar la solución, no perdáis el ánimo. Sacad el tablero y colocad en él las piezas. En tal caso intentaréis grabar bien en vuestra memoria tanto la posición inicial del problema como su desenlace. Por cierto, os aconsejo utilizar a menudo este método de trabajo.

Diagrama núm. 21

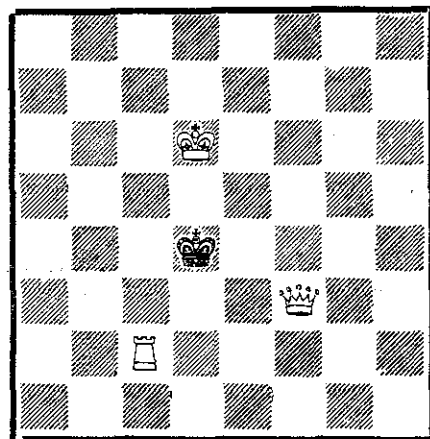


Diagrama núm. 23

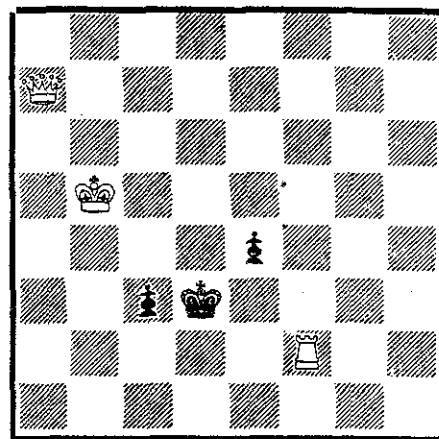


Diagrama núm. 25

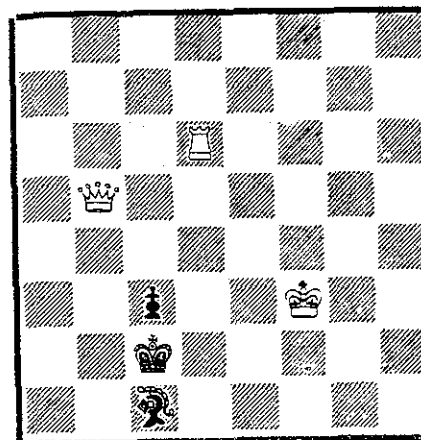


Diagrama núm. 22

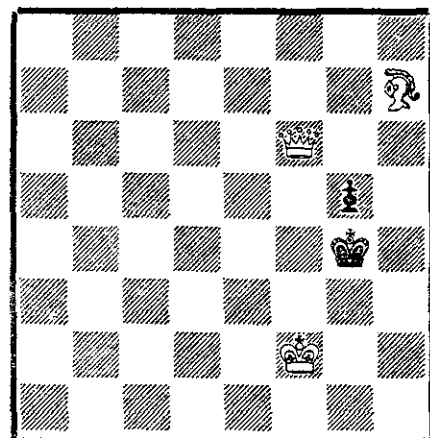
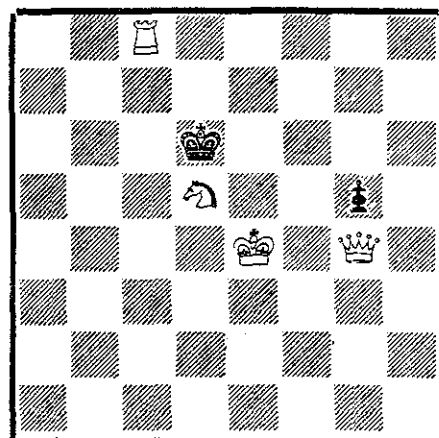


Diagrama núm. 24

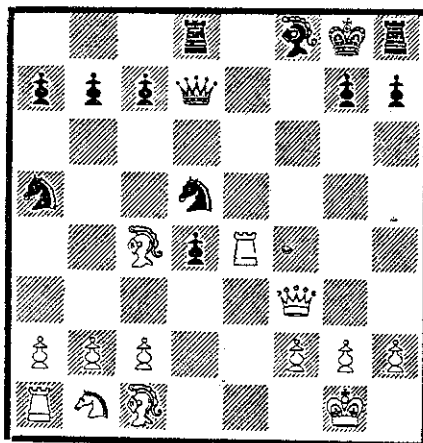


DOS PÁJAROS DE UN TIRO

La mayoría de tales combinaciones se inspiran en ataques dobles; o sea, cuando una pieza o peón crea dos amenazas a un tiempo. Este tipo de ataque es particularmente peligroso si se dirige contra el rey y una pieza indefensa.

Blackburne Teichmann

Diagrama núm. 26



Las negras acaban de jugar C4T, atacando al alfil enemigo e

intentando así liberarse de la molesta clavada que paraliza literalmente sus fuerzas. Pero no se han dado cuenta de que en 4TD este caballo carece de defensa, lo cual les proporciona a las blancas la idea de una fulgurante combinación.

1. T8R!! ...

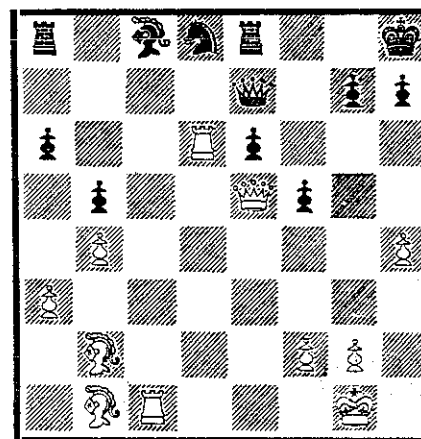
El negro se rindió inmediatamente, ya que después de 1. ..., D×T; 2. A×C+, T×A; 3. D×T+, D2A; 4. D×C quedaba con una pieza de menos.

Así, gracias a un sacrificio de desviación, las blancas han logrado finalmente ventaja de material. He ahí un procedimiento típico, consistente en que, a partir de una idea aislada, se pone en marcha toda una combinación victoriosa.

El siguiente ejemplo requiere un examen más detallado de la situación.

Muffang Devos
París, 1948

Diagrama núm. 27



Probemos a evaluar el estado de cosas tal como nos lo representa el diagrama. Las blancas, que han movilizado ya todas sus fuerzas, tienen ventaja posicional. Su dama ocupa un puesto dominante en el centro y sus dos torres controlan sendas columnas abiertas. A su vez, el alfil situado en 2C desempeña un papel importantísimo reforzando la presión de la dama sobre el punto 7CR.

Todas las piezas blancas actúan en perfecta armonía, lo cual es, como decíamos, uno de los principales requisitos para combinar con éxito. Recordemos, con todo, que las fuerzas atacantes deben coordinar y ejecutar sus respectivas tareas sin «pisarse el terreno» unas a otras. Tal es el caso, por ejemplo, de los dos alfiles, que se complementan idealmente discurriendo por casillas de distinto color.

En la posición que nos ocupa,

las blancas han obligado al adversario a debilitar también la diagonal 1TR-8TD tras la jugada P4AR que las negras han hecho para defenderse del ataque a 2CR y quitarle fuerza al alfil de rey enemigo obstruyéndole la diagonal 2TR-8CD. A consecuencia de esto, la cadena de peones negros se ha quedado rígida y ahora se hace mucho más intolerable la presión del adversario por las casillas oscuras. Además, las piezas negras apenas pueden moverse, atadas como están a la defensa. Por ejemplo, ¿podría la dama abandonar siquiera un instante la vigilancia del punto 2CR? ¡Claro que no! Si nos referimos a los tres factores fundamentales de la partida de ajedrez: material, tiempo y espacio, hay que reconocer que las negras no sólo han perdido ya la batalla del tiempo, sino también la del espacio. En resumen, vemos aquí reunidas todas las condiciones que han de permitir a las blancas aclarar «fulminantemente» la situación por medios tácticos.

De entrada, el blanco ve que puede ganar un peón mediante 1. A×P, pues a 1. ..., P×A; 2. D×D, T×D seguiría 3. T×C+ con mate. Sin embargo, ya con más calma, observa que no sólo el punto 2CR de las negras está poco defendido, sino también su primera fila. Esto le sugiere una brillante idea combinativa.

1. T7A! D×T7A
2. T×C! Abandonan.

Si 2. ..., D2R, las blancas cambian sencillamente las torres en 8R obligando a la dama enemiga a dejar sin defensa el punto

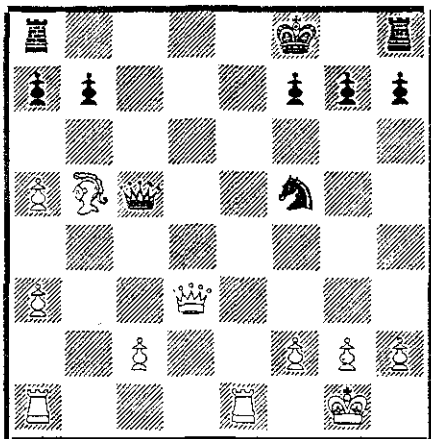
crítico 2CR. ¡Caso típico de pieza sobrecargada!

Pero imaginad por un momento que el PTR blanco se encontrara todavía en su casilla original (2T), bloqueándole el paso al propio rey. La citada combinación se vendría entonces abajo, ya que después de 1. T7A??, D×T(7A); 2. T×C, T×T; 3. D×D?? contaría sobre todo la debilidad de la primera fila... ¡de las blancas!, y serían éstas las primeras en recibir mate: 3. ..., T8D mate.

He ahí por qué, pese a lo mucho que pueda seducirnos una combinación en ciernes, y a lo dispuestos que estemos a llevarla audazmente a cabo, debemos examinar con gran cuidado la posición, tratando de no perder de vista ni el más menudo detalle. Hay que hacerlo, como dicen algunos, «con la cabeza fría, aunque arda el corazón».

Beninson Adelman
EE.UU., 1970

Diagrama núm. 28



La posición de las negras es, por supuesto, lamentable. El rey se ha quedado en el centro, encerrando una de las torres y petrificando, por decirlo así, su propio flanco. No hay duda de que las blancas han de ganar, pero su mérito estriba en haber encontrado el camino más corto hacia la victoria.

1. P6T! P×P
2. D4R ...

Atacando la torre y amenazando al mismo tiempo 3. D8R+!, T×D; 4. T×T mate.

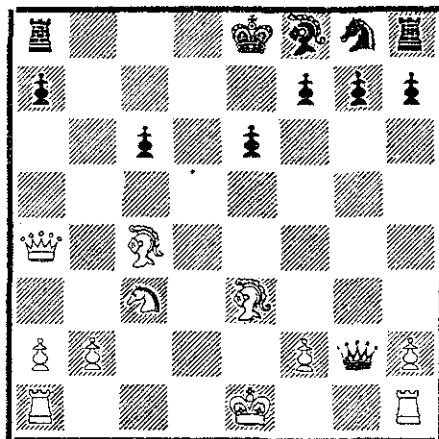
2. ... D1A
3. A7D! ...

Sacrificio de desviación merced al cual las blancas ganan el caballo y con él la partida.

Otro recurso táctico, la obstrucción, le permitió a D. Janowski rematar brillantemente una de sus partidas de torneo:

Janowski Schallopp
Nuremberg, 1896

Diagrama núm. 29



1. A5D! ...

Amenazando la dama enemiga con ganancia de tiempo y desconectándola a la vez de la defensa de su PAD.

1. ... P×A

Ya está obstruida la gran diagonal. Sigue ahora un típico ataque doble.

2. D×PA+ R1D
3. D×T+ R2D
4. D7C+ R3R
5. D6A+ A3D

¡Y las negras pierden a causa de una elemental clavada!

6. A5A Abandonan

En efecto, después de 6. ..., D×T+ y 7. ..., D×T, la dama blanca, ayudada por el alfil, acaba rápidamente con el solitario e indefenso rey negro.

Supongo que estos ejemplos habrán bastado para convenceros de la fuerza de la dama en la realización de ataques dobles.

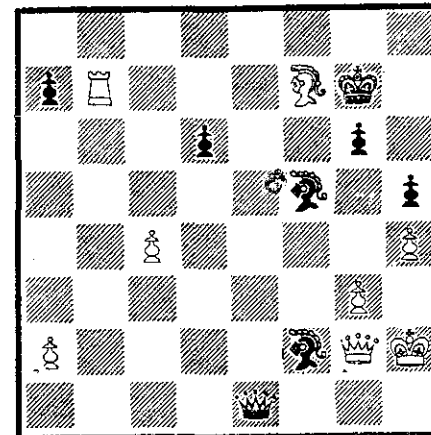
En su ausencia, el alfil puede desempeñar con éxito el mismo papel destructor.

Lilienthal Tolush
Parnu, 1947

(Véase diagrama núm. 41)

Con la calidad de menos, las negras deben pensar en salvarse a toda costa. Desviando al rey blanco mediante el sacrificio de uno de los alfiles y el subsiguiente cambio de damas, le obligan a ocupar una diagonal crítica, lo que les permite resolver de ma-

Diagrama núm. 30



nera forzada el problema de la defensa.

1. ... A8CR+!
2. D×A D7R+
3. D2C D×D+
4. R×D A5R+

Las negras ganan ahora la torre y obtienen tablas.

En el ejemplo siguiente, A. Alekhine orienta sus operaciones a una conclusión análoga:

Diagrama núm. 31

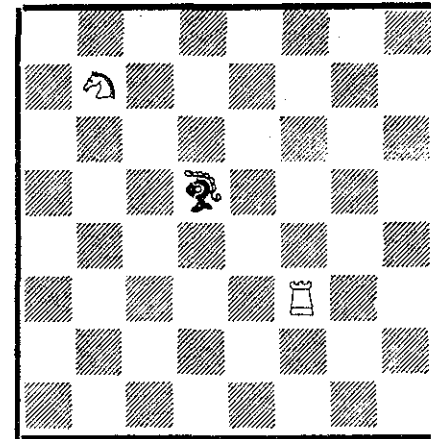
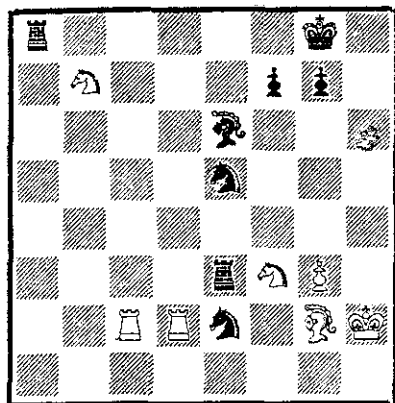


Diagrama núm. 32



1. ... T×C
2. T×C C5C+
3. R3T C6R+
4. R2T C×T
5. A×T C5D
6. T2AR C×A+
7. T×C A4D!

Abandonan.

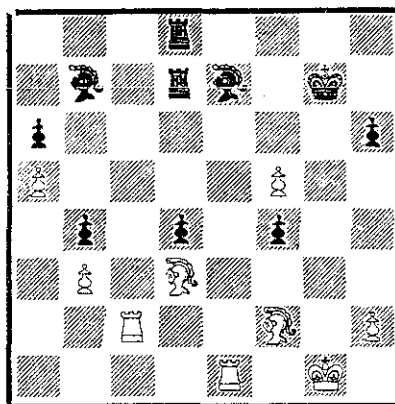
Alekhine Bogoljubov
Match para el campeonato del
mundo, 1929

(Véase diagrama núm. 33)

1. T×A+! T×T
2. A4T ...

Pone a las negras en situación crítica. Ahora no es posible 2. ..., T2-2D a causa de 3. A×T, T×A y la torre blanca penetra en las filas enemigas con destructores efectos: 4. T7A+, etc. Y si 2. ..., T1-1R, surge un tema no menos peligroso: la horquilla de peón (3. P6A+ seguido de 4. P×T).

Diagrama núm. 33



2. ... R2A

Relativamente lo mejor, aunque también en este caso las blancas obtienen ventaja de material recurriendo a un doble motivo táctico: el sacrificio de desviación y la subsiguiente transformación de un peón en dama.

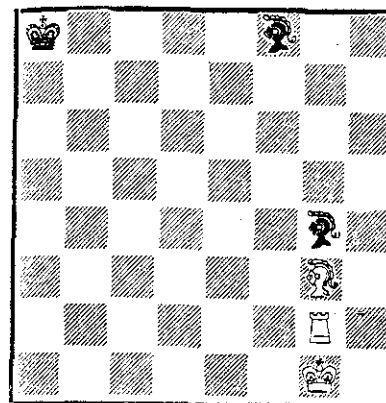
3. A×T R×A
4. T7A+ T2D
5. P6A+ ...

¡Desviación! El rey negro no puede a la vez defender la torre y rechazar el insolente ataque del peón. Es obvio que las negras no están ya en condiciones de detener el avance de este peón pasado sin sufrir graves pérdidas materiales, pero deciden resistir hasta el fin.

5. ... R1R
6. A6C+ R1D
7. P7A Abandonan.

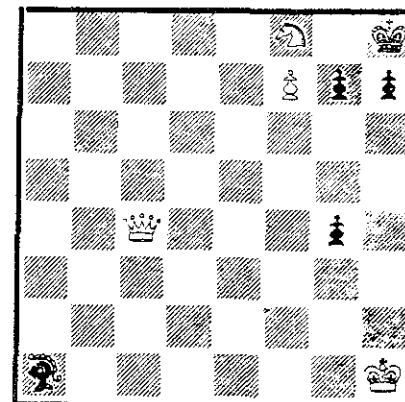
¡Y ahora, a trabajar un poco! Vamos a ver cómo habéis asimilado los temas de esta lección.

Diagrama núm. 34



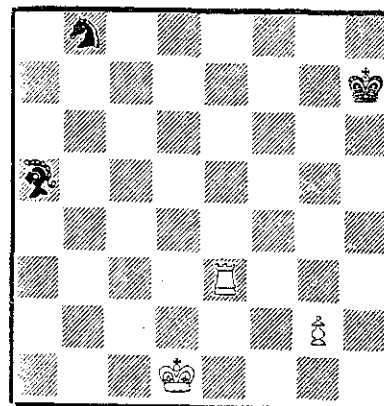
Juegan blancas

Diagrama núm. 36



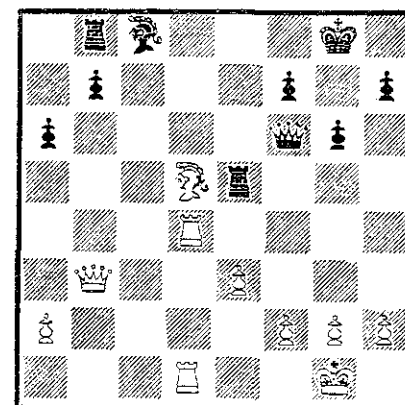
Mate en 3 jugadas

Diagrama núm. 35



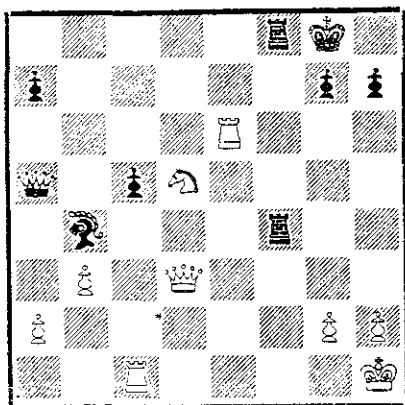
Juegan blancas

Diagrama núm. 37



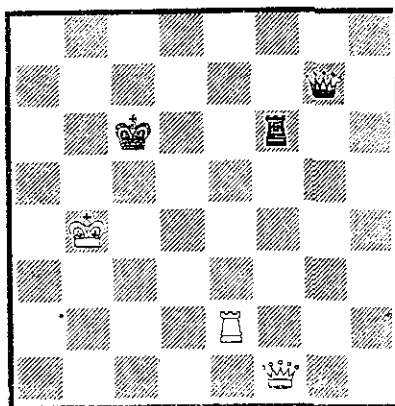
Juegan blancas

Diagrama núm. 38



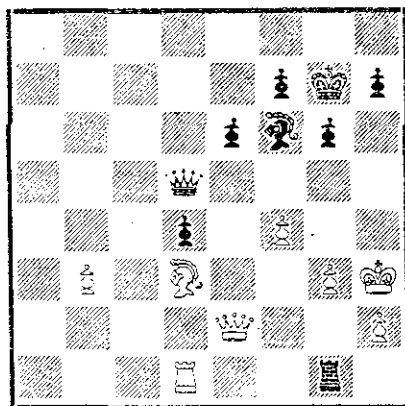
Juegan negras

Diagrama núm. 40



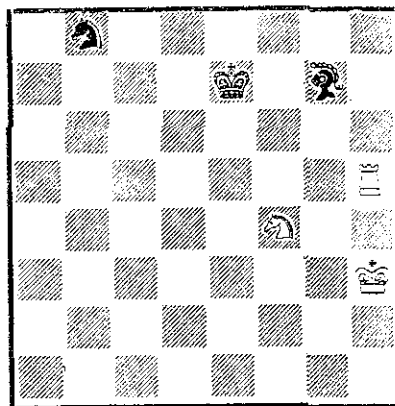
Juegan blancas

Diagrama núm. 39



Juegan negras

Diagrama núm. 41



Juegan blancas

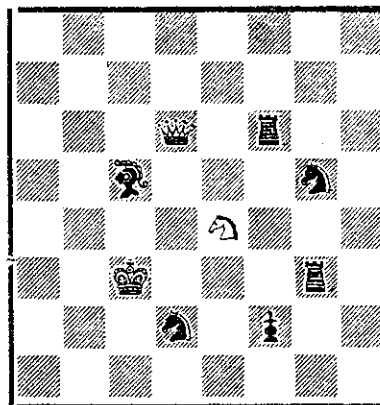
HORQUILLAS DE CABALLO Y PEÓN

Si se hiciera un estudio estadístico de lo que más temen los jugadores de ajedrez y causa mayores estragos en una partida, tanto entre principiantes como entre grandes maestros, se llevarían sin duda la palma los ataques dobles del caballo, vulgarmente llamados «horquillas». Esto se explica por la original táctica combativa de dicha pieza, que ataca sin entrar en contacto directo con sus «víctimas», ya se trate de otras piezas o de peones.

Esta posición es más elocuente que cualquier discurso. Sólo los caballos negros están en condiciones de responder a la amenaza de su congénere blanco «dignamente», es decir, sin tenerse que batir en retirada.

También son peligrosísimas las horquillas de peón. Por supuesto, todos sabéis ya que, según la escala de valores absolutos, la dama es más o menos igual a dos torres; la torre y un peón a dos piezas ligeras; el alfil o el caballo, equiparables entre sí, «valen» tres peones; y una pieza menor con dos peones compensa la pérdida de una torre. Al mismo tiempo os habéis percatado de que, al efectuar una combinación, todos esos valores suelen alterarse y hay que revisarlos en cada caso. A pesar de ello, antes de decidirse a sacrificar material el jugador no puede menos de pensar en dicha escala, aunque sea subconscientemente. ¿Y si la combinación tiene por objeto dar mate al rey? Entonces queda proscrito todo espíritu «mercantil»: ¡ningún precio es caro por la cabeza del monarca! Ciertamente en los demás casos no debéis sacri-

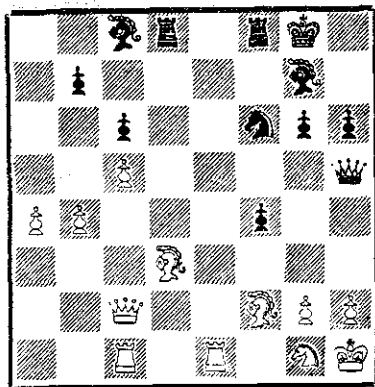
Diagrama núm. 42



ficar nada sin haberos representado antes la posición final y haber respondido a la siguiente pregunta: ¿a quién favorecerá el balance de fuerzas materiales una vez concluida la combinación, cuando «la calma suceda a la tempestad»? Lo peligroso de la horquilla de peón consiste precisamente en que, atacando dos piezas a un tiempo, ese peón, a menudo a costa de su propia vida, inflige al adversario un daño irreparable, al paso que restablece el equilibrio material del juego.

Pasemos ahora a la parte práctica, comenzando por un instructivo ejercicio de P. Romanovski.

Diagrama núm. 43



Juegan negras

El enclaustramiento del rey blanco es motivo para iniciar la búsqueda de una combinación. No puede negarse que de momento las piezas blancas están bien defendidas; pero, observando con atención la posición, nos damos cuenta de que después de la «tormenta» todas ellas quedarán des-

perdigadas y... ¡a tiro del caballo negro! Este típico motivo geométrico facilita frecuentemente la selección de golpes tácticos en los que interviene la horquilla de caballo.

1. ... T×A!

Recurso habitual: el sacrificio que atrae una pieza enemiga a la casilla crítica.

2. D×T D×P+!!
3. R×D C5C+
4. R1T C×A+
5. R2T C×D

Fin de la combinación. Las negras salen de ella con pieza y peón de más.

En el ejemplo que viene ahora, las blancas ofrecen la torre seis veces seguidas —¡un récord en su género!— previendo que, de aceptarse su sacrificio, el rey y la dama del adversario quedarán situados de una manera «especial»... Por lo demás, la presencia del caballo no deja lugar a dudas sobre lo que va a ocurrir.

(Véase diagrama núm. 44)

1. T4C! D1A

Es evidente que a 1. ..., D×T sigue 2. C6A+ y 3. C×D.

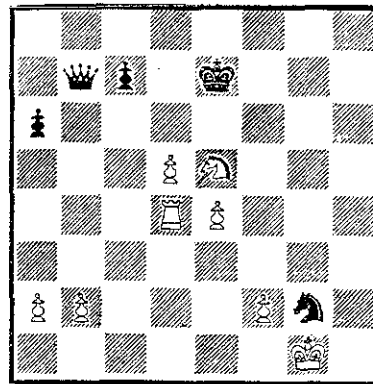
2. T8C! D6T
3. T8TR! C5T
4. T×C! D1A
5. T8T! D2C
6. T8CD!

¡Por fin!

También un alfil es capaz de atraer la dama enemiga a la ca-

A. Troitzky, 1910

Diagrama núm. 44

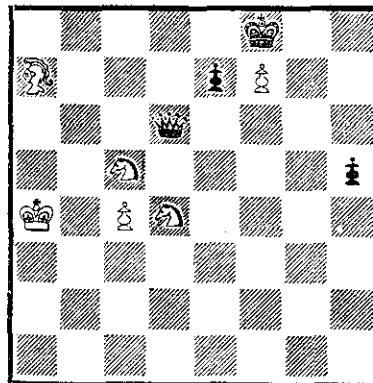


Juegan blancas y ganan

silla fatal, si se le brinda la ocasión de mostrarse tan impertinente como la torre del ejercicio anterior.

P. Sobolevski, 1950

Diagrama núm. 45



Juegan blancas y ganan

1. A8C! D3TR

Única jugada para no perder inmediatamente la dama.

2. A4A! D1T

Es obvio que no sirve 2. ..., D2T a causa de 3. C4-6R+, R×P; 4. C5C+ seguido de 5. C×D.

3. A5R! D3T

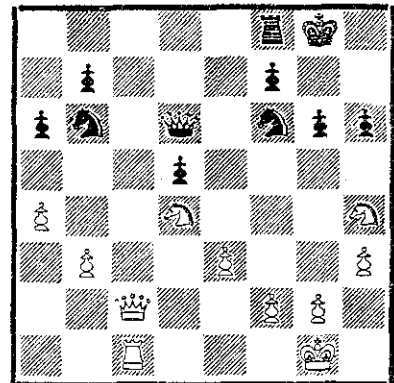
4. A7C+!!

Fascinante, ¿verdad?

También en la partida real surgen posibilidades análogas cuando el bando activo logra instalar sus caballos en el centro o, mejor aún, en la fila 5, desde donde les es fácil emprender peligrosas incursiones en territorio enemigo.

Randwir Heinra
Tallinn, 1950

Diagrama núm. 46



1. C×P! ...

A primera vista parece que las blancas, cansadas de una guerra «de trincheras», se lanzan impetuosamente al asalto de la fortaleza enemiga. Pero esto sólo es una fachada. Su verdadero objetivo es lograr ventaja de material mediante una astuta horquilla de caballo, sirviéndose de la casilla 5AR como trampolín.

1. ... T1A

Con esta réplica las negras creen refutar la idea de su adversario, ya que la dama blanca está ahora sobrecargada al tener que ocuparse al mismo tiempo de la defensa de la torre y del caballo (6C). Pero les espera una sorpresa...

2. D×T+! C×D
3. T×C+ R2T
4. T8TR+ R×C
5. T×P+! Abandonan.

En efecto, si 5. ..., R×T, decide la horquilla en 5A, jugada que debía preverse desde el principio de la combinación.

(Véase diagrama núm. 47)

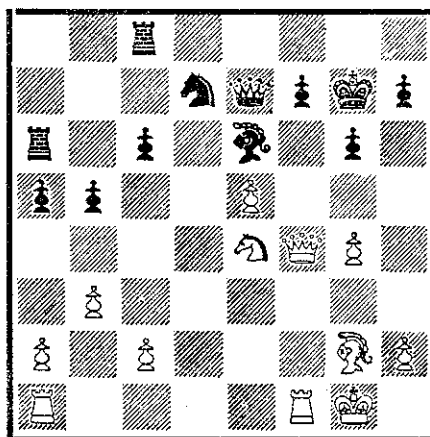
Las negras, sin sospechar nada, se resuelven a atacar el PR blanco.

1. ... A4D?
2. D6A+! ...

¡Golpe inesperado! Si el negro captura ahora la dama enemiga con el caballo, sigue una horquilla de peón que les permite a las blancas recuperar su material con creces. Por lo demás, así sucedió en la partida: después de

Suttles Ostoic

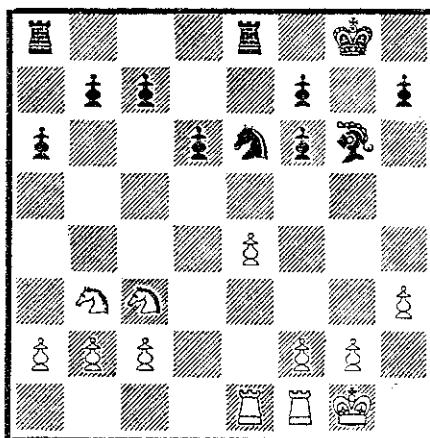
Diagrama núm. 47



2. ..., C×D; 3. P×C+, R1A; 4. P×D+ las blancas ganaron fácilmente.

He aquí otros ejemplos típicos:

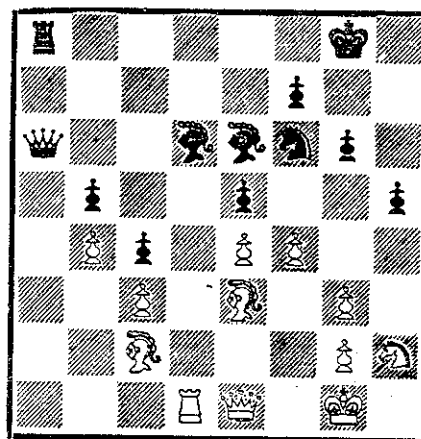
Diagrama núm. 48



1. P4A P4AR
2. P4C! P×PC
3. P5A!

Blau Donner
Amsterdam, 1958

Diagrama núm. 49

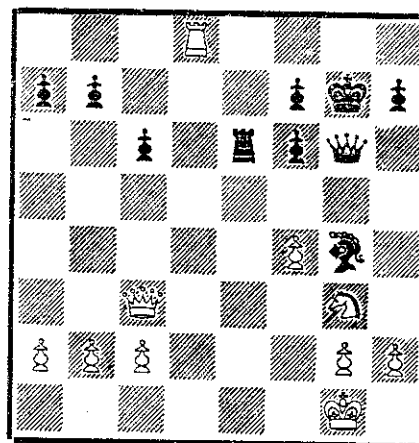


1. T×A! D×T
2. P×P

Aquí la dama negra está desarmada contra este insolente peón, pues si 2. ..., D×PR quedaría ella misma atrapada tras 3. A4A.

Chigorin Janowski
París, 1900

Diagrama núm. 50



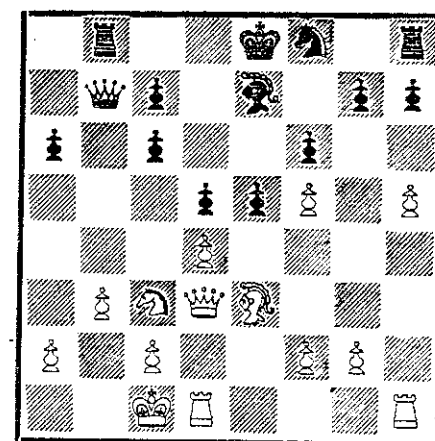
1. P5A! A×P
2. D5A Abandonan.

Con su sacrificio de peón, las blancas atraen primero el alfil contrario a la casilla 5AR (4AR de las negras), y luego, con una jugada «tranquila» de dama, amenazan dos cosas a la vez: mate en 8AR y, más prosaicamente, ganar una pieza (3. D×A).

El único método de lucha —por así llamarlo— contra las horquillas de peón consiste en la posibilidad de contraatacar con una de las piezas amenazadas o en que al menos ésta se retire dando jaque.

Trifunovic Guimard
Mar del Plata, 1953

Diagrama núm. 51



Las negras deciden atacar recurriendo a una típica horquilla de peón.

1. ... P4A
2. P×PR P5D
3. P6T T1C

A primera vista parece que las blancas, cansadas de una guerra «de trincheras», se lanzan impetuosamente al asalto de la fortaleza enemiga. Pero esto sólo es una fachada. Su verdadero objetivo es lograr ventaja de material mediante una astuta horquilla de caballo, sirviéndose de la casilla 5AR como trampolín.

1. ... T1A

Con esta réplica las negras creen refutar la idea de su adversario, ya que la dama blanca está ahora sobrecargada al tener que ocuparse al mismo tiempo de la defensa de la torre y del caballo (6C). Pero les espera una sorpresa...

2. D×T+! C×D
3. T×C+ R2T
4. T8TR+ R×C
5. T×P+! Abandonan.

En efecto, si 5. ..., R×T, decide la horquilla en 5A, jugada que debía preverse desde el principio de la combinación.

(Véase diagrama núm. 47)

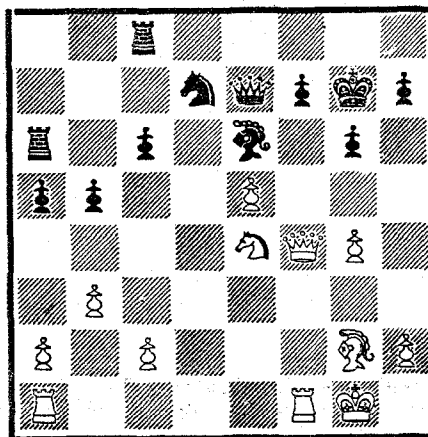
Las negras, sin sospechar nada, se resuelven a atacar el PR blanco.

1. ... A4D?
2. D6A+! ...

¡Golpe inesperado! Si el negro captura ahora la dama enemiga con el caballo, sigue una horquilla de peón que les permite a las blancas recuperar su material con creces. Por lo demás, así sucedió en la partida: después de

Suttles Ostoić

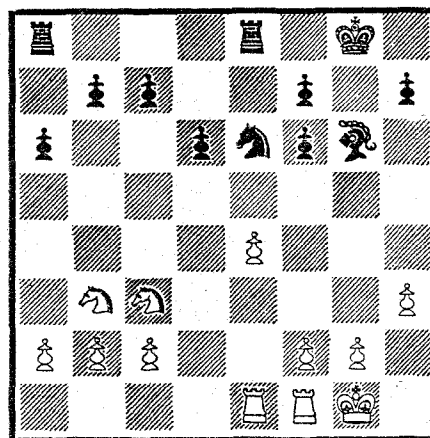
Diagrama núm. 47



2. ..., C×D; 3. P×C+, R1A; 4. P×D+ las blancas ganaron fácilmente.

He aquí otros ejemplos típicos:

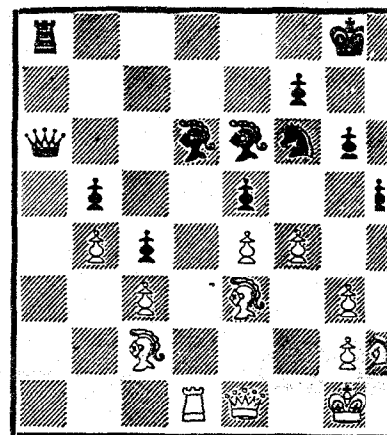
Diagrama núm. 48



1. P4A P4AR
2. P4C! P×PC
3. P5A!

Blau Donner
Amsterdam, 1958

Diagrama núm. 49

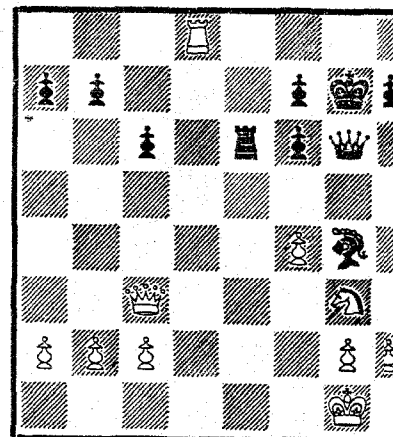


1. T×A! D×T
2. P×P

Aquí la dama negra está desahogada contra este insolente peón, pues si 2. ..., D×PR quedará ella misma atrapada tras 3. 4A

Chigorin Janowski
París, 1900

Diagrama núm. 50



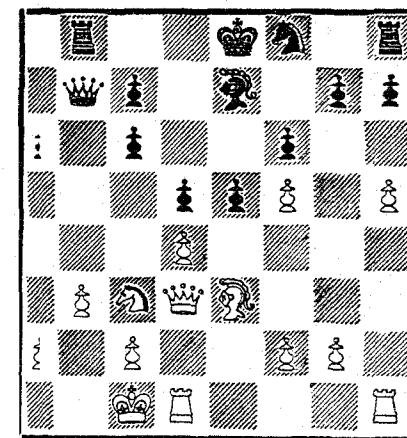
1. P5A! A×P
2. D5A Abandonan.

Con su sacrificio de peón, las blancas atraen primero el alfil contrario a la casilla 5AR (4AR de las negras), y luego, con una jugada «tranquila» de dama, amenazan dos cosas a la vez: mate en 8AR y, más prosaicamente, ganar una pieza (3. D×A).

