

# REY ENIGMA

# MÉTODO

# ENIGMA

**PARA FUTUROS MAESTROS  
DEL AJEDREZ**



ILUSTRADO POR  
**DAVID  
M. BUISAN**

**LECCIONES  
TRUCOS Y  
CURIOSIDADES**

PARA DOMINAR  
EL TABLERO  
COMO NADIE.

ALFAGUARA



**REY ENIGMA**

**MÉTODO  
ENIGMA**



ILUSTRADO POR **DAVID M. BUISÁN**

**ALFAGUARA**



Penguin  
Random House  
Grupo Editorial

Primera edición: septiembre de 2022

© 2022, Rey Enigma

© 2022, David M. Buisán, por las ilustraciones de interior y de cubierta

© 2022, Penguin Random House Grupo Editorial, S.A.U.

Travessera de Gràcia, 47-49. 08021 Barcelona

Diseño de portada: Penguin Random House Grupo Editorial

Penguin Random House Grupo Editorial apoya la protección del *copyright*.

El *copyright* estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Gracias por comprar una edición autorizada de este libro y por respetar las leyes del *copyright* al no reproducir ni distribuir ninguna parte de esta obra por ningún medio sin permiso. Al hacerlo está respaldando a los autores

y permitiendo que PRHGE continúe publicando libros para todos los lectores.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, <http://www.cedro.org>) si necesita reproducir algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-19366-97-9

Compuesto por Fernando de Santiago

Composición digital: [www.acatia.es](http://www.acatia.es)

# ÍNDICE

<b>APERTURA</b>	<b>7</b>
1. Domina el centro, ¡jaquetón!	10
2. Desarrolla tus piezas... ¡pero bien!	26
3. ¡Protege a tu rey!	42
4. ¡Juega con iniciativa!	58
5. Las pérdidas de tiempo	74
6. La clavada	92
EXTRA: Mis aperturas y defensas favoritas	106
<b>MEDIO JUEGO</b>	<b>109</b>
7. ¡Saca el máximo potencial a tus piezas!	112
8. La importancia de los peones	128
9. ¡Conviértete en un jaquetón estratega!	144
10. ¡Así se ataca en ajedrez, jaquetón!	162
11. ¿Qué quiere hacer el rival?	180
EXTRA: 7 truquitos enigmáticos	194
<b>FINALES</b>	<b>199</b>
12. ¡El rey al ataque!	202
13. ¡Tu peón pasado debe ser avanzado!	218
14. ¡Convierte la ventaja, jaquetón!	236
EXTRA: 5 finales de torre	252

## **¡Bienvenido al Método Enigma!**

En primer lugar, me gustaría dar las gracias a toda la comunidad de jaquetones que me ha apoyado todo este tiempo.

Si es la primera vez que escuchas la palabra “jaquetones” no te asustes, ¡es normal! Se trata de un término que yo me inventé para darle nombre a todos aquellos que pertenecemos a la comunidad enigmática. Como podrás imaginar, el término “jaquetón” viene de la palabra “jaque”. Un jaquetón es aquel que siempre busca poner en jaque a su rival, **¡un jaquetón nunca se rinde!**

Los jaquetones tenemos 10 mandamientos que definen perfectamente los valores tan positivos que tiene el ajedrez:

### **UN JAQUETÓN...**

- 1... nunca se rinde; en posiciones inferiores siempre trata de resistir y no darse por vencido.
- 2... siempre juega limpio; es consciente de que el honor de una persona vale más que la victoria.
- 3... no pone excusas; sabe que es el único responsable de lo que ocurre en el tablero.
- 4... se mantiene concentrado en todo momento; sabe que un despiste podría costarle toda la partida.
- 5... trata de buscar siempre la mejor jugada; no se deja influir por el nivel de su rival.
- 6... nunca menosprecia las jugadas del rival; siempre permanece alerta.
- 7... siempre anima a otros jaquetones.
- 8... no se confía en posiciones ganadas; se concentra aún más para convertirlas en victoria.

9... nunca pierde; analiza cada derrota para aprender de sus errores.

10... felicita al rival después de una buena partida independientemente del resultado.

Espero que este libro no solo te ayude a mejorar tu ajedrez, sino también a descubrir más de este apasionante mundo de las 64 casillas y que te sientas identificado con los valores que caracterizan a este maravilloso juego.

Para que la experiencia de aprendizaje sea completa, he preparado una serie de recursos gratuitos dentro de mi academia de ajedrez online ChessEnigma, donde encontrarás desde tutoriales en vídeo para aprender ajedrez desde cero hasta clases interactivas donde podrás poner en práctica todo lo que te voy a enseñar en este libro.

Además, cada capítulo contará con ejercicios en los que, a través de un código QR, podrás realizar los movimientos en un tablero digital y comprobar los resultados al momento.

He recopilado todos los recursos online de este libro en el siguiente enlace: <https://www.chessenigma.com/metodo-enigma/>

También puedes escanear con la cámara de tu teléfono este código QR para acceder.

Y ahora sí, ¡comienza el Método Enigma! **¡VAMOS QUE SE PUEDE!**





# Apertura





## **¡Comienza la partida!**

Entramos en una fase apasionante y muy importante que marcará la dirección de la batalla: la apertura.

¿Y qué se entiende como “**apertura**”?

Es la fase inicial de una partida de ajedrez, en la que damos salida a nuestras piezas para colocarlas en las **mejores casillas posibles, así como brindarle seguridad a nuestro rey**, que no debemos olvidar que se trata de la pieza más importante.

Existen muchos tipos de aperturas diferentes, por lo que es conveniente elegir las que mejor se adapten a nuestro estilo de juego.

¡Pero cuidado!

Aprender una apertura no va de memorizar cientos y miles de jugadas como suelen hacer los jugadores de élite, sino de **conocer las ideas y entender bien las posiciones**.

Por este motivo, en este primer bloque voy a darte **6 principios básicos en la apertura** para que logres empezar tus partidas con buen pie.

¡Ah! También te enseñaré cuáles son **mis aperturas y defensas** favoritas para que tú puedas ponerlas en práctica.

**¿COMENZAMOS?**

**1**

---

**Domina  
el centro,  
¡jaquetón!**

# ¡Controla el centro y controlarás la partida!

En la fase inicial de una partida debemos tratar de dominar el centro, ya sea ocupándolo con los peones o bien manteniéndolo controlado con las piezas.

Pasa igual en el fútbol. El equipo que domine el centro conseguirá limitar los espacios al rival y desarrollar **mejores jugadas**.

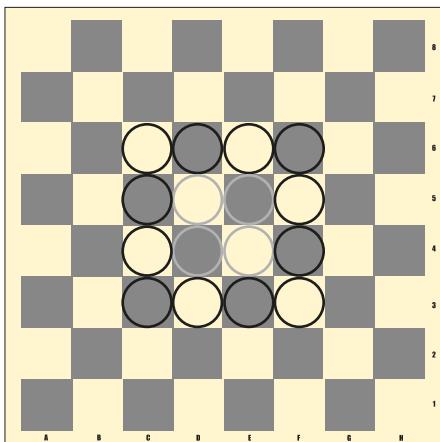
Pero... ¿por qué es tan importante el centro en ajedrez?

Ocupar el centro con nuestros peones nos permite controlar un mayor número de casillas que el rival no puede usar para sus piezas.

**¡Y eso no es todo!** Si logramos avanzar nuestros peones en el centro, vamos a tener una ventaja de espacio que podremos utilizar para lanzar un ataque al rival.



# El “centro” y el “centro ampliado”



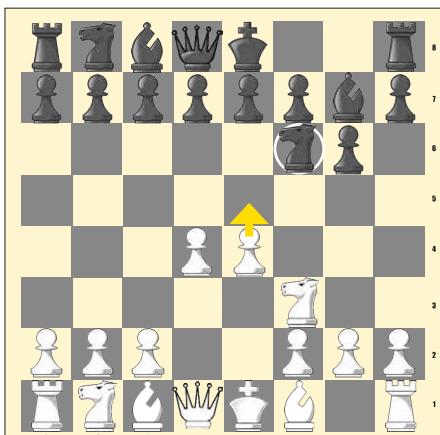
Las casillas con una circunferencia gris **E4, D4, E5 y D5** componen el “centro” y se consideran las más importantes del tablero. Estas marcarán los planes estratégicos que se van a desarrollar.

Las casillas con una circunferencia negra que rodean el centro se conocen como el “centro ampliado”, en el que podemos situar nuestras piezas aumentando el control central.

## El “centro móvil”

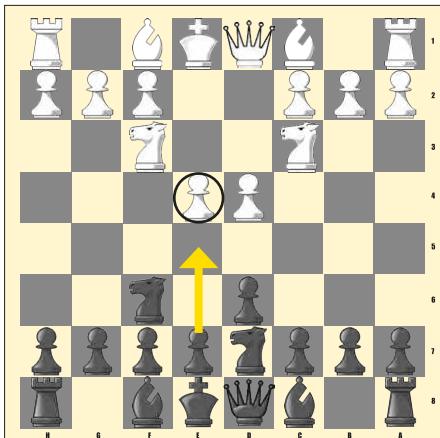
Tener un centro móvil implica poder seguir avanzando los peones hacia delante.

Si contamos con un centro móvil, una buena estrategia sería avanzarlo para atacar piezas enemigas y controlar más casillas.



Las negras han desarrollado su caballo hacia el centro sin atender al centro móvil de las blancas, que ahora pueden continuar avanzándolo para atacar al caballo y ganar espacio en el centro.

Si nos enfrentamos a un centro móvil, una buena idea sería bloquearlo con nuestros peones para que no pueda avanzar.



Las blancas desarrollan su caballo preparando el avance de su centro móvil. Las negras tienen ahora la oportunidad de fijarlo con la jugada **e5** para impedir el ataque de las blancas.

## Consejos enigmáticos:

1. Controla el centro para poder elaborar un ataque con mayores probabilidades de éxito.
2. Sitúa tus piezas en las casillas centrales para controlar más casillas y desarrollar así su máximo potencial.
3. Avanza tu centro móvil para ganar espacio y dificultar el desarrollo de las piezas enemigas.

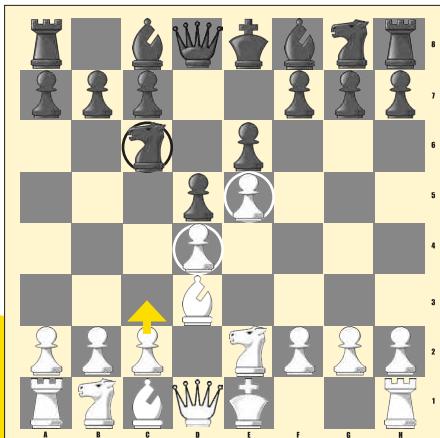
# Así lo hacen los grandes maestros...



Las negras capturaron en el centro con su caballo y el Gran Maestro (GM) Boris Spassky aprovechó para ocupar el centro con la jugada **e4!**, atacando al caballo y dando salida a su alfil de las casillas blancas.



Avanzada la partida, Spassky consiguió avanzar su centro móvil creando muchas dificultades a su rival, que terminó sucumbiendo ante el control de las casillas centrales por parte de las blancas.



En esta posición, el GM Aron Nimzowitsch continuó con la jugada **c3** con el objetivo de consolidar su centro de peones y restringir tanto los saltos del caballo como el desarrollo del alfil de casillas negras.

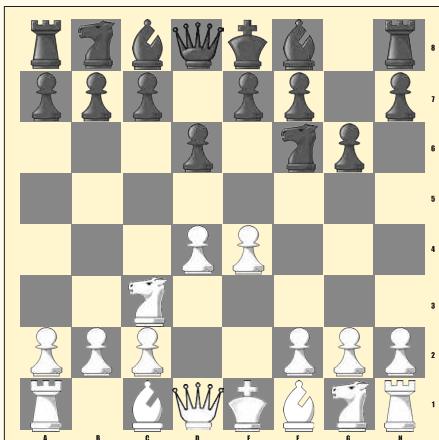


El dominio central permitió a Nimzowitsch lanzar un ataque exitoso en el flanco de rey para acabar ganando la partida.



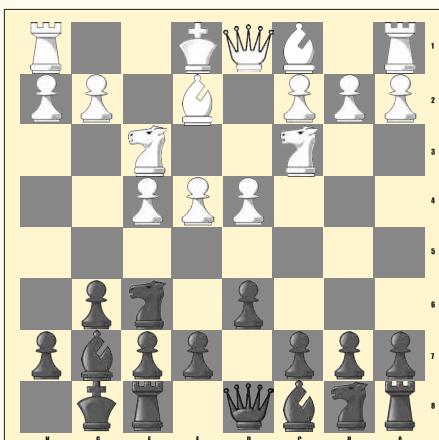
# Ponte a prueba

¿Cuál es la mejor jugada para aumentar el control sobre el centro?



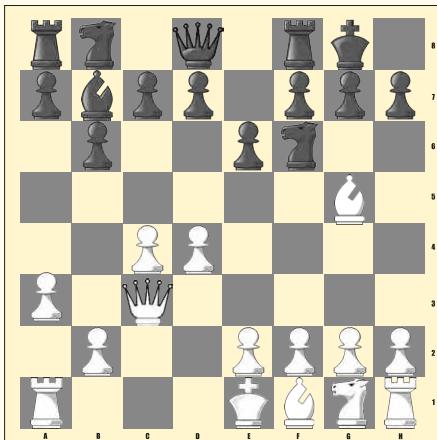
1. **f4**
2. **e5**
3. **d5**

¿Qué jugada logra contrarrestar de manera más eficaz el centro móvil de las blancas?



1. **e5**
2. **d5**
3. **c5**

¿Cuál es la mejor jugada para tratar de dominar el centro?



1. **f3**
2. **c5**
3. **e4**



# Curiosidades

## El arte del ajedrez a la ciega

Si eres un jaquetón que ha comentado alguna vez con los amigos sus partidas de torneo, habrás notado que si hay alguien en la conversación que no sea ajedrecista te mirará con cara de asombro.

Para esas personas que no tienen la suerte de conocer este juego-ciencia-arte-deporte, o como prefieras llamarlo, oír cosas como variantes con casillas entremezcladas y subvariantes y más subvariantes mientras te quejas amargamente de que te has dejado un caballo, puede ser sorprendente.

Y es que, en esencia, eso es el ajedrez a la ciega: sin piezas ni tablero, poder jugar una partida de ajedrez. ¡Menuda energía tiene que usarse en un ejercicio de tal magnitud!

E, igual que en el ajedrez hay especialistas de ajedrez rápido o de finales, también los hay de ajedrez a la ciega.

Uno de los más conocidos, y que en su época dejó estupefactos a todos, fue el autor de la famosa frase: “Los peones son el alma del ajedrez”. Sí, Philidor. Aunque ese es su apodo, su nombre completo era François-André Danican, un maravilloso músico francés que fue considerado el mejor ajedrecista de su época, allá por el siglo XVIII.

Parecerá una broma con lo que comentaré más adelante, pero realizó con éxito 3 partidas totalmente a ciegas (con los ojos vendados) y eso le hizo aparecer en la prensa de la época.

Otro ajedrecista que deberías conocer, y que también fue muy hábil jugando a ajedrez a la ciega, es el estadounidense Paul Morphy, uno de los mejores jugadores de ataque que jamás han existido.

Morphy era considerado en Europa por unanimidad como campeón mundial, pero el título de Campeón del Mundo oficialmente no existía todavía. Su inquietud por nuevos retos le hizo abandonar pronto la práctica del ajedrez, a pesar de ser con gran diferencia el mejor ajedrecista del mundo, e intentar triunfar como abogado, cosa que realmente nunca logró.

Pues el bueno de Paul, del cual es muy fácil encontrar en libros o internet partidas modelo para aprender cómo llevar a cabo ataques fulgurantes contra el rey rival, dio una exhibición en 1858 también con los ojos vendados contra 8 fuertes ajedrecistas parisinos, venciendo a 6 y empatando con 2.

Otros excepcionales ajedrecistas de talla mundial, ya en el siglo XX, han hecho demostraciones de ajedrez a la ciega. Uno fue el 4.º campeón mundial Alexander Alekhine.

En 1924 Alekhine, que fue un prodigo desde su juventud, con 32 años de edad, ¡jugó frente a 26 jugadores! ¡Cómo va aumentando el número de rivales conforme nos adentramos en el ajedrez moderno!

Sus resultados fueron 16 victorias, 5 empates y 5 derrotas. Teniendo en cuenta que también había ajedrecistas experimentados y la dificultad de jugar ante 26 jugadores sin ver ningún tablero, ¡es toda una proeza!

Otro ajedrecista que lo hizo fue el magnífico Gran Maestro argentino de origen polaco Miguel Najdorf. En 1947 dio en São Paulo (Brasil) una exhibición de partidas a la ciega frente a 45 jugadores (¡19 más que Alekhine!). Ganó 39 partidas, empató 4 y perdió tan solo 2 partidas. SOLO 2 PARTIDAS...

A mí me fascina la capacidad de nuestra mente para imaginar posiciones, variantes, calcular mucho... y luego dejarte mate en 2. La vida es dura, jaquetones.

Con el tiempo, se ha ido perfeccionando esta habilidad para jugar al ajedrez sin ningún tipo de material ni apoyo. Actualmente el

récord mundial lo tiene el Gran Maestro estadounidense de origen uzbeko Timur Gareyev.

Este ajedrecista de 34 años, que llegó a tener 2682 Elo FIDE en 2013, se ha convertido en el mejor ajedrecista a la ciega del mundo gracias a su técnica y sus estadísticas, las cuales son muy difíciles de igualar.

En diciembre de 2016, en la Universidad de Nevada, en Las Vegas, Timur hizo lo imposible: establecer un récord Guinness por “mayor número de partidas simultáneas de ajedrez a ciegas”.

Durante 19 horas en total, jugó 48 partidas a la vez sin ver nada. Ganó 35 partidas, empató 7 y perdió 6. Además, durante todo el evento, estuvo pedaleando en una bicicleta estática. ¡Me declaro fan de Gareyev!

Acabó exhausto y tuvo que recuperarse tras el increíble gasto de energía que tuvo que realizar para la exhibición simultánea. No es para menos, yo acabaría viendo truquitos enigmáticos hasta en las nubes.

Seguro que has visto a Beth Harmon en la serie *Gambito de dama* mirando al techo mientras crea imágenes de posiciones de ajedrez. Algo parecido hace Gareyev, pero mucho más técnico: “El palacio de la memoria”.

Este método consiste en crear en nuestra mente un palacio, dentro del cual cada habitación es una partida, y con la creación de imágenes familiares para él intenta almacenar esa información en su cabeza de forma estructurada. Es decir, creas un lugar con una serie de lugares que te resulten conocidos y cada concepto que quieras recordar lo almacenas en esos lugares como objetos.

Me da vueltas la cabeza solo de pensarlo.

**¡Intenta jugar una partida a la ciega! En pequeñas cantidades puede ser muy beneficioso para nuestro cálculo y estoy seguro de que te ayudará a mejorar algunos aspectos de tu juego.**

**¡Y diviértete haciéndolo!**



# ENTREVISTA ENIGMÁTICA



**MI David  
Martínez**

**Director de Chess24  
en español**

IG: @eldivis

## **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Aprendí en casa, a los 4 años practicaba con mis padres y el Spectrum.

## **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

Con apenas 17 años logré vencer a Oleg Korneev en la última ronda de un importante abierto de Madrid y lo recuerdo con mucho cariño porque me dio mucha confianza y siempre disfruté jugando contra Grandes Maestros fuertes.

## **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

El ajedrez se ha convertido en una parte muy grande de mi vida. La oportunidad de viajar desde pequeño, tener experiencias, conocer amigos y hasta, lo que nunca creía que iba a pasar, convertirse en mi trabajo. Me gusta trabajar en algo que me apasiona y que además creo que es una de las actividades lúdicas más beneficiosas que se pueden practicar.

**Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez,  
¿cuál sería?**

No tocaría nada del tablero o las reglas básicas, pero el sistema de competición creo que es mejorable. En la élite implementaría más torneos con eliminatorias.

**¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista? ¿Y tu punto débil?**

Me gusta mucho el juego dinámico y profundizar en las aperturas. Mi punto débil seguramente sea la motivación y ¡cada día calculo peor!

**¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha  
funcionado en ajedrez?**

Sin duda resolver ejercicios que se adapten al nivel de juego que se tiene en ese momento.

**¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar  
en ajedrez?**

Disfruta mucho del ajedrez, principalmente jugando ¡pero también entrenando!



# HISTORIA ENIGMÁTICA

## La idea...

“¿Cómo se te ocurrió la idea?”, “¿por qué te ocultas detrás de una máscara?”, “¿cómo diste con el nombre de Rey Enigma?”.

Estas son algunas de las preguntas que más me hacen desde que empecé esta aventura tan enigmática. Pues bien, la idea surge a raíz de la explosión del ajedrez gracias a la serie de Netflix *Gambito de dama*. Siempre he estado vinculado al mundo de las 64 casillas desde que empecé a jugar con 5 años y pensé que era el momento perfecto para lanzarme a disfrutar de mi pasión.

Eché un vistazo para ver cómo estaba el panorama y me di cuenta de que no había sido el único al que se le había encendido la bombilla: ¡decenas de ajedrecistas estaban comenzando canales de YouTube y Twitch! Era lógico, el ajedrez estaba experimentando un crecimiento exponencial en los últimos meses y encajaba perfectamente en el entorno digital de las nuevas plataformas online. Además, ya había otros creadores de contenido que lo estaban haciendo realmente bien, como mis amigos enigmáticos Luisón o Reydama.

Con este análisis de la situación empezaba a tener algo claro: ¡tenía que hacer algo original! Pero no era fácil... El ajedrez es un deporte milenario en el que ya estaba todo inventado... ¿O no?

Todo esto se sumaba a mi condición laboral: tenía un puesto de trabajo en el campo del marketing y la publicidad y no quería que repercutiera negativamente en mi carrera profesional.

Un día, andando por la calle después del trabajo, un pensamiento se me cruzó por la cabeza: “¿Y si creo un personaje enmasca-

rado? Así seré diferente al resto y podré seguir trabajando con normalidad...”.

Recuerdo perfectamente ese día. Tenía muchas cosas que hacer, pero ese pensamiento no se me iba de la cabeza. Total, ¿qué podía perder? Si no funcionaba, no sería el fin del mundo, ya que podría seguir con mi vida normal y nadie sospecharía de las ideas tan locas que pasaban por mi cabeza porque no sabrían que era yo.

Al día siguiente empecé a buscar un nombre para el personaje que estaba a punto de nacer. “Hmmm, debe tener relación con el ajedrez y con algo misterioso”, pensaba. A los pocos segundos me di cuenta de que “Rey” sería una buena manera de llamar al personaje porque es la pieza más importante en ajedrez. ¡Tenía la mitad! Ahora solo necesitaba una palabra misteriosa. Qué fácil, ¿no? ¡Misterio! ¡Rey Misterio! Y lo cierto es que ese podría haber sido el nombre si no fuera porque es un personaje de lucha libre. Lo descarté al momento en cuanto lo recordé. Necesitaba otra palabra: “Enigma”. Rey Enigma. Supe que lo tenía. En cuestión de un par de minutos acababa de nacer el Rey Enigma.

**2**

---

**Desarrolla  
tus piezas...  
¡pero bien!**

# **En el capítulo anterior veíamos la importancia de ocupar el centro con nuestros peones, pero... ¡eso no es todo!**

En la apertura también debemos desarrollar rápidamente nuestras piezas y, además, hacerlo con sentido.

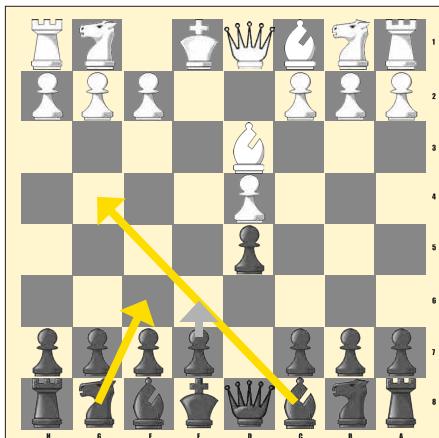
El **desarrollo defectuoso** ocurre cuando ponemos en juego nuestras piezas de forma inadecuada y el rival puede aprovecharlo.

A todos nos ha pasado que una vez que hemos salido de la apertura nos damos cuenta de que tenemos una posición prácticamente perdedora.

¡No te preocupes! Es normal. **¡Les pasa incluso a los campeones mundiales!**

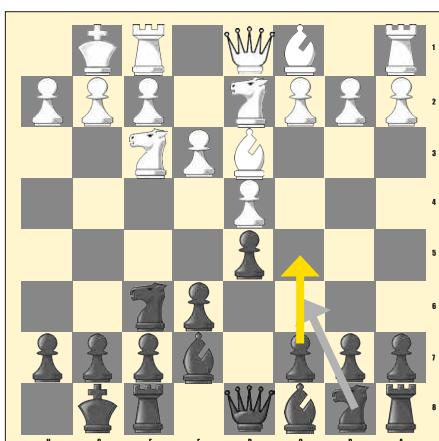


**Buen desarrollo.** La jugada **Cf6** con idea de **Ag4** sería un claro ejemplo de coordinación de nuestras piezas para que todas ocupen una buena casilla.



**Desarrollo defectuoso.** El avance del peón a **e6**, a pesar de que refuerza el centro, no tiene en cuenta al alfil de casillas blancas, que quedará muy pasivo encerrado dentro de la cadena de peones.

**Buen desarrollo.** La ruptura **c5** es una buena forma de luchar por el centro y ganar espacio para facilitar el desarrollo de nuestras piezas (por ejemplo, la casilla **c7** para nuestra dama).



**Desarrollo defectuoso.** La jugada **Cc6** obstruye el avance del peón “c”, que no podrá participar en la lucha por el centro y dejará menos casillas disponibles para las piezas.

# **Consejos enigmáticos:**

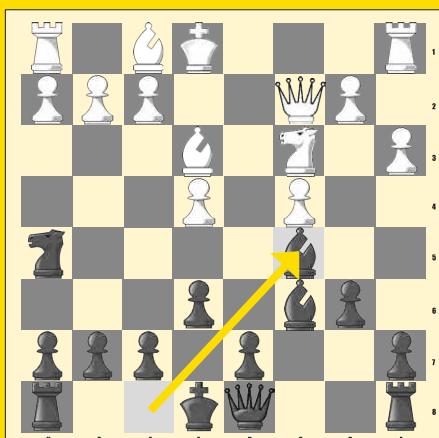
- 1. Trata de ver tus piezas como un equipo en el que nadie se pude quedar atrás.**
- 2. Sitúa tus piezas en las casillas más activas posible.**
- 3. A la hora de desarrollar una pieza, intenta no entorpecer a las demás.**
- 4. Anticipate a los planes de tu rival.**
- 5. Evalúa las consecuencias a medio/largo plazo durante la fase de desarrollo.**



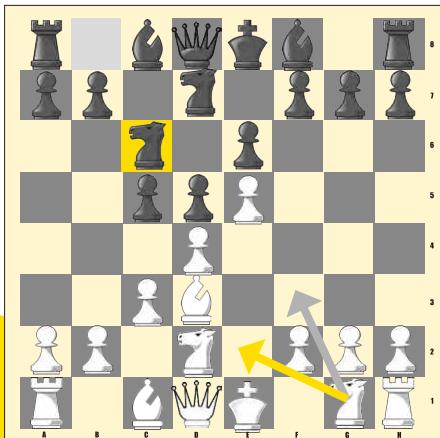
# Así lo hacen los grandes maestros...



En esta partida, el GM Anatoly Karpov, con piezas negras, cayó en un desarrollo defectuoso con la jugada **Ad6** que fue castigado por parte de su rival con el ataque doble **Dd1**. ¡Mucho cuidado con dejar tus piezas indefensas, jaquetón!



Un buen desarrollo de Karpov hubiese sido **Ac5**, ofreciendo el cambio de alfiles para debilitar las casillas negras y habilitar el posible salto de caballo a la casilla **f4**.



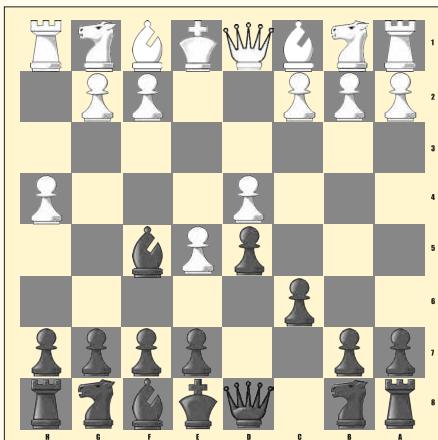
En esta partida, el GM Oleg Korneev, con piezas blancas, optó por el desarrollo **Ce2** reforzando el centro y anticipándose al plan de su rival.



Tras **Db6** de las negras, Korneev consiguió resolver los problemas en el centro con la jugada **Cf3**, que no hubiese sido posible con la jugada de desarrollo **Cgf3**.

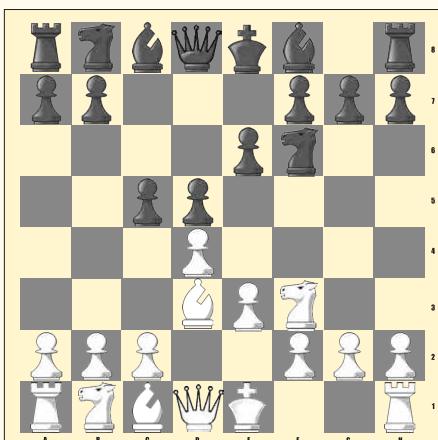
# Ponte a prueba

¿Cuál de las siguientes jugadas SÍ se consideraría un desarrollo defectuoso?



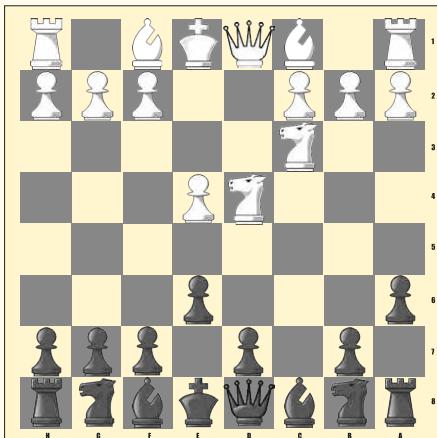
1. **e6**
2. **h6**
3. **h5**

¿Cuál de las siguientes jugadas NO se considera un desarrollo defectuoso?



1. **c3**
2. **Cbd2**
3. **0-0**

¿Cuál de las siguientes jugadas NO se considera un desarrollo defectuoso?



1. **Cf6**

2. **Ad6**

3. **Cc6**



# Curiosidades

## El Elo en ajedrez ¿Quién ha conseguido tener el Elo más alto de la historia?

Jaketón, ¿sabes de dónde viene la sigla ELO? Sí, ese sistema que se utiliza en ajedrez para medir la fuerza de los jugadores con una gran precisión estadística.

¡Pues no es una sigla! Es un término que procede del apellido de su creador, el profesor Elo, que no es precisamente un personaje de Marvel.

El profesor Elo era en realidad Arpad Elo (1903-1992), un físico norteamericano de origen húngaro que tiene su lugar en la historia del ajedrez por crear un sistema para poder ordenar la habilidad de los ajedrecistas mediante un método matemático, aunque también se utiliza para más cosas, como en el Go, en el Scrabble o incluso en videojuegos multijugador como *League of Legends*.

Este ajedrecista aficionado (8 veces campeón de Wisconsin, contando con unas tablas incluso contra el magnífico ajedrecista Reuben Fine) y profesor de física y astronomía fue nombrado por la USCF (Federación de Ajedrez de Estados Unidos) en 1959 para dirigir el Comité de Puntuación de la misma, y así establecer un sistema más exacto que el que tenían antes, creado por Kenneth Harkness.

De esta manera, en 1960 nació y se implementó en la USCF nuestro querido Elo, que tantos disgustos y alegrías nos da en torneos y ajedrez online. ¿Cuántas veces nos hemos enfadado o incluso hemos dado un grito por perder con alguien en internet que tie-

ne menos Elo que nosotros? Es como perder en UltraBullet por una décima de segundo. Ponte algún vídeo de mi canal de YouTube y entenderás de qué hablo..

Ya en 1970, la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) vio que era un sistema excelente y decidió implementarlo a nivel internacional... ¡Y así hasta nuestros días! *Chapeau, profesor Elo.*

La primera lista que se publicó por la FIDE fue en julio de 1971... y ¿quién crees que fue el primer número 1 mundial? Un genio, una figura, una fiera..., un ajedrecista único: Robert James Fischer. Fischer salió con 2760 Elo, cifra con la que 50 años después estaría entre el 10.<sup>º</sup> y el 15.<sup>º</sup> puestos del mundo... Menudo nivelazo gastaba Fischer, ¿no?

Le seguía en 2.<sup>a</sup> posición el Campeón del Mundo por entonces, Boris Spassky, con 2690, y mayor rival histórico de Fischer. Quién no conoce de oídas el famoso Campeonato del Mundo de 1972 entre estas dos estrellas en Reykjavik, en el que el norteamericano acabó con la hegemonía soviética en el mundo del ajedrez... ¡Y en plena Guerra Fría entre Estados Unidos y la URSS!

Estos listados empezaron a hacerse cada 3 meses, pero desde 2012 se actualiza de forma mensual. Y, para más inri, ahora ya no existe solo un único Elo internacional: ahora tienes Elo clásico (el de toda la vida, el de siempre), Elo rápido (para ritmos de juego de 25 a 30 minutos, ideales para meter truquitos enigmáticos) y Elo relámpago (para partidas con 3 a 5 minutos por jugador en el que las piezas acaban volando). Además, cada país tiene su propio Elo nacional, y cada plataforma online puede tener también un Elo virtual para medir la fuerza de juego de sus usuarios, aunque no olvides que el Elo virtual no es oficial, ¡jaquetón!

En la actualidad, es muy sencillo gracias a la web oficial de la FIDE ([www.fide.com](http://www.fide.com)) ver qué Elo tenemos, consultar las gráficas, analizar datos de otros jugadores y disponer de muchas estadísticas. Además, gracias a páginas no oficiales como [www.2700chess.com](http://www.2700chess.com).

com podemos consultar en vivo cada día cómo van los mejores ajedrecistas en su tarea de ascender en la lista de los 100 primeros del mundo en los distintos ritmos de juego existentes.

Y la gran pregunta... ¿Quién tiene el récord? Porque, si Fischer en 1971 tenía 2760..., ahora el mejor tendrá 3300 por lo menos, ¿no?

¡Pues no! Es cierto que, con el tiempo y la mayor afluencia de jugadores federados que han obtenido Elo, se ha pasado de 4 jugadores superando los 2800 Elo en la década del 2000 (Kasparov, Kramnik, Anand y Topalov) a 15 jugadores en la actualidad que hayan superado en algún momento la barrera de los 2800, que separa a los Supergrandes Maestros de los Supersupergrandes Maestros (es una escala que me acabo de inventar, hay que pulirla un poco).

Hasta mayo de 2014, el récord lo tenía el excampeón mundial Garry Kasparov, el Ogro de Bakú, como es apodado. Con un Elo de 2851 en junio del año 1999, y salvo una breve etapa en que Kramnik le pisaba los talones, fue el líder de la clasificación Elo sin discusión... hasta que un noruego le quitó el récord.

Y es que el mejor jugador del mundo de la actualidad, Magnus Carlsen, un noruego de 31 años que lleva siendo campeón mundial desde 2013, cuando venció al indio Viswanathan Anand, realizó un hito que parecía imposible: superar el Elo que consiguió Kasparov. En mayo de 2014 alcanzó una cifra estratosférica de 2882 Elo oficial y puso el listón demasiado alto.

Hasta hoy, nadie ha podido arrebatarle ese puesto al Mozart del Ajedrez, como se conoce a Magnus, e incluso llegó virtualmente a 2889 en abril de 2014, antes de conseguir el récord.

Tan solo otro ajedrecista ha estado cerca de disputarle un poco a Carlsen esas cifras tan complicadas de alcanzar, casi surrealistas por su dificultad. Este jugador es el norteamericano de ascendencia italiana Fabiano Caruana. El bueno de Fabi consiguió en octubre de 2014 un Elo oficial de 2844, y virtualmente llegó a tener 2851. ¡Bendita locura!

Y esto es hablando en términos de ajedrez clásico. Si nos ponemos a hablar de los ritmos de juego cada vez más rápidos..., hay un jugador, además de Carlsen, al que hay que hacerle reverencias y con el que he tenido el gusto de jugar a través de internet: Hikaru Nakamura.

Naka tiene un récord de 2934 Elo blitz (¿QUÉÉÉ?), habiendo sido Campeón del Mundo de blitz y 2853 Elo rápido, quedando 3.º del mundo en dos ocasiones. ¡Casi nada!

Pero hay que recalcar que Carlsen tiene el récord también en Elo blitz con 2986 (¿QUÉÉÉ QUÉÉÉ?) y 2919 Elo rápido. En definitiva, una auténtica máquina de jugar al ajedrez.

Aunque para máquinas... ¡las máquinas! (¿qué te ha parecido este giro, eh?). Tras la aparición de los módulos de análisis, o *engines* en inglés, el ajedrez ha cambiado para siempre y su fuerza de juego es muy difícil de igualar por cualquier ser humano (aunque nunca tendrán nuestro *sex appeal*).

Desde que el Sargento de Fritz te decía hace 20 años que tuvieses cuidado con hacer esa jugada tan nefasta que estabas pensando, pasando por Deep Blue venciendo en 1997 a Kasparov en ese mítico encuentro de “Hombre vs. Máquina”, ya tomamos como algo normal coger el ordenador y que un numerito nos diga la evaluación de la posición e incluso una barrita te indique visualmente si estás mejor, peor o igualado. Pues esos módulos de análisis tienen con mucha diferencia el mayor récord de Elo que nuestros ojos han visto (al menos hasta ahora).

Stockfish, Leela, Alphazero, Komodo..., ¿te suenan estos nombres? Son módulos que, además de competir entre ellos en su propio campeonato mundial de máquinas cada año, han alcanzado un Elo de 3300 o 3400 Elo virtual, por lo que quizás tendríamos que empezar a tenerles mucho respeto y rezar para que se sigan cumpliendo las 3 leyes de la robótica de Isaac Asimov.

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA

## GM Manuel Pérez Candelario

Jugador olímpico y Campeón de Europa de Clubes con el Magic Extremadura

FB: manuel.perezcandelario



### ¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?

Aprendí a jugar a los 7 años, mi padre y mi primo se encargaron de enseñarme y rápidamente me apasionó el juego.

### ¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?

No podría decir una concretamente. Tengo muy buenos recuerdos de las partidas que gané a jugadores de élite, como Caruana y Karjakin, por el reto que supusieron. También de las partidas importantes que compartí con mi entrenador Daniel Rivera en los Campeonatos de España de Edades y de las decisivas para mi club, el Magic Extremadura. Por ejemplo, una importantísima que gané a Hamdouchi en el Campeonato de Europa que conseguimos en 2007.

### ¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?

El ajedrez es el centro de mi vida desde pequeño, junto con mi familia.

Desde niño me ha aportado valores, formación, posibilidades de viajar y convivir con personas de diferentes culturas, amigos y ¡muchos retos!

De adulto se convirtió en mi trabajo, es toda una suerte poder dedicarme a mi pasión.

Desde hace poco además se ha convertido en la actividad principal que practicamos en familia, así que creo que tengo ajedrez para rato en mi vida.

**Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez, ¿cuál sería?**

Después de tantos siglos de historia..., No cambiaría nada importante en cuanto a las reglas del juego, a mí me gusta como está.

Si es necesario vencer el “aburrimiento” o si necesitamos mayor alcance publicitario, se podrían fomentar sistemas de juego alternativos (como el ajedrez 960) o modalidades más atractivas de competición (como, por ejemplo, eliminatorias).

**¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista? ¿Y tu punto débil?**

Esencialmente soy un jugador de ataque y de estilo dinámico, diría que es mi punto fuerte, aunque con los años he tratado de tener un estilo más completo.

Quizá en posiciones más técnicas y “aburridas” es donde peores resultados tengo.

**¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha funcionado en ajedrez?**

Además del entrenamiento táctico y de cálculo, que es fundamental, para mí es muy importante estudiar a los clásicos y usar grandes campeones como modelo (el mío de joven fue Kasparov).

Analizar en profundidad nuestras partidas es importantísimo.

**¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar en ajedrez?**

Hay que jugar mucho, hacerlo contra jugadores algo mejores que nosotros y analizar y sacar conclusiones de esas partidas.

Entrenamiento y trabajo duro también son fundamentales para mejorar. Hay que buscar métodos para que sea divertido y atractivo el entrenamiento ¡La clave es disfrutar!

# HISTORIA ENIGMÁTICA

## Primeros pasos

¡Bien! Ya tenía la idea y el nombre, ¿y ahora qué? “Necesito una máscara”, pensé, y no solo eso, necesitaba que me tapara muy bien la cara. Una oreja era más que suficiente para delatarme. Desafortunadamente, el círculo del ajedrez no es tan amplio; mis propios amigos podrían reconocerme en cuestión de segundos. Algunos pensamientos empezaron a cruzarme por la mente: “Uff, esto es imposible, me van a pillar al primer día...”.

Entonces caí en que no necesitaba una máscara sino un traje completo: desde la coronilla hasta la punta de los pies. No podía asomar ni una pequeña parte de mi cuerpo o me descubrirían.

Ese mismo día, andando por la calle, vi a una chica que llevaba una bolsa de una tienda de ropa cuyo estampado es completamente ajedrezado. Ahí lo vi claro, el traje debía ser entero de cuadros blancos y negros. El tablero de ajedrez pasaría a ser mi segunda piel.

Esto iba tomando forma, ya solo necesitaba... ¡Necesitaba prácticamente todo!

¿Cómo iba a dar a conocer al personaje? ¿Dónde iba a grabar los vídeos para que no me descubrieran? ¿La voz?

Decidí hacer una prueba rápida. Al día siguiente de llegarme el traje ajedrezado, coloqué un tablero de ajedrez y me grabé como pude con mi teléfono móvil. Aproveché para grabar varios vídeos sobre los jaques mate más rápidos en ajedrez, trucos en la apertura y consejos para principiantes.

Por aquel entonces yo sabía que la plataforma TikTok estaba

creciendo muchísimo, así que decidí que ahí sería donde subiría mis primeros vídeos.

Seleccióné los tres que más me gustaron y los subí al perfil recién creado. Recuerdo perfectamente ese día. Era un 24 de diciembre, ¡Nochebuena! A media tarde publiqué los vídeos con más ganas que esperanza. Recuerdo que durante las primeras horas no tuvieron ni 5 visualizaciones en total. “Lo normal para unos vídeos de ajedrez tan caseros”, pensé. No puedo decir que fue una decepción, al fin y al cabo eran unos vídeos sencillos que había grabado en unos minutos, pero me di cuenta de que durante esas casi dos semanas había puesto mucha ilusión en que funcionase. Fantaseaba con todas las cosas que podría hacer el personaje, ¡hasta tenía un papel donde iba apuntando cientos de ideas que se me pasaban por la cabeza!

En esos momentos en que me preguntaba cuáles serían los próximos pasos después de TikTok, algo empezó a cambiar. Y ya estaba cenando con mi familia cuando mi móvil se inundó de notificaciones al ritmo de UltraBullet.

“Tienes un nuevo me gusta”, “Un nuevo comentario en vídeo”, “Te han mencionado en una publicación”...

En cuestión de minutos los vídeos habían obtenido decenas de miles de visitas. A las pocas horas llegaron a los cientos de miles. No lo podía creer. Tuve que poner mi teléfono en silencio porque mi familia me preguntaba por qué sonaba tanto, y nadie de esa mesa sabía la existencia de Rey Enigma, excepto yo.

Esa noche fui al baño más que de costumbre, tenía que comprobar qué era lo que estaba pasando porque era una auténtica locura.

Al día siguiente me desperté con 10.000 seguidores en TikTok. Ya era una realidad, ¡Rey Enigma se había dado a conocer al mundo!

**3**

---

**¡Protege  
a tu rey!**

# Jaquetón, enrócate lo antes posible

A menudo no le damos la importancia suficiente a la seguridad del rey, y es algo **FUNDAMENTAL** en ajedrez.

Piénsalo... Todas las amenazas pasan a un segundo plano cuando es nuestro rey el que está en peligro.

El enroque es, en la inmensa mayoría de las ocasiones, la mejor manera de poner nuestro rey a salvo.

¡Y no solo eso! Con este movimiento especial también conseguiremos activar nuestra torre, que generalmente se encuentra muy pasiva en la esquina del tablero.

**¿No te lo crees?** Vamos a ver los peligros de permanecer con el rey en el centro.

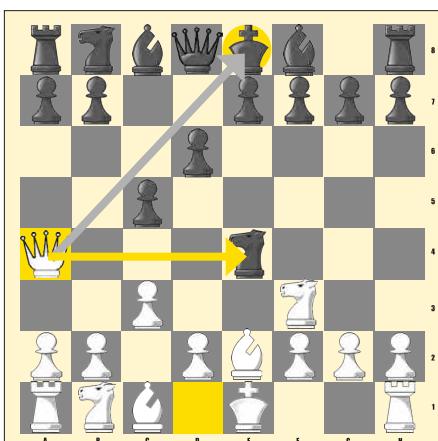


## 1. Jaques en la diagonal corta.



Esta famosa celada se emplea contra la defensa holandesa y consiste en realizar un sacrificio de dama en **h5** para desviar la torre situada en **h6** y dar el jaque mate en la diagonal débil.

## 2. Jaques en la diagonal larga.



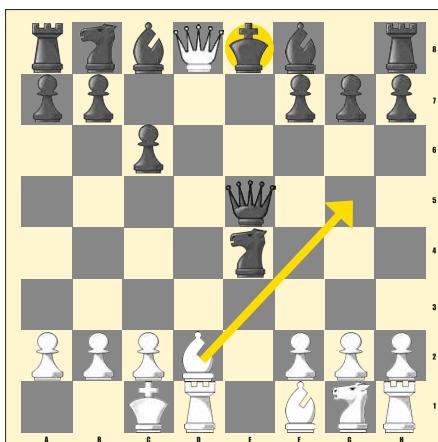
Este es uno de mis truquitos enigmáticos preferidos en el que suelen caer muchos rivales. Se emplea contra la defensa siciliana y consiste en regalar un peón para realizar un ataque doble al rey y al caballo.

### 3. Sacrificios próximos al rey.



Esta celada se emplea contra la defensa siciliana y consiste en sacrificar un peón en el centro seguido de un sacrificio de alfil para capturar a la dama enemiga.

### 4. Ataques por columnas abiertas



Este espectacular y famoso sacrificio de dama de Richard Réti es un claro ejemplo de cómo explotar las columnas abiertas para castigar al rey en el centro. Tras **Rxd8** y **Ag5+** las negras abandonaron por la amenaza imparable de jaque mate.

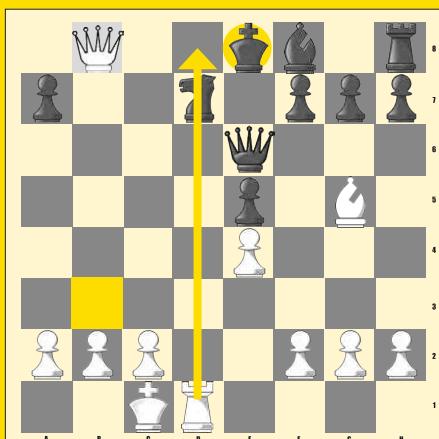
## Consejos enigmáticos:

1. Enrócate antes de que se abra la posición.
2. Busca rupturas en el centro si tu rival no está enroulado.
3. No alejes demasiado la dama de la defensa de tu rey.

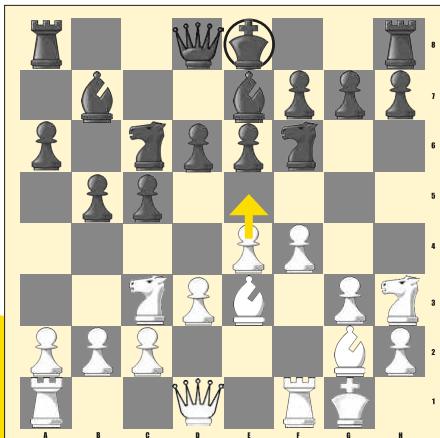
# Así lo hacen los grandes maestros...



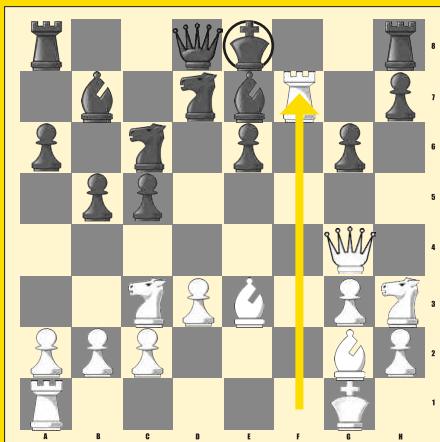
En esta partida, el excampeón mundial Paul Morphy realizó este brutal sacrificio de caballo aprovechando la posición débil del rey enemigo.



Tras una secuencia de movimientos forzados, Morphy, considerado uno de los mejores jugadores de todos los tiempos, remataba la partida con esta brillante combinación de jaque mate en dos jugadas.



En esta partida, el GM Weng Yang, con piezas blancas, continuó con la ruptura **e5!** para abrir líneas y castigar al rey enemigo en el centro.



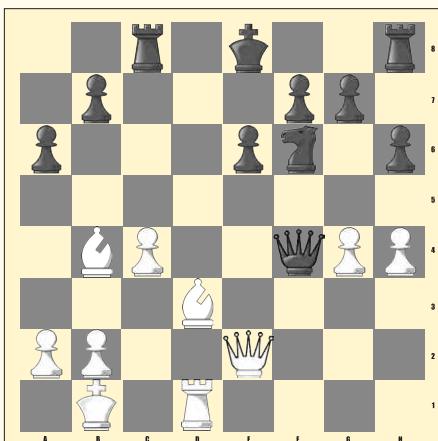
Tras una serie de jugadas, Yang consiguió materializar la ventaja con este espectacular sacrificio de la torre sobre el punto débil **f7** con el que acabó ganando la partida en pocas jugadas.



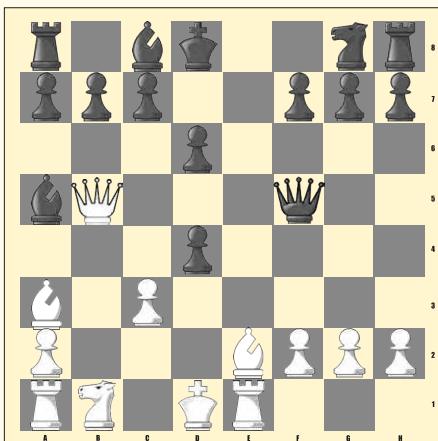
# Ponte a prueba

¿Qué jugada consigue castigar al rey en el centro de las negras?

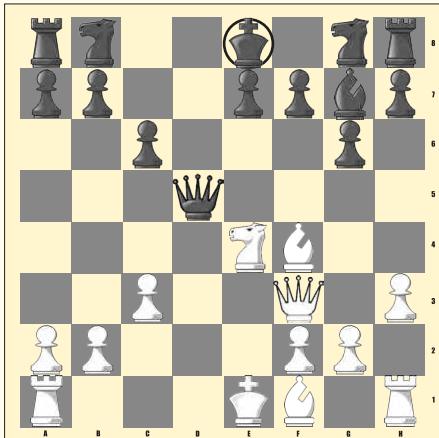
1.



2.



3.



# SOLUCIONES



# **Curiosidades**

## **El experimento de las hermanas Polgar**

¿Es posible crear de la nada a un genio? En el caso que vamos a ver nos plantearemos varios dilemas que son interesantes de plantearse.

Laszlo Polgar era un ajedrecista húngaro de profesión pedagogo y escritor. Tenía muchas ideas interesantes referentes a la educación y los métodos que se utilizaban al educar. Y quiso llevar a cabo su hipótesis de que “los genios no nacen, se hacen”.

Laszlo se casó con una maestra, Klara, a la que le propuso su teoría: quería demostrar que cualquier niño, con una inteligencia estimada como normal, podía convertirse en un genio capaz de lograr grandes hitos intelectuales y creativos si empezaba su etapa educativa antes de los 3 años y se especializaba antes de los 6.

Klara vivía en una zona de habla húngara de Ucrania. Se casaron en la URSS y posteriormente se fueron a vivir a Hungría. Tuvieron 3 hijas: Susan, Sofía y Judit. Y comenzó con su experimento, el experimento Polgar, en 1970.

Los padres decidieron darles una educación desde su casa de Budapest, dejando de lado las leyes educativas húngaras. Ellos criarian genios (un libro de Laszlo se llama así) utilizando muchas matemáticas, idiomas y el ajedrez como centro de su educación.

Y para sorpresa de todos (o de nadie) el método empezó a funcionar muy temprano. Susan, la hermana mayor, fue ganadora de un campeonato para niñas menores de 11 años. ¡La cuestión es que la criatura solo tenía 4 añitos! Pero hubo un elemento clave en esta incursión en la competición ajedrecística: Laszlo no quería que sus hijas compitiesen en torneos solamente femeninos, sino en torneos abiertos, con hombres y mujeres.

Y podría haber salido mal y ocurrir muchas cosas que hubiesen llevado al desastre el experimento, ¿no crees, jaquetón? La adolescencia, la rebeldía, el no ir a la escuela, que sus padres fuesen también sus profesores... Pero sus éxitos ajedrecísticos empezaron a llegar.

En la Olimpiada de Tesalónica (Grecia) de 1988, las 3 hermanas Polgar (Susan con 19 años, Sofía con 14 y la pequeña Judit con 12) formaron parte del equipo olímpico de Hungría, y se llevaron la victoria por encima del temible equipo de la URSS, que eran claramente favoritos (siempre lo eran, ¡la gran escuela soviética!). Y en 1990, en la Olimpiada de Novi Sad (Yugoslavia), volvieron a conseguir la victoria... ¡Impresionante!

Las tres hermanas consiguieron un gran nivel ajedrecístico. Susan y Judit llegaron a obtener el título de Gran Maestra de Ajedrez y Sofía el de Maestra Internacional. Pero en la categoría Absoluta, no en la femenina, en la que los requisitos para su obtención son menores. Jugaban de tú a tú contra los mejores jugadores del mundo y eso se notó en la consecución de sus objetivos.

Susan Polgar llegó a ser Campeona del Mundo en 1996 tras vencer a la china Xie Jun. Fue un paréntesis en su regla de no participar en campeonatos que no fuesen abiertos a todo el mundo.

Curiosamente, con anterioridad la Federación Húngara de Ajedrez no la dejó participar en un Campeonato Mundial Absoluto (no femenino), y la razón fue ¡porque no había participado en eventos femeninos! Y eso que se ganó la plaza para participar en él.

Llegó a tener 2577 Elo FIDE, ostentando el n.º 2 del mundo, por detrás de su hermana Judit (a la que dejaremos para el final, ahora entenderás por qué). Además, ha sido Campeona del Mundo a ritmo clásico, rápido y blitz, casi nada.

Hoy en día ya no juega activamente, se dedica a su fundación y academia de ajedrez en Estados Unidos, es conferenciente y, como dato anecdótico, fue la tercera ajedrecista tras las georgianas (y campeonas mundiales) Nona Gaprindashvili y Maya Chiburdanidze en recibir el título de Gran Maestra de Ajedrez en categoría absoluta.

Sofía, aun teniendo el título de Maestra Internacional, no se prodigó tanto en eventos ajedrecísticos como sus hermanas, pero sí consiguió algunos resultados remarcables. En 1989 ganó en el fuerte Torneo Internacional de Roma con una puntuación de 8,5 de 9 posibles, con tan solo 14 años y quedando por delante de muchos Grandes Maestros que le triplicaban la edad en algunos casos. A esta actuación se la conoce como “el saqueo de Roma”. Ella siempre comenta que no se dio cuenta de lo que estaba consiguiendo hasta la ronda 7 más o menos, y que solo pensaba en partida a partida (como hace el “Cholo” Simeone, entrenador del Club Atlético de Madrid de fútbol).

Hoy en día vive en Canadá y se dedica a la enseñanza del ajedrez y a la pintura; además, está casada con un Gran Maestro, por lo que, aunque ya no se dedique a la competición, el ajedrez está muy presente en su vida.

Y por último... la hermana pequeña, Judit. Qué decir de Judit..., ¡un prodigo de la naturaleza! (¿o del experimento Polgar?). Su carrera es meteórica y ninguna mujer se ha acercado a sus logros ni por asomo.

Llevó a rajatabla el no jugar campeonatos femeninos (por ejemplo, pasó a jugar solamente con el equipo olímpico absoluto, compuesto por hombres), y parece que no le fue nada mal: venció

durante su carrera a varios campeones mundiales a ritmo clásico o rápido, como Magnus Carlsen, Garry Kasparov, Anatoly Karpov, Boris Spassky, Vasily Smyslov, Viswanathan Anand y Vladimir Kramnik.

Sin duda, es un caso de enorme éxito para el método educativo que sus padres llevaron a cabo con ella, tras vencer en numerosos torneos de altísimo nivel y realizar grandes actuaciones, como un 5.º puesto en el conocidísimo Torneo de Linares en 1997 o su participación en el Wijk Aan Zee, en el que quedó invicta ganando a Anand en 2003.

Es considerada la mejor jugadora de la historia del ajedrez. Y ello se hace patente con su 8.º puesto en la lista mundial de ajedrez obtenido en 1996. Ninguna mujer ha logrado estar en el Top10 mundial salvo ella. Y en julio de 2005 logró su Elo más alto: 2735. Sus predecesoras, Vera Menchik y Sonja Graf, fueron precursoras del difícil camino del ajedrez entre hombres que realizó Judit, pero la húngara llegó mucho más lejos.

Batió el récord de entonces del genio Bobby Fischer cuando consiguió su título de Gran Maestra con solamente 15 años. En definitiva, una ajedrecista excepcional.

Se retiró de la actividad competitiva en 2014, aunque sigue muy ligada al ajedrez, ya que posee una fundación que lleva su nombre y se dedica al fomento del ajedrez como herramienta educativa por todo el mundo.

Para terminar, me gustaría destacar que la familia Polgar habla esperanto porque el padre es un ferviente admirador de este idioma. *Koran dankon!*

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA

## MF María Eizaguerri

Campeona de España  
Absoluta sub-18

IG: @mariaeiza\_



### **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Empecé a los 4 años porque un vecino de Cuarte, mi pueblo, me enseñó a mover las piezas.

### **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

Cuando gané la última ronda del Campeonato de España sub18 en 2021. Significaba conseguir el primer puesto de la general, siendo un hecho histórico al ser una mujer.

### **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

Es una parte esencial para mí. Me ha enseñado a trabajar bajo presión, he visitado muchos lugares y he podido viajar muchísimo desde pequeña. También he conocido gente maravillosa.

### **Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez, ¿cuál sería?**

En la élite hay muchas tablas y a veces pierde la gracia. El sistema de conseguir 3 puntos al ganar y 1 al empatar podría implantarse en más ocasiones; da más juego.

### **¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista? ¿Y tu punto débil?**

Tengo buena intuición y siempre me han gustado las posiciones tácticas o de ataque.

Mi punto débil es la falta de seguridad que tengo en mí misma algunas veces.

**¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha funcionado en ajedrez?**

Trabajar muchas posiciones y resolver mucha táctica.

**¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar en ajedrez?**

Lo más importante es disfrutar del proceso y las cosas saldrán.



# HISTORIA ENIGMÁTICA

## La cueva enigmática

Esto ya no era una broma. Había pasado de ser una locura en mi cabeza a un personaje viral en redes sociales.

No entendía lo que estaba pasando y lo peor era ¡que no podía hablarlo con nadie! Tardé unos días en asimilarlo, pero mientras tanto subía vídeos cada día a TikTok.

En una semana alcancé los 100.000 seguidores. CIEN MIL. A veces ocurre en el entorno digital que vemos un número y no somos conscientes de su verdadera magnitud. Para darme cuenta tuve que llevarlo al mundo real: si todos mis seguidores se juntasen en ese momento en el estadio Santiago Bernabéu, ¡se quedarían fuera casi 20.000 personas!

Los vídeos alcanzaron varios millones de reproducciones. Eso significaba que había millones de personas siguiendo mis consejos enigmáticos. Empecé a sentir una gran responsabilidad por hacer bien las cosas. Me di cuenta de que podía dar mucha visibilidad al ajedrez y, desde ese momento, tuve claro cuál sería mi misión como Rey Enigma: acercar las bondades del ajedrez a cuanta más gente mejor. Estoy convencido de que el ajedrez mejora la vida de las personas en muchos aspectos y enseña valores muy importantes, como el respeto, la disciplina y la autorresponsabilidad, entre muchos otros.

Vale, ya tenía claro el objetivo, pero ¿cómo iba a llevármelo a cabo? Para dar a conocer más el ajedrez necesitaba estar en otras plataformas y Twitch, la plataforma de streaming por excelencia, parecía el lugar ideal.

Necesitaba un lugar donde hacer mis directos sin ser descubierto. No puedo dar detalles de cómo ni dónde, pero lo encontré. Ya tenía lo que pasaría a llamar “la cueva enigmática”.

Así, a mediados de enero realicé mi primer directo sin saber cómo funcionaba nada. Qué desastre... No os lo podéis ni imaginar. Estaba muy nervioso porque era la primera vez que me exponía en directo y tenía mucho miedo de mostrar por accidente algo que me delataría. Además, no estaba familiarizado con el programa de *streaming*, lo cual complicaba aún más las cosas...

En ese primer directo jugué unas partidas rápidas sin hablar absolutamente nada. Tenía una página que hacía los sonidos por mí si quería transmitir algo a mis únicos dos espectadores (¡mi madre y mi padre....!). No me relajé hasta que pulsé el botón de finalizar directo y pude respirar tranquilo.

Poco a poco fui familiarizándome con la plataforma y realizando más directos. Encontré un distorsionador de voz, hice pruebas, lo configuré todo y, por fin, ¡Rey Enigma aprendió a hablar! Y de repente había 4 espectadores, 6, 11... ¡11! Me acuerdo perfectamente cómo me vine arriba cuando vi más de dos cifras. Pocos de los que estáis leyendo este libro visteis esos directos, pero puedo asegurar que le ponía las mismas ganas y energía que ahora.

El\_gatuske, erpoma srjadiar, thecris93... son algunos de los nombres de usuarios que me han acompañado desde los comienzos de Twitch. Estoy infinitamente agradecido a todos los jaquetones que habéis estado desde el principio y a los que os habéis incorporado más adelante, ¡os quiero!

# 4

---

**¡Juega con  
iniciativa!**

# **La iniciativa es un concepto que cualquier ajedrecista experimentado entiende incluso sin saber exactamente qué significa.**

A veces resulta complicado explicar a alguien que no juega al ajedrez por qué jugar con las piezas blancas es tan ventajoso.

La razón es porque las blancas parten con la iniciativa por el hecho de realizar el primer movimiento.

Pero... **¿qué es la iniciativa?**

La iniciativa es la capacidad de plantear el juego de manera que tus amenazas **no pueden ser ignoradas** por parte del rival.

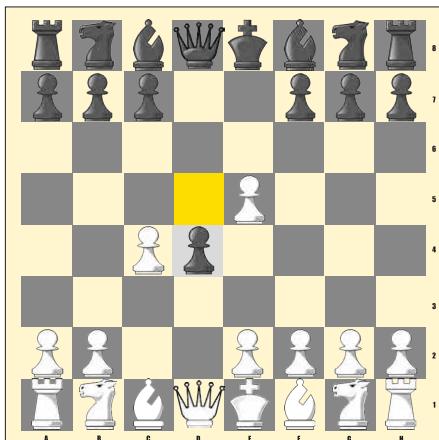
Ocurre igual en el tenis. El jugador que saca parte con la iniciativa y su objetivo va a ser mantenerla hasta convertirla en un punto a su favor.

Esto significa que obligas a tu rival a gastar sus turnos defendiéndose de los problemas que le estás creando con cada una de tus jugadas.

Entonces... ¿el bando que lleva la iniciativa va a tener una posición favorable?

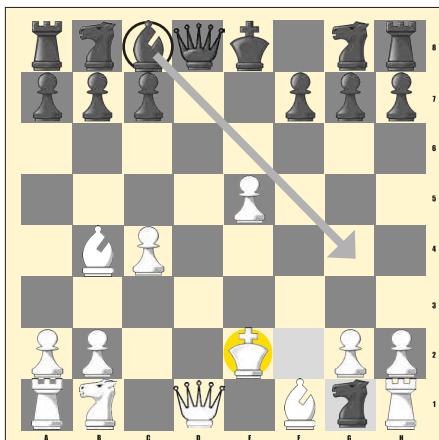
¡No, no necesariamente! Hay situaciones en las que podemos tener ventaja y que sea nuestro rival quien lleve la iniciativa.

El contragambito Albin es un claro ejemplo de ello:

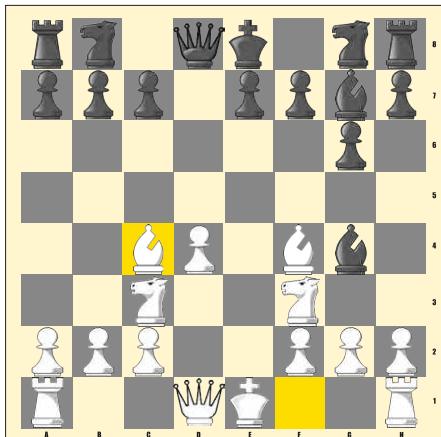


Las negras sacrifican un peón en la apertura para conseguir la iniciativa gracias a la ventaja de espacio.

En estas posiciones lucharemos por frenar la iniciativa del rival. Si lo conseguimos, mantendremos la ventaja, pero si no lo conseguimos podríamos acabar muy mal.



También es posible conseguir la iniciativa gracias a una ventaja de desarrollo en la apertura tal y como vemos en la siguiente posición, sacada de una famosa celada del gambito Albin en el que las negras han logrado ganar el material suficiente para hacerse con la victoria.



En esta posición las blancas han conseguido desarrollar todas sus piezas, mientras que a las negras aún les faltan dos piezas por desarrollar. Además, con la jugada de desarrollo **Ac4** las blancas amenazan sacrificar su alfil en el punto débil **f7**, seguido de **Cg5+**, para conseguir ventaja de material.

## Consejos enigmáticos:

1. Activa tus piezas para crear amenazas directas a tu rival.
2. Cuando consigas la iniciativa, juega de forma incisiva para sacarle partido.
3. Lucha por la iniciativa cuando el rey enemigo esté débil.

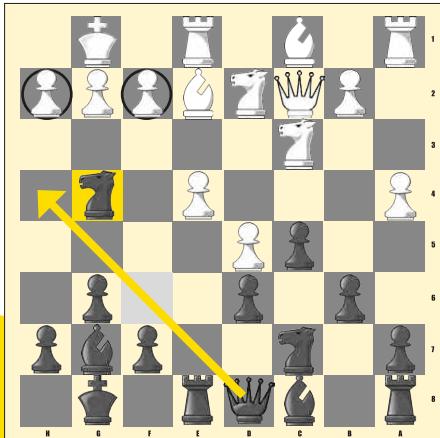
# Así lo hacen los grandes maestros...



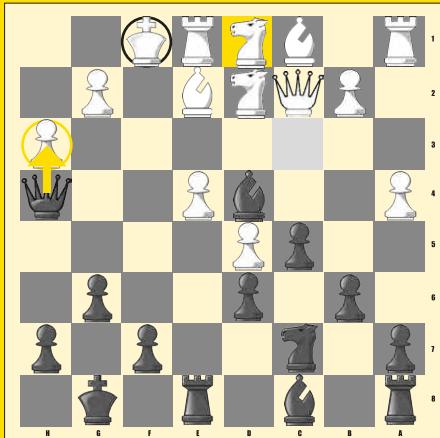
En esta posición el excampeón mundial Garry Kasparov realizó **Ch4** para ganar la iniciativa. Esta jugada no solo presiona el punto **d5**, sino que además también amenaza un fortísimo salto de caballo hacia la casilla **f5**.



Kasparov continuó con la excelente jugada **D<sub>b</sub>3** para presionar el peón **d5** y, por tanto, mantener la iniciativa. Si las blancas no defendiesen el punto **d5**, la iniciativa se transformaría en ganancia de material, y si lo defiende con una jugada como **c6**, la iniciativa se transformaría en una concesión estratégica por parte de las negras, donde el peón de **b6** quedaría débil y las blancas podrían continuar atacándolo con **Ca4**.



El GM Mijaíl Tal destacó por su gran capacidad de crear ataques y combinaciones tácticas sorprendentes. En esta posición realizó la jugada **1... Cg4** que lucha por tomar la iniciativa planteando serias amenazas sobre el enroque blanco.

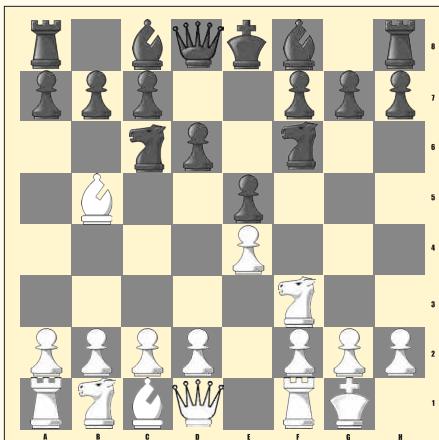


Tras la secuencia **2.h3 Cxf2**, **3.Rxf2 Dh4+**, **4.Rf1** y **Ad4** las blancas se vieron obligadas a defenderse del jaque mate retrocediendo con su caballo a **d1**, a lo que Tal, para mantener la iniciativa, continuó con un espectacular sacrificio de la dama sobre el peón de **h3** destrozando la defensa del rey blanco.



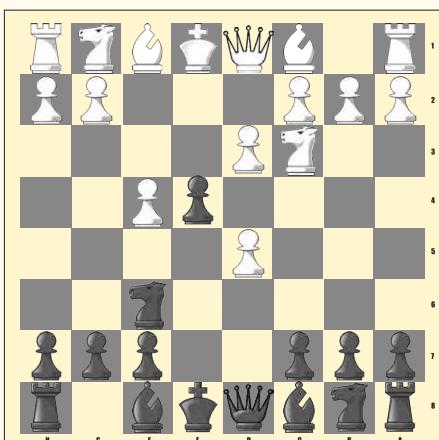
# Ponte a prueba

¿Cuál de las siguientes jugadas consigue mantener la iniciativa?



1. **c3**
2. **d4**
3. **d3**

¿Cuál de las siguientes jugadas lucha mejor por la iniciativa?



1. **Ab4**
2. **Ag4**
3. **Af5**

¿Cuál de las siguientes jugadas consigue mantener la iniciativa?



1. **c5**
2. **e3**
3. **e4**



# Curiosidades

## Kasparov vs. Deep Blue: el hombre contra la máquina

Si de algo estamos seguros hoy en día es de que los avances tecnológicos han ayudado en buena medida a que el ajedrez llegue a límites insospechados.

Encendemos nuestro ordenador, nos ponemos a analizar nuestra partida y en dos clics sabemos perfectamente en qué hemos fallado y en qué debíamos haber estado más atentos. Además, los módulos de análisis cada vez comprenden mejor el juego estratégico y no son tan materialistas como antaño.

Actualmente, Alpha Zero, por ejemplo, un programa de inteligencia artificial que aprende de sus errores para mejorar su juego sin intervención humana (*Machine Learning*, busca en Google, jaquetón, ¡te fascinará el tema!), rompió todos los récords y venció a los mejores módulos de análisis del mundo, como Stockfish.

Pero hubo un momento en que nos reímos tan solo de plantearnos que una máquina pudiese vencer al mejor ajedrecista del mundo. Así que ¿por qué no intentarlo? Y se produjo el *match* entre Garry Kasparov, Campeón del Mundo en 1996 y considerado el mejor ajedrecista de todos los tiempos hasta la fecha, frente a Deep Blue, un superordenador fabricado por IBM, con la participación del Gran Maestro español Miguel Illescas entre los profesionales ajedrecistas que colaboraron en la preparación del motor artificial de Deep Blue.

**¿Quién ganaría? ¿Cómo va una máquina, que no comprende los detalles más profundos del juego, a ganar al mismísimo Ogro de Bakú? No es posible.**

Y no lo fue, aunque esa maquinita que analizaba 100 millones de jugadas por segundo le ganó la primera partida. Kasparov ganó por 4-2 en un encuentro a 6 partidas jugado en Filadelfia (Estados Unidos), ganando 3, empatando 2 y perdiendo esa primera partida frente a Deep Blue, cuyos movimientos los realizaba un técnico de IBM sentado frente a Kasparov.

Así pues, parece que la duda estaba disipada, y no era posible que los ceros y unos ganasen al ser humano en el noble arte de las 64 casillas (qué bonito me ha quedado esto, la verdad).

Pero un año después, visto el éxito del *match* en publicidad y las posibilidades de mejora, se preguntaron en IBM... ¿y si le enseñamos a Deep Blue partidas realizadas a lo largo de la historia para que comprenda mejor el juego? Y le metieron en vena (en cable, mejor dicho) 700.000 partidas jugadas en la vida real para que no perdiese detalle de qué cosas había omitido en el anterior encuentro.

Y Kasparov, siempre valiente, dijo una frase que lo sentenciaría: “Ninguna máquina será capaz de ganarme en el próximo milenio”. Ay, Kaspyp...

Pues bien, llegamos al año 1997 y tenemos otro *match* a 6 partidas. Esta vez se jugó en Nueva York (Estados Unidos). Hay que recalcar que Kasparov jugó contra una evolución de Deep Blue, como si fuese un Pokémon, llamada Deeper Blue. Y esta versión era más grande y fuerte.

La nueva versión era 4 veces más potente que la anterior y había sido puesta a prueba por los Grandes Maestros De Firmian, Christiansen y Fedorowicz jugando encuentros totalmente secretos, para ver cómo iba mejorando su comprensión posicional y si el libro de aperturas que el GM Joel Benjamin había preparado para la máquina estaba sirviendo.

**Los resultados no pudieron ser más satisfactorios, y desde IBM se las prometían muy felices. Kasparov tendría que estar preparado para una batalla mucho más dura que la anterior.**

**Aunque Kasparov ganó la primera partida, fue un espejismo. Deeper Blue le ganó la segunda para igualar el encuentro. Y cuando le comentaron a Kasparov, tras terminar esta partida, que el módulo de análisis había encontrado una solución para hacer tablas por jaque perpetuo, salió muy enfadado de la sala, se encerró y fue el comienzo del fin.**

**La máquina no se martirizaría por no haber encontrado unas tablas, pero el ser humano sí. A pesar de ello, las tres siguientes acabaron en empate y Kasparov llegó a tener ligeras ventajas, pero estaba intranquilo.**

**Y llegamos a la última partida el día 11 de mayo de 1997. Deeper Blue abrió con el peón de rey y Kasparov respondió con la rocosa defensa Caro-Kann, pero en tan solo 10 jugadas se había metido en un tremendo lío, y perdió la posibilidad de enrocarse. Y ya sabéis, jaquetones, el rey en el centro... ¡PELIGRO!**

**En 19 jugadas Kasparov se rindió ante Deeper Blue y el encuentro acabó 3,5-2,5 a favor de las máquinas. Se habían rebelado al más puro estilo *Yo, robot*.**

**Tranquilo, las máquinas no se rebelaron, pero sí fue un duro golpe para Kasparov, que tardó en reponerse de ese varapalo.**

**Y, tras esto, solo queda concluir que hubo un antes y un después de este encuentro, aunque también hay que agradecer el desarrollo de herramientas informáticas, que nos han permitido ver nuevos horizontes en lo que al estudio del ajedrez se refiere.**

**¡Pero no te obsesiones con la barrita para saber quién está mejor en la posición! Que no te dé pereza calcular y analizar, que para algo tenemos las neuronas.**

```
11000010 1010001 01000101 01110011 00100000 01100010  
01110010 01101111 01101101 01100001 00101100 00100000  
01101010 01100001 01110001 01110101 01100101 01110100  
11000011 10110011 01101110 00100001
```



# ENTREVISTA ENIGMÁTICA



**GM Pepe  
Cuenca**

**Subcampeón de España  
Absoluto y comentarista  
de ajedrez**

IG: @pepe\_cuenca

## **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Con 5 años. Mi padre me enseñó a mover las piezas. Mi abuelo era también un gran aficionado que me guardaba los recortes de periódico de ajedrez y los resolvíamos juntos cuando lo visitaba en el pueblo los veranos.

## **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

Probablemente la victoria sobre el número 1 español y Top 40 mundial Paco Vallejo en el Campeonato de España Absoluto de 2019. Me trae muy buenos recuerdos por la entidad del rival y la importancia de la partida.

## **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

Me ha quitado bastantes prejuicios que tenía de adolescente. He podido viajar por muchísimos países de todo el mundo y conocer gente de diferentes culturas. Me ha aportado mis mejores amigos de la actualidad también.

**Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez,  
¿cuál sería?**

Me gusta mucho la variante de ajedrez dragón del Gran Maestro Miguel Illescas, donde el dragón es una pieza que se mueve como alfil y caballo a la vez. ¡Es una verdadera locura!

**¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista? ¿Y tu punto débil?**

Como punto fuerte resaltaría mi capacidad de lucha y el conocimiento de finales. Como punto débil te diría mi conocimiento de aperturas y que colapso en muchas ocasiones en los apuros de tiempo.

**¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha  
funcionado en ajedrez?**

Tratar de jugar todos los torneos posibles que tenga a mi alcance y combinarlo con el estudio en casa. Siempre he dicho que leer mil libros sin competir no sirve para nada, y viceversa.

**¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar  
en ajedrez?**

Trabajando una hora diaria se nota mucho la mejora. Tampoco hay que obsesionarse con echar mil horas. Y, sobre todo, para los aficionados, ¡no obsesionarse con las aperturas! Es un error muy común y hay otras muchas facetas del juego que son igual o más importantes.



# HISTORIA ENIGMÁTICA

## Retos de ajedrez en la calle

Ya habían pasado algo más de dos meses desde que subí mi primer vídeo a TikTok y, aunque todo estaba yendo realmente bien en las plataformas digitales, decidí que era el momento de hacer mi primera aparición pública en las calles de Madrid retando al que quisiera jugar una partida de ajedrez.

“La gente debe tener un incentivo para jugar”, pensé. Si no, ¿quién se iba a animar a jugar una partida con un loco vestido de tablero de ajedrez? Es por eso por lo que creé el “reto de los 100 €” y, para dar más confianza de que iba en serio, me coloqué un billete de 100 € en la frente que regalaría al que consiguiera ganarme una partida.