El único método de lucha —por así llamarlo— contra las horquillas de peón consiste en la posibilidad de contraatacar con una de las piezas amenazadas o en que al menos ésta se retire dando jaque.

Trifunović Guimard
Mar del Plata, 1953

Diagrama núm. 51



las negras deciden atacar recurriendo a una típica horquilla de peón.

1. ... P4A
2. P×PR P5D
3. P6T T1C

La idea de las blancas se aprecia en la variante 3. ..., P×PT; 4. P×P, A×P; 5. C4R y una de las piezas «condenadas» se escapa contraatacando.

- | | |
|---------|-----|
| 4. D4A! | D5C |
| 5. D×T | D×C |
| 6. R1C | P×A |

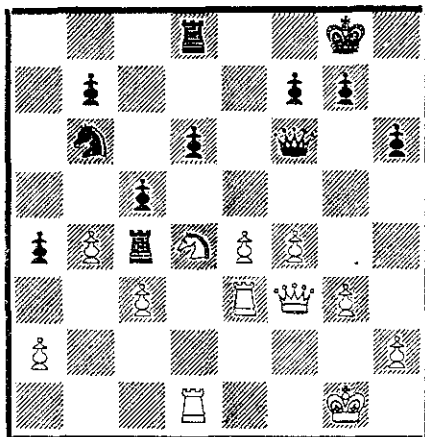
El peón negro canta victoria..., pero demasiado tarde: las amenazas de las blancas son ya prácticamente irresistibles.

7. P6R! Abandonan.

El mate del adversario «vale más» que todo el material ganado.

Tarrasch **Em. Lasker**
Match para el campeonato del mundo, 1908

Diagrama núm. 52



Las blancas inician una maniobra forzada confiando en la eficacia de una horquilla de peón. ¡Pero el tiro va a salirles por la culata!

- | | |
|---------|--------|
| 1. C5C | P×P |
| 2. T×P | T×T |
| 3. P5R | T×PAR! |
| 4. PC×T | ... |

En caso de 4. P×D, T×D; 5. T×T sigue 5. ..., T4D y decide la superioridad de las negras en el flanco de dama.

4. ... D3C+

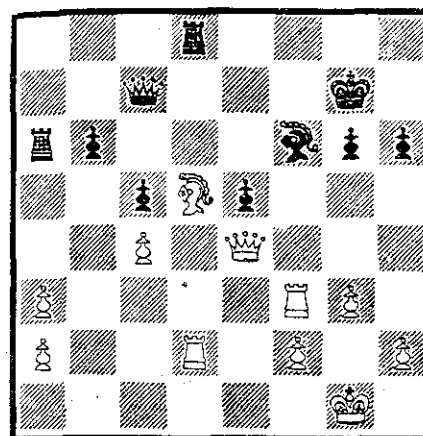
¡El ancla de salvación!

- | | |
|--------|-------|
| 5. R1T | D8CD+ |
| 6. R2C | T7D+ |
| 7. T2R | D×P |

Abandonan.

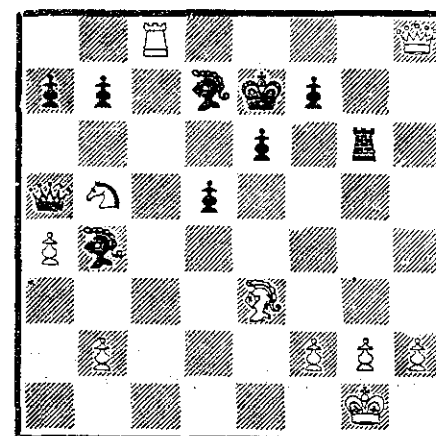
¿Está todo claro? Si así os lo parece, probad ahora vuestras fuerzas analizando por cuenta propia las posiciones siguientes.

Diagrama núm. 53



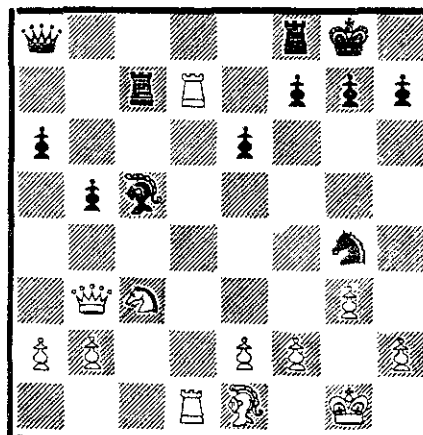
Juegan blancas

Diagrama núm. 55



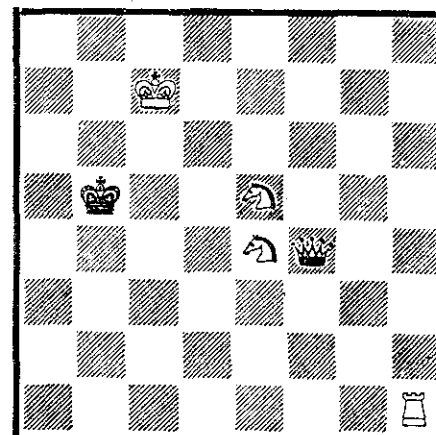
Juegan blancas

Diagrama núm. 54



Juegan negras

Diagrama núm. 56



Juegan blancas

La idea de las blancas se aprecia en la variante 3. ..., P×PT; 4. P×P, A×P; 5. C4R y una de las piezas «condenadas» se escapa contraatacando.

4. D4A! D5C
5. D×T D×C
6. R1C P×A

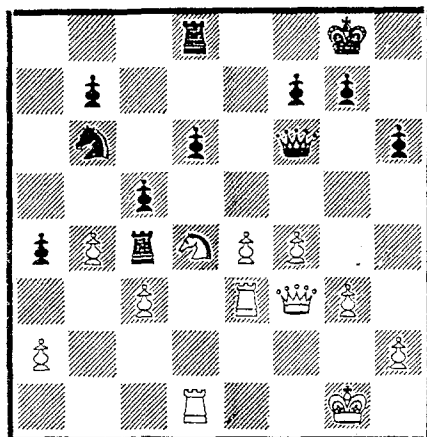
El peón negro canta victoria..., pero demasiado tarde: las amenazas de las blancas son ya prácticamente irresistibles.

7. P6R! Abandonan.

El mate del adversario «vale más» que todo el material ganado.

Tarrasch Em. Lasker
Match para el campeonato del mundo, 1908

Diagrama núm. 52



Las blancas inician una maniobra forzada confiando en la eficacia de una horquilla de peón. ¡Pero el tiro va a salirles por la culata!

1. C5C P×P
2. T×P T×T
3. P5R T×PAR!
4. PC×T ...

En caso de 4. P×D, T×D; 5. T×T sigue 5. ..., T4D y decide la superioridad de las negras en el flanco de dama.

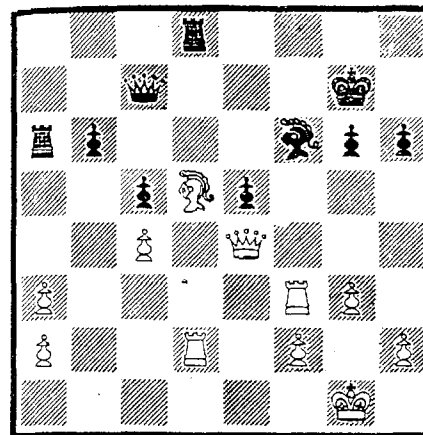
4. ... D3C+

¡El ancla de salvación!

5. R1T D8CD+
6. R2C T7D+
7. T2R D×P
Abandonan.

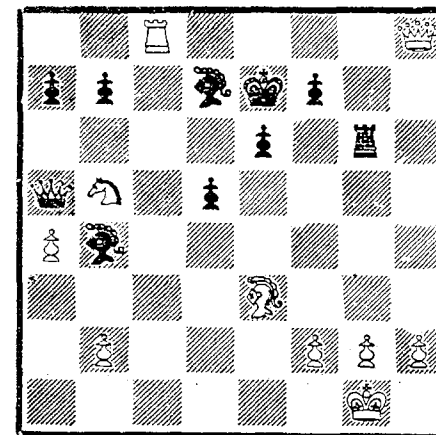
¿Está todo claro? Si así os lo parece, probad ahora vuestras fuerzas analizando por cuenta propia las posiciones siguientes.

Diagrama núm. 53



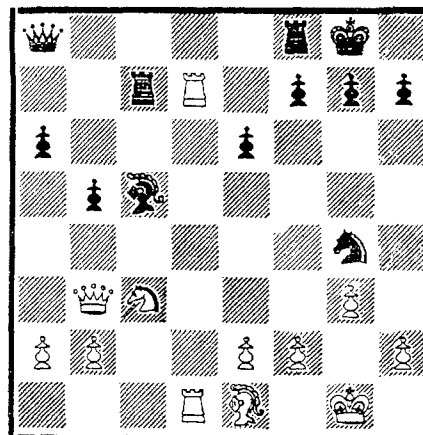
Juegan blancas

Diagrama núm. 55



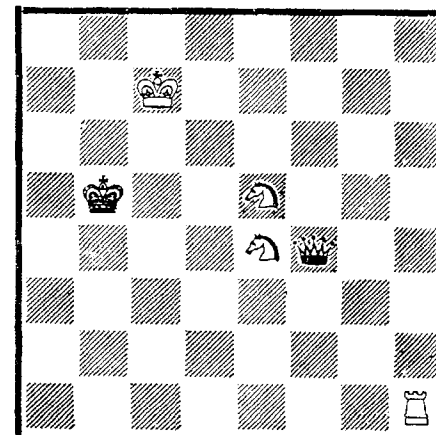
Juegan blancas

Diagrama núm. 54



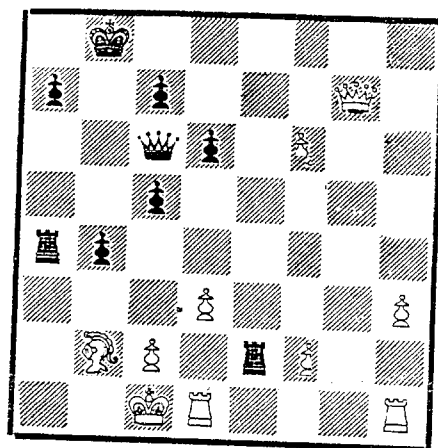
Juegan negras

Diagrama núm. 56



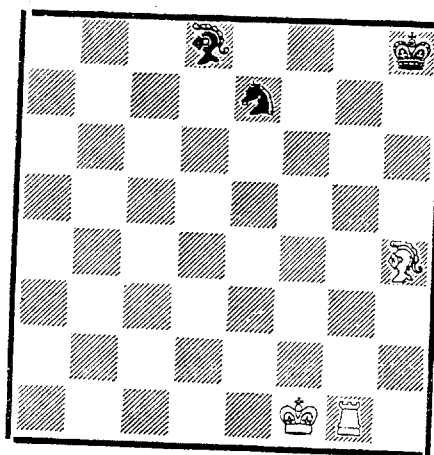
Juegan blancas

Diagrama núm. 57



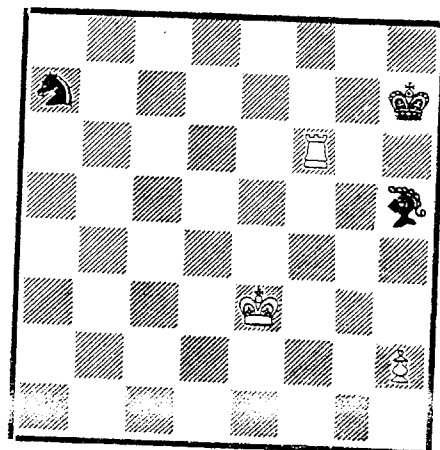
Juegan negra

Diagrama núm. 59



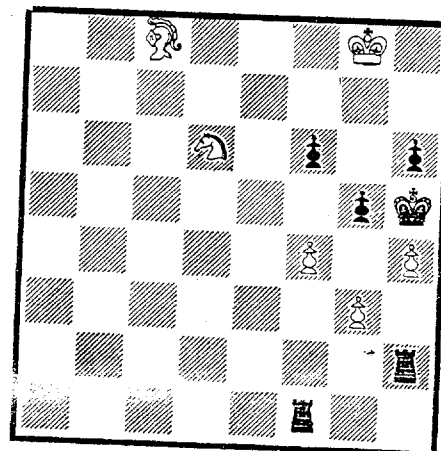
Juegan blancas

Diagrama núm. 3



Juegan blancas

Diagrama núm. 60

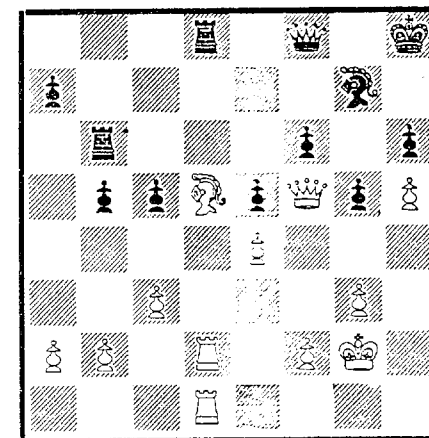


Juegan blancas

AL ACECHO

Trifunovic Aaron
Beverwijk, 1962

Diagrama núm. 61



Semejante a cazador que se esconde para acchar su futura presa, también a veces un soldado de nuestro pequeño ejército se embosca detrás de sus compañeros en espera de su hora de gloria. No siempre es recompensada su larga vigilia pero si de pronto el azar le pone delante lo que desea, ¡qué duro le resulta entonces el triunfo!

De ordinario, cuando una pieza obstruía se «quita de en medio» es para crear una doble amenaza, mecanismo que recibe el nombre de «ataque a la descubierta». Si una de las dos amenazas consiste en dar jaque al rey, se habla entonces de «jaque a la descubierta».

(Véase diagrama núm. 61)

1. A8C! ...

¡Juega aplasante! El alfil, además de abrirle el camino a sus propias torres, amenaza mate en 7TR. Las negras pueden al mismo tiempo salvarse del mate y del golpe 2. T×T, por lo cual rindieron inmediatamente las armas.

Contra el ataque a la descubierta no existe más que una posibilidad de salvación: el jaque intermedio. Por ejemplo, si en la posición del diagrama precedente faltara el P2AR de las blancas, la jugada 1. A8C sería errónea a causa de la respuesta 1. ... T×T+.

Por lo demás, ¿quién de nosotros, al romper sus primeras

lanzas en el noble juego, no cayó alguna vez en la siguiente celada —astuta a los ojos del novicio— de la defensa Petroff? 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AR; 3. C×P, C×P? (hay que jugar primero 3. ..., P3D); 4. D2R, C3AR? (relativamente mejor es 4. ..., P4D); 5. C6A+ y la dama negra sucumbe.

En sesiones de partidas simultáneas jugadas por un maestro contra adversarios inexpertos, no es raro ver esta celada: 1. P4D, P4D; 2. P4AD, C3AR; 3. P×P, C×P; 4. P4R (es más fuerte 4. C3AR), C3AR; 5. A3D, D×P?? (aquí es indispensable 5. ..., P4R!); 6. A5CD+, etc. Da vergüenza, claro está, tener que rendirse a la sexta jugada, pero ¿qué remedio queda? ¡La dama es la dama!

El más voraz entre los jaques a la descubierta es el que recibe el nombre de «molino». En un abrir y cerrar de ojos, este tipo de jaque deja la posición enemiga literalmente arrasada. Hasta el propio Lasker experimentó una vez sus mortales consecuencias.

(Véase diagrama núm. 62)

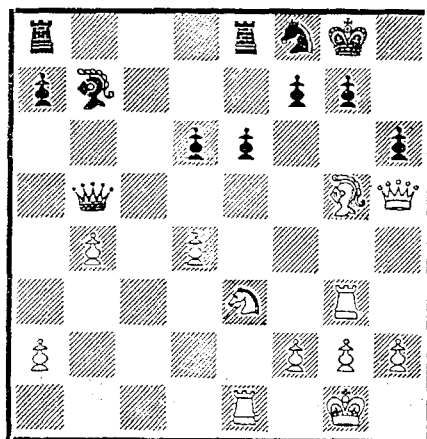
Las negras acaban de jugar P3TR, intentando ganar así el alfil enemigo aparentemente clavado en 5CR. Pero las blancas tenían prevista una réplica fenomenal...

1. A6A!! D×D
2. T×P+ R1T
3. T×P+ ...

Mientras el alfil, en retaguardia, mantiene a tiro el rey negro, la torre oscila como un péndulo fatídico a lo largo de la fila 2 del

Torre Em. Lasker
Moscú, 1925

Diagrama núm. 62



adversario, sembrando en ella la desolación.

3. ... R1C
4. T7C+ R1T
5. T×A+ R1C
6. T7C+ R1T
7. T5C+ ...

Las blancas podían también, de paso, capturar el PTD negro, pero, mirando al futuro, deciden no abrirle la columna TD a la torre enemiga.

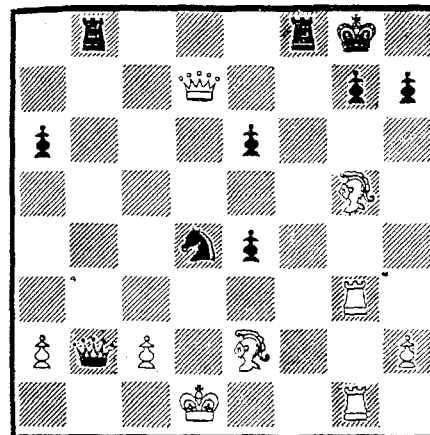
7. ... R2T
8. T×D R3C
9. T3T R×A
10. T×P+ .

Y las blancas ganaron.

Para arrastrar al monarca enemigo hacia una casilla desde donde pueda dársele esta clase de jaques a la descubierta se requieren no pocas veces sacrificios de gran envergadura, que no siempre saltan a la vista.

Westerinen Sigurjonsson
Nueva York, 1978

Diagrama núm. 63



1. D×PC+! R×D
2. A8D+! R1T

A 2. ..., R2A sigue 3. A5TR mate.

3. T8C+! ...

Otro sacrificio, esta vez decisivo. El mecanismo del «molino» entra ahora en acción y las blancas van a cobrar pingües dividendos por el capital invertido.

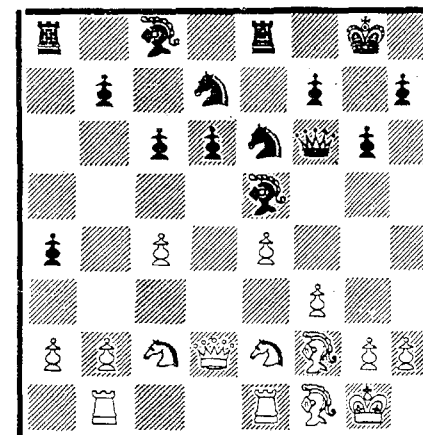
3. ... T×T
4. A6A+ T2CR
5. A×T+ R1C
6. A+C+ R2A
7. T1A+ R2R
8. A×D Abandonan.

En la partida Blau-Donner (diagrama 49) hemos podido ya comprobar que ni siquiera una pieza tan fuerte y móvil como la dama está exenta de caer en una celada, incluso en el centro del ta-

blero. Con frecuencia se pierde la dama cuando, ávida de adquisiciones materiales, irrumpe sin consideración en el campo enemigo y, una vez satisfecho su apetito, se encuentra de pronto con que le han cortado todas las vías de retirada.

Najdorf Reshevsky

Diagrama núm. 64



1. ... A×PC?
2. T×A! D×T
3. C3A ...

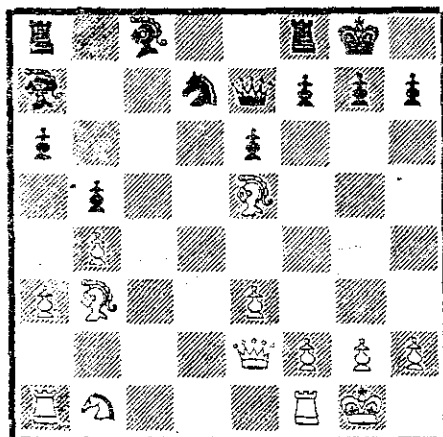
¡La dama ha caído en una trampa! De nada sirvieron los desesperados intentos de las negras para salvarse. La partida siguió: 3. ..., P6T; 4. T1C, C2-4A; 5. T×D, P×T; 6. C4C, C3T; 7. C1C, 2D; 8. C3D, P4CD; 9. P×P, P×F 10. C×P, abandonan.

En la posición siguiente las blancas decidieron «cobrarse» una torre, pero el negro, explotando hábilmente la ausencia de la dama enemiga en el flanco derecho mediante amenazas de mate, ca-

zó por capturarla gracias a un jaque a la descubierta.

Krupski Heuer
Naroch, 1966

Diagrama núm. 65



1. D3A C×A
 2. D×T A2C
 3. D×AR C6A+!
 4. R1T D2A!
 5. P×C A×P+
 6. RIC D×D
- Abandonan.

También era malo 4. P×C a causa de 4. ..., D4C+ seguido de 5. ..., A×P mate.

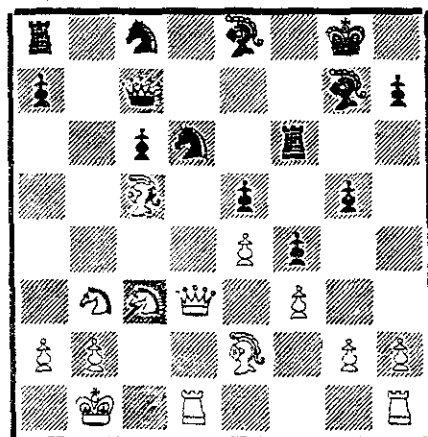
La idea misma de «cazar» la dama es tan seductora que puede hacernos perder de vista importantes detalles tácticos.

(Véase diagrama núm. 66)

Ambos contendientes han hecho todo lo posible por llegar a esta posición. Las negras con el intento de atraer la dama enemiga a una trampa, y las blancas... es-

Tal Vysotski
Riga, 1950

Diagrama núm. 66



timuladas por el descubrimiento de un fino recurso táctico.

1. C5D! P×C
2. D×P+ C2A
3. D×T A3A
4. A6C! ...

Claramente las negras subestimaron la fuerza de este contragolpe que permite a su adversario clavarles el alfil con ganancia de tiempo.

4. ... P×A
5. T1AD A×D -
6. T×D -

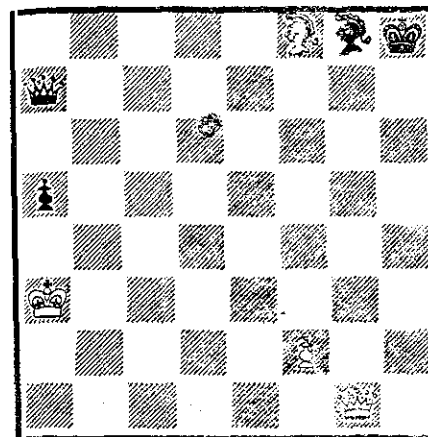
Y las negras perdieron en seguida.

Podían haber opuesto una resistencia más tenaz jugando 5. ..., A1A.

He aquí, ahora, un ejemplo sacado de la «despensa» de las maravillas ajedrecísticas.

L. Kubbel, 1935

Diagrama núm. 67



Juegan blancas y ganan

¿Quién adivinaría que este problema se termina con una encestona de dama?

Aprovechando la posición restringida del rey negro, la dama blanca maniobra diestramente por las «gradas» del tablero.

1. D1TD+ R2T
2. D1CD+ R1T
3. D2C+ R2T
4. D2A+ R1T
5. D3A+ R2T
6. D3D+ ...

Es malo 6. D3T+, ya que después de 6. ..., R3C; 7. D4C+, R3A; 8. D×A, D×P tendríamos un final de tablas.

6. ... R1T
7. D3T+ ...

Aquí este jaque es oportuno. La jugada 7. A6D daría solamente tablas en vista de 7. ..., D2CR!

7. ... A2T
8. D3AD+! R1C

Ahora sigue un movimiento «tranquilo» y... decisivo.

9. - D8A!! ...

¡La dama negra no tiene escapatoria! Se amenaza un jaque a la descubierta: 10. A5A+.

9. ... R2A

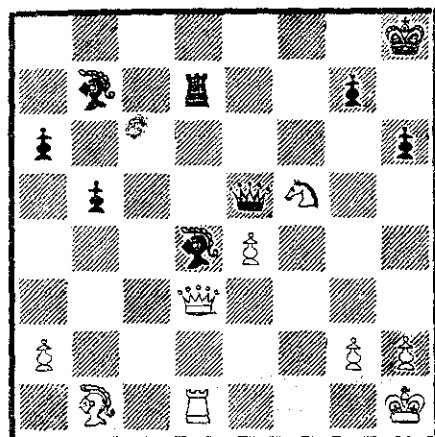
Tampoco saca de apuros 9. ..., D2AR a causa de 10. A6T+, etcétera.

10. A5A!

La dama está perdida. ¡Magnífica composición!

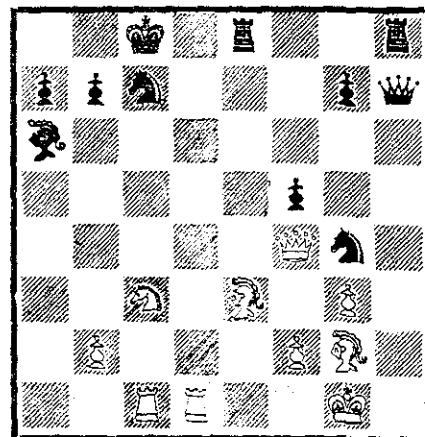
En la práctica no es raro que tengáis que recurrir vosotros mismos a los ataques a la descubierta o experimentar en vuestra propia carne su fuerza y perfidia. Por eso, al resolver los ejercicios que siguen, no os limitéis a la simple búsqueda de las combinaciones; tratad también de descubrir en la posición los indicios característicos o señales típicas que las posibilitan. Esto os ayudará a orientaros mejor en el tablero y a ver más fácilmente ciertos recursos tácticos cuya existencia no sospechabais.

Diagrama núm. 68



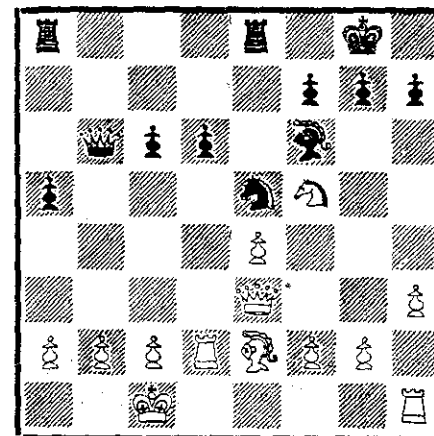
Juegan negras

Diagrama núm. 70



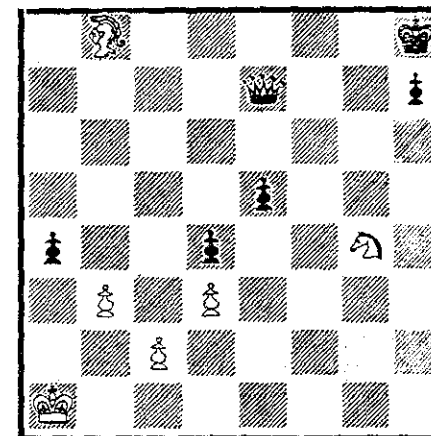
Juegan blancas

Diagrama núm. 72



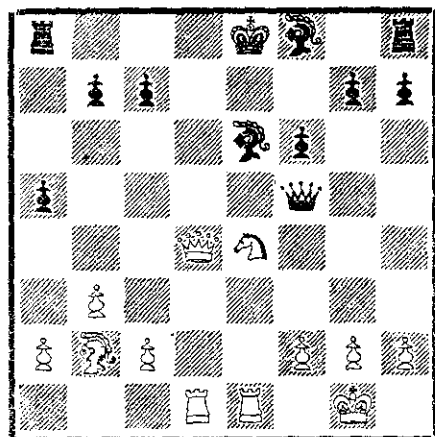
Juegan negras

Diagrama núm. 74



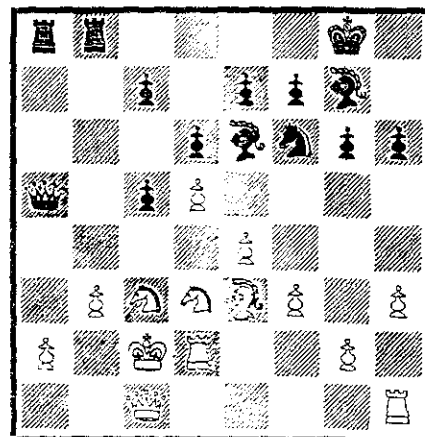
Juegan blancas

Diagrama núm. 69



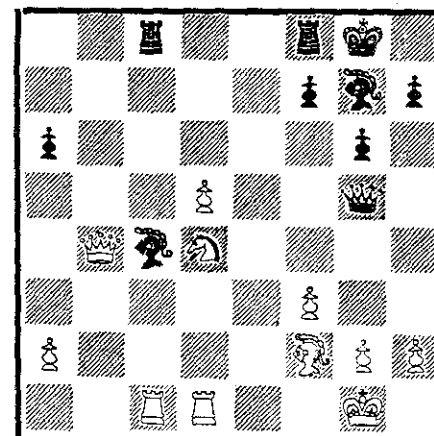
Juegan blancas

Diagrama núm. 71



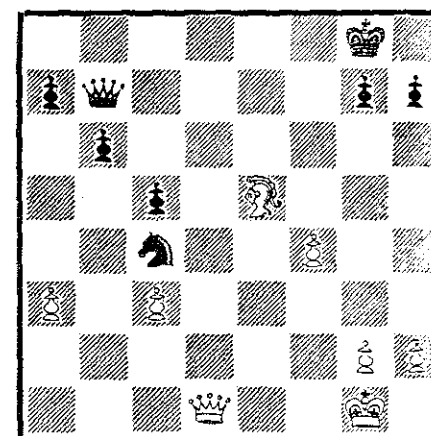
Juegan negras

Diagrama núm. 73



Juegan negras

Diagrama núm. 75



Juegan negras

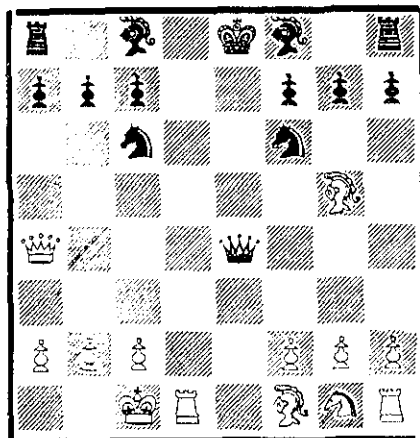
LA CLAVADA

Cuando una pieza o un peón están «clavados» se paraliza su actividad. No pueden moverse de su sitio so pena de dejar expuesta al ataque del adversario una pieza de mayor valor que a la que sirven de cobertura. Si esa pieza es el rey, se trata entonces de una «clavada absoluta»; en caso contrario hablaremos de una «semiclavada» o «clavada simple». Es preciso tener muy en cuenta esta diferencia, ya que en el primer caso la paralización de la pieza clavada es total, mientras que en el segundo puede a veces utilizarse para contraatacar, sacrificando la pieza que está detrás. Para que esto quede bien claro, lo ilustraremos con una variante del gambito de dama: 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, CD2D; 5. P×P, P×P; 6. C×P?, C×C; 7. A×D, A5C+; 8. D2D, A×D+; 9. R×A, R×A y las negras han ganado una pieza.

Y ahora veamos un bonito ejemplo de clavada absoluta:

Bronstein Aficionado
Sochi, 1950

Diagrama núm. 76



Para dejar sin defensa a la dama enemiga, las blancas sacrifican una torre atrayendo así al rey negro a la casilla 1D, tras lo cual queda clavado el caballo defensor.

1. T8D+! R×T
2. D×D Abandonan.

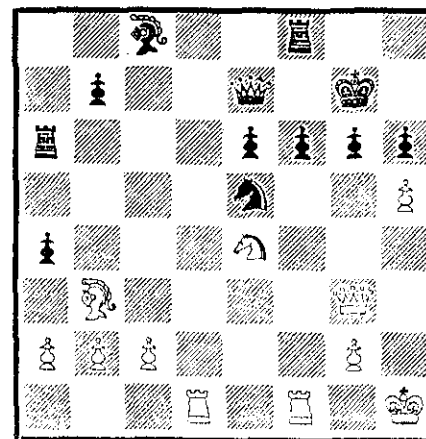
Como es natural, ningún juga-

dor acepta de buen grado que lo aten «de pies y manos», pero no pocas veces las circunstancias le obligan a dejarse clavar alguna pieza. Esto es siempre peligroso, pues proporciona al adversario nuevas posibilidades tácticas que le permiten asumir la iniciativa, o acrecentarla si ya la tenía. El método más común consiste en atacar la pieza clavada con fuerzas superiores a las que la defienden.

Al estudiar los ejemplos que siguen, fijaos también en esos «nuevos» recursos: demolición de las barreras de peones, atracción hacia una clavada, etcétera.

Tal Bilek
Miskolc, 1963

Diagrama núm. 77



1. T×P! T×T
2. D×C ...

La torre negra está «absolutamente» clavada. Ahora las blancas amenazan 3. T1AR. La situación de las negras es tanto más

grave cuanto que no disponen de fuerzas aptas para anular la hegemonía de su adversario en las casillas oscuras.

2. ... P×A
3. PTD×P P3C

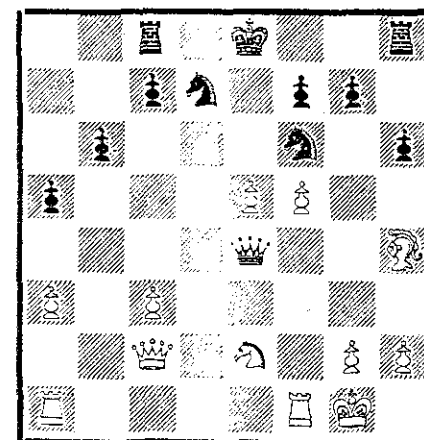
Con la intención de cerrar la peligrosa diagonal por medio de 4. ..., T4T seguido de 5. ..., P4R. Una segunda manera de liberarse de la clavada sería jugar 3. ..., R2A, pero entonces el blanco empezaría por desviar a la dama enemiga de la defensa de su segunda fila y ganaría tras 4. C×T, D×C; 5. D7A+ seguido de 6. D×A.

4. P4CD Abandonan.

En efecto, las negras no pueden defenderse contra la amenaza 5. T1AR.

Lilienthal Capablanca
Hastings, 1934-1935

Diagrama núm. 78



Especialmente peligrosa es la clavada en una columna abierta cuando el rey se encuentra todavía en el centro. A este propósito conviene recordar el antiguo refrán: «Al hierro candente, batir de repente».

- | | |
|----------------|-------------|
| 1. P×C! | D×D |
| 2. P×P | T1CR |
| 3. C4D | D5R |

Ahora sigue una clavada decisiva, pero tampoco salvan el juego otras continuaciones, por ejemplo: 3. ... D7D; 4. TD1R+, C4R; 5. T×C+, R2D; 6. T5D+, R1R; 7. T1R+, etc. En esta variante se pone bien de relieve el importantísimo papel que desempeña, como factor auxiliar, el peón blanco de 7C.

En cuanto a 3. ..., D×PA, las negras pierden asimismo después de 4. TD1R+, C4R; 5. T×C+, R2D; 6. T7R+, y ahora si 6. ..., R3D sigue 7. C5C+, y si 6. ..., R1D decide 7. C6R+, P×C; 8. T1D+ y T×D mate.

- | | |
|----------------|------------|
| 4. TD1R | C4A |
| 5. T×D+ | C×T |
| 6. T1R | ... |

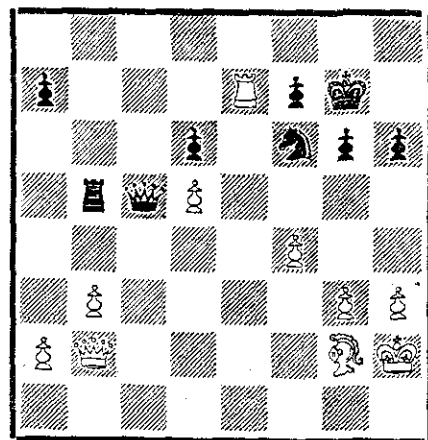
Nueva clavada, esta vez del caballo. Después de 6. ..., P4A; 7. T×C+, R2D las negras abandonaron. Aquí gana la sencilla continuación 8. T7R+, R3D; 9. C5C+ seguido de 10. P4A+, etcétera.

(Véase diagrama núm. 79)

Las blancas han logrado ocupar la gran diagonal con su dama, clavando de modo absoluto el caballo negro. A éste, de momento, lo defiende su propio rey,

Trifunovic Golombek
Amsterdam, 1954

Diagrama núm. 79



por lo que las blancas han de echar mano de sus reservas para atacar el punto 6AR con superioridad de fuerzas. Al mismo tiempo deben impedir a toda costa que su adversario se libere de la clavada, ahogando en ciernes cualquier tentativa en tal sentido.

- | | |
|----------------|------------|
| 1. P4CR | P4C |
|----------------|------------|

Tampoco sirve 1. ..., D5C a causa de 2. T4R con la irrefutable amenaza 3. P5C.

- | | |
|-----------------|------------|
| 2. P4TR! | R3C |
|-----------------|------------|

Este desesperado intento de liberación se topa con un brillante sacrificio de alfil que pone rápido fin a la partida.

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 3. A4R+! | C×A |
| 4. P5T+ | R3T |
| 5. T×PA+ | Abandonan. |

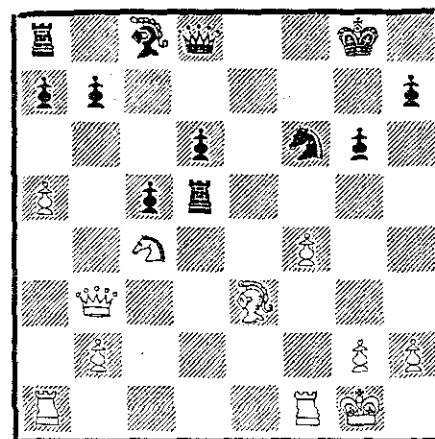
No hay defensa contra el mate en 2CR (7CR de las blancas).

Claro está que el éxito de la operación se ha debido en gran parte a la mala posición de las piezas negras, totalmente alejadas del flanco de rey.