Estaba muerto de miedo. No tenía ni idea de cómo iba a reaccionar la gente: ¿se asustarían?, ¿querrían jugar una partida?, ¿me pararía la policía?... Eran muchas las dudas, pero decidí que la única forma de comprobarlo era ponerme el disfraz, coger un tablero y salir a la calle. El lugar elegido fue el icónico parque del Retiro, así que puse rumbo hacia allá sin saber bien qué iba a pasar.

Desde el primer momento en que salí por la puerta, noté las miradas de asombro de la gente. Alguno incluso exclamó: “¡Eh, yo te he visto en TikTok!”. Ahí me di cuenta de que una cara al uso se puede olvidar fácilmente, pero una cara de cuadros blancos y negros es más difícil que pase desapercibida.

Llegué al parque y me senté en el suelo con un tablero, unas piezas, un reloj y un cartel que rezaba: “100 € SI GANAS A REY ENIGMA”. Para mi sorpresa no tardó ni un minuto en sentarse mi

primer oponente, que, por cierto, no jugaba nada mal. Conforme avanzaba la partida, más y más gente se agolpaba alrededor del tablero, muchos de ellos sin saber siquiera cómo se juega ajedrez. La expectación por si alguien conseguía ganar esos 100 € que llevaba en la frente era muy alta y el ambiente que se generó fue increíble. Al finalizar cada partida, la gente felicitaba y aplaudía a aquellos valientes que lo intentaban, había familias enteras jugando una partida y se formó un corro de más de 30 personas alrededor de un tablero de ajedrez... ¡Incluso los artistas que había en esa zona del Retiro dejaron sus actuaciones para sumarse a la fiesta! Uno de ellos hasta se sentó a jugar una partida, que, de hecho, fue la más complicada de toda la jornada. ¡La recuerdo perfectamente porque sentí nervios y pensé qué poco me iban a durar los 100 €! Esta partida la elegí para mi primer vídeo de YouTube jugando en la calle. Muy buena escandinava de mi rival, que, además de ser un gran mago, resultó ser también un excelente ajedrecista.

Me fui del Retiro con una sensación inmejorable al comprobar la atmósfera tan mágica que pueden provocar un simple tablero y unas piezas. Nadie consiguió llevarse los 100 € esa tarde, pero todos los allí presentes disfrutamos de un agradable rato con el ajedrez como protagonista y yo me quedé con más ganas aún de llevar el ajedrez a las calles.

**5**

---

# **Las pérdidas de tiempo**

# No pierdas el tiempo, ¡jaquetón!

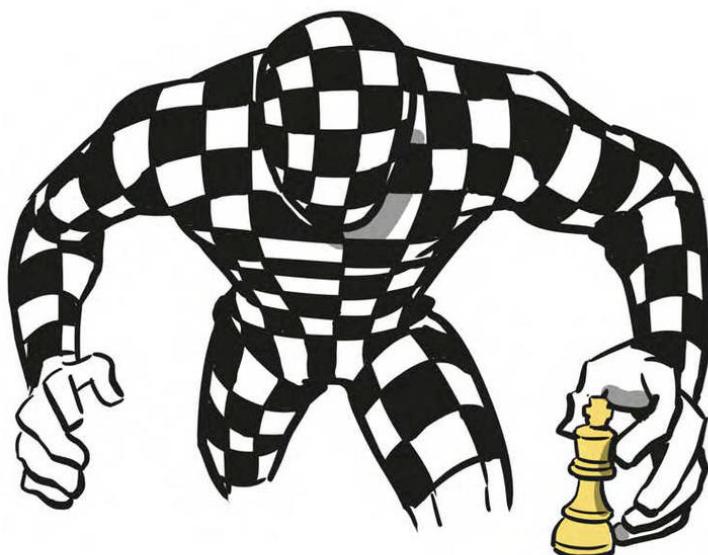
Durante la apertura, cada jugada de desarrollo tiene una gran importancia.

No queremos malgastar nuestro turno porque el rival podría aprovecharlo rápidamente. Por ejemplo, para desarrollar todas sus piezas y hacerse con el **dominio del centro**.

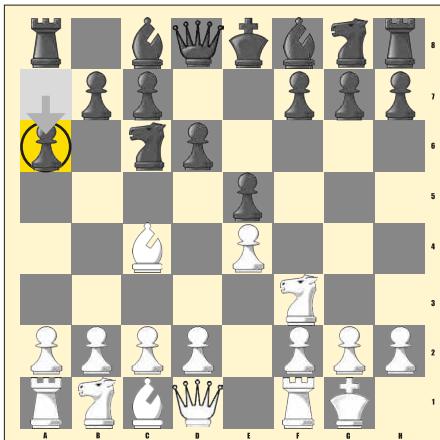
Se entiende como pérdida de tiempo aquella jugada que no mejora prácticamente nuestra posición o ayuda a mejorar la del rival.

Es uno de los errores más comunes entre principiantes, y se puede cometer de diferentes formas.

**¿Vamos a verlo?** No perdamos más el tiempo.

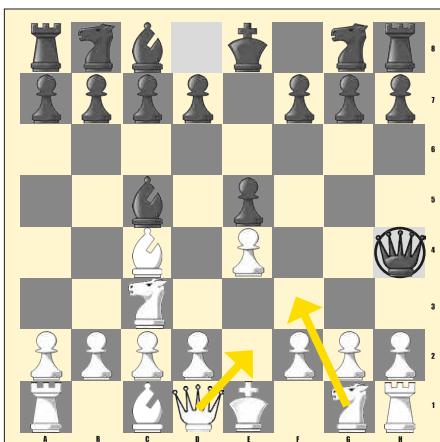


## 1. Jugadas innecesarias.



En la apertura, debemos desechar las jugadas que no mejoran nuestra posición o facilitan el desarrollo de nuestras piezas. La jugada **a6** no contribuye con el desarrollo rápido de piezas ni con el control sobre el centro y, por tanto, se considera una pérdida de tiempo.

## 2. Ataques mal planificados.



Tampoco es aconsejable exponer nuestra dama tan rápido en la apertura porque el rival podría ganar tiempos de desarrollo atacándola.

3. Desarrollar piezas a casillas donde pueden ser atacadas fácilmente.

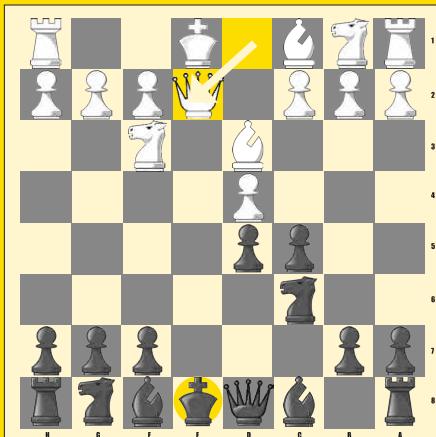


Este jaque se considera una pérdida de tiempo muy típica entre principiantes. Las blancas pueden protegerse de la amenaza avanzando su peón a **c3**, lo que fuerza a las negras a mover de nuevo su alfil a la vez que aumentan el control sobre el centro.

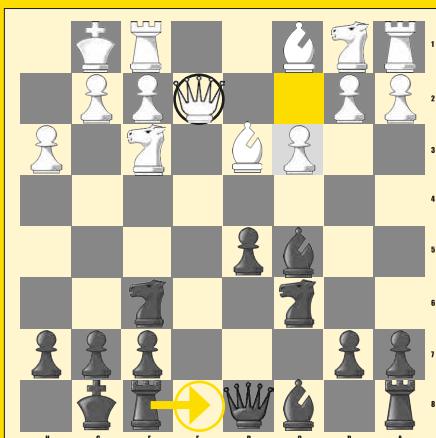
## Consejos enigmáticos:

1. No muevas dos veces la misma pieza durante la apertura.
2. No cambies una pieza desarrollada por una no desarrollada.
3. Mantén la dama detrás de tus peones.

# Así lo hacen los grandes maestros...



En esta partida el GM Viktor Korchnói demostró a su rival por qué este jaque prematuro iba a tratarse de una pérdida de tiempo en la apertura. Hay veces que las pérdidas de tiempo no son tan fáciles de detectar y las hacen incluso los jugadores de élite.



Y la jugada clave... **T<sub>e</sub>8!** activando la torre en la columna abierta y obligando a su rival a perder un tiempo con la dama.



En esta partida se enfrentaban nada más y nada menos que el excampeón mundial Anatoly Karpov con piezas blancas contra el GM Viktor Korchnói. Ante el ataque **h3**, Korchnói retrocedió con su alfil manteniendo la clavada de la posición. Este plan de las negras con **Ag4** se podría considerar una pequeña imprecisión en la apertura debido a la maniobra de caballo **Cbd2-Cf1** y **Cg3** que consigue ganarle un tiempo al alfil.

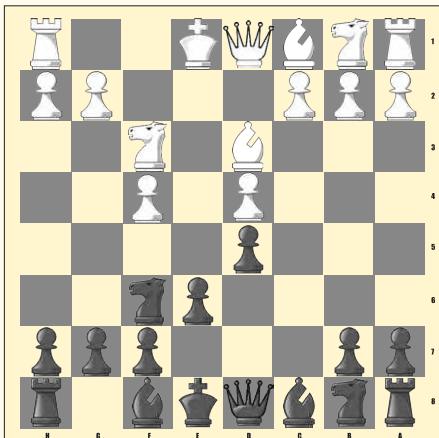


Karpov, que conocía esta maniobra de caballo típica en la apertura española, la ejecutó de manera inmediata, a lo que Viktor continuó capturando el caballo con su alfil justificando así la pérdida de tiempo. Las negras podrían haber capturado directamente el caballo para ahorrarse este tiempo que proporciona una ventaja a las blancas.



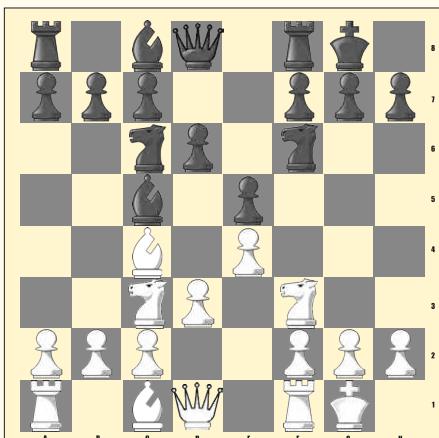
# Ponte a prueba

¿Cuál de las siguientes jugadas NO se considera una pérdida de tiempo?



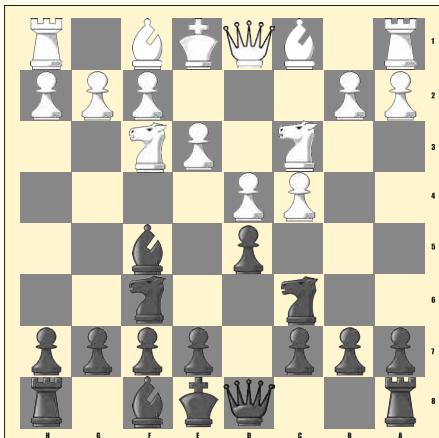
1. **Ab4+**
2. **Ad6**
3. **Ad7**

¿Cuál de las siguientes jugadas SÍ se considera una pérdida de tiempo?



1. **Cg5**
2. **Ag5**
3. **Ca4**

¿Cuál de las siguientes jugadas NO se considera una pérdida de tiempo?



1. **Cb4**
2. **e6**
3. **Ag4**



# Curiosidades

## El Karpov español: Arturo Pomar

El 1 de septiembre de 1931 nació en Palma de Mallorca un niño llamado Arturo, que en otras circunstancias hubiese tenido variantes de apertura con su nombre. Y es que Arturo fue un absoluto genio de las 64 casillas.

Este niño se apellidaba Pomar Salamanca. Tiene escrito su nombre con letras de oro en el ajedrez español por ser inigualable y el precursor de los Grandes Maestros españoles de la actualidad, como Miguel Illescas, Paco Vallejo o David Antón.

¿Y qué diferenciaba a este ajedrecista frente a los demás? Nació en una época en la que no había ordenadores con bases de datos infinitas para aprender a una velocidad de vértigo aperturas y finales.

Siendo un pequeñajo ya les pedía a sus padres que le enseñasen a jugar, y con solo 5 años se desenvolvía como pez en el agua por el tablero. Con 11 años era subcampeón provincial y, a partir de ahí, se empezó a hacer famoso.

Con más mérito si cabe, a la edad de 12 años tuvo la osadía de hacer frente a un Campeón del Mundo de Ajedrez como Alexander Alekhine en el Torneo Internacional de Gijón, acabando la partida en tablas.

Alekhine diría de ese niño que “Pomar tiene unas dotes excepcionales de intuición para llegar a ser un gran jugador de ajedrez”. El Gran Maestro Alexander Kotov, célebre escritor y entrenador,

destacó de Pomar que, si hubiese nacido en la Unión Soviética, habría sido un serio aspirante para disputar algún campeonato del mundo. Casi nada. ¡Alekhine y Kotov hablando maravillas de él!

Tuvo el privilegio de poder disputar en 1946 el Torneo Internacional de Londres, y ese mismo año conquistó su primer campeonato de España en Santander, con tan solo 15 años (siendo el más joven en conseguirlo). Añadiría 6 victorias más durante su carrera ajedrecística. Los mismos 7 títulos que conseguiría Antonio Medina, su rival histórico de esos años, y que quedó segundo en Santander en 1946.

Se convirtió en figura nacional durante su momento más célebre y aparecía en los medios de comunicación, pero pronto fue olvidado y guardado en el cajón del olvido... ¡Qué injusto, amigos!

A pesar de las dificultades, logró su título de Maestro Internacional en 1950 y el de Gran Maestro en 1962. Ese año será importante también en la historia de Arturo Pomar, pero no te adelantes, jaquetón. Sé paciente, como el sistema Colle Enigmático.

Tuvo que dejar la competición continuada, ya que no tenía apoyos y necesitaba liquidez para subsistir, por lo que se centró en eventos y exhibiciones, que le aportaban más ingresos. Y así recorrió América entera, de Argentina a Canadá, durante 3 años.

¿Y cómo se estableció Pomar laboralmente? Consiguió una plaza de funcionario como cartero en la ciudad madrileña de Ciempozuelos. Y si quería jugar torneos internacionales tenía que pedirse excedencias sin cobrar ni una peseta. PESETA. Qué raro se me hace escribir sobre pesetas...

Y esto nos lleva a un acontecimiento de 1962. Arturo Pomar jugó un importante torneo internacional en Estocolmo, y allí consiguió hacer tablas en una complicada partida tras 9 horas de juego. Y dirás... “vaya, ¡qué difícil!”. Pero, bueno, Pomar era muy duro. Sí, aunque Fischer también.

Arturo Pomar le hizo tablas al futuro Campeón del Mundo Bobby Fischer, que en aquel entonces tenía 18 años, y es una pena, al menos para mí, como aficionado al ajedrez, tener que recordar las palabras que posteriormente dijo Fischer sobre su rival español: “Pobre cartero español. Con lo bien que juegas, tendrás que volver a poner sellos”.

Y es que, para que el peculiar y exigente Fischer dijese que jugabas bien, tenías que jugar MUY BIEN.

Este es un ejemplo de lo difícil que lo tuvo Arturo Pomar para hacerse un hueco en la élite mundial del ajedrez de la época. Y a pesar de ello, y tener que trabajar como cualquier currante más como cartero durante toda su vida, eso no le impidió conseguir grandes actuaciones en exigentes torneos.

Sin ir más lejos, ganó importantes eventos como los Torneos Internacionales de Málaga y Torremolinos, y quedó en 2.<sup>a</sup> posición en el II Torneo de Palma de Mallorca en 1966, por detrás de un tal... Mijaíl Tal. Sí, el Campeón del Mundo Mijaíl Tal, al que le hizo tablas en ese torneo, por cierto.

En Holanda quedó segundo en el tradicional Torneo Corus en su edición XXXIV tras el GM húngaro Lajos Portisch. Sí, Portisch... Tampoco era manco este señor. Este torneo hoy en día se sigue realizando, lo conoceréis como Tata Steel, y se disputa en la pequeña ciudad de Wijk Aan Zee. Para que te hagas una idea, es un torneo que lo han ganado Kasparov, Korchnói, Carlsen, Kramnik, Tal, Taimanov, Larsen, Spassky, Botvinnik, Keres, Petrosian, Euwe, Tartakower, Rossolimo... ¡La dimensión de su segundo puesto en este evento está muy infravalorada!

Gracias a su excelente juego posicional y su magnífica técnica en finales, Pomar disputó con España nada más y nada menos que 12 Olimpiadas, casi siempre de primer tablero. Esto supone un récord del ajedrez español en la actualidad. Y llegó a obtener una merecida medalla de bronce individual como segundo tablero en Leipzig en 1960.

También escribió varios libros sobre ajedrez, ayudando a su desarrollo en lengua hispana. Y, para desgracia del ajedrez, en el año 1977 se retiró de la competición, aquejado por una enfermedad en la que los dolores en las articulaciones eran frecuentes y que no le hizo la vida más fácil: vejez prematura.

A pesar de todo, Arturo Pomar es considerado el mejor ajedrecista que ha dado España. Pero esto ahora sería tema de discusión, debido a que el desarrollo del ajedrez actual nos está permitiendo disfrutar de grandes deportistas como Paco Vallejo o David Antón, que han superado los 2700 Elo, entrando en este selecto club. Arturo Pomar llegó a estar el 40 del mundo, con un Elo de 2530 en 1967, mientras se establecía el listado oficialmente en 1971 por la FIDE. Y sin ser profesional... Un verdadero hito muy difícil de conseguir.

Como fan de la figura de Arturo Pomar, os debo decir que no tenía nada que envidiar al nivel de los ajedrecistas soviéticos de la época. Y durante un tiempo pudo llegar a ser el “Karpov español”, pero, mientras que a Karpov lo apoyaron contra viento y marea desde el gobierno soviético, a Pomar le quitaron ese apoyo que quizá hubiese sido clave para que su carrera fuese más grande.

Durante la Olimpiada de 2004 en Calvià (Mallorca), Arturo recibió la medalla de oro por el comité organizador, reconociendo su carrera ajedrecística y su indiscutible talento. En 2016, con 84 años, falleció en la ciudad de Barcelona. Pero su ajedrez es eterno, así que, amigo jaquetón que me estás leyendo: ¡ponte a ver partidas suyas y a aprender de nuestro Karpov español!

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA

## FM Andrés Guerrero

Creador de contenido de ajedrez

YT: Ajedrez Guerrero



### **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Empecé a jugar a los 7 años de edad y me enseñó mi padre, que, a pesar de no ser un gran jugador, era muy buen profesor y le gustaba mucho el juego.

### **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

Mi respuesta puede parecer sorprendente ya que es una derrota. La partida que mejor recuerdo me trae ahora mismo fue la que me enfrentó a Judit Polgar en la Olimpiada de Ajedrez de Tromsø (Noruega) en 2014, ya que jugar esta partida me permitió cumplir 2 sueños a la vez: por una parte, representar a mi país en una olimpiada de ajedrez y, por otra, enfrentarme a una jugadora de élite mundial, una verdadera leyenda, la mejor mujer ajedrecista de la historia.

Además, a pesar de la derrota, poder competir, e incluso estar cerca de la victoria, fue una sensación única, y ahora en perspectiva sé que es uno de esos momentos irrepetibles de la vida, del que además saqué muchos aprendizajes. Sin duda es un gran recuerdo.

### **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

El ajedrez me ha aportado innumerables cosas, imposibles de resumir en una corta respuesta, pero, si me tengo que quedar con las más importantes, sin duda diría que las amistades que me ha dado es lo que más valoro. También me ha hecho vivir viajes y experiencias que de otro modo no hubiese tenido. Por último, lo más importante para mí, el ajedrez me ha traído un aprendizaje profundo de saber convivir con la derrota y el fracaso y levantarme, el ajedrez te obliga a ser humilde y tener un pensamiento crítico, y estas son cualidades que me han servido para enfrentar retos difíciles en otros ámbitos de mi vida.

### **Si tuvieras que añadir una regla nueva al ajedrez, ¿cuál sería?**

Prohibiría las tablas de mutuo acuerdo, pienso que el juego de ajedrez intrínsecamente es casi perfecto, pero esta regla de competición que permite a los jugadores obtener medio punto sin luchar tiene varios aspectos negativos: no favorece el espíritu de lucha y la búsqueda de nuevas posibilidades hasta el final y, por otra parte, le quita en torneos de élite espectáculo al ajedrez a ojos del espectador.

### **¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista y tu punto débil?**

Desde el punto de vista técnico considero que mi punto fuerte como ajedrecista es la preparación de aperturas, el pensamiento dinámico y el cálculo en posiciones complicadas.

Desde el punto de vista psicológico considero que mi punto fuerte es la capacidad de aprender de las derrotas.

Desde el punto de vista ajedrecístico considero que mi punto más débil es la parte técnica del juego y los finales. Por otra parte, siento que la parte psicológica puede ser un punto débil para mí, ya que a la hora de competir muchas veces no tengo el enfoque mental adecuado para dar mi mejor rendimiento.

## **¿Qué método de entrenamiento es el que te ha funcionado mejor en ajedrez?**

Soy partidario de un método de entrenamiento activo, es decir, en lugar de limitarse a estudiar el ajedrez y recibir y memorizar información, es más importante entrenar mediante ejercicios para desarrollar habilidades como el cálculo, el pensamiento estratégico o la visión táctica. Pienso que más allá del método de entrenamiento escogido, los momentos de mi carrera en los que verdaderamente he progresado son aquellos en los cuales he entrenado de forma organizada y con constancia. Para ser más preciso, cuando he sido disciplinado, he creado unos hábitos de estudio y me he comprometido con ellos.

## **¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar en ajedrez?**

En primer lugar, le diría qué el camino va a ser largo y lo más importante es disfrutarlo para no perder la motivación, ponerse objetivos factibles en el corto y mediano plazo e ir paso a paso. Por otra parte, le recomendaría en la medida de lo posible trabajar en equipo; el ajedrez es mucho más fácil y divertido de estudiar y entrenar cuando lo haces con compañeros o amigos. Por último, le diría que es importante elegir el material adecuado para su nivel, realmente hay una gran cantidad de libros e información sobre ajedrez, pero la mayoría de ellos no están orientados para ayudar a un principiante.



# HISTORIA ENIGMÁTICA

## ¡Rey Enigma en la televisión!

Cada vez más y más gente se preguntaba quién era la persona que estaba detrás de la máscara. La curiosidad iba creciendo y empecé a ver listas de posibles candidatos de mis propios amigos en grupos de WhatsApp... ¡Hasta yo mismo sugerí alguno!

Mientras tanto, seguía haciendo directos en Twitch, subiendo vídeos a YouTube y publicando consejos en Instagram y Facebook. A pesar de que todo iba mejor de lo que jamás me hubiera imaginado, sentía que todavía faltaba mucho por hacer. Al final, el objetivo era que más personas fuera de la comunidad ajedrecística se interesaran por el ajedrez, y para eso había que llegar por otros medios.

Me dispuse entonces a contactar con todos los grandes periódicos y programas de televisión para ver si alguno se hacía eco del “ajedrecista enmascarado en las calles de Madrid”. El primero en responder fue Pedro Cifuentes, del periódico *El Confidencial*, que hizo un reportaje espectacular. Le estaré siempre agradecido por cómo me trató en todo momento y por las buenas palabras que le dedicó al personaje.

Esa semana me empezaron a contactar de muchos otros periódicos, como *Diario AS*, *Marca*, *El Español*, *ABC*... Y también de medios televisivos; el primero de ellos fue Telemadrid. Recuerdo la intro que hicieron: “¿Es un mimo?, ¿es un showman?, ¿es un actor? No, ¡es el Rey Enigma!”.

Después vino *Zapeando*, donde replicaron el reto de los 100 € en una partida en la que contaba con solo 30 segundos. Empezó así un efecto de bola de nieve y cada día tenía una nueva entrevista, casi parecía un cantante anunciando su nuevo disco. ¡¿Qué estaba pasando?! La siguiente aparición fue en los informativos de Antena 3 con una voz distorsionada bastante peculiar, ya que por aquel entonces yo no hablaba de forma presencial, así que modifiqué mi voz como pude con la condición de que la editaran posteriormente.

A los pocos días recibí un mensaje de la producción del programa *De sábado*, de Cadena 100, en el que me dijeron que el presentador, Christian Gálvez, estaba hablando sobre mí y que sería genial si iba físicamente al programa para darle una sorpresa. Yo dándole una sorpresa a Christian Gálvez, el mundo al revés. Por supuesto, dije que sí, pero había un inconveniente: debía identificarme para acceder al edificio por protocolo de seguridad. Lo entendí perfectamente, pero decidí que era mejor no arriesgar mi anonimato, por lo que entré por videollamada. Gajes del oficio, me hubiera encantado conocer a Christian en persona, pero lo primero es lo primero.

Fueron días muy intensos y el objetivo se había cumplido con creces: ¡el ajedrez estaba teniendo la visibilidad que realmente merece!

**6**

---

**La clavada**

# **La clavada es uno de los recursos tácticos más empleados para conseguir ventaja en una partida de ajedrez.**

Esta táctica solo puede ser ejecutada con los **ALFILES, TORRES Y DAMAS**.

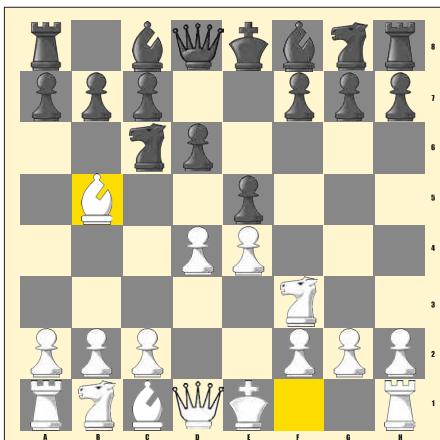
Se produce cuando una pieza no puede moverse porque dejaría al descubierto una pieza de más valor.

Y es que, en la apertura, una de las formas más frecuentes de ganar (o perder) material es a través de una clavada.

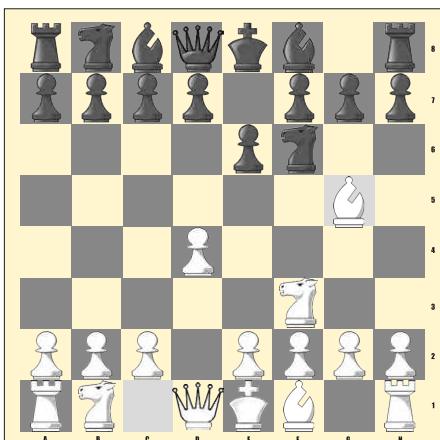


Existen 2 tipos de clavadas en ajedrez: **la absoluta** y **la relativa**.

La clavada absoluta se produce cuando detrás de la pieza clavada se encuentra el rey.



En esta posición vemos un claro ejemplo de clavada absoluta donde el caballo de **c6** se encuentra totalmente inmóvil. Las blancas podrían aprovechar la clavada para capturar el peón de **e5** en la siguiente jugada.



La clavada relativa se produce cuando detrás de la pieza clavada se encuentra una pieza diferente al rey.

En este caso el caballo sí tendría movilidad, pero la dama puede ser capturada. Las blancas podrían aprovechar la clavada para ocupar el centro con la jugada de peón **e4**.

¿Cómo podemos convertir en ventaja una clavada?



1. Poner presión (atacando) sobre la pieza clavada.

Nuestros peones pueden ser utilizados para atacar a las piezas clavadas del rival y conseguir una ventaja de material.



2. Eliminarla si controla casillas importantes.

En esta posición las blancas, con buen criterio, han capturado el caballo de **f6** que controlaba casillas centrales importantes, seguido de **Cd5**, para plantar un potentísimo caballo en territorio enemigo.

## Consejos enigmáticos:

Para librarnos de una clavada en la apertura podríamos:

1. Atacar a la pieza que nos clava para desviarla.
2. Interponer una pieza entre nuestra pieza clavada y la pieza de más valor de detrás.
3. Crear una amenaza mayor en la que participe la pieza clavada (solo en caso de clavadas relativas).

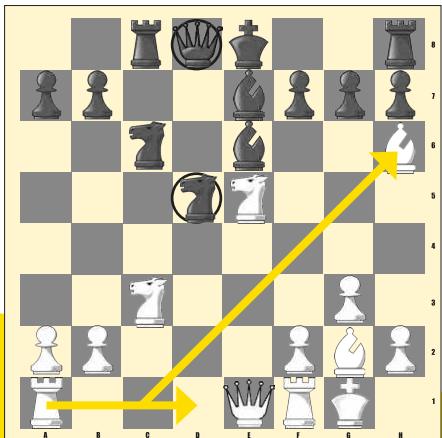
# Así lo hacen los grandes maestros...



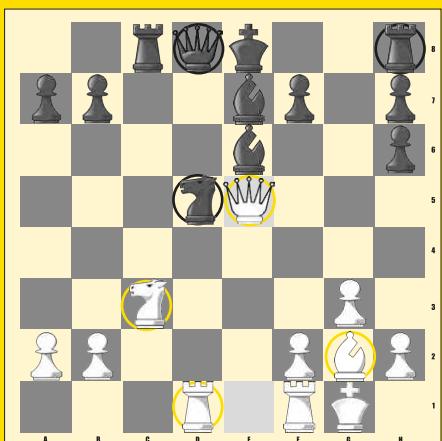
En esta posición, el GM Sergey Karjakin, ante **c5** de las negras, continuó con **d5** sacrificando un peón en el centro. Una ventaja muy importante de dominar los temas tácticos como la clavada es que nos permite ser flexibles en nuestros planes de apertura.



Las negras capturaron el peón obviando la combinación ganadora de Karjakin con la clavada **Dc4**. La partida continuó con **1...Cxc3** y **2.Dxb7** creando una amenaza doble sobre la torre indefensa de **a8** y el caballo de **c3**, con la cual las blancas consiguieron ventaja de material.



En esta partida, el número 1 del mundo Magnus Carlsen realizó este espectacular sacrificio de pieza con **Ah6** con la idea de ocupar la columna abierta con su torre y clavar al caballo enemigo en el centro. El rey enemigo aún permanece en el centro y, como ya sabemos, esto se trata de un factor importante que debemos tener en cuenta a la hora de aplicar combinaciones tácticas.

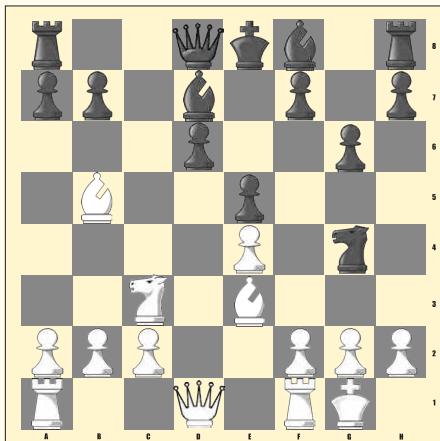


Tras una serie de jugadas forzadas, Carlsen consiguió materializar el sacrificio arruinando la estructura de peones del rival y recuperando el material gracias a la clavada.



# Ponte a prueba

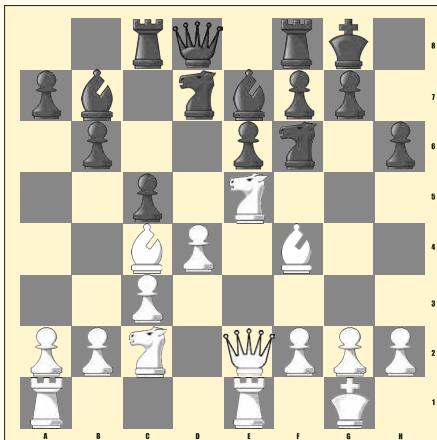
¿Qué jugada lograría aprovechar la clavada en esta posición?



¿Cómo pueden las negras seguir presionando a la pieza clavada?



¿Qué jugada de las blancas consigue obtener la ventaja gracias al tema táctico de la clavada?



# SOLUCIONES



# Curiosidades

## Navara vs. Moiseenko

En nuestros días, la competitividad se fomenta en muchos ámbitos hasta tal nivel que es difícil ver ejemplos como el que vamos a comentar. ¿Por qué no ganar cuando tienes claramente la oportunidad? A veces, no todo es ganar, ¡amigo jaquetón!

Adentrémonos ahora en esta historia de juego limpio y valores. En el año 2011, uno de mis jugadores favoritos, el checo David Navara, miembro selecto del club de los 2700 Elo durante muchos años, se enfrentaba con negras en la 3.<sup>a</sup> ronda de la Copa del Mundo (clasificatorio para jugar el nuevo ciclo por el campeonato mundial) al ucraniano Alexander Moiseenko.

En esa partida, tras más de 6 horas, Navara tenía una posición ganadora de rey y dama contra rey y torre, en la que Moiseenko debía mover y elegir entre perder la torre o dejarse dar jaque mate, terminando la partida. La derrota era inevitable.

Pero en ese preciso momento... ¡Navara ofreció tablas!

¿Tablas? ¿Por qué? Pero qué haces, David... Tienes el pase a la 4.<sup>a</sup> ronda en tus manos, ¡pero dale mate ya, hombre! Lo hago yo si tú no quieres, no seas tímido. Es notable destacar que, si eras eliminado en esta 3.<sup>a</sup> ronda, como perdedor recibías 12.800 dólares, y clasificándote para la 4.<sup>a</sup> ronda te asegurabas una cantidad nada desdeñable: 20.000 dólares. ¡7.200 dólares de diferencia por dar un jaque mate sencillo!

Y así sucedió, incrédulo lector. Tras 114 jugadas, la partida acabó en tablas. Más tarde, los 2 jugadores aclararon qué ocurrió

para que se produjese esto, lo que le da más valor a ese ofrecimiento de tablas.

En la jugada 35, nuestro querido Navara tocó por accidente el rey y el alfil. Él quería mover su alfil a la casilla d6, pero, sin querer, tocó el rey y su rival le dijo que debía moverlo. Esto hubiese significado perder pieza, por lo que la partida hubiese sido un absoluto desastre para Navara. Él le hizo saber a su oponente que no estaba seguro de haber tocado el rey primero y, sorprendentemente, Moiseenko no le dijo nada más. El checo movió su alfil a d6 y la partida continuó.

Entonces ¿cuál era el problema? Pues que a David este comportamiento de su rival le tocó su parte más noble, la que adora el ajedrez por encima de todo, y le empezó a dar vueltas...

¿Y si le hubiesen tachado posteriormente como un jugador poco ético o trámposo? A David su reputación como jugador de comportamiento impecable y muy querido en el circuito le precedían, y esto fue importante para el discurrir de la partida.

De hecho, Moiseenko comentó después que le dijo que tenía que mover el rey, pero al ver el comportamiento de Navara se dio cuenta de que había sido totalmente por error, y prefirió no insistir en ello.

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA

**MI Ana  
Matnadze**

**13 veces campeona  
de España (rápido,  
blitz y clásico)**

IG: @ana\_mathnadze

## **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Aprendí con 4 años y me enseñó mi madre, que es una gran apasionada de este deporte.

## **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

La 4.ª ronda del Mundial Sub10 (1993) en Bratislava, antes de la cual recibí una llamada del presidente de Georgia... Y terminé ganando el Mundial.

## **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

Muchísimas cosas, como, por ejemplo, viajar, conocer gente muy interesante, las diferentes culturas, la superación constante, aprender a relativizar, a ser feliz...

## **Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez, ¿cuál sería?**

En cuanto a las reglas propiamente ajedrecísticas, no cambiaría nada; sí reduciría los ritmos clásicos y quitaría el incremento.

## **¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista?**

La improvisación.

**¿Y tu punto débil?**

Me falta bastante para dominar la improvisación como me gustaría a mí.

**¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha funcionado en ajedrez?**

El método analítico único “Made in Georgia”.

**¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar en ajedrez?**

Que disfrute, que sea disciplinad@ y que recuerde que no retrocede nunca, sino que está avanzando en otra dirección.



# HISTORIA ENIGMÁTICA

## Conozco al campeón mundial Magnus Carlsen

Estaba siendo un año raro debido a la pandemia: mascarilla obligatoria en todos los sitios (aunque hay que decir que a mí no me afectaba demasiado esta restricción...), muchos obstáculos para poder viajar, miles de eventos cancelados o adaptados...

Dentro de los eventos que se adaptaron a las circunstancias que nos había tocado vivir se encontraban los Sanfermines de 2021, una de las fiestas más grandes del mundo y que se celebra en Pamplona cada año en el mes de julio.

La actividad más conocida de los sanfermines es “el encierro”, una carrera donde la gente recorre las calles de Pamplona delante de seis toros. Ese año se decidió cambiar la tradición: el ajedrez sería el protagonista durante las fiestas de “Sinfermines” en 2021.

Todo esto fue posible gracias a la colaboración con la plataforma Chess24, con El Divis y Pepe Cuenca a la cabeza, que organizaron todo de maravilla junto con el incombustible Mikel Urmeneta, al que aprovecho para mandar un fuerte abrazo enigmático desde aquí.

Fue una pasada. Durante 10 días completos el ajedrez tomó las calles de Pamplona con un ambiente inmejorable: niños y adultos alrededor del tablero de ajedrez con ganas de pasarlo bien disfrutando del deporte-ciencia.

En medio de estos días festivos, Pamplona iba a recibir la visita de alguien muy especial: el Campeón del Mundo Magnus Carlsen. Desde el Ayuntamiento de Pamplona me invitaron a un acto ofi-

cial en el que se daría la bienvenida a la ciudad al noruego. Yo estaba alucinando, pero no era el único al que le sorprendía que un tipo a cuadros estuviera en un acto de este tipo; el propio Magnus se quedó mirándome fijamente cuando entró a la sala. Tenía alguna duda de si podría haber visto alguna imagen en Twitter en la que apareciese yo en cualquiera de las actividades que se estaban haciendo esos días en Pamplona. La respuesta quedó clara en el mismo instante en el que entró por la puerta: no tenía ni idea de la existencia del personaje.

Eso sí, después de las fotos oficiales fuimos todos juntos a degustar la gastronomía navarra (los que podían, un servidor con disfraz que cubre completamente el rostro tuvo que aguantarse las ganas...) y pude hablar unos minutos con Magnus. Pepe, que tenía ya algo de relación con el noruego, me presentó y le comentó que nadie sabía quién era en realidad el Rey Enigma. Cuando empecé a hablar modificando mi voz, Magnus dijo: “¡Lo tengo, eres Ivan Cheparinov!”. Todos en la mesa empezamos a reírnos. Para aquellos que no lo conozcan, Ivan es un fortísimo Gran Maestro búlgaro que tiene una voz aguda parecida a la mía cuando la fuerzo para no ser reconocido.

Me sentí muy aliviado de que a Magnus le gustara la idea del personaje, porque sinceramente no tenía ni idea de cómo iba a reaccionar. Disfrutamos de un rato realmente agradable en el que bromeamos mucho, y hasta le propuse a Magnus que fuera el “final boss” de mi reto de los 100 €, lo cual le hizo mucha gracia, pero desafortunadamente no pudimos llegar a hacerlo.

El broche para unos días de ensueño fue el “encierro de ajedrez”. Los seis toros se sustituyeron por seis maestros de ajedrez que se enfrentarían a ochenta ajedrecistas que estarían repartidos a lo largo de los 848 metros de la tradicional carrera. Espectacular. ¡Viva San Fermín!