Veamos ahora tres ejemplos sumamente instructivos tomados de la práctica de ilustres maestros.

Nimzovich Marshall
Nueva York, 1927

Diagrama núm. 80



La dama blanca se encuentra coartada en sus movimientos por la torre negra de 4D. Pero la posición de esta torre en la misma diagonal que su rey agrava todavía más las cosas para las negras, proporcionándole al adversario un buen tema de ataque.

- | | |
|----------------|------------|
| 1. P5A! | ... |
|----------------|------------|

«Insuflando vida simultáneamente al alfil y al caballo», escribió A. Alekhine al comentar esta jugada en el boletín del torneo. De hecho, este enérgico avance de peón abre camino al alfil de

casillas negras, que ahora irá a clavar el caballo enemigo, defensor de la torre.

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ... | P×P |
| 2. A5C | T5D |

Las negras se resignan a entregar la calidad, pero a pesar de ello no se libran de la clavada. También tendrían una partida muy difícil después de 2. ... A3R; 3. D×P, T1A; 4. TD1R!

- | | |
|-----------------|------------|
| 3. C6C+ | P5A |
| 4. D3AD | P×C |
| 5. D×T | R2C |
| 6. TD1R! | P×P |

En caso de 6. ..., A2D, tratando de impedir la fulminante jugada que sigue, las blancas ganarían entrando con su torre en la fila 7: 7. A×C+, D×A; 8. T7R+, etc. ¡Recordad que una pieza clavada sufre de parálisis y no está en condiciones de defender las casillas invadidas por el enemigo!

- | | |
|----------------|------------|
| 7. T8R! | ... |
|----------------|------------|

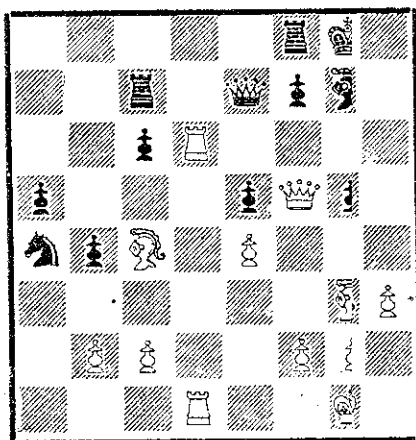
¡Desviación!

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 7. ... | D×T |
| 8. D×C+ | R1C |
| 9. A6T! | D2A |
| 10. D8D+ | Abandonan. |

(Véase diagrama núm. 81)

Evaluemos esta posición. Las blancas están claramente mejor. El flanco de rey negro se ha debilitado y la dama blanca ocupa un punto clave, amén de inexpugnable, junto a la residencia real del enemigo. Por si ello fuera poco, las torres blancas son dueñas

Diagrama núm. 81



de la única columna abierta, mientras el alfil de rey ejerce una molesta presión sobre la casilla 2AR de las negras. Sólo permanece inactivo, por ahora, el alfil de 3C. Ciertamente apunta al PR negro, pero esto no tiene aquí importancia decisiva, ya que tal peón está sólidamente defendido.

Pese a su gran ventaja posicional, las blancas han de darse prisa, pues el adversario amenaza 1. ..., C×P.

Verdad es que en tales situaciones, la actitud del bando activo es a menudo semejante a la del esforzado guerrero que se pregunta hacia qué lado debe dirigir su lanza o dónde es más vulnerable su enemigo. En esta partida las blancas tomaron la decisión correcta.

1. T6C! ...

¡Clavada contundente! El alfil negro no sólo deja ya de defen-

der el PR, sino que él mismo se convierte en objeto de ataque.

1. ... T1R

Sacudirse el yugo del alfil mediante 1. ..., R1T no resolvería los problemas de la defensa en vista de 2. A×PR!, D×A; 3. T6T+, ya que el alfil negro estaría sobrecargado y no podría defender al mismo tiempo la dama y la casilla 3TR.

En vez de 2. ..., D×A, las negras podrían jugar 2. ..., P×T, pero entonces el alfil de rey blanco entraría en acción con gran potencia y las blancas podrían tomar tranquilamente el peón: 3. D×P(3C). Si ahora 3. ..., A×A, decide la partida 4. D6T+, D2T; 5. D×T+, D1C; 6. D×D mate. Y en caso de 3. ..., T2A (en lugar de 3. ..., A×A), con la idea de obstruirle la diagonal al alfil de rey enemigo, todavía le resultarían más fáciles las cosas a la dama blanca: 4. D6T+, R1C; 5. D×A mate. ¡La torre «defensora» está clavada!

2. T8D!! ...

Las blancas se muestran inexorables: necesitan «a cualquier precio» el PR negro.

2. ... T×T

Después de 2. ..., D×T; 3. A×PR, T×A; 4. D×T la dama blanca amenaza a la vez dar mate en 7CR y tomar la torre negra en 7AD. El propio defensor estaría sobrecargado, ya que no podría parar el mate por medio de 4. ..., D1AR sin dejar abandonada la torre en cuestión.

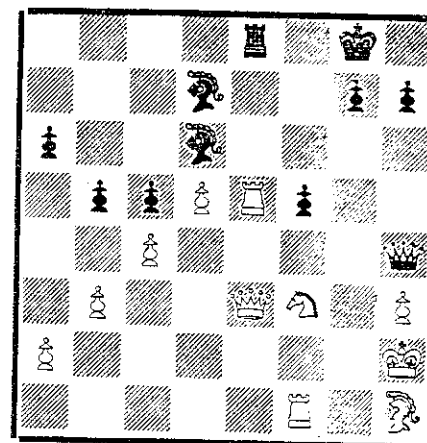
A cualquier jugada «indiferente», por ejemplo 2. ..., C3C, las blancas responderían con toda sencillez 3. T×T+, D×T; 4. D6AR ganando.

La partida siguió todavía 3. A×PR, C3C; 4. T×A+, R1A; 5. T7T y las negras abandonaron.

En el siguiente ejemplo, las negras se atienen a la norma: «Clavar, remachar el clavo y atacar dos veces para asegurarse una superioridad de material».

Belavenetz Panov
Leningrado, 1939

Diagrama núm. 82



1. ... D5R
2. T1R T×T!
3. C×T ...

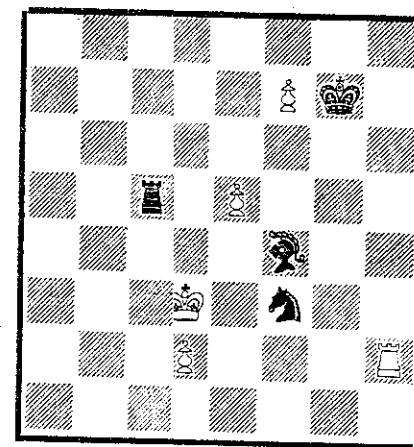
Relativamente mejor era seguir 3. D×D, T×D+; 4. R1C, T×T+; 5. C×T, P×P; 6. P×P, P4C.

3. ... A×C+
4. R1C D×D-
5. T×D A5D
6. R2A P5A
Abandonan.

Espero que estéis ya bien convencidos el mal que puede hacer una clavada... y deseo al propio tiempo que no la padezcáis vosotros mismos. Sin embargo, hay en el ajedrez un campo, el de la composición artística, donde la salvación reside a veces precisamere en la clavada o, para ser más exactos, en la «auto-clavada».

A. Herbstmann y V. Korolkov,
1935

Diagrama núm. 83



Juegan lances y tablas

Para hacer tablas, a las blancas les bastaría ganar una pieza mediante R4, pero esto no les es posible en el momento por tener amenazada la propia torre.

1. T7T R1A
2. T8T ...

Las blancas, como antes, siguen sin poder ganar la pieza, ya que a 2. R4 el negro contesta-

ría 2. ..., C4C+ logrando la victoria.

2. ... R×P
3. P6R+! ...

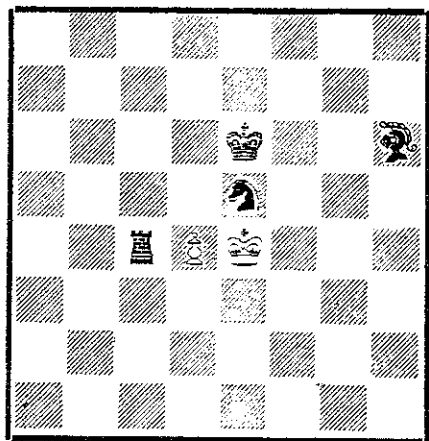
En caso de 3. R4R, también quedaría indirectamente defendido el alfil: 3. ..., C×PR; 4. R×A y sigue una fatal horquilla de caballo, 4. ..., C3C+, etcétera.

3. ... R×P
4. R4R C4R!
5. P4D! ...

¡Tres piezas atacadas! Y a pesar de todo las negras encuentran el modo de defenderlas.

5. ... T5A!
6. T6T+!! A×T

Diagrama núm. 84

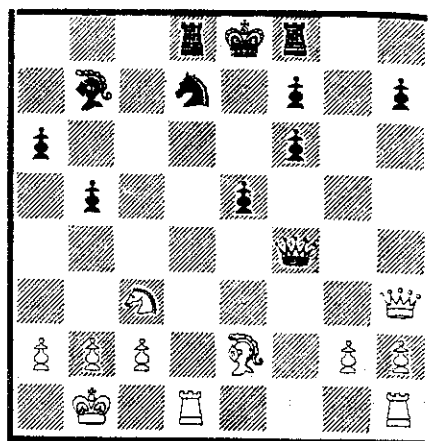


¡Tablas por ahogado! Ni siquiera tres signos de exclamación bastarían para traducir el encanto de este magnífico final.

El siguiente método es típico de cómo forzar la clavada de una pieza enemiga.

Zakharov Anikaev

Diagrama núm. 85



1. C×P P×C
2. A×P A1A
3. T6D! ...

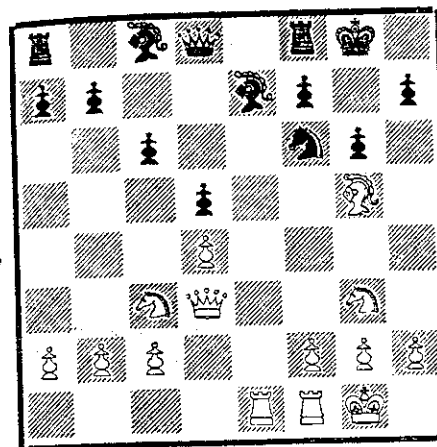
Esta jugada entraña una doble amenaza: primero, mate en 2 (4. T6R+!, etc.), y segundo, la ocupación (¡con ganancia de tiempo!) por la otra torre de la casilla 1D que acaba de quedar libre, reforzando decisivamente la presión sobre el caballo clavado.

3. ... T1C
4. T1-1D T5C
5. T6A! ...

Amenazando 6. T×A. La partida aún continuó: 5. ..., T5T; 6. D3D, P5R; 7. D2R, A2C; 8. P3CR (esta horquilla de peón obliga a las negras al cambio de damas), D5C; 9. D×D, T×D; 10. T7A, abandonan.

Spielmann Wahle
Viena, 1926

Diagrama núm. 86



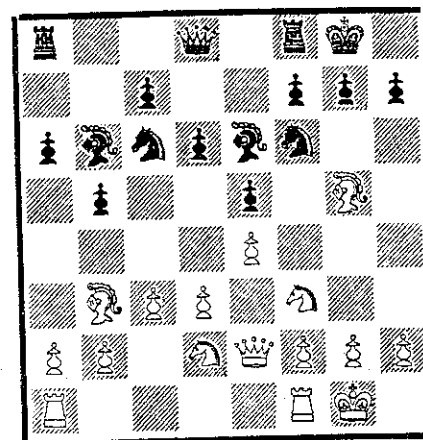
También se plantean a veces complicados problemas en las posiciones donde el caballo de rey es clavado por el alfil de dama enemigo.

1. T×A! D×T
2. D3A R2C
3. C3A-4R! P×C...
4. C×P ...

Las blancas han aunado la fuerza de tres piezas propias contra la pieza clavada del adversario, que sólo está defendida por la dama y el rey. Todavía siguió 4. ..., D3R (4. ..., D×C; 5. A×C+ y 6. D×D); 5. A×C+, R1C; 6. D4A y las negras abandonaron en vista de la irrefutable amenaza 7. D6T.

Alexandria Shul

Diagrama núm. 87



La clavada del CR es muy molesta para las negras, sobre todo teniendo en cuenta el alejamiento del alfil de rey en el otro flanco. Si este alfil estuviera en 2R, no habría problemas. Para liberarse de dicha clavada, las negras decidieron expulsar de su puesto al alfil enemigo adelantando los peones del flanco de rey.

1. ... P3T
2. A4TR P4C?!
3. C×PC ...

Sacrificio posicional, ya que las blancas no podían prever todas sus consecuencias concretas. Pero su intuición les decía que, conservando la clavada, se aseguraban una larga iniciativa.

3. ... P×C
4. A×P R2C
5. D3A C1CD

Este caballo se apresura a acudir en defensa de su compañero.

6. P4D! C1-2D

Sería un craso error 6. ..., P×P, ya que después de 7. P5R las negras no están en condiciones de hacer frente a la doble amenaza 8. P×C+ y 8. D×T.

7. D3C A×A
8. P4AR! ...

Lo principal para las blancas es reforzar su presión sobre el punto 6AR.

8. ... C4T*
9. D4C C2-3A
10. A×C+ R×A
11. PA×P+ R2R

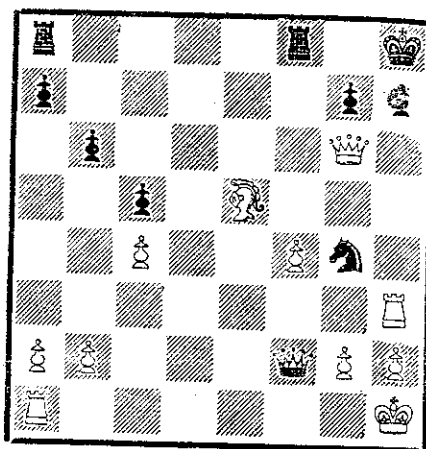
Las blancas tienen más que suficiente compensación por el material sacrificado. La partida continuó: 12. P×A, T1T; 13. T5A, D1CR; 14. D4T+, R2D; 15. T×C y el blanco no tardó en ganar.

A pesar de lo visto, recuérdese en todo momento que si el «salto» de una pieza clavada lleva consigo una contraamenaza o posibilidades de contrajuego, la clavada podría no ser más que ilusoria. Resulta ejemplar a este respecto la siguiente miniatura de Pillsbury, donde tiene lugar una combinación sobre el tema del famoso mate Legal, nombre que le viene de un ajedrecista francés del siglo XVIII a quien por vez primera se le ocurrió tan sorprendente idea: 1. P4R, P4R; 2. C3AD, C3AD; 3. P4A, P3D; 4. C3A, P3TD; 5. A4A, A5C; 6. P×P, C×P?; 7. C×C!, A×D; 8. A×PA+, R2R; 9. C5D mate.

Para terminar, veamos todavía otro bonito ejemplo basado en el tema de la clavada ilusoria.

Veidzan Hodja
Tirana, 1954

Diagrama núm. 88



Las blancas atacan los puntos 7CR y 7TR. En ello la torre de 3TR desempeña un importante papel clavando el PT enemigo y asegurándole así a la propia dama un excelente puesto de vanguardia que de otro modo resultaría precario. Parece que la suerte está ya echada y que las negras no pueden defenderse simultáneamente de las dos amenazas de mate. Pero... ¡les toca jugar!

1. ... D8R+!!

Sacrificio para despejar una casilla. Ahora el caballo saltará a 7A con ganancia de tiempo.

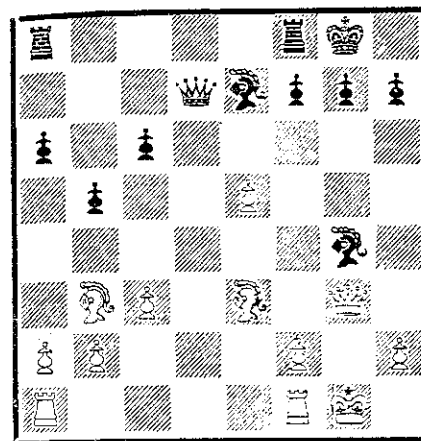
2. T×D C7A+
3. R1C C×T+
4. P×C P×D

Tan repentinas y extraordinarias metamorfosis sólo se dan, por supuesto, en el ajedrez, el juego de las «posibilidades impo-

sibles», como lo llamaba el imaginativo escritor e ilustre problemista Alexandr Kazantzev.

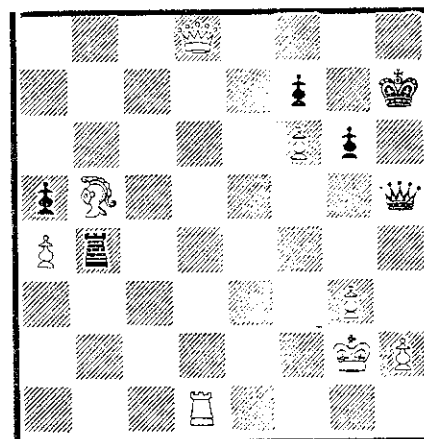
Y ahora... ¡pavimentemos el camino recorrido!

Diagrama núm. 89



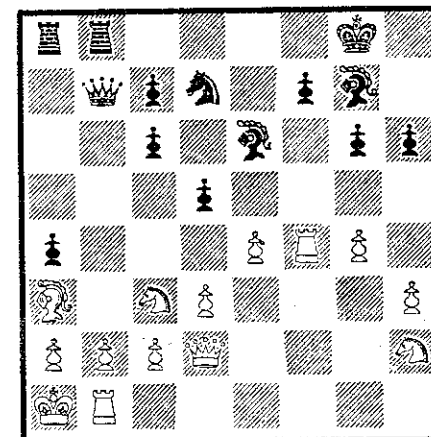
Juegan blancas

Diagrama núm. 90



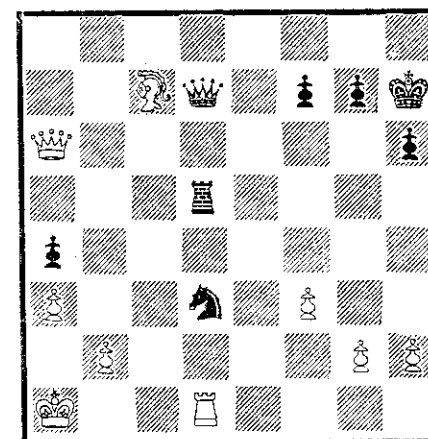
Juegan negras

Diagrama núm. 91



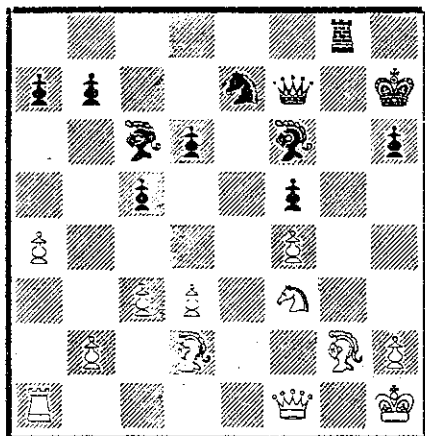
Juegan negras

Diagrama núm. 92



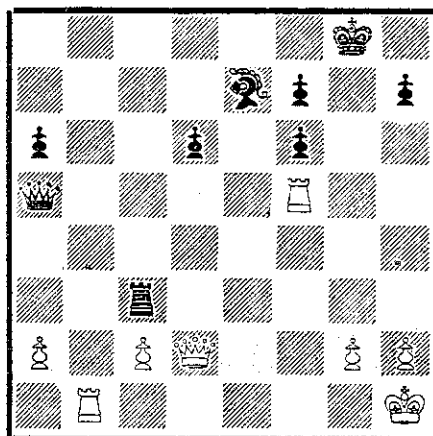
Juegan negras

Diagrama núm. 93



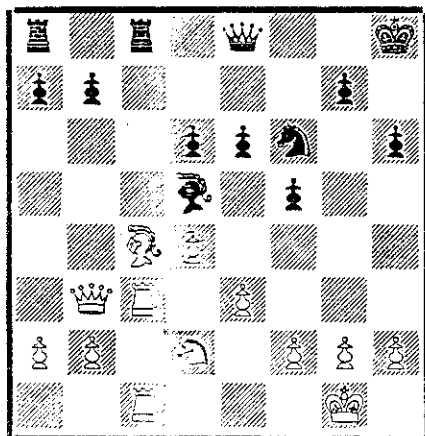
Juegan negras

Diagrama núm. 95



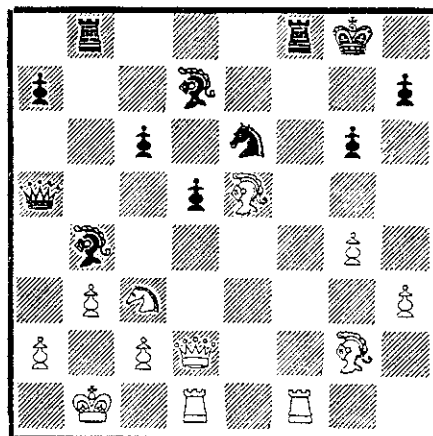
Juegan negras

Diagrama núm. 94



Juegan negras

Diagrama núm. 96

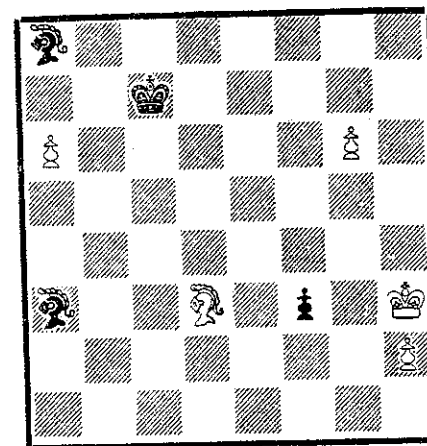


Juegan blancas

ARTERÍAS DE DAMISELA

O. Duras, 1925

Diagrama núm. 97



Juegan blancas y ganan

La «diversión», tema combinativo

En las combinaciones que hasta aquí hemos visto nos hemos ya familiarizado con el tema de la «diversión» o desvío. Por lo general se recurre a un sacrificio de diversión cuando no hay más remedio que obligar a una pieza (con menor frecuencia varias piezas) o peón enemigo a que despeje la casilla que ocupa, cosa que raramente se obtiene por medios «pacíficos».

(Véase diagrama núm. 97)

- | | |
|--------|------|
| 1. P7C | A4D |
| 2. P7T | A3R+ |

Si 2. ..., R2C, las blancas ganan inmediatamente por medio de 3. A4R!

- | | |
|---------|------|
| 3. A5A! | P7A |
| 4. R2C | A4D+ |
| 5. A4R! | ... |

¡Puro sacrificio de diversión! Por lo demás, sería un error 5. R×P a causa de 5. ..., A4A+ y las negras ganan el PTD.

- | | |
|---------|------|
| 5. ... | A5A |
| 6. A3D! | A4D+ |
| 7. R1A | R2C |
| 8. A4R! | |

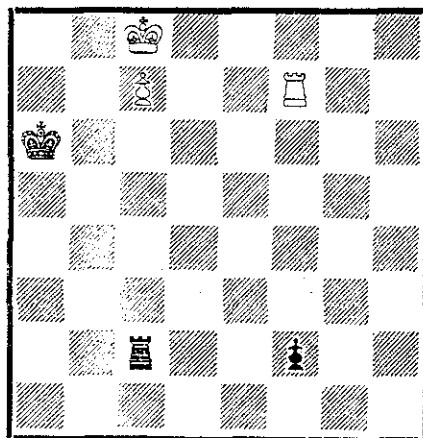
Y uno de los dos peones avanzados del blanco se corona.

Como en el pintoresco ejemplo que acabamos de ver, también en el siguiente el sacrificio de di-

versión sólo alcanza su objetivo gracias a una clavada.

Em. Lasker, 1890

Diagrama núm. 98



Juegan blancas y ganan

1. R8C! T7C+
2. R8T T7A
3. T6A+ R4T
4. R7C T7C+
5. R7T T7A
6. T5A+ R5T

El rey negro no puede ir a la columna CD debido a la amenaza R7C.

7. R7C T7C+
8. R6T T7A
9. T4A+ R6T
10. R6C ...

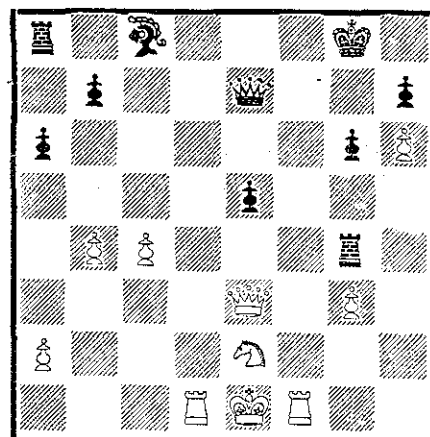
Amenazando 11. T×P.

10. ... T7C+
11. R5T T7A
12. T3A+ R7T
13. T×P!

¡Por fin! Aprovechando la clavada, las blancas fuerzan el desvío de la torre enemiga hacia una columna desde donde no puede seguir «vigilando» al peón.

Stevenson Brian
Middlessex, 1962

Diagrama núm. 99



¿Qué es lo primero que salta a la vista al evaluar esta posición? Por descontado, la debilidad del rey negro. El peón enemigo instalado como una cuña en 6TR (3TR de las negras) es especialmente peligroso, aunque sin ayuda ajena no pueda hacer nada concreto. ¿Existe algún medio de ponerlo en contacto con otras piezas blancas, en particular con la dama? ¡Sí! Ello es posible mediante un sacrificio de desviación. A decir verdad, un cálculo más preciso demuestra que, para obtener la victoria, las blancas han de recurrir todavía a un segundo procedimiento táctico: el sacrificio... de atracción (o «de arrastre»).

1. T8D+! ...

La dama negra es apartada de la defensa del PR.

1. ... D×T
2. D×P D2D
3. D8T+!! ...

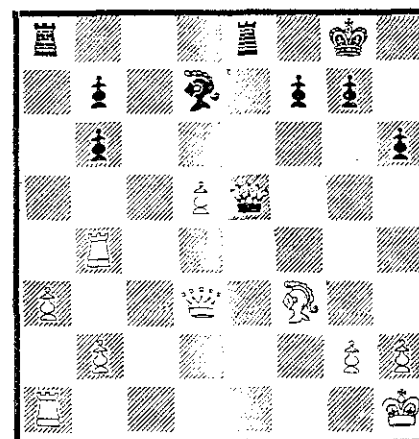
De tales «visitas» no puede esperarse nada bueno.

3. ... R×D
4. T8A mate.

Cuando la fila 1 del adversario está mal defendida, el sacrificio de desviación es a menudo un buen medio para despejar el camino hacia las dependencias reales.

Mikenas Bronstein
Tallinn, 1965

Diagrama núm. 100



1. ... T×P!

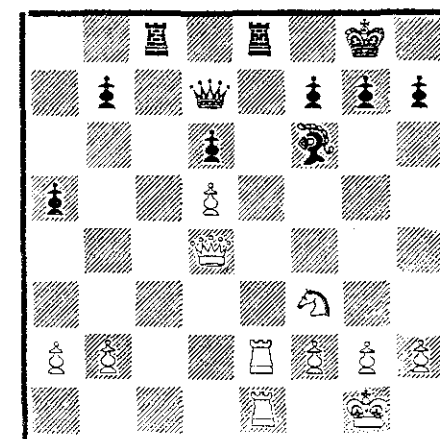
¡Jugada de rara fuerza y belleza! Las blancas abandonaron sin

esperar más. En efecto, a 2. D×T (dejando de controlar el punto 1AR) sigue sencillamente 2. ..., D8R+; 3. T×D, T×T mate. Tampoco arregla las cosas 2. P×T a causa de 2. ..., D×T+; 3. T1C, T8R+!, etc. En esta última variante se da la situación llamada de «los rayos X», cuando una pieza (en el caso presente la dama) ejerce su poder a través de otra enemiga que se le interpone.

En la fase final de la siguiente partida, ya clásica, la dama blanca se ofrece en sacrificio tres veces consecutivas para desviar una pieza contraria de la defensa del punto crítico 8R (1R de las negras).

Adams Torre
Nueva Orleans, 1920

Diagrama núm. 101



1. D4CR! D4C
2. D4AD! D2D
3. D7A!! D4C

Si 3. ..., D5T sigue 4. T4R!, P3T; 5. D×T!, D×T; 6. D×T+!, etc. ¡Los «rayos X»!

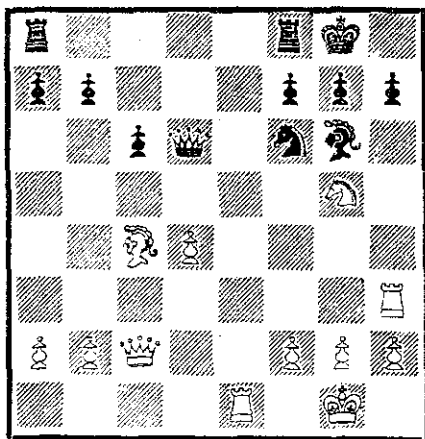
4. P4TD D×PT
5. T4R D4C
6. D×PC!

¡Último y decisivo sacrificio de desviación! Las negras se ven forzadas a abandonar, puesto que a su dama no le queda ninguna casilla disponible en la diagonal 5TD-1R.

¡Atraer a toda costa!

El mecanismo de esta segunda clase de combinaciones es clarísimo: por medio de un sacrificio («de atracción») se obliga a una pieza del adversario a que ocupe una posición desfavorable.

Diagrama núm. 102



1. D×A1 ...

¡Muy brillante! Aunque de momento no se ve por qué...

1. ... PT×D
2. A×P+ ...

¡Ah! Las blancas atraen la to-

rre enemiga a una casilla dominada por el caballo y, como veremos en seguida, crítica.

2. ... T×A
3. T8T+!

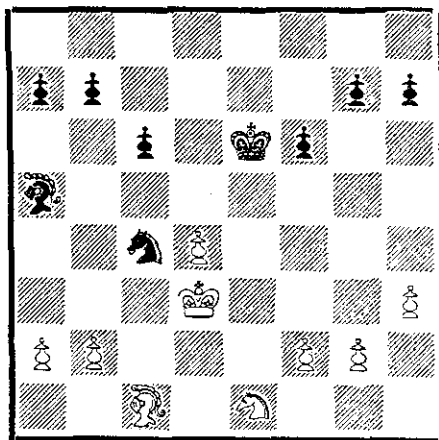
Sacrificio de atracción. Ahora entra en escena una horquilla de caballo.

3. ... R×T
4. C×T+

Después de 5. C×D las blancas quedan con un peón de más, lo que en esta posición es ampliamente suficiente para ganar (análisis de A. Chistiakov y N. Kopaev).

Em. Lasker Euwe
Zurich, 1934

Diagrama núm. 103



Las negras contaban aquí sólo con el cambio automático 1. R×C, A×C, pero se llevan una sorpresa.

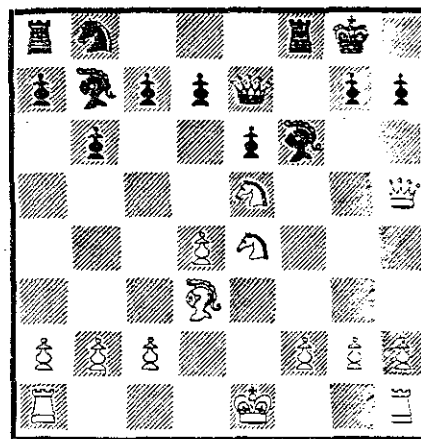
1. P4CD! A×P
2. C2A!

Ahora las dos piezas negras están amenazadas. En el furor de la batalla, incluso a los jugadores más duchos se les pasan a veces por alto estos taimados sacrificios intermedios.

En especial son peligrosos cuando arrastran al rey enemigo a un punto desde donde puede dársele jaque a la descubierta, tanto más si es doble. La siguiente combinación pertenece a la flor y nata del arte ajedrecístico.

Ed. Lasker Thomas
Londres, 1911

Diagrama núm. 104



1. D×P+! ...

El rey negro es atraído a un jaque a la descubierta. Ahora deberá emprender un arriesgado viaje por entre las filas enemigas. Por supuesto, de nada serviría 1. C×A+ a causa de 1. ..., P×C.

1. ... R×D
2. C×A+ R3T

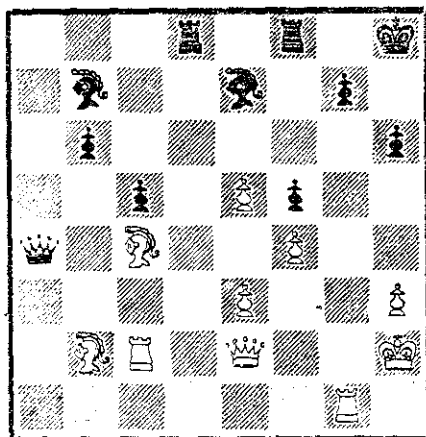
Ya no hay vuelta atrás. En caso de 2. ..., R1T, las blancas hubieran dado el elegante mate de los dos caballos (3. C6C mate), poco frecuente en la práctica.

3. C5-4C+ R4C
4. P4TR+ R5A
5. P3CR+ R6A
6. A2R+ R7C
7. T2T+ R8C
8. R2D mate.

¡Es difícil de creer que sólo siete jugadas antes el monarca negro contemplase tranquilamente el campo de batalla desde las ventanas de su propio castillo!

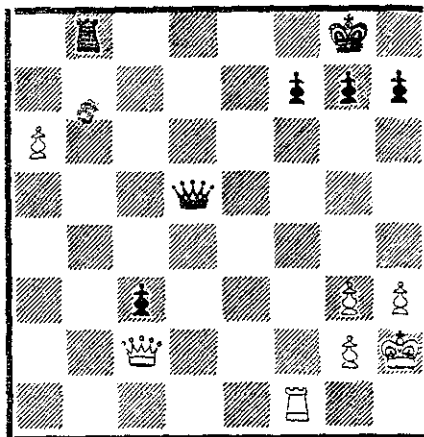
Al tratar de resolver los ejercicios que siguen, tened bien presente el título que hemos dado a este capítulo: «¡Arterías de damisela!»

Diagrama núm. 105



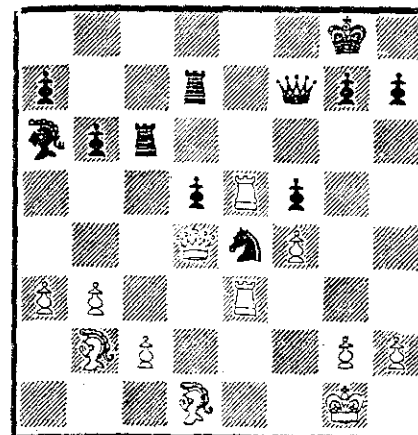
Juegan negras

Diagrama núm. 107



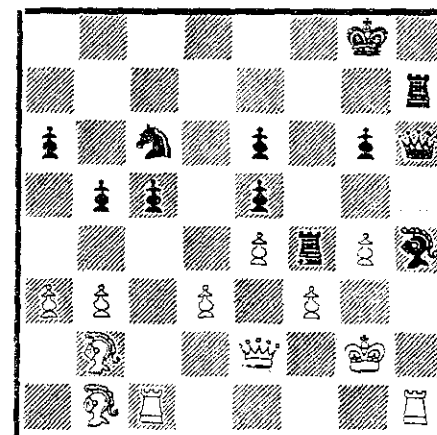
Juegan negras

Diagrama núm. 109



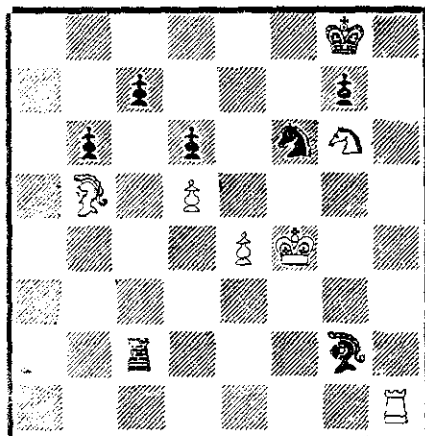
Juegan blancas

Diagrama núm. 111



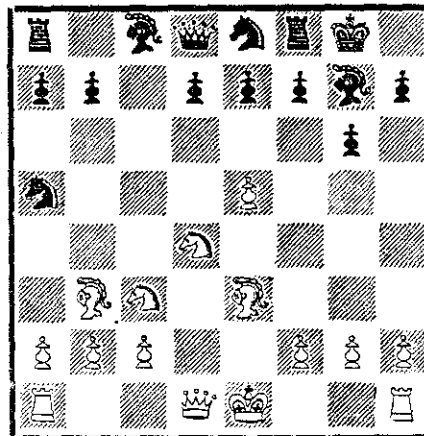
Juegan negras

Diagrama núm. 106



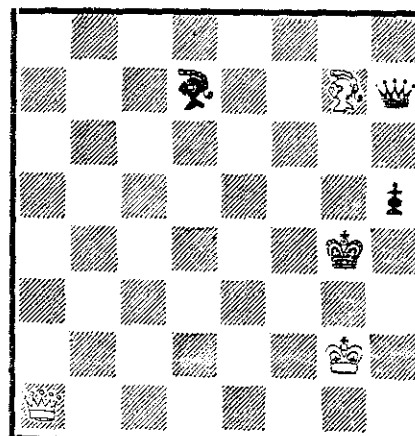
Juegan blancas

Diagrama núm. 108



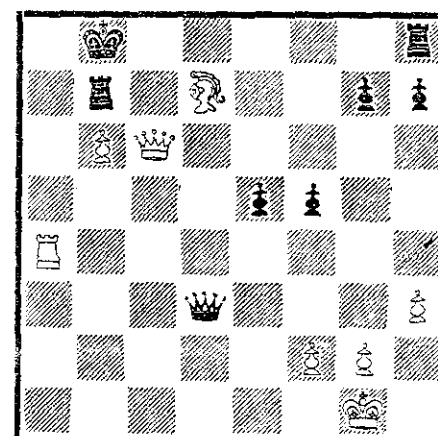
Juegan blancas

Diagrama núm. 110



Juegan blancas

Diagrama núm. 112



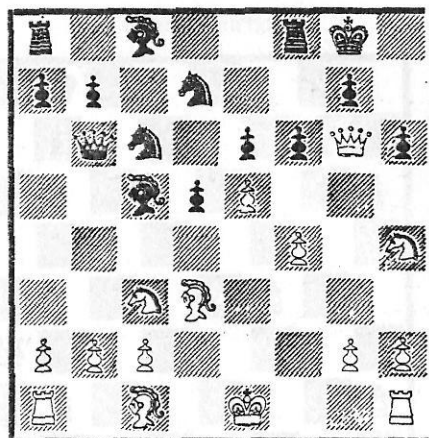
Juegan blancas

NO SÓLO EN LOS VUELOS SON PELIGROSAS LAS SOBRECARGAS...