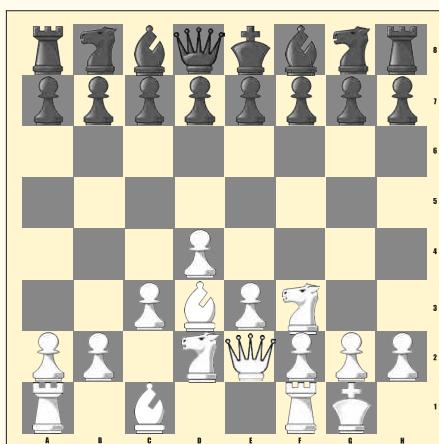
# EXTRA: Mis aperturas y defensas favoritas

En ajedrez es importante tener un repertorio de aperturas que te permita empezar tus partidas con seguridad.

Como muchos sabéis, cuando comencé como Rey Enigma tuve que cambiar completamente mi repertorio de aperturas para que no descubrieran mi identidad.

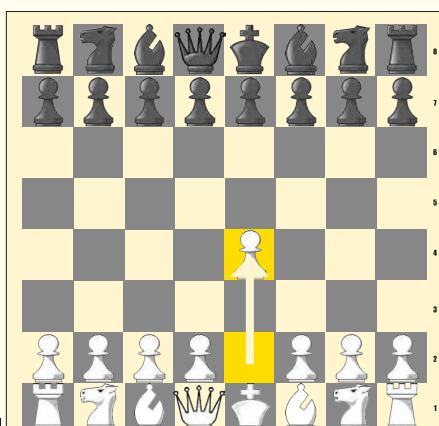
Necesitaba aperturas que fueran fáciles de jugar, rápidas de aprender y que se pudieran emplear a todos los niveles.

Con piezas blancas, las dos aperturas que elegí son:



## 1. Sistema Colle

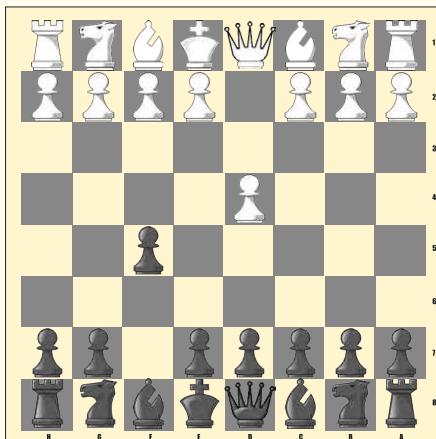
Una apertura con una disposición de piezas realmente sencilla que se puede utilizar prácticamente contra cualquier respuesta del rival.



## 2. 1.e4 enigmático

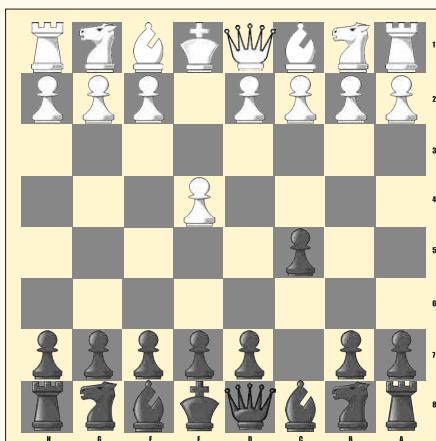
Una apertura más incisiva que busca poner en problemas a nuestros rivales desde las primeras jugadas.

Y con piezas negras necesitaba dos defensas que cubrieran todas las posibilidades de las blancas:



### 1. Defensa holandesa

Una defensa muy universal que se puede jugar contra cualquier movimiento inicial de las blancas, excepto contra **1.e4** (o **1.g4...**).



### 2. Defensa siciliana

La defensa más agresiva contra **1.e4**. Busca conseguir la iniciativa en la apertura para formar ataques contra el rey rival.

Si quieres profundizar más en estas aperturas, puedes acceder a unas clases gratuitas dentro de mi escuela online ChessEnigma a través del siguiente código QR:





# Medio juego



¿Has controlado el centro con tus peones?

¿Has desarrollado tus piezas a buenas casillas?

¿Has colocado a tu rey en un lugar seguro?

### **¡ENHORABUENA, JAQUETÓN!**

Has completado la fase de la apertura y... ¡comienza el medio juego!

En esta fase siempre surgen las dudas, todas nuestras piezas están en juego, pero... ¿qué podemos hacer ahora?

Es una pregunta que todo principiante y aficionado se plantea alguna vez y la respuesta, como casi siempre, es **DEPENDE.**



¿De qué depende?

Depende, por ejemplo, de si nos encontramos en una posición táctica o estratégica.

En posiciones tácticas debemos actuar rápidamente porque hay elementos urgentes a los que debemos prestar atención inmediatamente, como, por ejemplo, un ataque doble o una amenaza de jaque mate.

En posiciones estratégicas debemos establecer objetivos a medio o largo plazo para mejorar poco a poco nuestra situación con recursos como la profilaxis, que veremos más adelante.

En este segundo bloque voy a darte 3 estrategias claves del medio juego para que consigas ganar más partidas.

¡Y no solo eso! También aprenderás 7 truquitos enigmáticos para sorprender a tus rivales.

**¡VAMOS, QUE SE PUEDE, JAQUETÓN!**

# 7

---

**¡Saca el  
máximo  
potencial a  
tus piezas!**

# Uno de los primeros conceptos que se aprenden en ajedrez es el valor de las piezas.

Símbolo					
Pieza	Peón	Caballo	Alfil	Torre	Dama
Valor	1	3	3	5	9

Es algo muy útil cuando nos iniciamos, para saber cuándo un cambio es o no favorable.

Pero una vez que vamos progresando es importante saber que **NO SIEMPRE ES ASÍ**.

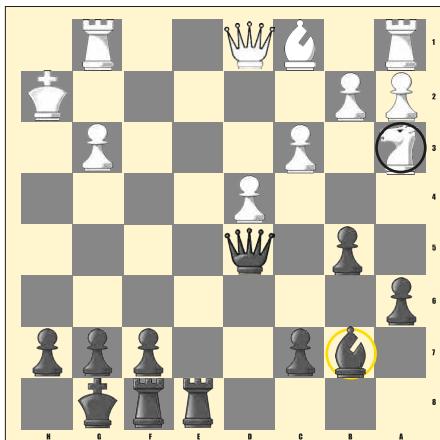
Hay dos factores muy importantes que debemos tener en cuenta para medir el valor de cada pieza:

1. El número de casillas que controla.
2. La importancia de las casillas que controlan

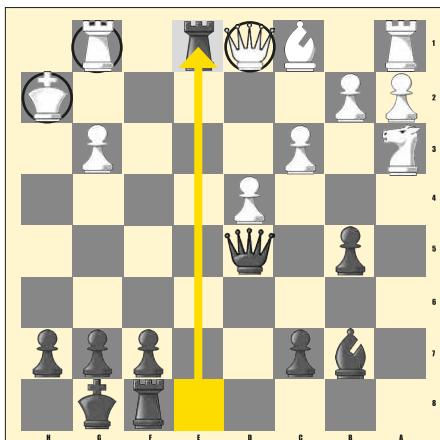
**¿No te lo crees?** Te lo voy a demostrar.

Resulta muy difícil establecer un valor matemático exacto al valor de cada pieza.

Sería injusto para el alfil de **b7** que controla la gran diagonal que se le adjudicase el mismo valor que al caballo de **a3** situado en el lateral del tablero. Por tanto, en este caso el alfil tiene un valor relativo muy superior al caballo.



En esta posición también vemos un claro ejemplo sobre cómo la actividad de piezas puede superar una ventaja de material en ajedrez. Las blancas, a pesar de contar con una pieza de más, se encuentran en desventaja debido a la actividad de las piezas negras.

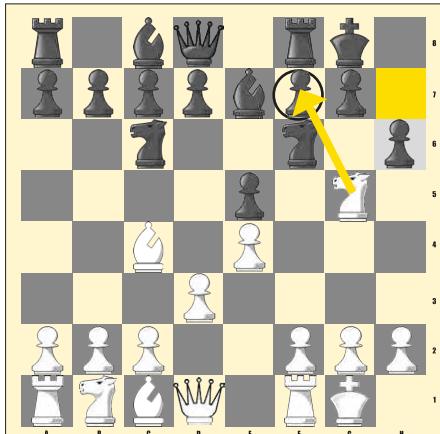


**Té1!!** sería una bonita forma de rematar la posición de ataque. Las negras no pueden capturar la torre de ninguna forma debido a las amenazas de jaque mate en las casillas **g2** y **h5**.

Pero... ¿qué ocurre cuando se produce un cambio de piezas diferentes que suman el mismo valor?

Un error muy común es pensar que un cambio de este tipo está bien porque matemáticamente suman lo mismo.

En estas circunstancias es muy importante determinar la actividad de las piezas que estamos intercambiando para saber si es favorable o no.

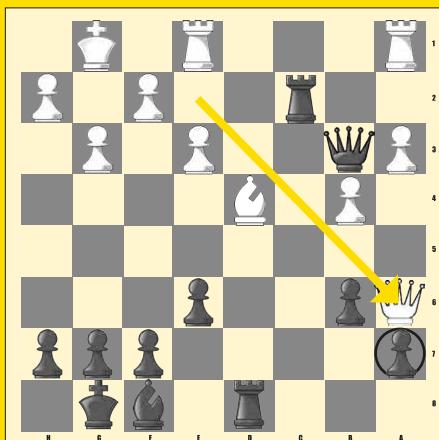


En este caso, las blancas estarían cambiando el alfil y el caballo, que se encuentran en una posición activa, por una torre pasiva y un peón, por lo que el intercambio favorecería a las negras.

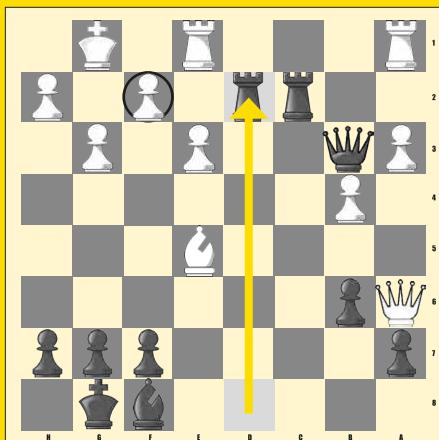
## Consejos enigmáticos:

1. Intenta cambiar tus piezas pasivas por piezas activas del rival.
2. Coloca tus torres en columnas abiertas o semiabiertas.
3. Bloquea con tus peones las diagonales de los alfiles del rival.
4. Busca rutas a casillas activas para tus piezas

# Así lo hacen los grandes maestros...

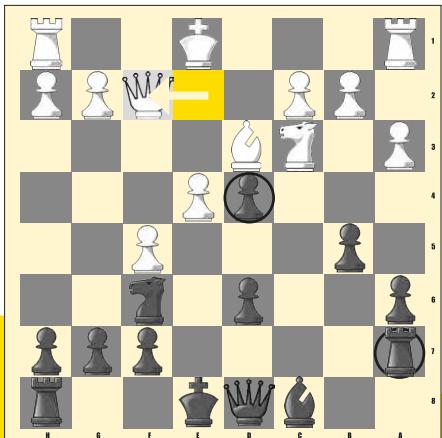


En esta posición era el turno del excampeón mundial José Raúl Capablanca, que jugaba con piezas negras. Su rival acababa de realizar **1.Da6** atacando al peón indefenso de **a7**. Una jugada lógica hubiese sido defender el peón con **Td7**, pero Capablanca decidió seguir aumentando la actividad de sus piezas.

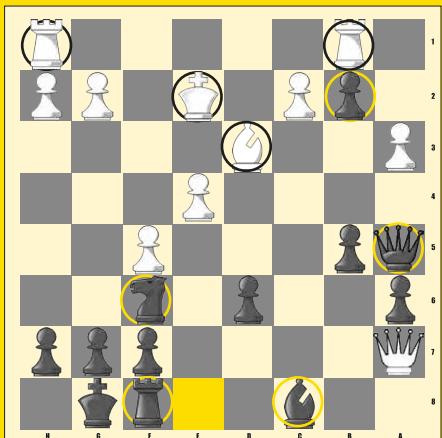


**1...e5!!** Un magistral sacrificio de peón que forzaba la captura del blanco con idea de activar su torre por segunda fila y crear una fuerte amenaza sobre el enroque.

Las blancas no podían defendérse con la jugada **Tf1** debido al espectacular sacrificio de dama en **e3** que existe en la posición, por lo que José Raúl Capablanca conseguiría culminar el ataque y llevarse la victoria gracias a su plan de activación de piezas.



En esta partida se enfrentaban Jan-Krzysztof Duda contra Magnus Carlsen con piezas negras. Tras la recaptura de peón **exd4**, Duda jugó **1.Df2** atacando al peón que está clavado con la torre indefensa de **a7**. Una continuación normal hubiese sido defender el peón con **Dh6**, pero Carlsen demostró una vez más el valor de la actividad de las piezas sobre el material.



**1...dxc3!!** entregando la calidad y obligando al rey enemigo a permanecer en el centro tras una serie de jugadas forzadas: **2.Dxa7 cxb2, 3.Tb1 Da5+, 4.Re2** y **0-0**. La vulnerabilidad del rey blanco sumada a los planes activos de las negras con **Te8** daban ventaja al campeón mundial, que acabaría anotándose el punto.



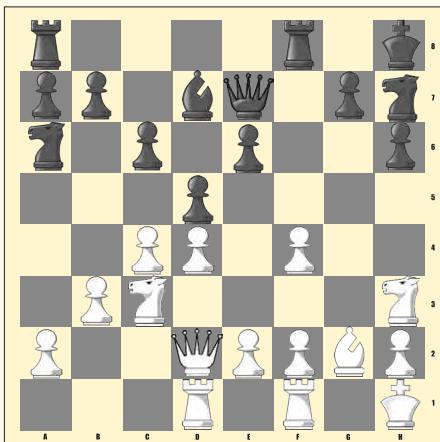
# Ponte a prueba

¿Cuál es la continuación más fuerte en esta posición?



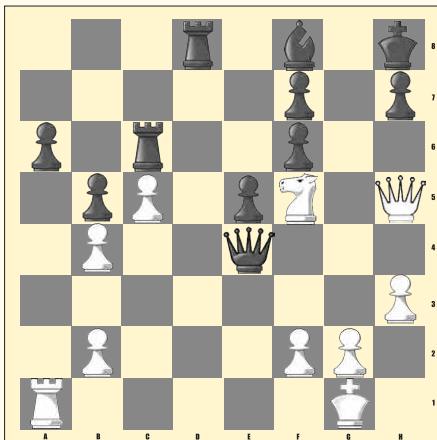
1. **Ac2**
2. **Axa6**
3. **Ag5**

¿Cuál es la mejor continuación en esta posición?



1. **Ca4**
2. **Cg1**
3. **Cb1**

¿Eres capaz de averiguar la jugada de activación que realizó aquí el GM Hikaru Nakamura?



# SOLUCIONES



# Curiosidades

## El ajedrez en la literatura

El ajedrez siempre ha sido considerado un juego especial y ha sido objeto de multitud de lecturas en forma de novelas, artículos, ensayos... ¡No es para menos!

Ya en el siglo XIII se creó el libro *Juegos diversos de Axedrez, dados, y tablas con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey don Alfonso el sabio*, gracias al rey Alfonso X el Sabio, de Castilla, León y Galicia.

A través de la historia, muchos autores han elaborado obras literarias en las que el ajedrez es protagonista, debido a su belleza tan especial que a nadie deja indiferente. Ya en el *Quijote*, del escritor español Miguel de Cervantes, podemos ver el ajedrez citado varias veces. Se describía como un juego que practicaban la nobleza, el clero y demás personas acomodadas socialmente. Se hacen varias referencias al ajedrez, siendo la más clara la siguiente en una comparación: “... como aquella del juego del ajedrez, que mientras dura el juego, cada pieza tiene su particular oficio; y en acabándose el juego, todas se mezclan, juntan y barajan, y dan con ellas en una bolsa, que es como dar con la vida en la sepultura”.

Me llega a la memoria un proverbio italiano muy conocido, en el que se dice que “una vez terminado el juego, el rey y el peón vuelven a la misma caja”. Todo ello con mensajes profundos sobre la vida y la muerte, y la igualdad entre las personas.

Edgar Allan Poe le dedicó también su tiempo al ajedrez en sus escritos, como el ensayo sobre *El Turco*, en el que desnuda a la máquina para intentar descubrir la farsa que había detrás de

ese automata que vencía a cualquier ajedrecista que se pusiese delante, titulado *El jugador de ajedrez de Maelzel*.

También en *Los crímenes de la calle Morgue*, que es considerada la primera novela del género policiaco, publicada en 1841, el ajedrez es protagonista a la hora de explicar, por ejemplo, la diferencia entre cálculo y análisis, aunque los que estamos enamorados del ajedrez no salimos bien parados.

Creo personalmente que Poe tenía algo de tirria al ajedrez (quizá no era un jaquetón y eso no le hizo disfrutar del juego) y lo minusvalora constantemente, además de valorar por el contrario demasiado al juego de las damas...

Pero se lo perdonamos porque era un escritor fabuloso. Y de Poe nos movemos a uno de sus mayores admiradores y un enamorado del ajedrez: Jorge Luis Borges.

El escritor argentino era un absoluto fan del ajedrez y siempre lo mencionaba en sus libros y poemas. De hecho, uno de sus grandes libros, *El hacedor*, contiene un poema que directamente tituló “Ajedrez” y que usaría en muchas de sus obras como referencia para explicar distintos temas.



Otro escritor de habla hispana muy conocido y declarado aficionado al ajedrez es Arturo Pérez-Reverte. Entre sus obras más famosas se encuentra *La tabla de Flandes*, englobada en el género policiaco (como ya hacia Edgar Allan Poe), aunque también con referencias históricas que giran en torno a un cuadro titulado *La partida de ajedrez*, también conocido como *La tabla de Flandes*.

Como curiosidad, jaquetón lector, en el epígrafe del primer capítulo de la novela de Pérez-Reverte, puede leerse: “Dios mueve al jugador, y este la pieza. ¿Qué Dios detrás de Dios la trampa empieza?”. Estas palabras son de Jorge Luis Borges, de su poema “Ajedrez”.

¡Cómo me encantan estas referencias!

Otros autores con novelas famosas con el ajedrez como tema principal son *La defensa*, de Nabokov, que narra la vida de un maestro de ajedrez de origen alemán; *Don Sandalio, jugador de ajedrez y tres historias más*, de Miguel de Unamuno, sobre la existencia del ser humano; *El ocho*, y su secuela *Fuego*, de Katherine Neville, sobre la historia del ajedrez de Montglane, que pasó por las manos de personajes como Carlomagno, Catalina la Grande o Napoleón Bonaparte.

Aunque más recientemente te sonará un libro escrito en 1983 de Walter Tevis que tiene el ajedrez como trama. ¿No te suena el autor? Eso será porque lo que has visto es la serie del mismo nombre: *Gambito de dama*.

Esta serie fue un auténtico fenómeno de masas en su emisión en 2020 en Netflix, convirtiéndose en la serie más vista de la historia de una plataforma de emisión de contenido en streaming, gracias sobre todo al personaje de la prodigo del ajedrez Beth Harmon, interpretado por la actriz Anya Taylor-Joy.

¡Nunca dejes de leer, jaquetón!



# ENTREVISTA ENIGMÁTICA



## GM Tomás Sosa

Creador de contenido  
de ajedrez

IG: @tomasvsosa

### **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Comencé a jugar a los 4 o 5 años y me enseñó mi mamá. La historia en resumen es que mi padre dormía por las tardes y debían mantenerme en silencio, por eso me enseñaron muchos juegos de mesa. Un día descubrí el ajedrez porque mi hermano y mi padre estaban jugando y comencé a insistir en que yo también quería aprender hasta que mi madre me enseñó.

### **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

Contra el GM Neuris Delgado en el Continental de 2018. Diría que fue uno de los momentos por contexto más alegres de mi vida en el ajedrez. Gané a un +2600 en la penúltima ronda y eso me colocaba en la última ronda contra Shankland (+2700) para definir si me clasificaba en la Copa del Mundo.

### **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

Realmente todo. Capacidad analítica, soportar la tensión y la presión. Viajes, amigos, posibilidades, un modo de vida y de trabajo. Torneos, alegrías, recuerdos y millones de anécdotas.

**Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez,  
¿cuál sería?**

Me gustaría que se pudiera escuchar música mientras jugamos, a mí me encanta la música y me encanta estudiar o jugar con ella.

**¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista? ¿Y tu punto débil?**  
Mi punto fuerte es la confianza y el cálculo.

Mi punto débil son las aperturas y la organización para estudiar.

**¿Qué método de entrenamiento es el que mejor  
te ha funcionado en ajedrez?**

Buscar partidas de jugadores que me parezcan interesantes o admirables y mirar muchos de sus movimientos para encontrar nuevas ideas y entender cómo funciona su juego.

**¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere  
mejorar en ajedrez?**

¡Que se divierta! Es un juego y nunca dejará de serlo hasta que él se lo permita. Hay fracasos y derrotas, más de las que serán victorias seguramente, así que simplemente que sea feliz.



# HISTORIA ENIGMÁTICA

## Visitas enigmáticas: Vigo

Después de mi visita a Pamplona, recibí varias invitaciones para realizar unas visitas enigmáticas a diferentes ciudades de España. Yo acepté encantado porque me hacía mucha ilusión llevar el ajedrez a todos los rincones del país. Hay que decir que detrás de cada viaje hay un gran esfuerzo debido al protocolo de seguridad que sigo para mantener el anonimato.

Supermán lo hacía parecer fácil porque poniéndose unas gafas ya absolutamente nadie lo reconocía... Desafortunadamente, para mí es bastante más difícil hacer mis apariciones públicas. Si llego a saber todos los problemas extras de llevar el personaje, ¡no sé si lo hubiera hecho! Es broma, lo haría una y mil veces. Como digo, siempre hay un esfuerzo enorme detrás, con jornadas de trabajo de más de 14 horas al día, pero merece completamente la pena.

Mi siguiente aparición enigmática fue en el centro comercial Travesía de Vigo. Fue una experiencia inmejorable. Conoceros en persona a todos los jaquetones es mi parte favorita. Además, ¡ya sabía hablar!

Después de muchos meses mudo en las acciones presenciales por miedo a que se me descubriera por la voz, hice unas pruebas y me di cuenta de que podía modificarla para no ser reconocido. Fue durante mis apariciones en Pamplona. Los primeros días no hablaba nada y era realmente frustrante conocer a jaquetones que habían venido incluso desde otras ciudades y no poder decirles nada. Gesticulaba todo lo que podía para que sintieran que estaba muy contento y agradecido de que hubieran venido, pero no era suficiente.

Recuerdo que esa misma noche llegué frustrado a mi guarida enigmática en Pamplona y estuve ensayando para que no pasara nunca más. Al día siguiente ya empecé a hablar con mi característica voz de Mickey Mouse y la experiencia con los jaquetones fue *muuucho* mejor.

En Vigo, por tanto, ya estaba preparado para conocer a esos talentos gallegos que se acercaron para jugar una partida. Todo estaba perfectamente decorado, hasta me habilitaron una especie de trono en la que cualquier persona allí presente pudiera retarme a una partida blitz.

Tuve la oportunidad también de jugar una partida en un ajedrez gigante habilitado en la entrada del centro comercial. ¿Mi rival? ¡El alcalde de Vigo! Abel Caballero, que es un aficionado al ajedrez y lo demostró en el tablero. Como curiosidad, ¿sabéis contra quién más se enfrentó Abel unos días antes en ese mismo escenario? Contra Anatoly Karpov... Por muy poco no pude conocer al excampeón mundial, quien, sin yo saberlo, sería mi rival unos meses después.

Desde aquí quiero dar la enhorabuena a Angélica, directora del centro comercial, por tan buena iniciativa. Fue todo un éxito. Tuvo un gran impacto mediático y ayudó a dar a conocer el centro... ¡gracias al ajedrez!

# 8

---

## **La importancia de los peones**

# “El peón es la causa más frecuente de la derrota”

Esta frase la dijo Wilhelm Steinitz (excampeón mundial de ajedrez) y no le faltaba razón.

Un error muy típico en la apertura entre aficionados y principiantes es el avance innecesario de peones.

Cada vez que avanzamos un peón dejamos casillas que **JAMÁS** van a poder ser controladas en el futuro.

Y, por muy obvio que parezca, nunca viene mal recordar lo siguiente...

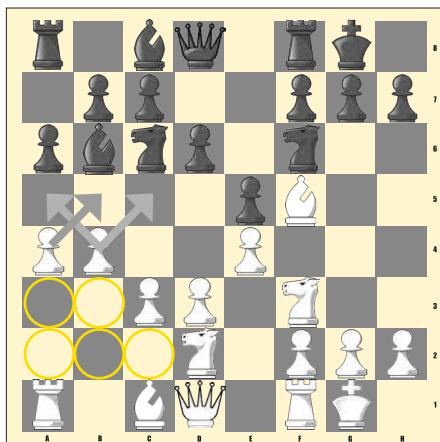
**LOS PEONES NO VUELVEN ATRÁS.**



Entonces... ¿debemos avanzar nuestros peones? La respuesta, como para casi todo, es **DEPENDE**.

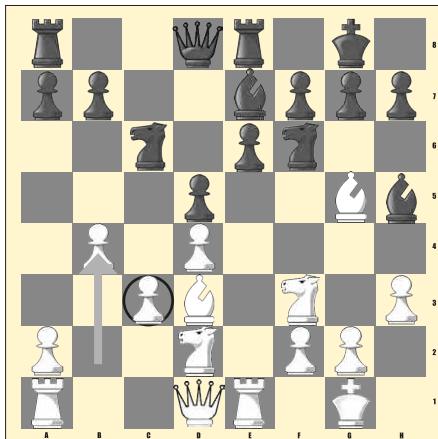
Con cada avance de peón conseguimos dos ventajas importantes:

1. Habilitamos más casillas para colocar nuestras piezas.
2. Restringimos la actividad de las piezas del rival.



Pero... con cada avance innecesario de peón podemos crear muchas debilidades en nuestra posición.

En el siguiente ejemplo podríamos aplicar la famosa frase: "La potencia sin control no sirve de nada".

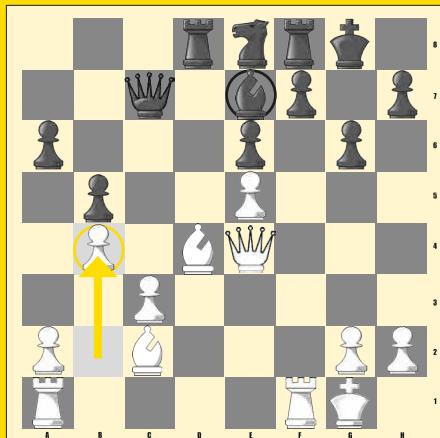


Después del avance **b4** de las blancas, las casillas **a4** y **c4** nunca volverán a ser controladas por peones. Además, el peón retrasado de **c3** se ha convertido en una debilidad porque las negras podrán atacar rápidamente a través de la columna semiabierta en c.

## Consejos enigmáticos:

1. Asegúrate de que no dejas debilidades en el camino antes de avanzar un peón.
2. Avanza los peones para ganar espacio y restringir las piezas del rival.
3. Localiza el peón más avanzado de cada bando para determinar las posibles rupturas.

# Así lo hacen los grandes maestros...



Esta posición es sacada de una partida disputada entre los Grandes Maestros Nigel Short y Garry Kasparov. Era el turno de Short con piezas blancas y realizó el avance **1.b4!** Un excelente movimiento de peón con la idea de evitar el cambio de alfiles con la jugada **Ac5**, manteniendo así la ventaja de espacio.



Kasparov, en búsqueda de mejores casillas para su caballo, continuó con **1...Cg7**, pero Short una vez más se anticipaba a los planes de su rival con el avance **2.g4!**, restringiendo así los posibles saltos del caballo hacia las casillas **f5** y **h5**.

La partida continuó con las rupturas **h5** y **a5**, que las blancas resolvieron sin ningún problema con el apoyo de los avances de peón **a3** y **h3**, para así mantener la restricción del alfil y el caballo.



En esta partida se enfrentaban los Grandes Maestros Étienne Bacrot y Leonid Kritz. Unas jugadas antes, las negras habían realizado el avance **a5** para frenar la rápida expansión de las blancas en el flanco de dama con **b4** y mantener así su caballo bien situado en **c5**. Bacrot inició su plan de ruptura en **b4** realizando primero el avance **1.b3!!**, seguido de **a3** y **b4**, logrando consolidar la ventaja de espacio.

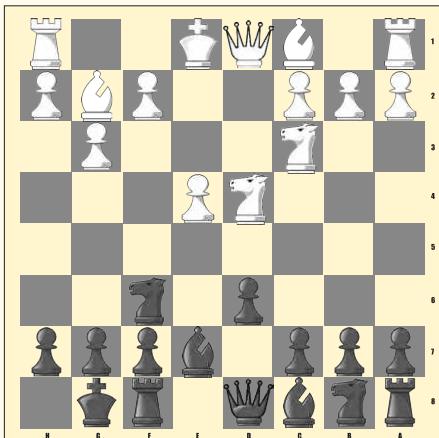


Un error muy típico de aficionados y principiantes hubiese sido realizar primero el avance **1.a3**, tal y como vemos en la siguiente posición. Las negras podrían castigar esta imprecisión con el avance **a4** para fijar la casilla **b3** y dejar el peón b retrasado. Las blancas no podrían realizar ahora el avance **b4** por la captura al paso **axb3**.



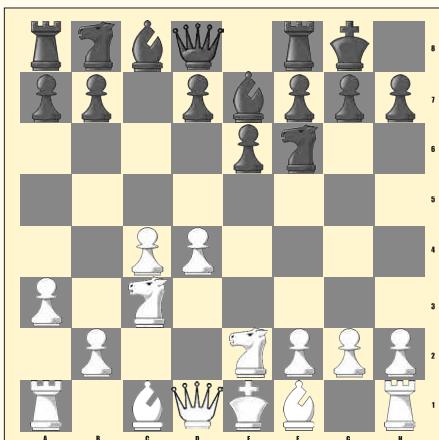
# Ponte a prueba

¿Qué avance de peón sería el MENOS RECOMENDABLE para las negras?



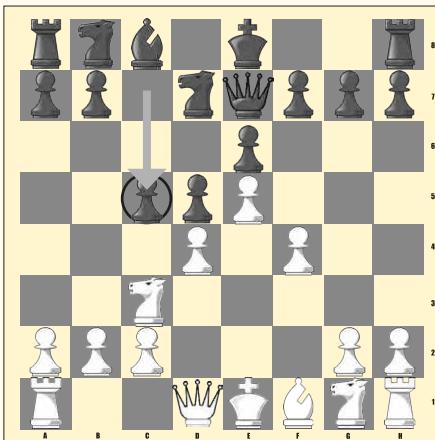
1. **a6**
2. **c5**
3. **c6**

¿Qué avance de peón sería el MÁS RECOMENDABLE para las blancas?



1. **d5**
2. **c5**
3. **b4**

¿Qué jugada de las blancas logra castigar este avance de peón?



# SOLUCIONES



# Curiosidades

## De campesino a 2700: Julio Granda

Existen ajedrecistas que han llegado a ser excelentes Grandes Maestros de alto nivel introduciéndose en el ajedrez de una manera muy poco habitual. Se dice que Alexander Alekhine se empezó a interesar por el ajedrez de forma profesional cuando con 13 años estuvo viendo una simultánea a la ciega en Moscú del conocido ajedrecista norteamericano Harry Nelson Pillsbury.

Otro caso curioso es el del excampeón mundial Mijaíl Botvinnik, padre de la escuela soviética de ajedrez, que aprendió a jugar con 12 años gracias a un amigo de su hermano mayor, con unas piezas y un tablero hechos de forma artesanal.

El caso que nos ocupa en esta ocasión es el de un jugador muy querido por toda la comunidad ajedrecística y que es un ídolo para el ajedrez latinoamericano: el Gran Maestro peruano Julio Granda Zúñiga.

Julio nació en 1967 en Camaná, en el departamento de Arequipa, en Perú. A los 5 años ya se veía que el ajedrez era lo suyo y, contra todos los elementos, persiguió su sueño de jugar al ajedrez fuera donde fuese. Aunque se pusieran muchas cosas en contra.

El padre, que era un ajedrecista aficionado, en realidad enseñó a sus 2 hermanos mayores a jugar. Julio era muy pequeño, tenía 5 años y no sabía aún leer ni escribir bien. Pero insistió tanto que el padre también le tuvo que enseñar a mover las piezas.

Para una familia humilde granjera con 6 hermanos, que llegó a vivir en un hogar sin luz eléctrica, el esfuerzo era titánico. Sus padres le rogaron que no hiciese del ajedrez su afición favorita, ya que no podían costear todos los gastos aparejados de llevarle a los torneos, muy lejanos a veces.

Pero toda la familia comprendió rápidamente con sus primeros éxitos que el esfuerzo estaba plenamente justificado. Granda era muy tenaz desde bien pequeño y consiguió convencerlos. ¡El niño era un prodigo de las 64 casillas!

Con tan solo 9 años ya se clasificó para la final del Campeonato Absoluto de Perú. Con 10 años jugó con el Maestro Internacional argentino Jorge Szmetan, que le ganó, pero vio potencial en el niño. Y le envió como regalo los tomos del Tratado general de ajedrez de Roberto Grau. Los 4 tomos. Eso para Julio debió ser un auténtico descubrimiento, ya que su padre se suscribió a un periódico para recortarle partidas y así poder estructurarle su enseñanza ajedrecística.

El asunto fue que el padre disfrutaba más que Julio de la enseñanza con el Tratado de Grau y para el niño se convirtió en un auténtico tormento que, por respeto, aguantaba estoico en silencio. A la vez, sus hermanos jugaban al fútbol fuera, y, claro, eso no ayuda a concentrarse en aprender ajedrez.

¿Le cogió manía al estudio teórico a raíz de esto? Quién sabe, pero Julio Granda es conocido por tener una excelente comprensión del ajedrez, pero no por ser un gran teórico. Es pura intuición. Aun así, agradecerá eternamente la efusividad de su padre con el ajedrez, ya que fue clave en su progreso.

Y en 1980, Julio Granda se consagró como un ajedrecista fuera de lo común. El presidente de la Federación Peruana de Ajedrez, el señor Mario Zapata, charló con el padre de Julio, Daniel, para que pudiese jugar el Campeonato del Mundo Infantil, que sería en México. Consiguió una subvención ya que, como ya se ha dicho

anteriormente, los orígenes de Julio eran humildes y no se lo podía permitir, pero aún le faltaba dinero. En su colegio hicieron una recaudación de fondos y le sirvió para comprarse su billete de avión.

**Y Julio va y gana el campeonato.**

¡Genio! Se hizo muy famoso en su país y era poco menos que una estrella del rock. Pudo gracias a su desempeño en ajedrez conseguir una beca y abandonó su hogar de toda la vida para mudarse a la capital del país, Lima. No obtuvo grandes victorias, pero ganó el Campeonato Panamericano Juvenil en 1984 y así consiguió el título de Maestro Internacional.

Como el ser humano nunca dejará de sorprendernos, en un evento posterior en 1985 hizo un más que discreto Campeonato Absoluto de Perú, y le llovieron las críticas. ¿Se acabó el mito?

No. El amor propio de Granda le catapultó a ganar con el 100 % de los puntos un torneo a doble vuelta entre los más destacados ajedrecistas de Perú. Y eso le permitió ser invitado a más torneos y lograr definitivamente en Cuba en 1986 el título de Gran Maestro.

Inesperadamente, tras muchos éxitos individuales en torneos y habiendo competido en Olimpiadas representando a Perú, a finales de la década de 1990 decidió parar. Y estuvo 4 años sin jugar competitivamente. Se dedicó a la agricultura y no parecía echar de menos el ajedrez.

Pero acabó volviendo y su estilo seguía intacto. Su talento innato para el ajedrez es tan impresionante que nunca le afectó negativamente ese parón y siguió cosechando éxitos.

Ha acabado participando en más de 10 Olimpiadas con Perú, ha ganado 5 veces el Campeonato Absoluto de Perú, el Campeonato Panamericano en 4 ocasiones y el Campeonato Iberoamericano. Y, en 2016, en el conocido Torneo Internacional de Benasque,

alcanzó otro de sus hitos, los 2700 Elo, al alcance de muy pocos. Oficialmente en las listas FIDE tuvo 2699.

Para más inri, en 2017, tras haber cumplido 50 años, Julio tuvo una inesperada aparición en su vida que le permitió ganar otro Campeonato del Mundo, en este caso el Senior (para ajedrecistas de más de 50 años). Un aficionado al ajedrez de Islas Feroe le sugirió a Julio que disputase el torneo, pero los gastos de viaje y alojamiento eran demasiados para él. El aficionado lo ayudó con los gastos para jugar en Italia el campeonato. Y lo ganó. ¿Te suena la historia?

¡Genio!

En 2018 se convirtió en vicepresidente de la FIDE de la mano del nuevo presidente, Arkady Dvorkovich, reconociendo así su gran labor para el fomento del ajedrez. Con sus 2630 FIDE y habiendo dejado de competir en 2020, está centrado en su labor dentro de la Federación Internacional.

Y es por estas cosas por las que es un ajedrecista diferente y único.

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA

## FM Javier Habans

Campeón de España  
sub-10, sub-12 y sub-14



### **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Empecé a jugar a los 4 años y la primera persona en enseñarme fue mi hermana.

### **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

Cuando tenía 8 años, fui al Campeonato de Europa Sub8 que se jugaba en Praga (República Checa). En la última ronda jugaba en la mesa 3 contra Aydin Suleymanli y si ganaba tenía opciones a quedar entre los 5 primeros. Fue una partida muy bonita ya que jugué muy bien y tras un sacrificio de torre, gané y conseguí el 4.º puesto, un logro muy importante para mí.

### **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

Gracias al ajedrez he viajado por toda Europa y he hecho nuevas amistades, pero sobre todo disfruto mucho cuando juego, y eso es muy importante.

### **Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez, ¿cuál sería?**

No cambiaría ninguna regla del ajedrez, para mí están bien definidas y me gustan como están.

**¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista? ¿Y tu punto débil?**

Me gustan las posiciones estratégicas donde hay que pensar qué plan tengo que hacer y no es solo todo cálculo. También soy muy ambicioso y cuando empiezo una partida siempre voy a por la victoria. Mi punto débil seguramente es la táctica, ya que a veces no estoy atento a ella y me dejo pequeñas combinaciones.

**¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha funcionado en ajedrez?**

El método que mejor funciona, por lo menos para mí, es hacer muchos ejercicios y jugar muchas partidas.

**¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar en ajedrez?**

Le diría que jugase, que entrenase con los amigos en el club, en torneos o donde sea, pero que juegue y que disfrute.



# HISTORIA ENIGMÁTICA

## **Got Talent**

Después de mi visita enigmática a Vigo me salieron otros eventos por España: Burgos, Segovia, Sitges... Todos ellos con una organización y un trato magnífico. Y es que en el mundo del ajedrez afortunadamente lo habitual es encontrarte con muy buena gente y estos eventos no fueron la excepción.

En medio de todas estas acciones tuve un contacto a través de Instagram que, aunque yo no lo sabía, lo iba a cambiar todo: “Pensamos que tu perfil puede encajar muy bien en nuestro programa *Got Talent*”, decía.

En un primer momento tenía muchas dudas de si merecería la pena presentarme al programa o no, la verdad. Estuve dudando durante unos días porque no sabía cómo sería el trato al personaje, pero finalmente accedí a presentarme a la fase de audiciones (y no puedo estar más contento de haber tomado esa decisión).

No tenía demasiado tiempo para preparar el número, quería que fuera algo impactante para toda la gente que, por desgracia, no ha conocido de cerca el mundo del ajedrez. Pensé que el ajedrez a la ciega sería muy llamativo, por lo que propuse una partida con un miembro del jurado: Risto Mejide, el cual sabía que era un gran aficionado al ajedrez. Solo había un inconveniente: el espectáculo no podía durar más de 5 minutos.

Planeé entonces un sistema híbrido en el que empezaría jugando a la ciega hasta que me quedaran 25 segundos y, en ese momento, empezar a jugar en el tablero. Para ello necesitaría la ayuda de alguien con mucha experiencia para que me cantara las jugadas de mi rival y reprodujera las mías en el tablero. Contacté con

**María Rodrigo, mi amiga enigmática.** María había sido la primera persona con la que había quedado de forma presencial. ¿El motivo? Llevar al extremo el reto de los 100 €. Si me ganaba se llevaría el billete que portaba en mi frente. Cuando se lo dije a María no dudó ni un instante, sería ella quien me acompañaría en el escenario.

El día de las audiciones llegamos con tiempo, por lo que tuvimos un rato para ensayar. Cuando empezamos con las primeras partidas a la ciega nos dimos cuenta de un pequeño problema: no nos escuchábamos del todo bien, por lo que algunas jugadas en el tablero no correspondían a la posición que yo tenía en mi cabeza. Además, mi voz aguda no ayuda a hablar con una dicción impecable, así que decidimos decir una palabra que confirmase la columna en cuestión durante la fase de apertura, que es cuando hay más confusión: “c de casa”, “d de Dinamarca”, etc.

**¡Todo listo!** Ya estábamos preparados y con ganas de entrar al escenario. Con muchas más ganas que nervios. Ganas de demostrar que el ajedrez es emocionante, divertido y que puede entretenir incluso a gente que nunca ha visto un tablero antes.

**Llegó el momento. Salimos al escenario y... (CONTINUARÁ...).**

# 9

---

**¡Conviértete  
en un jaquetón  
estratega!**

# **La estrategia, a diferencia de la táctica, es eso que se hace cuando no hay nada que hacer.**

Hummm, pero... ¿cómo se aplica esto?

La estrategia en ajedrez se refiere a la elaboración de planes a medio y largo plazo.

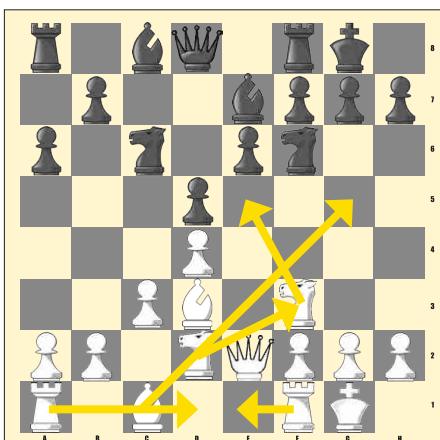
Son decisiones que tomamos en el momento actual, pero que nos afectarán en el futuro, es decir, en **5, 10 o 15 movimientos**.

Estate atento, porque voy a darte 3 estrategias que te ayudarán a ganar más partidas.



## 1. Mejorar nuestras piezas.

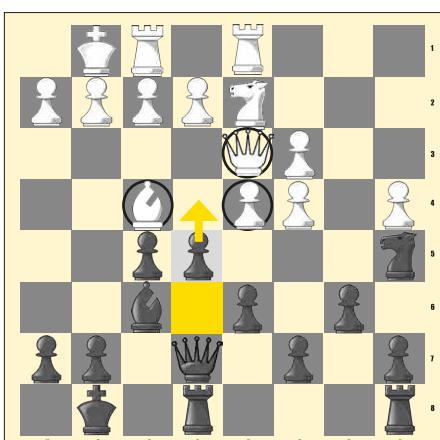
En esta posición las blancas cuentan con una ventaja de espacio en el centro y la batalla estratégica pasa por el control sobre la casilla **e5**. Una buena forma de mejorar nuestras piezas sería continuar con **1.Ce5!**, plantando nuestro caballo en territorio enemigo, donde estaría muy activo.



¡Y no solo eso! Esta jugada también nos va a permitir coordinar el resto de las piezas, por ejemplo, trayendo nuestro otro caballo a la casilla **f3**, desarrollando nuestro alfil a **g5** y llevando nuestras torres a las columnas centrales d y e, con lo que habríamos mejorado mucho la posición de nuestras piezas.

## 2. El juego de peones.

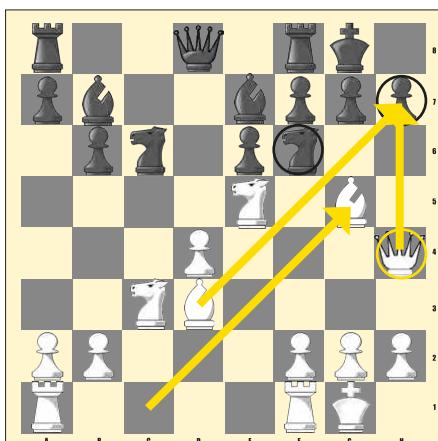
Es muy importante que tratemos de avanzar nuestros peones para ganar espacio y buscar rupturas que sean liberadoras en la posición, como vemos en la siguiente posición tras la jugada **1...e5!** de las negras.



Creamos una ruptura en el centro atacando al alfil con idea de seguir avanzando nuestro peón e para atacar a la dama y ganar espacio en el centro del tablero. Con tan solo dos jugadas de peón hemos conseguido mejorar nuestra posición, y otro plan ahora podría ser continuar avanzando nuestro peón a **c5** para fijar la debilidad **c4** de las blancas.

### 3. Crear amenazas y evitar las del rival.

Una buena forma de crear amenazas es localizando las piezas indefensas o puntos débiles del rival. En la siguiente posición, las blancas han realizado la jugada **1.Ag5** creando una amenaza muy fuerte: eliminar la pieza defensora que evita el jaque mate en el punto débil **h7**.

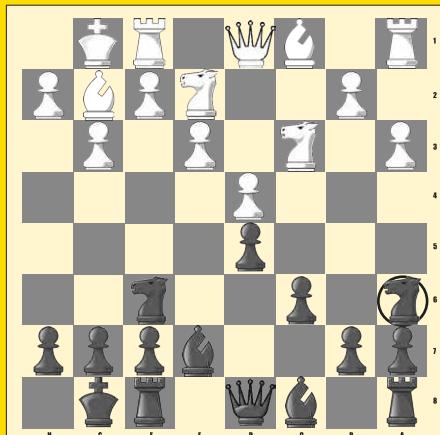


Si las negras continuasen avanzando con su peón a **1...g6** para bloquear la diagonal del alfil situado en **d3**, podríamos aprovechar este grave error realizando un espectacular sacrificio de pieza con **2.Aa6!!** sobre el alfil indefenso del rival para conseguir una ventaja de material tras **2...Axa6** y **3.Cxc6**.

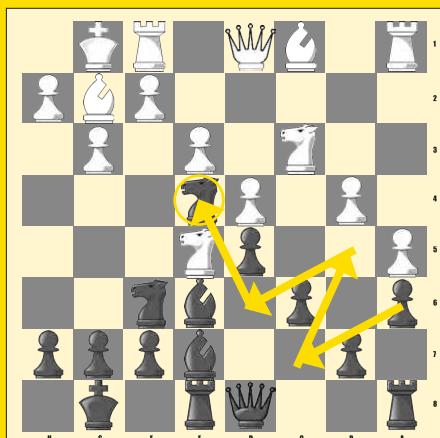
## Consejos enigmáticos:

1. Analiza la estructura de peones a la hora de establecer un plan.
2. Aprovecha las casillas débiles para colocar tus piezas.
3. Elimina las piezas claves defensoras del rival.
4. Mantén tus piezas protegidas.
5. Calcula todos los posibles jaques, capturas y amenazas de la posición

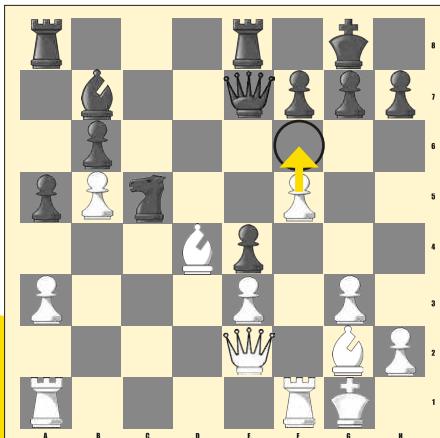
# Así lo hacen los grandes maestros...



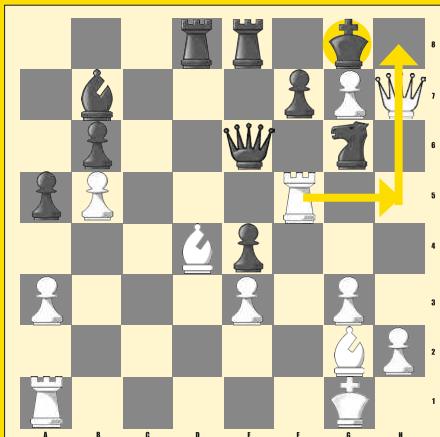
En esta partida, se enfrentaban los grandes maestros Sarhan Guliev y Jan Timman. Las negras contaban con su caballo mal situado en el lateral del tablero prácticamente restringido por los peones blancos. Como repito mucho a los jaquetones: “¡Un caballo en un lateral es la mitad de un caballo!”. Timman, consciente de cuál era su peor pieza, decidió llevar a cabo un plan para mejorar su posición.



Las negras continuaron con **1...Cc7!** con la idea de realizar la maniobra estratégica **Cb5-Cd6** y **Ce4** para activar su caballo en el centro del tablero, desde donde controlaría casillas muy importantes. Con este ejemplo vemos la importancia de localizar cuál es nuestra peor pieza para tratar de mejorárla o cambiarla por una pieza contraria, a ser posible por una pieza activa.



En esta partida era el turno de las blancas, y el GM Mikhail Botvinnik con piezas negras acababa de realizar el avance **f5**. Una buena jugada de peón que crea la fuerte amenaza **f6** con idea de arruinar el enroque de las negras.

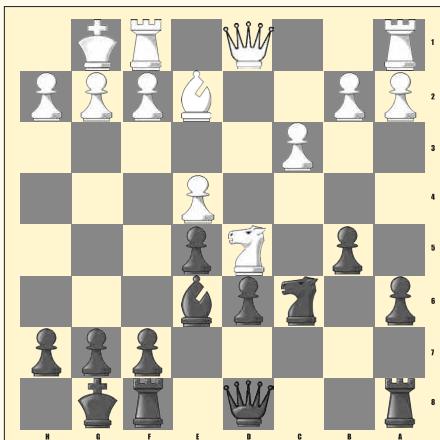


Tras la jugada defensiva **1...Cd7**, Botvinnik continuó creando amenazas sobre el rey de su rival con **2.f6 De6**, **3.Dh5 Ce5**, **4.Tf5 Cf6**, **5.fxg7 Tad8** y **6.Dxh7+!** Un bonito sacrificio de dama con el que las blancas conseguirían dar el jaque mate en 3 jugadas. Las negras debieron haberse anticipado al plan de ataque de las blancas con la jugada **1...f6** para bloquear el avance del peón y mantener a su rey a salvo.



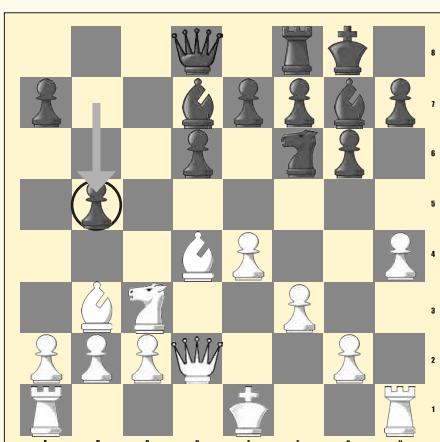
# Ponte a prueba

¿Cuál de las siguientes jugadas sería la más recomendable para las negras?



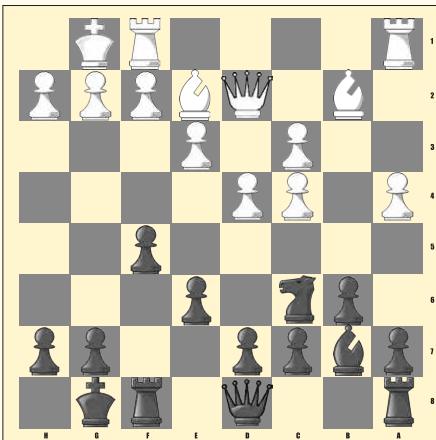
1. **Axd5**
2. **Ce7**
3. **Ca5**

¿Qué jugada de peón es la más recomendable para las blancas?



1. **e5**
2. **g4**
3. **h5**

¿Qué jugada sería la más recomendable para las negras?



1. **Ca5**
2. **Aa6**
3. **e5**



# Curiosidades

## La historia de Bobby

La universalidad del ajedrez en la sociedad actual se la debemos en gran parte a los grandes duelos entre Karpov y Kasparov, que coparon los medios de comunicación durante muchos años.

Pero, antes de que irrumpiera Kasparov para hacerse con el dominio del ajedrez, no se entendería nada sin la presencia de Robert James Fischer en la escena, que es quizás el mayor genio innato que ha dado el mundo de las 64 casillas.

Nacido en 1943, Bobby Fischer, como se le conoció siempre de forma coloquial, unió su camino al del ajedrez a los 6 años, cuando su hermana le regaló uno. Aquí comenzó una vida llena de vivenes que daría para una película; la hay, de hecho, Spiderman luego hizo de él: *Pawn Sacrifice*, en inglés, o *El caso Fischer*, en español.

A Bobby el juego del ajedrez le atrapó de inmediato. Pronto su hermana Joan dejó de interesarse, por lo que el pequeño tuvo que jugar una y otra vez contra sí mismo ayudándose de un libro antiguo de partidas para disfrutar e ir mejorando su nivel. Tenía una memoria prodigiosa, y su facilidad para recopilar información y no olvidarla le vendría muy bien en esta afición.

Pero el hijo pequeño de Regina Fischer no tuvo una vida fácil, y esto se plasmaría en su futuro. No llegó a conocer a su padre. ¿Fue esto un aspecto negativo para la vida de Bobby Fischer? La ausencia de figura paterna (en su pasaporte figuraba el apellido de la expareja de su madre, Gerhardt, y en su carnet de identidad venía el apellido de su madre, Fischer) ha sido muy analizada en el campo de la psicología, pero Bobby nunca hablaba de ese tema,

jamás. Y esto, junto con la precariedad que tuvo en su infancia tras la mudanza de Chicago a Nueva York cuando él tenía 7 años, se convirtieron en temas tabú a los que no había que hacerles referencia.

Su madre se planteó cómo abordar esa obsesión que Fischer estaba desarrollando al jugar siempre solo, e intentó colocar un anuncio en un periódico local para encontrar a otros niños de la edad de Bobby que quisiesen jugar con su hijo y así practicar ajedrez. El periódico no puso el anuncio, pero le comentaron que un maestro, Max Pavey, daría una exhibición de ajedrez simultáneo pronto.

Y allí fue el pequeño Bobby, y, aunque perdió, llamó la atención de Carmine Nigro, la primera influencia ajedrecística de Fischer. Era el presidente del Club de Ajedrez de Brooklyn. Le abrió las puertas del club y se ofreció a ayudarlo a mejorar en 1951.

Fischer comenta siempre que, aunque no fuese el mejor jugador del mundo, Nigro fue vital para su evolución y le debía mucho de lo que sucedió en años posteriores, aunque Fischer es considerado un autodidacta dentro del estudio del ajedrez. Nigro se mudó de Nueva York en 1956 y Fischer poco antes se unió al prestigioso Club de Ajedrez de Manhattan, con 12 años. Un año después se adjudicaría el título de campeón absoluto del club.

Fischer iba mejorando, pero su aprendizaje fue lento hasta que cumplió los 12 años, cuando comenzó a aflorar su talento, tanto que Fischer llegó a pronunciar la siguiente frase, que define perfectamente su carácter: “A los 12 años, sencillamente me volví bueno”.

Con 13 años ganó el Campeonato Juvenil de Estados Unidos y eso le permitió hacerse más conocido y jugar torneos abiertos de gran nivel en Estados Unidos y Canadá. Hacía excelentes actuaciones y llamaba la atención de curiosos: la Fischermania estaba empezando. Era un luchador con todas las letras, quería ser el

**mejor y no cejó en su empeño nunca. Es decir, era un jaquetón. ¡Porque un jaquetón nunca se rinde!**

**Ganó el Campeonato Absoluto de Estados Unidos de 1957-58, pudiendo acceder así a la clasificación para el Campeonato del Mundo y disputar un campeonato interzonal (ya se complicaban la vida con la forma de elegir al candidato por el título mundial entonces). Tras quedar 6.º con 15 años y 6 meses, obtuvo el título de Gran Maestro, una marca que habría que esperar más de 30 años en ser superada por la también prodigo del ajedrez Judit Polgar.**

**Con 16 años, viendo que se había convertido en una máquina de jugar al ajedrez, decidió dejar de lado los estudios. Se aburría en la escuela y, a pesar de tener un cociente intelectual bastante alto, no era capaz de enfocarse a la vez en los estudios y el ajedrez. Se volvió imparable y ascendió rápidamente en la clasificación de los mejores del mundo. Participó en cuatro Olimpiadas con el equipo de Estados Unidos, consiguiendo dos medallas de plata y una de bronce jugando de primer tablero.**

**Desde 1962 a 1972 ganó TODOS los torneos que disputó salvo dos, el Memorial Capablanca de 1965 y la copa Piatigorsky de 1966, en los que quedó en segunda posición. Y en 1972 le llegaría la oportunidad de disputar el Campeonato del Mundo. Se clasificó para el ciclo de candidatos desde el Interzonal de Palma de Mallorca en 1970, con registros impresionantes. Aunque más impresionantes aún serían sus resultados en 1971, ganando a Taimanov y a Larsen 6-0 en encuentros al mejor de 10 partidas. La bestia estaba suelta.**

**Fischer se convirtió en un abanderado del ajedrez estadounidense en plena Guerra Fría con la URSS, por lo que el choque frente a Spassky y arrebatarles la corona del ajedrez a los soviéticos era algo vital. A los rusos les entró mucha inquietud porque Fischer era un serio candidato para ganar a Spassky.**

El encuentro se disputó en Reikiavik (Islandia) y se denominó “la partida del siglo”. Fischer era muy excéntrico y muchas de sus peticiones y actuaciones fuera del tablero eran cuanto menos cuestionables, pero también fue muy querido por los aficionados.

La primera partida del *match* parecía tablas, aunque Fischer cometió un grave error con su alfil y se quedó atrapado, perdiendo la partida. Bobby NO se presentó a la segunda partida, aludiendo problemas organizativos. ¿Le estaría influyendo la presión?

Pero se presentó a la tercera y ganó. Tras un empate ganó la quinta y la sexta, también la octava... Fue una escabechina. Spassky fue superado y, tras 21 partidas, el *match*, que era al mejor de 24 partidas, terminó 12,5 a 8,5 a favor de Fischer. Campeón del Mundo y muy merecido.

Más tarde llegó el ascenso de un chaval que despuntaba en la Unión Soviética. Era Anatoly Karpov y ganó el Torneo de Candidatos para retar a Fischer por el Campeonato del Mundo de 1975.

Fischer no defendió su título. Puso mil y una excusas, y su mente parecía no estar en orden, así que Karpov ganó el título, pero no pudo ganárselo en el tablero, algo que sí haría en 1978 contra Korchnoi. Desapareció del ajedrez competitivo y nada se supo de él hasta 1992, año en el que reapareció como enemigo de su país por jugar un encuentro amistoso con Spassky con una gran bolsa de premios en Yugoslavia. Le bloquearon su pasaporte.

Retenido en 2004 en el aeropuerto de Tokio (debido al pasaporte), estuvo 8 meses detenido hasta que, en 2005, Islandia, el país que acogió el Campeonato Mundial que ganó, le ofreció asilo y vivió allí hasta su muerte en 2008, con 64 años.

Para los aficionados fue un duro golpe que con 29 años se retirase del ajedrez, pero siempre quedarán registrados sus hitos, como “la partida del siglo” jugada contra el Maestro Internacional (MI) Daniel Byrne en Nueva York en 1956. Te recomiendo verla y disfrutarla. ¡Una obra de arte, jaquetón!

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA

## GM Miguel Illescas

8 veces campeón de España  
y director de la revista  
de ajedrez *Peón de Rey*

Twitter: @illescasmiguel



### **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Empecé muy temprano, a los 7 u 8 años, mi padre me enseñó, mi madre también. Ellos jugaban en casa y yo los veía. A los 10 años empecé a jugar ya fuera de casa y a los 12 años a nivel de club.

### **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

Es una pregunta difícil, ya que hay muchas. Quizá la de Karpov cuando le gané en el Torneo de Dos Hermanas en 1999. Es el jugador más destacado al que he logrado ganar.

Aunque tal vez me quede con alguna más de mi infancia. Por ejemplo, una partida que le gané a Ángel Martín sobre el año 1983 en Torrelavega, que me sirvió para conseguir mi primer torneo de cierta relevancia. Fue un momento muy importante, ya que animó mis esperanzas de dedicarme profesionalmente al ajedrez.

### **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

En mi caso, pasé primero de jugador a entrenador. Después también trabajé como asesor de Deep Blue. He estado haciendo prácticamente un poco de todo: profesor, director de una revista (*Peón de Rey*), director de una tienda de ajedrez (Ajedrez21), conferencian-

te, escritor sobre el ajedrez... Todo lo que he hecho en mi vida ha girado en torno al ajedrez, pero, eso sí, con una gran versatilidad.

Incluso mi vida, conocí a mi actual esposa en una Olimpiada de ajedrez, así que el ajedrez me ha traído a mi familia: a mi mujer y a mis hijas.

También en el aspecto cognitivo, desde la perspectiva de crecer como persona, en casi todo lo que he hecho, como dirigir una empresa, o mi actividad en marketing y estrategia..., he bebido de la fuente del ajedrez. Incluso hasta en cómo gestionar mis relaciones personales. El ajedrez te enseña muchísimas cosas.

**Si tuvieras que añadir una nueva regla en ajedrez,  
¿cuál sería?**

Soy muy ortodoxo y creo que el ajedrez está bien como está. Pero a la vez soy una persona inquieta y tengo bastantes ideas. Una de las que cambiaría sería quitar la oferta de tablas de torneos profesionales. De hecho, haría 2 reglamentos: uno para torneos profesionales y otro para torneos amateur.

Un amateur, por ejemplo, tiene derecho a llevar el teléfono móvil en el bolsillo, por cualquier emergencia o si tiene que estar disponible.

Yo inventé el Ajedrez Dragón, en el que hay una pieza nueva. Creo que el ajedrez actual es muy perfecto, y la única forma de hacerlo más emocionante es reducir los ritmos de juego. Los jóvenes de hoy en día son muy buenos y saben prácticamente todo en algunos aspectos como aperturas o finales, la verdad absoluta ya está al alcance de nuestra mano. Por eso pienso que sería interesante el Ajedrez Dragón.

Hay otra idea que me gusta mucho, y es que, en torneos profesionales, como en la final del mundial, por ejemplo, se obligara a que cada día hubiera un ganador. Si la partida acaba en tablas, alternan colores con el tiempo que queda. Sería muy emocionante y bastante justo.

## **¿Cuáles es tu punto fuerte como ajedrecista y tu punto débil?**

Curiosamente mi punto fuerte y mi punto débil son el mismo. Soy una persona muy inquieta y curiosa, me gusta mucho aprender. Nunca fui fiel a un repertorio de aperturas, ni siquiera a un estilo.

Estuve experimentando y probando, jugando de manera agresiva y luego muy técnico y posicional. He llegado a jugar el gambito de rey y luego la apertura Reti. Tengo un estilo universal y esto puede ser una ventaja muchas veces.

Sin embargo, ha sido una desventaja cuando me he enfrentado a los campeones, a los grandes jugadores como Anand, Ivanchuk, Kramnik, Kasparov, jugadores de un estilo muy universal, porque no tenía dónde esconderme. Ellos eran mejores que yo en todo, y no había un punto donde yo fuera un gran especialista, por lo que mi punto fuerte era mi punto débil.

## **¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha funcionado en ajedrez?**

Cada persona es distinta. En mi caso he progresado mucho cuando he creado las condiciones para ello. Cuando subí del puesto 100 del mundo al 40, pasando de 2500 a 2600 Elo a principios de los años noventa.

Fue gracias a una planificación meticulosa y a una inversión de esfuerzo, tiempo y dinero. Me compré uno de los mejores ordenadores que me podía permitir, y que en esa época era un lujo. Contraté a Boris Zlotnik y trabajé con muchos jugadores como Julio Granda o Iván Morovic, posteriormente con Alexei Shirov o Vladimir Kramnik.

Fue un momento clave, cuando decidí modernizar mi preparación. El método era un trabajo integral físico, técnico y psicológico, en esas tres áreas. De una forma disciplinada e intensiva, y ahí es cuando realmente noté progreso.

## **¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere comenzar en ajedrez?**

Sobre todo, tiene que garantizarse siempre disfrutar. Si se quiere dedicar al ajedrez más en serio, deberá combinar el trabajo duro bien asesorado lo antes posible con un entrenador, con materiales de buena calidad.

No hay que ser cortoplacista, sino trabajar de una forma integral y realista en los objetivos que te planteas. Los objetivos más elevados requieren más tiempo. Tienes que medir tú mismo qué serás capaz de dar al ajedrez, y el ajedrez te lo va a devolver aumentando tu nivel.



# HISTORIA ENIGMÁTICA

## Mis partidas vs. Risto

“Te reto a ti, Risto, a una partida de ajedrez. Si me ganas... ¡me quitaré la máscara!”. Al público parecía que le iba la marcha, porque empezó a aplaudir animando a Risto a aceptar el reto. Finalmente, se comprometió a un desafío al que pocos se hubieran atrevido: enfrentarse a un ajedrecista enmascarado delante de millones de espectadores después de un largo periodo de tiempo sin practicar de forma habitual esta disciplina... ¡Hay que tener mucho valor! Como dije después del programa, estaré siempre agradecido no solo por el atrevimiento de Risto, sino por todas las buenas palabras y el respeto con que trató tanto al personaje como al ajedrez.

¡d4!, empieza la partida.

Para esta partida decidí emplear (¡¿cómo no?!?) mi sistema Colle enigmático. Recuerdo cómo en la jugada 8 el público vivió el primer jaque como si fuera una ocasión de gol en un campo de fútbol, ¡¿no era el ajedrez algo muy aburrido?! Parecía que no, la gente estaba expectante por saber cómo terminaría la partida, incluso los que no sabían jugar ajedrez lo vivieron con mucha tensión.

Consegui ganar material en la apertura, pero Risto no se iba a dar por vencido tan fácilmente. Demostró una gran resistencia e, incluso, me hizo algún truquito enigmático de jaque mate. La partida fue avanzando y llegaron los últimos 30 segundos en mi reloj. En ese momento se produjo la temida confusión entre María y yo. “Caballo h5”, fue lo que dijo María. Yo entendí “caballo d5”, por lo que contesté: “Caballo por d5”, a lo que ella respondió:

“¡Era h5!”, y pensé que había movido su peón a h5. Hice una jugada aleatoria porque ya quedaban 25 segundos en el reloj y debía acercarme al tablero para acabar la partida, ahora sí mirando.

Cuando llegué y vi la posición, mi cara debió de ser un poema (suerte que no se me veía). Con la jugada Ch5, Risto había hecho otro truquito enigmático y me comía una torre con jaques, además de contar con la posibilidad de tablas por jaque continuo. Por suerte, Risto decidió continuar la partida, que al final terminó en jaque mate en los últimos segundos. Fue realmente emocionante, no esperaba que Risto tuviera tan buen nivel, la verdad.

Parece que al jurado le gustó la actuación, así que nos marchamos con tres “Sí” muy contentos de conseguir que el ajedrez estuviera presente en un programa de máxima audiencia como es *Got Talent*.

No había tiempo para dormirse en los laureles. A la vuelta nos pusimos a trabajar en la actuación para semifinales: íbamos a complicar las cosas. Además de jugar con noventa segundos y a la ciega, el ingrediente extra de dificultad serían veinte tableros que estarían colocados sobre el escenario con posiciones completamente diferentes cada uno de ellos.

Risto podría elegir cualquiera de esos veinte tableros para jugar con piezas blancas o negras. Eligió el tablero número trece con piezas blancas: fue una gran elección por su parte. La partida volvió a llegar a los últimos segundos y conseguí dar jaque mate *in extremis*.

Esta vez el pase a la siguiente fase no se decidía hasta el final del programa, por lo que tuvimos muchos nervios hasta que por fin Santi Millán nombró a Rey Enigma como el participante más votado por el público.

**¡ESTÁBAMOS EN LA FINAL DE GOT TALENT ESPAÑA!**

# 10

---

**¡Así se ataca  
en ajedrez,  
jaquetón!**

# **“Solo el jugador con la iniciativa tiene el derecho de atacar”.**

(William Steinitz, excampeón mundial).

A lo que hacía referencia Steinitz con esta afirmación es que para formar un ataque al rival previamente tendríamos que haber ganado la iniciativa.

Cuando esto ocurre se crean verdaderas obras de arte, como las producidas por el excampeón mundial Mijaíl Tal, a quién se le apodó “el mago de Riga” por su asombrosa habilidad de crear un ataque al rey enemigo desde prácticamente cualquier posición.

## **Y... ¿cómo lo conseguía?**

Gracias a su gran visión combinativa.

La **visión combinativa** es la capacidad de encontrar ideas tácticas ocultas que normalmente incluyen sacrificios de material.

En la actualidad, la inteligencia artificial está demostrando que el juego agresivo contra el rey enemigo es lo que mejor funciona.

Sin embargo, para que un ataque llegue a buen puerto tenemos que elegir el momento perfecto para lanzarlo o, si no, podemos dejarnos debilidades por el camino e incluso perder material.

¡Vamos, jaquetón! **¡AL ATAQUEEEEE!**

## 1. Ataques en puntos cercanos al rey:

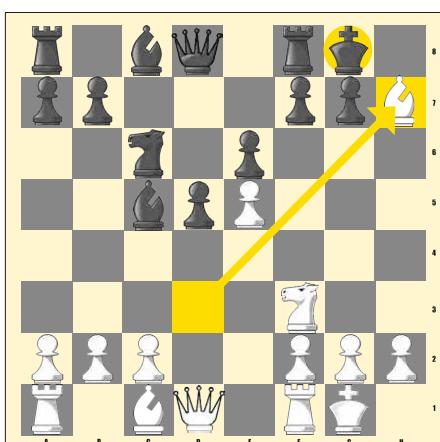
En la posición inicial, los peones **f7-f2** se consideran los más **vulnerables** al ser los únicos cercanos al rey que no están protegidos por ninguna otra pieza. Esto hace que sea objeto de muchos **ataques y sacrificios**.



**1.Cg5!** Este es uno de los ataques típicos al punto **f7** que se produce con la combinación del alfil y el caballo. Este patrón funciona generalmente cuando el bando contrario cuenta aún con su rey en el centro sin posibilidad de enrocarse en la siguiente jugada.

## 2. Sacricios en el enroque:

En esta segunda posición vemos un patrón de lo más recurrente en partidas de ajedrez sobre el punto **h7 (h2)**, conocido comúnmente como el sacrificio del Greco.



**1.Axh7+!** sacrificando el alfil y obligando al rey enemigo a salir de su guarida. Tras la captura **1...Rxh7** la idea es continuar incorporando el caballo al ataque con **2.Cg5+** y posteriormente la dama. Si, por ejemplo, las negras avanzan su rey **2...Rg6**, lo más normal es continuar dando un jaque con la dama en **d3**, y si retroceden a la casilla inicial **2...Rg8** se puede jugar con **3.Dh5** para crear la amenaza de jaque mate en el punto débil **h7**.

### 3. Sacrificios en **g4** (**g5**):

Esta posición es conocida como la famosa trampa de la caña de pescar. Se llama así porque el peón de **h5** representa la caña de pescar, y el caballo de **g4**, el cebo perfecto para que el rival caiga derrotado.



**1...h5!** sacrificando el alfil y, si el rival cae en la trampa

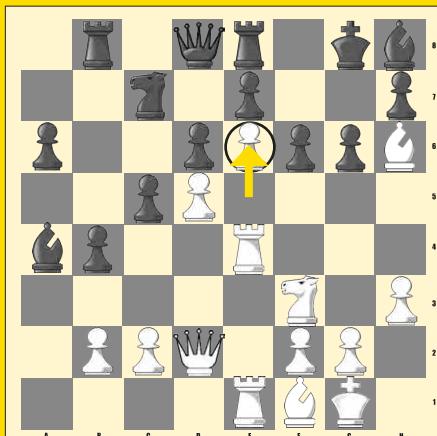
**2.hxg4 hxg4, 3.Cxe5 y 3...**

**Dh4**, incorporamos la dama al ataque, que, apoyada de la torre, consigue crear una amenaza imparable de jaque mate en 3 movimientos.

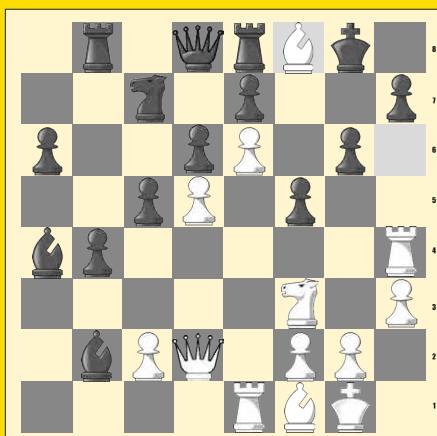
# **Consejos enigmáticos:**

1. Elimina las piezas claves defensoras del rival.
  2. Controla el centro antes de iniciar un ataque lateral.
  3. Detecta las piezas indefensas del rival y atácalas.
  4. Busca siempre amenazas de ataque doble.

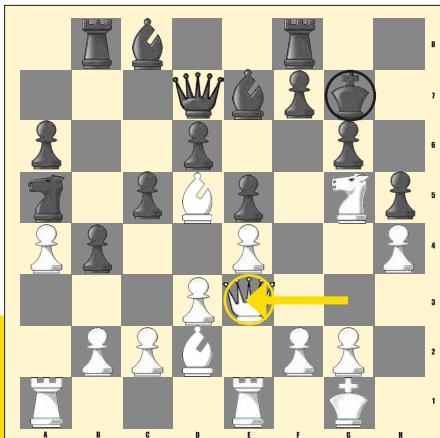
# Así lo hacen los grandes maestros...



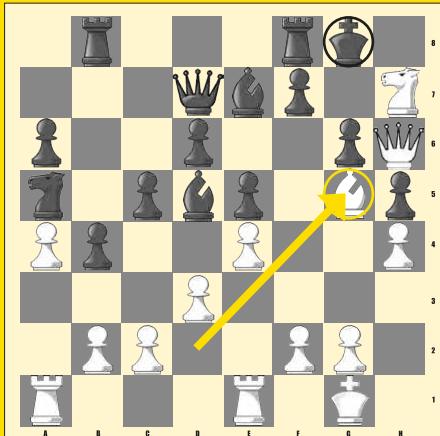
En esta posición, el genio del ataque Mijaíl Tal realizó el avance **1.e6!** Un movimiento clave que ilustra la importancia de mantener el centro controlado durante un ataque lateral. Además, esta jugada de peón también logra desconectar las piezas negras de la defensa de su rey y hace que el ataque sea mucho más efectivo.



La partida continuó con **1...f5**, **2.Th4** y **2...Axh2**, con lo que Tal conseguía rematar el ataque con un brillante sacrificio de alfil **3.Af8!** La amenaza **Dh6** es prácticamente impparable y tiene un efecto devastador sobre el rey negro.



En esta posición, Garry Kasparov, también temido por sus feroces ataques en el tablero, realizó la jugada **1.De3!** Un movimiento muy sutil que plantea una amenaza oculta sobre el enroque de las negras, concretamente sobre el punto **h6** donde la dama apoyada por el alfil podría iniciar un ataque sobre el rey enemigo.

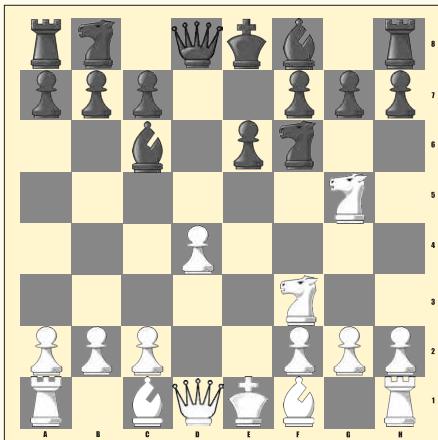


La partida continuó con **1...Ab7**, un grave error parte de las negras que Kasparov castigaba con un espectacular sacrificio de ataque para ganar la partida: **2.Ch7! Ax d5, 3.Dh6+ Rg8, 4.Ag5!**, y las negras abandonaban al no encontrar una buena defensa ante la amenaza **Af6 o Cf6+**!

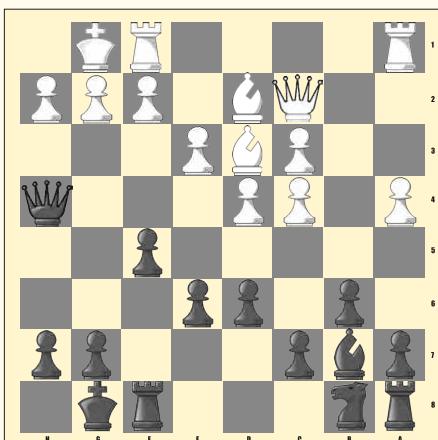


# Ponte a prueba

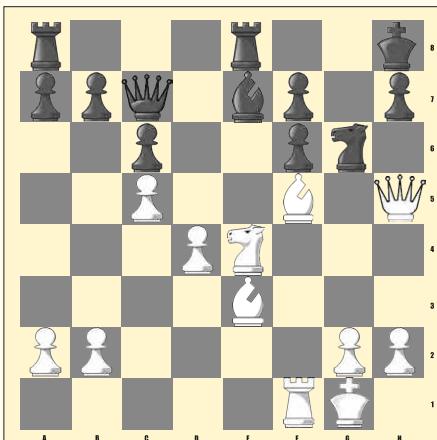
¿Cómo continuarías atacando en esta posición?



¿Cómo continuarías atacando en esta posición?



¿Cómo continuarías atacando en esta posición?



# SOLUCIONES



# Curiosidades

## El ajedrez y su familia

Al Rey Enigma se le ha debido de ir la cabeza, debes de pensar. ¿Familia? ¿El ajedrez tiene patitas y se va a jugar con sus primos al parque, por ejemplo?

Por si no lo sabías, el ajedrez como tal procede, según las teorías más aceptadas, del chaturanga, un juego proveniente de India que se expandió por sus territorios vecinos: Rusia, Persia, China..., y de ahí a Europa, donde la versión que conocemos y que ha llegado hasta nuestros días se hizo hueco en el Viejo Continente.

El chaturanga moderno se juega desde más o menos el año 600, así que está aceptada su consideración como la versión más antigua que se conoce del ajedrez en la historia de la humanidad y es el “papá” del shatranj, que es la versión inmediatamente anterior al ajedrez moderno que hizo su incursión en Europa.