Al confiar a una pieza o peón la defensa de otra pieza o de un punto determinado, sopesad bien desde el principio las posibilidades que tiene de desempeñar con éxito su tarea. Si le asignáis más de una misión a la vez, corre el riesgo de hallarse «sobrecargada».

A. Tal **Jurikivi**
Campeonato de Letonia por
correspondencia, 1968-1969

Diagrama núm. 113



Las piezas blancas apuntan sin ningún disimulo a la fortaleza del rey enemigo, aunque es difícil que puedan llevar adelante sus propósitos ateniéndose a los métodos «normales» de ataque, por ejemplo: 1. D7T+, R2A; 2. A6C+, R2R; 3. D×PC+, R1D; 4. C3A, P×P; 5. P×P, T×C; 6. P×T, A7A+ con peligroso contrajuego.

¡A pesar de ello, las blancas logran hacerse con la llave de las dependencias reales!

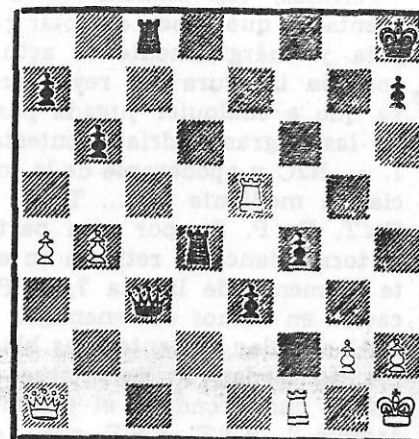
1. C×P! Abandonan.

Efectivamente, el PR negro asumía al mismo tiempo dos importantes funciones: defender el peón que acaba de ser capturado y privarle al caballo blanco de la casilla 4AR (5AR de las blancas). ¡Eso era demasiado para él!

Si ahora la dama negra, atacada por el caballo, se retira, sigue mate en dos jugadas: 2. D7T+, R2A; 3. A6C mate. Y en caso de 1. ..., P×C decide la elemental 2. C5A.

Simagin **Nikolich**
Kislovodsk, 1968

Diagrama núm. 114



1. T8R+! ...

A las negras les encantaría tratar a este indeseable huésped como se merece, pero por desgracia la torre que hubiera podido hacerlo está sobrecargada, teniendo también que defender a la dama.

1. ... R2C
2. T×T Abandonan.

Esta vez es la dama negra quien sufre de sobrecarga, pues no es capaz de capturar la torre enemiga sin privar de defensa a la propia en la casilla 5D.

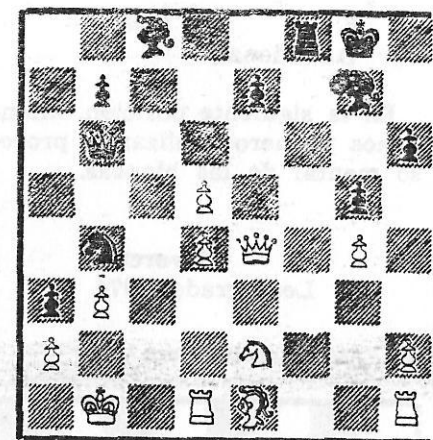
(Véase diagrama núm. 115)

1. ... A×PC!

Brillante e inesperado. Ahora se da uno cuenta de que la dama blanca llevaba una carga demasiado pesada para sus hombros:

Tolush **Kopylov**
Leningrado, 1954

Diagrama núm. 115



defender a la vez el PCR y la diagonal CD-7TR. Si aquí 2. D×A, las negras ganan rápidamente: 2. ..., D3C+; 3. R1T, C7A+; 4. R1C, C×P+; 5. R1T, C7A+; 6. R1C, C5C+, etcétera.

2. A×C ...

Relativamente lo que más posibilidades ofrece.

2. ... A4A
3. D×A T×D
4. A×PT D3T

Ataque doble. No obstante, las blancas combaten hasta el fin y a su vez amenazan una pieza del adversario, recordando que la mejor defensa consiste en contra-atacar.

5. C3C T7A
6. C4R ...

Las blancas podrían tratar de

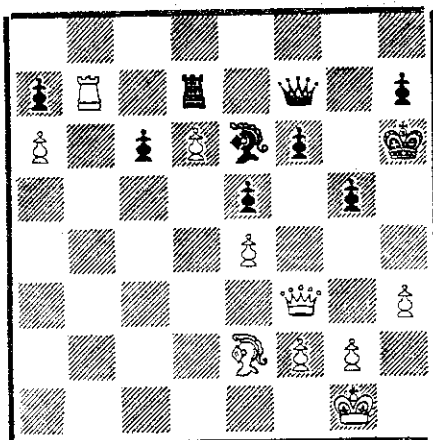
salvar la pieza amenazada jugando 6. A2C, pero entonces seguiría 6. ..., D3CR+; 7. R1T, D7A; 8. T1CD, A×P!, etcétera.

6. ... T5A!
Abandonan.

En la siguiente posición, intentemos primero analizar el proceso mental de las blancas.

Tal **Dvoretzki**
Leningrado, 1974

Diagrama núm. 116



¿En qué se fija aquí el blanco sobre todo? En el PAR enemigo, que necesita de continua protección y por ello restringe la libertad de movimientos de una pieza tan importante como la dama. Las blancas ven también que su torre ocupa un puesto activo, clavando la del adversario. Éste no puede liberarse de la clavada cambiando las torres, pues en caso de 1. ..., T×T; 2. P×T entra en liza un peligrosísimo peón avanzado y pasado que la dama

negra no está en condiciones de detener sin abandonar al mismo tiempo la defensa de su propio peón débil.

Además, las blancas se dan cuenta de que deben explotar rápida y enérgicamente la actual posición insegura del rey negro, ya que a cualquier jugada pasiva las negras podrían contestar 1. ..., R2C y apoderarse de la iniciativa mediante 2. ..., T×T; 3. P×T, D×P. Si, por otra parte, la torre blanca se retirara en este momento de la fila 7, el PD caería en manos del enemigo.

Al calcular variantes, las blancas no tardan en percatarse de que a nada conduce el prosaico cambio 1. T×T, A×T, pero, de repente, se les ocurre una idea: ¿qué pasaría si el alfil negro se fuera de 3R y dejara de defender la torre? Entonces sería eficazísimo T×T, por estar sobrecargada la dama enemiga. De esta idea nace un plan concreto: ¡desviar dicho alfil!

1. A4A P4AR

Tratando de taponar el acceso al punto 3AR. Por supuesto es malo 1. ..., A×A a causa de 2. T×T; y si 1. ..., R2C, las blancas reforzarían su presión sobre la torre clavada jugando 2. A×A, D×A; 3. D5A! con la amenaza de «rayos X» en el punto 7D (2D de las negras), pues de nada serviría 3. ..., D×D en vista de 4. P×D, T2AR; 5. P7D, etcétera.

2. P×P D×P
3. A×A Abandonan.

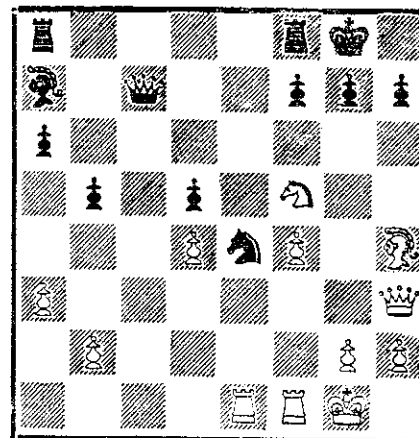
En efecto, si 3. ..., D×A decide sencillamente 4. T×T, D×T;

5. D6A+, R4T; 6. P4C+, R5T; 7. D6T mate.

A menudo es preciso provocar artificialmente una situación de sobrecarga. Para ello se echa mano la mayoría de las veces de un recurso táctico auxiliar, la destrucción de una de las defensas, que consiste en alejar del punto atacado una de las piezas o peones que lo defienden, dejando así sobrecargados a los demás defensores. Sólo hay que tener en cuenta que si la combinación entraña algún sacrificio, la superioridad de fuerzas en el sector decisivo de la batalla ha de ser bastante grande.

Tal **Najdorf**
Leipzig, 1960

Diagrama núm. 117



El motivo subyacente a la búsqueda de una combinación es claro para las blancas: su superioridad de fuerzas en el flanco de rey. La posición del caballo blanco en 5AR resulta particularmente peligrosa para el enemigo.

Con todo, parece difícil que las blancas puedan intensificar aún más su ataque, debido al influjo que a su vez ejerce el caballo negro sólidamente instalado en el centro. La primera jugada, por tanto, tiende a aniquilar ese molesto adversario.

1. T×C! P×T
2. A6A! ...

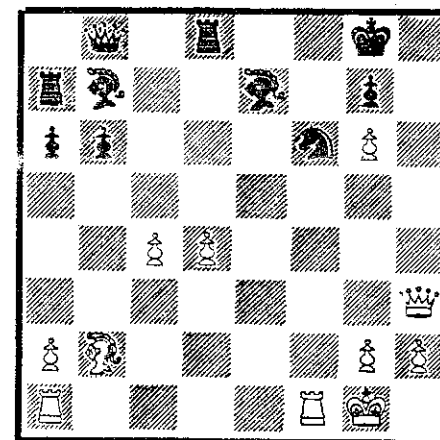
Si las negras aceptan este nuevo sacrificio, sus peones del ala de rey quedarán seriamente debilitados. Así, después de 2. ..., P×A, las blancas penetrarían de inmediato en la fortaleza enemiga por la brecha recién abierta: 3. D4C+ seguido de 4. D7C mate.

2. ... D3C
3. A×P TR1R
4. A5R D3C
5. C6T+ R1A
6. P5A! Abandonan.

Si ahora 6. ..., D4C sigue 7. C×P!

Botvinnik **Chekhover**
Moscú, 1935

Diagrama núm. 118



La búsqueda de un medio para acabar con las defensas enemigas, destruyéndolas o alejándolas del sector crítico, ocupa a menudo un lugar predominante en los cálculos del bando activo. En esta posición, claro está, las blancas centran sus reflexiones en dos factores: 1) Aunque las negras tienen dos piezas de más, una de sus torres (en 2TD) y la dama están prácticamente fuera de juego; se impone por tanto actuar con energía, de manera que el enemigo no disponga de tiempo para reagrupar sus fuerzas. 2) La única debilidad en el campo de las negras, que hay que tratar de explotar cuanto antes, es la posición precaria en que se encuentra su rey; pero de momento la dama blanca no puede penetrar en las filas enemigas «vigiladas» por el caballo de 3AR. Conclusión lógica: ¡eliminar este caballo aun a costa de un sacrificio de calidad!

1. T×C A×T
2. D7T+ R1A
3. T1R! ...

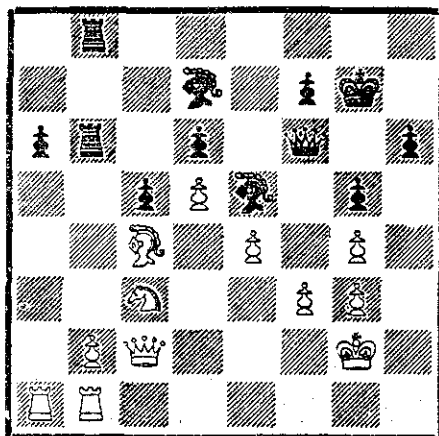
Cortándole la retirada al rey negro y atrayendo a la vez el alfil enemigo a la casilla 4R, donde quedará clavado.

3. ... A4R
4. D8T+ R2R
5. D×P+ ...

Las negras debían ya resignarse a conceder el tanto, pero por inercia siguieron jugando hasta el mate: 5. ..., R3D; 6. D×AR+, R2D; 7. D5AR+, R3A; 8. P5D+, R4A; 9. A3T+, R×P; 10. D4R+, R6A; 11. A4C+, R7C; 12. D1C mate.

Windrich Holz
RDA, 1969

Diagrama núm. 119



1. ... T×P!

Precisamente este peón era el pilar en que se sostenía la posición de las blancas. Todo el edificio se viene ahora abajo.

2. T×T T×T
 3. D×T A×C
 4. D7C A×T
- Abandonan.

En caso de 5. D×A seguiría 5. ..., D7C+; 6. R3T, D8A!, etcétera.

(Véase diagrama núm. 120)

1. A6R! ...

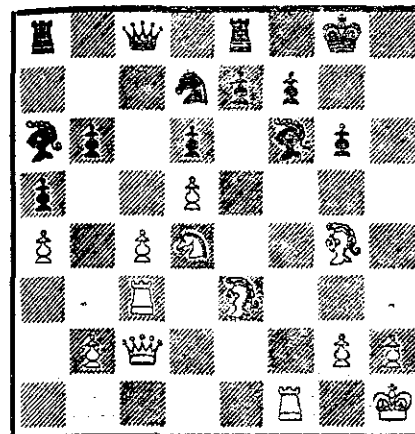
Dirigido contra el PAR de las negras, único defensor del punto 3CR.

1. ... R2C
2. A6T+! ...

No sólo liberando la fila 3 para

Kholmov Bannik
URSS, 1962

Diagrama núm. 120



que entre en acción la torre, sino permitiéndole a la propia dama participar en el ataque con ganancia de tiempo.

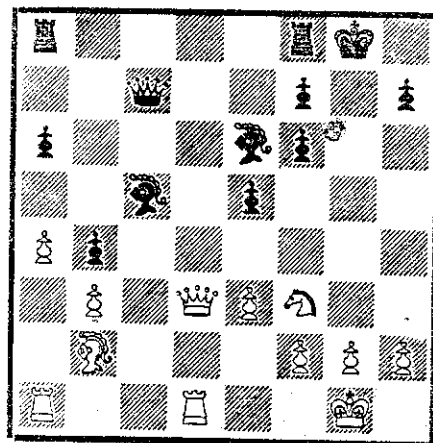
2. ... E×A
3. C5A+! ...

Otro sacrificio, destinado a eliminar las últimas defensas del rey negro.

3. ... P×C
4. D2D+ A4CR
5. T3TR+ R3C
6. A×P4A+ Abandonan.

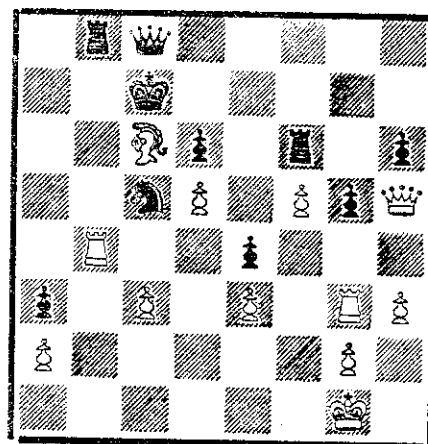
Al estudiar ahora por vuestra cuenta las siguientes posiciones, no os precipitéis a sacrificar material; tal vez podáis explotar de manera sencilla la sobrecarga de una pieza o peón del adversario. Pero si sentís que no es posible lograr vuestros propósitos sin un sacrificio, ¡lanzaos valientemente al torbellino táctico!

Diagrama núm. 121



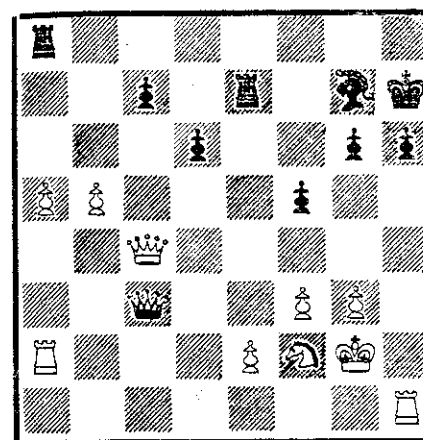
Juegan blancas

Diagrama núm. 123



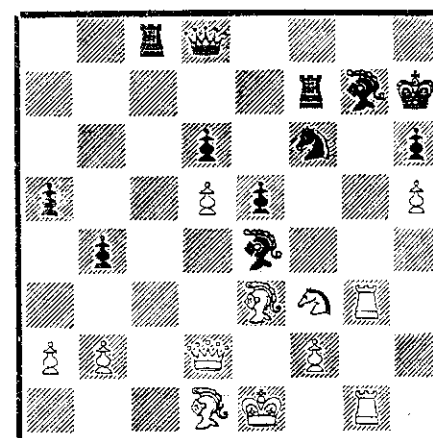
Juegan blancas

Diagrama núm. 125



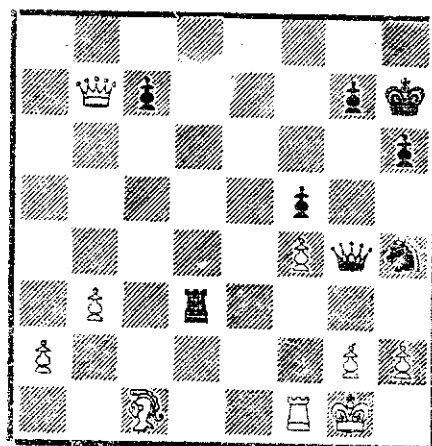
Juegan blancas

Diagrama núm. 127



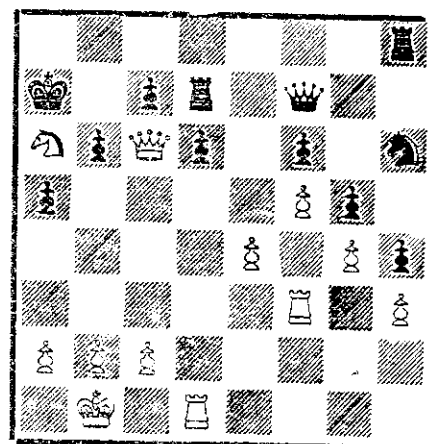
Juegan blancas

Diagrama núm. 122



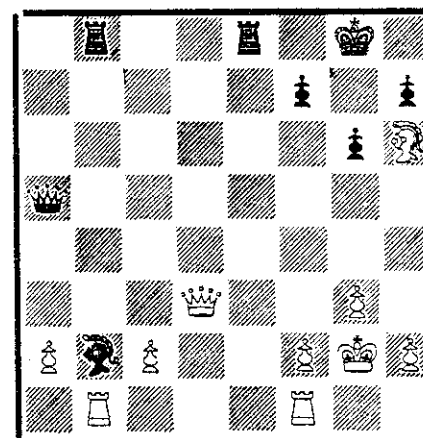
Juegan negras

Diagrama núm. 124



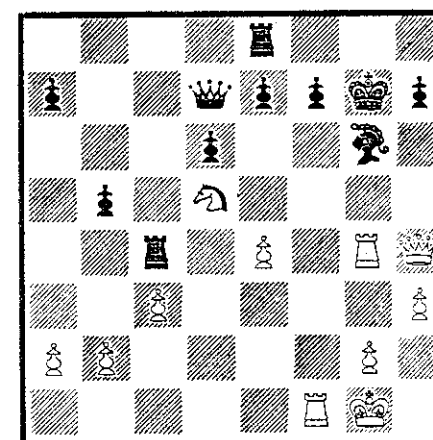
Juegan blancas

Diagrama núm. 126



Juegan blancas

Diagrama núm. 128



Juegan blancas

EL COMBATE POR LAS «ESFERAS DE INFLUENCIA»

Bloqueo

Cuando resulta indispensable impedir que el adversario invada nuestro territorio o queremos frenar el avance de uno de sus peones (y, a veces, de todo un grupo de ellos), solemos recurrir al bloqueo. Las formas de bloqueo son variadísimas, como comprobareis al estudiar los ejemplos. De momento os hago notar lo principal: un buen bloqueo no sólo es útil para restringir considerablemente los movimientos de las fuerzas enemigas, sino que incluso puede salvarnos en una posición desesperada levantando barreras infranqueables para las piezas de ambos bandos, que así no llegan nunca a encontrarse.

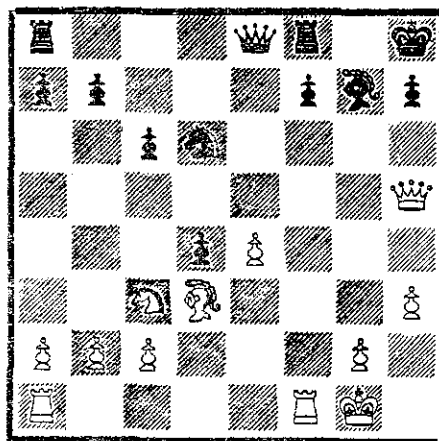
(Véase diagrama núm. 129)

Tras la retirada del caballo atacado, las negras esperaban liquidar la presión enemiga en el flanco de rey mediante 1. ..., P4AR. Pero las blancas responden con un inesperado sacrificio!

1. T6A! ...

Fischer Benko
Nueva York, 1963

Diagrama núm. 129



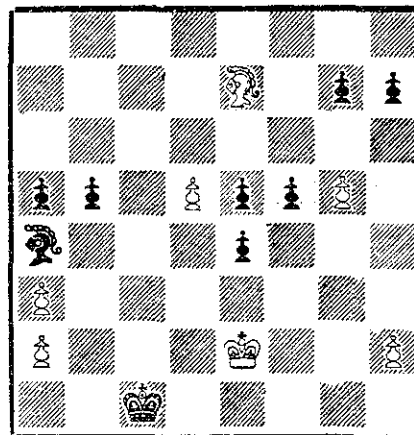
A raíz de esta jugada de bloqueo, las negras quedan sin recursos para impedir 2. P5R. Hubiera sido malo adelantar el peón de rey inmediatamente a causa de 1. ..., P4AR!

1. ... R1C
2. P5R P3TR
3. C2R Abandonan.

En la siguiente composición artística las blancas le bloquean varias veces al alfil negro el camino hacia la casilla 2D, desplegando en ello notable ingenio.

A. Herbstmann, 1927

Diagrama núm. 130



Juegan blancas y ganan

La amenaza por parte de las blancas de coronar el PD puede ser parada por el negro mediante 1. ..., P5C o la maniobra 1. ..., A8D seguido de 2. ..., A4T y 3. ..., A1R. Veamos cómo se las arregla el blanco para lograr la anhelada promoción.

1. P6C P×P
2. A4C! A8D+

Después de 2. ..., P×A quedaría herméticamente «taponada» la segunda diagonal importante. Las negras dan este jaque con la esperanza de abrir todavía brecha en la posición.

3. R1R A5C
4. A2D+ R7A
5. A4A!

Bloqueando sólidamente el PAR negro y obteniendo así la victoria, pues en caso de 5. ..., P×A sigue 6. P6D y se corona este peón sin obstáculos.

Despeje de una casilla

Al analizar la combinación de la partida Moresi-Ferrarini (véase el capítulo «En la «despensa» de las maravillas») pudimos ya ver cómo a veces una pieza propia nos estorba ocupando una casilla imprescindible para instalar otra pieza. Sucede a menudo que una torpe disposición de fuerzas no sólo nos corta la retirada, sino que nos impide llevar a cabo, dado el caso, operaciones tácticamente ventajosas. En la práctica, esto equivale a un «autobloqueo».

En semejantes casos hay que averiguar si con un sacrificio o un jaque (¡para no perder preciosos tiempos!) se podrá despejar la casilla crítica.

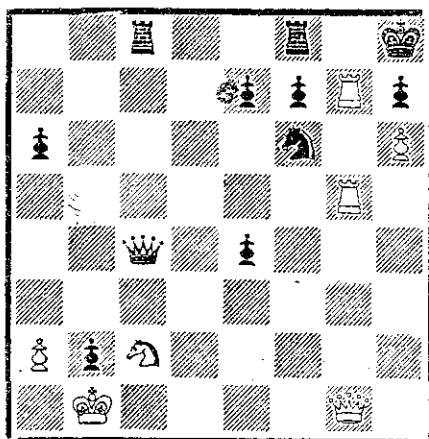
Examinad con atención las mejores partidas de Karpov, Spassky, Tal, Fischer... En ellas veréis lo bien que «respiran» las piezas de esos campeones por las columnas y diagonales abiertas, para poder desplegar toda su actividad en cualquier momento.

(Véase diagrama núm. 131)

Parece como si el ataque de las blancas por la columna CR hubiera llegado a un punto muerto. Al propio tiempo, las amenazas

Hemsohn Heisenbutter
RFA, 1958

Diagrama núm. 131



del negro en el flanco de dama cobran relieve.

¿Qué pueden emprender aquí las blancas para llegar oportuna y eficazmente al punto 7CR? Esto lo podría hacer la dama blanca si las dos torres de su bando no le cerraran el camino...

1. T5AD! ...

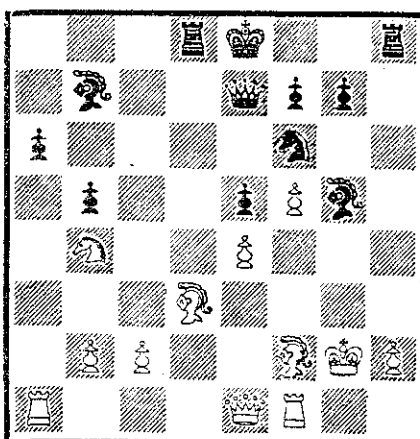
¡Sólo así! Las blancas le abren paso a la propia dama obstruyendo simultáneamente la columna AD, por donde ataca el enemigo. Las negras abandonaron. En efecto, si capturan la torre blanca o ponen su dama a salvo, reciben mate: 2. T×PT+ seguido de 3. ..., D7C mate.

(Véase diagrama núm. 132)

La posición de las blancas puede sin ambages calificarse de crítica en vista de la debilidad de su flanco de rey, la amenazado-

Gurgenidze Sergievski
URSS, 1962

Diagrama núm. 132



ra posición del AD enemigo y la columna TR abierta en manos de las negras. A éstas no se les plantea más que un problema: ¿cómo despejar para su dama la casilla 4CR?

1. ... A7D!

Atacando a la vez dos piezas enemigas, las negras imponen la captura de este alfil. De paso le privan al PR blanco de uno de sus defensores.

2. D×A C×P
3. D3R D4C+!

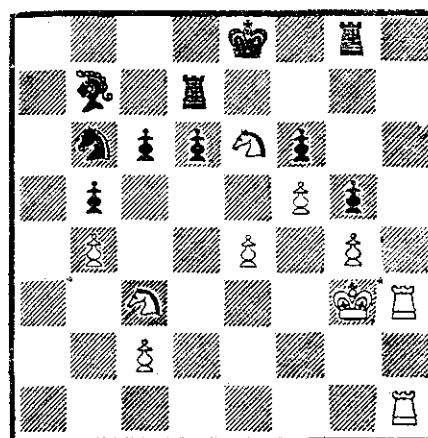
¡Para eso se necesitaba la casilla 4C!

4. D×D C×D+

De aquí en adelante los acontecimientos se desarrollan de manera forzada: 5. R3C, T6T+; 6. R4C, A6A+; 7. R×C, T4T mate.

Em. Lasker Capablanca
San Petersburgo, 1914

Diagrama núm. 133



Las torres blancas hacen de las suyas en la columna TR, mientras uno de los caballos domina la situación desde 6R. El segundo caballo permanece por ahora en la retaguardia.

1. P5R! ...

Las blancas despejan la casilla 4R, por donde entrará en juego el caballo de 3A con efecto decisivo.

1. ... PD×P
2. C4R C4D

A su vez el caballo negro dispone de un fuerte punto central, pero esto ya no cambia las cosas, pues las amenazas que crean las blancas con su siguiente jugada son demasiado graves.

3. C6-5A A1A

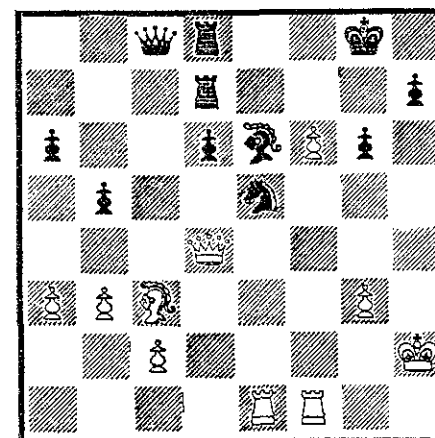
Las negras se ven obligadas a

entregar la calidad, ya que, en caso de retirarse la torre, seguiría 4. C×A y 5. C4-6D+, etc. La partida continuó 4. C×T, A×C; 5. T7T, T1A; 6. T1T, R1D; 7. T8TD+, A1A; 8. C5A, abandonan.

A veces se revela indispensable despejar no sólo una casilla, sino todo un conjunto de escapes, por ejemplo los de las diagonales para activar los alfiles, o los de las columnas para facilitar el juego de las piezas pesadas.

Panov Makogonov
Tiflis, 1937

Diagrama núm. 134



Al estudiar este ejemplo notaréis que durante el ataque no se sacrifican piezas únicamente para destruir los defensores activos de la posición enemiga, sino también para incrementar el potencial bélico de las propias piezas atacantes.

Sin duda habéis caído ya en la cuenta de que, distribuyendo mal nuestras piezas y asignándoles pa-

peles pasivos, no pocas veces les impedimos actuar con libertad y entorpecemos sus maniobras aun en el propio campo.

Observad con qué sencillez se desarrolla aquí el ataque de las blancas una vez despejada, mediante un sacrificio de calidad, la diagonal 1TD-8TR.

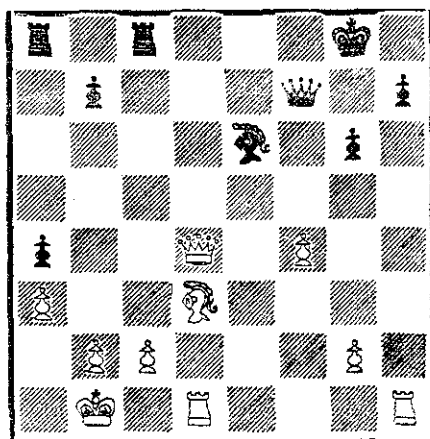
1. **T×C!** **P×T**
2. **P7A+!** ...

Con esta jugada las blancas desatan toda la potencia de la batería que constituyen la dama y el alfil.

El resto de la partida no requiere comentarios: 2. ..., T×P; 3. D×P, R1A; 4. D7C+, R2R; 5. A4C+, abandonan.

Starchenko Goldberg
Moscu, 1956

Diagrama núm. 135



La artillería de las blancas tiene ya a su disposición la columna abierta TR, pero el incremento progresivo de la presión, por

ejemplo doblando las torres, resultaría poco eficaz debido a su lentitud. Al blanco se le ocurre una magnífica idea para ganar rápidamente la partida.

1. **P4CR** ...

La amenaza 2. P5A obliga a las negras a aceptar este «regalo».

1. ... **A×P**
2. **TD1C** **A4A**
3. **T×PT!** ...

Sólo ahora se percibe el verdadero sentido de la apertura de la columna CR. Al no poderse jugar 3. ..., R×T a causa de 4. T1T+ seguido de 5. T8T++, hay que capturar esta torre con la dama, tras lo cual queda «al descubierto» el alfil que desempeñaba un importante papel en la defensa de las negras.

3. ... **D×T**
4. **A×A** **T2A**

Curiosamente, si 4. ..., T3A; 5. A4R!, cualquier retirada de la torre negra conduce a pérdidas de material.

5. **A×P** **D5T**
6. **A4R+** **R1A**
7. **T1T** Abandonan.

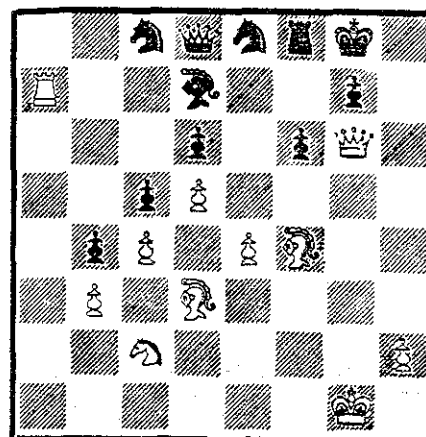
Si la dama se va de la columna TR, sigue 8. T8T+ y las negras pierden la torre de 1T.

(Véase diagrama núm. 136)

La dama blanca se muestra muy decidida, pero... ¡ningún soldado la acompaña! Ni siquiera en el final la orgullosa señora es

Rubtzova Borisenko
Sukhumi, 1966

Diagrama núm. 136



capaz de dar mate al rey enemigo sin colaboración ajena. Así pues, se necesitan refuerzos.

El alfil de 3D estaría ya listo para tomar parte activa en el ataque si no fuera por el propio PR que le bloquea el paso. ¡Y no hay tiempo para preparativos! Las blancas han de tener presente la amenaza que pesa sobre su torre.

1. **P5R!** **PD×P**

De momento la torre blanca es inviolable (¡defensa indirecta!) en vista de la variante forzada 1. ..., C×T; 2. D7T+, R2A; 3. A6C+, R2R; 4. D×P+ (sacrificio de desviación), C×D; 5. P×PD mate.

2. **D7T+** **R2A**
3. **A6C+** **R2R**
4. **P6D+!** ...

No sólo ganando tiempo para que la torre participe en la ofensiva, sino despejando también la diagonal 1TR-8TD.

4. ... **R×P**

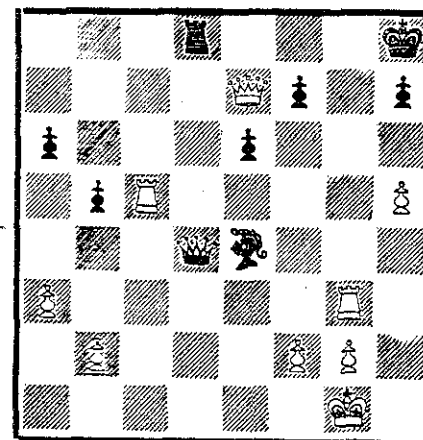
La partida prosiguió todavía 5. T6T+, R2A; 6. A3R, R2C; 7. T1T, D2R; 8. A4R+, A3A; 9. A×A+, R×A; 10. D4R+ (como veis, la diagonal abierta se ha aprovechado bien), R2A; 11. T5T y las negras abandonaron.

Obstrucción

Las combinaciones relacionadas con este tema tienen por motivo principal destruir la coordinación existente entre las piezas enemigas. Su finalidad no es solamente ganar una de ellas, sino a menudo también cortarles a esas tropas la comunicación con su rey para que no puedan seguir defendiéndolo.

Eliskases Helzl
Graz, 1931

Diagrama núm. 137



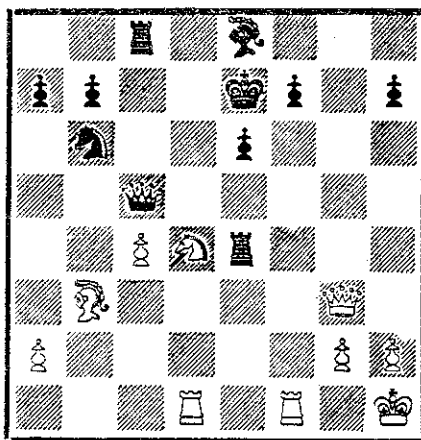
1. **T5D!!**

¡De un solo golpe las blancas acaban con la armonía de las fuerzas enemigas! Si 1. ..., A×T o 1. ..., P×T, la torre negra queda sin defensa. Tampoco sirven 1. ..., D×T, a causa de 2. D6A mate, ni 1. ..., T×T, a lo que sigue igualmente mate (2. D8A mate).

Asimismo es típico el ejemplo que viene a continuación.

Kotov Yudovich
Leningrado, 1939

Diagrama núm. 138



Para inquietar seriamente al rey enemigo, que se ha quedado en el centro, a las blancas les es necesario conquistar el punto 5CR, cosa que logran con facilidad mediante un sacrificio de obstrucción.

1. T5A! P×T

En caso de 1. ..., D3D decide 2. T×P+! (¡despeje de la casilla 5AR!), A×T; 3. C5A+, P×C; 4. D×D+, R1R; 5. A4T+ (desvío),

C×A; 6. D7D+, etc. Y a 1. ..., D2A sigue 2. D5C+, R1A; 3. D6T+, R2R; 4. D6A+, R1A; 5. C×P+, T×C; 6. D×T.

2. C×P+ R3A

No es posible 2. ..., D×C debido a 3. D6D mate.

3. T6D+ R×C

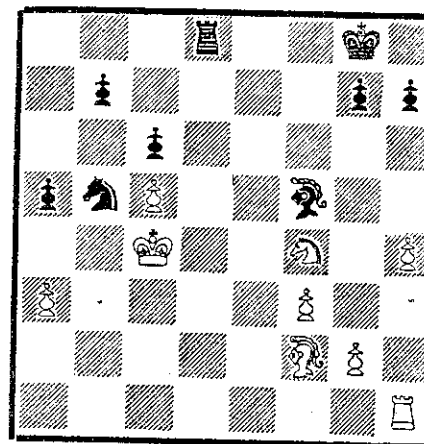
Como es natural, menos aún les gusta a las negras la variante 3. ..., T3R; 4. D7C+, R×C; 5. A2A+, T5R; 6. D6A+, R5C; 7. A1D+, T7R; 8. A×T mate.

4. D3AR+ T5A
5. D5T+ R5R
6. A2A+ R6R
7. T3D+ Abandonan.

Una vez más se demuestra en este ejemplo que no basta con captar la idea de la combinación; es preciso también calcular con exactitud sus variantes, desde el principio hasta el fin. Añadamos aquí un curioso detalle: en su autobiografía, publicada en las páginas de la revista «Shakhmaty v SSSR» («Ajedrez en la URSS»), el gran maestro A. Kotov escribe que en los comienzos de su carrera ajedrecística se sentía inseguro precisamente en el juego de combinación. No obstante, a fuerza de trabajo y tenacidad, analizando minuciosamente complicadas combinaciones, logró poco a poco acabar con ese defecto.

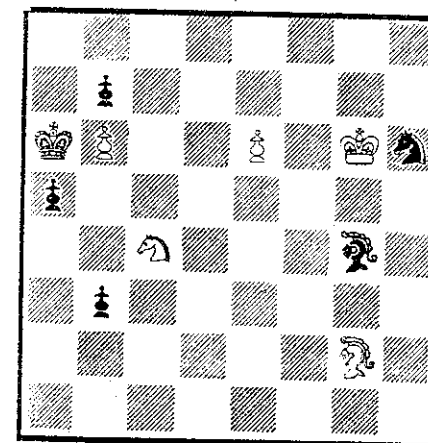
Espero que también a vosotros el estudio de los ejercicios que os propongo para resolver personalmente os ayude a adquirir en breve tiempo una buena visión combinativa.

Diagrama núm. 139



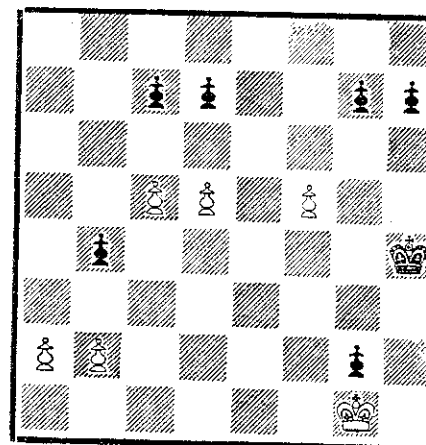
Juegan negras

Diagrama núm. 141



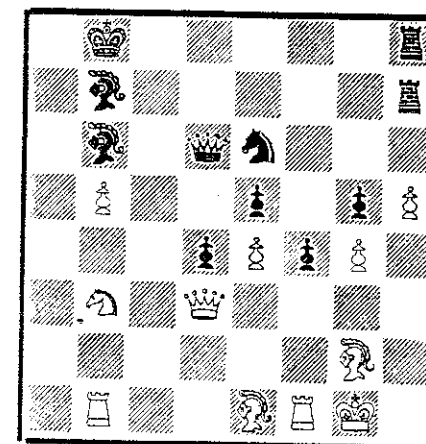
Juegan blancas

Diagrama núm. 140



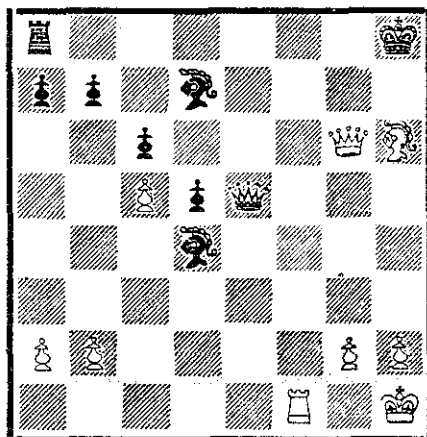
Juegan blancas

Diagrama núm. 142



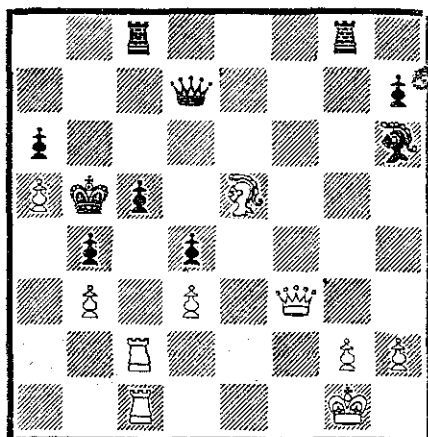
Juegan negras

Diagrama núm. 143



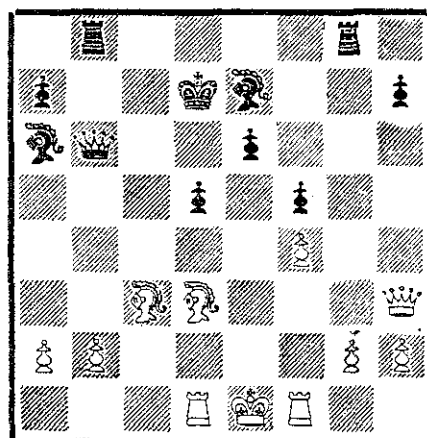
Juegan blancas

Diagrama núm. 145



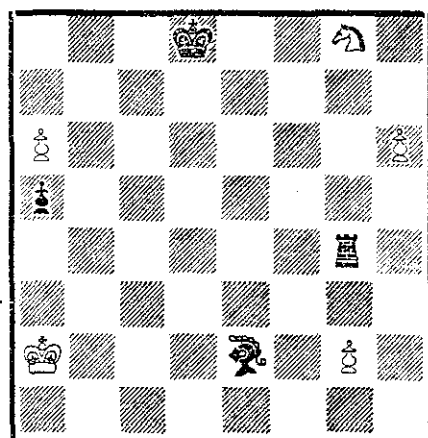
Juegan blancas

Diagrama núm. 144



Juegan negras

Diagrama núm. 146



Juegan blancas

MOTIVOS GEOMÉTRICOS

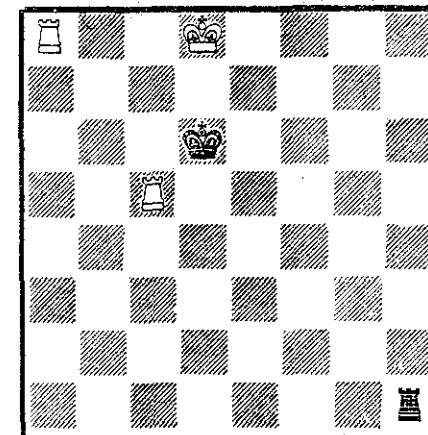
Ya sabéis que el ataque simultáneo a varios puntos o piezas es posible en ciertas condiciones o, por decirlo más exactamente, en particulares condiciones «geométricas». De hecho, estas determinadas formas espaciales se dan en todas las combinaciones. La horquilla de caballo, por ejemplo, ¿no depende de una disposición geométrica de las piezas atacadas? Y en el caso más sencillo de varias piezas o peones situados en línea (en la misma columna, fila o diagonal) y atacados a la vez, ¿no tenemos igualmente un motivo geométrico?

(Véase diagrama núm. 147)

Esta posición procede de un manuscrito latino del siglo XIII, cuyo autor se esconde tras el seudónimo de «ciudadano boloñés».

La situación es dramática. Las blancas tienen una torre de ventaja, pero ¿cómo se defenderán al mismo tiempo de las dos amenazas de su adversario: la captura de una torre y el mate en la última fila?

Diagrama núm. 147



1. T5TR! ...

¡Admirable! A su vez el blanco «se saca de la manga» un doble ataque: a la torre enemiga (en 8TR) y a su majestad el rey negro (2. T6TD mate).

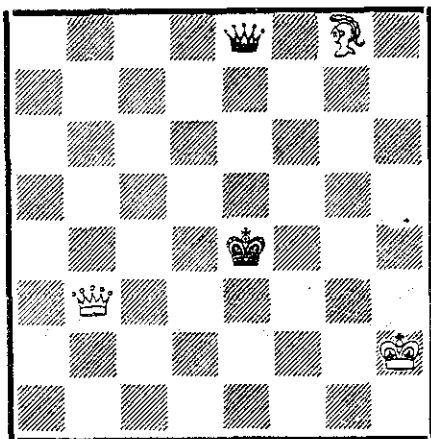
1. ... T×T
2. T6T+ R4D
3. T5T+

Y las blancas ganan.

¡He ahí por qué la torre negra fue atraída a 4TR!

A. Troitzky, 1898

Diagrama núm. 148



Juegan blancas y ganan

1. A7T+! ...

Limitando considerablemente la movilidad del rey enemigo.

1. ... R5D
2. D4C+ ...

¿Adónde irá el rey negro? No puede regresar a la columna R debido a 3. D1R+ ganando las blancas la dama. Sólo le queda, pues, la casilla 4D.

2. ... R4D
3. A8C+!

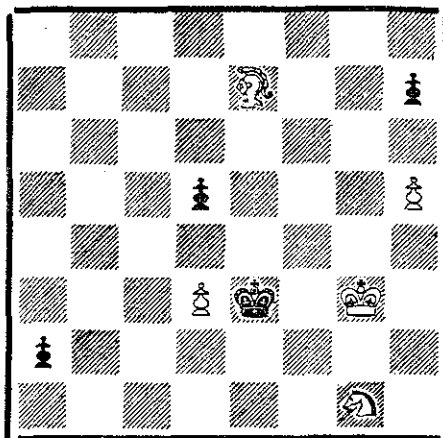
En este mortífero jaque se basaba la idea combinativa de las blancas. Ahora la dama negra se pierde en todas las variantes: 3. ..., D×A; 4. D3C+; o bien 3. ...,

R3A; 4. D4TD+; o 3. ..., R4R; 4. D1R+. ¡Espléndido final!

También en el siguiente ejemplo las blancas consiguen ganar la dama enemiga gracias a sus «intrigas» por las diagonales.

V. y M. Platov, 1909

Diagrama núm. 149



Juegan blancas y ganan

1. A6A P5D

Parece que ahora bastaría para alcanzar la victoria 2. C3A, P8T=D; 3. A×P+, D×A; 4. C×D, R×C; 5. R4A, R×P; 6. R5C, pero resulta que después de 6. ..., R5R; 7. R6T, D4A; 8. R×P, R6A; 9. P6T, R7A se llega a una posición de... ¡tablas teóricas!

2. C2R! P8T=D
3. C1A! ...

¡Asombrosa metamorfosis! Se amenaza «simplemente» 4. A5C mate. ¿Cómo se defenderán las negras? En caso de 3. ..., D×C

perderían inmediatamente la dama tras 4. A5C+. Tampoco sirve 3. ..., R7D a causa de 4. C3C+ con análogo resultado. Les queda sólo una jugada.

3. ... D4T

Controlando la casilla crítica 4CR (5CR de las blancas). Pero ahora, sacrificando el alfil, las blancas obligan a su adversario a ponerse a tiro de una horquilla de caballo.

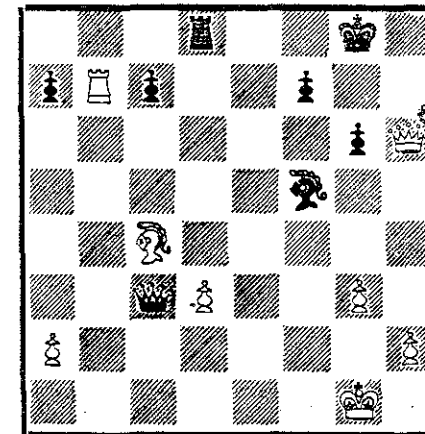
4. A×P+! R×A
5. C3C+

Y las blancas ganan.

En la posición que sigue es difícil apreciar el motivo geométrico que determina la combinación decisiva de las blancas. Sin embargo ésta es indispensable, ya que las negras no piensan ni mucho menos cruzarse de brazos: después de 1. ..., D8R+ la situación del rey blanco sería en extremo precaria. Esta amenaza, por supuesto, se para con facilidad, ¡pero en las presentes circunstancias sería un pecado resignarse a la pura defensa!

Mecking Tan
Petrópolis, 1973

Diagrama núm. 150



1. A×P+! R×A
2. T×PA+! D×T

Con dos audaces sacrificios las blancas han logrado atraer al rey y la dama del adversario a la misma fila.

3. D7T+ R3A
4. D×D

Y la superioridad material de las blancas se impuso rápidamente.

¿EN QUÉ SUEÑAN LOS PEONES?

¡Qué pregunta tan ingenua! Naturalmente, sueñan en «ser armados caballeros» si consiguen llegar a la última fila. Mas el camino hacia ella «es largo, penoso y sin vuelta atrás...». Por eso el peón, al acercarse paso a paso a su anhelada meta, no tiene derecho a equivocarse ni correr inconsiderados riesgos, como pueden hacerlo las demás piezas. Pero cuando dicha meta está ya muy próxima, entonces todo riesgo es pequeño para lanzarse de cabeza hasta las entrañas mismas de la ciudadela enemiga. ¡Y he aquí también un vasto campo combinatorio que nada tiene que envidiar al de los «caballeros por nacimiento»!

(Véase diagrama núm. 151)

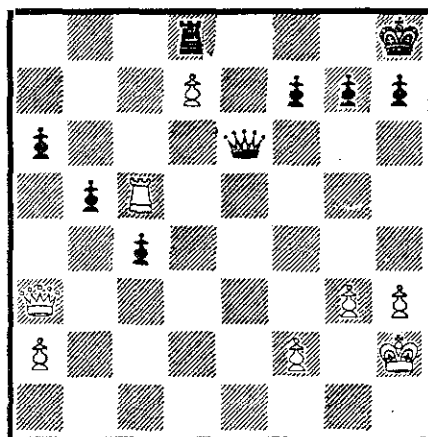
En esta posición, las blancas empiezan por atraer la torre enemiga a la casilla 1AD (8AD del blanco).

1. T8A T×T

En caso de 1. ..., D×PD siguen unos «rayos X» mediante 2. D8A+!

Alekhine Aficionado
Trinidad, 1939

Diagrama núm. 151



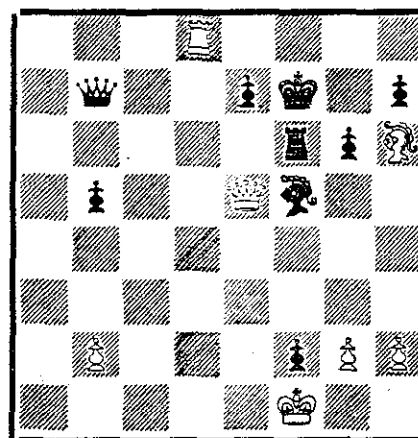
2. D7R! Abandonan.

En efecto, la dama negra debe abandonar el control del punto 1AD o permitir la ejecución de una nueva amenaza: 3. P8D=D+.

En el ejemplo siguiente el plan de las negras consiste también en alejar de la casilla de promoción la pieza bloqueadora, en este caso el rey.

Besaler Müller
Landau, 1962

Diagrama núm. 152



1. ... A6D+!

Abriéndole a la torre la columna AR para que apoye al peón pasado.

2. T×A D×P+!
3. R×D P8A=D+
4. R3C D×T+
Abandonan.

(Véase diagrama núm. 153)

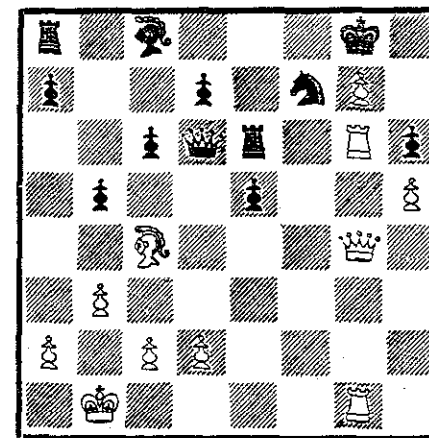
Aquí las blancas resuelven el mismo problema estratégico —desalojar al rey enemigo de su posición de bloqueo— mediante una maniobra aún más fina que la anterior.

1. T×P!! C×T
2. D5C C2A
3. D8D+! C×D
4. P6T! Abandonan.

El sacrificio de dama que acabamos de ver ha sido posible por

Teichmann Aficionado
Zurich, 1921

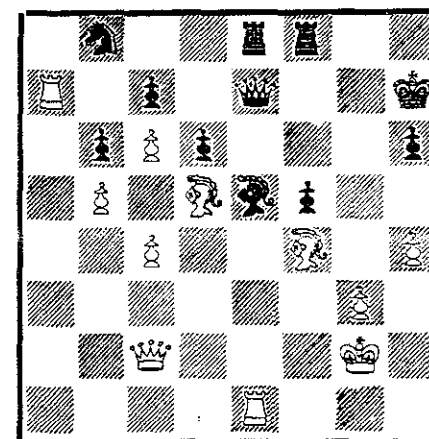
Diagrama núm. 153



estar clavada la torre negra, que ahora no puede impedir el avance del PTR.

Alekhine Schwartz
Londres, 1926

Diagrama núm. 154



1. P5A! PC×P

No es posible, naturalmente, 1. ..., PD×P a causa de 2. A×A.

2. P6C ...

¡Se acabó el bloqueo! Las blancas disponen ya de un peón pasado.

2. ... T1A
3. D3A! ...

Justa decisión. Aprovechándose de la clavada del alfil enemigo, el blanco provoca una ventajosa liquidación de piezas, tras la cual el avance de su peón pasado será irresistible.

3. ... TR1R
4. A×A P×A
5. D×PR! D×D
6. T×D T×T
7. T×P+ ...

¡El caballo negro no cuenta aquí para nada! Las blancas sin duda alguna previeron que no podría detener ni destruir el peón libre.

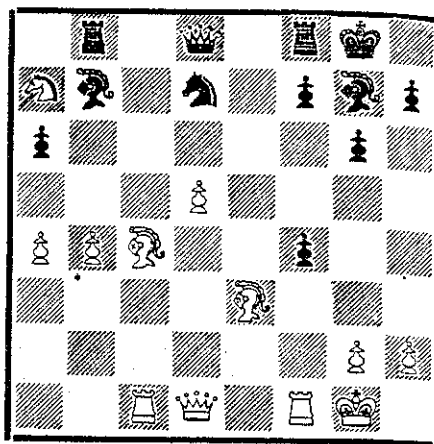
7. ... T×T
8. P×T T1R
9. P×C=D T×D
10. A6R! Abandonan.

Esta última jugada debió tenerse presente al iniciar la combinación, de lo contrario todo se hubiera quedado en pompas de jabón...

En la siguiente posición resulta curioso que el avance del peón pasado se lleve a cabo gracias a una serie de golpes tácticos en el flanco opuesto, destinados a debilitar bruscamente la primera fila del enemigo.

Zelinski V. Dzuravlev
Por correspondencia, 1971-1972

Diagrama núm. 155



1. C6A! A×C
2. P×A P×A
3. P7A D2R

Debido al jaque a la descubierta que se amenaza, las negras han de resignarse a la horquilla de peón. En caso de 3. ..., D×P? seguiría 4. A×PA+ y 5. T×D.

4. T×P! T×T

¡Un defensor de menos en la primera fila!

5. D×C! ...

Ahora la torre de 1C queda limitada a sus propios recursos.

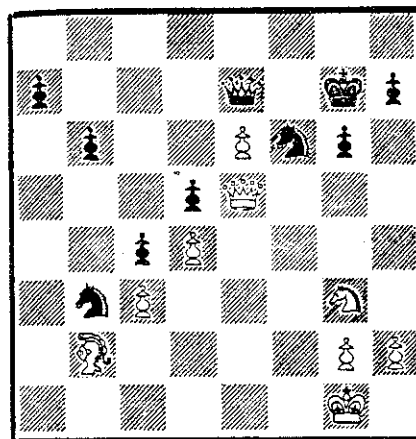
5. ... D×D
6. P×T=D+ A1A
7. T1A ...

Clavada decisiva. Aún podría seguir 7. ..., P7R; 8. T×T!, P8R=D+; 9. T1A+, etc., pero las

negras prefirieron rendirse de inmediato.

Botvinnik Capablanca
Torneo AVRO, 1938

Diagrama núm. 156



La combinación que efectuaron las blancas en esta célebre partida nos seduce no sólo por la cristalina nitidez de su idea, sino también por su perfección técnica.

1. A3T! ...

Alejando del punto crítico al principal defensor.

1. ... D×A
2. C5T+! ...

Nueva desviación, esta vez del peón que protege al rey negro.

2. ... P×C
3. D5C+ R1A
4. D×C+ R1C

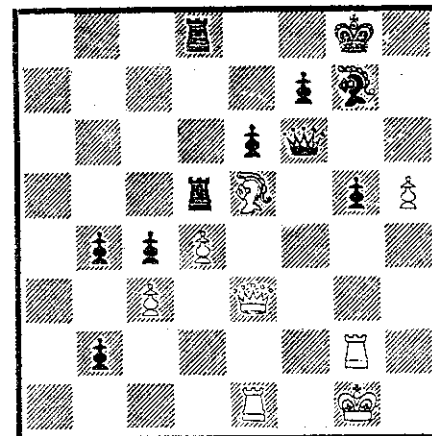
4. ..., R1R conduce al mate: 5. D7A+, R1D; 6. D7D mate.

5. P7R! D8A+

Las negras aún confían en el jaque perpetuo, pero el blanco ha previsto ya el modo de cubrirse: 6. R2A, D7A+; 7. R3C, D6D+; 8. R4T, D5R+; 9. R×P, D7R+; 10. R4T!, D5R+; 11. P4C, D8R+; 12. R5T, abandonan.

Geller Averbach
Kiev, 1954

Diagrama núm. 157.



El P5CD de las negras arde en deseos de ayudar a su camarada de 7C. Pero ¿cómo abrirle paso?

1. ... T×A!

¡Se impone un sacrificio!

2. P×T D×P!
3. D×D A×D

Ya han desaparecido todos los defensores del PAD blanco.

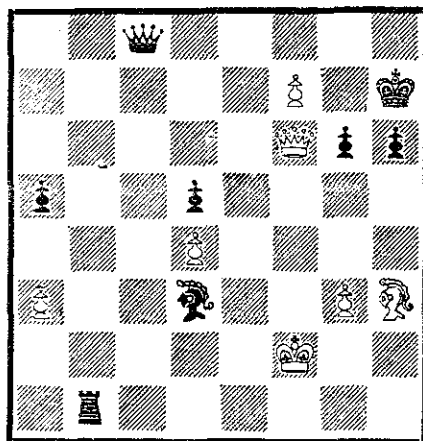
4. T×PCR+ R2T
5. T5×A P×P
6. T5CD T8D!!

Ganando un importante tiempo y, a la vez, atrayendo la torre enemiga a 1D. Las blancas abandonan, ya que después de 7. T×T el negro logra la victoria mediante 7. ..., P7A, etcétera.

En algunos casos es necesario transformar el peón que llega a la última fila no en dama, sino en cualquier otra pieza. La mayoría de las veces esto tiene la finalidad de evitar las tablas por ahogado. El caballo constituye una excepción: a él se recurre cuando hay que aprovechar su aptitud para atacar dos piezas enemigas mediante una horquilla o para entrar instantáneamente en juego dando jaque. De todas formas, este tipo de promoción produce siempre un efecto de sorpresa, pues estaréis de acuerdo en que es bastante raro que en la práctica un peón se transforme en caballo.

Furman Keres
Moscú, 1948

Diagrama núm. 158



Las negras tienen una torre de más, pero toca jugar a las blancas, que a su vez disponen de un peligroso peón pasado. Es claro que no puede continuarse 1. A×D a causa de 1. ..., T8AR+ seguido de 2. ..., T×D. Tampoco resulta bueno 1. P8A=D, pues las negras pasarían inmediatamente a la ofensiva: 1. ..., D7A+; 2. R3A, D7R+; 3. R4A, D5R mate.

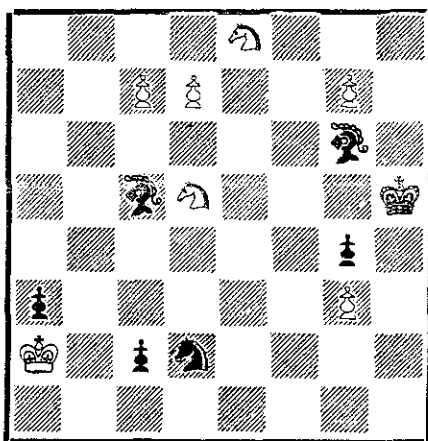
Parece que no hay solución. Sin embargo, transformando el peón en caballo, las blancas ganan un tiempo esencial para reavivar su ataque, al paso que asumen la iniciativa. ¡Y ésta, como ya lo habéis podido comprobar, es la clave del triunfo!

1. P8A=C+! R1C
2. A6R+! D×A
3. D×D+ R×C
4. D×PD

Y las blancas ganaron explotando su ventaja de material.

V. Korolkov, 1937
Juegan blancas y ganan

Diagrama núm. 159

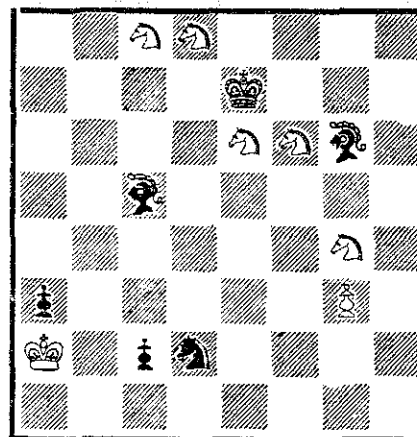


La belleza de esta fantástica composición se aprecia sin comentarios.

1. C4A+ R3T!
2. P8C=C+ R2T
3. C8C-6A+ R3T
4. C×P+ R2T
5. C8-6A+ R2C
6. C6R+ R2A
7. P8D=C+! R2R
8. P8A=C mate.

¡La posición final bien merece un diagrama!

Diagrama núm. 160



¡Y ahora os toca a vosotros crear obras maestras! Todos los ejercicios que siguen tienen un enunciado común: las blancas juegan y ganan. Os advierto que estos ejemplos no provienen de partidas reales, se trata de composiciones artísticas donde la solución nunca es superficial. ¡Buena suerte!

A propósito, no todos los ejemplos tienen por protagonista un peón pasado; en algunos de ellos hay que atender a los motivos geométricos.

Diagrama núm. 161

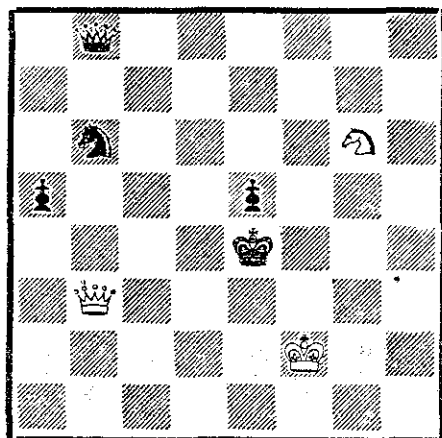


Diagrama núm. 163

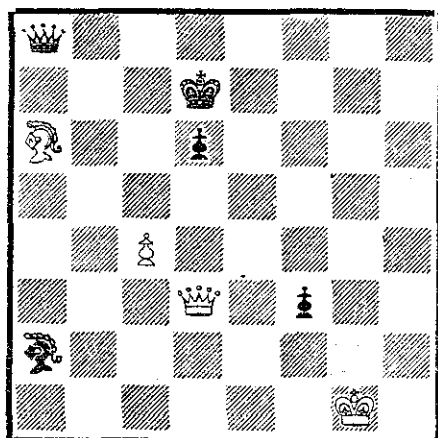


Diagrama núm. 165

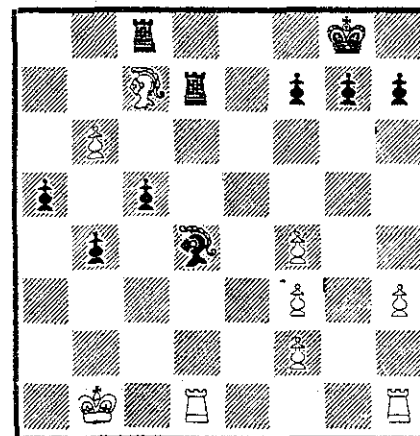


Diagrama núm. 167

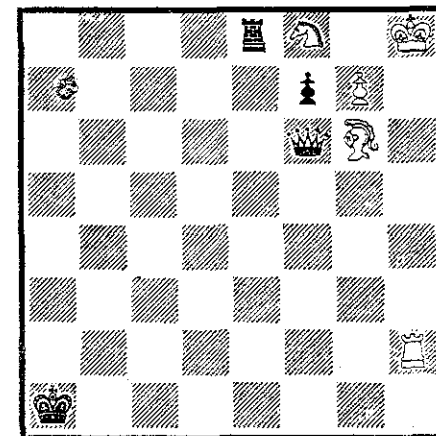


Diagrama núm. 162

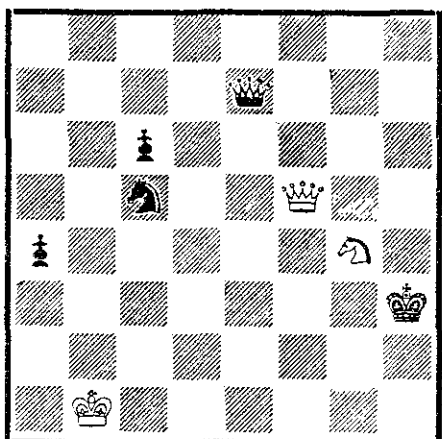


Diagrama núm. 164

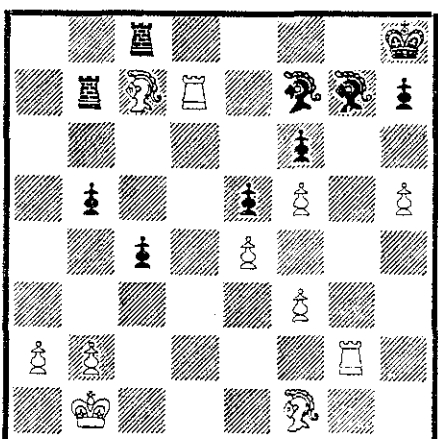


Diagrama núm. 166

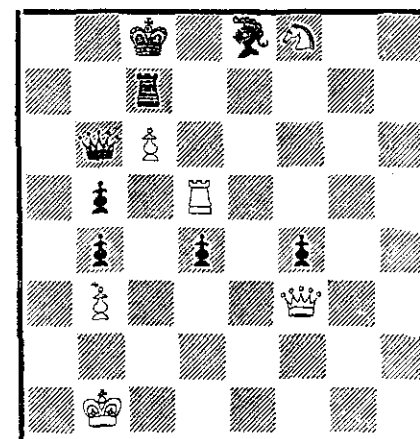
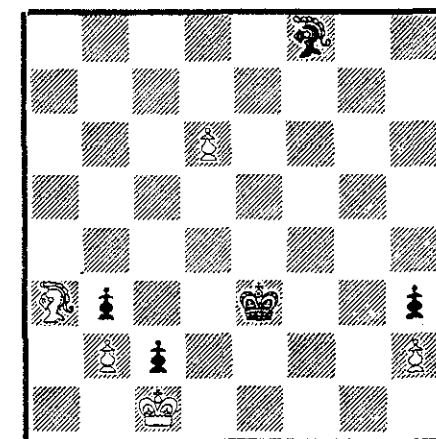


Diagrama núm. 168



MÉTODOS DE AUTODEFENSA

Me podríais preguntar lo siguiente: «Está muy bien eso de combinar cuando se ataca, pero ¿qué pasa si uno tiene que defenderse? Ni un solo jugador se halla inmune contra un giro inesperado de los acontecimientos. ¡Cuántas veces la victoria parece próxima y, de pronto, el adversario nos asesta un golpe por sorpresa, reduciéndonos a un papel defensivo! ¿Qué hacer en ese caso?»

Existen, a decir verdad, numerosas ideas combinativas cuyo único objeto es ayudarnos a encontrar una salida en posiciones literalmente desesperadas. Por eso, aun en medio de los mayores aprietos, no os dejéis llevar por el desánimo: ¡recordad que todo está en vuestras manos!

Combinaciones de «ahogado»

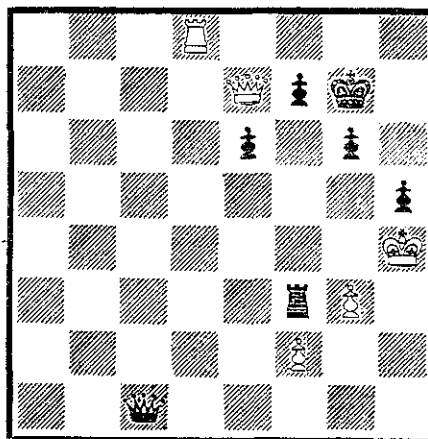
En la práctica, las tablas por ahogado se dan con bastante poca frecuencia. Aun así, hay casos en que un jugador que lleva aplastante ventaja de material y arde en deseos de alcanzar la victoria

cuanto antes no pone la debida atención y, en el fervor de la batalla, pasa por alto las posibilidades que el adversario tiene de «ahogarse».

Examinemos dos posiciones típicas.

Lazdin Zemitis
Riga, 1936

Diagrama núm. 169



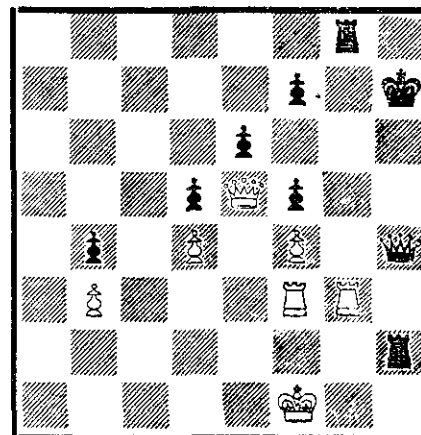
1. D8A+ R3A
2. D8T+ R4A
3. F4C+ P×P

4. T5D+ P×T
5. D8AD+! D×D

¡Ahogado! Un ejemplo instructivo.

Taimanov Geller

Diagrama núm. 170



En esta posición se jugó 1. D3R?, T1TD; 2. T7C+, R3T! y las blancas abandonaron. ¡Cuál no sería el enojo de M. Taimanov al comprobar, después de la partida, que había podido salvarse mediante una idea de tablas por ahogado! En lugar de su erróneo movimiento de dama tenía que haber hecho:

1. T×T R×T
2. T3C+!! D×T
3. D8C+ R2T
4. D8TR+! ...

Con toda lógica las blancas se deshacen de las piezas «sobrantes», en el sentido literal de la palabra. El negro está obligado a aceptar este último «regalo» si no

quiere perder la dama después de 4. ..., R3C; 5. D8CR+.

4. ... R×D

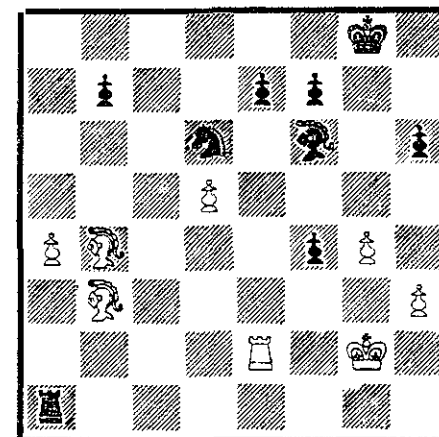
Ahora veis cómo las blancas han logrado su objetivo: su rey no puede moverse y el negro ha sido incapaz de impedir esta situación.

La jugada intermedia

Fascinados por la posibilidad de poner en práctica una bella idea combinativa o, al contrario, deseando simplificar la posición gracias a unos cuantos cambios en apariencia inofensivos, a menudo olvidamos en nuestros cálculos que el adversario puede quizá disponer de alguna jugada intermedia capaz de imprimir al curso de la lucha un giro de 180 grados.

Rossetto Sherwin
Portoroz, 1958

Diagrama núm. 171



1. ... T8CD
2. A×C ...

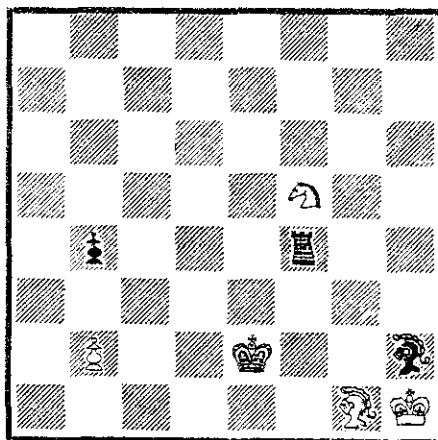
Las blancas capturan tranquilamente el caballo contando con la respuesta automática 2. ..., P×A, tras la cual moverían el alfil atacado de 3C y obtendrían tablas sin dificultad. Sin embargo, el negro jugó primero:

2. ... P6A+!

¡Incisivo golpe intermedio! Las blancas abandonaron, ya que después de 3. R×P, T×A+ seguido de 4. ..., P×A quedan con una pieza de menos.

V. Chekhover, 1948

Diagrama núm. 172



Juegan blancas y tablas

1. C4D+ R6D
2. C6R! ...

Dado que 2. R×A? pierde fácilmente tras 2. ..., T×C; 3. A×T, R×A, las blancas, maniobrando

con el caballo, tratan de ponerlo al resguardo de las amenazas enemigas.

2. ... T3A
3. C5A+ R5A
4. C7D ...

¡De nuevo salva la situación una jugada intermedia! Es evidente que en caso de 4. R×A?, T3TR+; 5. R2C, T3CR+; 6. R1A, T×A+ y 7. ..., R×C las blancas quedarían sin defensa.

4. ... T3D

A 4. ..., T2A sigue 5. C6C+, R4C; 6. R×A, T2TR+; 7. R2C, T2CR+; 8. R1A, T×A+; 9. R×T, R×C y las blancas llegan a tiempo para defender su peón: 10. R2A, R4A; 11. R3R, R5A; 12. R2D, R6C; 13. R1A.

5. C6C+ R4C
6. C8A! T1D
7. C7T+! Tablas.

En efecto, si ahora 7. ..., R3T, las blancas continúan 8. C6A ganando el peón enemigo.

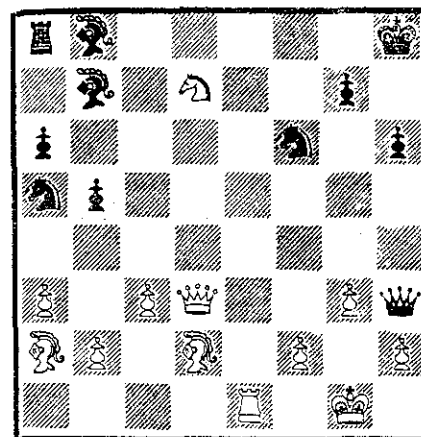
Jaque perpetuo

Este recurso a menudo constituye la salvación en posiciones difíciles, por lo que conviene tenerlo siempre presente. La idea misma del «jaque perpetuo» es elemental: una pieza persigue sin cesar al rey enemigo dándole jaque, persecución de la que el monarca no acierta a liberarse. En la práctica, empero, las cosas no son tan sencillas, y con frecuencia nos encontramos, como pre-

judio al jaque perpetuo, con una espléndida combinación salpicada de sacrificios.

Neumann Aficionado
Viena, 1912

Diagrama núm. 173



1. T8R+! C×T
2. D7T+! R×D
3. C8A+ R1T
4. C6C+ Tablas.

Es obvio que el rey negro no puede «escapar» de los jaques.

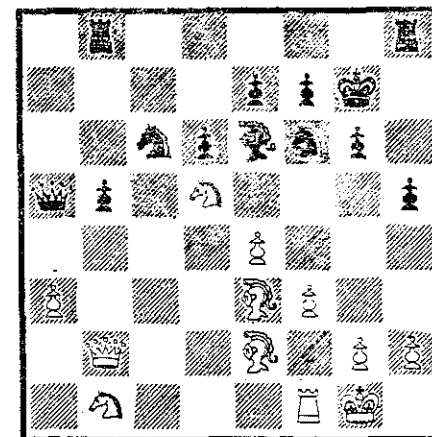
(Véase diagrama núm. 174)

1. C×P!! C×C
2. D×C+! R×D
3. A4D+ R4C
4. A3R+ Tablas.

La posición del rey negro resulta cómica. Convendréis en que eso no le ocurre con frecuencia en el centro del tablero y rodeado de sus «cortesanos»...

Steinberg Makarov
Kharkov, 1956

Diagrama núm. 174



Celadas

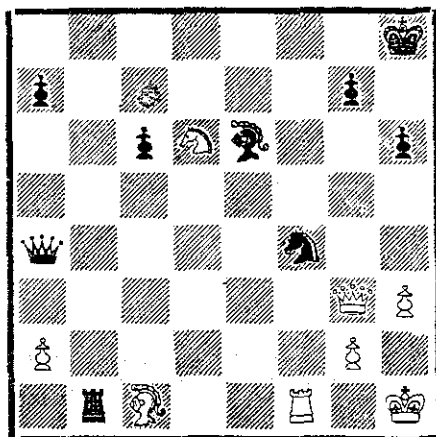
Las combinaciones basadas en este tema son por principio incorrectas y sólo se aplican en caso de que el adversario cometa un error. Seducido por una fácil ganancia de material o un «irrefutable» ataque de mate, no se percata de la trampa que le están tendiendo. A menudo se recurre a la celada en posiciones incómodas o si la oportunidad se presenta «de paso», es decir, sin comprometer el plan establecido, ya que la mayoría de las veces el movimiento inicial de una celada no es el más fuerte.

(Véase diagrama núm. 175)

Se amenaza 1. ..., T×A; 2. T×T, C7R con una horquilla de caballo. Las blancas, en lugar de defenderse, decidieron tender una celada.

Chigorin Marco
Viena, 1898

Diagrama núm. 175



1. R2T! ...

Creyendo que era un «descuido» de su adversario, y cegadas por la consiguiente euforia, las negras jugaron sin reflexionar:

1. ... T×A?
2. T×T C7R

A lo que siguió:

3. D5R! C×T
4. C8R Abandonan.

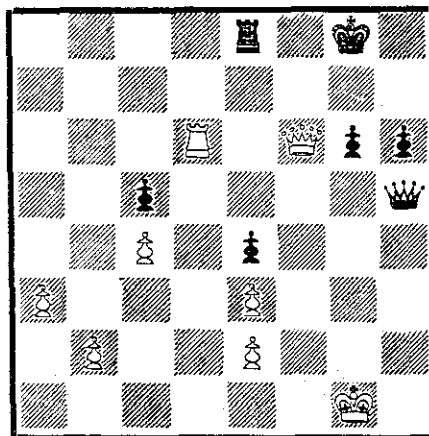
No hay defensa contra el mate. Si M. Chigorin no hubiera llevado su rey a 2T en el momento crítico, las negras podrían ahora salvarse mediante 4. ..., D8D+ seguido de 5. ..., D2D.

(Véase diagrama núm. 176)

Esperando que los apuros de tiempo no le permitieran al adversario apreciar todas las fine-

Makogonov Chekhover

Diagrama núm. 176



zas de la posición, las negras dieron el siguiente jaque, en apariencia inocuo:

1. ... D5C+

Aquí ganaban las blancas fácilmente después de 2. R1A, pero pensaron que «todos los caminos conducen a Roma»...

2. R2A? T1AR
3. T8D ...

Creendo poder explotar su ventaja de material tras el «inevitable» cambio. ¡Pero siguió un golpe tan inesperado como fulminante!

3. ... D5T+!!
Abandonan.

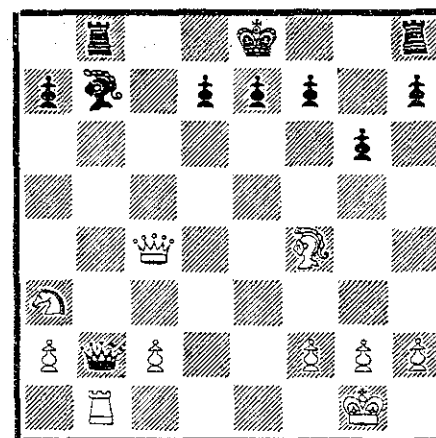
¡Ahora se ve por qué el rey blanco tenía que haber ido a 1A!

Contraataque

Cuando el adversario ataca, la reacción natural es defenderse de sus amenazas inmediatas. Pero, como ya sabemos, la mejor defensa consiste... ¡en el ataque! Un inopinado contragolpe táctico logra muchas veces cambiar de repente el curso de la batalla.

Johanssen Metzinger

Diagrama núm. 177



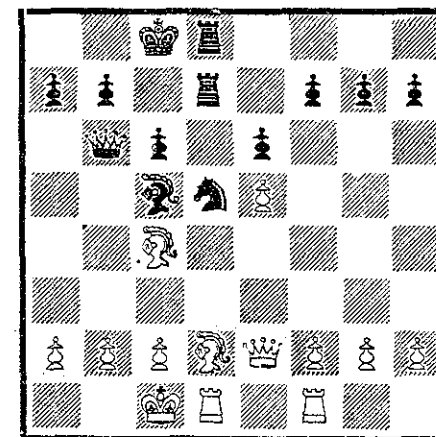
Las blancas esperaban que la dama atacada se retirara, y a 1. ..., D×C tenían la intención de contestar 2. A×T. Pero, como suele decirse, «el hombre propone y Dios dispone»...

1. ... D×T+!!
2. C×D A3T!!

Y las negras ganaron.

Rosenthal Makogonov
Moscú, 1936

Diagrama núm. 178



Las blancas decidieron jugar activamente.

1. A5CR ...

Sólo que, en vez de salvar la calidad amenazada, las negras respondieron con un mortífero contragolpe.

1. ... C6A!!
Abandonan.

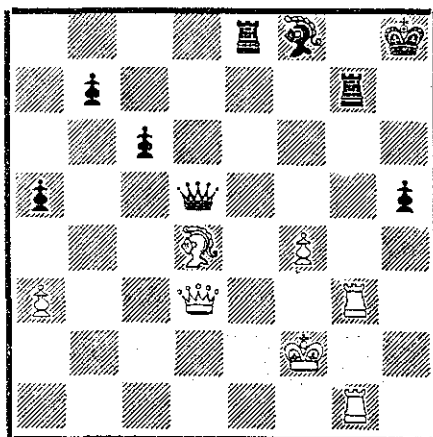
No existe defensa satisfactoria contra 2. ..., C×D+ ni 2. ..., T×T+. Si, por ejemplo, 2. P×C, sigue 2. ..., A6T mate.

(Véase diagrama núm. 179)

Las negras intentaron liquidar la clavada de su torre con una contraclavada. Decisión enteramente lógica en principio, pero en este caso era preciso examinar con todo cuidado las posibles amenazas del adversario.

Miseto Kloza
Polonia, 1955

Diagrama núm. 179



1. ... A4A
2. D7T+!! ...

¡Atrayendo el rey a un jaque!
Ahora los acontecimientos se suceden de manera forzada.

2. ... R×D
3. T×T+ R1T
4. T8C+ R2T
5. T1-7C+ R3T
6. T6C+ R2T
7. T8-7C+ R1T
8. T6T mate.

¡El ataque de las blancas se ha llevado a cabo, como si dijéramos, en un abrir y cerrar de ojos!

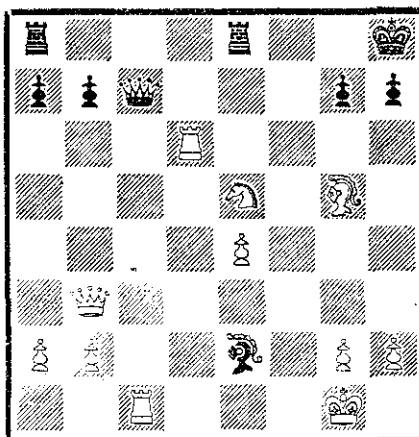
Para terminar, he aquí un interesante final jugado por A. Alekhine.

(Véase diagrama núm. 180)

A menudo sucede que vuestro ataque llega a un punto muerto y el adversario no sólo acierta a

Alekhine Verilinski
Odessa, 1918

Diagrama núm. 180



1. ... TIAR

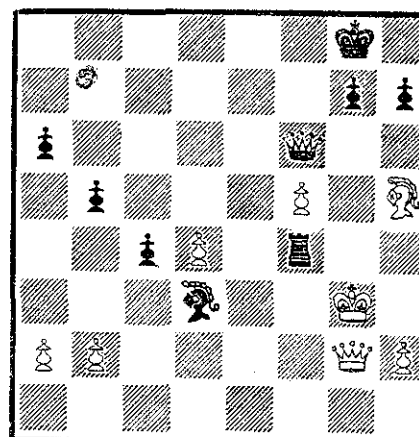
¿Cómo salvar la torre de 6D y, a la vez, anular la amenaza 2. ..., D×T+? Claro está que no es posible 2. T×D, a causa de 2. ..., T8A mate.

2. D1D!! ...

¡Esta paradójica jugada lo defiende todo! Después de 2. ..., D4T; 3. D×A, D×C; 4. T5D las negras tuvieron que rendirse.

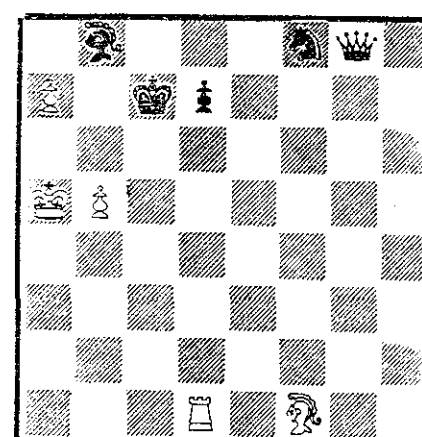
En los ejemplos siguientes, que debéis analizar por vosotros mismos, hace su aparición un nuevo objetivo: tablas. Nada tiene esto de extraño, puesto que hemos estudiado precisamente los métodos de defensa activa.

Diagrama núm. 181



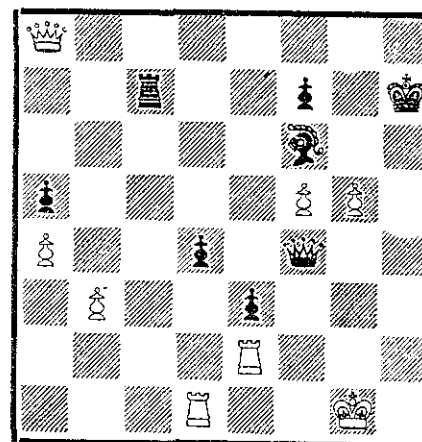
Juegan blancas y ganan

Diagrama núm. 183



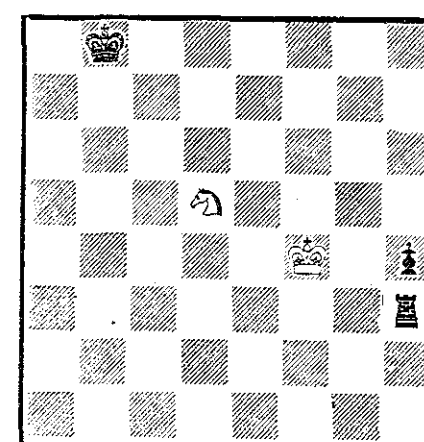
Juegan blancas y tablas

Diagrama núm. 182



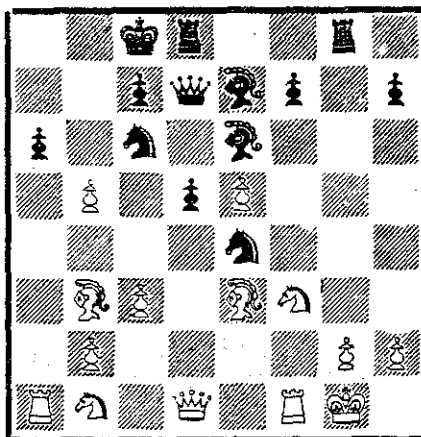
Juegan negras y tablas

Diagrama núm. 184



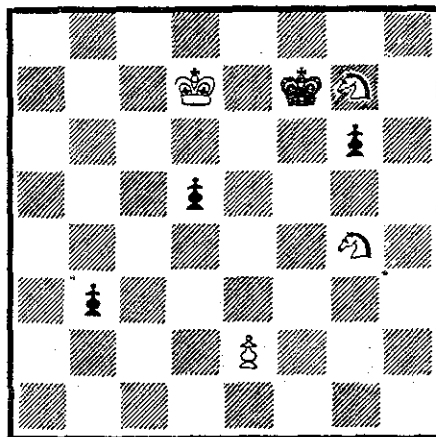
Juegan blancas y tablas

Diagrama núm. 185



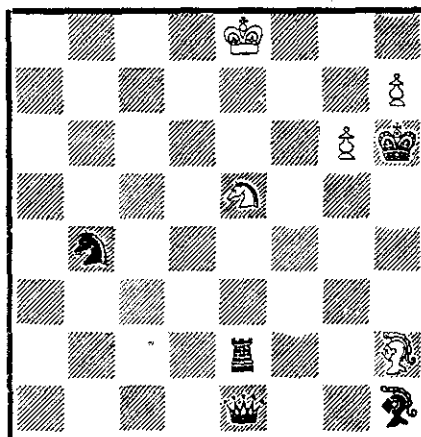
Juegan negras y ganan

Diagrama núm. 187



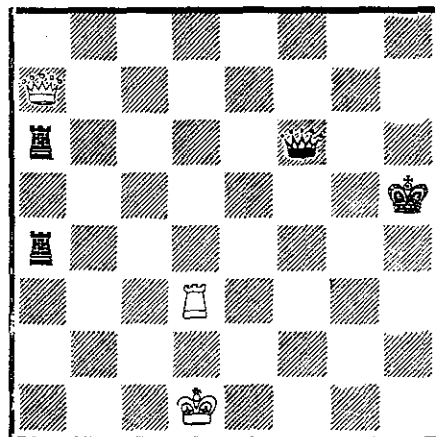
Juegan blancas y tablas

Diagrama núm. 186



Juegan blancas y tablas

Diagrama núm. 188



Juegan blancas y tablas

A LA CAZA DEL REY

Catástrofes por las diagonales

Kuzmín Sveshnikov
Bakú, 1973

Cuando, tras el enroque corto, el rey enemigo queda bien protegido por su propia infantería, no es fácil hacerle salir de su plaza fuerte. Para ello existen, claro está, algunos medios tácticos, de los cuales el más eficaz tal vez sea sacrificar un alfil o los dos, abriendo brecha en la fortaleza real y con frecuencia debilitando todo un complejo de casillas por donde penetran luego las demás piezas atacantes.

He aquí un ejemplo característico.

(Véase diagrama núm. 189)

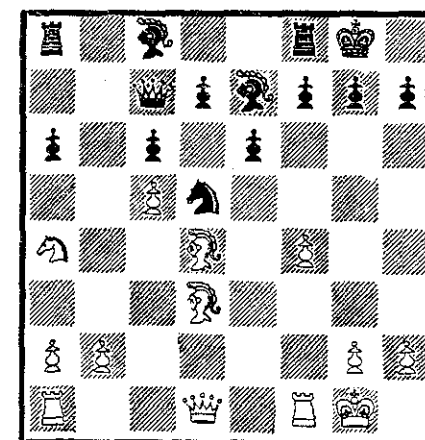
1. C6C C×C?

Este caballo ha sido arrastrado ex profeso lejos del flanco del rey, que ahora queda insuficientemente defendido.

2. A×PT+ R×A

No se puede renunciar a la captura: 2. ..., R1T; 3. D5T con mate inevitable.

Diagrama núm. 189



3. D5T+ R1C
4. A×P! R×A

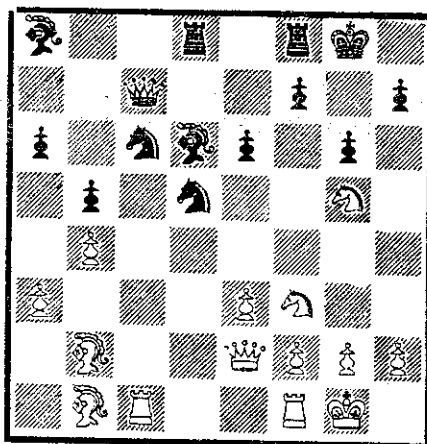
Los alfiles han cumplido con su deber. Ahora le toca el turno a la «artillería pesada».

5. D4C+ R2T
6. T3A A×P+
7. R1T Abandonan.

En tales combinaciones aparecen varios motivos: los alfiles «apuntan» al flanco de rey y, después de su sacrificio, al bando atacante le quedan todavía fuerzas en número suficiente para dar mate al aterrizado rey enemigo.

Marshall Wolf
Nuremberg, 1906

Diagrama núm. 190



También aquí los alfiles blancos desempeñaron un papel decisivo en el ataque de mate. Ciertamente, a diferencia del ejemplo precedente, no fueron ellos mismos los que destruyeron la barrera de peones protectores del rey adverso, sino que «encomendaron» esta tarea a otras piezas, apoyándolas con su fuego oblicuo.

1. C×PT! ...

Atrayendo el rey negro a 2TR (7TR de las blancas).

1. ... R×C
2. C5C+ ...

Abriéndole paso a la dama para la maniobra final.

2. ... R1C

Si 2. ..., R3T sigue 3. D4C y 4. D4T mate.

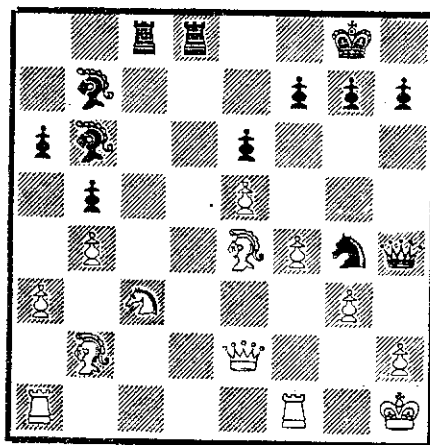
3. D5T! Abandonan.

A 3. ..., P×D sigue «sencillamente» 4. A7T mate, y en caso de 3. ..., P3A; 4. D×P+, D2CR; 5. D×D+, R×D; 6. C×P+ seguido de 7. C×T las negras quedan en una situación enteramente desesperada.

La combinación realizada por las negras en la siguiente partida es una de las más bellas que existen en relación con el ataque por las diagonales.

Rotlevy Rubinstein
Lodz, 1907

Diagrama núm. 191



1. ... T×C!
2. P×D T7D!

Desvianó la dama blanca para que deje de defender su AR y, al mismo tiempo, amenazando mate (3. ..., T×TR mate) en caso de que la dama se retire de la fila que ocupa.

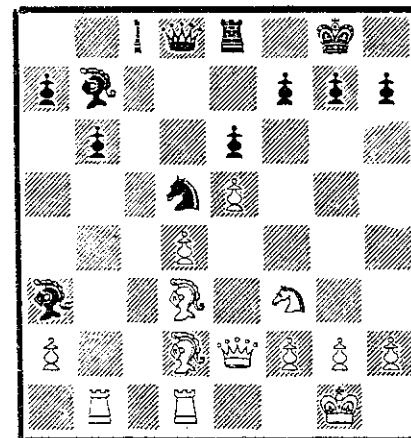
3. D×T A×A+
4. DC T6T!
Abandonan.

¡No se puede defender lo indefendible!

Desde luego, es difícil resistir a la fuerza unida de los dos alfiles, pero a veces basta el sacrificio de uno solo en 7TR o 7AR para obtener un ataque victorioso.

Bogjubov Redl
Iermont, 1933

Diagrama núm. 192



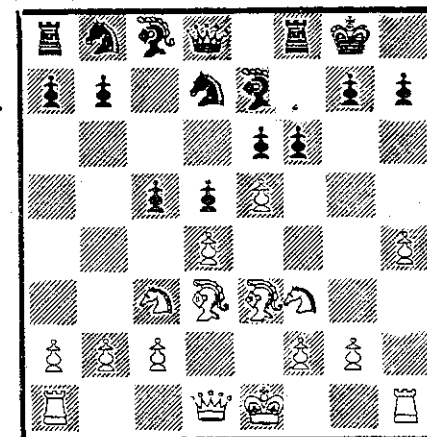
En esta posición las blancas podrían haber logrado un ataque decisivo.

1. A×P+ R×A
2. 6C+ R1C
3. D1 D2A
4. TC!

Después de 5. TAR el ataque hubiera sido irresistible, pero en la partida se les pasó por alto a las blancas esta posibilidad.

Richter Aficionado
Berlín, 1935

Diagrama núm. 193



¡Cómo debió de catrariarles a las negras perder a partida a causa de un sacrificio tan «poco original»: el del alfi en 7TR!

1. A×P+! A×A
2. C5CR+ C?

Pierde de una manera muy instructiva. Era correcto 2. ..., R1C; 3. D5T, P×C; 4. P×C, T4A! dificultando el avance P6C (indicado por K. Richter)

3. P×PC+ 11C
4. T8T+!

Ganando tiempo para tender una red de mate.

4. ... L×T

5. **D5T+** **R1C**
6. **P6C!** Abandonan.

1. **C×PA!** **R×C**
2. **C×PC!** **P×C**
3. **A×PCR+** **R1C**
4. **A7A+!** **R1T**

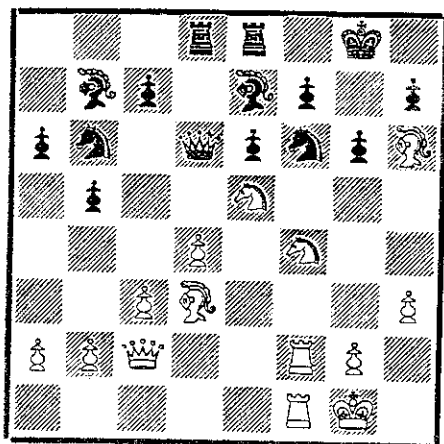
La cuña introducida por las blancas en la fortaleza enemiga justifica la decisión del negro, ya que el mate es inevitable.

En suma, el plan de ataque en semejantes posiciones viene a ser éste: sacrificar un alfil en 7TR y llevar en seguida el caballo a 5CR sin conceder tregua ni cuartel (¡dando jaque!) al adversario, abriendo a la vez paso a la propia dama hacia 5TR. La actuación conjunta de la dama y el caballo es aquí excepcionalmente eficaz. También es útil disponer de una torre en cualquier columna abierta, para trasladarla con rapidez al flanco de rey por la fila 3 y reforzar así el ataque.

Algo distintas son las operaciones contra el punto 7AR, aunque también en este caso desempeña un papel de primer orden la debilidad de las diagonales.

Fürstenberg Witman
1955

Diagrama núm. 194



Naturalmente, no es posible capturar el alfil a causa de 5. D7T mate. ¡El caballo negro está clavado!

5. **A7C+** ...

Ambos alfiles se muestran inexorables...

5. ... **R×A**

Todo lo que viene ahora es forzado.

6. **D6C+** **R1A**
7. **D6T+!** **R×A**
8. **D7T+** **R1A**
9. **T×C+** **A×T**
10. **T×A** mate.

Los alfiles blancos han trabajado a las mil maravillas preparando el ataque final de la artillería pesada.

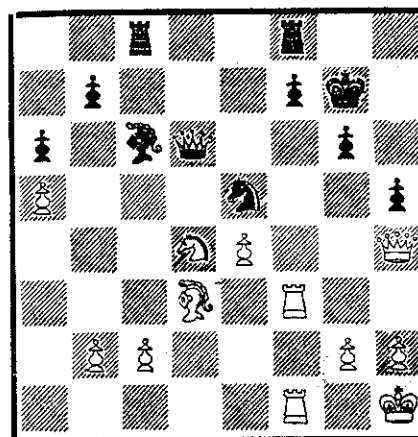
Después de los ejercicios que os daré para resolver personalmente, hablaremos de algunas otras formas de combinación asimismo utilizadas como «ariete» contra los peones que defienden al rey enemigo.

El sacrificio «de trastrueque»

La idea de este sacrificio se explica mejor por medio de ejemplos. Nos limitaremos a dos de los más característicos.

Bagirov Furman
Bakú, 1972

Diagrama núm. 195



1. **C5A+!** **P×C**

¿Qué ha ocurrido? A consecuencia de este sacrificio, la posición se ha modificado súbitamente: la muralla de peones que protegía al rey negro está rota y el monarca desamparado. Las blancas se encuentran de pronto con objetivos de ataque.

2. **D3C+** **R3T**
3. **T×P** **P3A**
4. **A2R!** ...

Atacando inmediatamente los puntos débiles del campo enemigo.

4. ... **A1R**
5. **A×PTR!** ...

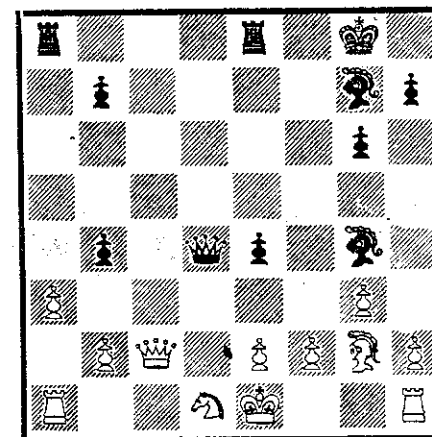
¡Hay que destruir a toda costa lo que queda del muro protector!

5. ... **A×A**
6. **D4T** **R2C**

Todavía siguió 7. T×A, T1TR;
8. D3C+, R2A; 9. T×C con estragos irreparables.

Tatai Karpov
Las Palmas, 1977

Diagrama núm. 196



1. ... **D6D!**
2. **P×D** **P×PD+!**

A raíz de este cambio se ha abierto la columna R y el rey blanco queda peligrosamente expuesto a las amenazas enemigas.

3. **R2D** **T7R+**

Las negras no se apresuran a recobrar la dama a fin de no dejarle al adversario ni una sola posibilidad de salvación.

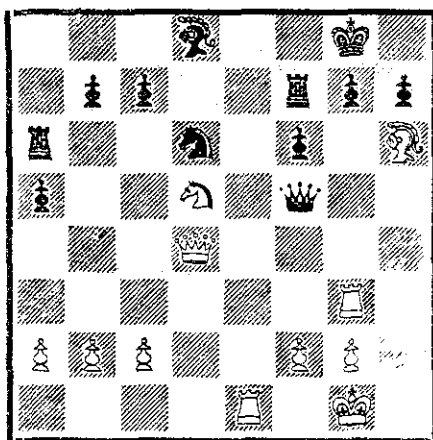
4. **R×P** **T1D+**
5. **R4A** **T×D+**
6. **R×P** **T7-7D!**
7. **P3A** **A1AR+**
8. **R5T** **A2D!**
Abandonan.

Si las blancas retiran el alfil a 1A o lo defienden por medio de 9. C3R, el negro replica 9. ..., A4AD seguido de 10. ..., T1T mate.

Debilidad de la fila 8

Korchmar Polyak
URSS, 1937

Diagrama núm. 197



Todo ajedrecista, creo yo, tiene su combinación favorita... que no es por fuerza la misma. A mí, por ejemplo, me gusta mucho la combinación que vamos a ver ahora. Tal vez por eso aparece en todos mis manuales, incluido éste. ¡Perdónenme los lectores por ser tan «conservador»!

La combinación empieza por tres admirables jugadas, cada una de las cuales se basa en un tema distinto.

Observando el diagrama precedente no es difícil descubrir que el «talón de Aquiles» de la posición de las negras lo constituye

su primera fila. Contra los defensores de ésta se dirigen uno tras otro los tiros del blanco.

1. C4C ...

Ataque a la descubierta: contra la torre de 3T y el caballo de 3D.

1. ... P×C
2. D×C ...

Liquidación de la defensa. La dama blanca, por supuesto, es tabú: 2. ..., P×D?; 3. T8R+, T1A; 4. T×P+, R1T; 5. T×T mate.

2. ... D2D
3. D5D!! ...

¡Jugada de rara belleza! La dama blanca sigue siendo inviolable, y la del adversario se encuentra sobrecargada.

3. ... R1A

Liberándose de la clavada. Si 3. ..., P3CR, decidiría 4. T3-3R!

4. T×P! D×D
5. T8C+ ...

Las blancas ponen punto final a la lucha mediante un sacrificio de desviación.

5. ... R×T
6. T8R+ T1A
7. T×T mate.

Combinaciones «magnéticas»

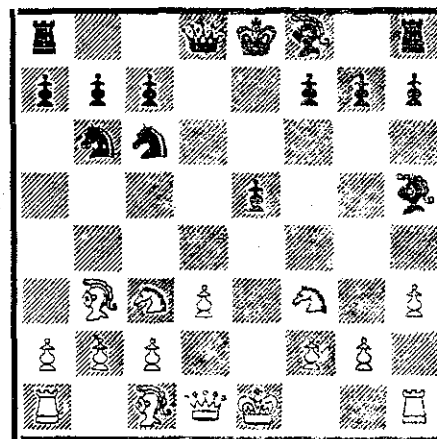
Estas combinaciones tienen por objeto obligar al rey contrario a que abandone su «trono» y em-

pujarlo hacia el propio campo, donde le será leída la sentencia de muerte. Ello se consigue de ordinario por medio de jaques incessantes y a menudo también sacrificios.

¿Por qué «magnéticas»? Fijaos bien en los ejemplos y os parecerá como si las blancas estuvieran haciendo uso de un potente imán que atrae fatalmente al rey adverso hacia su inexorable destino...

Imbaud Strumilo
Por correspondencia, 1922

Diagrama núm. 198



1. C×P A×D
2. A×P+ ...

El rey negro accede «amablemente» a dar un paseo en dirección al campo enemigo.

2. ... R2R
3. A5C+ R3D
4. C4R+! R×C

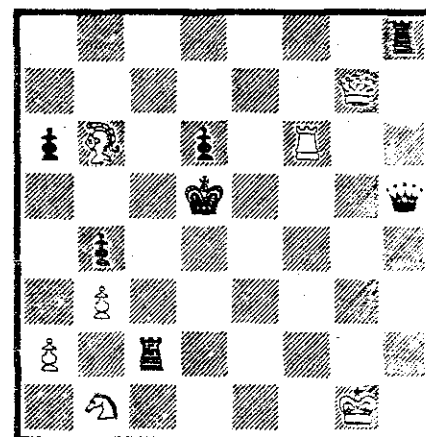
La partida siguió: 5. P4AR+,

R5D; 6. T×A, R6R (se amenazaba 7. R2R y 8. P3A mate); 7. 0-0, C5D; 8. TD1R+, C7R+; 9. T×C+, R×T; 10. A5T+, R6R; 11. T3A+, R5D; 12. A7A!, abandonan.

¡El florón que viene ahora fue llamado por Paul Keres «perla del arte ajedrecístico»!

Pérez Najdorf
Torremolinos, 1961

Diagrama núm. 199



He aquí una de esas posiciones cuya evaluación no plantea dificultades. Ambos reyes tienen la vida pendiente de un hilo, pero la ventaja está de parte de las blancas porque les toca jugar y así adelantarse a su adversario en el ataque. No obstante, esto es más fácil de decir que de hacer. Al iniciar su combinación, el blanco ha de prever todas sus consecuencias y en particular el remate. El más pequeño descuido sería fatal, ya que en el presente caso las negras pueden pasar inmediatamente a la contraofensiva y lograr así la victoria.

1. C3A+!! ...

¡Jugada «de problemas»!

1. ... T×C

A 1. ..., P×C seguiría 2. D7C+, R4R; 3. D7R+, R4D; 4. T×P mate.

2. D2C+ R4R

3. A4D+!! ...

En este sacrificio se basaba la idea de las blancas. Gracias a él la dama gana un tiempo decisivo para llevar a buen término su ataque.

3. ... R×A

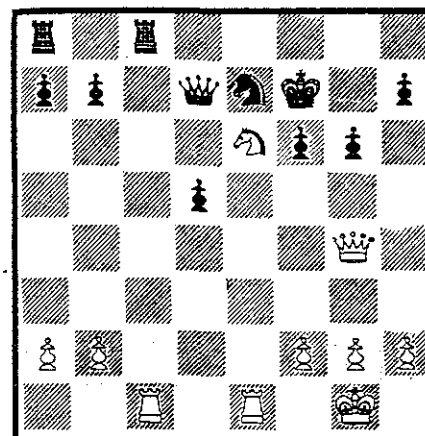
4. D2D+ T6D

Si 4. ..., R4A o 4. ..., R4R las blancas dan mate empezando por 5. D×P+.

El final de la combinación merece conocerse: 5. D×P+, R4R; 6. D4AR+, R4D; 7. D×P+, R5R; 8. D4A+, R4D; 9. D4A+, R4R; 10. D6R+, R5D; 11. T4A+, R6A; 12. D1R+, R7C (12. ..., T7D; 13. T4A+); 13. T2A+, R6T; 14. D7R+! seguido de mate.

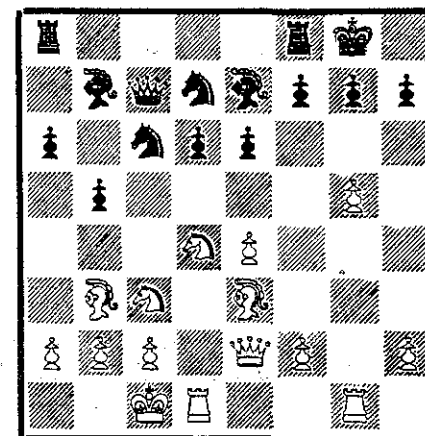
Ahora sois vosotros quienes debéis poner a prueba vuestra visión combinativa, vuestra aptitud para calcular variantes y, sobre todo, ¡vuestro entusiasmo!

Diagrama núm. 200



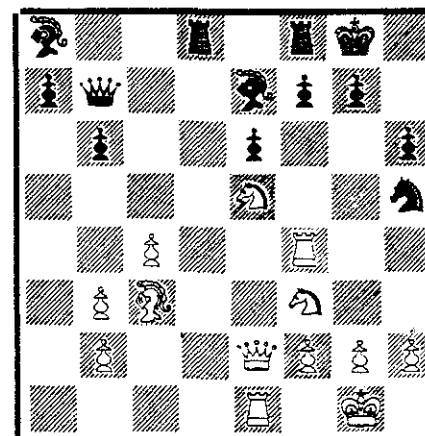
Juegan blancas

Diagrama núm. 202



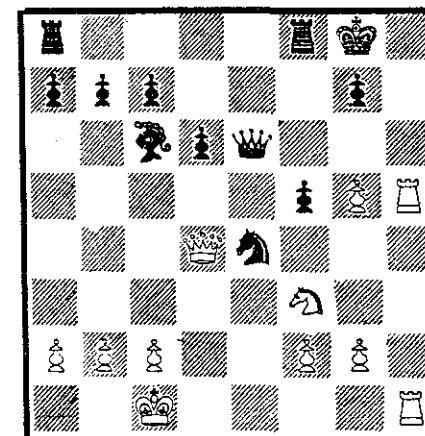
Juegan blancas

Diagrama núm. 201



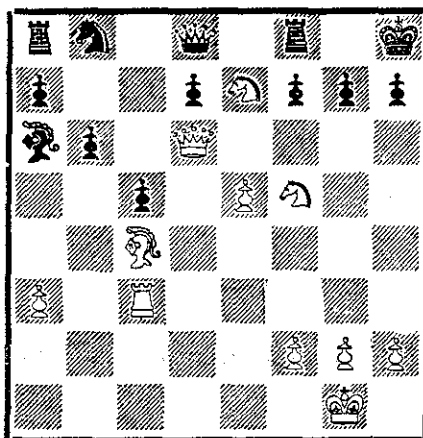
Juegan blancas

Diagrama núm. 203



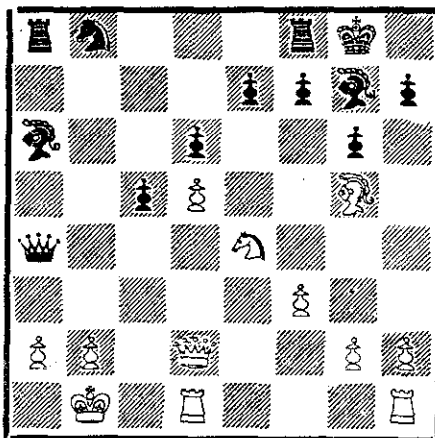
Juegan blancas

Diagrama núm. 204



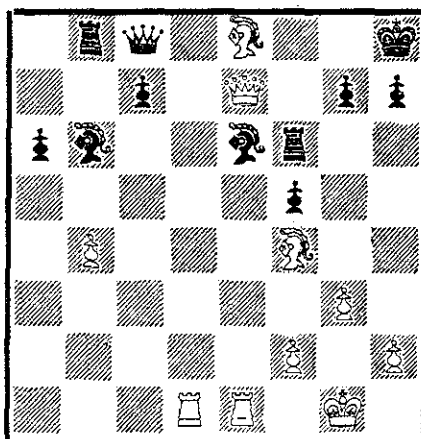
Juegan blancas

Diagrama núm. 206



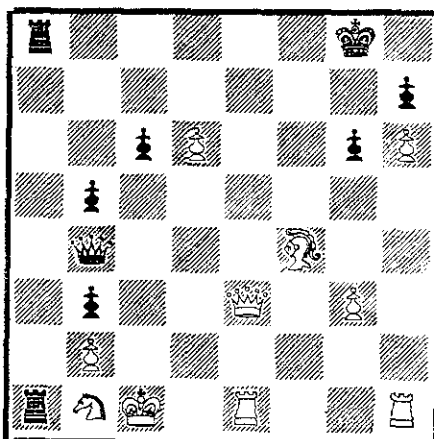
Juegan negras

Diagrama núm. 205



Juegan blancas

Diagrama núm. 207



Juegan negras

SACRIFICIOS INTUITIVOS

No todas las operaciones tácticas discurren por vías forzadas. Existen combinaciones y sacrificios tras los cuales el bando activo se contenta en una primera etapa sólo con la iniciativa, sin haber logrado ninguna compensación material. Más aún, las consecuencias de estos sacrificios suelen a veces sustraerse a un cálculo preciso. El adversario dispone aquí incluso de más recursos defensivos que, por ejemplo, en las combinaciones «ordinarias», donde no puede escoger entre varias respuestas y debe atenerse en la mayoría de los casos a una sola continuación forzada.

Es indudable que los sacrificios basados en la intuición del atacante, a quien le parece que la iniciativa así lograda ha de reportarle el triunfo, entrañan muchas veces un considerable riesgo, y para decidirse a realizarlos el jugador debe estar dispuesto a enfrentarse cara a cara con el peligro. Este peligro es grande: si tal iniciativa no redundo en ventajas tangibles, la superioridad material del adversario aca-

bará tarde o temprano por imponerse.

Los sacrificios intuitivos son el «fuego sagrado» del ajedrez. Por eso se salen de las normas ordinarias, no dependen de ningún cálculo, ni siquiera el más exacto, y les resulta extraña toda escala «absoluta» de valores...

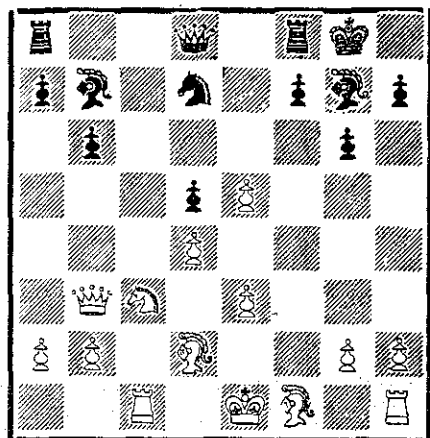
En la práctica de cualquier ajedrecista eminente se dan sacrificios intuitivos, si bien no siempre pueden considerarse característicos de su estilo. Entre los más fervientes partidarios del sacrificio intuitivo sobresalen, en mi opinión, dos: el gran maestro austriaco Rudolf Spielmann y el ex campeón del mundo Mikhail Tal.

(Véase diagrama núm. 208)

1. ... C×P!?

«La corrección de este sacrificio no puede demostrarse por medios analíticos —escribía el propio Spielmann comentando su encuentro—. En una partida por correspondencia sería quizá refutado, pero en la batalla cuerpo a

Diagrama núm. 208



cuerpo, sobre el tablero, con un tiempo de reflexión limitado a 18 jugadas por hora, debe casi ciertamente conducir a la victoria. Tal es, claro está, el punto de vista de un jugador práctico.»

En general, Spielmann opinaba que, si tales sacrificios requirieran una corrección absoluta y una demostrabilidad analítica sin tacha, sería preciso suprimir muchos de los elementos básicos del ajedrez.

La partida que comentamos duró veinte jugadas más y es típica de lo que representa un sacrificio intuitivo en cuanto a consecuencias.

- | | |
|--------|------|
| 2. P×C | P5D |
| 3. C1D | A×PR |
| 4. P4R | ... |

Para dejar cerrada al menos una de las dos columnas centrales.

- | | |
|--------|------|
| 4. ... | A×PR |
|--------|------|

- | | |
|---------|-----|
| 5. C2A | A4D |
| 6. D3TR | D2R |

Las negras no se distraen de su ataque capturando el PTD blanco.

- | | |
|--------|------|
| 7. A2R | P6D! |
|--------|------|

Este sacrificio de peón tiene por objeto despejar la casilla 5D para el alfil, con lo cual se impide una vez más el enroque blanco después de 8. C×P, TR1R debido a 9. ..., A5D+, etcétera.

- | | |
|--------|-------|
| 8. C×P | TR1R |
| 9. R1A | A×PCD |

Maniobra característica. Las negras no se dejan llevar por una excesiva codicia de adquisiciones materiales, ya que, por ejemplo, si 9. ..., A6AD; 10. A×A, D×A+; 11. R1C, T6R; 12. T1R!, T×D; 13. T×D, T×C; 14. P3TD, el blanco, pese a su peón de menos, puede aspirar a tablas dada la presencia de alfiles de distinto color.

La partida prosiguió así: 10. T1R, D3A+; 11. C2A, A5D; 12. D3CR, T5R!; 13. P4TR, T1-1R; 14. A5CD, T×T+; 15. AD×T, T6R; 16. D5C, T×A+; 17. R×T, D×C+; 18. R1D, A×PC; 19. T1R, A6AR+; 20. A2R, A6A!; 21. A×A, D×A+; 22. R2A, A×T; 23. Abandonan.

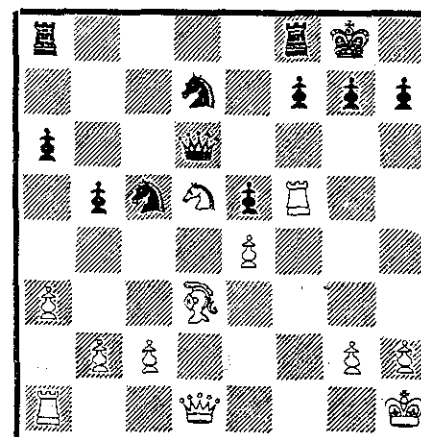
Veamos ahora tres ejemplos tomados de la práctica de Mikhail Tal.

(Véase diagrama núm. 209)

- | | |
|--------|-----|
| 1. D4C | ... |
|--------|-----|

Preludio de una combinación de varias jugadas con un doble sacrificio de pieza. Este proceder se justifica así: las blancas tienen a

Diagrama núm. 209



su disposición la columna semiabierta AR, mientras su caballo ocupa un puesto activo en 5D. Además, las fuerzas del blanco predominan en el ala de rey, donde la falange «petrificada» de peones negros es objeto de presión por parte de la artillería enemiga.

En tales casos es necesario evaluar bien la posición, pues no hay que olvidar que los sacrificios intuitivos no surgen «de la nada». También ellos dependen de ciertos requisitos posicionales.

- | | |
|-----------|-----|
| 1. ... | P3C |
| 2. T1-1AR | P3A |
| 3. P4TR! | R1T |
| 4. T5-3A | P4A |
| 5. P×P!? | ... |

Al disponerse a sacrificar dos piezas, el propio Tal abrigaba dudas sobre la corrección de su idea. El caso es que no pueden preverse con exactitud las consecuencias de parejos sacrificios y

hay que tener constantemente en cuenta la ventaja material del adversario. Aquí las blancas decidieron lanzarse con valentía al ataque, confiando en que la iniciativa así conseguida sería larga y peligrosa para el negro.

- | | |
|----------|-----|
| 5. ... | D×C |
| 6. P×P | T×T |
| 7. P7C+ | R1C |
| 8. A×PT+ | ... |

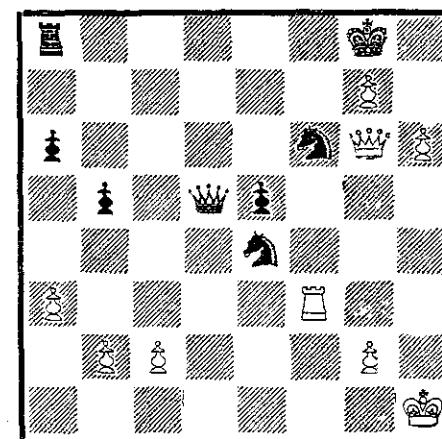
Ante todo importa despejarle el camino al PTR.

- | | |
|--------|------|
| 8. ... | R×A |
| 9. T×T | C5R! |

Disponiendo sus fuerzas para el bloqueo del pequeño peón que intenta apoyar a su compañero.

- | | |
|----------|-------|
| 10. P5T | C2-3A |
| 11. D6C+ | R1C |
| 12. P6T | ... |

Diagrama núm. 210



Al decidirse a sacrificar tanto material, Tal contaba, naturalmente, con que sus dos peones

pasados y avanzados, sostenidos por la dama y la torre, plantearían al adversario problemas defensivos sumamente difíciles que le llevarían a cometer errores. Así sucedió en realidad...

12. ... T2T

Una falta, aunque excusable. El plan defensivo de las negras era lógico: trasladar la torre a 2R y un caballo a 2TR, bloqueando sólidamente el PTR blanco. Pero la jugada 12. ..., T2T debilita la primera fila, circunstancia que las blancas aprovechan inmediatamente. Un escéptico comentaría aquí: «Tal tuvo mucha suerte». Sin embargo, estos «golpes de suerte» tan típicos de Tal obedecen a ciertas leyes. Los sacrificios intuitivos se apoyan en un fino «cálculo» psicológico. Primero, defenderse es más arduo que atacar. Segundo, los sacrificios inesperados modifican bruscamente el curso de la batalla, y al atacante nunca le resulta fácil pasar de pronto a la defensa. Por último, es muy frecuente que, por más que el adversario llegue, como en este caso, a refutar las amenazas principales, las piezas del atacante continúen ganando en fuerza dinámica y, a la más pequeña debilidad en el campo contrario, se revelen capaces de asestar un golpe mortal.

Las negras hubieran podido conseguir tablas continuando 12. ..., C2T, en vez de jugar como lo hicieron. Por ejemplo: 13. T8A+, C×T; 14. P×C=D+, R×D; 15. D7C+, R1R; 16. P7T, D8D+; 17. R2T, D4T+ con jaque perpetuo.

13. R2T! ...

Con esta jugada «tranquila» las blancas preparan una astuta combinación.

13. ... T2R

Merecía considerarse 13. ..., D1T.

14. T3T! C2T

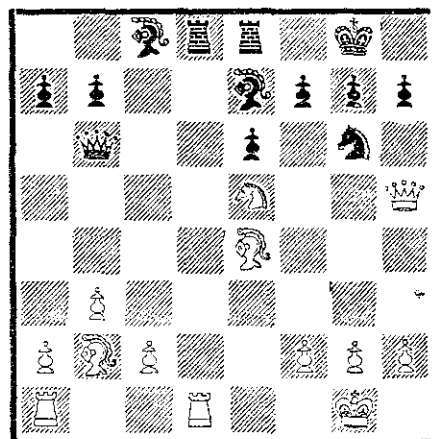
15. T3D D1T

16. D×C5R! ...

Este nuevo sacrificio arrastra a la dama enemiga fuera de la primera fila. Ahora el rey negro queda envuelto en una red de mate: 16. ..., D×D; 17. T8D+, R2A; 18. P8C=D+, R3A; 19. T6D+, R4A; 20. D6C+, R5A; 21. P3CR+, R6R; 22. T3D+, D×T; 23. D×D+, abandonan.

Tal Filip
Moscú, 1967

Diagrama núm. 211



- | | |
|---------|-----|
| 1. C×P! | R×C |
| 2. D×P | P4R |
| 3. T×T | T×T |
| 4. D5T! | ... |

Según la escala de valores materiales, las blancas no tienen suficiente compensación (dos peones) por el caballo sacrificado. Pero esto no significa que su combinación se haya construido «sobre arena»: la posición del rey negro es ahora bastante insegura y la clavada del caballo limita no poco su libertad de movimientos.

Esta otra clase de compensación (dinámica) es característica de los sacrificios intuitivos de Tal, los cuales de ordinario no llevan automáticamente a la victoria y exigen la búsqueda de nuevos golpes tácticos, nuevos recursos de ataque. A su vez, el adversario suele disponer de múltiples posibilidades de defensa, entre las que puede elegir libremente.

4. ... D3R

Amenazando acabar con la presión blanca mediante 5. ..., D5C.

5. P3TR! A4A

6. R1T! ...

Ahora las negras deben contar con la amenaza P4AR.

6. ... A5D

No es posible, claro está, 6. ..., A×P a causa de 7. T1AR.

7. T1D! ...

¡Todas las piezas blancas han de «arrimar el hombro»!

7. ... T3D

8. A3T T3T

Las negras se dan cuenta de que no pueden regresar a 1D, por ejemplo 8. ..., T1D; 9. P3AD!, A3C; 10. T×T, A×T; 11. P4AR!,

P×P y ahora 12. A5D. Por otra parte, si no toman el peón (11. ..., P×P), sigue 12. P5A con efectos igualmente mortales.

9. T×A! Abandonan.

Decisión justa, ya que después de 9. ..., P×T; 10. A5D, T×A; 11. D5A+ las blancas quedan con gran ventaja de material.

La compensación más «volátil» que pueden traernos los sacrificios intuitivos es la que se da en términos de tiempo. Esto me recuerda una partida de Tal contra Vladimir Simagin. Mucho después de haberse acabado, los dos grandes maestros seguían todavía analizando la posición crítica.

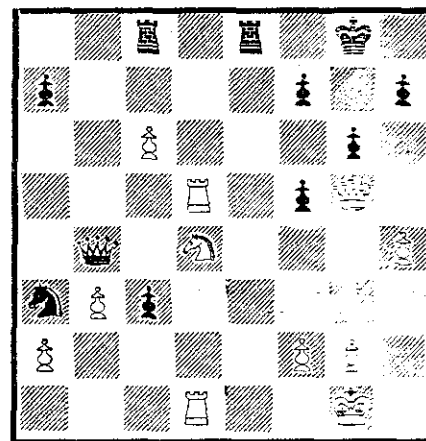
—¿Tenían las negras que perder forzosamente? —preguntaba incrédulo Simagin—. ¡Con un caballo de más!

—Sí, pero... ¡tan lejos! —respondía Tal sonriendo.

He aquí la posición en litigio:

Tal Simagin
Moscú, 1963

Diagrama núm. 212



1. T7D P7A
2. C×P C×C
3. P7A ...

¿Qué indujo a las blancas a sacrificar el caballo a cambio solamente de un peón? Dos cosas: la posibilidad de explotar el alejamiento temporal del caballo enemigo y la fuerza de su propio peón avanzado.

En este momento amenazan 4. T8D, además de lo cual existen verdaderas perspectivas de combinación y ataque en el flanco de rey.

3. ... T8R+

Obedeciendo automáticamente

a uno de los principios generales de la defensa: «¡Cuantas menos piezas, mejor!» Pero las negras no tuvieron en cuenta que esta jugada debilitaba su primera fila.

A 3. ..., R2C el blanco pensaba replicar 4. P5T!, y a 3. ..., D6A 4. D4A manteniendo las amenazas T8D y P5T-6T, etcétera.

4. T×T D×T+
5. R2T C5D

El caballo corre en ayuda de su desamparado rey, pero ya es tarde...

6. D6A! C6A+
7. R3C Abandonan.

¡HACIA NUEVOS ENCUENTROS!

Hemos llegado al final de nuestro viaje por el maravilloso y fascinante mundo de la combinación ajedrecística, en el cual, como movidos por una varita mágica, silenciosos actores de madera han encarnado sobre la «escena» blanquinegra las más fantásticas ideas, elevando el ajedrez al rango de verdadero arte.

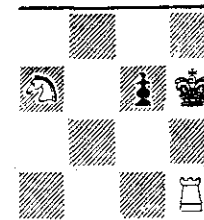
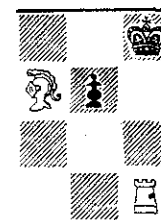
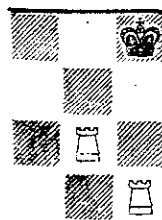
Se ha cerrado un capítulo de nuestro entrenamiento. Espero que hayáis ganado en visión combinatoria y que, en las posiciones más variadas, seáis ahora capaces de descubrir por vosotros mismos el golpe táctico decisivo para la victoria, por oculto que esté.

Pero una nueva tarea os aguarda todavía: asimilar los principios del juego posicional. Esto os ayudará a conducir la partida correctamente desde el punto de

vista estratégico, creando así las condiciones ideales para combinar.

Una práctica intensa, un constante perfeccionamiento, un estudio sistemático de la riquísima herencia leada por nuestros mayores... Tales el camino para alcanzar las más altas cumbres de la maestría ajedrecística. ¡Buena suerte, migos!

A modo de despedida, una pequeña sorpresa: 15 combinaciones de mat cuyo análisis y resolución os harán pasar, no me cabe duda, momentos muy agradables. Con todo, para aliviaros un poco el «tormento de crear», os mostraré de antemano las más típicas escenas finales que, como un faro, iluminarán vuestra ruta a través del océano combinatorio.



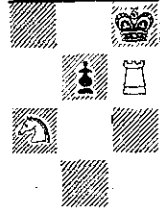
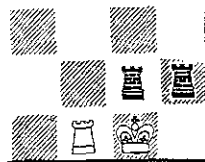
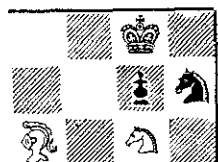
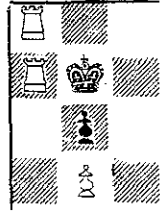
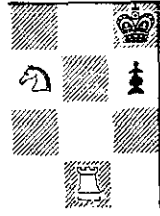
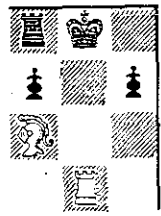
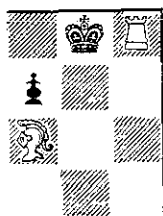
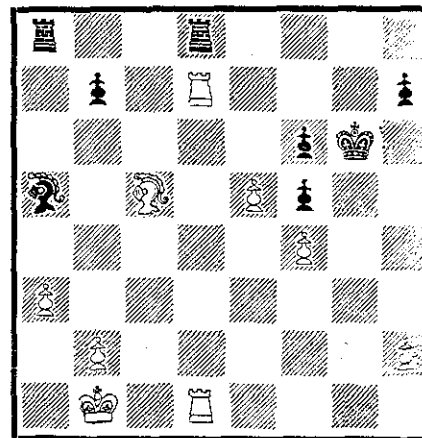
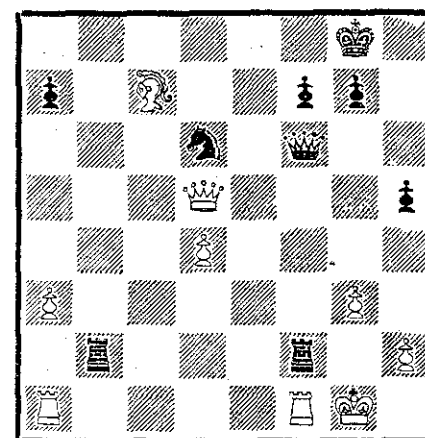


Diagrama núm. 213



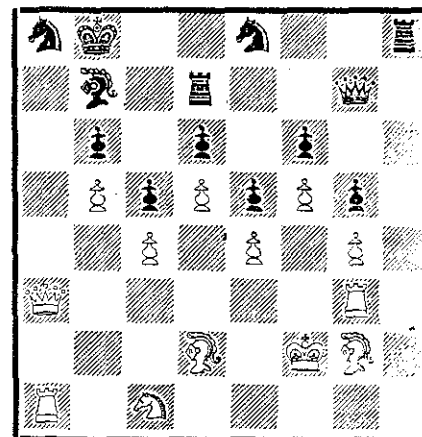
Juegan blancas

Diagrama núm. 215



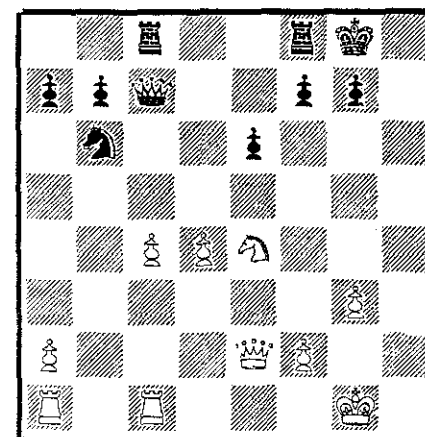
Juegan negras

Diagrama núm. 214



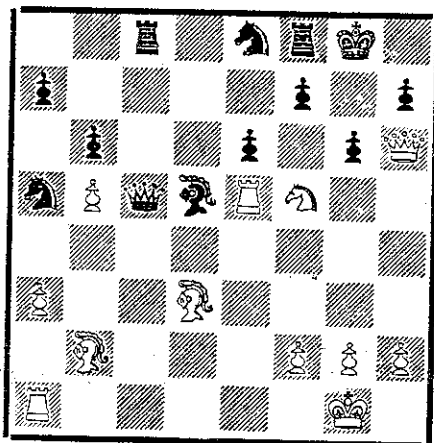
Juegan blancas

Diagrama núm. 216



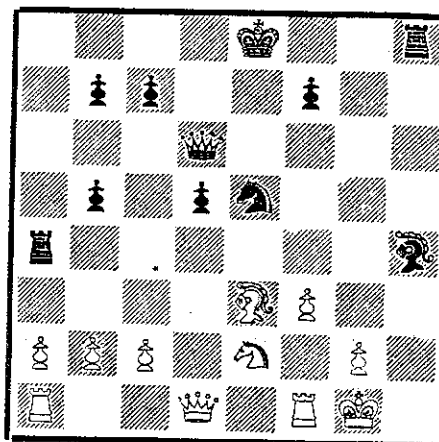
Juegan blancas

Diagrama núm. 217



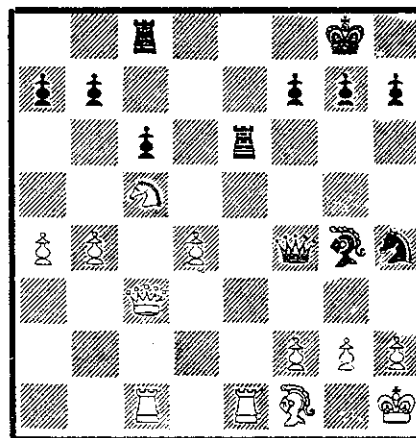
Juegan blancas

Diagrama núm. 219



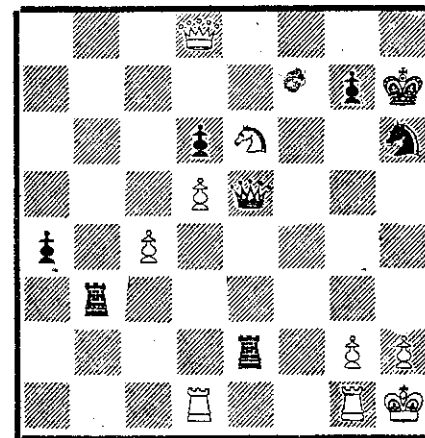
Juegan negras

Diagrama núm. 221



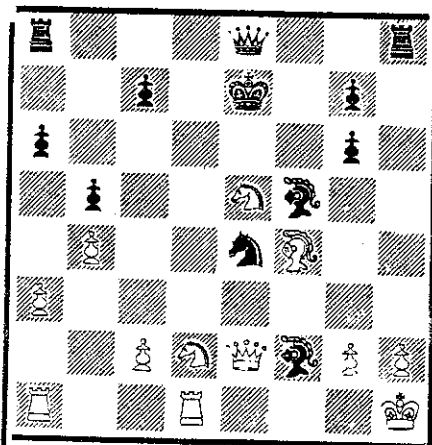
Juegan negras

Diagrama núm. 223



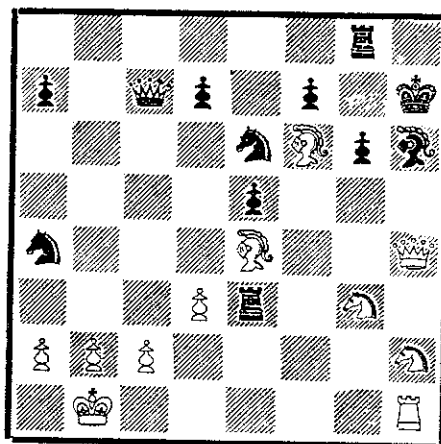
Juegan negras

Diagrama núm. 218



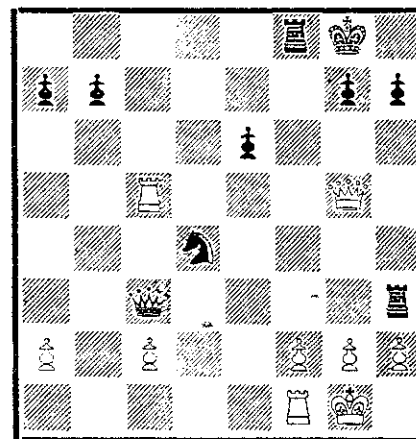
Juegan negras

Diagrama núm. 220



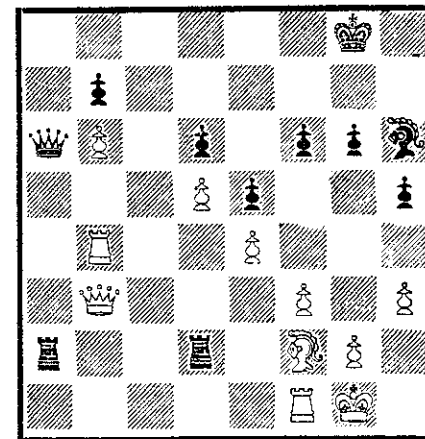
Juegan negras

Diagrama núm. 222



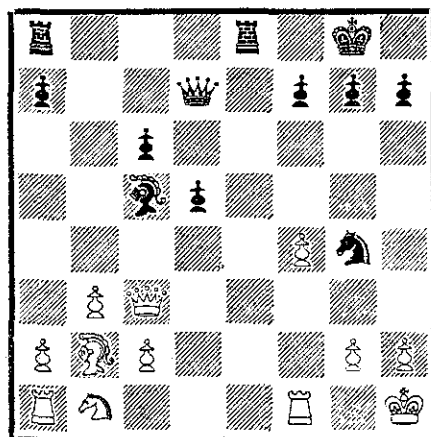
Juegan negras

Diagrama núm. 224



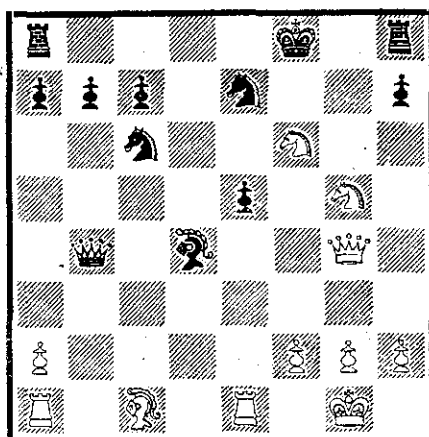
Juegan negras

Diagrama núm. 225



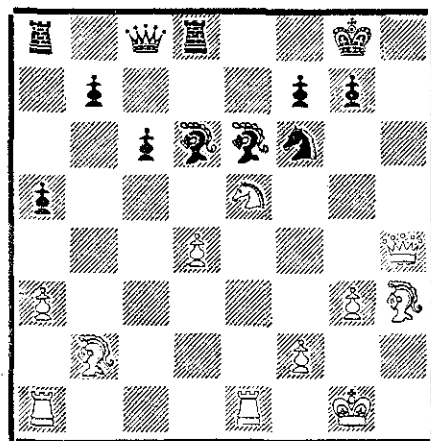
Juegan negras

Diagrama núm. 227



Juegan blancas

Diagrama núm. 226



Juegan blancas

¡COMPROBAD VUESTRAS SOLUCIONES!

En la «despeusa» de las maravillas

Diag. 9: **Kh. Eichstadt.** — 1. C5AR+! (actualmente no se permite comenzar una solución dando jaque, aunque aquí esto es sólo el preludio de la verdadera «clave», que viene a continuación), R5C; 2. D1A!! Astuta jugada que lleva consigo una amenaza imposible de refutar, sea cual fuere la respuesta del adversario. En efecto, no hay defensa contra 3. D3T+!!; R×D; 4. C2A mate.

Diag. 10: **L. Kubbel.** — 1. D3C! ¡Las negras están en zugzwang! Hagan lo que hagan, reciben mate inmediato: 1. ..., P8A=D; 2. T2D mate. 1. ..., P8A=C; 2. T1R mate. 1. ..., P6R o 1. ..., R×T; 2. D4C mate.

Diag. 11: **L. Kubbel.** — 1. D1C! La dama se embosca detrás de la torre, amenazando 2. T5R mate. Las negras no tienen defensa: 1. ..., C×T; 2. D×C mate. 1. ..., R5D; 2. C6R mate. 1. ..., R3C; 2. T3CD mate.

Diag. 12: **L. Kubbel.** — 1. D5AR! Ocupando una casilla crucial. Si ahora 1. ..., T×D, queda cerrada la diagonal 1CD-7TR y es posible 2. T8TR mate. Y en caso de 1. ..., A×D se le cierra el camino a la torre negra, que no puede evitar este otro mate: 2. T4TR mate.

Diag. 13: **W. Meredith.** — 1. D2D!! (amenazando 2. D2TR mate), D×D; 2. C4A mate. 1. ..., R3D; 2. C4A mate. 1. ..., D×C; 2. C7D mate.

Diag. 14: **B. Laus.** — 1. T6D!, A×T; 2. D7C mate. 1. ..., R×T; 2. D7AD mate. 1. ..., T×T; 2. C4C mate. 1. ..., R5D; 2. D×T mate. 1. ..., T5D; 2. T6R mate. A cualquier otra jugada de torre sigue 2. A2T mate.

Diag. 15: **B. Laus.** — 1. D5T! ¡Muy bello y difícil! Ahora es posible 1. ..., P×D; 2. A5A mate. 1. ..., R7A; 2. C×A mate. 1. ..., P7A; 2. D3A mate. A cualquier jugada del alfil de casillas blancas sigue 2. D1R mate.

Diag. 16: **G. Khiskop.** — 1. A4R! (amenazando 2. D5D mate), A×A;

2. P4A mate. 1. ..., T×A; 2. T×P mate. 1. ..., R×A; 2. T3R mate. 1. ..., T5D; 2. D7R mate.

Diag. 17: **I. Khokholoush.** — 1. R1C!! (el objeto de esta jugada es despejar la casilla 1AD para el alfil: 2. A1A amenazando 3. P3A mate), P×P; 2. R2A! seguido de 3. D1TR mate. 1. ..., A4AD; 2. A7C+, R4A; 3. D7D mate. 1. ..., P6A; 2. D1T+, R6D; 3. A6T mate.

El laboratorio del ajedrecista

Diag. 21: **E. Carpenter.** — 1. D3TR!, R5R; 2. T4A mate.

Diag. 22: **J. Abbot.** — 1. D8T!, R4T (5T, 6T); 2. A5A mate. 1. ..., R5A; D4D mate.

Diag. 23: 1. R5A!, P7A; 2. D3T mate. 1. ..., P6R; 2. D7T mate. 1. ..., R6R; 2. R4A mate.

Diag. 24: **S. Loyd.** — 1. R5A!, R×C; 2. D1D mate. 1. ..., R2D; 2. R5R mate.

Diag. 25: **W. Shinkman.** — 1. T1D!, R×T; 2. D2R mate. 1. ..., A7C; 2. D4T mate. A cualquier otra jugada de alfil sigue 2. D1C mate.

Dos pájaros de un tiro

Diag. 34: **M. Khavel.** — 1. A2A, A3R!; 2. T6C, A4D! (en caso de 2. ..., A5A sigue 3. T6AD con la doble amenaza 4. T×A y 4. T8A+, y si 2. ..., A6C decide 3. T6TD+, R2C; 4. T6CD+, de nuevo con un doble ataque); 3. T5C, A5A; 4. T4C, A6C; 5. T3C, A7T; 6. T3AR, A2R; 7. T3R, A3D; 8. T3D, A5C; 9. T4D y después de 10. T4TD+ las blancas ganan un alfil.

Diag. 35: **L. Kubbel.** — 1. T3CD!, C3A (a 1. ..., A2A sigue 2. T7C, C3T; 3. T7T, maniobra que se repite ¡cinco veces en el final!, y si 1. ..., C3T, entonces 2. T7C+ seguido de 3. T7TD); 2. T5C, A1D (se amenazaba 3. 5AD!); 3. T5D!, A2R; 4. T7D seguido de 5. T7A.

Puede que estos finales artísticos os hayan parecido demasiado difíciles, lo mismo que los problemas anteriores. ¡No os preocupéis! Incluso el fracaso en hallar la clave de la solución —si os habéis esforzado suficientemente—, os será de mayor provecho que el «picoteo» mecánico de posiciones elementales. Desarrollar la técnica del cálculo y las aptitudes analíticas no es nada sencillo, y cuanto antes aprendáis a analizar las composiciones artísticas, más de prisa os perfeccionaréis.

Diag. 36: **P. Morphy.** — 1. D1AR! El alfil negro está amenazado. Si ahora 1. ..., A7C sigue 2. D1CD con mate inevitable. Si 1. ..., A6A (A5D, A4R, A3A) gana, según el caso, 2. D3D o 2. D5A. Y si 1. ..., P6C decide 2. C6C+, P×C; 3. D3T mate.

Diag. 37: **Yudovich-Chekhover.** — 1. A×PA+!, D×A; 2. T8D+, R2C; 3. D3A, D3A (única posibilidad de liberarse de la clavada y, consiguientemente, de la amenaza 4. P4A); 4. D7A+, abandonan.

Diag. 38: **Vogt-Alexander.** — 1. ..., P5A! (las negras amenazan ahora con un sacrificio de desviación, 2. ..., D×C!, ganando así el caballo); 2. P×P, D6T! 3. Abandonan.

Diag. 39: **Lillienthal-Botvinnik.** — 1. ..., T7C!; 2. D4R (naturalmente, no sirve 2. D×T a causa de 2. ..., D4TR mate, y después de 2. D1R, T7C; 3. T2D, D4TR+; 4. R2C, D4T! las blancas son víctimas de una doble clavada), T×PT+; 3. R×T, D4TR+; 4. R2C, D×T y las negras ganaron todavía otro peón.

Diag. 40: **A. Troitzky.** — 1. T6R+!, T×T; 2. D6T+!, R4D; 3. D4A+, R3D (si 3. ..., R4R, las negras pierden la dama tras 4. D3A+); 4. D5A+, R2D; 5. D7T+ seguido de 6. D×D.

Diag. 41: **L. Kálev.** — 1. T7T, R1A; 2. C6R+, R2A; 3. C×A, R1C; 4. T6T!, R×C; 5. T6CD, C2D; 6. T7C y las blancas ganan el caballo. Tampoco hubiera cambiado las cosas 1. ..., R2A o 1. ..., R3A.

Horquillas de caballo y peón

Diag. 53: **Stahlberg-Najdorf.** — 1. A7A!, R×A (si 1. ..., D×A, las blancas ganan sencillamente con 2. T×T, debido a la clavada del alfil negro); 2. T×T, D×T; 3. D7C+, abandonan.

Diag. 54: **Euwe-Dunkelblum.** — 1. ..., C×PA!; 2. A×C, A×A+; 3. R×A, D2T+ (atacando al mismo tiempo la torre blanca de 7D); 4. Abandonan.

Diag. 55: **Tal-Aficionado.** — 1. A6C!, D×A (si 1. ..., P×A; 2. D8D mate); 2. D4T+, T3A; 3. D×A+, D3D; 4. D×D mate.

Diag. 56: **H. Rinck.** — 1. C3A+ (pero no 1. C6D+?, R5T!, ni tampoco 1. T1CD+?, R4T; 2. T1TD+, R5C; 3. T1CD+, R6T y las negras se salvan), R4A (en caso de 1. ..., R4T las negras pierden la dama tras 2. T1T+, R5C; 3. C5D+); 2. T5T! (la torre blanca se coloca «al acecho»), D8A (lo único para no caer víctima de una horquilla de caballo); 3. T4T!! (otra jugada «tranquila», esta vez con amenaza de mate, y las negras, desesperadas, tienden una trampa), D2A+ (pero las blancas no caen en ella), 4. C7D+! Después de 4. C×D? el rey negro hubiera quedado ahogado. Ahora las blancas ganan fácilmente.

Diag. 57: **Redeli-Barati.** — 1. ..., T8T+!; 2. A×T, D5T; 3. D8C+, R2C; 4. D3CD, D×A+; 5. D1C, T×PAD+!; 6. R×T, D6A mate. ¡El mate de las «charreteras»!

Diag. 58: **H. Rinck.** — 1. T6CD, C1A; 2. T6AD, A5C; 3. R4A, A6T; 4. T3A!, A3R; 5. R5R, A5C; 6. T4A, A2D (por fin el alfil tiene que ocupar la casilla 2D, donde será clavado); 7. T7A, C3C; 8. T7C y una de las dos piezas perece.

La condición principal de la victoria de las blancas es que el rey blanco haya podido participar a tiempo en la lucha. Por eso, en lugar de 3. R4A, hubiera sido incorrecto 3. T4A?, ya que después de 3. ..., A3R; 4. T6A, A6T; 5. R4A, R1C; 6. T3A, A2D; 7. T7A, A6T las blancas no pueden ganar.

Diag. 59: **T. Gorgiev.** — 1. A6A+, R2T; 2. T7C+, R3T; 3. T7A,

R3C! (la vulnerabilidad del caballo negro queda ilustrada en esta variante: 3. ..., C3A; 4. A×A, C×A; 5. T7D, etc.); 4. T8A, C3A!; 5. A×A, R2C (las negras esperan aprovecharse de la mala posición de la torre y forzar las tablas mediante un «ataque perpetuo», pero el blanco dispone de un motivo geométrico que le conducirá a la victoria); 6. T8R, R2A; 7. T8T!, R2C; 8. A6A+!!; R×A; 9. T6T+ seguido de 10. T×C. En este final compuesto nos admira la aguda y tenaz defensa de las negras.

Diag. 60: **G. Kasparian**. — 1. C8R! (amenazando 2. C7C+ seguido de 3. A5A mate), R3C!; 2. P5T+, T×PT; 3. P5A+, T×P; 4. P4C, T4R; 5. A5A+!, T×A; 6. C7C! y el rey negro ha caído en una trampa mortal.

Al acecho

Diag. 68: **Popiel-Marco**. — Creyendo no poder desclavar su alfil, las negras abandonaron. Sin embargo, tenían a su disposición la jugada 1. ..., A8C!!, tras de la cual habrían abandonado las blancas.

Diag. 69: **Pollock-Alnus**. — 1. D7D+!!; A×D; 2. C6D+, R1D; 3. C7A+, R1A; 4. T8R+, A×T; 5. T8D mate.

Diag. 70: **Alexandrov-Zaitzev**. — 1. D×C2A+ (atrayendo al rey enemigo a un jaque a la descubierta), R×D; 2. C5C+, R1C; 3. T8D+! (es importante desviar a la torre negra de la columna R, para quitarle al caballo la casilla 4R), T×T; 4. A4A+, R1T; 5. C7A+, R1C (ahora el rey negro es víctima de un «molino»); 6. C×A+, R1T; 7. C7A+, R1C; 8. C5D+!, R1T; 9. C6C+, P×C; 10. T1T mate.

Diag. 71: **Horvat-Sapi**. — 1. ..., D×C+; 2. R×D, C×PD+; 3. R2A, C×A+; 4. R1C, A×PC! (destruyendo la barrera protectora de peones y abriéndole la columna CD a su propia torre); 5. P3T, C5A; 6. Abandonan. Además de 5. P3T, como se jugó en la partida, las negras debieron tener en cuenta las siguientes posibilidades: a) 5. C2C, A×P+; 6. R1T, C5A; 7. T2R, A6C+; 8. R1C, C6T+; 9. R1T, C7A+; 10. R1C, T8T mate. b) 5. T2C, A×P+; 6. R1T, A5A+; 7. R1C, A×C+; 8. D2A, T×T+; 9. R1A, T×D+; 10. R1C, T8T mate.

Diag. 72: **Polces-Kremenetzki**. — 1. ..., D×P+!!; 2. R×D, C6D+; 3. R3T (aquí era necesario haber previsto estas breves variantes: a) 3. R3C, TR1C+; 4. R4A, C7C mate, y si 4. R4T, entonces 4. ..., T5C+; 5. R3T, A7C mate. b) 3. R1C, TR1C mate), A7C+; 4. R4T (a 4. R3C sigue 4. ..., TR1C+; 5. R4A, C4R mate), T×P+!! (en este sacrificio de desviación se basa toda la combinación de las negras!); 5. P4AD (a 5. D×T sigue 5. ..., C4A mate), T×P+; 6. R3C, T6A+; 7. R4T, T6T mate.

Diag. 73: **Makogonov-Tolush**. — 1. ..., A8A!; 2. Abandonan, ya que no hay defensa contra la doble amenaza 2. ..., T×T y 2. ..., D×PC mate.

Diag. 74: **A. Troitzsky**. — 1. C6T!, D6T+ (se amenazaba 2. A×P+!, D×A; 3. C7A+); 2. R1C, R2C; 3. A6D!, P×P (si 3. ..., D×A, decide la

horquilla 4. C5A+); 4. A×D, P×P+; 5. R×P, R×C; 6. A6D ganando.

Diag. 75: **Sviderski-Marshall**. — Aquí no es bueno ganar un peón mediante 1. ..., D×P+?; 2. R×D, C6R+; 3. R3A, C×D, ya que después de 4. P4A! el caballo negro queda atrapado al borde del tablero.

La clavada

Diag. 89: **Dahl-Schultz**. — 1. P6R!, A×P; 2. A4D, P3A; 3. D4C!, abandonan. Si ahora 3. ..., R2A, decide 4. TR1R. Este tipo de clavada se designa con el nombre de «cruz», por efectuarse en dos diagonales a la vez.

Diag. 90: **Zek-Travin**. — 1. ..., T7C+; 2. T2D, D8D!; 3. Abandonan.

Diag. 91: **Andersen-Minkvitz**. — 1. ..., P4C (apartando la torre de la defensa del PR); 2. T4-1A, P×P; 3. C×PR (en caso de 3. P×P, C4R las negras dispondrían para su caballo de la fuerte casilla 5AD), A×PT!; 4. R×A, D6C+!!; 5. P×D; P×P+; 6. R1T, T×A mate.

Diag. 92: **Rubinstein-Chajes**. — Con su última jugada, D6T, las blancas se han liberado de una clavada (la dama estaba en 7C) que podía resultar peligrosa después de que las negras jugaran C5C. A su vez atacan el caballo negro, con lo que defienden indirectamente el propio alfil. No obstante, las negras continuaron 1. ..., D×A; 2. T×C, D8A+; 3. R2T, D8A y la torre blanca queda clavada.

Diag. 93: **Lado-O'Kelly**. — 1. ..., T×A!; 2. R×T (si 2. D×T, D4T; 3. T1AR decide 3. ..., C3C seguido de 4. ..., C5T), D3C+; 3. R2A, A×C; 4. Abandonan. A 4. R×A sigue 4. ..., D5C+; 5. R3R, C4D+; 6. R2A, A5T mate.

Diag. 94: **Nateli-Flohr**. — 1. ..., T×A; 2. C×T, P4CD. Aquí las blancas intentaron liberarse de la clavada por medio del contragolpe 3. C×P, pero después de 3. ..., D3C! no pudieron hacer frente a la doble amenaza contra la dama y el punto 2CR.

Diag. 95: **Maric-Gligoric**. — 1. ..., T6CD!!; 2. Abandonan. ¡La amenaza de mate es más fuerte que la clavada!

Diag. 96: **Fuderer-Trifunovic**. — 1. A×P!, P×A (en caso de 1. ..., A×C, las negras, después del cambio intermedio 2. A×C+, AD×A; 3. A×A, no podrían neutralizar la presión del blanco por la diagonal 1TD-8TR); 2. C×P!, D4A (por supuesto, no 2. ..., A×D a causa de 3. C7R mate); 3. T×T!, T×T; 4. D×A, D×D; 5. C×D, A1A; 6. C5D, A2C; 7. C6A+, abandonan.

Arterias de damisela

Diag. 105: **Belavenetz-Makogonov**. — 1. ..., A6A!; 2. D2A, A5T!; 3. D×AD, D×T+; 4. T2C, D×AR; 5. D5T, A2R; 6. P6R, D×PR!; 7. T×P, T7D+; 8. T2C+, T×A!; 9. Abandonan.

Diag. 106: **Bondarevski-Ufimtzev**. — 1. T8T+, R2A; 2. A8R+!, C×A; 3. R5C! y el mate es inevitable. Las blancas sacrificaron el alfil para privar al adversario de la posibilidad C×PR+.

Diag. 107: Ejemplo escolar de **A. Mason**. — La jugada 1. ..., T7C es un error, puesto que debilita la fila 1 de las negras: 2. T1D, D1T (a 2. ..., T×D seguiría 3. T×D, P3C; 4. P7T, T7T; 5. T8D+ y 6. P8T=D); 3. D4R! (¡sacrificio de desviación!), T1C; 4. T1CD!, P7A (4. ..., T1AR; 5. D×D, T×D; 6. P7T); 5. T×T+, D×T; 6. P7T, D1AD; 7. P8T=D, P8A=D; 8. D8R+!, D×D; 9. D×D mate.

Diag. 108: **Fischer-Reshevsky**. — 1. A×P+!, R×A (si 1. ..., T×A, sigue 2. C6R ganando la dama); 2. C6R! y se acabó la partida, ya que las negras pierden la dama. En caso de 2. ..., R×C; 3. D5D+, R4A; 4. P4CR+, R×P; 5. T1CR+, el rey negro no tarda en sucumbir.

Diag. 109: **Behting-Romashkevich**. — 1. A5T!, D×A (después de 1. ..., P3C; 2. T5×C! se abriría con fatales consecuencias para el negro la diagonal 1TD-8TR); 2. T3×C, D3C; 3. T8R+, R2A; 4. D×PD+! (sacrificio de desviación), abandonan. En efecto, a 4. ..., T×D sigue 5. T4-7R mate. ¡Espléndida conclusión!

Diag. 110: **A. Troitzky**. — 1. D4D+, R4C!; 2. D6A+, R5C; 3. D3AR+, R4C; 4. D3CR+, A5C; 5. D4T+! (¡atracción!), R×D; 6. A6A mate. En caso de 5. ..., R5A decide 6. D2A+, A6A+; 7. D×A+, R4C; 8. D3CR+, R4A; 9. D3D+ ganando la dama.

Diag. 111: **Gunsberg-Chigorin**. — 1. ..., T×PA! (arrastrando a la dama blanca fuera de su fila 2); 2. D×T (2. R×T, D5A+; 3. R2C, D6C+ seguido de 4. ..., T2AR+, etc.), D7D+; 3. R1C, A7A+!; 4. R1A, C5D! (desviando al alfil de la defensa de la torre: ¡sobrecarga!); 5. A×C, D×T+; 6. R2R, T×T; 7. A×A, D×A; 8. Abandonan.

Diag. 112: **Niedermann-Zuchs**. — 1. A8A! (atrayendo la torre negra a 1AD), T×A (si 1. ..., D8C+; 2. R2T, D×P; 3. A×T, D×A; 4. D6D+, D2AD, decide el sacrificio de desviación 5. T8T+!, R2C; 6. T7T+); 2. T8T+!, R×T; 3. D×T1+, T1C; 4. D6A+, T2C; 5. D4T+, R1C; 6. D8R+, D1D; 7. D×D mate.

No sólo en los vuelos son peligrosas las sobrecargas...

Diag. 121: **Flohr-Horowitz**. — 1. A×P, P×A; 2. C5C, R2C; 3. D×PTR+, R3A; 4. C4R+, R2R; 5. D4T+, P3A; 6. TD1A y las blancas ganaron.

Diag. 122: **Euwe-Keres**. — 1. ..., P3A!; 2. D×PA, T6AD! (desviación); 3. D5D, T4A! (no inmediatamente 3. ..., T7A a causa de 4. A2D); 4. D2D, T×A! La dama y la torre blancas están sobrecargadas. Si 5. T×T sigue la horquilla de caballo 5. ..., C6A+, y la dama no puede irse de la fila 2 so pena de mate.

Diag. 123: **Mason-Winawer**. — 1. T×PC!, P×T; 2. D7T+, C2D (si 2. ..., R1D, gana 3. D8T+, R2R; 4. D7C+, T2A; 5. P6A+, etc.); 3. A×C, D1C; 4. T7C+!! ¡Jugada de rara elegancia! La torre negra de

1C está ligada a la defensa de su dama. La partida continuó 4. ..., R×T, lo que les permitió a las blancas dar el siguiente jaque doble: 5. A8A+ (obstruyendo la fila 8) y ahora 5. ..., R×A; 6. D×D+, R2A; 7. D7C+, abandonan.

Diag. 124: **Keres-Mikenas**. — 1. C5A!, PC×C; 2. T3T, abandonan. No hay defensa contra el mate.

Diag. 125: **Smejkal-Adorjan**. — 1. T×P+!, R×T; 2. D4TR mate.

Diag. 126: **Rada-Castel**. — 1. T×A! (las negras pierden su principal defensor y sus casillas oscuras quedan «desesperadamente» débiles), T×T; 2. D4D, D4R; 3. T1R!, abandonan.

Diag. 127: **Averbakh-Bondarevski**. — 1. A×P!, A×A; 2. D×A+!! (¡magnífico!), R×D; 3. T6C+, A×T; 4. T×A+, R×P (4. ..., R2T; 5. C5C+, etc.); 5. C×P+, C5C (a 5. ..., R5T sigue 6. T6T+, R4C; 7. C×T+, R4A; 8. C×D, T×C; 9. A2A+, R4R; 10. P4A+, etc.); 6. A×C+, R5T; 7. T6T+, R4C; 8. C×T+, R×A; 9. C×D y las blancas ganaron.

Diag. 128: **Ragozin-Veresov**. — 1. T×A+, PT×T; 2. T×P+! (dos ideas combinativas se suceden inmediatamente: ¡eliminación de la pieza defensora y desviación!), R×T; 3. D7T+, R3R (3. ..., R1A; 4. C4A!); 4. D×PC+, R4R; 5. D7C+, R×P; 6. C6A+! En esta horquilla se basaba toda la combinación. Después de 6. ..., P×C; 7. D×D las blancas ganaron.

El combate por las «esferas de influencia»

Diag. 139: **Kopylov-Carlson**. — 1. ..., T6D!! (con la doble amenaza 2. ..., T6A mate y 2. ..., C×P mate); 2. Abandonan, pues a 2. C×T sigue 2. ..., A3R mate.

Diag. 140: **A. Troitzky**. — A primera vista parece que las blancas ganan mediante 1. R×P (es malo 1. P4T a causa de 1. ..., P×Pa.p.; 2. P×P, R5C y las negras dan mate avanzando el PTR), pero después de 1. ..., R5C el rey negro llega a tiempo al flanco de dama. Por eso: 1. P6A!! (bloqueándole al rey enemigo el camino R4C-3A-2R-1D-1A-2C), P×P; 2. R×P, R5C; 3. P4T, P×P a.p.; 4. P×P, R4A; 5. P4T, R4R (ahora las negras amenazan con acercarse al peón pasado, pero el blanco vuelve a bloquearles el camino sacrificando dos peones más); 6. P6D!, P×P; 7. P6A, P×P; 8. P5T y el peón se corona.

Diag. 141: **A. Gulyaev**. — 1. P7R!, C1C; 2. P8R=D, A4T+; 3. R×A, C3A+!; 4. R6C, C×D; 5. R7A, P7C!; 6. C×P, C3D+; 7. R6R, C1A; 8. A1A+!, R×P; 9. R7D, C2T (yéndose a un refugio «seguro»); 10. C4T mate.

Diag. 142: **Akopian-Ovesian**. — 1. ..., P6A! (espero que hayáis encontrado en seguida esta jugada!); 2. A×P, C5A; 3. D2D, P6D+! (dando vida al alfil); 4. R2T, A×P!; 5. A×A, T×P+; 6. P×T, T×P+; 7. R3C, D3R; 8. Abandonan.

Diag. 143: **Smyslov-Mikenas**. — 1. A3R!! Ahora las blancas no

sólo amenazan jaque perpetuo en las casillas 6CR y 6TR, sino también el contragolpe 2. T7A. Por eso se declararon inmediatamente las tablas: A 1. ..., D×A (pero no 1. ..., A×A? a causa de 2. T7A) seguiría 2. D5T+, R1C; 3. D7A+, R1T; 4. D5T+, etcétera.

Diag. 144: **Reggio-Mieses**. — 1. ..., T6C!!; 2. D×T, A5T!; 3. Abandonan, pues en caso de 3. D×A decide 3. ..., D6R+; 4. A2R, D×AR mate.

Diag. 145: **Tarrasch-Consultantes**. — 1. A7A!!, D×A (si 1. ..., T×A sigue el sacrificio de diversión 2. D7C+!!, T×D; 3. T×P mate; y si 2. ..., R×P, entonces 3. T1T+, D5T; 4. T×D mate); 2. T×P+!, D×T; 3. D7C+, R×P; 4. T1T mate.

Diag. 146: **A. Troitzky**. — 1. P7TD, A5A+; 2. R1T (naturalmente no 2. R3T, ya que después de 2. ..., A4D las blancas perderían), A4D; 3. C6A, T5TD+; R2C, A×P; 5. C4R!!, A×C; 6. P7T, etcétera.

¿En qué sueñan los peones?

Diag. 161: **A. Troitzky**. — 1. C7R!, D1AR+; 2. R2R, D×C; 3. D3AR+, R5D; 4. D3D+, R4A; 5. D3TD+ ganando la dama. Si 2. ..., R5D, entonces 3. C6A+, R5R; 4. D3D+, R5A; 5. D3AR+, etcétera.

Diag. 162: **L. Kubbel**. — 1. C3R+, R6C; 2. D4C+, R7A; 3. D4AR+, R7R; 4. D1A+, R7D (a 4. ..., R×C sigue 5. D1R+); 5. D1D+, R6A; 6. D2A+, R5C (claro está que no se puede 6. ..., R5D a causa de 7. C5A+, etc.); 7. D2CD+! (jugada introductoria de un brillante final; la victoria se iría de las manos tras 7. D2D+, R4C!; 8. D2R+, C6D! y el negro se salva), C6C (forzado, ya que a 7. ..., R4T sigue 8. C4A+ con mate); 8. D3T+!!, R×D; 9. C2A mate.

Diag. 163: **A. Troitzky**. — 1. D7T+, R3R; 2. A8A+! (es importante que este alfil participe en la lucha; las negras no pueden capturarlo: 2. ..., D×A; 3. D3T+ seguido de 4. D×D), R3A; 3. D8T+, R4C!; 4. D7C+, R5A (a 4. ..., R4T sigue 5. A4C+, R5T; 6. A5A con mate inevitable); 5. R2A!, D×A (forzado en vista de la amenaza 6. D6A+); 6. D3C+, R5R; 7. D×PA+, R4R! (en caso de 7. ..., R5D decide 8. D3R+, R×P; 9. D1A+, etc.: ¡de nuevo la geometría!); 8. D3A+!, R5A; 9. D3CR+, R5R; 10. D3R+, R4A; 11. D3TR+. ¡Las blancas logran por fin capturar la dama enemiga gracias a un motivo geométrico!

Diag. 164: **Larsen-Lombardy**. — 1. P6T!, A×P; 2. A×PR! (desclavándose con ganancia de tiempo), T×T; 3. A×PAR+, A2C; 4. T×A, T3D; 5. T×A+, R1C; 6. T7CR+, R1A; 7. T×P!, T×A; 8. T8T+ seguido de 9. T×T.

Diag. 165: **Donner-Dukstein**. — Jugando 1. P7C las blancas podrían, es cierto, ganar la calidad después de 1. ..., T2×A; 2. P×T=D+, T×D, pero el alfil centralizado de las negras y su superioridad de peones en el flanco de dama dejaban al segundo jugador con amplísima compensación por su pequeña desventaja de material. El blan-

co, sin embargo, encontró un camino más seguro para ganar, digno de una composición artística: 1. T×A!, T2×A; 2. T8D+!! (no reportaba nada 2. P×T?, P×T; 3. T1AD, R1A), T×T; 3. P×T, T1AD; 4. T1D!, abandonan.

Diag. 166: **L. Kubbel**. — 1. D4C+, R1C; 2. C7D+, A×C; 3. P×A, T8A+; 4. R2C (las blancas capturarán la torre en la casilla 2AD para acercarse al punto 3D), T7A+; 5. R×T, D3AD+; 6. R3D, D×T; 7. D×P+, R2C; 8. D7A!! (sólo ahora aparece lo profundo de la decisión de las blancas de no tomar la torre enemiga en 1AD; de haberlo hecho así, el negro podría salvarse dando jaque en 7CR), D×D; 9. P8D=C+!

Diag. 167: **K. Traxler y F. Dedrle**. — 1. T2T+!, R×T; 2. A×P+!, D×A; 3. P8C=A!!, T×C ¡ahogado!

Diag. 168: **F. Lazard**. — 1. P7D, A3T! (amenazando mate en una jugada); 2. A8A!, A5A; 3. A6D!, A×A (de otro modo las blancas continúan su persecución «perpetua»); 4. P8D=T!! (en caso de 4. P8D=D? decide 4. ..., A5A; a cualquier jugada de la dama, el rey negro se retira con jaque, y después de 6. D×A, R×D las negras ganan fácilmente), A5A (a 4. ..., A×P sigue 5. T3D+, R×T y tablas por ahogado); 5. T2D, A4C!; 6. T5D, R5A; 7. T2D!, A3T; 8. T6D, R4C; 9. T2D, tablas. Tan pronto como el rey negro se retire de la diagonal del alfil, el blanco queda ahogado.

Métodos de autodefensa

Diag. 181: **Zost-Kruger**. — A veces nos olvidamos de que, a diferencia del juego de damas, en el ajedrez no es obligatorio capturar una pieza amenazada. Así, en esta posición, las negras pensaban, tras la captura automática 1. R×T, apoderarse de la iniciativa mediante 1. ..., D3T+. Pero la continuación de las blancas no fue como creían: 1. D5D+, R1A; 2. D5A+!, R1C; 3. D8AD+, D1A; 4. A7A+!, R×A; 5. D6R mate.

Diag. 182: **Verkhovski-Petrosian**. — 1. ..., T7A!!; 2. D1T+, R1C; 3. D8TD+, R2T y las blancas tuvieron que conformarse con tablas por jaque perpetuo. En efecto, si capturan la torre (2. T×T) podría seguir 2. ..., D5C+; 3. D2C, D×T+; 4. R2T, A4R+; 5. R3T, D4T mate, o bien 3. T2CR, D×T1+; 4. R2T, A4R+; 5. T3C, D8R, etcétera.

Diag. 183: **A. Gurvich**. — 1. P6C+, R2C; 2. A4A!, D×A; 3. T×P+, C×T; 4. P8T=A+! (si 4. P8T=D+ sigue 4. ..., R1A; 5. D7C+, R1D y las negras ganan), R1A; 5. P7C+, ¡tablas! El alfil está «emparejado».

Diag. 184: **G. Kasparian**. — Es difícil imaginar que aquí se escondía una idea de tablas por ahogado. 1. C3R! (sería malo 1. R4C a causa de 1. ..., T6D; 2. C4A, T5D!), T7T!; 2. R4C, P6T; 3. R3C, T7CD!; 4. C4C (es débil 4. C1A debido a 4. ..., T8C; 5. C2T, T6C+), T6C+; 5. R2T, R2A!; 6. C2A (una falsa pista sería 6. C5R, R3D!; 7. C7A+,

R3R!; 8. C5C+, R4A; 9. C×P, R5C; 10. C2A+, R6A; 11. C3T, T7C+; 12. R1C o R1T, R6C y las negras ganan), T7C; 7. R1C, P7T+; 8. R1T, T×C ¡ahogado!

Diag. 185: **Nagyi-Eliskases.** — 1. ..., A6TR!; 2. C1R, A×P!; 3. C×A, T×C+!; 4. R×T, T1C+; 5. R1T, C6C+!; 6. R1C, C×T+; 7. R×C, D6T+; 8. R2R, T7C+; 9. A2AR, A4A; 10. Abandonan.

Diag. 186: **H. Mason y K. Betinsh.** — 1. A4A+!, R2C; 2. P8T=D+!, R×D; 3. R8A, A4D; 4. C7A+, A×C; 5. A5R+!, T×A; 6. P×A. Pese a que les toca jugar a las negras, no pueden evitar las tablas por ahogado o de otra manera (6. ..., T1R+; 7. P×T=D, etcétera).

Diag. 187: **A. Gurvich.** — 1. C6R! (no sirve 1. C5R+, R×C; 2. C3D a causa de 2. ..., P4C!), P7C; 2. C6T+, R3A; 3. C4C+, R4A; 4. C3R+, R4R! (4. ..., R5R; 5. C1D! con tablas); 5. C4C+, R5R!; 6. C2A+, R4A; 7. P4R+!, P×P; 8. C1D!!, P8C=D. No se ha podido impedir la promoción de este peón, pero las blancas se salvan dando jaque perpetuo: 9. C3R+, R3A; 10. C4C+, R2A; 11. C6T+, R3A; 12. C4C+, R4A; 13. C3R+, R4R; 14. C4C+, R4D; 15. C3R+, etcétera.

Diag. 188: **G. Kasparian.** — 1. D7T+, R4C; 2. T5D+! (pierde 2. D8C+?, R3T!; 3. T3TR+, T5T; 4. T×T+, D×T; 5. D8TR+, R4C; 6. D3R+, R3C; 7. D8R+, R2C; 8. D7D+, R3T; 9. D2D+, D4C, o 5. D6AR+, R4C; 6. D5AD+, R3C; 7. D2AD+, R3T; 8. D2D+, D4C), R5C; 3. D5T+, R5A (3. ..., R6C; 4. T3D+ con tablas); 4. D2T+, R5R; 5. T5R+!, D×T. A pesar de la enorme ventaja material del adversario, las blancas consiguen dar jaque perpetuo: 6. D2R+, R5D; 7. D2CD+, R4D; 8. D5C+, R3D; 9. D8C+, R3R; 10. D8R+, R3A; 11. D8TR+, R4A; 12. D5T+, R5A; 13. D2T+, R5R; 14. D2R+, R5D; 15. D2CD+, R6D; 16. D2AD+, etcétera.

Queda por examinar la variante que hubiera seguido tras 1. ..., D3T (en vez de 1. ..., R4C). El propio autor da esta solución: 2. T5D+, R5T; 3. D7R+, R6T! (o 3. ..., D3AR; 4. D1R+, R5C; 5. D1C+, R5A; 6. D1A+! con tablas); 4. T3D+, R5C; 5. D2R+, R4A; 6. T3AR+, R3C (6. ..., T5AR; 7. T×T+, R×T; 8. D4A+ con jaque perpetuo por la diagonal 1AR-5CD); 7. D8R+, R4C; 8. D5R+, tablas.

En caso de 5. ..., R5T (en vez de la examinada 5. ..., R4A) sigue 6. D2AR+, R4C; 7. T3CR+, T5CR; 8. T×T+, R×T; 9. D2R+, etc. Y por último, si 5. ..., R4C, lleva a tablas 6. T3CR+, R4A; 7. T3AR+, R3C; 8. D8R+, etcétera.

Tantos jaques, claro está, son aptos para dar dolor de cabeza, pero sigo creyendo que una tentativa sería de resolver este final, aunque sea parcialmente, constituye un magnífico entrenamiento con vistas a desarrollar la técnica del cálculo.

A la caza del rey

Diag. 200: **Steinitz-Bardeleben.** — 1. C5C+, R1R; 2. T×C+!, R1A (si 2. ..., D×T, gana sencillamente 3. T×T+, etc., y en caso de 2. ..., R×T sigue 3. T1R+, R3D; 4. D4C+, R2A; 5. C6R+, R1C; 6. D4AR+); 3. T7AR+, R1C; 4. T7C+!, R1T (4. ..., R1A; 5. C×P+); 5. T×P+, R1C; 6. T7C+!, R1T; 7. D4T+, R×T; 8. D7T+, R1A; 9. D8T+, R2R; 10. D7C+, R1R; 11. D8C+, R2R; 12. D7A+, R1D; 13. D8A+, D1R; 14. C7A+, R2D; 15. D6D mate.

Diag. 201: **Kopylov-Timofeev.** — 1. T×P!, T×T (las negras podrían ofrecer una resistencia más tenaz por medio de 1. ..., C5A); 2. C×T, R×C; 3. D×P+, R1A; 4. C4T!, C5A (no es posible 4. ..., A×C a causa de 5. A4C+, etc.); 5. A×P+!, R1R (también es malo 5. ..., R×A; 6. C5A+, etc.); 6. D4C, R2A; 7. D×C+, R×A; 8. T×A+!, abandonan. Después de 8. ..., D×T; 9. C5A+, las negras no tienen remedio.

Diag. 202: **Goncharov-Strazduns.** — 1. P6C!, PT×P; 2. C×PR!, P×C; 3. A×P+, R1T (en caso de 3. ..., T2A se dejaría sentir la importancia de la columna abierta CR: 4. C5D, D1D; 5. T×P, C3-4R; 6. T×P+, R×T; 7. T1C+, etc.); 4. T×PC, T2A; 5. D5T+, R1C; 6. T×PC+! (¡elegante remate de la combinación!), abandonan.

Diag. 203: **Alekhine-Mindeno.** — 1. C5R! (desviando el PD enemigo de la casilla donde se encuentra, para que no entorpezca lo que sigue), P×C; 2. P6C!, D×PC; 3. D4A+, D2A; 4. T8T mate.

Diag. 204: **Alekhine-Supico.** — 1. D6C!!, PAXD (a 1. ..., T1C sigue 2. D×PT+!, R×D; 3. T3T mate); 2. C7×P+, P×C; 3. T3T+, D5T; 4. T×D mate.

Diag. 205: **Katalymov-Mnatzakanian.** — 1. T7D!, A×T; 2. A6T (si el alfil negro estuviera en 3R, esta jugada no sería ahora posible a causa de 2. ..., T×A; 3. D8A+, A1C), P×A; 3. D×T+, R1C; 4. D7A+ y D8A mate.

Diag. 206: **Stefanov-Andreev.** — 1. ..., D×P+!! (principio de una fantástica persecución para obtener la «cabeza» del rey blanco); 2. R×D, A6D+; 3. R3C, P5A+; 4. R4C, C3T+; 5. R5C (a 5. R4T seguiría 5. ..., C4A+; 6. R5C, TR1C+; 7. R6A, T3T+; 8. R7A, T2C+; 9. R8A, T1T mate), TR1C+; 6. R6A, T1AD+; 7. R7C (otras variantes de interés son: 7. R5C, C2A+; 8. R4C, TR1C mate; 8. R6C, A5D+; 9. R7C, TD1C+; 10. R6A, C3R+; 11. R7D, T2A mate; 8. R6A, C3R+; 9. R7C, TR1C+; 10. R6A, T3T+; 11. R7D, T1D+; 12. R×P, T2T mate) T2A+!; 8. R×T, A5D!!; 9. Abandonan.

Diag. 207: **Westler-Kreichik.** — 1. ..., T×C+; 2. R×T, T8T+!; 3. R×T, D4T+ (gracias al sacrificio de las dos torres, la dama negra consigue penetrar en la posición del rey enemigo con ganancia de tiempo); 4. R1C, D7T+; 5. R1A, D8T+; 6. R2D, D×P+; 7. R3D, D7AD+; 8. R4D, D5A+; 9. R5R, D4D+; 10. R6A, D2A+!; 11. R5R, D4A+; 12. R4D, P4A+; 13. R3A, D7A mate. ¡Cuesta creer que esto sucedió en una auténtica partida!

¡Hacia nuevos encuentros!

Diag. 213: **Polugajevski-Sziladyi**. — 1. T1C+, R3T; 2. A8A+! (desviando la torre negra de la columna D), T×A; 3. T3D! y no hay defensa contra el mate temático 4. T3T mate.

Diag. 214: **Chernikov-Izerbaev**. — 1. D7T+, R1A (a 1. ..., R2A sigue 2. T3-3TD!); 2. D×C+!, A×D; 3. T×A+, R2C y, después de la jugada «tranquila» 4. T3-3TD, el mate es inevitable.

Diag. 215: **Meier-Hausmann**. — 1. ..., D×P!; 2. D×D (forzado, ya que no se puede dejar la dama negra en 5D debido a la amenaza mortal de jaque a la descubierta), T7C+; 3. R1T, T×PT+; 4. R1C, T7C-7C mate.

Diag. 216: **Spielmann-Landau**. — 1. C6C+, P×C; 2. D4C+, R1T; 3. R2C, abandonan. Las negras no pueden evitar 4. T1T mate.

Diag. 217: **Spielmann-Henlinger**. — 1. C7R+! (¡despeje de casilla!), D×C; 2. D×PT+, R×D; 3. T5T+, R1C; 4. T8T mate.

Diag. 218: **Aficionado-Stoner**. — 1. ..., T×P+!; 2. A×T, C6C+; 3. A×C, D1T+; 4. A2T, D×A+; 5. R×D, T1T+; 6. Abandonan. ¡Brillante final!

Diag. 219: **Elert-Boll**. — 1. ..., C5C!; 2. P×C, D7T+!; 3. R×D, A7A+; 4. Abandonan.

Diag. 220: **A. Konstantinopolski**, ejemplo escolar. — 1. ..., T8R+!; 2. T×T, D×P+!; 3. R×D, C5D+; 4. R1C (aquí se ve el significado de la primera jugada de las negras: ahora no sirve 4. R1D, ya que las blancas recibirían mate mediante 4. ..., C×P mate, cosa que no habría sucedido de estar libre la casilla 1R), C6AD+! (forzando la apertura de la columna CD, pues en caso de 5. R1T seguiría 5. ..., C7A mate); 5. P×C, T1C+; 6. R1T, C7A mate.

Diag. 221: **Furman-Klován**. — 1. ..., C6A!; 2. P3C (no es posible, claro está, 2. P×C? a causa de 2. ..., T3T, etc.), T3T; 3. P3T, T×P+!; 4. A×T, D3T; 5. Abandonan.

Diag. 222: **Levitzki-Marshall**. — 1. ..., D6CR!! «La jugada más bella de mi vida», comentaba posteriormente Frank Marshall. Las blancas se rindieron aquí. En efecto, si 2. PT×D, sigue 2. ..., C7R mate. Tampoco sirve 2. PA×D debido a 2. ..., C7R+ seguido de 3. ..., T×T mate. Y en caso de 2. D×D, C7R+; 3. R1T, C×D+; 4. R1C, las negras, retirando la torre amenazada mediante 4. ..., C7R+, quedan con ventaja decisiva de material.

Diag. 223: **Polvin-Kreichik**. — 1. ..., D×PT+; 2. R×D, C5C+; 3. R1T, T6TR+; 4. P×T, T7TR mate.

Diag. 224: **Gheorgiu-Diez del Corral**. — 1. ..., D×T+; 2. R×D, T×A+; 3. R1C (o 3. R1R, T×PC; 4. R1A, T7T-7A+; 5. R1R, A7D+), T×PC+; 4. R1T, T7C-7R!; 5. Abandonan.

Diag. 225: **Martinyak-Dobos**. — 1. ..., C7A+; 2. T×C, A5D!; 3. Abandonan. No se puede tomar el alfil a causa de 3. ..., T8R+, etc.,

y si la dama se retira, las negras ganan la calidad después de 2. ..., A×A.

Diag. 226: **Taimanov-Kuzminykh**. — 1. C6C, C2T; 2. T×A, P×T; 3. D×T+!, D×D; 4. A×P mate.

Diag. 227: **Klemens-Eisenschmidt**. — 1. A3T! (defendiendo la TR con ganancia de tiempo), D×A; 2. D6R, C1D; 3. D7A+!!, C×D; 4. C6R mate.

- 1 Finales de peones. — I. Maizelis.
- 2 Finales de alfil y de caballo. — Y. Averbach.
- 3 Teoría de finales de torre. — Löwenfish y Smyslov.
- 4 Teoría de aperturas, tomo I: Abiertas. — V. N. Panov.
- 5 Teoría de aperturas, tomo II: Cerradas. — V. N. Panov.
- 6 Defensa india de rey. — P. Cherta.
- 7 Táctica moderna en ajedrez, tomo I. — L. Pachman.
- 8 Táctica moderna en ajedrez, tomo II. — L. Pachman.
- 9 Estrategia moderna en ajedrez. — Ludek Pachman.
- 10 La trampa en la apertura. — B. Weinstein.
- 11 Aperturas abiertas. — L. Pachman.
- 12 Aperturas semiabiertas. — Ludek Pachman.
- 13 Gambito de dama. — Ludek Pachman.
- 14 Aperturas cerradas. — Ludek Pachman.
- 15 El arte del sacrificio en ajedrez. — R. Spielmann.
- 16 Cómo debe jugarse la apertura. — A. Suetin.
- 17 Teoría de los finales de partida. — Y. Averbach.
- 18 El arte de la defensa. — Ilia Kan.
- 19 Táctica del medio juego. — I. Bondarewsky.
- 20 La estructura de peones centrales. — B. Persits.
- 21 La perfección en el ajedrez. — Fred Reinfeld.
- 22 El gambito de rey. — Paul Keres.
- 23 Lecturas de ajedrez. — Yuri Averbach.
- 24 200 celadas de apertura. — Emil Gelenczei.
- 25 Defensa siciliana. Variante Najdorf. — P. Cherta.
- 26 Ajedrez de entrenamiento. — A. Koblenz.
- 27 Jaque mate. — Kurt Richter.
- 28 Combinaciones en el medio juego. — P. A. Romanowsky.
- 29 La defensa Pirc. — G. Fridshtein.
- 30 El sentido común en ajedrez. — E. Lasker.
- 31 Ajedrez elemental. — V. N. Panov.
- 32 La apertura catalana. — Neudstadt.
- 33 El ataque y la defensa. — Hans Müller.
- 34 Defensa siciliana. Variante Paulsen. — P. Cherta.
- 35 La psicología en ajedrez. — Krogius.
- 36 El arte del análisis. — Paul Keres.
- 37 Bobby Fischer. — Pablo Morán.
- 38 Partidas decisivas. — L. Pachman.
- 39 200 partidas abiertas. — D. Bronstein.
- 40 El match del siglo: Fischer-Spassky. — L. Pachman.
- 41 ABC de las aperturas. — V. N. Panov.
- 42 La batalla de las ideas en ajedrez. — A. Saidy.
- 43 Ataques al rey. — B. F. Baránov.
- 44 Capablanca. — V. N. Panov.
- 45 Los niños prodigios del ajedrez. — P. Morán.

- 46 Tablas. — L. Verjovsky.
- 47 Leyes fundamentales del ajedrez. — I. Kan.
- 48 Ajedrez y matemáticas. — Fabel, Bonsdorff y Riihimaa.
- 49 El laboratorio del ajedrecista. — A. Suetin.
- 50 Cómo piensan los grandes maestros. — P. Schmidt.
- 51 Defensa siciliana. Variante del Dragón. — E. Gufeld y E. Lazarev.
- 52 Psicología del jugador de ajedrez. — Reuben Fine.
- 53 Los campeonatos del mundo. De Steinitz a Alekhine. — P. Morán.
- 54 Los campeonatos del mundo. De Botvinnik a Fischer. — Gligoric.
- 55 Viaje al reino del ajedrez. — Averbach y Beilin.
- 56 Anatoli Karpov. — Ángel Martín.
- 57 Alekhine. — Kotov.
- 58 300 Miniaturas. — Roizman.
- 59 Errores típicos. — Persits y Voronkov.
- 60 La defensa Alekhine. — Eales y Williams.
- 61 Finales artísticos. — Kasparian.
- 62 Diccionario de ajedrez. — Ramón Ibero.
- 63 Curso de aperturas. Abiertas. — Panov y Estrin.
- 64 Curso de aperturas. Semiabiertas. — Panov y Estrin.
- 65 Curso de aperturas. Cerradas. — Panov y Estrin.
- 66 Defensa siciliana. Variante Scheveningen. — A. Nikitin.
- 67 Práctica de las aperturas. — L. Pachman.
- 68 Práctica del medio juego. — L. Pachman.
- 69 Práctica de los finales. — L. Pachman.
- 70 Ajedrez y computadoras. — Pachman y Kühnmund.
- 71 Técnicas de ataque en ajedrez. — R. Edwards.
- 72 El contraataque en ajedrez. — Damski.
- 73 El mundo mágico de las combinaciones. — Koblenz.
- 74 Problemas de ajedrez. — C. Seneca.
- 75 Tratado de ajedrez superior. — Y. B. Estrin.
- 76 De la apertura al final. — E. Mednis.
- 77 Fundamentos estratégicos del ajedrez. — Estrin.
- 78 Kasparov, campeón del mundo. — Ángel Martín.
- 79 Ajedrez práctico. — R. Edwards.
- 80 Ajedrez magistral. — Kopec y otros.

Ajedrez para niños



Un libro en el que el niño hallará,
en texto e imágenes, los conceptos
fundamentales que lo iniciarán
en la práctica del ajedrez.

48 páginas a todo color.

Formato 23 x 32,5 cm.