Como tal, el ajedrez es concebido como una batalla y el chaturanga, su predecesor, lo deja de manifiesto en su nombre: *chatur* significa “cuatro” en lenguaje sánscrito, y *anga*, “miembros”, y expone los miembros que componían un ejército: infantería, carreajes, caballería y elefantes.

Esta pieza, el elefante, posteriormente evolucionó a nuestro querido alfil, y cuando está con su pareja ¡se convierten en 2 piezas muy peligrosas de ataque! Y, como curiosidad, contarte que el tablero era de 8 x 8, como el ajedrez actual, pero con todas las casillas del mismo color.

La evolución al ajedrez actual evidencia que pasó por Persia. Del resto de variantes hablaremos a continuación. Los comerciantes

en sus viajes llevaban su tablero de chaturanga y el juego se dio a conocer en todos los rincones a través de la Ruta de la Seda. Así, viajó a la zona árabe, China, Japón...

Y, más o menos entre los siglos VI y VII, tomó forma el shatranj, que derivaría posteriormente en Europa en el ajedrez moderno. Tenía reglas similares al chaturanga y perduró hasta el siglo XV, en el que se harían los cambios que transformarían el juego para siempre.

El rey, la torre y el caballo eran iguales a los del ajedrez moderno, pero el rey no tenía sitio fijo, así que debía estar simplemente en la misma columna que su colega rival.

Al lado del rey se colocaba la famosa pieza alferza, que en persa quiere decir “consejero”. Su movimiento no era una maravilla, la verdad: solo se movía una casilla y en diagonal. Pero en el ajedrez moderno obtendría superpoderes, ya verás.

Había además dos elefantes o también llamados alfiles (al fil = el elefante, en árabe, ¿casualidad? No lo creo...). Movían 2 casillas exactas en diagonal saltando de la casilla de origen a la de destino. ¡Menudo elefante saltarín!

Los peones se movían igual que ahora (aunque no tenían la posibilidad de avanzar 2 casillas al inicio), pero solo podían promocionar en una alferza. Y, como diferencias notables de otras reglas, el enroque no existía. ¡Qué valientes eran antiguamente!

Además, el ahogado significaba victoria para el bando que lo lograse. Si capturabas todas las piezas rivales (obviamente salvo el rey, que no se puede comer, glotón), también ganabas. Pero, si tu rival en la jugada siguiente dejaba a tu rey solito y desolado, la partida acababa en tablas.

Se jugó al shatranj durante prácticamente 1.000 años, pero su evolución fue inevitable. Se introdujo en Europa sobre el siglo X gracias a los árabes, cuando se establecieron en la península ibérica tras su conquista. Todo el mundo empezó a jugar, y a fi-

nales del siglo XI ya era un juego que se conocía en toda Europa. Las casillas se establecieron definitivamente como blancas y negras y adquirieron ese aspecto medieval que aún hoy tienen, con reyes, caballeros o roques (la torre antes se llamaba así).

Y de ahí el “me llamo Roque, Enroque” y luego el “me llamo Bond, James Bond”. Diría que fue así, no estoy seguro...

Gracias al rey Alfonso X el Sabio, el ajedrez se fue haciendo más popular. En el libro que encargó, *El libro de los juegos* o *Libro del ajedrez, dados y tablas*, en el siglo XIII, ya figuraba el ajedrez, e incluso venían problemas que son los más antiguos datados en Europa.

En el siglo XV, siendo un juego famoso y respetado por nobleza y clero, hubo un cambio drástico: se sustituyeron 2 piezas, la alferza y el elefante, por la dama y el alfil, respectivamente.

Se cuenta que el cambio revolucionario de la alferza por la dama fue en honor a la reina Isabel la Católica, y pasó de moverse una casilla en diagonal a moverse en cualquier dirección cuantas casillas quisiese (sin saltar otras piezas). Y esto se lo debemos al ajedrecista Francesch Vicent, de Segorbe (Valencia), quien propuso este cambio en 1495, además de más recomendaciones, como la del alfil. Esto le dio un dinamismo a las nuevas posiciones que cambió toda la teoría de aperturas y conocimientos adquiridos anteriormente.

El elefante se convirtió en un alfil, con movimiento diagonal en cualquier dirección (también sin saltar piezas rivales o propias) y adquirió, influenciado por la Edad Media y la Iglesia católica, una figura de obispo con mitra. ¡El nombre de esta especie de gorro es de pregunta de Trivial!

Si has estado atento a la lectura, podrás ver que aún el tema del enroque no estaba muy pulido... Bueno, pues solucionado. El considerado el jugador más fuerte del siglo XVI, el extremeño Ruy López de Segura (que da nombre a la apertura Ruy López o espa-

ñola, como se prefiera), introdujo la nueva forma de enroque en un solo movimiento y la captura al paso del peón alrededor de 1561.

Y así hasta nuestros días. En Asia, el chaturanga derivó en otros juegos, como el shogi (o ajedrez japonés coloquialmente), el xiangqi (uno de los juegos más populares en China, y que literalmente significa “juego del elefante”) o el janggi (o popularmente ajedrez coreano, por proceder de allí). Todos con sus propias reglas y características (algunas parecidas entre sí, otras no), pero procedentes de un mismo juego.

En la actualidad se ha hablado mucho de realizar algunos cambios en el ajedrez moderno. Fischer, campeón mundial en 1972 y considerado uno de los mejores ajedrecistas de todos los tiempos, como ya hemos visto, ideó en 1996 el Ajedrez 960 (también conocido como Alocado). Se llama 960 porque existen 960 posiciones iniciales distintas posibles. Esta variante intenta crear nuevas posiciones en las que la creatividad se superpone a la teoría de aperturas establecida y muy estudiada.

Otro ejemplo es el propuesto por el Gran Maestro Nigel Short, que es uno de los que defienden a capa y espada que el ahogado debería ser victoria para el bando que ahoga (como se hacía en el chaturanga y el shatranj). El excampeón mundial Vladimir Kramnik planteó algunas ideas, como la prohibición de enrocarse antes del décimo movimiento...

¡Para gustos, colores! Pero que me avisen con tiempo para aprenderme bien las nuevas reglas.

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA

## WFM María Rodrigo

Doctora en psicología y deporte, además de creadora de contenido de ajedrez

IG: @merybliya



### **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Comencé a jugar cuando tenía 5 años. Era una niña muy movida y me costaba prestar atención, y por ello mis padres decidieron apuntarme a clases de ajedrez, por los beneficios que podría obtener de él, ¡y qué gran acierto! Aprendí a jugar gracias a mi primer profesor, Pablo Pinel, quien desde el minuto cero depositó toda su confianza en mí e hizo que me enamorara de la magia del ajedrez.

### **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

Se me viene a la memoria cuando gané a un Gran Maestro, quizás no fue tanto la importancia de esa partida, sino las sensaciones con las que iba a jugar en ese torneo. Me sentía que fluía en todas y cada una de las partidas y que me lo pasaba realmente bien.

### **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

Para mí el ajedrez es una escuela de vida. Ha sido mi compañero fiel, acompañándome en los días buenos y en los no tan buenos. Me ha dado una gran cantidad de vivencias, he viajado muchísimo y he tenido la oportunidad de conocer a gente de distintos rincones del mundo. Además, ahora he conseguido hacer del ajedrez

mi profesión. El ajedrez es una potente herramienta de entrenamiento cognitivo —trabaja la atención, la memoria, el razonamiento, la memoria de trabajo, el control de impulsos...— y de entrenamiento emocional —el saber ganar y perder, la empatía, la constancia el autoconocimiento emocional...—. Pero para mí, entre todos los valores que me ha aportado el ajedrez, el valor estrella es la tolerancia a la frustración y la resiliencia. He perdido una infinidad de veces, pero he aprendido a ver la luz ante los problemas, a quitarme el polvo y levantarme de nuevo para comenzar una nueva partida, y este aprendizaje lo extrapoló en mi día a día. Muchas veces las cosas no son como queremos, pero hay que enfocarse en las cosas que dependen de nosotros y seguir avanzando.

**Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez,  
¿cuál sería?**

¡Qué pregunta! Pues creo que sería que los peones pudieran retroceder. Con ello, cambiaría mucho el concepto que tenemos del ajedrez y se haría mucho más difícil, ya que, como dijo Philidor: “Los peones son el alma del ajedrez”, y son los que conforman la estructura para el resto de las piezas, por lo que al ser tan móviles la conformación de peones puede cambiar continuamente y con ello el entendimiento y la estructura de la posición.

**¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista? ¿Y tu punto débil?**  
Mi punto fuerte ajedrecístico es mi juego creativo y la capacidad que tengo de desenvolverme bastante bien en las posiciones tácticas complejas. Mi punto débil es el juego posicional y los finales. ¡En muchas ocasiones prefiero conservar las damas a pesar de quedarme en una posición un poco desventajosa a que desaparezcan del tablero!

**¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha  
funcionado en ajedrez?**

Para mí un pilar básico siempre ha sido la constancia y la perseverancia. Por ello creo que es mejor estudiar todos los días un poco que hacerlo un solo día muchas horas. Durante mis entre-

namientos siempre trato de dividir el tiempo en tres partes principales: una parte de táctica sencilla, con el objetivo de que las neuronas se pongan en marcha, una segunda parte más centrada en la estrategia del juego (tanto posicional como táctica) y una tercera parte de finales. Soy muy tradicional y me encanta trabajar con libros, pero también me estoy aficionando a ponerme vídeos explicativos de distintas materias. ¡Son como clases en directo!

**¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar en ajedrez?**

Que pasito a pasito se va construyendo el camino. El ajedrez es infinito e inmenso y es imposible abarcarlo todo, pero en el camino es donde se encuentra el disfrute. Y que juegue, juegue y juegue.

# HISTORIA ENIGMÁTICA

## Playstation x Rey Enigma

Las semanas después de la emisión de los programas de *Got Talent* fueron una locura. Recibía cientos de mensajes en las redes sociales, se me hacía difícil asimilar el enorme alcance que tiene un programa de televisión de máxima audiencia. Entre todos esos contactos, llegó uno de una agencia de publicidad que quería poner a Rey Enigma de protagonista en una campaña para la marca Playstation. Increíble pero cierto.

La agencia se encargó de preparar unas acciones impresionantes. ¿Os suena Tortillaland? Seguramente la respuesta de los más jóvenes será un rotundo sí. Tortillaland es una serie creada por algunos de los streamers más grandes del momento. Ibai, AuronPlay y TheGref son algunos de los protagonistas que se dieron cita en este servidor dedicado del famoso videojuego *Minecraft*.

Pues bien, uno de los eventos que se realizaron se llamó “Rey Enigma” y consistía en jugar una partida para intentar derrotarlo. Esta partida ficticia quedó en tablas, pero no terminó ahí la cosa; los streamers finalizaron el evento animando a la gente a desafiar al Rey Enigma en los retos que iba a realizar en Madrid, Barcelona y Valencia, con la posibilidad de ganar una PS5 si conseguían vencerme.

Desde PlayStation tenían un requisito que *a priori* parecía muy sencillo, pero resultó no serlo: un traje de cuadros azules y blancos para Rey Enigma. Conseguir un traje que sustituyese los cuadrados negros por azules no debía ser difícil, pensamos... ¡Pues sí! Lo fue y mucho. Hasta el punto de que la acción estuvo

a punto de no salir adelante por no encontrarlo, pero con el tiempo casi acabado... ¡lo conseguimos!

El primer destino para los retos de ajedrez fue el parque del Retiro, en Madrid, mi segunda casa. Los viajes los hacíamos en una furgoneta vinilada con el nombre “Enigma Play Tour”, que es como habían anunciado la acción.

Después vino Barcelona, donde jugamos muchas partidas en el parque de la Ciudadela. Nos situamos con una mesa, sillas y, cómo no, el tablero de ajedrez.

Por último, Valencia. Esta acción fue en la plaza de la Virgen, donde se acercó muchísima gente a jugar, ¡se nota que hay afición en la Comunidad Valenciana!

Finalmente, y tras decenas de partidas, salí invicto, por lo que esa PS5 volvió intacta a las oficinas de Playstation (a mí me hubiera gustado sortearla entre los jaquetones, pero... ¡no pudo ser!).

Para mí, lo importante de la campaña fue que una marca como PlayStation pusiera al ajedrez en el foco de atención, demostrando una vez más lo universal que puede llegar a ser el lenguaje de las 64 casillas. Tanto que esta campaña consiguió un segundo premio en un concurso internacional de publicidad. ¡Ojalá más y más marcas se interesen por el ajedrez!



# 11

**—**  
**¿Qué quiere  
hacer el  
rival?**

# **Es una pregunta que debe rondar siempre nuestra cabeza durante una partida de ajedrez.**

De esta forma estaremos utilizando el **pensamiento profiláctico**.

La **profilaxis** consiste en identificar el plan de nuestro rival antes de que este se lleve a cabo.

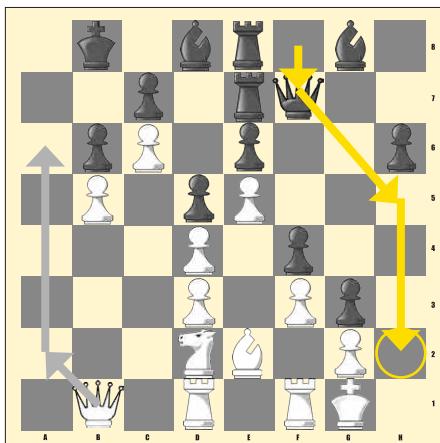
Esta forma de pensar nos ayudará muchísimo a la hora de **elegir nuestra jugada**.

Una vez que tu rival realice su movimiento, trata de pensar **cúal sería su siguiente jugada si le tocase mover dos veces**.

No hay jugador más molesto que el que arruina tus planes constantemente, **¡sé ese jugador!**

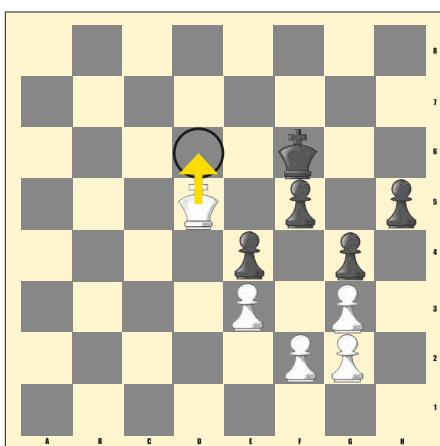


La primera posición nos muestra por qué la profilaxis está estrechamente relacionada con la defensa.



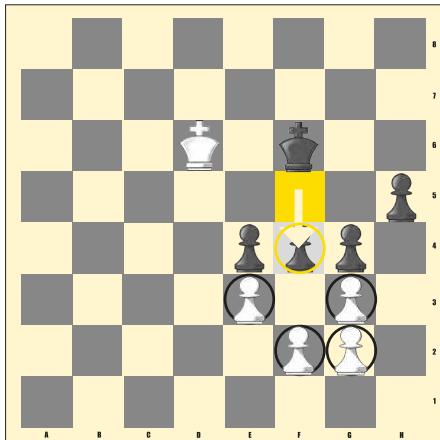
El último movimiento de las negras ha sido **1...Df7**, con idea de incorporar su dama al ataque hacia el punto débil **h2** del enroque blanco. Por el contrario, las blancas planean atacar con su dama el punto débil **b7** a través de la columna abierta, pero de momento este ataque no funcionaría debido a que las negras lograrían dar antes el jaque mate.

La única jugada profiláctica y ganadora de la posición es **2.Tfe1!**, habilitando la casilla **f1** para el caballo y evitando el plan de jaque mate de las negras. Las blancas han conseguido frenar el ataque de las negras y ahora pueden continuar su ataque de forma exitosa.



En este final, es el turno de las blancas y tienen la oportunidad de ganar la oposición con **1.Rd6**. Una jugada agresiva pero errónea desde el punto de vista defensivo, que da la oportunidad a las negras de coronar un peón y ganar la partida.

**1...f4!** Las negras sacrifican el peón para atacar a la estructura algo irregular de las blancas y crear un peón pasado de forma inevitable. Veamos algunas líneas:



Si **2.gxf4 h4**, el peón h coronará.

Si **2.exf4 h4, 3.gxh4 g3, 4.fxg3 e3** y el peón e coronará.

Si **2.Rd5 h4, 3.Rxe4 f3, 4.gxf3 h3** y de nuevo el peón h coronará.

Las blancas debieron prevenir las amenazas de su rival con las jugadas profilácticas **1.Rd4, Rc4 o Rc5** para defender este final de tablas.

## Consejos enigmáticos:

1. Prevé las amenazas del rival.
2. Pregúntate constantemente: ¿qué quiere hacer mi rival?
3. Evita cualquier tipo de contrajuego en posiciones ganadas.
4. Establece tus planes según los planes del rival.

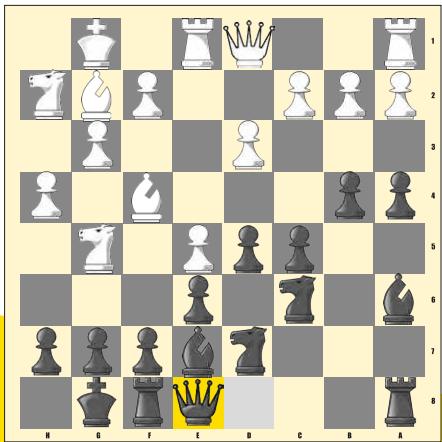
# Así lo hacen los grandes maestros...



Esta posición está sacada de una partida entre los grandes maestros Víktor Kortchnói y Anatoly Karpov. Las negras realizaron el movimiento **1...b4** obligando a Karpov a encontrar una nueva casilla para su caballo. Al blanco le gustaría jugar **Ca4**, con idea de instalarse en **c5**, pero en este momento no funciona debido a la combinación táctica **Cxd4!**, ganando un peón, ya que la jugada intermedia **Cc5** no funciona por **Cxf3+!**.

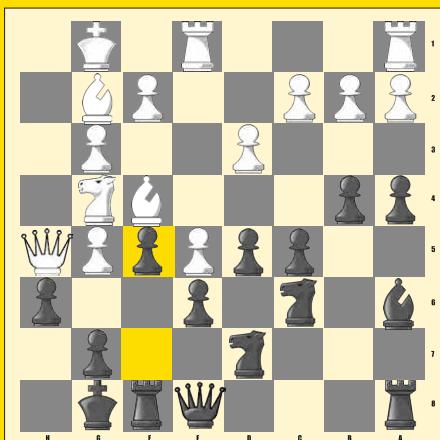


Por este motivo, las blancas necesitaban anticiparse a los planes de su rival para hacer funcionar la jugada **Ca4**, y lo hicieron de forma magistral con la jugada intermedia **2.Ag4!**, que permitió a Karpov realizar **Ca4** en la siguiente jugada debido a que ahora las negras no cuentan con la captura **Cxf3+**.



En esta posición tenemos un ejemplo de profilaxis en la defensa. El GM Lázaro Bruzón Batista con piezas negras se enfrentaba al GM Jens-Uwe Maiwald.

El último movimiento de las blancas fue **1.Cg5** y Bruzón continuó con la jugada profiláctica **1...De8!** anticipándose a los planes de ataque sobre su enroque con **Dh5** y **Cg4**.

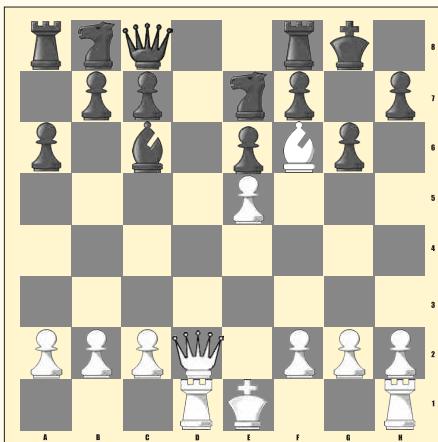


Tras **2.Dh5 h6**, **3.Cg4 Axg5**, **4.hxg5**, las negras llevaron a cabo su plan con el avance **4...f5!**, con el que consiguen forzar el cambio de damas frenando el ataque de forma exitosa y ganar la iniciativa.

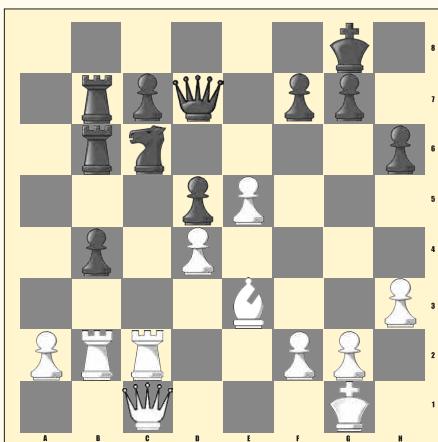


# Ponte a prueba

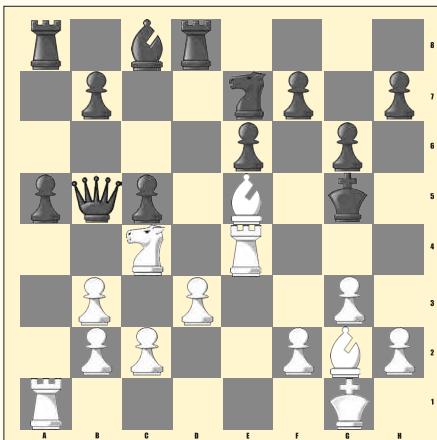
¿Cuál es la jugada profiláctica en esta posición de ataque?



¿Qué jugada evita el plan de activación del caballo?



¿Cuál es la jugada profiláctica en esta posición de ataque?



# SOLUCIONES



# Curiosidades

## Chessboxing

¿Crees que es posible inventar un deporte a raíz de un cómic? Te presento el chessboxing.

Como su propio nombre indica, es una mezcla de ajedrez y boxeo. Y el soñador que lo llevó al mundo del cómic fue el dibujante Enki Bilal. Aunque en su cómic *Froid Équateur* tenía un funcionamiento diferente, ya que primero se realizaba un combate de boxeo y posteriormente una partida de ajedrez.

La idea está bien, pero a la hora de llevar a la práctica parece algo difícil. Imagina al pobre boxeador que ha perdido, teniendo que sentarse a jugar un final de la defensa berlinesa de la apertura española. KO técnico.

Así que al atleta y artista Iepe Rubingh se le ocurrió pulir la idea para poder darle vida a este nuevo deporte. ¡Y vaya si lo hizo! Ya que acabó fundando el chessboxing como deporte y en 2003 la WCBO, que no es una hamburguesa de McDonald's, sino la World Chess Boxing Organization, con sede en Berlín (Alemania).

Fue presidente de la misma y además CEO de la empresa Chessboxing Global, la compañía de marketing encargada de darle visibilidad a su nuevo deporte. Por si fuera poco, Rubingh figura en el *Libro Guinness de los récords* como el primer campeón mundial de chessboxing.

Desgraciadamente, el fundador del chessboxing falleció en 2020, pero su legado está más vivo que nunca y en continuo crecimiento, como veremos.

Como en todo deporte nuevo, se tuvieron que crear las reglas. ¿Sabes cómo funciona el chessboxing actual? Te lo cuento un poco.

Dos púgiles-ajedrecistas se enfrentan en un ring, pero con una diferencia notable respecto al boxeo normal: se comienza con un tablero de ajedrez dentro del ring y los 2 rivales frente a frente.

Durante 4 minutos, los jugadores jugarán la partida de ajedrez. Una vez que pasen los 4 minutos, dejan el tablero y se ponen a boxear durante 2 minutos. Cada vez que se cambia de juego, es un round. Un combate de chessboxing tiene 12 rounds y normalmente entre ellos hay un pequeño descanso para que puedan ponerse los guantes y coger un poco de aire.

Los ajedrecistas tienen 12 minutos en total para ganar la partida en disputa, aunque si hay jaque mate o un KO boxeando también se concluiría el combate. Si tras los 12 rounds no ha habido un ganador, los jueces determinarán a los puntos quién es el vencedor de la contienda.

Por supuesto, se guardan registros de cada posición al terminar cada round, no queremos que nos hagan trampas, ¡juego limpio siempre!

Como dato curioso, para que se puedan concentrar durante los rounds de ajedrez, utilizan unos potentes auriculares que los aislan de lo que los rodea y les permiten concentrarse mejor.

Para dilucidar quién gana si la partida acaba en tablas, se utilizan los puntos de boxeo que se han ido consiguiendo durante el combate, y el que más tenga es el ganador. Si hubiese también empate técnico, ganarían las negras (como si fuese un desempate en modo Armagedón, podríamos decir).

En definitiva, si quieres hacerte un hueco en este mundillo debes tener un buen gancho y conocerte bien la defensa siciliana enigmática; si dominas eso, el Chessboxing puede ser tu deporte. Pero... ¡cuidado! Un crochet duele más que un truquito enigmático.

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA

## MF Luis Fernández Siles “Luisón”

Creador de contenido de ajedrez

YT: Luis Fernández Siles



### **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Aprendí con 4 o 5 años viendo jugar a mis hermanos. Yo era el pequeño y me decían que ese juego era para niños mayores, así que yo no dejaba de observarlos mientras jugaban, hasta que aprendí.

### **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

La primera vez que gané a un Gran Maestro, en Linares (1995). Conseguí una espectacular victoria frente al GM Stefansson, que me motivó muchísimo.

### **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

El ajedrez ha formado parte esencial de mi vida siempre. Es mi afición y mi trabajo desde hace mucho tiempo, lo que me hace sentir muy afortunado.

### **Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez, ¿cuál sería?**

No soy muy amigo de las variantes del ajedrez, solo me gusta el Fischer Random para jugarlo esporádicamente. Así que no cambiaría nada. El ajedrez es el juego perfecto.

### **¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista? ¿Y tu punto débil?**

El cálculo no se me da demasiado bien, creo que es mi talón de Aquiles. Mi punto fuerte quizá sea el ajedrez de ataque, desarrollar la iniciativa para atacar al rey enemigo (aunque luego lo tire todo por la borda por errores de cálculo).

### **¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha funcionado en ajedrez?**

Nunca he entrenado seriamente, siempre he aprendido y mejorado a base de disfrutar del ajedrez con libros, revistas, practicando... Con mis alumnos sí me ha funcionado el método de trabajar posiciones que tengan diferentes tipos de soluciones (tácticas o estratégicas) sin que el alumno sepa de qué se trata. Solo tiene que hallar la mejor continuación. Así se evita pensar exclusivamente en “modo táctico”, buscando desde el inicio dónde sacrificar la dama.

### **¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar en ajedrez?**

Que se vaya marcando pequeñas metas realistas (sin obsesionarse por el Elo, los trofeos, etc.) y disfrute del proceso.



# HISTORIA ENIGMÁTICA

## Final de *Got Talent*

La semifinal de *Got Talent* acabó con una gran promesa de Risto: “Si pasas a la final, voy a hacer que sea el espectáculo más visto de la historia del ajedrez en televisión”. Y no defraudó.

Yo llegué a los estudios del programa sin tener ni la más remota idea de lo que pasaría en el escenario. Estaba nervioso por saber qué es lo que tendría preparado Risto, aunque lo que sí intuía es que sería algo grande y que lo verían millones de personas.

Y por fin llegó el momento de entrar al escenario. Sin conocer qué es lo que pasaría ahí. Tenía muchas ganas de salir porque sabía que, fuera lo que fuese, la visibilidad que iba a tener esta actuación beneficiaría al mundo del ajedrez.

Después de unos minutos de presentación, Risto desveló su sorpresa y apareció en escena nada más y nada menos que el excampeón mundial Anatoly Karpov. Ese momento en el que Karpov entró al escenario lo recuerdo con una doble sensación: por un lado, iba a tener la suerte de poder enfrentarme a uno de mis ídolos y referentes ajedrecísticos, pero, por otro, sabía que iba a ser el mayor reto al que me había enfrentado en mi vida como Rey Enigma.

La partida sería a 3 minutos por jugador, sin incremento (en ese momento no supe la enorme importancia que tendría este último detalle).

Inicié la partida empleando, cómo no, mi sistema Colle enigmático. Como ya sabréis, cuando empecé como Rey Enigma tuve que cambiar por completo mi repertorio de aperturas para no

ser descubierto. El Colle me acompañó desde el principio porque es una apertura muy fácil de aprender y de jugar.

Salí bien de la apertura, pero en el medio juego tuve que gastar bastante tiempo para encontrar planes en una estructura un tanto inmóvil sin muchas opciones dinámicas (perfecta para Karpov, él se mueve como pez en el agua en ese tipo de posiciones). Me revolví bien y conseguí una ligera ventaja en el prefinal, eso sí, contaba con menos tiempo y a estos ritmos es crucial.

En un momento, incluso, llegué a tener ventaja decisiva. Si hubiera colocado mi torre una casilla anterior a donde lo hice, habría ganado la partida, pero, como digo, tenía muy poco tiempo y sabía que debía mover a la velocidad de la luz para que el reloj se igualase. ¡Lo conseguí! Los tiempos se habían igualado. También la posición. Nos quedaban menos de treinta segundos a cada uno, por lo que estaba confiado en que podía ser más rápido en los apuros y hacerme con la victoria.

El problema fue que Karpov, a pesar de jugar algo más lento, estaba mejorando su posición mientras tanto, hasta el punto de que llegó con su rey a atrapar mi torre. En ese momento se me cayó el mundo al suelo. La torre no tenía escapatoria y mi posición estaba completamente perdida. En situaciones normales no habría dudado un segundo en abandonar. Pero había demasiado en juego, así que decidí huir con mi rey para evitar el jaque mate en esos veinticinco segundos que le quedaban a Karpov. Me comió todas las piezas para asegurarse las tablas y arrinconó a mi rey en la última fila, pero, por suerte, se le agotó el tiempo a falta de 5 movimientos para la posición de jaque mate. Ufffff. Conseguí las tablas. En el último momento, eso sí.

La partida más importante de mi vida con uno de los mejores ajedrecistas de la historia acabó en empate después de unos momentos de infarto. Me hubiera gustado que la partida acabara diferente, pero pude mantener mi anonimato y, lo más importante, el ajedrez había tenido un momento que fue historia de la televisión. Gracias, Risto.

# **EXTRA:**

## **7 TRUQUITOS ENIGMÁTICOS**

Jaketón, ¿sabías que el 95 % de las partidas se deciden por motivos tácticos?

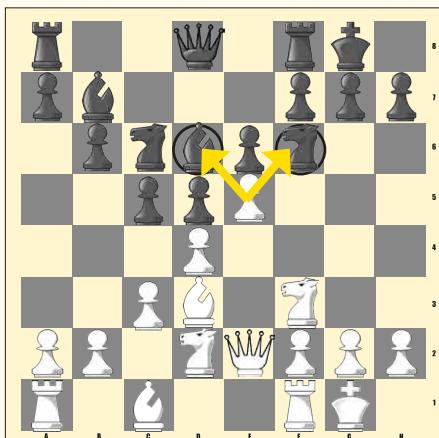
¡SÍ! Tan solo una mala decisión puede cambiar completamente el rumbo de la partida.

En un capítulo anterior aprendimos que la estrategia son planes a medio y largo plazo que nos pueden hacer mejorar nuestra posición.

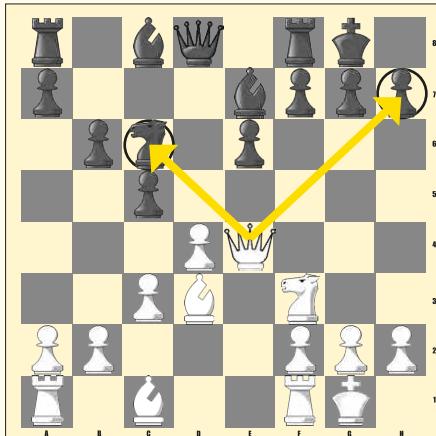
Pues bien, la táctica son planes a corto plazo o, lo que es lo mismo, combinaciones de 1, 2 o 3 jugadas que tienen el objetivo de conseguir algo concreto: la ganancia de material, una concesión estratégica por parte del rival o incluso el jaque mate.

Estos son siete de los recursos más habituales que nos pueden hacer ganar rápidamente nuestras partidas:

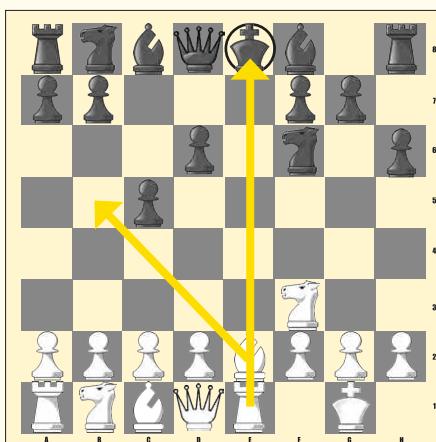
### **EL PINCHITO:**



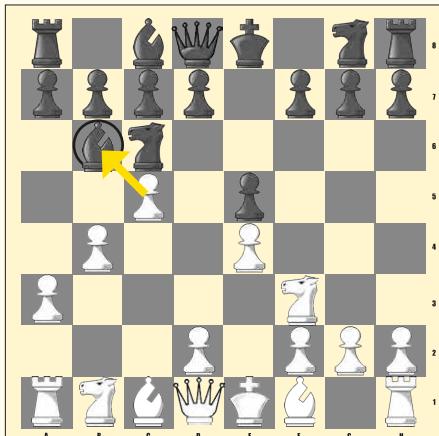
## **EL ATAQUE DOBLE:**



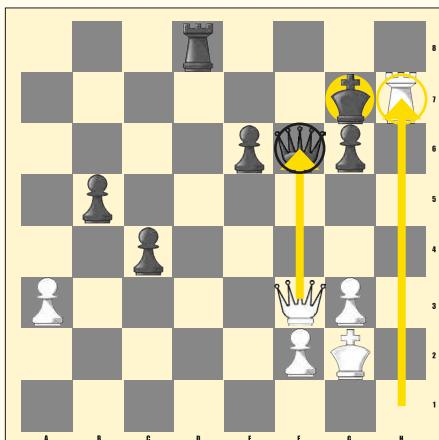
## **EL ATAQUE A LA DESCUBIERTA:**



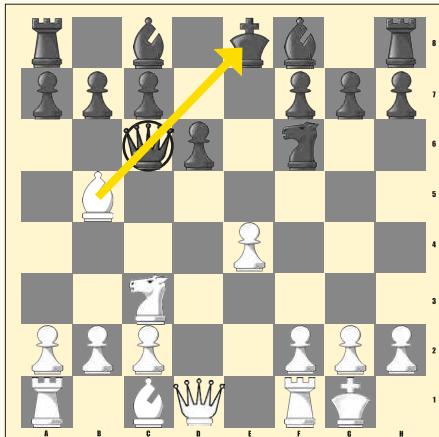
## LA PIEZA ATRAPADA:



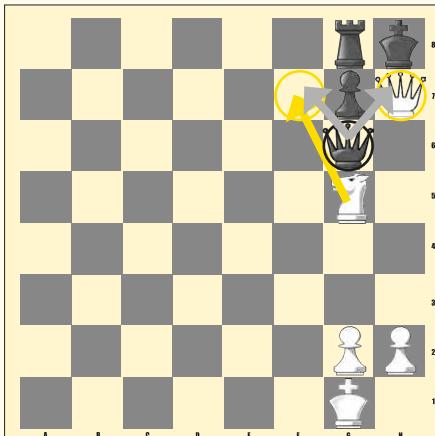
## LA DESVIACIÓN:



## LA CLAVADA:

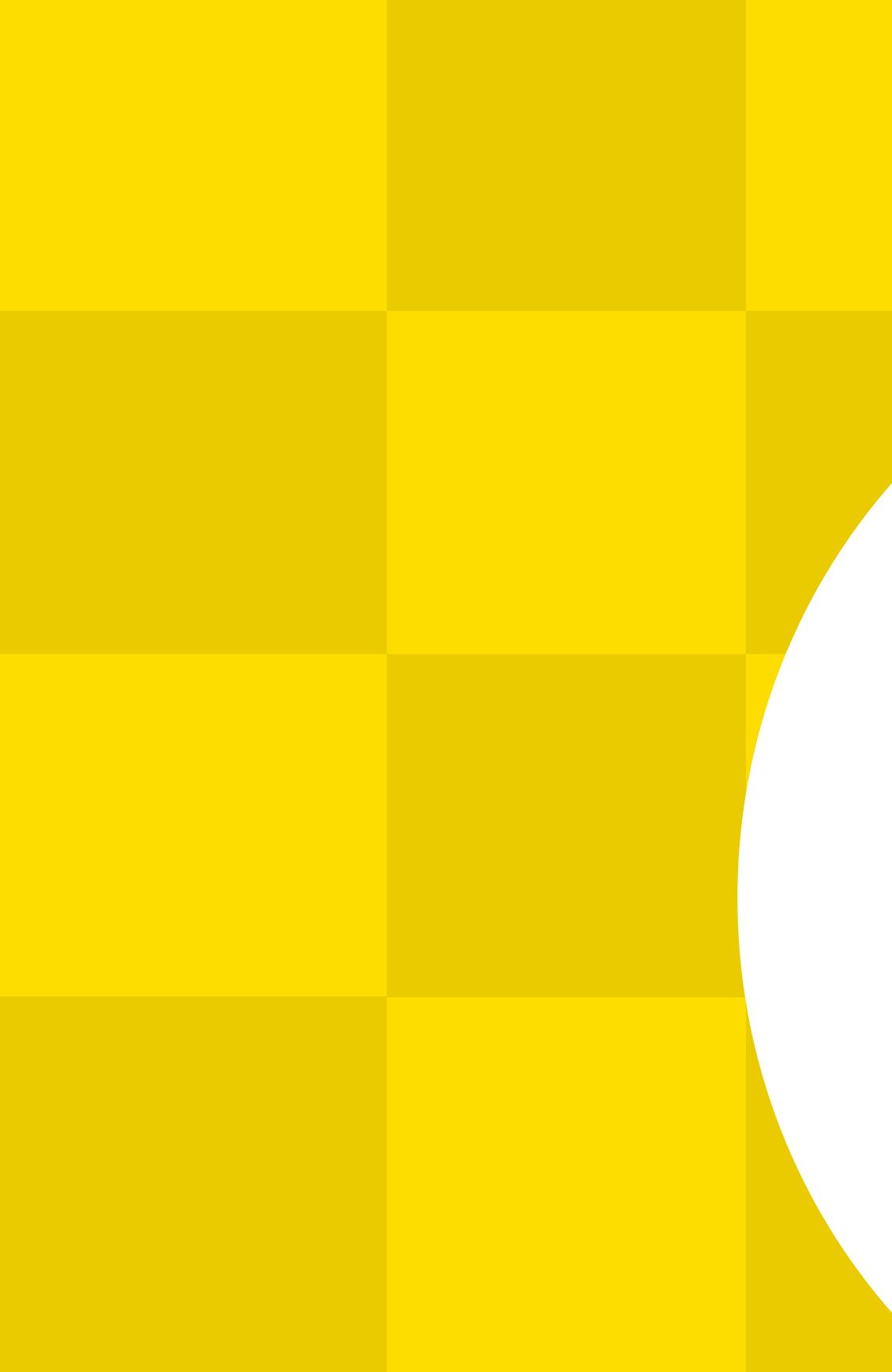


## LA PIEZA SOBRECARGADA:



Si quieres aprender y poner en práctica estos truquitos enigmáticos para sorprender a tus rivales, en el siguiente código QR puedes acceder a una clase gratis de **ChessEnigma**.





# **Finale**s



¡Bienvenido a la fase final del libro!

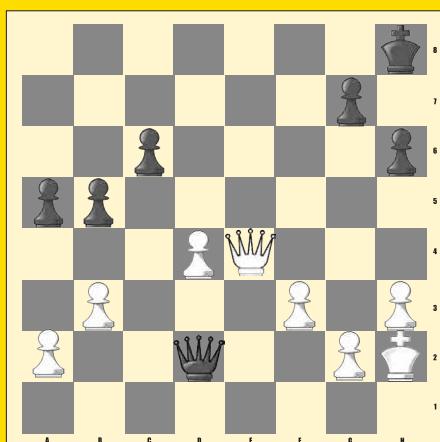
En estos últimos capítulos vas a aprender los **conceptos fundamentales** para convertirte un experto en la fase final de tus partidas.

Pero, antes que nada, vamos a ver **qué es un final en ajedrez**.

Existe una gran variedad de opiniones sobre **cuándo realmente empieza la fase final en una partida de ajedrez**.

Una de las más habituales es que el final empieza **cuando se intercambian las damas**, pero...

**¡A esto también se le conoce como FINAL de damas!**



Entonces ¿cuándo podríamos decir que empieza el final?

Para mí, la definición más exacta es la que dice que el final comienza cuando el rey deja de correr peligro de recibir jaque mate en el centro del tablero y, por lo tanto, pasa a ser una pieza de ataque.

Y precisamente sobre este tema vamos a hablar en el siguiente capítulo.

**¿COMENZAMOS?**

# **12**

---

## **¡El rey al ataque!**

# **“Protege tu rey, es la pieza más importante”; “No lleves tu rey al centro”; Necesitas piezas que protejan a tu rey”**

Cuando nos enseñan ajedrez, es lo primero que nos dicen, pero... ¿debemos aplicar siempre estos consejos?

La respuesta es **¡NO!**

En el final tenemos que eliminar radicalmente este pensamiento: el rey pasa a ser una pieza de ataque y debes usarlo como tal.

Es un concepto que al principio cuesta interiorizar, pero, una vez que se consigue, automáticamente nos convertimos en mejores **“finalistas”** en ajedrez.

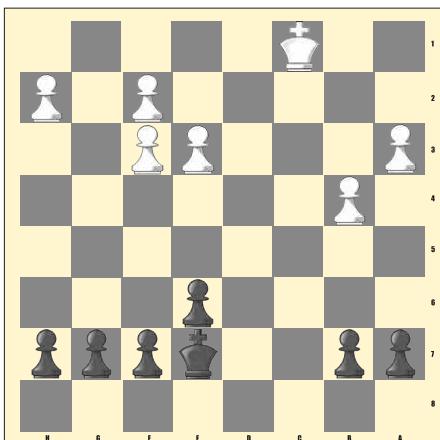
En una lección anterior vimos la importancia de la actividad de las piezas y de que controlen más casillas del tablero.

Pues bien, en la fase final esto se convierte en algo crucial.

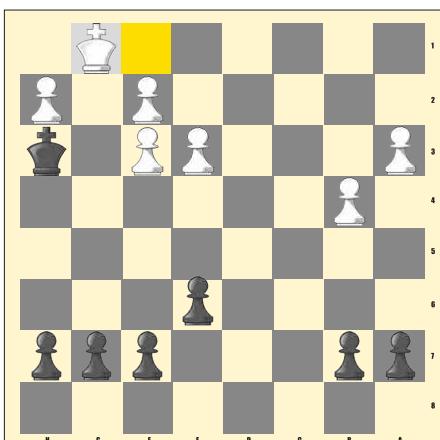
**Cuanta menos piezas haya en el tablero, más importancia tiene la actividad de estas.**

Por eso el rey toma un papel clave a la hora de atacar y de defender.

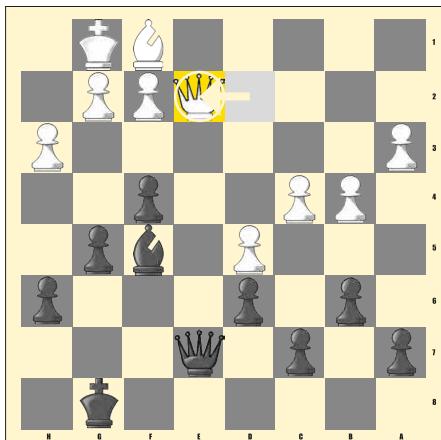
La primera posición de estudio ha sido extraída de una partida de Akiba Rubinstein, considerado uno de los mejores jugadores del siglo XX, y que en la actualidad sigue teniendo una gran influencia en el ajedrez.



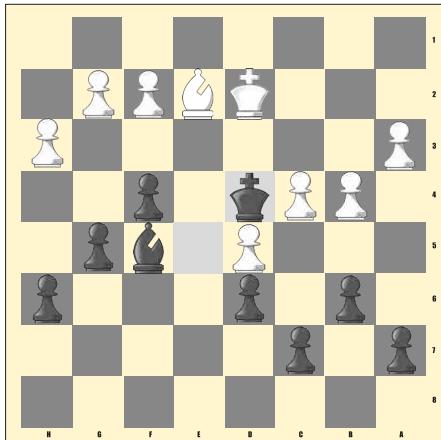
Es el turno de las negras y, aunque pueda parecer un final igualado, el peón débil situado en la casilla **h2** hace que las blancas estén en una posición estratégicamente perdida.



**1...Rf6!** Rubinstein continuó activando su rey con idea de atacar la debilidad de **h2**, forzando así al rey blanco a permanecer pasivo en la primera fila. Tras una secuencia de movimientos forzados, las negras han conseguido colocar a su rey en una posición muy activa y el plan ganador consiste en avanzar los peones del flanco de rey para abrir la posición y materializar la ventaja de la actividad del rey.



En la segunda posición, el último movimiento de las blancas ha sido **1.De2**, ofreciendo el cambio de damas. Esta jugada es un grave error desde el punto de vista defensivo al no haber considerado la rápida activación del rey negro hacia el centro del tablero.

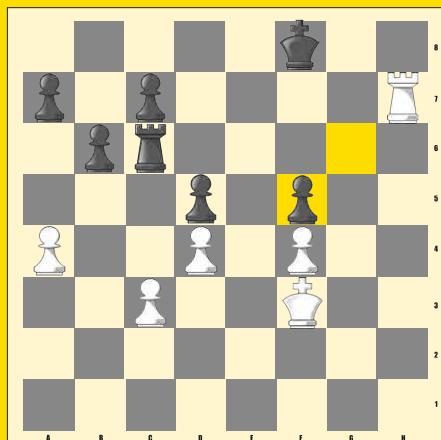


Las negras, tras aceptar el cambio de damas **1...Dxe2** y llevar a su rey al ataque al centro del tablero, logran ganar el final gracias a la actividad de su rey frente al rey pasivo de las blancas.

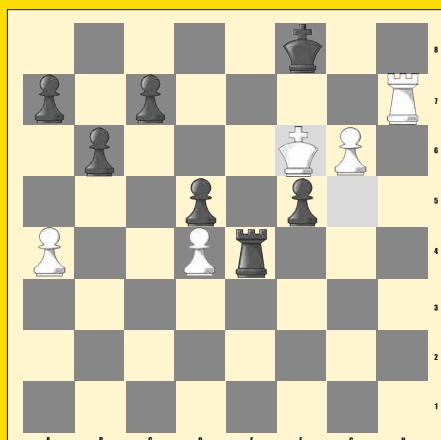
## Consejos enigmáticos:

1. Activa el rey hacia el centro del tablero.
2. Ataca con el rey las debilidades del rival.
3. Utiliza tu rey para cortar el paso del rey enemigo.
4. Apoya con el rey el avance de tus peones pasados.

# Así lo hacen los grandes maestros...

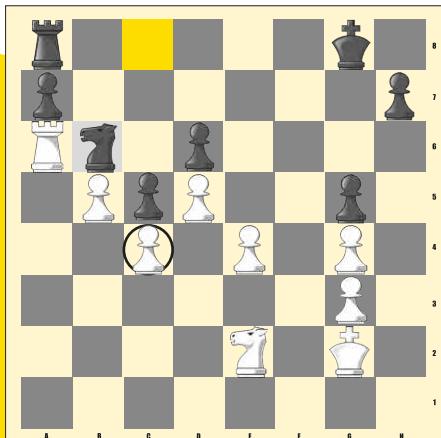


Esta posición pertenece a una partida entre los grandes maestros José Raúl Capablanca y Savielly Tartakower. El genio cubano, apodado “la máquina del ajedrez”, destacó por su gran técnica en finales, y este es un claro ejemplo de ello. Las negras amenazaban capturar el peón de c3, pero era el turno de Capablanca, que continuó con **1.Rg3!** Una brillante jugada de activación del rey que planea apoyar el peón pasado y atacar al rey pasivo de las negras.

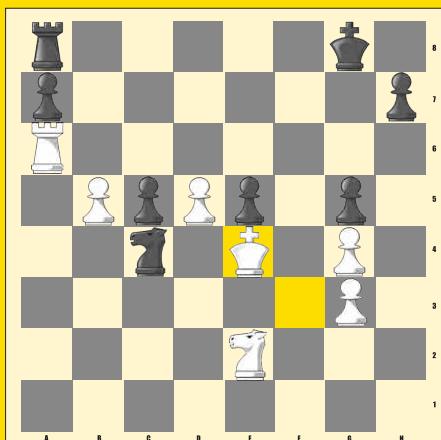


Tras una serie de jugadas forzadas: **1...Txc3+**, **2.Rh4 Tf3**, **3.g6 Txf4+**, **4.Rg5 Te4** y **5.Rf6!**, Capablanca lograba adentrarse con el rey en territorio enemigo, que apoyado del peón pasado y su torre muy activa en séptima fila conseguiría llevarse la victoria.

En este final de partida veremos una clara demostración de cómo el sacrificio de material en muchas posiciones estará justificado por la activación del rey en finales. El excampeón mundial y GM Vasily Smyslov se enfrentaba con piezas blancas al maestro FIDE Maxwell Leonard Fuller.



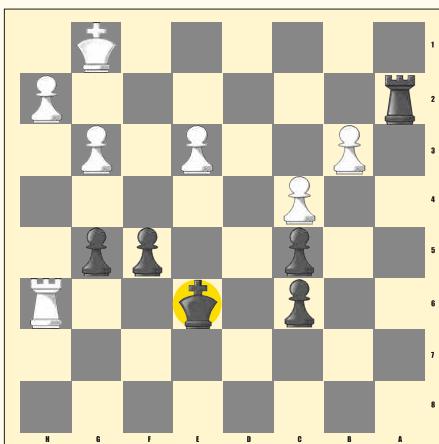
El último movimiento de las negras ha sido **1...Cb6**, atacando al peón débil de c4, al que las blancas no tienen manera de defender. Smyslov, reconocido por su estilo posicional y gran habilidad en finales, buscaba siempre la objetividad en la posición. La partida continuó con el espectacular sacrificio de peón **2.e5!**, que según los módulos de análisis es la única forma de mantener la ventaja en el final.



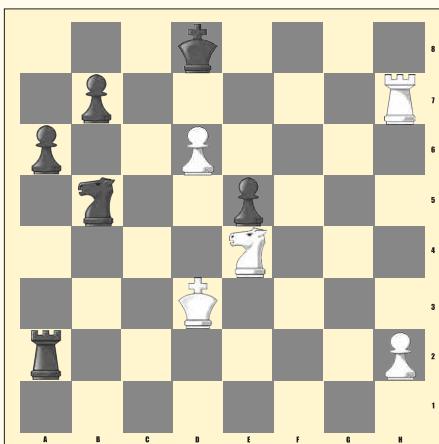
Tras **2...dxe5, 3.Rf3 Cxc4** y **4.Re4!**, Smyslov conseguía instalar al rey en el centro del tablero y dejar a su rival en una posición muy inestable y que acabaría sucumbiendo ante la gran actividad de las piezas blancas.

# Ponte a prueba

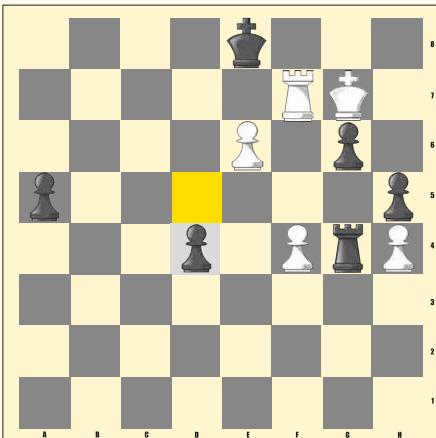
¿A qué única casilla debe ir el rey negro para mantener la igualdad?



¿Qué jugada de activación tienen las blancas para mantener la ventaja?



¿Eres capaz de encontrar el único plan de activación ganador del jugador con blancas?



# SOLUCIONES



# Curiosidades

## Las dos K: El ascenso y coronación de Kasparov

La historia del ajedrez no se puede entender sin grandes combates entre los dos mejores jugadores de cada época: Alekhine vs. Capablanca, Fischer vs. Spassky... y cómo no: Karpov vs. Kasparov.

Todos coinciden en algo, y es que entendían el ajedrez de una manera que la mayoría de los rivales, aunque se acercasen, no podían alcanzar. Estaban bendecidos por Caissa, la diosa del ajedrez.

Karpov acababa de ganar en 1975 por incomparecencia del norteamericano Bobby Fischer el Campeonato del Mundo, tras muchas idas y venidas de Fischer antes de comenzar el duelo con todo tipo de trabas. Karpov recuperó el título mundial para un país en el que el ajedrez es casi una religión, la Unión Soviética.

Defendió dos veces el título ante su compatriota apátrida Viktor Korchnói (Baguio en 1978 y Merano en 1981), enemigo público número uno del régimen soviético, que apoyaba a Karpov como punta de lanza del éxito del deporte patrio.

Así pues, Karpov seguía siendo el indiscutible número uno del ajedrez mundial, pero apareció en escena un joven nacido en Bakú, en la república soviética de Azerbaiyán, llamado Garry Kimovich Veinshtein. Cuando tenía 7 años, su padre, Kim, falleció y adoptó el apellido armenio de su madre, Kasparian, que, al modificarlo a una versión más rusa, acabó convertido en un apellido que hasta cualquier persona que no sepa nada de ajedrez conoce: Kasparov.

Kasparov fue enseñado en sus primeros pasos por su padre a jugar al ajedrez. A los 10 años ingresó en la escuela de ajedrez del excampeón mundial Mijaíl Botvinnik, teniendo como profesor a Vladimir Makogonov. Pronto los éxitos aparecieron, ganando el campeonato juvenil de la URSS con tan solo 13 años con 7 de 9. Al año siguiente lo volvió a ganar, esta vez con 8,5 sobre 9 puntos posibles, una auténtica bestia.

Su ascenso fue meteórico y, tras ascender a los primeros puestos de la lista Elo entre la élite, ya no era una promesa: Kasparov era una realidad. En 1980 se alzó con el Campeonato del Mundo Juvenil y fue como suplente a la Olimpiada de La Valeta (Malta) con la Unión Soviética, convirtiéndose posteriormente en Gran Maestro.

Tras ganar dos años el Campeonato Absoluto de la URSS, en 1981 y 1982, estaba preparado y disputó el ciclo de candidatos. Ganó a Beliavski en cuartos por 6-3, y en semifinales se las vería con Korchnoi y, a pesar de perder la primera partida, acabó venciendo por 7-4 en el marcador global. Para terminar, ganó la final del Torneo de Candidatos al excampeón mundial Smyslov por 8,5-5,5. Y se enfrentaría cara a cara, ya siendo el número dos del mundo, contra el número uno, Karpov, por el título mundial.

En 1984 se jugó su primer duelo por el Campeonato Mundial. Se coronaría campeón el que ganase primero seis partidas. Y no pudo empezar peor para Kasparov: tras 9 partidas, amigo jaquetón, el Ogro de Bakú iba palmando nada más y nada menos que por 4 derrotas a 0 (el resto fueron tablas). Karpov le estaba dando la bienvenida a un campeonato por el título mundial.

Pero si por algo se caracteriza Garry es por una capacidad competitiva enorme y porque nunca se da por vencido. Sacó fuerzas de flaqueza y no hubo manera de volver a ganarle una partida en las 17 siguientes. A pesar de ello, Karpov logró una victoria más en la partida número 27, pero la situación cambió y a Karpov se le empezó a notar cansado.

Kasparov consiguió ganarle y no una vez, ¡sino tres! Iban 5-3 y Kasparov estaba remontando... ¿pero lo lograría? Aun así, parecía una cifra difícil de remontar.

Karpov, con 12 años más que su rival, y habiendo tenido que pasar varias veces por el hospital, no estaba en su mejor momento, y Kasparov se encontraba pletórico para conseguir la hazaña. Pero el presidente de la FIDE, Florencio Campomames, en ese momento decidió suspender el *match* alegando problemas de salud de los ajedrecistas. Es el único campeonato de la historia que se ha tenido que suspender sin terminar.

Kasparov, totalmente en contra, siempre pensó que fue perfecto para que el régimen soviético salvase a Karpov, abanderado del tradicionalismo de la URSS, ya que Kasparov era opuesto al gobierno en ideas y afín a la Perestroika que Gorbachov introduciría en Rusia.

Le llegaría su gran oportunidad al año siguiente, en 1986. Se cambió de sede (Londres en las doce primeras partidas y posteriormente Leningrado en el resto) y el límite de partidas del encuentro sería de 24, para evitar lo sucedido en el anterior campeonato.

Tras hacer tablas en las tres primeras partidas, en la cuarta Kasparov se alzó con la victoria, y parecía que, tras su buen juego en el resto de las partidas, iba a tenerlo más fácil... Nada más lejos de la realidad. A la siguiente partida, mazazo de Karpov y victoria. Empate de nuevo.

Dos tablas más y en la octava partida Kasparov, fiel a su estilo agresivo, en contraposición con el posicional y estratégico de su oponente, se lanzó al cuello y obtuvo la victoria a pesar de la maravillosa defensa de Karpov. Las cuatro partidas restantes en Londres acabaron en empate.

Así llegamos al ecuador del campeonato, y en Leningrado empezaron con unas tablas, pero Kasparov ganó las partidas 14 y 16.

## **Todo parecía coser y cantar para el Ogro de Bakú. NADA MÁS LEJOS DE LA REALIDAD, ¡JAQUETÓN!**

¡Karpov ganó las tres partidas siguientes! Y Kasparov enloqueció (un poquito solo). Creía que había un traidor entre su equipo de analistas (es decir, Vladimirov) que vendía sus análisis a Karpov y le acabó expulsando. Veía problemas en todas partes y parecía desmoronarse psicológicamente. Y aquí Karpov pidió aplazar la partida 20.

Quizá fue más una estrategia que el deseo de recuperar un poco el aliento, pero no le salió bien el aplazamiento a Karpov. Las partidas 20 y 21 acabaron en empate y el tiempo no le sobraba a Anatoly. Tenía que igualar el *match* y para ello necesitaba una victoria. En la 22 fue a por todas y se estrelló. Kasparov se hizo con el punto y con una ventaja definitiva.

Karpov luchó mucho en la partida 23, pero solo consiguió tablas y la 24, sin ya nada en juego, decidieron disputarla y acabó también en empate, terminando el *match* 13-11 para Garry. De este modo, Kasparov se convirtió con 22 años en el campeón mundial más joven de la historia y había escrito su nombre para siempre en la historia del ajedrez. Ambos contendientes demostraron que eran muy superiores al resto y sus estilos de juegos crearon escuela. Una rivalidad histórica en el mundo del deporte.

Jugaron dos Campeonatos del Mundo más, en Sevilla, en 1987, y en 1990, entre Nueva York y Lyon. En ambos Kasparov ganó, y su supremacía en el ajedrez mundial se alargó hasta el año 2000, en el que Vladimir Kramnik le arrebató el título en Londres. Y pasamos de la doble K a la triple K. Pero eso es otra historia.

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA



**FM Jorge  
Ramírez**

Creador de contenido  
de ajedrez

YT: Pasión por el ajedrez

## **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Empecé a jugar en casa a los 4 años y me enseñó mi padre, pero no fue hasta los 17 años que conocí los torneos de ajedrez y todo lo que hay detrás del ajedrez federado.

## **2. ¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

La partida que le gané a Julio Granda en 2009. Julio Granda fue una inspiración para mí y un jugador al que admiro mucho. Al igual que yo, es de un país latinoamericano y seguía mostrando un alto nivel y progresos incluso a una edad avanzada, por lo que fue un ejemplo para mí, que comencé “tarde” en los torneos. Jugar contra quien admiras es ya todo un lujo, conseguir derrotarlo fue más que un sueño.

## **3. ¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

Lo primero, felicidad: jugarlo, estudiarlo y compartir mis conocimientos y experiencias me hace muy feliz, por lo que me considero afortunado de poder dedicarme a mi pasión.

No menos importante es el hecho de que me ha ayudado mucho a analizar situaciones en la vida real y a tomar mejores decisiones. A la hora de intentar entender y evaluar situaciones, de pen-

sar en distintos posibles panoramas y consecuencias, de tomar decisiones importantes y, en general, en los aspectos de la vida en los cuales es útil un proceso analítico, veo que con frecuencia pienso de manera similar a cuando juego al ajedrez, y esto me ha sido muy útil.

#### **4. Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez, ¿cuál sería?**

El ajedrez me encanta tal y como es y sinceramente no le cambiaría nada.

#### **5. ¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista? ¿Y tu punto débil?**

Considero que mi principal punto fuerte es la capacidad para plantear pequeños problemas, dificultades o incomodidades al rival, a veces casi imperceptibles y sutiles, pero siempre algo molestos.

Mi principal punto débil es que tardo bastante en darme cuenta de las cosas, necesito pensar y profundizar para organizar las jugadas e ideas que otros jugadores suelen detectar mucho más rápido.

#### **6. ¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha funcionado en ajedrez?**

Para las aperturas, jugar partidas de entrenamiento justo después de estudiarlas; para la estrategia, estudiar libros con partidas de jugadores fuertes analizadas y comentadas; para la táctica, el cálculo y los finales, resolver problemas (si bien en el caso de los finales fue necesario estudiar previamente la teoría).

#### **7. ¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar en ajedrez?**

Que no se obsesione buscando un método ideal para entrenar ajedrez, sino que busque el que más le divierta. Cuanto más se divierta, más tiempo le dedicará, y, cuanto más tiempo le dedique, más mejorará. Eso sí, es importante no solo que sea entretenido, sino que se asegure de que realmente está haciendo algo que le ayudará a mejorar.

# HISTORIA ENIGMÁTICA

## Visita enigmática a Nueva York

La final de *Got Talent* trajo consigo muchas cosas que jamás imaginé. Al día siguiente de la emisión del programa recibí mensajes de los creadores de contenido ajedrecístico más grandes del mundo: GothamChess y Agadmator, ambos con más de un millón de suscriptores en YouTube. Me dieron la enhorabuena y me pidieron si les podía pasar la partida para analizarla en su canal. Para mí son dos referentes en cuanto a la difusión del ajedrez, por lo que estaba más que encantado de que comentaran la partida para sus seguidores.

Otro día, estaba a punto de salir de mi cueva enigmática cuando leí en Twitter que el gran Hikaru Nakamura estaba reaccionando en directo a mi partida con Karpov, por lo que fui corriendo a verlo y me suscribí a su canal con unas palabras de agradecimiento. El chat enloqueció en ese momento pidiendo que jugásemos unas partidas ahí mismo. Yo acepté sabiendo lo que se me venía encima... Nakamura era el número dos en el ranking mundial a ritmo blitz y especialista en el juego online. Fue tanta la insistencia del chat que el Gran Maestro estadounidense accedió a jugar un par de partidas; en la primera me destrozó, pero en la segunda conseguí hacer tablas, lo cual es todo un logro contra un rival de la talla de Hikaru.

A los pocos días recibí otro mensaje de Levy Rozman, el youtuber que hay tras el canal llamado GothamChess. Quería entrevistarme para su podcast. Por supuesto, él quería hacerlo de manera online por los miles de kilómetros de distancia que nos separaban,

pero yo subí la apuesta y le dije al momento de hacerlo presencial en Nueva York. “Wow! You are crazy”. Y así fue cómo surgió la idea de visitar Nueva York. La idea no era solo hacer un vídeo con Levy, sino aprovechar para jugar partidas en la calle y visitar los clubes de ajedrez de la ciudad.

Tuve la oportunidad de jugar unas partidas rápidas en Times Square bajo la nieve, fue genial. Como podréis intuir, prefiero que hagan temperaturas de -15 °C que de 35 °C, ya que el traje va desde la cabeza a los pies y da mucho (pero que mucho) calor.

También visité ChessForum, una tienda de ajedrez en Manhattan donde se reúne mucha gente todos los días a jugar unas partidas en un ambiente tranquilo y amigable. ¡Debería haber un sitio así en cada ciudad para poder disfrutar del ajedrez a cualquier hora!

Otra de las acciones que realicé fue jugar con los llamados *chess hustlers*, ajedrecistas callejeros que colocan una mesa, un tablero con piezas y un reloj, y juegan partidas rápidas a cambio de algo de dinero. Fue una experiencia genial, las partidas son muy divertidas porque se habla durante las mismas y se desarrollan en un ambiente desenfadado.

Por último, pude jugar con Gotham Chess en el famoso Marshall Chess Club, uno de los clubs de ajedrez más antiguos del mundo. El primer *match* lo empatamos a dos, y decidimos hacer un segundo *match* con 1.000 dólares en juego que irían destinados a una labor benéfica que elegiría el ganador. Este *match* tuve la suerte de ganarlo y donar así los 1.000 dólares al Club de Ajedrez Magic Extremadura, el cual hace una labor magnífica llevando el ajedrez a lugares como prisiones o centros de desintoxicación. ¡Cuántos beneficios aporta el ajedrez en tantos aspectos de la vida!

# **13**

---

**¡Tu peón  
pasado debe  
ser avanzado!**

# **Los peones pasados son el principal motivo por el que se deciden los finales en ajedrez.**

Son capaces de **remontar** tanto partidas en las que nos encontramos perdidos como **rematar** las partidas ganadas.

Vamos primero con la definición:

“Un peón pasado es aquel que no tiene la oposición de peones contrarios que lo paren del avance hacia la octava fila, o, lo que es lo mismo, que no tiene peones contrarios enfrente ni en las columnas laterales al mismo”.

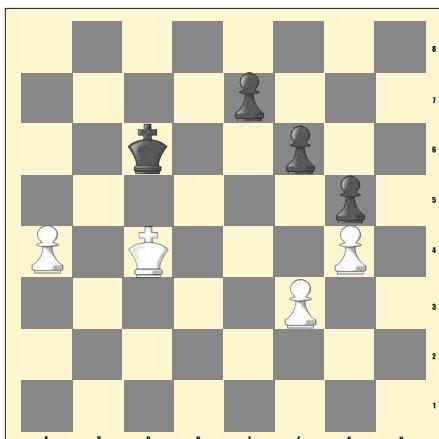
**En los finales de reyes, los peones pasados y alejados son una ventaja para el bando que los posee**, porque costará mucho impedir su coronación.

La regla de oro que debemos saber sobre los peones pasados es la siguiente: “**LOS PEONES PASADOS DEBEN SER AVANZADOS**”.

Eso sí, debemos hacerlo con **cautela** para que no los capturen rápidamente.

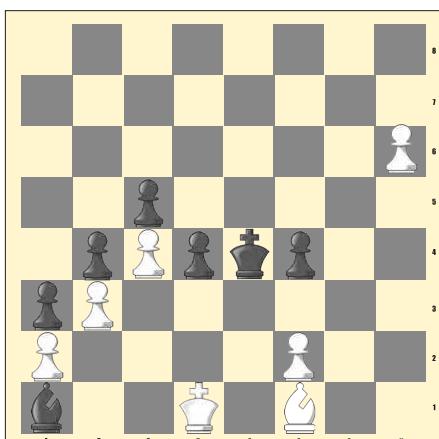
¡Vamos a ver algunos ejemplos!

En la primera posición, tenemos un final de reyes con el mismo número de peones, pero, a diferencia de las negras, las blancas cuentan con un peón pasado. Es un claro ejemplo sobre cómo los peones pasados también pueden utilizarse para distraer a nuestro rival mientras conseguimos otro objetivo.



El plan ganador de las blancas consistiría en avanzar el peón pasado **1.a5** para forzar al rey negro a parar el peón y continuar atacando con nuestro rey a los peones indefensos del flanco de rey.

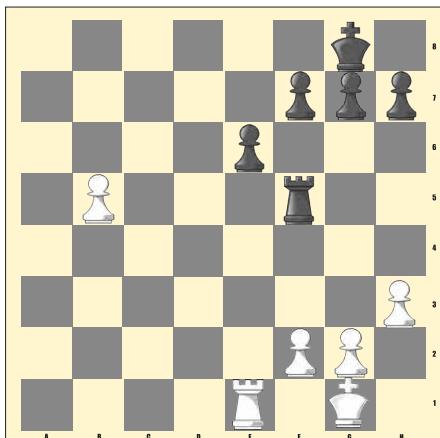
En esta segunda posición vamos a ver cómo el peón pasado se puede convertir en un motivo táctico en la fase final de la partida. Podemos apreciar que las blancas tienen un peón situado en sexta fila, muy cerca de la casilla de coronación. El rey negro se encuentra fuera del cuadrado, o, lo que es lo mismo, no llega a parar el peón, pero sí podría pararlo el alfil de casillas negras tras el avance **d3**.



La jugada brillante y ganadora de las blancas en esta posición es **1.Ad3+!**, forzando al rey negro a capturar el alfil con **1...Rxd3**, y tras **2.h7!** las negras no pueden impedir que el peón corone. Por tanto, siempre que haya un peón cerca de la casilla de coronación se nos tiene que encender una alerta porque podrían existir combinaciones tácticas que nos hagan ganar la partida.

En el siguiente ejemplo tenemos un final de torres y peones igualados, pero de nuevo las blancas cuentan una ventaja: un peón pasado en la quinta fila.

Muchas veces, el avance de los peones pasados requiere de una preparación de nuestras piezas para buscar el **momento idóneo en el que avanzar**. Así, la mejor jugada en esta posición es **1.Tb1**, colocando nuestra torre detrás del peón pasado



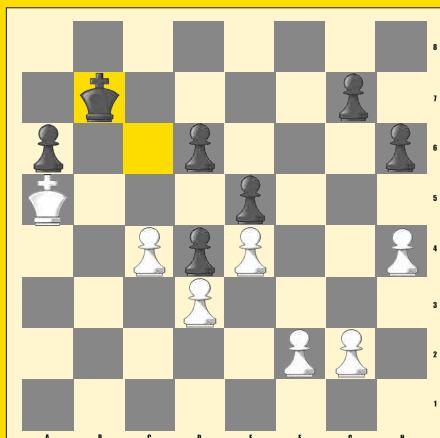
Las negras están obligadas a maniobrar con su torre para intentar llegar a la casilla de coronación: **1...Td5**, **2.b6 Td8**, **3.b7 Tb8**, y una vez más vemos como el peón pasado se convierte en un motivo táctico para ganar la partida: **4.Tc1** y la amenaza **Tc8+** es imparable.

## Consejos enigmáticos:

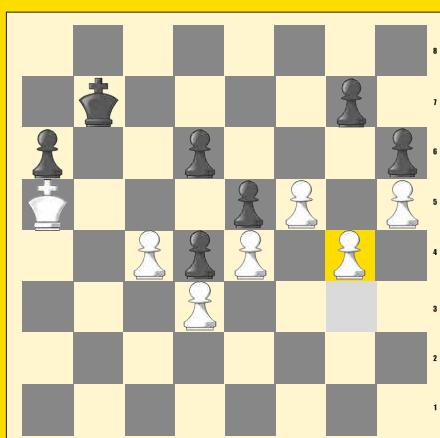
1. Crea tantos peones pasados como sea posible.
2. Prepara el avance de tus peones pasados para evitar que sean capturados.
3. Trata de frenar el avance de los peones pasados del rival en la medida de lo posible.

# Así lo hacen los grandes maestros...

Este final es de una partida entre el excampeón mundial Viswanathan Anand, considerado el mejor ajedrecista indio de todos los tiempos, contra la joven promesa india Rameshbabu Praggnanandhaa, que jugaba con piezas negras.

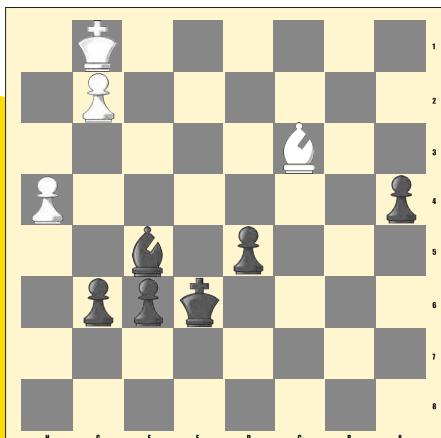


El último movimiento de las negras es **1...Rb7**. El plan de Anand es acudir rápidamente con su rey al flanco de dama para impedir el avance del peón pasado y dejar el rey negro atado a la defensa del peón. La partida continuó con el avance **2.h5!**, creando la debilidad del peón retrasado en **g7**.



El genio indio Praggnanandhaa se encontraba en una posición de *zugzwang* en la que no puede hacer nada para mejorar: **2...Ra7, 3.g3 Rb7, 3.f4 Ra7, 4.f5 Rb7**, y el plan ganador de las blancas, **5.g4!**, amenazando crear un peón pasado con el avance **g5**. Las negras se vieron forzadas a acudir con su rey a la defensa con la jugada **5...Rc7**, pero tras **6.Rxa6** las blancas conseguían ganar la partida en pocas jugadas ante la pasividad del rey negro.

Esta partida se disputó entre dos de los mejores jugadores del mundo, Veselin Topalov con piezas blancas contra Alexei Shirov. Vemos un final de alfiles de distinto color donde es el turno de las negras, que cuentan con una ventaja de dos peones pasados.

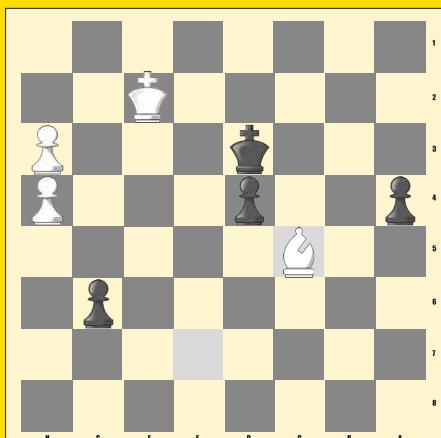


La idea de Topalov consiste en avanzar rápidamente con su rey hacia la casilla central d4 para frenar los peones con el apoyo del alfil y conseguir las tablas. Shirov, por el contrario, quiere evitar este plan defensivo de su rival alcanzando con su rey la casilla central **e4**, pero... ¡su propio alfil es un estorbo!

**1...Ah3!!** Sacrifica su alfil para conseguir el tiempo que necesita para progresar con su rey.

Topalov se ve forzado a aceptar el sacrificio y, tras una secuencia de movimientos forzados: **2.gxh3 Rf5, 3.Rf2 Re4,**

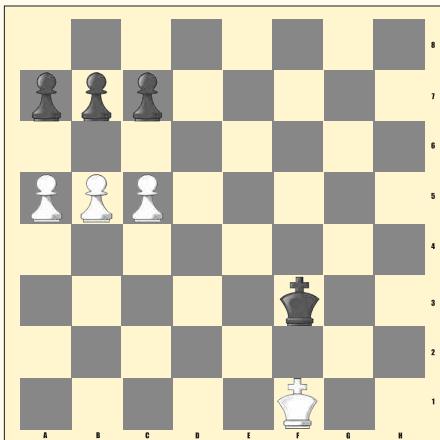
**4.Axf3 Rd3** y **5.Ac5**, llegamos a la posición que vemos justo debajo.



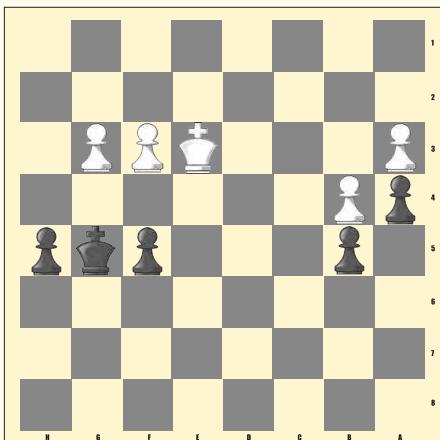
Shirov, con esta brillante entrega de material, consigue una posición ganada, ¡pero cuidado! Ahora las negras solo cuentan con una única jugada para ganar el final, y todas las demás conducen a tablas. **5...Rc4!** atacando el alfil para ganar otro tiempo y obligarle a elegir una diagonal. La partida continuó con **6.Ae7** y tras **6...Rb3** Topalov decidió abandonar ante la imposibilidad de frenar los dos peones pasados.

# Ponte a prueba

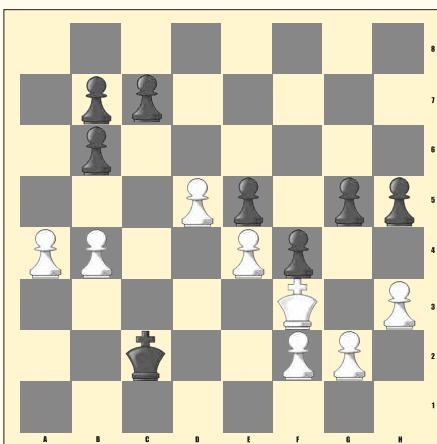
¿Cómo continuarías con piezas blancas en esta posición?



¿Cómo pueden las negras obtener la ventaja en este final?



Puedes encontrar la idea del blanco para crear un peón pasado?



# SOLUCIONES



# Curiosidades

## El ajedrecista autómata: El Turco

¿Qué es un autómata? Es una máquina que de forma programable realiza tareas u operaciones de manera automática.

¿Y un ajedrecista autómata? Hoy en día, podríamos realizar la comparación con cualquier aplicación de ordenador o tablero electrónico que tiene una programación para jugar contra él, normalmente por niveles de dificultad.

Vale, vale..., pero esto no tiene ningún misterio, ¿verdad, jaquetón?

Y si te dijera que ya existían ajedrecistas autómatas en el siglo XVIII, ¿me creerías? Pues deberías. Y funcionaban en Android. Bueno, ahora que ya piensas que estoy loco perdido, adéntrate en esta fascinante historia de El Turco, el ajedrecista autómata.

Para hablar de El Turco, hay que hablar de su creador, Wolfgang von Kempelen. Este intrépido húngaro fue escritor e inventor. Era un ajedrecista de cierto nivel y llegó a ser consejero de la corte de Viena, jugando en algunas ocasiones con la emperatriz de Austria María Teresa de Borbón (o de las Dos Sicilias).

Al bueno de Kempelen lo invitaron a un espectáculo de magia en 1769 en la corte imperial. Como nuestro inventor favorito era un hombre de ciencia, a la emperatriz le pareció muy interesante invitarlo para ver el espectáculo y también su reacción.

Kempelen disfrutó del espectáculo como todos los presentes, pero al terminar afirmó en un tono jocoso que, sin el menor problema, él lo habría hecho mejor. Así que la emperatriz le tomó la

palabra y Kempelen recogió el testigo: no volvería a aparecer por la corte hasta que no tuviese algo que superase lo que acababan de presenciar.

Pasó el tiempo, y Kempelen, como jaquetón que era, que nunca se rendía (un protojaquetón, diría yo), tras seis meses apareció por la corte con algo impresionante: una máquina formada por una especie de muñeco que tenía delante una mesa. El muñeco era fácilmente identificable, porque, aparte de no tener vida al ser de madera (je, je, je), iba vestido con una túnica, pantalones anchos y un turbante. Su mano izquierda sostenía una pipa turca, y la derecha estaba extendida a lo largo de la mesa. Las medidas de la mesa eran de 120 x 60 x 90 cm y contaba con unas ruedas para poder desplazarlo con facilidad.

¿Y qué tenía de especial este muñeco de madera con una mesa? Pues que era capaz de jugar al ajedrez contra un ser humano. Ni más ni menos. Y se le acabó apodando El Turco. Kempelen permitió a los presentes inspeccionar la máquina y ver su interior, para demostrar que no había ni trampa ni cartón. Detrás de una de las puertas se veían una serie de engranajes. Y detrás de las otras dos puertas que abrieron había más bien poco: un cojín y varias piezas de latón.

Mientras seguían investigando la máquina, Kempelen abrió por detrás otra puerta y puso una vela para que se pudiese ver cómo la luz atravesaba los citados engranajes. Debajo de la ropa del muñeco de madera había otras dos puertas con más y más engranajes, por lo que dieron cuenta de la dificultad que había tenido su creación y siguieron las indicaciones de su creador.

Kempelen pidió un voluntario para jugar una partida contra El Turco. Un conde aceptó y Kempelen le dio cuerda al automata... ¡y cobró vida! Ahora ya no nos reímos tanto, ¿eh?

La máquina movió, usando su mano derecha, un peón y la partida comenzó. Con un juego de ataque, muy de la época del ajedrez romántico, en poco más de 20 minutos venció a su oponente sin ninguna discusión.

Se hizo muy famoso en Viena y comenzó a forjarse la leyenda por toda Europa. Pero Kempelen no estaba interesado en aceptar más retos y los rechazó casi todos, jugando solo una partida en más de un año y dedicándose a otros inventos, como su reproductor de habla humana o trabajos sobre máquinas de vapor. Era un adelantado a su tiempo y la Revolución industrial acababa de comenzar. Así que, para desilusión de muchos, desmontó la máquina.

Poco le duró el descanso a El Turco. El emperador José II quería impresionar al duque Pablo de Rusia y pidió encarecidamente la presencia de la máquina autómata capaz de jugar al ajedrez. El duque quedó anonadado y le sugirió realizar una gira por Europa.

Kempelen, que quería seguir a sus cosas (a seguir inventando, vaya), no tenía mucho interés, pero acabó aceptando. París o Londres fueron sitios donde El Turco hizo acto de presencia y pudo hasta jugar con el mismísimo Benjamin Franklin, al que venció sin paliativos. También tuvo la oportunidad de jugar con el mejor ajedrecista de la época: el archifamoso François-André Danican, más conocido como Philidor. Fue incapaz de vencer al excelente músico y ajedrecista francés, pero también es normal... Es como enfrentarse de pronto con Maxime Vachier-Lagrange en una cafetería (guiño, guiño, visita mi canal de YouTube).

Durante años, surgieron muchísimas hipótesis sobre cómo podía ser posible que El Turco pudiese cobrar vida y jugar al ajedrez a gran nivel. Un niño o una persona pequeña que fuesen buenísimos jugando al ajedrez, hilos, cuerdas ocultas, imanes, alguien dentro del muñeco de madera... Era imposible que nadie estuviese dentro, ¡en su interior no se veía nada! ¿Tal vez tuviese superpoderes?

Kempelen falleció en 1804 y su máquina pasó por muchas manos. Su nuevo dueño, Johann N. Malzel, un músico alemán, fue el comprador del autómata y lo llevó a nuevas aventuras, como cuando El Turco tuvo la ocasión de jugar con el general Napoleón Bonaparte, gran aficionado al ajedrez, y donde el gran estratega francés no pudo hacer nada en esta batalla.

Hizo una gira por Francia, Inglaterra y Estados Unidos, llegando a hacer más adelante parada en Cuba para seguir hacia el sur, pero tuvo un revés bastante serio. Su secretario, William Schlumberger, murió y Malzel canceló la gira, volvió a Estados Unidos y se dio a la bebida hasta que falleció. Y, claro, la teoría de que su secretario pudiese ser responsable de las jugadas del autómata empezó a correr como la pólvora (*Very suspicious!*). El Turco acabó en un museo de Peale, en Filadelfia, más solo que un peón aislado, y un incendio en 1854 destruyó la máquina original.

Para finalizar, hay que decir que el famoso escritor Edgar Allan Poe le dedicó hasta un ensayo a esta máquina y acabó acertando con el secreto más oculto de su funcionamiento: había alguien dentro que era un excelente ajedrecista y por eso ganaba sin problemas prácticamente a todos. ¡En torno a 15 ajedrecistas de gran nivel llegaron a estar dentro del autómata!

Kempelen era un genio y creó una ilusión. Solo se veía por dentro un tercio de la máquina, y el resto era para un operador, que, ayudado por una vela para no quedarse a oscuras, con un asiento deslizante, se podía mover de lado a lado y así evitar ser visto cuando enseñaban otras puertas, cambiando su espacio por una maquinaria falsa. El humo de la vela por un sistema de tubos iba hasta el turbante, y la vela humeante que había en la mesa de El Turco ayudaba a disimular.

El operador podía seguir la partida sin ver para nada el tablero, mientras que el autómata podía coger y mover piezas. Lo primero, gracias a un sistema de imanes, sabiendo qué jugada era la última en haberse realizado, con potentes imanes en la base de cada pieza. Para lo segundo, había una tabla con una serie de clavijas interconectadas con palancas que permitían mover el brazo del maniquí. En definitiva, una delicia de la mecánica que demostró que el ajedrez, una vez más, tiene algo especial que siempre asombra a propios y extraños.

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA

## MI Sabrina Vega

8 veces campeona  
de España

IG: @sabrina\_vega\_chess



### **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

En una clase como actividad extraescolar, a los 8 años, en el centro donde cursaba enseñanza básica en San José Dominicas, en Las Palmas de Gran Canaria. Probé muchas actividades extraescolares y solo repetí en ajedrez. Me enseñó el monitor del centro, Orlando León. Posteriormente mi padre decidió que fuésemos a un Campeonato de España Sub10 y quedé empatada en el primer puesto.

A la vuelta conocí a una figura muy importante en mi trayectoria, Ernesto Solana, “mi eterno maestro”, que fue quien me supo transmitir ese amor y esa pasión por el ajedrez. Fui la primera en mi familia en jugar al ajedrez y enganché al resto, como, por ejemplo, a mi hermana Belinda, después de que dejara la gimnasia rítmica.

### **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

Tengo una larga trayectoria que me ha permitido tener buenos recuerdos. He podido disputar y ganar partidas contra Karpov y Hou Yifan en ritmo semirrápido. También la última partida en la que vencí a Elisabeth Pähtz en el Europeo Femenino

de Mamaia (Rumanía), que me permitió empatar en el primer puesto, quedando subcampeona de Europa por desempate.

Una partida que recuerdo con mucho cariño es la partida de última ronda de un campeonato de España por equipos de segunda división, más que por el resultado, por el compendio global de todo el proceso. Fue con mi equipo local, el Grandama Santa Lucía. Nos jugábamos el ascenso y yo debía ganar al GM Julen Arizmendi. Lo logré y ascendimos. Sobre todo, lo mejor era el ambiente y la ilusión de ir juntos hacia un mismo objetivo.

### **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

Los fracasos temporales se superan y te enseñan dónde estás, cómo seguir y superarte día a día. Uno de los aspectos fundamentales del ajedrez, aparte de la competición y los resultados, es el enriquecimiento durante todo el proceso en el que vas aprendiendo compañerismo, gusto por los retos, espíritu de superación, no estancarte, aprender de las frustraciones momentáneas... Por ello todo el ambiente es lo que más hay que disfrutar.

Puedo decir que he caminado de la mano del ajedrez, he crecido y madurado y soy quien soy en parte por el mundo del ajedrez. Primero fue un juego, luego me transmitieron la pasión por él y después vino la competición. Ahora es, sin duda, para mí un estilo de vida.

### **Si tuvieras que añadir una nueva regla en ajedrez, ¿cuál sería?**

Puedo entender los ritmos que se han ido acortando para dinamizar el juego y su visibilidad. Salvando eso, soy una fiel defensora del ajedrez clásico y creo que todavía le queda mucho por delante, por lo que no cambiaría realmente nada. Eso sí, fomentaría, por ejemplo, el análisis al terminar las partidas con tus rivales.

### **¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista y tu punto débil?**

Creo que mi punto fuerte es el gusto por los retos. Me lo supo transmitir mi eterno maestro, Ernesto Solana. El gusto por el ajedrez, desentrañar esa verdad inagotable que hay en el mundo

de las 64 casillas... Siempre me ha interesado disfrutar al máximo todo lo que me puede dar el ajedrez.

Y mi punto débil..., quizá por lo anterior, esto ha hecho que tienda a un cierto perfeccionismo y siempre he arrastrado en toda mi trayectoria ajedrecística una mala gestión y administración del tiempo.

### **¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha funcionado en ajedrez?**

Más que un método de entrenamiento específico, lo que mejor me ha funcionado para dar saltos de nivel ha sido cuando he podido dedicar muchas horas al día a estudiar ajedrez. Disfrutaba mucho viendo y aprendiendo cosas nuevas, renovando y actualizándome.

Aparte, estudiar a Smyslov en un momento dado de mi carrera me ayudó a afianzar mis puntos fuertes, ese aspecto dinámico de entender y mejorar la colocación de las piezas, trabajar muchísimo el cálculo.

### **¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere comenzar en ajedrez?**

El mejor consejo que podría dar a ese gran público que no es aún conocedor del mundo del ajedrez es que se anime y supere los prejuicios iniciales. Creo que en la comunidad ajedrecística hemos tenido un pequeño hándicap a la hora de transmitir la imagen del ajedrez.

¡Si hay algo que caracteriza al ajedrez es su carácter muy dinámico! Que la gente se anime y se acerque, ya que estoy convencida de que la mayoría seguirá jugando y probándolo muchas partidas más.

# HISTORIA ENIGMÁTICA

## Rey Enigma en París

Durante mi estancia en Nueva York contacté con varios ajedrecistas para hacer colaboraciones. Uno de estos contactos quizás suene porque ha sido campeón mundial durante nada más y nada menos que quince años. Efectivamente, se trataba de la leyenda Garry Kasparov.

Sabía que vivía en la ciudad, por lo que probé suerte con un mensaje que estaba convencido que pasaría desapercibido, pero que, para mi sorpresa, ¡obtuvo respuesta! El equipo de Kasparov-Chess, la academia de ajedrez liderada por Garry, se puso en contacto conmigo para organizar un encuentro frente al ogro de Bakú. Y no solo eso, también me abrieron las puertas a otros de sus embajadores como el Campeón del Mundo a ritmo blitz Maxime Vachier-Lagrave, con el que pude jugar un par de partidas en Bucarest.

El lugar establecido para el encuentro con Kasparov fue París, por lo que aproveché y me fui unos días antes para grabar contenido. Comencé yendo a un parque donde se reúnen muchos ajedrecistas cada día a jugar unas partidas, los Jardines de Luxemburgo, un lugar ideal para disfrutar del ajedrez al aire libre. Me enfrenté con todos los allí presentes durante más de una hora y puse rumbo a otra de las paradas obligatorias para todo ajedrecista de visita en la capital francesa. Se trata de Blitz Society, un bar donde las mesas cuentan con un tablero de ajedrez y un reloj, para tomar algo mientras juegas unas partidas. ¡Cada ciudad debería contar con un lugar así! Al día siguiente fui a la torre Eiffel y grabé varios vídeos cortos de consejos para las redes sociales.

**Todo estaba yendo genial y aún quedaba el plato fuerte. El último día por la mañana fui a los estudios de KasparovChess para el tan ansiado encuentro.**

Mientras preparábamos el set de grabación entró en la sala el mismísimo Garry Kasparov. Su sola presencia ya imponía respeto, me sorprendió el alto grado de concentración que tenía desde antes de empezar las partidas. Se paseaba de un lado a otro de la habitación con la cabeza hacia abajo con una mirada que irradiaba ganas de ganar. Es algo que me sorprendió mucho, ya que, en teoría, se trataba solo de un *match* amistoso. Estaba claro que para Garry lo único amistoso de ese encuentro era el apretón de manos inicial para dar comienzo a la partida; después de eso no iba a tener ni una pizca de amabilidad conmigo. Y, en efecto, así fue.

La primera partida estuvo realmente emocionante hasta los últimos momentos. Sacrifiqué un peón en la apertura que Garry consiguió aguantar hasta la fase final, aunque le costó adoptar una posición algo pasiva y tuvo que devolver el peón. En ese momento es donde cometí el error decisivo. Tenía dos opciones para presionar: una de ellas conseguía la igualdad total y la otra era perdedora. Ya podéis imaginar cuál elegí...

Finalmente, llegamos a una posición espectacular con cuatro damas en el tablero y ambos con menos de un minuto en el reloj, pero la posición ya estaba decidida para Kasparov.

En la segunda partida me confundí en el orden de mi siciliana enigmática y me quedé en una posición inferior en la que el ruso es letal. Un bonito sacrificio de dama le sirvió para conseguir ventaja decisiva que remató de manera implacable. ¡Siempre podré decir que me enfrenté a uno de los mejores jugadores de la historia!



# 14

---

**¡Convierte  
la ventaja,  
jaquetón!**

# **“Hay que eliminar la hojarasca del tablero”.**

Estas palabras del genio cubano José Raúl Capablanca hacen referencia al concepto de la simplificación en ajedrez.

Pero... ¿qué significa esa palabra?

La **simplificación** es una técnica ajedrecística que consiste en cambiar las piezas del rival y que nos permite llegar a un final ganador.

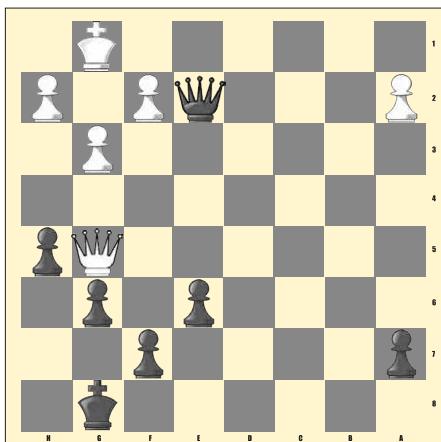
A todos nos ha pasado alguna vez, cuando hemos conseguido una posición completamente ganada, acabar perdiendo la partida por no saber cómo continuar.

Pues bien, el objetivo de simplificar es cortar cualquier contrajuego del rival o reducir las defensas para construir un camino sencillo hacia la victoria.

**¡Veamos algunos ejemplos!**

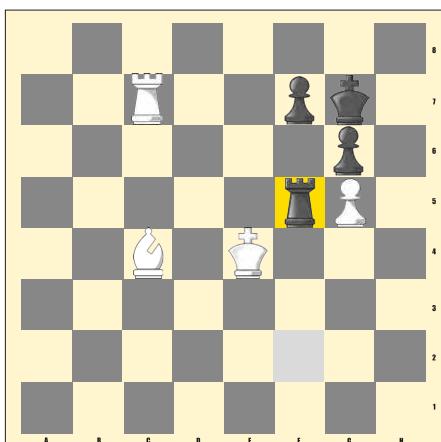


En la primera imagen, tenemos un final de damas donde es el turno de las negras, y según los módulos de análisis la continuación más fuerte sería capturar el peón de **a2**, ¡pero cuidado! Este es un claro ejemplo de cómo en muchas posiciones es preferible elegir la jugada que construya una vía sencilla y rápida hacia la victoria.



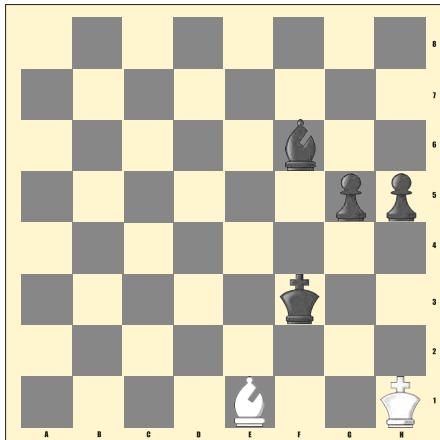
Desde un punto de vista práctico, la mejor forma de rematar la partida sería forzando el cambio de damas con **1... Dd1+**, **2.Rg2** y **2...Dd5+!**, entrando en un final ganado sin ningún contrajuego para las blancas.

En la segunda posición, el último movimiento de las negras ha sido **1...Tf5!**, amenazando con capturar el peón y lograr resistir en el final, pero aquí las blancas cuentan con un bonito remate para destrozar la fortaleza del negro.



**2.Txf7!+ Txf7, 3.Axf7 Rxf7** y ahora la jugada clave para ganar el final, **4.Rd5!**, triangulando con el rey para dejar al rival en una situación de *zugzwang* donde cualquier movimiento empeora su situación.

En esta tercera posición vamos a ver cómo la simplificación también puede convertirse en un recurso defensivo en la fase final de la partida. Podemos apreciar un final de alfiles aparentemente ganado para las negras, pero es el turno del blanco y cuenta con el brillante sacrificio **1.Ah4!** para lograr una posición de tablas teóricas.



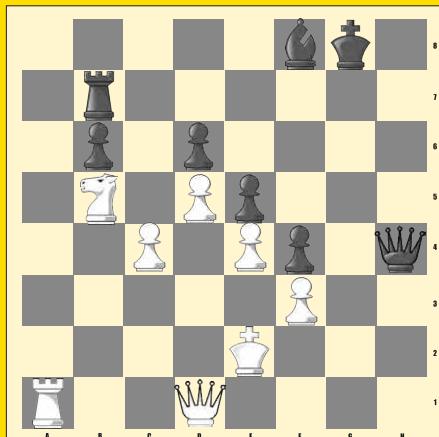
El final de alfil y peón de torre contra rey es tablas siempre que el alfil sea de un color diferente a la casilla de coronación. Esto es porque el bando defensor podría permanecer con su rey en la esquina del tablero sin que pueda ser expulsado.

## Consejos enigmáticos:

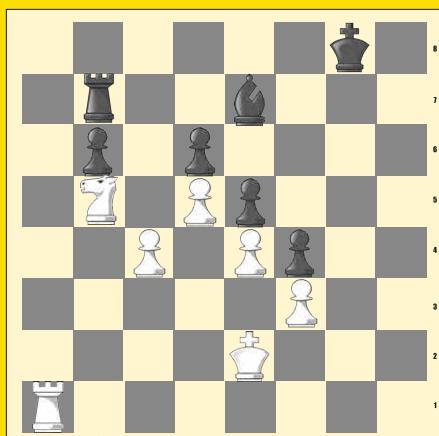
1. Cuando estés ganando, busca la manera más rápida y sencilla de rematar la partida.
2. En un final con ventaja, intenta cambiar el mayor número de piezas posibles.
3. Cuando estés perdiendo, evita los cambios de piezas y crea complicaciones.

# Así lo hacen los grandes maestros...

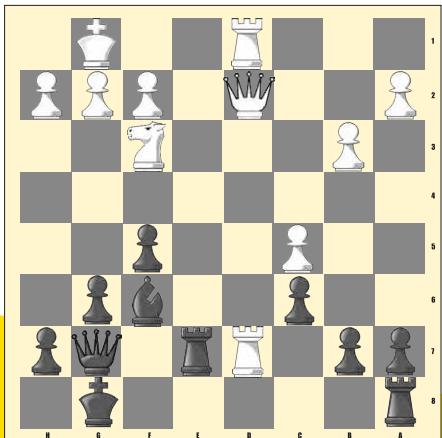
Esta posición pertenece a una partida entre las grandes maestras Alexandra Kosteniuk y Elisabeth Paehtz.



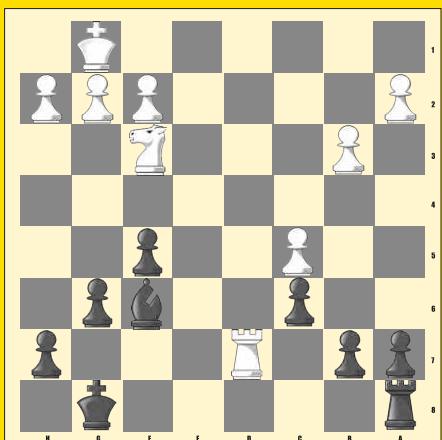
El último movimiento de las negras ha sido **1...Tb7**, con idea de incorporarla al ataque y, apoyada de la dama, buscar dinamismo contra el rey blanco. La campeona mundial realizó aquí el único movimiento de la posición para mantener la ventaja **2.Dh1!!**, cortando el posible contrajuego de su rival y forzando el cambio de damas.



Tras los cambios **2...Dxh1** y **3.Txh1** las blancas logran consolidar su ventaja de espacio y estratégica que pasa por las debilidades de b6 y d6. El plan ganador que condujo a Kosteniuk hacia la victoria consistió en activar la torre a través de la columna abierta a con idea de instalarla en c6 e imposibilitar a su rival la defensa de ambos peones.



En esta segunda partida se enfrentaban el maestro Dieter Keller contra el GM Boris Spassky con piezas negras. La última jugada de las blancas es **1.Td1**, con idea de apoyar a la torre en séptima fila y mantener el control sobre la columna abierta d, pero esta jugada, a pesar de que parece de lo más natural, se considera una imprecisión por parte de Keller que Spassky logró castigar magistralmente.

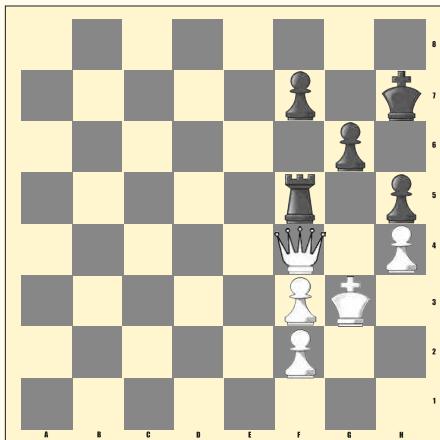


Tras una secuencia de cambios forzados: **1...Txd7, 2.Dxd7, Dxd7, 3.Txd7**, Spassky continuó simplificando la posición con la jugada **3...Td8!**, forzando el cambio de torres para entrar en final ventajoso de alfil contra caballo.

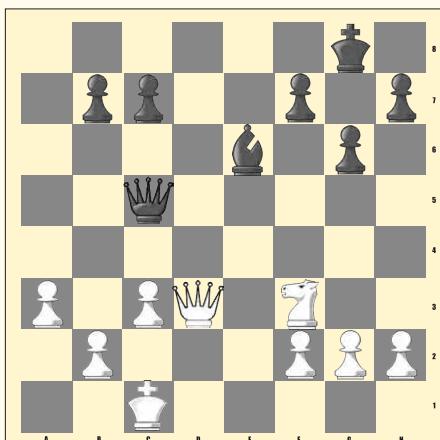


# Ponte a prueba

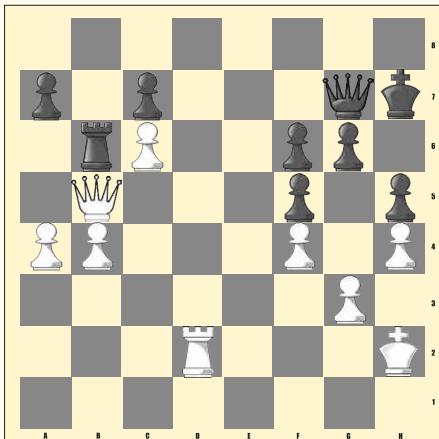
¿Cuál es la forma más rápida y sencilla de ganar el final?



¿Cómo continuarías con piezas blancas?



¿Cómo pueden las blancas rematar este final ganado?



# SOLUCIONES



# Curiosidades

## Karpov, Korchnói y el parapsicólogo

En 1975, con la espantada de Fischer frente a Karpov, el soviético se convirtió en el campeón mundial y comenzó el nuevo ciclo para buscarle un retador que pudiese optar al título.

Y en 1978 se consiguió a ese desafiador a la corona ajedrecística. Se ganó el derecho a intentarlo el grandísimo Viktor Korchnói. Cómo sería de difícil vencerle cara a cara para que fuese apodado Viktor el Terrible... ¡No me lo quiero ni imaginar, jaquetón!

Karpov, conocido por todos y siendo el mejor jugador de la época, simbolizaba a la Unión Soviética como ídolo del Kremlin, y Korchnói, fortísimo jugador de la vieja escuela, también soviético de nacimiento (la ciudad de Leningrado lo vio nacer, hoy conocida como San Petersburgo), fue el primer Gran Maestro exiliado de la URSS, debido a que se le dio un poco de lado, a pesar de haberse hecho un hueco en la historia del ajedrez jugando frente a los mejores de la época, como Tal, Petrosian, Spassky o Smyslov (todos ellos campeones mundiales, por cierto).

Sus tensas relaciones con las autoridades soviéticas llevaron a que, en 1976, tras un torneo celebrado en Ámsterdam, desertara y se estableciera unos años en los Países Bajos, para posteriormente mudarse a Suiza, país al que representó en varias Olimpiadas como primer tablero y donde ganó el campeonato nacional varias veces.

Así pues, este duelo era un encontronazo en toda regla entre la potencia de la URSS, con su adalid de 27 años, y un exiliado que

tenía 20 años más, con una forma de ser indomable y con mucho que demostrar. ¿Creéis que Karpov, por edad y juego, ganaría fácilmente? ¡Nada más lejos de la realidad!

Para proclamarse campeón mundial había que ganar 6 partidas, sin contar las partidas que terminasen en empate. Karpov llevaba cuatro victorias tras 17 partidas y todo parecía que sería cuestión de coser y cantar para Karpov.

Pero lo curioso, peculiar e incluso delirante de este encuentro fue todo lo extra deportivo y que quizás hiciese algo de mella en Karpov, al que se le vería exhausto hasta el final del *match*.

¿Tenéis gafas de sol? Supongo que sí. Pues Korchnói también. Y se las llevaba a la partida. ¿Cómo? ¿Que se las llevaba a la partida, dirás...? Sí, y de espejo, además.

Karpov decía que su rival lo hacía apostar para que le reflejase la luz de los focos en las gafas y se proyectase en él, molestandolo durante las partidas. Korchnói decía que era para que no le perturbase la impertérrita mirada de Karpov, pero ahí empezaron las hostilidades y no cesaron precisamente.

El árbitro principal, L. Schmidt, y su equipo arbitral, ante este peculiar suceso, probaron las dichosas gafas y se sentaron en la mesa de juego para comprobar quién tenía razón. Como conclusión, las gafas no eran un impedimento para jugar, pero le pidieron cordialmente a Korchnói, por caballerosidad, que no se las pusiese durante el resto del encuentro. Lo hizo en la última parte del *match*.

¿Y terminaron aquí las hostilidades? NO y mil veces NO. ¡Este encuentro fue de locos!

Antes del encuentro, se tuvo que llegar al acuerdo de jugar sin banderas, ya que a la URSS le parecía una falta de respeto que Korchnói jugase bajo bandera suiza. Incluso medio en broma, el equipo de Korchnói ofreció colocar la bandera pirata. ¡Hubiese sido genial!

Otro detalle importante fue respecto a las sillas donde se sentaban. ¿Las sillas? Sí, las sillas.

Korchnói quería un tipo de sillas concreto porque le gustaban. Karpov decía que o las desmontaban por completo y las analizaban por rayos X para comprobar que no tuviesen métodos de comunicación para hacer trampas o que no se usaban. A Karpov le gustaban las sillas giratorias, y Korchnoi detestaba que Karpov estuviese moviéndose en su silla mientras él pensaba. A discutir otra vez.

Si es que hasta Korchnói se quejó de los yogures que le llevaron a Karpov en la segunda y tercera partida por si podían ser algún método de comunicación con su equipo... El bífidus con Stockfish. ¿Te imaginas? Pues tuvieron que acordar una hora y decir previamente el color del yogur para que no hubiese quejas.

Pero... ¿y si te dijera que este encuentro hubiese sido digno de un episodio de la serie *Expediente X*? “La verdad está ahí fuera”...

No sé dónde estaría la verdad, pero lo que sí sé es que los jugadores perdieron un poco el norte en sus batallas internas. ¡También hubo parapsicólogos!

Vladimir Zhukar, un neurólogo ruso que formaba parte del equipo de Karpov, perteneciente al laboratorio del departamento de Psicología de la Universidad de Moscú, fue motivo de polémica. Korchnói insistía en que era un parapsicólogo que lo miraba fijamente durante las partidas para ponerle nervioso e incluso hipnotizarlo. Así que le prohibieron sentarse en las cinco primeras filas, pero no entrar en la sala. ¿Y qué hizo el equipo de Korchnói? Pues colocar personas a su alrededor para molestarlo y así “neutralizarlo”.

Y, para rematar, se perdieron las formas en lo más elemental que existe en nuestros protocolos cuando se empieza una partida de ajedrez: darse la mano al comenzar. Karpov dijo que ni de broma le daba la mano a Korchnói, y el enemigo público número uno de la URSS recurrió. Se dice que Korchnoi en voz baja le dijo un par

de cositas nada elegantes, así que también se tuvo que prohibir que interactuaran entre ellos verbalmente. ¡Qué tensión!

“¿Pero y si se ofrecían tablas?”, puedes pensar. Pues se lo tenían que decir al árbitro y el árbitro al rival, como si estuviesen dos amigos peleados y un correveidile comunicándose entre ellos. Solo de pensar en todo esto, me agoto, jaquetón. En serio.

Y con todo el mundo delirando ya, la pareja de Korchnói, Petra, comenzó a acudir a las partidas con dos miembros de una secta de origen indio, Ananda Marga. Korchnói dijo que eran sus instructores de yoga, pero, como tenían antecedentes penales, se les acabó prohibiendo ir a la sala. Y los soviéticos aprovecharon este “feo” para volver a sentar al doctor Zhukar en las primeras filas. Auténtica Guerra Fría.

Pasaremos por alto las acusaciones del equipo de Karpov de que la CIA conspiraba a favor de Korchnói y que introdujeron hasta una serpiente en su habitación de hotel... ¡Una serpiente! Y, por si fuera poco, que hacían ruido en la residencia a la que se mudó después, con helicópteros o aspersores en mitad de la noche perturbando su descanso.

¿A quién favoreció? No lo sabemos, pero yendo 5 a 2 a favor de Karpov y con la victoria en su mano, se metió en una crisis de resultados y entre las partidas 28 y 31 perdió 3 de 4 partidas y se empató el encuentro.

Cuando peor estaba para Karpov, supo reponerse con las piezas blancas y Korchnói, quizás envalentonado, se metió en una defensa Pirc algo peligrosa y no salió airoso. Karpov ganó esa partida y se proclamó campeón en uno de los campeonatos mundiales más excéntricos que se recuerda.

# ENTREVISTA ENIGMÁTICA

## GM José Carlos Ibarra

Jugador olímpico  
y creador de contenido  
de ajedrez

YT: GMSpiderIbarra



### **¿Con qué edad empezaste a jugar y quién te enseñó?**

Empecé con 9 años a jugar al ajedrez. Mi hermano y mi padre estaban jugando en el salón y un día quise yo también hacerlo.

### **¿Cuál es la partida que mejor recuerdo te trae y por qué?**

La que mejor recuerdo me trae es la que me hizo ganar el Campeonato de España Sub16 frente a Diego Espiñeira. Tras finalizar, mis compañeros de la región de Murcia me tiraron a la piscina porque era la primera vez que un murciano ganaba ese. Fue cumplir un sueño.

### **¿Qué te ha aportado el ajedrez en tu vida?**

Me ha aportado todo lo importante en la vida: mi mujer, a la que conocí en un campeonato de España, mis mejores amigos, mi forma de vida, mis mayores ilusiones, la diversión...

### **Si tuvieras que añadir una regla nueva en ajedrez, ¿cuál sería?**

Cambiaría el sistema de desempate en los Open. Me explico... En lugar de los habituales, pondría la suma de los puestos de tus rivales tras realizar una clasificación virtual por Buchholz. Aquel

que menos sume quedaría más arriba. Me parece más justo que lo que existe actualmente.

**¿Cuál es tu punto fuerte como ajedrecista? ¿Y tu punto débil?**

Mi punto fuerte es que creo que soy bastante completo al jugar. No cometo grandes errores en ninguna de las diferentes fases del juego, soy muy regular.

Mi punto débil es que en ocasiones no confío lo suficiente en mí mismo.

**¿Qué método de entrenamiento es el que mejor te ha funcionado en ajedrez?**

Las clases de ajedrez y concentraciones con mi antiguo entrenador, Jesús de la Villa. Después de eso, convertirme yo mismo en profesor de ajedrez y dar clases a alumnos de alto nivel, me ha hecho progresar mucho y comprender mejor el ajedrez.

**¿Qué consejo le darías a un principiante que quiere mejorar en ajedrez?**

Jugar, jugar y jugar. Y, de vez en cuando, estudiar. Creo que, en el ajedrez, la habilidad es muy importante y es jugando como esta se adquiere.

# HISTORIA ENIGMÁTICA

## Torneo de Candidatos

La ciudad de Madrid tuvo el lujo de ser la sede del prestigioso Torneo de Candidatos, que decidiría el retador por el título mundial. Jugadores de la talla de Fabiano Caruana, Ding Liren, Alireza Firouzja o Ian Nepomniachtchi se daban cita en la capital de España en una competición que pasó a la historia como una de las más seguidas gracias a los fans que llenaron la calle de la sala de juego para ver a sus ídolos de cerca.

La sala de juego no podía ser mejor. El palacio de Santoña fue el lugar elegido para alojar durante casi tres semanas tanto a los Grandes Maestros como a los cientos de aficionados que se acercaron cada día para disfrutar del ambiente ajedrecístico que se respiraba.

Por mi parte, iba a estar retando a partidas de ajedrez en diferentes localizaciones de Madrid. El primer lugar fue la asociación Amigos del Retiro, una cabaña donde se reúnen aficionados todos los días a jugar partidas de ajedrez. Muchos lo habréis visto en mi canal de YouTube porque tengo varios vídeos jugando con sus socios. ¡Me encanta ese sitio!

Los demás días estuve entre el palacio de Santoña y la fanzone situada a pocos metros de la sala de juego. La idea era animar las inmediaciones de la sala de juego para que los aficionados pudieran realizar diferentes actividades mientras seguían las partidas.

Esos días había muchas acciones paralelas con motivo del torneo. Una de ellas fueron las simultáneas organizadas por Chess24 en el paseo de Recoletos. La idea era realizar un encierro con motivo de los Sanfermines, tal y como realizamos el año anterior en

Pamplona. Además, este encuentro contaba con varios invitados sorpresa, entre ellos Judit Polgar y Anish Giri, que se pasaron a ayudarnos con algunas partidas de las simultáneas y a hacerse fotos con los fans. ¡Fue toda una fiesta del ajedrez!

Por último, cuando el torneo llegó a su fin, tuve el honor de ser invitado a la cena de clausura del torneo. Allí pude reencontrarme con muchos de mis amigos enigmáticos que llevaba tiempo sin ver y conocer a varios jugadores de la élite. Tenía especial ilusión por ver al gran Hikaru Nakamura, con el que ya había coincidido de forma virtual e, incluso, a lo lejos ese día al inicio de las partidas (por cierto, hay un clip muy bueno en YouTube que muestra la reacción de Naka al verme por primera vez. ¡Muy bueno!). La gala fue espectacular, y el banquete, por lo que dicen, también. ¡Qué duro es ser Rey Enigma a veces! Eso sí, pude disfrutar de muchas otras cosas... Ojalá se sigan celebrando más torneos de este tipo en España porque hacen mucho bien al ajedrez.



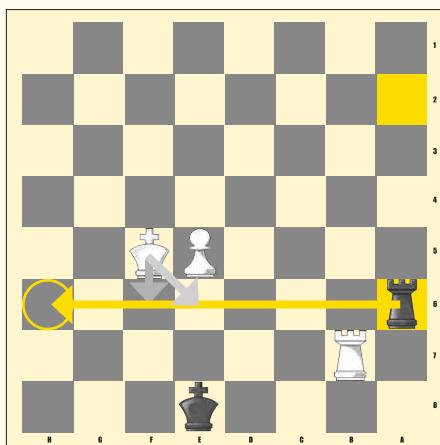
# **EXTRA:** **5 finales de torres**

Los finales de ajedrez son la parte más técnica, donde la seguridad del rey o la creatividad para elaborar planes no juegan un papel tan importante como en la fase de la apertura o del medio juego.

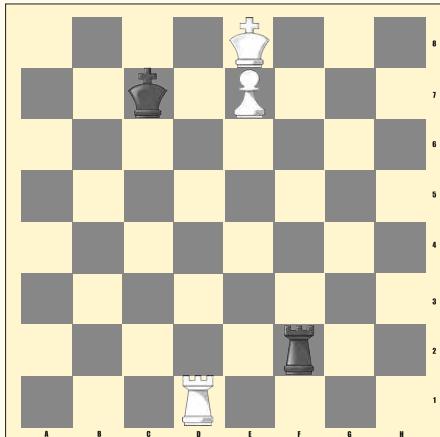
Entre todos los finales que existen, los de torre son los finales a los que más vamos a enfrentarnos en partidas de ajedrez por ser los más recurrentes.

Teniendo esto en cuenta, es importante que aprendamos estos cinco finales de torre imprescindibles:

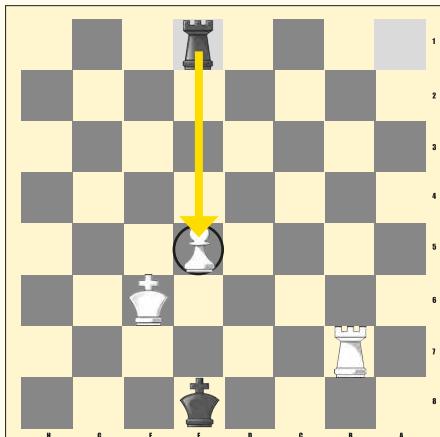
## **La posición de Philidor**



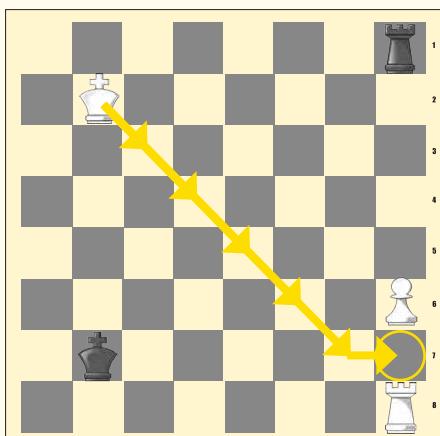
## El puente de Lucena



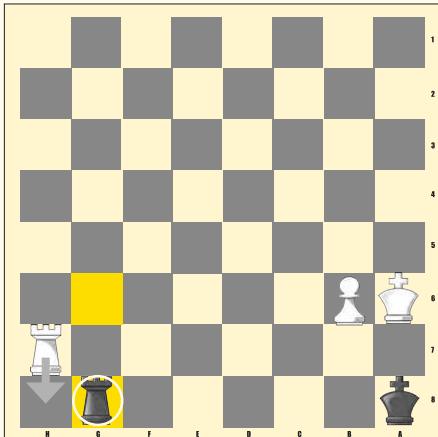
## La defensa de Kling y Horwitz



## La defensa de Vancura



## La defensa pasiva



Si te gustaría mejorar en la fase final de tus partidas, puedes acceder a otra clase gratis a través del siguiente código QR:

