

FUNDAMENTOS DEL AJEDREZ

Por **José Raúl Capablanca (1888-1942)**

Escrito originalmente en inglés con el título de

"CHESS FUNDAMENTALS"

Tratado de los principios básicos del juego-ciencia,
expuestos con notable precisión y claridad,
y desarrollados y aplicados en una
serie de partidas comentadas
por el propio campeón.

Traducción directa de
ENRIQUE P. FALCON



JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

José Raúl Capablanca, que nació en La Habana el 18 de noviembre de 1888, fue un extraordinario caso de ajedrecista precoz.

A los cuatro años de edad, después que su padre, oficial del ejército, concluyó una partida de ajedrez que estaba jugando con un amigo, el pequeño Capablanca insistió en mostrarle a su progenitor que una jugada antes había movido mal un caballo, desde una casilla blanca a otra del mismo color. Comprobado esto, el padre le preguntó al niño cómo sabía el movimiento de las piezas, a lo que el pequeño contestó que viéndolos jugar en sus tertulias diarias, y agregó que podía ganarle una partida. Entre risueño y curioso, el padre jugó con José Raúl y... perdió.

El gran maestro español de aquella época, Celso Golmayo, tomó gran interés por el niño y jugó muchas veces con él, confesando que no podía darle la ventaja de un caballo. El progreso de José Raúl fue rapidísimo, y a los doce años les ganaba a los más fuertes jugadores de Cuba, obteniendo el campeonato del principal club de La Habana al vencer al fuerte ajedrecista cubano Juan Corzo por 4 a 2 y 6 tablas.

Sus estudios lo alejan por un tiempo del ajedrez y luego se traslada a los Estados Unidos de Norteamérica, para seguir en la Universidad de Columbia la carrera de ingeniería. Representando a dicha Universidad, juega varias veces al ajedrez y tiene ocasión de medirse con el entonces fuerte maestro Delmar, a quien vence en tres partidas consecutivas con la ventaja de un peón y salida otorgada por Capablanca. Tal hazaña provoca gran revuelo en los centros de ajedrez, y ello le hace comprender a Capablanca que su vocación está precisamente en la práctica del juego-arte, por lo que abandona los estudios de ingeniería.

Poco tiempo después, a los 21 años, o sea en 1909, obtiene el primer triunfo de resonancia mundial. Juega un "match" con Frank J. Marshall, uno de los más fuertes maestros de la época, campeón norteamericano y ganador de varios torneos internacionales, y ante el asombro del mundo ajedrecístico lo vence por el extraordinario "score" de 8 partidas ganadas, 1 perdida y 14 tablas.

Su fama se extiende rápidamente. Por entonces realiza dos giras por los Estados Unidos: en la primera de ellas juega 734 partidas, de las cuales gana 703, pierde 12 y hace tablas 19; en la segunda juega 740 y gana 726.

Un hecho curioso se produce con motivo del gran torneo internacional de San Sebastián, en 1911. Van a competir los más grandes maestros de la época, y el nombre del joven Capablanca sale a relucir en las conversaciones previas a la organización. Son muchos los que están bien impresionados y apoyan su inclusión

en la lista de participantes, pero otros estiman que el cubano todavía no ha hecho méritos suficientes para jugar un torneo con los más grandes maestros. El gran ajedrecista Bernstein es uno de los que con más calor se oponen a la participación del joven, pero finalmente es aceptada su inscripción. Y Capablanca arrasa, por así decirlo, con todos los veteranos del tablero. Pierde una sola partida con el maestro polaco Akiba Rubinstein, gana el primer premio de brillantez, precisamente al doctor Bernstein, y ocupa el primer puesto del torneo, consagrándose definitivamente como un ajedrecista excepcional.

A partir de ese momento se suceden los éxitos, y Capablanca se transforma incuestionablemente en el único candidato para disputarle al gran Emanuel Lasker el título de campeón mundial. Después de muchos obstáculos puestos por el poseedor del título para la realización del "match", éste se efectúa en la ciudad de La Habana en 1921.

Fue el más extraordinario acontecimiento ajedrecístico de nuestro siglo. Capablanca no sólo venció a su gran rival por el increíble "score" de 5 a 0 y 14 tablas, sino, lo que resulta más

Fundamentos del Ajedrez

asombroso y no ha sido igualado ni remotamente en ningún campeonato: que en el transcurso del "match" no cometió un solo error. Realmente, en ese momento Capablanca no era un jugador de ajedrez: era una máquina invencible.

Su campaña, harto conocida, es brillantísima, aún después de perder el campeonato mundial en el memorable "match" que en Buenos Aires jugó con Alejandro Alekhine en 1927. Todavía muestra su jerarquía magistral al vencer en los torneos de Berlín 1928, Budapest, Hastings y Barcelona 1929 y Nueva York 1931. Pero cuando nuevamente vuelve a demostrar que es el único candidato a medirse con Alekhine en un "match" desquite es en 1936, año en que se adjudica brillantemente el torneo de Moscú y comparte en Nottingham el primer puesto con Botvinnik. Ello no obstante, el ansiado desquite frente a Alekhine no llega a concretarse. Todavía gana en 1938 otro torneo en París y al año siguiente obtiene en nuestra capital el último halago de su carrera, al adjudicarse en el Torneo de las Naciones el primer premio al mejor score con 8 ½ puntos sobre 11 posibles.

El 8 de marzo de 1942 Capablanca falleció en el Hospital Mount Sinaí, de Nueva York, justamente donde también había muerto un año antes Emanuel Lasker.

FUNDAMENTOS DEL AJEDREZ

JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

ÍNDICE

PRÓLOGO	7
PRIMERA PARTE	
CAPÍTULO I	
PRIMERAS NOCIONES: FINALES, MEDIO JUEGO Y APERTURAS.....	8
1. ALGUNOS MATES SIMPLES	8
2. LA CORONACIÓN DEL PEÓN	11
3. FINALES DE PEONES.....	14
4. ALGUNAS POSICIONES GANADORAS EN EL MEDIO JUEGO.....	17
5. VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS	21
6. ESTRATEGIA GENERAL DE LAS APERTURAS.....	22
7. DOMINIO DEL CENTRO.....	24
8. CELADAS	26
CAPÍTULO II	
OTROS PRINCIPIOS PARA EL FINAL DE PARTIDA	28
9. UN PRINCIPIO CARDINAL	28
10. UN FINAL CLÁSICO	29
11. OBTENCIÓN DE UN PEÓN PASADO	30
12. CÓMO LLEGAR A DISCERNIR CUÁL DE LOS PEONES DEBERÁ SER CORONADO EN PRIMER TÉRMINO	31
13. LA OPOSICIÓN.....	32
14. DEL VALOR RELATIVO DEL CABALLO Y EL ALFIL.....	36
15. MATE DE ALFIL Y CABALLO	42
16. DAMA CONTRA TORRE	43
CAPÍTULO III	
CÓMO HALLAR LA MANIOBRA GANADORA EN EL MEDIO JUEGO	47
17. ATAQUES SIN AYUDA DE LOS CABALLOS	47
18. ATAQUE CON LOS CABALLOS COMO FUERZA PROMINENTE	49
19. FORMA DE OBTENER EL TRIUNFO POR MEDIO DEL ATAQUE INDIRECTO	50
CAPÍTULO IV	
TEORÍA GENERAL	54
20. LA INICIATIVA	54
21. ATAQUES DIRECTOS "EN MASA"	54
22. LA FUERZA DE LA AMENAZA DE ATAQUE	57
23. ABANDONO DE LA INICIATIVA	61
24. CÓMO ALEJAR LAS PIEZAS DE LA ESCENA DE LA LUCHA.....	64
25. CÓMO EXPLICA UN MAESTRO SUS CONCEPCIONES EN UNA PARTIDA QUE HA JUGADO	67
CAPÍTULO V	
LA ESTRATEGIA EN LOS FINALES	74
26. ATAQUE REPENTINO DESDE UN FLANCO AL OPUESTO.....	74
27. LOS PELIGROS DE UNA POSICIÓN SEGURA	79

Fundamentos del Ajedrez

28. FINALES CON UNA TORRE Y PEONES.....	80
29. UN FINAL DIFÍCIL: DOS TORRES Y PEONES	83
30. TORRE, ALFIL Y PEONES CONTRA TORRE, CABALLO Y PEONES.....	89
CAPÍTULO VI	
NUEVAS CONSIDERACIONES SOBRE LAS APERTURAS Y EL MEDIO JUEGO.....	92
31. ALGUNOS PUNTOS IMPORTANTES RESPECTO A LOS PEONES	92
32. POSIBLES DESARROLLOS DEL JUEGO EMPLEANDO LA APERTURA RUY LÓPEZ	94
33. LA INFLUENCIA DE UN "HOLE".....	96
SEGUNDA PARTE	
PARTIDAS ILUSTRATIVAS.....	101
PARTIDA Nº 1	101
Marshall, F. vs. Capablanca, J. R.	
Nueva York 1909, 7 ^a del Match,	
Gambito de Dama Rehusado – Defensa Lasker	
PARTIDA Nº 2	103
Rubinstein, A. vs. Capablanca, J. R.	
San Sebastián, 1911	
Defensa Tarrasch	
PARTIDA Nº 3	106
Janowski, D. vs. Capablanca, J. R.	
La Habana 1913	
Sistema Torre – Defensa India Antigua	
PARTIDA Nº 4	109
Capablanca, J. R. vs. Znosko-Borovsky, E.	
San Petersburgo, 1913	
Defensa Francesa Variante Mac Cutcheon	
PARTIDA Nº 5	113
Lasker, Em. vs. Capablanca, J. R.	
San Petersburgo, 1914	
Apertura española Variante del Cambio	
PARTIDA Nº 6	116
Chajes, O. vs. Capablanca, J. R.	
Torneo en memoria de Rice Nueva York, 1916	
Defensa Francesa Variante Mac Cutcheon	
PARTIDA Nº 7	121
Capablanca, J. R. vs. Burn, A.	
San Sebastián, 1911	
Apertura española Defensa Morphy	
PARTIDA Nº 8	123
Mieses, J. vs. Capablanca, J. R.	
2 ^a del match en Berlín 1913	
Apertura central	
PARTIDA Nº 9	128
Capablanca, J. R. vs. Teichmann, R.	
Berlín, 1913	
Defensa Ortodoxa	

PARTIDA Nº 10	132
Capablanca, J. R. vs. Marshall, F. J.	
San Petersburgo, 1914	
Defensa Petroff	
PARTIDA Nº 11	134
Capablanca, J. R. vs. Janowsky, D.	
San Petersburgo (8), 1914	
Apertura española Variante del Cambio	
PARTIDA Nº 12	137
Capablanca, J. R. vs. Chajes, O.	
Nueva York (4), 1918	
Defensa Francesa	
PARTIDA Nº 13	141
Morrison, J. S. vs. Capablanca, J. R.	
Nueva York, 1918	
Apertura española Defensa Steinitz	
PARTIDA Nº 14	146
Marshall, F. J. vs. Capablanca, J. R.	
Nueva York, 1918	
Defensa Ortodoxa	

PRÓLOGO

Fundamentos del Ajedrez se publicó por primera vez hace trece años. Desde entonces han aparecidos numerosos artículos bajo el título, por lo general, de "teoría hipermoderna del ajedrez". Quienes los hayan leído bien pueden haber pensado que estaban en presencia de algo nuevo y de vital importancia.

La verdad es que la teoría hipermoderna no es otra cosa que la aplicación, durante el desarrollo de la apertura, de los mismos viejos principios, pero poniendo en práctica tácticas un tanto novedosas. No ha habido alteración en lo fundamental; la novedad ha consistido únicamente en un cambio de forma, y no siempre se ha conseguido obtener con ello lo mejor. Las tácticas, en ajedrez, pueden cambiar, pero los principios estratégicos fundamentales son siempre idénticos, de manera que "Fundamentos del Ajedrez" resulta tan bueno hoy como lo fue hace trece años, y será tan bueno dentro de un siglo como lo es actualmente, así como es una vieja verdad que las leyes y reglas del juego han persistido a través del tiempo y son las que se emplean en el presente.

El lector puede, por eso, dedicarse al estudio de esta obra con la plena seguridad de que hallará en ella todo lo que necesita; que nada debe agregarse y nada debe cambiarse. "Fundamentos del Ajedrez" fue el único trabajo modelo de este género hace trece años, y el autor cree que también constituye el único modelo de esta naturaleza en la actualidad.

JOSÉ RAÚL CAPABLANCA

Nueva York, 1 de setiembre de 1934.

PRIMERA PARTE

CAPITULO I

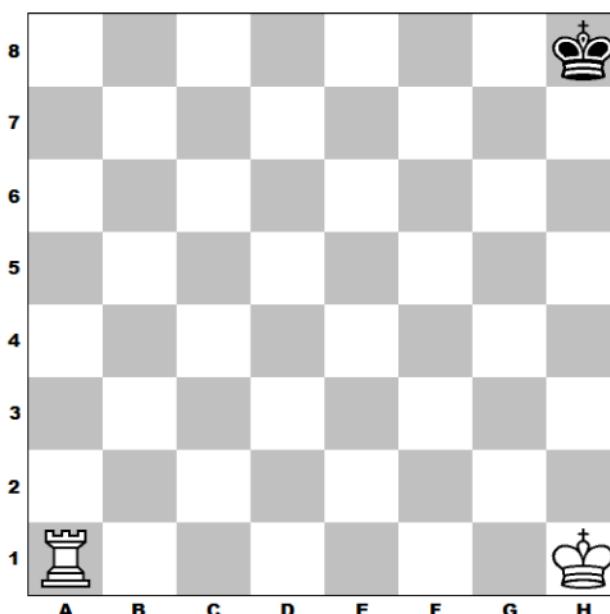
PRIMERAS NOCIONES: FINALES, MEDIO JUEGO Y APERTURAS

Lo primero que debe hacer el estudiante es familiarizarse con el poder de las piezas. Ello se obtendrá de la mejor manera aprendiendo como dar rápidamente algunos de los mates más simples.

1. ALGUNOS MATES SIMPLES

Ejemplo 1º. Mate de torre y rey contra rey.

La regla consiste en llevar al rey adversario hasta el borde, en cualquier lado del tablero.



Juegan las blancas.

En esta posición el poder de la torre queda demostrado con la primera jugada, **1.Ta7**, que de inmediato recluye al monarca adversario a la última fila, y entonces el mate se obtiene con toda rapidez, por medio de: **1.Ta7 Rg8 2.Rg2**. La acción combinada del rey y la torre es necesaria para obtener una posición en la cual pueda forzarse el mate. La regla general que debe observarse es la siguiente: *Conservar el rey todo lo posible, en la misma fila o, como sucede en el ejemplo que estamos examinando, en la misma columna que el monarca adversario*. Como en nuestro caso el rey conseguirá llegar a la sexta fila, lo mejor es colocarlo en la columna más cercana y hacia el centro.

2...Rf8 3.Rf3 Re8 4.Re4 Rd8 5.Rd5 Rc8 6.Rd6

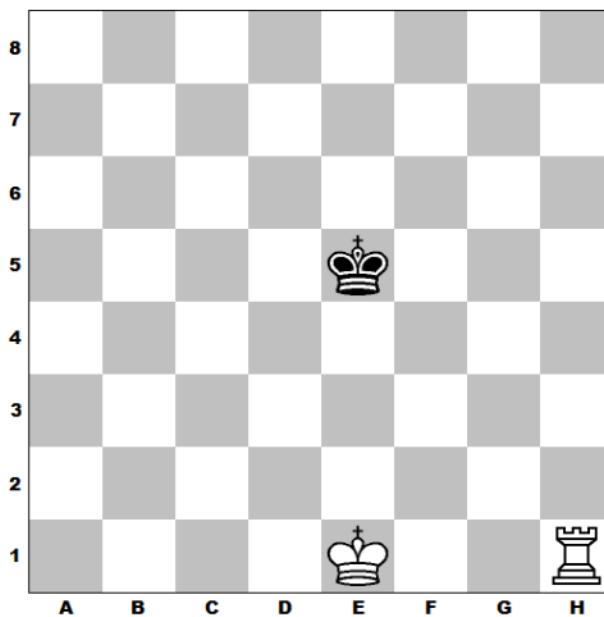
Y no 6.Rc6, en razón de que en tal caso el rey negro volvería a d8 y se dilataría la obtención del mate. Si ahora el rey se mueve a d8, Ta8 da mate en seguida.

6...Rb8 7.Tc7 Ra8 8.Rc6 Rb8 9Rb6 Ra8 10.Tc8 mate.

Fueron necesarias exactamente diez movidas para conseguir dar mate a partir de la posición del ejemplo. En su quinta movida, las negras pudieron haber jugado Re8 y, en consonancia con la

regla, entonces las blancas Debían haber continuado con 6.Rd6 Rf8 (el rey negro será, por último, forzado a colocarse frente al rey blanco y el mate se conseguirá por medio de Ta8) 7.Re6 Rg8 8.Rf6 Rh8 9.Rg6 Rg8 10.Ta8 mate.

Ejemplo 2º. Mate de torre y rey contra rey.

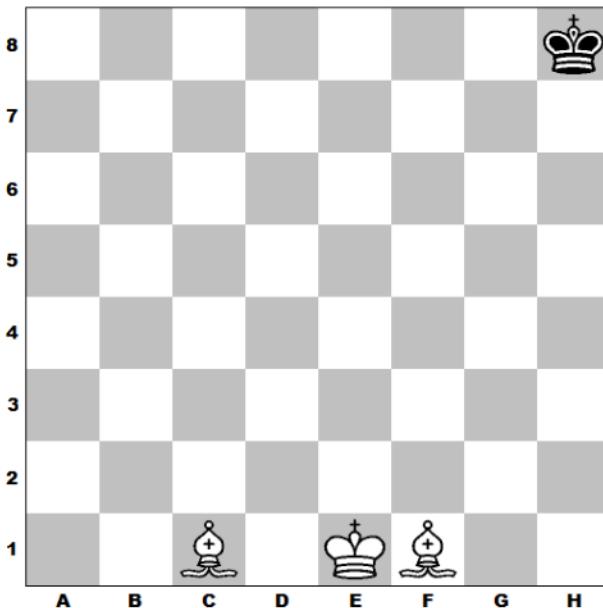


Juegan las blancas.

Como en este ejemplo el rey negro se halla situado en el centro del tablero, el mejor procedimiento consiste en avanzar con el nuestro en la siguiente forma:

1.Re2 Rd5 2.Re3. No habiendo la torre aún entrado en juego, lo mejor es avanzar con el rey hacia el centro del tablero, y no frente al adversario, sino a un costado del mismo, de modo que si ahora el rey negro juega a e5, la torre lo hará retroceder mediante Th5+. Por otra parte si 2...Rc4, también 3.Th5. Si ahora 3...Rb4. seguiría 4.Rd3; pero, si en lugar de esto se jugara 3...Rc3 entonces 4.Th4, recluyendo al monarca adversario a la menor cantidad de escaques que pueda tener a su disposición. Ahora el final puede continuarse con 4...Rc2 5.Tc4+ Rb3 6.Rd3 Rb2 7.Tb4+ Ra3 8.Rc3 Ra2. Aquí deberíamos observar que a menudo el rey blanco se ha movido al lado de la torre, con el propósito no sólo de apoyarla, sino también de reducir la movilidad del rey oponente. En esta posición las blancas obtienen el mate en tres jugadas: 9.Ta4+ Rb1 10.T juega a cualquier casilla en la columna a, forzando al rey negro a colocarse en Rc1, es decir frente al rey blanco, y, entonces, **11.Ta1 mate**. Han sido necesarias once movidas para la obtención del mate, y creo que podría conseguirse este resultado, cualquiera fuera la posición que se presente, en menos de veinte. Aunque resulte una tarea monótona, es muy conveniente para el iniciado practicar muchas veces estas posiciones, hasta conseguir dominarlas sin esfuerzo.

Ejemplo 3º. Mate de rey y dos alfiles contra rey.



Juegan las blancas.

Ya que el rey negro se halla ubicado en uno de los ángulos del tablero, las blancas pueden jugar **1.Ad3, Rg7 2.Ag5 Rf7 3.Af5** y tenemos que al adversario le restan pocas casillas a su disposición. Si el monarca negro, en la posición original, se hallara situado en el centro del tablero, o en alguna casilla que no fuera angular, las blancas deben avanzar su rey y luego, con ayuda de los alfiles, limitar sus movimientos al menor número de escaques posible. Ahora podemos continuar en la siguiente forma: **3... Rg7 4.Rf2**. En este final el rey negro no sólo debe ser llevado hasta el borde del tablero, sino, además, reducido a una casilla angular y, antes que pueda darse mate, debe colocarse el rey blanco en la sexta fila, y al propio tiempo, en una de las dos columnas finales del tablero. De manera que el monarca blanco debe avanzar hasta colocarse en las casillas **h6, a6, g6, b6, f7, c7, f8 o c8**, puesto que tal colocación es la más próxima, siguiendo lo establecido en la regla enunciada.

4...Rf7 5.Rg3 Rg7 6.Rh4 Rf7 7.Rh5 Rg7 8.Ag6 Rg8 9.Rh6 Rf8.

Las blancas deben ahora ganar tiempo moviendo uno de sus alfiles, de tal modo que obliguen al rey negro a retroceder;

10.Ah5 Rg8 11.Ae7 Rh8

En este momento el alfil que corre por casillas blancas tiene que ser colocado en una posición que lo habilite a dar jaque en el golpe siguiente, a lo largo de la diagonal de su color, al mover el oponente a g8. Por ejemplo:

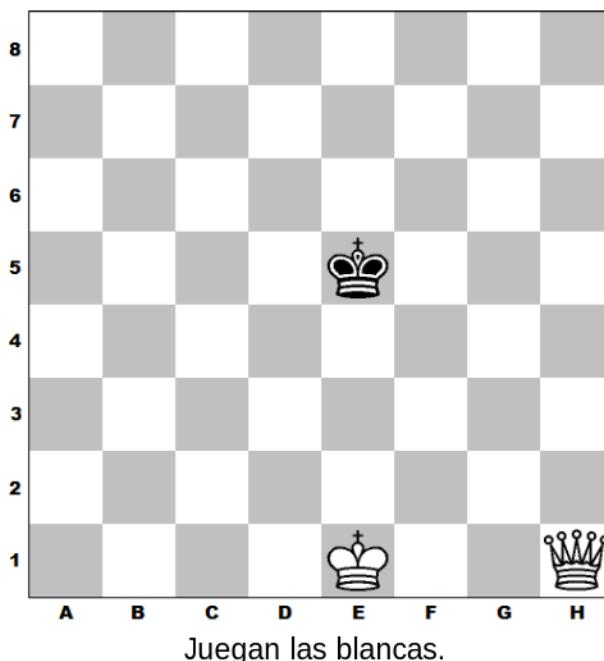
12.Ag4 Rg8 13.Ae6+ Rh8 14.Af6 mate.

Han sido precisos catorce movimientos para poder obtener una posición de mate, y estimo que, en cualquier posición que pudiera presentarse, este resultado debe ser alcanzado en un número menor de treinta. En todos los finales de este tipo debe tenerse sumo cuidado en no llegar a una posición de "ahogado", que haría tablas el cotejo y, por consiguiente, esfumaría la obtención de la victoria. En este caso particular hay que recordar que el rey adversario, no sólo tiene que ser recluido al borde del tablero, sino que, al propio tiempo, a uno de los ángulos del campo de lucha. No obstante, en todos estos finales no tiene mayor importancia que el rey negro sea forzado a

retirarse a la última fila o a la última columna del tablero. Por ejemplo, tanto valdría obligarlo a colocarse en las casillas h5, a4, e1 o d8.

Ejemplo 4º. Mate con rey y dama contra rey.

Como la dama suma el poder de acción de torre y alfil combinados; resulta que estamos en presencia del más fácil de todos los mates; en este caso debería siempre obtenerse en menos de diez jugadas.



En la presente posición, una excelente forma de iniciar las acciones consiste en tratar de limitar la movilidad del rey negro todo lo más que sea posible. Por ejemplo: 1.Dc6 Rd4 2.Rd2. Ahora lo tenemos reducido a la sola posibilidad de ocupar una casilla 2...Re5 3.Re3 Rf5 4.Dd6 Rg5 (si las negras hubiesen jugado Rg4, entonces 5.Dg6+) 5.De6 Rh4 (si Rh5 Rf4 y mate en la próxima movida) 6.Dg6 Rh3 7.Rf3 rey mueve; la dama da mate en varias casillas.

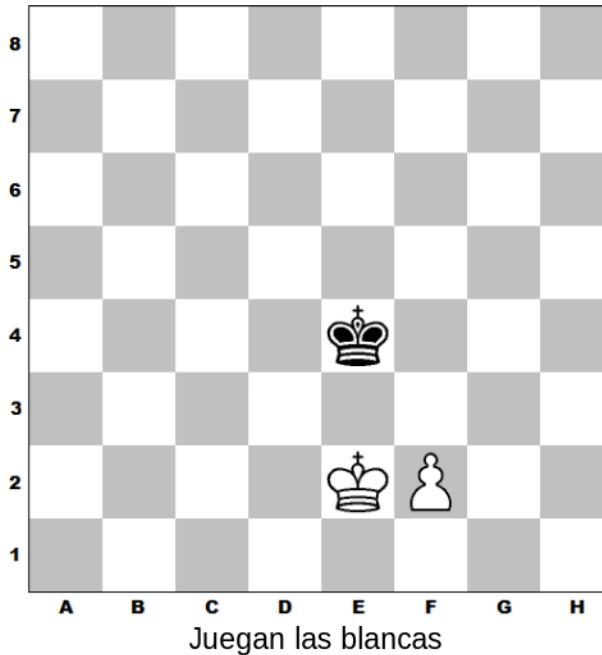
En este final, como también en el de rey y torre contra rey, el monarca negro debe ser llevado a uno de los bordes del tablero, pero como la dama posee mucho más poder de movilidad que la torre, el proceso resulta también mucho más fácil y corto. Estos son los tres finales elementales y en ellos el principio es el mismo. En cada uno de los casos, la cooperación del rey se hace imprescindible. Para poder obtener una posición de mate sin la intervención del rey es precisa por lo menos la acción de dos torres.

2. LA CORONACIÓN DEL PEÓN

La ganancia de un peón es la más pequeña ventaja material que puede obtenerse en una partida, y, a menudo, resulta suficiente para dar el triunfo, aunque sea el único material que reste en el tablero, aparte de los reyes. Resulta esencial, hablando en términos generales, *que el rey se encuentre ubicado frente a su peón y con una casilla, por lo menos, que lo separe del mismo*.

Si el rey contrario se halla directamente enfrente del peón, la partida no podrá ganarse. Esto se demostrará de la mejor manera en los ejemplos que siguen.

Ejemplo 5º.



La posición es tablas y debe procederse de tal modo que el rey negro quede siempre directamente frente al peón y en casilla inmediata, y si ello no puede obtenerse, en razón de la proximidad del monarca oponente, frente al rey blanco. El juego seguiría así:

1.e3 Re5 2.Rd3 Rd5. Esta es una movida muy importante. Cualquiera otra hubiera acarreado la pérdida del cotejo, como lo demostraremos más tarde. Dado que el rey negro no puede ubicarse sobre el peón se colocará frente al rey adversario y todo lo posible en sus cercanías.

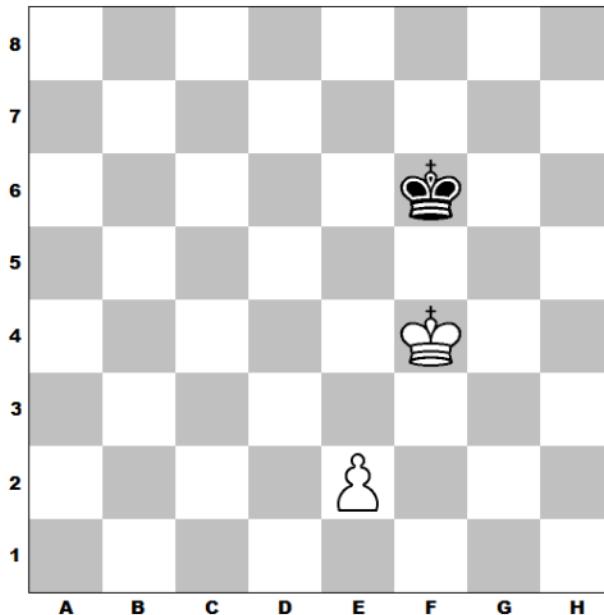
3.e4+ Re5 4.Re3 Re6 5.Rf4 Rf6. Otra vez nos encontramos en el mismo caso. A cada avance del monarca blanco, el de las negras será colocado frente al mismo, ya que no puede ir sobre el peón adversario.

6.e5+ Re6 7.Re4 Re7 8.Rd5 Rd7 9.e6+ Re7 10.Re5 Re8 11.Rd6 Rd8.

Si ahora las blancas avanzan su peón, el rey negro se colocará a su frente, consiguiendo de tal forma, ganar el peón o que el rey blanco mueva **Re6**, de lo que resultaría una partida tablas por "ahogado". Si en lugar de ello las blancas retroceden con su monarca, entonces podrá el rey negro colocarse frente al peón y, cuando se encuentre obligado a retroceder, se colocará *de nuevo frente al peón*, lo cual lo habilitará para ubicarse otra vez frente al mismo o al rey blanco, si avanzara, como anteriormente.

Esta forma de proceder es de suma importancia y el aficionado debe llegar a dominar por completo todos sus detalles, porque llevan en sí principios que serán aplicados más adelante y asimismo, a causa de que muchos jugadores han perdido sus partidas en posiciones idénticas, por ignorarlos. A esta altura no puedo insistir demasiado en ellos, no obstante su trascendencia.

Ejemplo 6º. En la siguiente posición, las blancas ganan a causa de que su rey se halla ubicado delante del peón y separado del mismo por una casilla intermedia.



Juegan las blancas.

El método que debe seguirse en este caso es el siguiente: *avanzar el rey blanco todo lo posible, siempre que ello sea compatible con la seguridad del peón, y nunca avanzarlo sin estar completamente seguro de ello.*

Veamos:

1.Re4 Re6

Las negras no permiten el avance del rey blanco, y por consiguiente, este se halla obligado a avanzar el peón, para forzar al adversario a jugar de nuevo, y entonces, podrá seguir adelante con su rey.

2.e3 Rf6 3.Rd5 Re7

Si aquí las negras hubieran jugado 3...Rf5, las blancas se hallarían obligadas a avanzar el peón a e4, ya que no podrían hacer lo propio con su rey sin dar al adversario la magnífica oportunidad de empatar la partida con Re4, ganando el peón. Pero, como no lo han hecho así, el método mejor para las blancas consiste en no avanzar el peón, ya que su seguridad no lo requiere, sino, en cambio, llevar su rey más adelante. Por ejemplo:

4.Re5 Rd7 5.Rf6 Re8.

Ahora el peón blanco se halla bastante atrás y puede ser llevado a la promoción con la protección de su rey.

6.e4 Rd7

Aquí no debe jugarse 7.Rf7, en razón de que las negras hubieran respondido 7...Rd6, obligándolo a retroceder para dar protección al peón. De manera que debe continuarse así:

7.e5 Re8.

A cualquier otra movida, las blancas hubieran respondido con Rf7, seguido del avance del peón a e6, e7 y e8, puesto que todas estas casillas se hallarían protegidas por el monarca blanco. Como las negras harán todo lo posible por impedir esa maniobra, las blancas deben forzarlo a mover hacia un lado y, el propio tiempo, conservar su monarca delante del peón.

8.Re6

De haber jugado 8.e6, la partida hubiera terminado empatada, por la excelente respuesta 8...Rf8, que nos llevaría a una posición similar a la del ejemplo 5.

8..Rf8 9.Rd7.

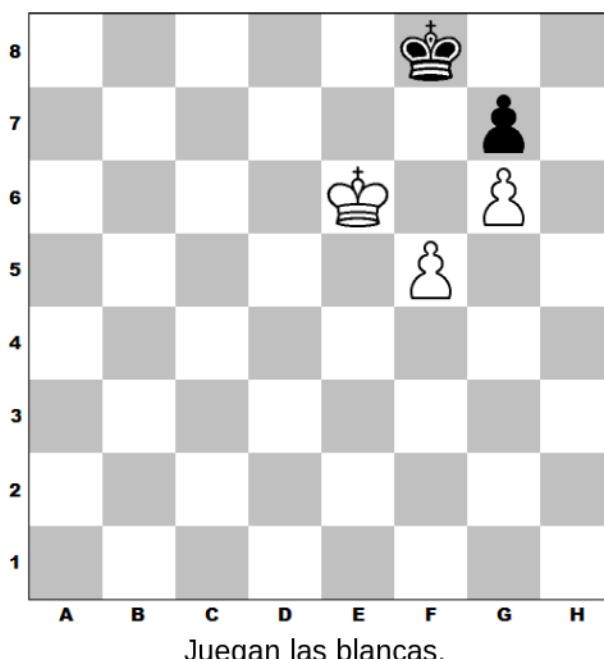
El rey negro debe mover, y el peón continuará su avance hasta la casilla e8, donde podrá transformarse en dama, con lo que la partida se gana fácilmente.

Este final es parecido al anterior, y, por idénticas razones, debe aprenderse muy bien, antes de continuar en el estudio de los que siguen.

3. FINALES DE PEONES

Presentaremos ahora un par de finales simples de dos peones contra uno, o de tres contra dos, para que el estudiante pueda ver como se llega a la coronación. aquí daremos pocas explicaciones, con el fin de que el estudiante consiga llegar al éxito por medio de su propio esfuerzo, ya que debe tenerse muy en cuenta que nadie puede aprender como jugar bien al ajedrez con sólo el estudio teórico, éste deberá servir como guía, y el resto es necesario que lo ensene un profesor, y, en caso contrario, el aficionado deberá realizar una y otra vez, con larga y amarga experiencia, la aplicación práctica de muchas de las reglas explicadas en esta obra.

Ejemplo 7º.



Juegan las blancas.

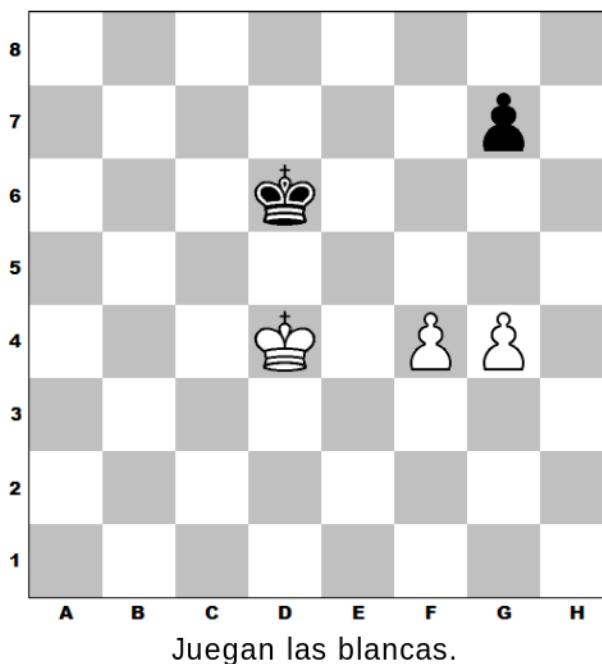
En esta posición las blancas no pueden ganar por medio del golpe 1.f6 en razón de que las negras responderían, no con 1...gxf6, que hubiera perdido, sino con 1...Rg8, y si entonces 2.fg7 Rxg7, y la partida sería tablas, en la forma demostrada anteriormente. Si 2.f7+ Rf8, y las blancas jamás podrán coronar su peón sin perderlo en ese preciso instante. Si 2.Re7 gxf6 3.Rxf6 Rf8 y tablas. Las blancas, sin embargo, pueden conseguir la victoria en la posición que estudiamos con el siguiente procedimiento:

1.Rd7 Rg8 2.Re7 Rh8 3.f6 gxf6.

Si 3...Rg8 4.f7+ Rh8 5.f8=D mate.

4.Rf7 f5 5.g7+ Rh7 6.g8=D+ Rh6 7.Dg6 mate.

Ejemplo 8º.



En esta posición las blancas no llegan a la consecución del triunfo jugando 1.f5. La mejor respuesta de su adversario sería entonces g6, que daría tablas. (El estudiante debe comprobarlo por sí mismo). Tampoco se gana por medio de 1.g5, dado que con g6 las negras empatarían, aplicando la regla de la oposición, que es fundamental para este final, como también para los finales de peones que ya hemos visto. (Esta importantísima regla la explicaremos con todos sus detalles más adelante).

Las blancas pueden ganar, sin embargo, jugando en esta forma:

1.Re4 Re6.

Si 1...g6 2.Rd4 Re6 3.Rc5 Rf6 4.Rd6 Rf7 5.g5 Rg7 6.Re7 Rg8 7.Rf6 Rh7 8.Rf7 y las blancas ganan el peón.

2.f5+ Rf6 3.Rf4 g6.

Si este peón se mantiene retrasado llegaremos al final demostrado en el ejemplo 7º.

4.g5+ Rf7 5.f6 Re6 6.Re4 Rf7 7.Re5 Rf8.

Las blancas no pueden coronar su peón alfil (búsquese la razón), pero con la entrega de su peón podrán ganar el otro y también la partida. Por ejemplo:

7.f7 Rxf7 9.Rd6 Rf8 10.Re6 Rg7 11.Re7 Rg8 12.Rf6 Rh7 13.Rf7 Rh8 14.Rxg6 Rg8.

Las negras pueden todavía resistir en esta posición. La verdad es que la única forma de obtener la victoria en la que aquí se ejemplifica, como puede observarse fácilmente en la práctica.

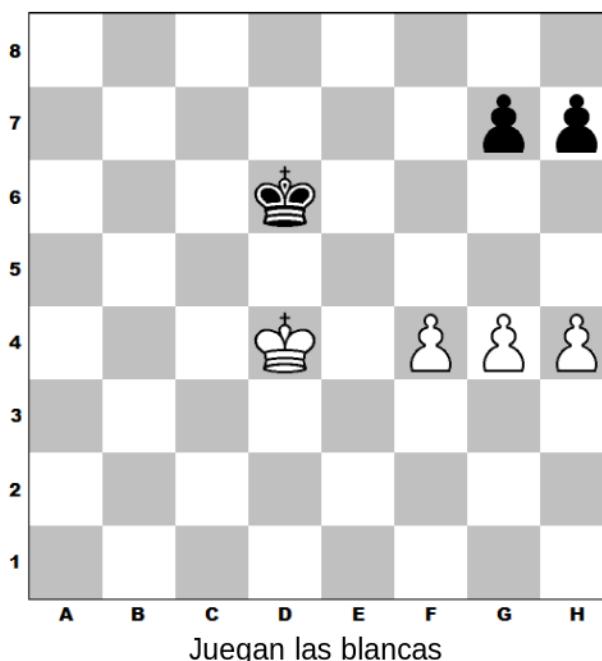
15.Rh6

Si 15.Rf6 Rh7; y aquí, para obtener el triunfo, las blancas tienen que maniobrar nuevamente hasta llegar a la actual posición, puesto que a la jugada 16.g6+ Rh8 daría tablas.

15...Rh8 16.g6 Rg8 17.g7 Rf7 18.Rh7

Y las blancas promoverán su peón, ganando con toda facilidad. Este final, que en apariencia es tan simple, enseña al estudiante las enormes dificultades que deben ser superadas en una partida, cuando se enfrenta a un adversario que sabe emplear perfectamente los recursos que encierra la posición defensiva de sus piezas, y debe demostrarle, asimismo, la imprescindible necesidad de dedicar toda su atención a estos detalles elementales que, en realidad constituyen el verdadero andamiaje en que se sustenta la maestría ajedrecística.

Ejemplo 9º.



En el presente final de partida, las blancas pueden ganar el juego avanzando cualquiera de los tres peones en su primera movida, pero conviene seguir la regla general -siempre que no exista una buena razón que justifique lo contrario- que establece que *debe ser adelantado el peón que no tenga a su frente otro del adversario*.

De manera que aquí debemos iniciar el juego por medio de:

1.f5 Re7.

Si 1... g6 2.f6; y tendríamos un final similar a otro anterior. Si 1... h6 2.g5.

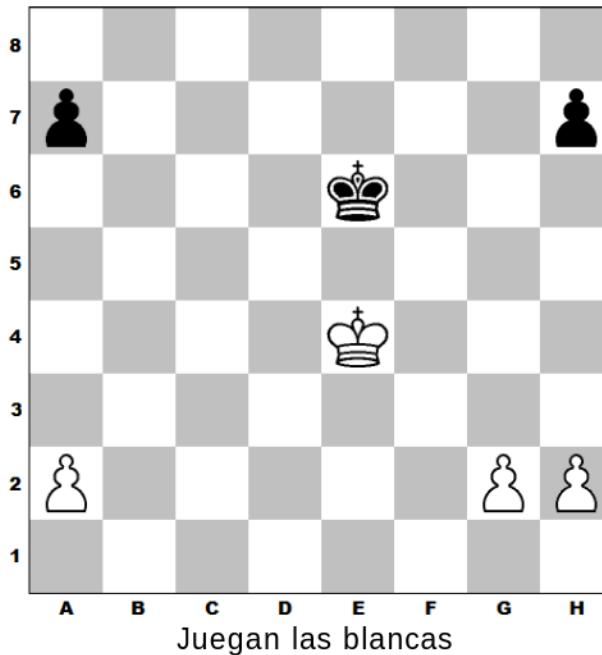
2.Re5 Rf7 3.g5 Re7

Si 3... g6 4.f6, y si 3... h6 4.g6+, y en ambos casos tendríamos de nuevo un final parecido a otro anteriormente estudiado.

4.h5

Continuando con g6, conseguiremos una posición básica como la del ejemplo Nº 7. Si las negras respondieran a este golpe con g6, entonces por medio de hxg6, hxg6 y f6+ llegaríamos a un resultado idéntico.

Ejemplo 10º



En estos casos la regla general es la siguiente: *actuar de inmediato sobre el flanco del tablero donde se posean fuerzas superiores.*

En consecuencia, aquí debemos jugar en la forma siguiente:

1.g4

Es conveniente, en tesis general, efectuar el avance del peón que se encuentre libre de oposición.

1... a5

Las negras avanzan el peón del otro flanco y las blancas deben considerar si les conviene o no detenerlo. En este caso se gana de cualquier manera; pero, en general, debe ser parado cuando el monarca adversario se encuentra lejos.

2.a4 Rf6 3.94 Re6.

Si 3... Rg6, se ve a simple vista que el rey de las blancas puede dirigirse sobre el peón a y, después de apoderarse de él, coronar en a8 antes de que su adversario promueva el suyo. Todo se reduce a contar los tiempos necesarios para la obtención del resultado.

4.g5 Rf7 5.Rf5 Rg7 6.h5 Rf7.

Si 6... h6 7.g6, y los dos peones de las blancas se defienden mutuamente, y su rey quedará habilitado para dirigirse al otro flanco y ganar el peón de a5.

7.Re 5

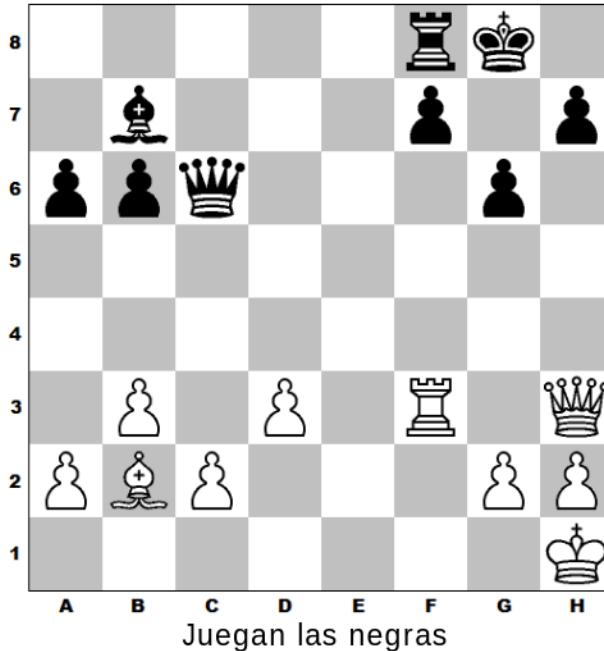
Ahora es el momento de ir hacia el lado izquierdo del tablero, ganar el peón negro y coronar el propio. Tales maniobras son típicas y el estudiante debe efectuarlas tanto en este caso como en los similares que pueda encontrar.

4. ALGUNAS POSICIONES GANADORAS EN EL MEDIO JUEGO

Cuando el aficionado haya asimilado todo lo que hemos explicado hasta aquí, sin duda alguna se encontrará ansioso de jugar con todas las piezas. No obstante ello, antes de considerar las

aperturas (cuando están todas las piezas sobre el tablero) dedicaremos algún tiempo a examinar posiciones que a menudo se presentan en la partida viva, y que le darán al estudiante una idea de las bellezas de nuestro juego, en las que podrá deleitarse en cuanto se halle más familiarizado con sus secretos.

Ejemplo 11º.

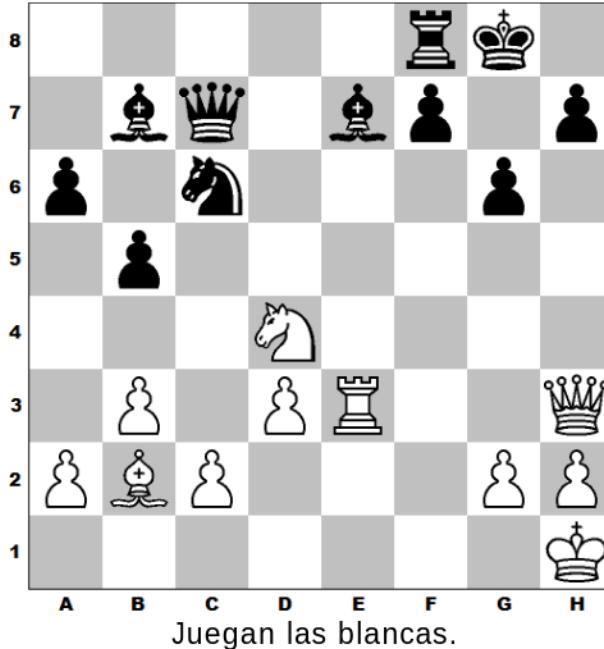


Corresponde mover a las negras, que, teniendo en cuenta que su adversario, a primera vista, amenaza Dh6 y dar mate en g7, mueven 1...Te8, con la intención, a su vez, de jugar Te1 mate. Entonces las blancas realizan su real y más efectiva amenaza:

1... Te8 2.Dxh7+ Rxh7 3.Th3+ Rg8 (única) 4.Th8 mate

El mismo tipo de combinación puede conseguirse como resultado de una posición algo más complicada.

Ejemplo 12º



Las blancas tienen una pieza menos y, si no consiguen recuperarla de inmediato, están perdidas. Por lo tanto, emplean el siguiente procedimiento ganador:

1.Cxc6 Ag5.

El caballo no puede tomarse, ya que en tal caso las blancas darían mate con Dxh7+, seguido de Th3+ y Th8.

2.Ce7+ Dxe7

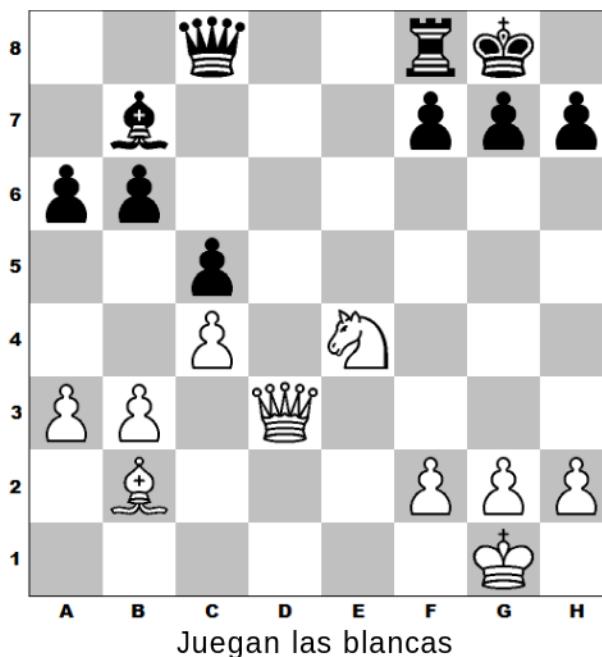
De nuevo si 2... Axe7 3.Dxh7+ Rxh7 4.Th3+ Rg8 5.Th8 mate.

3.Txe7 Axe7 4.Dd7

Y ganan uno de los dos alfiles y la partida con toda facilidad, por la gran diferencia de material: dama y alfil contra torre y alfil.

Estos dos ejemplos demuestran el peligro que encierra avanzar el peón g una casilla, después de efectuado el enroque corto.

Ejemplo 13º.



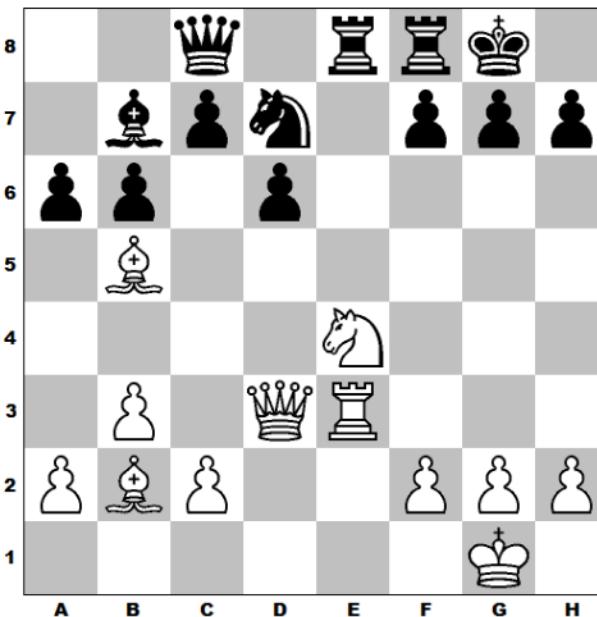
He aquí otro interesante tipo de combinación. Las negras tienen una torre por un caballo (calidad de ventaja) y deben imponerse, a menos que las blancas sean capaces de conseguir alguna compensación inmediatamente. Y, en efecto, pueden dar mate en pocas movidas:

1.Cf6+ gxf6.

Forzado, pues de lo contrario seguiría Dxh7 mate.

2.Dg3+ Rh8 3.Axf6 mate.

Ejemplo 14º.



Juegan las blancas.

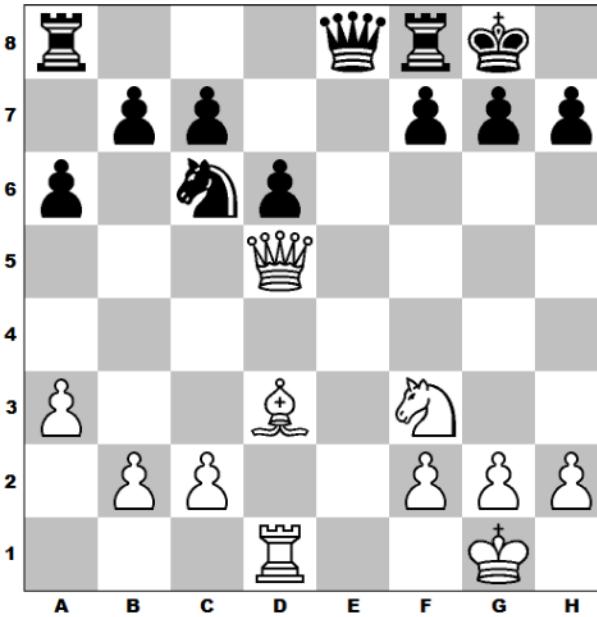
El mismo tipo de combinación se presenta en una forma más complicada en esta posición. Veamos el procedimiento ganador:

1.Axd7 Dxd7

Si 1... Axe4 2.Dc3, amenazando mate en g7, lo que ganaría la dama negra atacada.

2.Cf6+ gxf6 3.Tg3+ Rh8 4.Axf6 mate.

Ejemplo 15º. Una clase de combinación muy frecuente se demuestra en la posición del diagrama siguiente:



Juegan las blancas.

Aquí las blancas tienen la calidad y un peón de menos; pero, no obstante, pueden ganar en seguida de la siguiente manera:

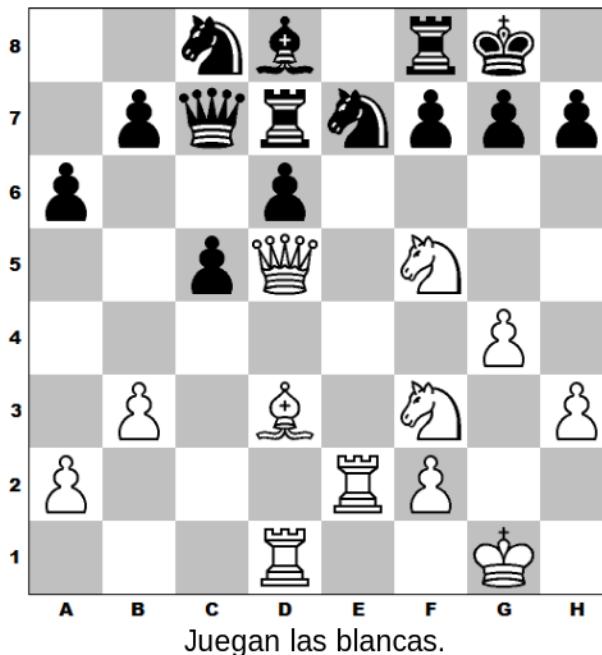
1.Axh7+ Rxh7

(Si 1...Rh8 2.Dh5 g6 3.Dh6 y ganan)

2.Dh5+ Rg8 3.Cg5.

Las negras no pueden evitar el mate en h7 si no sacrifican su dama jugando De4, lo que da a las blancas la ventaja de dama contra torre.

Ejemplo 16º. Este mismo tipo de combinación se observa en una forma más complicada en la posición que sigue:



Juegan las blancas.

Las blancas proceden así:

1.Cxe7+

Liberando la diagonal del alfil blanco.

1... Axe7

Con el fin de evitar la jugada Cg5 después del sacrificio del alfil.

2.Txe7 Cxe7 (lo mejor!) 3.Axh7+ Rxh7.

Si 3... Rh8 4.Dh5 g6 5.Axg6+ Rg7 6.Dh7+ Rf6 7.g5+ Re6 8.Axf7+ Txf7 9.De4 mate.

4.Dh5+ Rg8 5.Cg5 Tc8 6.Dh7+ Rf8 7.Dh8+ Cg8 8.Ch7+ Re7 9.Te1+ Rd8 10.Dxg8 mate.

La combinación precedente es un poco larga y tiene muchas variantes, razón por la cual el principiante difícilmente será capaz de realizarla; pero, basado en el conocimiento del tipo de combinación de que se trata, puede construir, en circunstancias similares, un brillante ataque, que seguramente se la pasaría por alto en caso contrario. Obsérvese que todas las combinaciones que hemos visto hasta el presente, tienen como base fundamental, la exacta coordinación de las piezas, cuya acción ha sido dirigida sobre el punto débil.

5. VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS

Antes de que hablamos de los principios generales correspondientes a las aperturas, es

Capítulo I Primeras nociones: finales, medio juego y aperturas

conveniente dar al estudiante una idea del valor relativo de las piezas. En realidad, no existe una completa y exacta tabla para todas ellas y, por consiguiente, lo único que puede hacerse es compararlas separadamente.

Hablando en tesis general y desde un punto de vista teórico, tanto el alfil como el caballo deben ser considerados del mismo valor, aunque en mi opinión el alfil resultará en muchos casos de más valor y es un hecho muy conocido que dos alfiles resultan casi siempre más eficaces que dos caballos.

Contra peones, al alfil es más poderoso que el caballo y, acompañado por ellos, resulta también más fuerte contra una torre que lo que puede ser el caballo.

Alfil y torre, asimismo, son más valiosos que caballo y torre, pero dama y caballo pueden resultar más fuertes que dama y alfil.

Un alfil será a menudo de más valía que tres peones, lo cual sucede rara vez con el caballo, el que en muchas ocasiones no alcanza a ello.

Una torre vale tanto como un caballo y dos peones o un alfil y dos peones; pero como ya lo hemos indicado, el alfil resulta una pieza de más mérito frente a la acción de la torre. Dos torres son algo más fuertes que una dama. Son, por otra parte, un poco más débiles que dos caballos y un alfil, y existe diferencia algo más acentuada cuando actúan contra dos alfiles y un caballo. El poder del caballo decrece a medida que se cambian piezas. El poder de la torre, por lo contrario, aumenta.

El rey, que resulta una pieza puramente *defensiva* en el "medio juego", se transforma en *ofensiva* en cuanto todas las piezas se han cambiado, y a veces también en los casos en que existen una o dos piezas menores. El manejo del rey se torna de suprema importancia en cuanto se llega a la fase final de la lucha.

6. ESTRATEGIA GENERAL DE LAS APERTURAS

En este periodo de la partida lo más importante es *desarrollar las piezas rápidamente*, es decir, colocarlas en acción tan pronto como se pueda.

Desde que se inicia la lucha, existen dos movidas: 1.e4 o 1.d4, que permiten la salida de la dama y uno de los alfiles. Por consiguiente, hablando en tesis general y desde el punto de vista puramente teórico, cualquiera de estas dos jugadas debe ser la mejor, teniendo en cuenta que ninguna otra trae aparejadas tales ventajas.

Ejemplo 17º. Supongamos el siguiente comienzo:

1.e4 e5 2.Cf3 ...

Este movimiento es a la vez de ataque y desarrollo. Las negras pueden ahora replicar con una jugada de idéntica acción.

2... Cc6

Con este golpe se desarrolla una pieza y, al propio tiempo, se defiende el peón rey atacado.

3.Cc3 Cf6 4.Ab5 ...

En general, se admite que no es conveniente desarrollar este alfil antes que se haya hecho lo mismo con uno de los caballos, y es preferible que sea el caballo de rey (el de g1 o g8).

El alfil bien podría haberse llevado a la casilla c4, pero conviene, siempre que ello sea posible combinar el desarrollo y el ataque.

4...Ab4

Las negras contestan en la misma forma, amenazando un posible cambio del alfil por el caballo, seguido de Cxe4.

5.O-O ...

Una forma indirecta de prevenir 5... Axc3, que una mayor experiencia o estudio demostrará ser mala. Al mismo tiempo, *con el enroque la torre de rey podrá ser llevada a la acción en el centro, lo que constituye un hecho muy importante.*

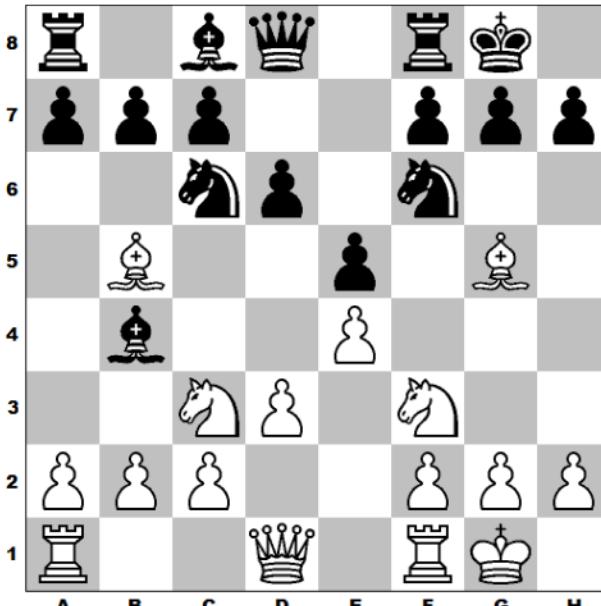
5... O-O

Las negras siguen idéntica forma de razonamiento.

6.d3 d6

Estas jugadas tienen un doble objeto: proteger el peón de rey y abrir la diagonal para el desarrollo del alfil de dama.

7.Ag5 ...



Posición después de la jugada 7.Ag5 de las blancas.

Una jugada muy fuerte, que nos lleva al medio juego y tiene en vista desde ya una combinación para ganar rápidamente con Cd5. Al mismo tiempo, esta amenaza impide a las negras continuar en idéntica forma y rompe la simetría de la posición. (Existe un largo análisis demostrando que estas deben perder la partida si juegan también 7...Ag4.) Por ello, se encuentran forzadas a mover 7... Axc3, como lo demuestra la experiencia, y ello nos lleva a conocer tres cosas importantes.

Primero: el desarrollo completo de la apertura ha necesitado únicamente siete jugadas. (Varía de diez a doce movidas en algunos casos excepcionales. Como regla, deben bastar ocho).

Segundo: las negras han sido obligadas a cambiar un alfil por un caballo; pero, como compensación, han aislado el peón a de las blancas y doblado otro (el c). (No obstante, debe tenerse en cuenta que en esta fase inicial de la partida es más bien una ventaja para las blancas, puesto que queda doblado hacia el centro del tablero.)

Tercero: las blancas, como consecuencia del cambio, tienen un peón que domina la casilla d4, y, además, como lo demostrará la experiencia, mantienen la *iniciativa*, lo que resulta una indiscutible ventaja. (El valor de la iniciativa se explica más adelante). Los principios estratégicos que hemos expuesto son los mismos para todas las aperturas, y sólo su aplicación táctica varía de

Capítulo I Primeras nociones: finales, medio juego y aperturas

acuerdo con las circunstancias. Antes de seguir adelante deseo pedir al estudiante que dedique toda la atención posible a la siguiente regla que deberá conservar en su memoria:

Antes de que el desarrollo haya sido completado, ninguna pieza debe ser movida más de una sola vez, a menos que ello resulte esencial para la obtención de alguna ventaja material o asegurar mayor libertad de acción.

El principiante ha de recordar esta regla con el mismo cuidado que la enunciada ya anteriormente: *sacar los caballos antes que los alfiles.*

7. DOMINIO DEL CENTRO

Las casillas e4, d4, e5 y d5, constituyen las casillas centrales y su dominio se denomina "dominio del centro". El *dominio del centro* es de gran importancia. Ningún ataque violento puede cristalizar si no se dominan, por lo menos, dos de tales escaques y quizás tres. Muchas maniobras en la apertura se realizan con el único objeto de dominar el centro, lo cual invariablemente asegura la iniciativa. Conviene tener siempre esto en la memoria, ya que será a menudo la razón de una serie de jugadas que, de otra manera, no serían interpretadas fielmente. A medida que progresemos en esta obra, me iré ocupando con más atención de esos diversos puntos. Por ahora dedicare algún espacio a aperturas escogidas al azar y explicaré las movidas en consonancia con los principios generales. El estudiante podrá así acostumbrarse a razonar sin ayuda, y llegar con menores dificultades a encontrar la solución, al enfrentarse a una nueva y difícil situación.

Ejemplo 18º

1.e4 e5 2.Cf3 d6

Una jugada tímidas. Las negras asumen una actitud defensiva desde el comienzo. En principio, la movida es un error. En las aperturas, siempre que sea posible, *deben jugarse las piezas con preferencia a los peones.*

3.d4

Las blancas asumen de inmediato la ofensiva y hacen lo posible por obtener el dominio del centro, lo cual les daría amplio espacio para desarrollar sus fuerzas.

3...Cd7

Las negras no quieren abandonar el centro y también prefieren la jugada del texto a la más natural y lógica: 3...Cc6. Pero, en principio, esta jugada no es buena, puesto que bloquea la salida del alfil dama y, en lugar de facilitar la acción de las piezas negras, tiende, por el contrario, a trabarlas.

4.Ac4 h6

El segundo jugador se ve forzado a pagar desde ahora la pena por la jugada anterior. Tal movida por parte de las negras condena por sí misma a cualquier forma de apertura que la haga necesaria. Las blancas amenazaban 5.Cg5, y ello no podía ser parado por medio de 4...Ae7 a causa de 5.dxe5 Cxe5 (si 5... dxe5 6.Dd5) 6.Cxe5 dxe5 7.Dh5, y las blancas ganan un peón y además tienen una posición perfectamente segura.

5.Cc3 Cgf6 6.Ae3 Ae7 7.De2

Ha de llamar seguramente la atención del estudiante que las blancas no hayan efectuado el enroque todavía. La razón en que se basa tal circunstancia es que desean desarrollar primero sus fuerzas, y con esta última jugada obligan a su adversario a mover 7... c6, para dar espacio a la dama ante la amenaza de Tdi, seguido de dxe5. Otras alternativas, finalmente, las hubieran forzado a jugar exd4, abandonando el centro a las blancas.

7... c6 8.Td1 Dc7 9.O-O

Con este último golpe las blancas completan su desarrollo, mientras que su oponente se halla algo trabado. Un simple examen nos resultará suficiente para notar que la posición de las blancas, es inexpugnable. No existe un solo punto débil en su armadura, y sus piezas se hallan dispuestas ya a realizar cualquier maniobra que quieran emprender para iniciar el ataque a la posición enemiga. El aficionado deberá estudiar cuidadosamente el presente ejemplo, que le demostrará que algunas veces resulta conveniente diferir el enroque. He dado las jugadas como se presentaron en mi mente, sin seguir las normas de ningún libro de aperturas. No sé si las movidas indicadas aquí podrán o no estar en consonancia con los trabajos efectuados al respecto; pero, a la altura en que nos hallamos en este libro, no es conveniente entrar en discusiones puramente técnicas, que el aficionado se hallará en mejores condiciones de comprender cuando esté más capacitado para ello.

Ejemplo 19º

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Ag4

Mala jugada que viola uno de los principios ya establecidos, de acuerdo con el cual por lo menos debería haberse desarrollado uno de los caballos antes que saliera el alfil, y también porque ello obliga al cambio de un alfil por un caballo, que en la apertura es malo si con tal cambio no se obtiene alguna compensación.

4.dxe5 Axg4

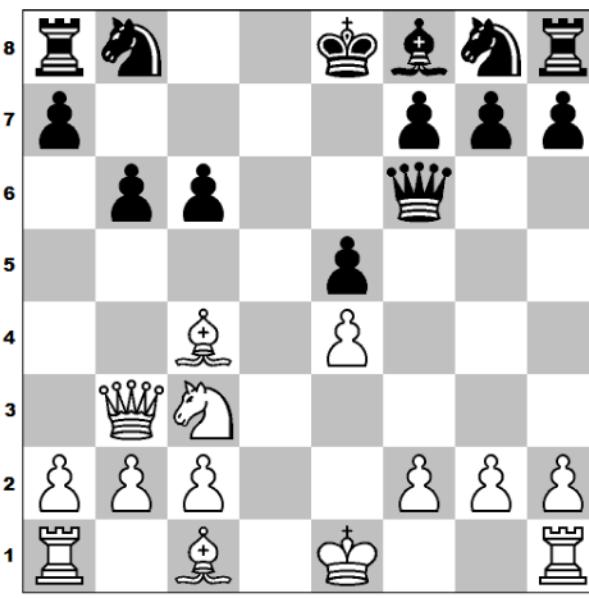
Si 4... dxe5 las negras perderían un peón, luego de 5.Dxd8+ Rxd8 y 6.Cxe5.

5.Dxf3 dxe5 6.Ac4 Df6

Si 6...Cf6 7.Db3 ganaría un peón.

7.Db3 b6 8.Cc3 c6

Con el objeto de evitar el golpe Cd5.



Posición después de la jugada 8...c6 de las negras

Las negras, sin embargo, no tienen pieza alguna desarrollada, excepto la dama, y su adversario, con un alfil y un caballo en juego, posee ya la perspectiva de obtener ventaja rápidamente jugando, a pesar de todo, 9.Cd5. Dejamos al lector que estudie por si mismo la numerosas

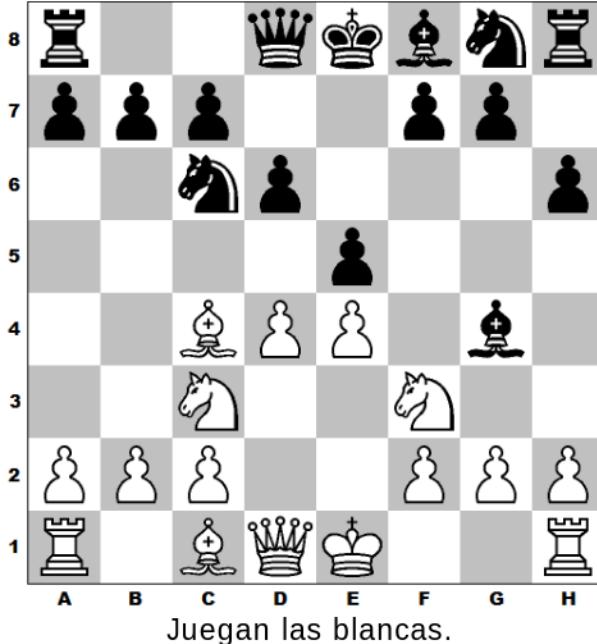
variantes que surgen de esta posición.

Los precedentes ejemplos demuestran la aplicación práctica de las reglas anteriormente enunciadas. El aficionado debe hallarse prevenido contra las movidas de peones en lugar de piezas en el comienzo de las acciones y, en especial, h3 (h6) y a3 (a6), que son tan comunes y atrayentes para los principiantes.

8. CELADAS

Daremos ahora algunas pocas posiciones o celadas que deben evitarse en las aperturas, y en las cuales, como lo demuestra la experiencia, caen a menudo los principiantes.

Ejemplo 20º



Las blancas juegan:

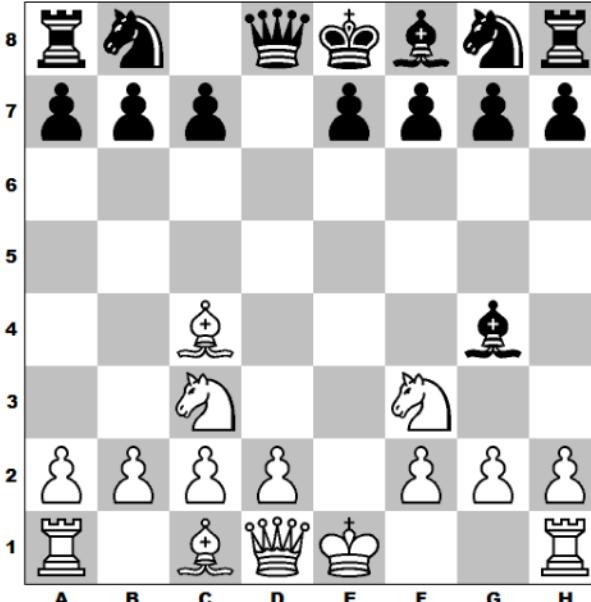
6.dxe5 Cxe5?

Las negras Debían haber retomado con el peón.

7.Cxe5 Ax d1 8.Axf7+ Re7 9.Cd5 mate.

[Esta celada se conoce desde el siglo XVIII con el nombre de "Mate de Legall", debido a un jugador francés, Legall de Kermeur (1702-1792), maestro de Philidor. Scalise]

Ejemplo 21°



Juegan las negras.

En la posición que muestra el diagrama, si les correspondiera mover a las negras, deberían jugar 5... e6. Pero supongamos que en lugar de esto lo hagan con 5... Cf6; y entonces se produciría la variante siguiente:

6.Axf7+ ...

El golpe 6.Ce5 también les hubiera otorgado la ventaja, ya que si 6... Axd1 viene 7.Axf7 mate. Tampoco detenía la amenaza 6...Ah5 debido a la respuesta 7.Dxh5; y en cuanto a la retirada 6...Ae6, ella deja al segundo jugador en una posición de inferioridad manifiesta. Por consiguiente la jugada que efectúan las blancas les otorga ventaja inmediata.

El principiante jamás debe dejar que una oportunidad semejante escape de sus manos, por especular con una posible ventaja posicional.

6... Rxf7 7.Ce5+ Rey mueve y 8.Cxg4

Y las blancas además de haber ganado un peón, conservan posición superior.

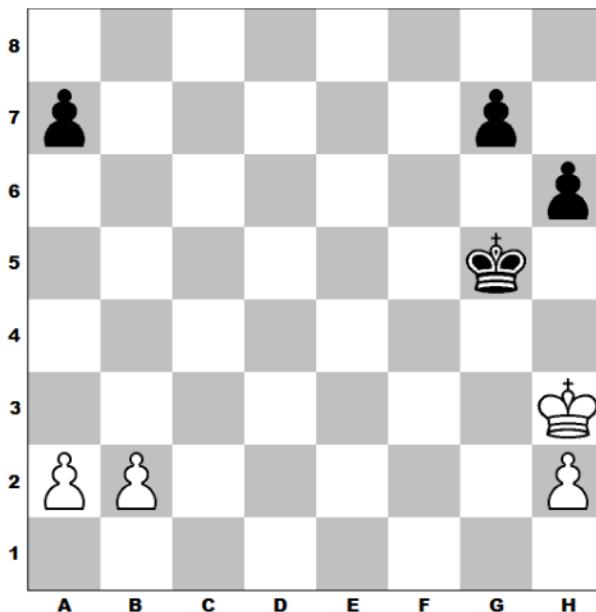
Existen otras muchas celadas y también libros enteros dedicados a ellas, pero el tipo de celada que damos precedentemente es la más común de todas las conocidas.

CAPÍTULO II

OTROS PRINCIPIOS PARA EL FINAL DE PARTIDA

Volveremos ahora a los finales y daremos sobre ellos algunos otros principios, luego estudiaremos el medio juego y finalmente, otra vez las aperturas. De tal forma, el adelanto que se experimente llegará a ser no solo progresivo sino también homogéneo, consiguiendo que los conocimientos adquiridos tengan una base firme y sólida.

9. UN PRINCIPIO CARDINAL



En la posición del diagrama las blancas pueden hacer tablas jugando 1.b4 en concordancia con la regla general que rige estos casos. Por ejemplo, avanzar el peón *Ubre de oposición*. Pero supongamos que las blancas, ya sea por desconocer este principio o porque en este ejemplo no hayan apreciado suficientemente el valor de su aplicación, jueguen 1.a4?. En tal caso las negras ganarían la partida por medio de 1... a5, aplicando uno de los principios cardinales de estrategia superior en ajedrez: *una unidad que detiene a dos*.

En este caso, un peón hubiera podido detener a dos peones adversarios. El estudiante debe tener siempre presente este principio, pues nunca será demasiada la atención que le dedique. Puede ser aplicada en muchas ocasiones y constituye una de las principales armas en manos de un maestro.

Ejemplo 22º. El ejemplo que hemos dado es tan claro que podría resultar de por si suficiente. A continuación daremos algunas movidas de la variante principal:

1.a4? a5 2.Rg2 Rf4

Lo mejor; búsquese la causa.

3.b4 axb4

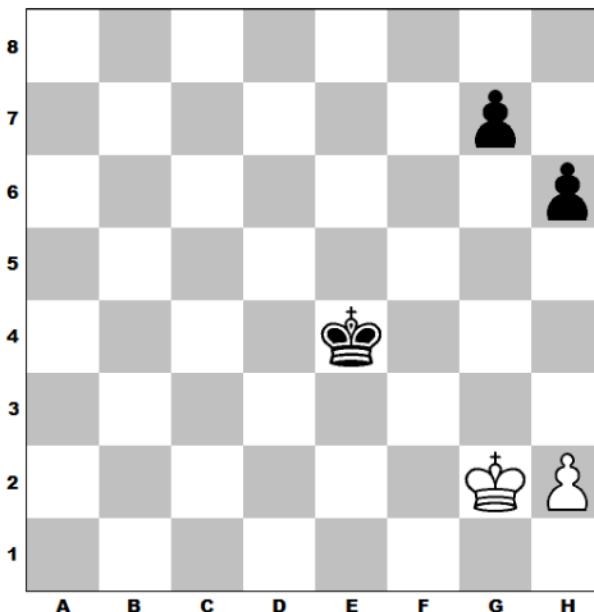
Lo mejor otra vez.

4.a5 b3 5.a6 b2 6.a7 b1(D) 7.a8(D) De4+ 8.Dxe4+ Rxe4

Esto lleva a una posición ganadora para las negras y constituye uno de los finales clásicos de reyes y peones. Trataré de explicar su idea directriz para los que no hallan familiarizados con ella.

10. UN FINAL CLÁSICO

Ejemplo 23º



Juegan las blancas.

En esta posición la mejor línea de defensa que pueden adoptar las blancas consiste en mantener su peón en la casilla h2, donde actualmente se halla. Tan pronto como avance resultará más fácil la consecución de la victoria para su adversario. Por otra parte, el plan ganador de las negras (en el supuesto de que las blancas no muevan su peón) puede ser dividido en tres partes. La primera etapa ha de consistir en alcanzar con su monarca la casilla h3, manteniendo intacta la posición de sus dos peones. (Esto es de mayor importancia, ya que para ganar el cotejo es esencial que al final las negras se encuentren capacitadas para avanzar su peón más retrasado, una o dos casillas de acuerdo con la posición que ocupe el rey blanco).

1.Rg3 Re3 2.Rg2

Si 2.Rg4 entonces Rf2 3.h4 g6, ganando.

2...Rf4 3.Rf2 Rg4 4.Rg2 Rh4 5.Rg1 Rh3

La primera parte ha sido terminada. La segunda será corta y consistirá en el avance del peón h hasta llegar junto a su rey.

6.Rh1 h5 7.Rg1 h4

Con esto se termina la segunda parte. La tercera etapa se halla constituida por el avance del peón g, ganando los tiempos precisos a fin de que pueda jugarse g3 cuando el rey de las blancas se halle en h1. Ahora se torna evidente cuán necesario es poder mover el peón g una o dos casillas, de acuerdo con la posición del monarca de las blancas (véase lo que hemos dicho al iniciar el estudio de este ejemplo).

En el presente caso, como les corresponde mover a las blancas, el peón será avanzado dos

Capítulo II Otros principios para el final de la partida

escaques, por hallarse el rey adversario en el rincón, pero, si fueran las negras las que debían jugar en la posición que hemos alcanzado, el peón g sólo sería avanzado una casilla, ya que el rey blanco se encontraría ubicado en g1.

8.Rh1 g5 9.Rg1 g4 10.Rh1 g3 11.hxg3

si 11.Rg1 g2

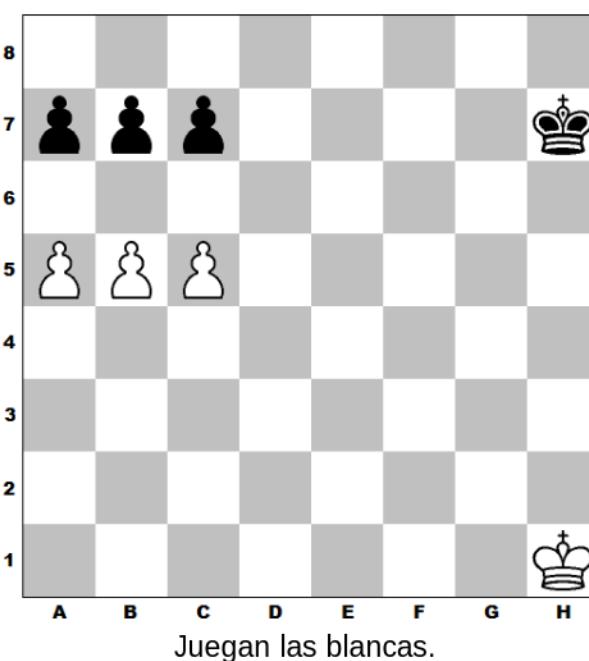
12.Rg1 g2 13.Rf2 Rh2 y ganan las negras.

Esta es la forma en que el estudiante debe tratar de analizar las posiciones, y así conseguirá aprender a razonar con lógica en cualquier posición que se presente. El ejemplo constituye un tema excelente para obtener ese resultado, ya que nos permite dividirlo en tres etapas que pueden ser explicadas perfectamente en cada uno de sus puntos principales.

El siguiente tema de estudio se basa en la oposición, pero antes de dedicarle nuestra atención debemos ocuparnos de dos cosas importantes, que veremos a continuación:

11. OBTENCIÓN DE UN PEÓN PASADO

En aquellos casos en que tres o más peones se oponen los unos a los otros en posiciones similares a la que damos, en el ejemplo 24 siempre existe una posibilidad, para uno de los dos bandos en lucha, de conseguir un peón pasado.



Juegan las blancas.

Ejemplo 24º

En la posición que precede, la forma de conseguir un pasado se basa en el avance del que se encuentra en el centro.

1.b6 axb6

Si 1...cxb6 2.a6

2.c6 bxc6 3.a6

En este caso el peón de las blancas se halla más cerca de la coronación que cualquiera de los de su adversario, y las blancas deben ganar. Pero si les hubiera correspondido mover a las negras, estas jugarían:

1... b6 2.cxb6 cxb6

Las negras no se encuentran en condiciones de pretender la obtención de un peón pasado en razón de que los peones blancos estarían más cerca de la promoción que el peón de su oponente.

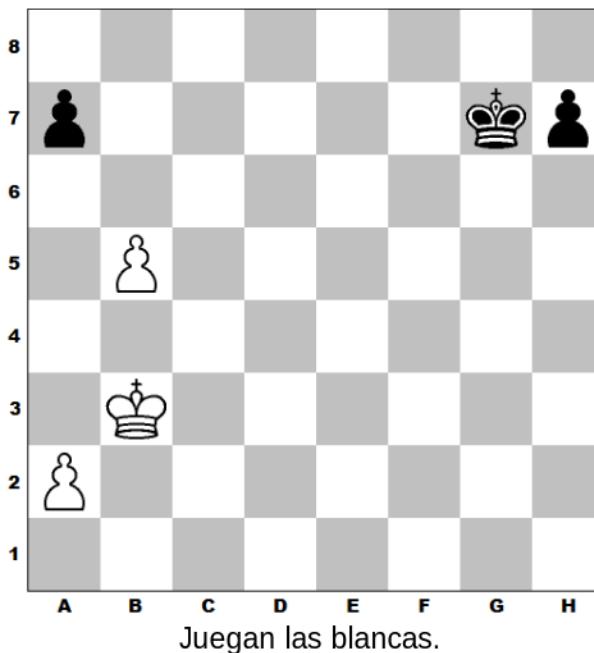
3.axb6 axb6

Y la partida, jugada correctamente, finalizará empatada. El estudiante debe manipular esta posición repetidas veces, por sí mismo sin ayuda alguna.

12. CÓMO LLEGAR A DISCERNIR CUÁL DE LOS PEONES DEBERÁ SER CORONADO EN PRIMER TÉRMINO

En aquellos casos en que se trata de dos peones pasados, o que puedan llegar a conseguir tal condición para llegar a coronarse, se debe buscar, contando los tiempos, cual de los peones llegará a la meta en primer término.

Ejemplo 25º



En esta posición, cualquiera que mueva primero obtendrá el triunfo.

Lo primero que debe comprobarse por cálculo de casillas es si el rey contrario podrá detener al peón antes de que llegue a la octava fila y se corone. Cuando, como en el presente caso, el rey no puede alcanzar a detenerlo, es necesario calcular cuál de los peones se promoverá primero. Aquí la cantidad de movimientos para conseguir este fin fundamental, es la misma, pero el peón que llegue a la octava fila y corone primero se hallará en situación de capturar al del adversario en cuanto se transforme en dama.

Por ejemplo:

1.a4 h5 2.a5 h4 3.b6 axb6

Ahora debemos efectuar un pequeño cálculo. Las blancas podrían tomar el peón de b6, pero, si lo hacen, no podrán actuar sobre la casilla en la cual coronará el peón enemigo. Por consiguiente, lo correcto es:

4.a6! h3 5.a7 h2 6.a8(D) y ganan.

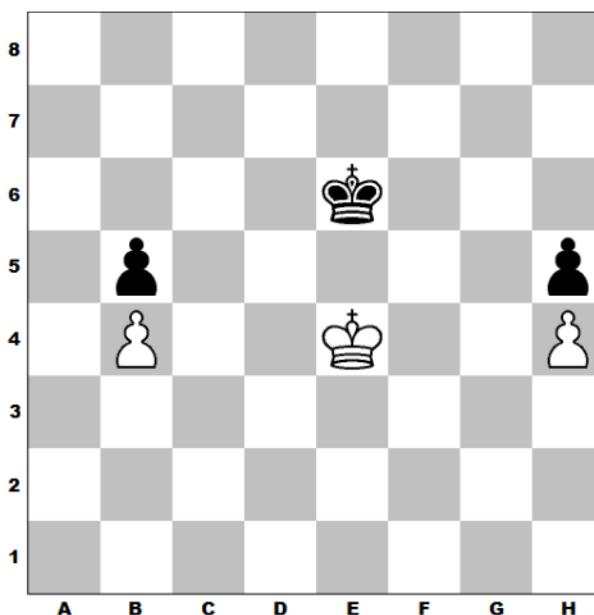
Capítulo II Otros principios para el final de la partida

El estudiante haría bien en manipular varios finales simples que se asemejen a este, con el objeto de adquirir el hábito del cálculo y capacitarse así para saber con facilidad cuando podrá llegar a promover antes que su adversario. De nuevo debemos hacer notar que por el solo estudio del libro no podrá llegarse a saber cuál será la forma de actuar correctamente.

Ello servirá únicamente como guía, y el resto lo traerá la experiencia; si, al propio tiempo, puede aconsejarse con un profesor de la materia, el aficionado adquirirá con mayor rapidez tales conocimientos, que le serán de mucha utilidad.

13. LA OPOSICIÓN

Cuando deben moverse los reyes y uno de los bandos consigue ubicar su monarca en una posición similar a la que nos enseña el diagrama siguiente, en tal forma que el adversario se halle forzado a jugar y dejar espacio libre, ha obtenido la ventaja que se denomina *la oposición*.

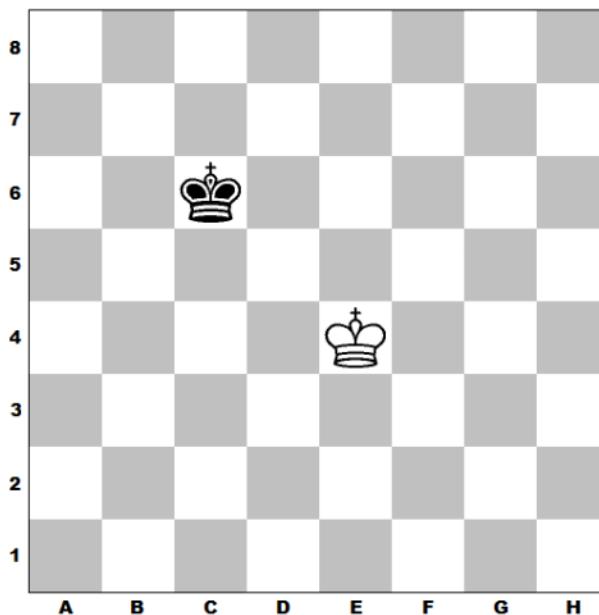


Ejemplo 26º. Supongamos que en la posición que antecede las blancas juegan

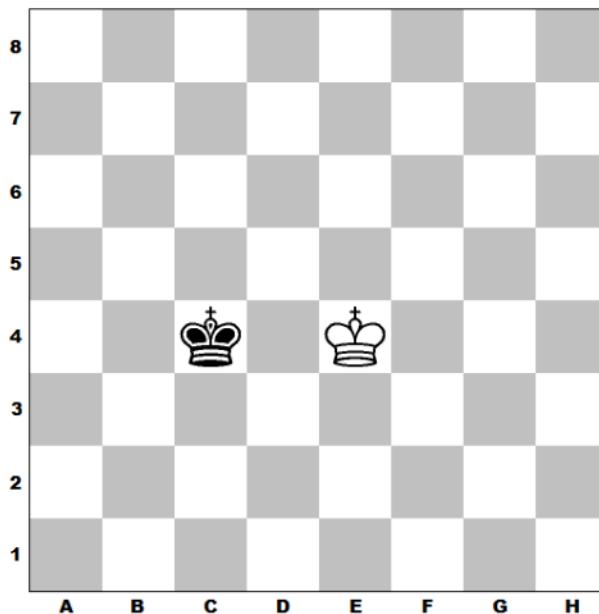
1.Rd4 ...

Ahora las negras tienen la opción de oponerse al pasaje del monarca adversario jugando Rd6, o, si así lo prefieren pueden *pasar* con su propio rey replicando Rf5. Nótese que los reyes se encuentran directamente opuestos el uno al otro y el número de casillas que los separan es impar, una en este caso.

La oposición puede tomar la forma del ejemplo precedente, la que podríamos denominar *frontal directa*, o si no la indicada en el siguiente diagrama:



que podríamos llamar *oposición diagonal contigua*, o también esta otra forma:



que será denominada *oposición lateral contigua*.

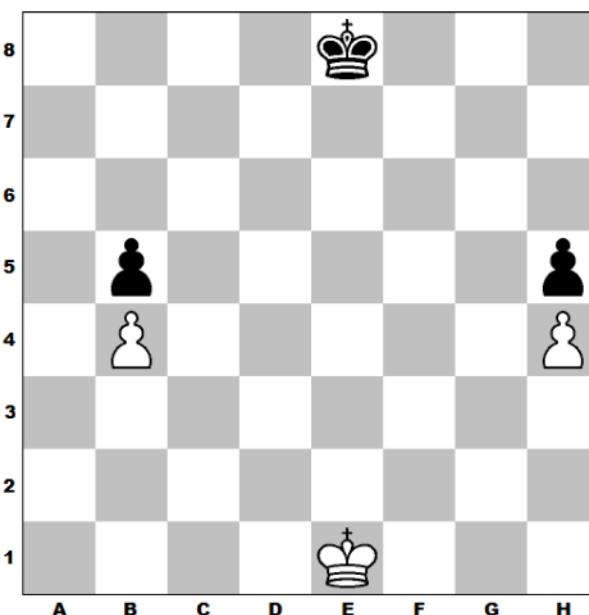
En la práctica todas ellas son similares. Los reyes siempre se encuentran siempre ubicados en casillas del mismo color, existiendo una intermedia entre ambos y, el jugador que ha movido último "tiene la oposición".

Ahora, si el estudiante se toma el trabajo de mover cada uno de los reyes hacia atrás, en los dos recientes ejemplos, como en una partida, en las líneas frontal, diagonal o lateral, veremos que pueden ser denominados *oposición frontal distante*, *oposición diagonal distante* y *oposición lateral distante*, respectivamente.

El tema de la oposición reviste extraordinaria importancia en los finales, y, en ocasiones, se presenta en las formas más complicadas, las cuales, sin embargo, pueden ser resueltas matemáticamente; pero por ahora, el aficionado debe considerar sólo los ejemplos más simples. (Un examen de algunos de los finales de reyes y peones que ya hemos visto nos demostrará

varios temas de oposición directa).

En todas las formas simples de la oposición, cuando los reyes se hallan ubicados en la misma línea y el número de casillas intermedias es par, el jugador que tiene la movida, tiene también la oposición.



Ejemplo No. 27º. La posición que precede demuestra la enorme ventaja de la oposición. La posición es muy simple. Muy poco material ha quedado en el tablero y quizás para el principiante es equilibrada en absoluto. Sin embargo, ello no es exacto. *El bando al que le corresponda la jugada gana la partida.* Téngase muy en cuenta que los reyes se encuentran directamente frente a frente y que el número de casillas intermedias es par.

Ahora veremos cómo debe procederse para obtener la victoria en esta posición. La forma correcta consiste en avanzar el rey de frente.

1.Re2 Re7 2.Re3 Re6 3.Re4 Rf6

En este momento, las blancas pueden optar por llevar su rey a d5 y pasar, o por medio de Rf4 evitar la entrada del monarca negro, manteniendo la oposición. Contando simplemente los tiempos, veremos que el primer camino no da más que tablas, mientras que adoptando la segunda variante se consigue el triunfo del siguiente modo:

4.Rf4 Rg6

Si 4...Re6 5.Rg5 y ganan.

5.Re5 Rg7

Ahora, si volvemos a contar los tiempos, comprobaremos que las blancas consiguen la victoria apoderándose del peón b negro.

El procedimiento que hemos empleado ha sido comparativamente simple en la variante que antecede, pero las negras tienen otras líneas defensivas más difíciles de abatir. Permítasenos empezar de nuevo:

1.Re2 Rd8

Y aquí si 2.Rd3 Rd7 o si 2.Re3 Re7, obteniendo las negras en ambos casos, la oposición. (Cuando los reyes se encuentran directamente enfrentados el uno al otro y el número de casillas

intermedias entre ambos es *impar*, el jugador que mueve último obtiene la oposición).

No obstante, para ganar, las blancas tienen que avanzar. Sólo existe otra casilla adonde pueden llevar a su rey, f3, y esto es lo correcto. Por tanto, hay que tener muy en cuenta que en tales casos, cuando el adversario efectúa una jugada de espera, debe avanzarse dejando una columna o fila libre entre los reyes. De manera que es preciso actuar así:

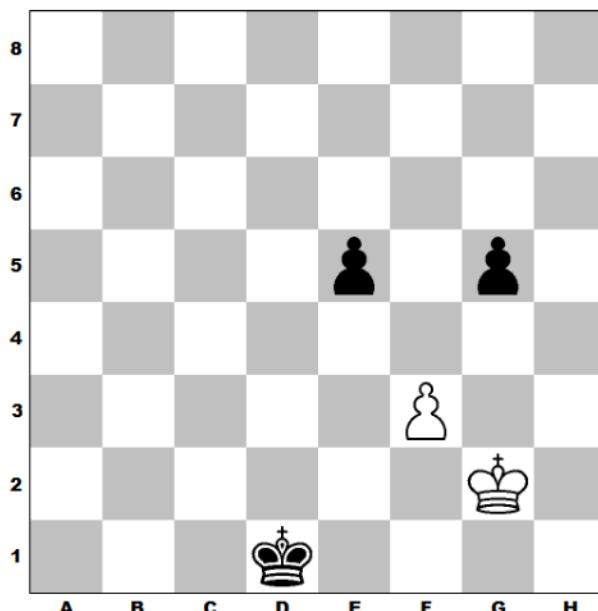
2.Rf3 Re7

Ahora sería malo el avance, en razón de que las negras, llevando adelante su rey frente al blanco, conseguirían la oposición. En consecuencia corresponde jugar el monarca blanco a e3, efectuando así una movida similar a la primera de su oponente, es decir un golpe de espera.

[Esta maniobra se llama TRIANGULACIÓN]

Esto nos conduce de nuevo a la posición de la primera variante que hemos estudiado. No nos cansaremos de repetir que el aficionado debe manipular una y otra vez y por sí mismo los reyes, en todos los ejemplos de la oposición, ya que ella significa, a menudo el triunfo o la derrota en una partida.

Ejemplo 28º. La siguiente posición constituye una prueba excelente del valor de la oposición como arma defensiva.



Juegan las blancas

Las blancas con un peón de menos, se hallan aparentemente perdidas, y, sin embargo, pueden conseguir tablas en la siguiente forma:

1.Rh1!

La posición de los peones no permite a la blancas llegar al empate por medio de la oposición lateral directa, y en consecuencia adoptan la oposición a distancia. En efecto, si 1.Rf1 (oposición directa) Rd2 2.Rf2 Rd3, y las blancas no pueden mantener la oposición lateral, que resulta esencial para su seguridad, dada la ubicación de su peón en f3. Por otra parte, después de la jugada del texto, si.

1...Rd2 2.Rh2 Rd3 3.Rh3! Re2 4.Rg2 Re3 5.Rg3 Rd4 6.Rg4

atacando al peón contrario, lo que obliga a las negras a jugar 6...Re3, después de lo cual por medio de 7.Rg3, tendremos una posición ya vista y mantendremos siempre la oposición.

Volvamos ahora a la posición original ejemplificada en el diagrama. Si aquí:

1.Rh1! g4

Las blancas no podrían jugar 2.fxg4 a causa de que 2.e4 ganaría, pero en cambio:

2.Rg2 Rd2

Si 2...gxf3+ 3.Rxf3 seguido de Re4, daría tablas.

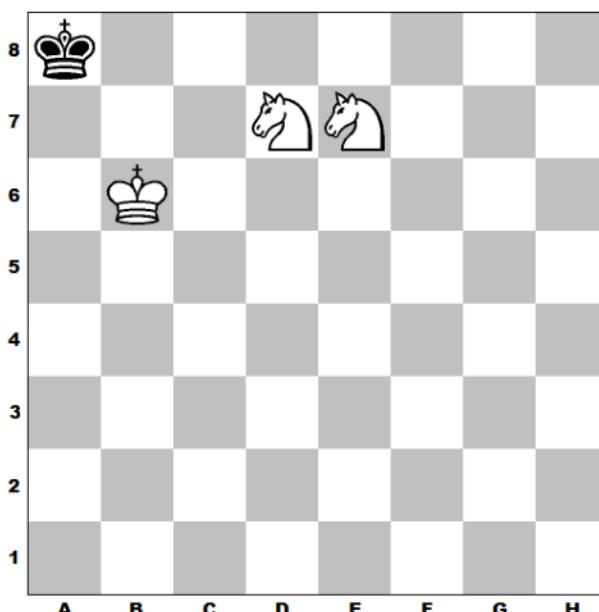
3.fxg4 e4

Contando los tiempos se verá que como ambos bandos llegan a dama, la partida termina en tablas.

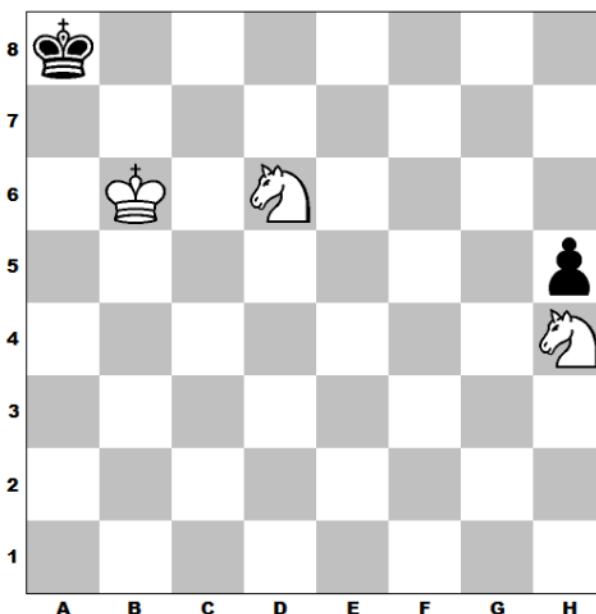
Si el estudiante se tomara ahora la molestia de volver a examinar los finales de reyes y peones que hemos presentado antes (ejemplos 7º y siguientes) verificaría que el tema de la oposición en todos ellos ha tenido principalísima importancia, cosa que en verdad sucede en casi todos los finales de reyes y peones, con excepción de aquellos en los cuales la posición de los peones de por sí asegura la victoria.

14. DEL VALOR RELATIVO DEL CABALLO Y EL ALFIL

Antes de dedicar nuestra atención a este tema es conveniente dejar establecido que *con dos caballos solos no puede darse mate*, pero bajo ciertas condiciones con ellos se obtiene ese resultado si el adversario posee uno o más peones.



Ejemplo 29º. En la posición que ejemplifica el diagrama precedente las blancas no pueden ganar, aunque el rey de las negras se encuentre en la casilla angular; pero en la que presentamos en el que sigue, en que las negras tienen un peón, puede obtenerse el triunfo correspondiendo o no la jugada a las blancas.



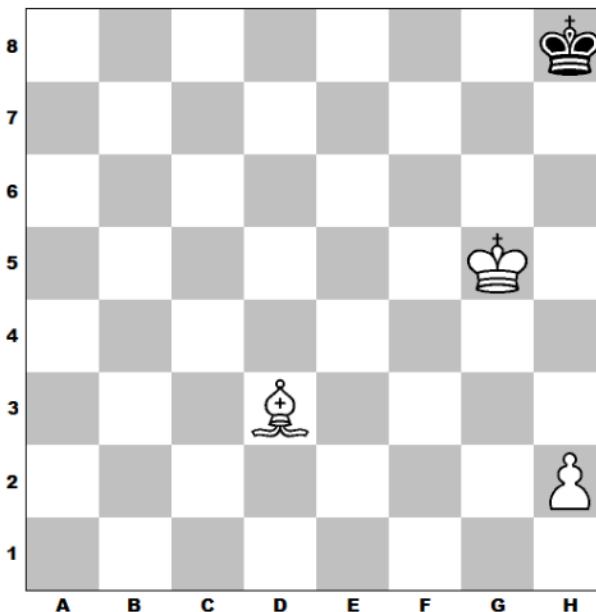
Veamos:

1.Cg6 h4.

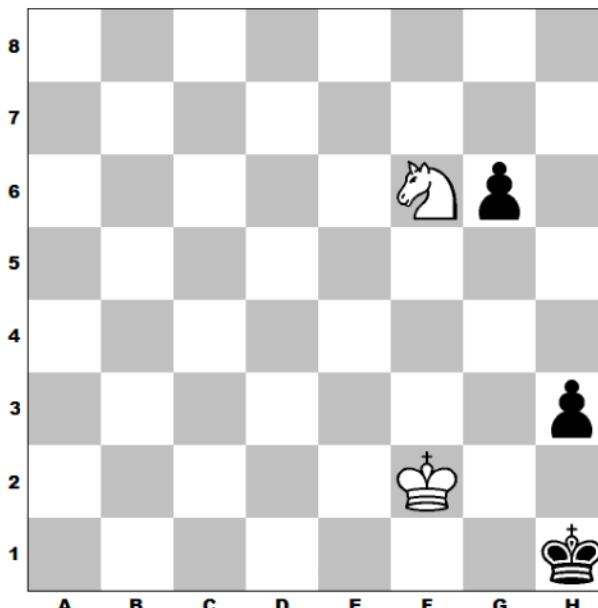
Las blancas no pueden tomar el peón, porque la partida sería tablas, como hemos dicho antes.

2.Ce5 h3 3.Cc6 h2 4.Cb5 h1=(D) 5.Cc7 mate.

La razón de esta peculiaridad ajedrecística radica en la circunstancia evidente de que *dos caballos sólo consiguen "ahogar" al monarca adversario, a menos que las negras posean un peón que pueda ser movido.*



Ejemplo 30º. Aquí, aunque las blancas tienen un alfil y peón de ventaja, no consiguen obtener la victoria. El alfil es completamente inútil cuando un peón de torre debe coronar en una casilla de diferente color de la diagonal por donde actúa; y el rey adversario está ubicado frente al peón. Lo único que deben hacer las negras es mover su rey en las casillas inmediatas al rincón.



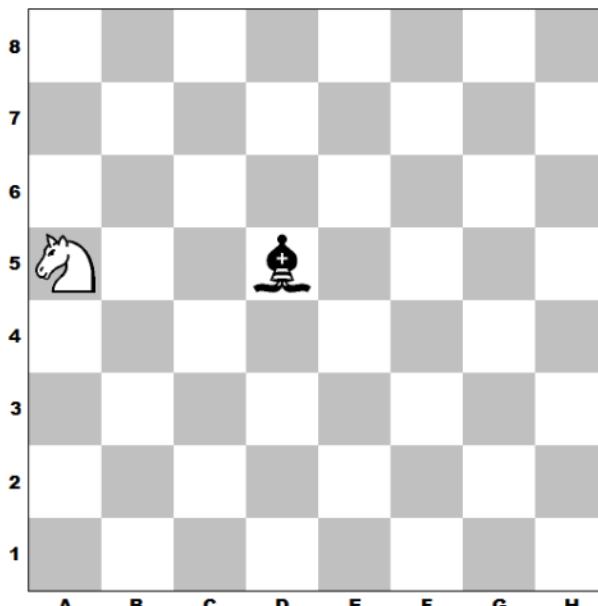
Ejemplo 31º. En la posición precedente, las blancas, con la movida o sin ella, pueden ganar. Veamos la variante que ofrece mayores dificultades:

1... Rh2 2.Cg4+ Rh1 3.Rf1 g5 4.Rf2 h2 5.Ce3 g4 6.Cf1 g3+ 7.Cxg3 mate.

Ahora que hemos visto estos casos excepcionales, nos hallamos en mejores condiciones para aquilarar los diferentes meritos y el valor relativo del caballo y del alfil.

Los aficionados generalmente creen que el caballo es la más valiosa de ambas piezas, y ello se basa en que, a la inversa de lo que sucede con el alfil, el primero se halla capacitado para dominar tanto las casillas blancas como las negras. Sin embargo, pasan por alto el hecho de que el caballo, en cada movida, puede elegir un solo color, es decir, llegar a una casilla blanca o negra, pero no a las dos a la vez. Por otra parte, se necesita mucho más tiempo para llevar un caballo desde un flanco al otro. Además un alfil puede copar a un caballo, cumplido que éste no puede devolver.

Ejemplo 32º



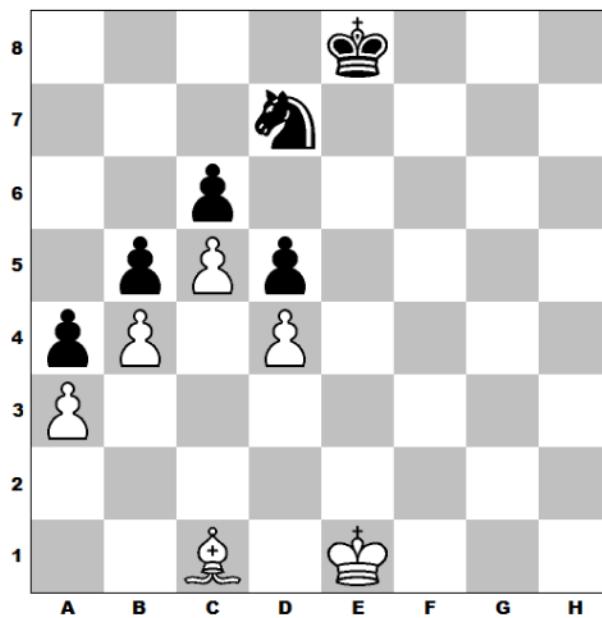
Cuanto más débil es el aficionado, mayor es el terror que le inspira el caballo; pero, a medida que

aumentan sus conocimientos, el valor del alfil se torna cada vez más evidente para él, y, como una lógica consecuencia, aparece o debe aparecer una subestimación en la fuerza del caballo comparada con la del alfil. A este respecto, como en muchos otros, los maestros actuales se encuentran muy por encima de sus colegas de generaciones anteriores. A fines del siglo 19 y principios del 20, fuertes jugadores como Pillsbury y Chigorin, daban preferencia a los caballos sobre los alfiles.

[Incluso tenían sistemas de apertura en que cambiaban rápidamente los alfiles por los caballos. Tal es el caso de la Defensa Chigorin: 1.d4 d5 2.c4 Cc6 3.Cf3 Ag4 4.cxd5 Axf3 5.gxf3 Dxd5 6.e3 e6 7.Cc3 Ab4 8.Ad2 Axc3 9.bxc3]

Difícilmente se encontrará en la actualidad un maestro que no esté por completo de acuerdo con lo aseverado anteriormente.

Ejemplo 33º. Presentamos ahora el único caso en que el caballo resulta más poderoso que el alfil



Este ejemplo demuestra lo que se denomina una *posición de bloqueo*, y con el agregado de que todos los peones se hallan situados en uno de los flancos. (De existir peones en ambos lados, no habría ventaja para el caballo). En la posición del diagrama, las negras poseen excelentes posibilidades de triunfo. Naturalmente aquí se suma otro factor que aumenta la debilidad de las blancas y consiste en la situación de sus peones, fijados en casillas del mismo color que el alfil. Este es un error que a menudo cometen los jugadores. En un final de partida, por regla general, conviene tener los peones ubicados en escaques de diferente color que el del propio alfil. Cuando se poseen peones situados en casillas del mismo color que el alfil, la acción de este queda limitada por aquellos y consecuentemente, el valor del alfil disminuye, puesto que el poder de una pieza puede medirse a menudo por la cantidad de casillas que domina. Al propio tiempo, debo llamar la atención sobre el hecho de que resulta por lo común preferible mantener los propios peones en casillas de igual color del alfil adversario, sobre todo si se hallan pasados y apoyados por su rey. Estos principios pueden ser enunciados así:

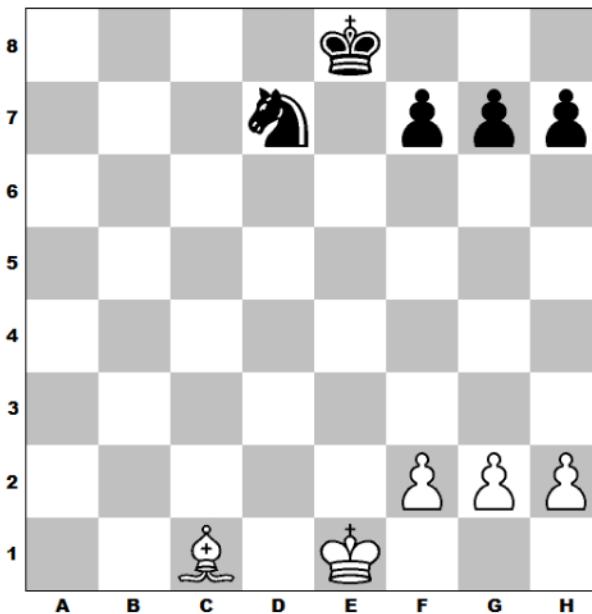
Cuando el bando oponente posee un alfil, manténganse los propios peones en casillas del mismo color que los que domina esa pieza.

En los casos en que se tenga un alfil, y el adversario posea o no una pieza similar, manténganse los propios peones en casillas de color opuesto a aquellas que domina el alfil.

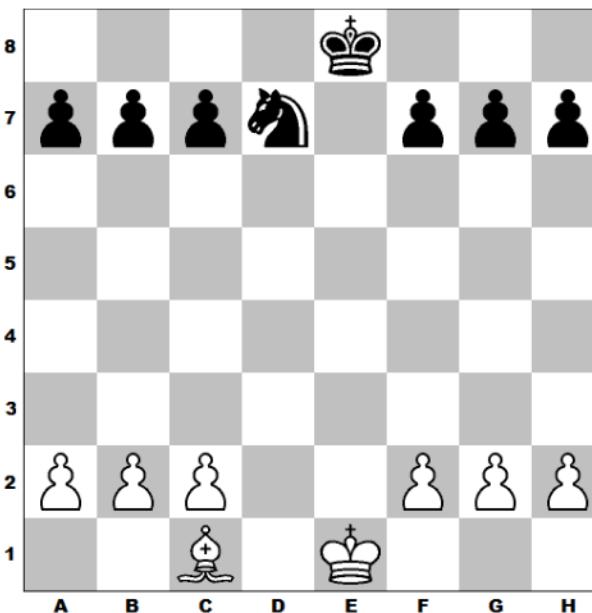
Capítulo II Otros principios para el final de la partida

Naturalmente, tales principios deben ser modificados a veces, de acuerdo con las exigencias que presente la posición.

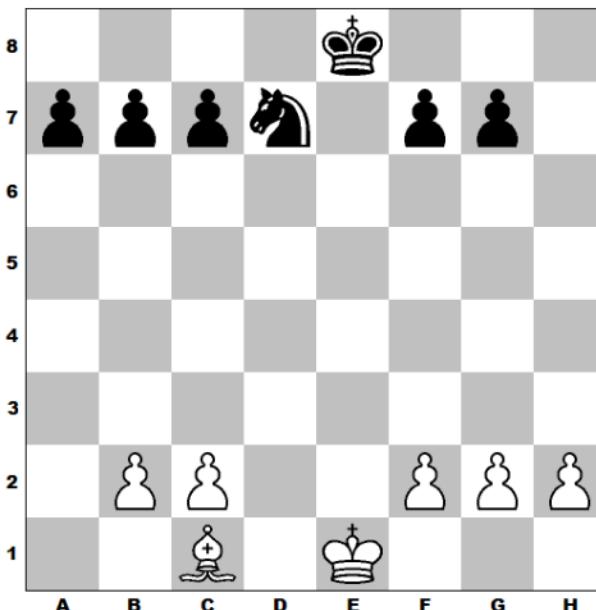
Ejemplo 34º. En la posición del diagrama siguiente los peones se encuentran ubicados en uno de los flancos del tablero y no existe ventaja entre el caballo y el alfil. La partida debe terminar en tablas.



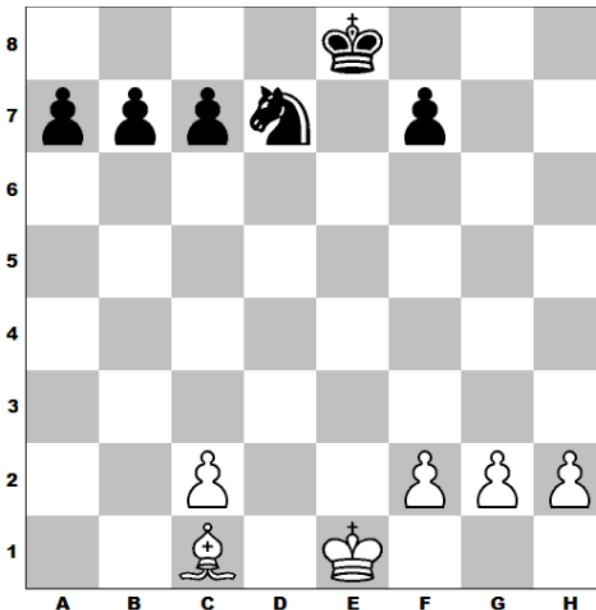
Ejemplo 35º. Ahora agregaremos tres peones a cada bando en esa posición y tendremos el ejemplo que sigue con tres peones en cada flanco:



Aquí es preferible el alfil, aunque el final, bien jugado, debería ser tablas. La ventaja del alfil se basa tanto en su capacidad para dominar a la distancia ambos flancos desde una posición central, como por su posibilidad de trasladarse, con toda rapidez, desde uno al otro lado.



Ejemplo 36º. En la posición precedente es innegable la ventaja del alfil, en razón de que, a pesar de existir igual número de peones por bando, éstos no se encuentran balanceados en cada flanco del tablero. Así en el ala de rey las blancas tienen tres peones contra dos, mientras que en el ala de dama, son las negras las que poseen esa ventaja. A pesar de ello, jugando muy bien, la partida debería terminar en tablas, aunque las blancas tienen mejores posibilidades.



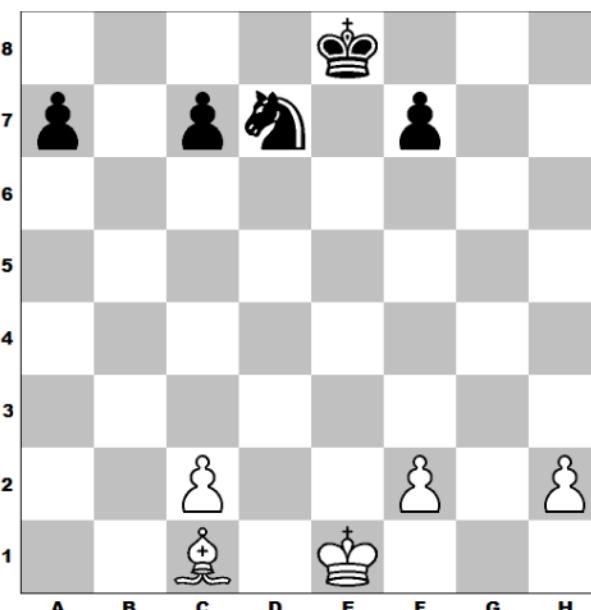
Ejemplo 37º. Aquí tenemos una posición en la que el alfil otorga una decisiva ventaja ya que ambos bandos tienen un peón pasado (el peón h para las blancas y el peón a para las negras). Las negras deberán sortear muy serias dificultades para obtener el empate, si tal resultado puede ser posible en alguna forma.

Ejemplo 38º. De nuevo, en la posición que sigue, las negras tendrán gran dificultad para hacer tablas.

El estudiante debe considerar todas estas posiciones con el mayor cuidado. Abrigo la esperanza de que ellas le ayudarán a comprender y apreciar en su relativo valor los méritos del caballo y del alfil.

Capítulo II Otros principios para el final de la partida

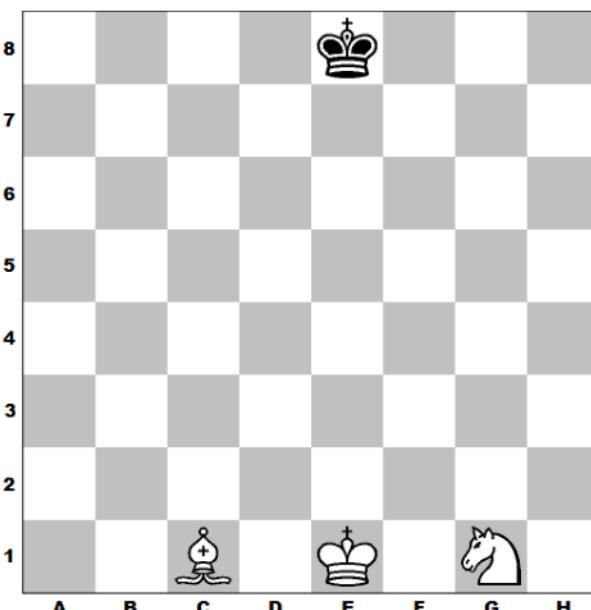
La forma correcta en que deberá actuar en los diferentes casos que puedan presentarse la indicará el profesor o la práctica que trae aparejada la experiencia.



Sería insensato pretender establecer una rígida línea de juego sobre este tema. Cada final tiene una característica diferente, y, por lo tanto, requiere diferente procedimiento para su conducción, en consonancia con las jugadas del adversario y su plan de acción. El cálculo, teniendo en vista las posiciones que puedan presentarse en el futuro, es lo que debe tenerse en cuenta.

15. MATE DE ALFIL Y CABALLO

Antes de volver al medio juego y a las aperturas, veamos la forma de dar mate con alfil y caballo, y luego como se gana con dama contra torre.



Con alfil y caballo el mate sólo puede darse en los rincones cuya casilla angular sea del mismo color que aquellas que domina el alfil.

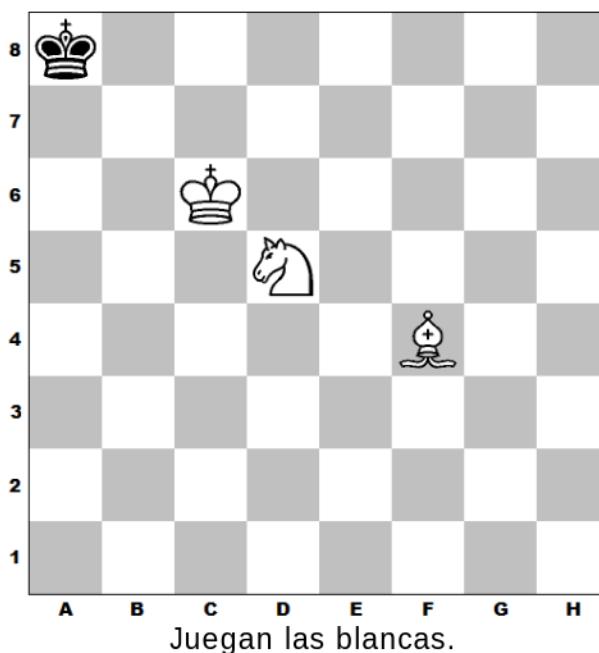
Ejemplo 39º. En la posición exemplificada en el diagrama precedente tenemos que dar mate ya sea en al o h8. El final puede ser dividido en dos partes. La primera de ellas consiste en llevar al rey negro contra el borde del tablero. Debemos iniciar la maniobra, como se hace en todos estos casos, avanzando el rey al medio del tablero.

1.Re2 Rd7

Las negras para hacer más difícil el mate, se dirigen hacia el rincón de casilla angular blanca.

2.Rd3 Rc6 3.Af4 Rd5 4.Ce2 Rc5 5.Cc3 Rb4 6.Rd4 Ra5 7.Rc5 Ra6 8.Rc6 Ra7 9.Cd5 Ra8

La primera parte ha terminado: el monarca negro se halla en la casilla angular blanca.



La segunda y última parte consiste en llevarlo desde a8 hasta al o h8 para darle mate. En esta posición será más rápido llevarlo hacia al.

10.Cb6+ Ra7 11.Ac7 Ra6 12.Ab8 Ra5 13.Cd5 Ra4

Las negras tratan de escapar hacia hl. Las blancas tienen dos formas de impedirlo: una por medio de 14.Ae5 Rb3 15.Ce3, y otra, que se da en el texto y que considero la mejor para que aprenda el estudiante, ya que resulta más metódica y en consonancia con el espíritu que debe animar todos estos finales: *emplear el rey tanto como sea posible*.

14.Rc5! Rb3 15.Cb4 Rc3 16.Af4 Rb3 17.Ae5 Ra4 18.Rc4 Ra5 19.Ac7+ Ra4 20.Cd3 Ra3 21.Ab6 Ra4 22.Cb2+ Ra3 23.Rc3 Ra2 24.Rc2 Ra3 25.Ac5+ Ra2 26.Cd3 Ra1 27.Ab4 Ra2 28.Cc1+ Ra1 29.Ac3 mate.

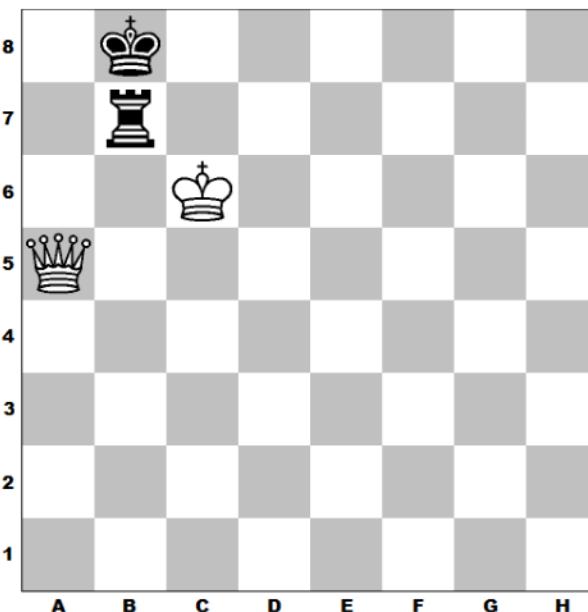
Hemos visto que este mate es laborioso. Existen en él dos rasgos que lo distinguen: la acción directa del rey y el dominio de las casillas de color opuesto a las del alfil por la acción combinada del rey y del caballo. El estudiante haría bien en ejercitarse por si mismo y en forma metódica en este final, ya que otorga una idea muy buena del poder de las piezas y requiere prever las jugadas, para poder dar mate antes de las cincuenta movidas que son el máximo establecido por el reglamento.

16. DAMA CONTRA TORRE

Capítulo II Otros principios para el final de la partida

Este es uno de los finales más difíciles, cuando no existen peones. Los recursos de la defensa son numerosos y usados con toda habilidad solamente un jugador muy capacitado podrá vencer antes de las cincuenta movidas. (La regla establece que en cualquier momento puede exigirse al adversario que de mate sin excederse de las cincuenta jugadas. Sin embargo, cada vez que se cambie una pieza o se mueva un peón, la cuenta deberá iniciarse nuevamente).

Ejemplo 40º. La posición que muestra el diagrama siguiente es típica y a menudo puede ser alcanzada por las negras. Las blancas tienen la movida.



Si aquí les correspondiera la jugada a las negras, el final resultaría simple, ya que tendrían que llevar su torre lejos del rey negro (búsquese la causa) y entonces caería con relativa facilidad en poder de la dama. De ello podemos deducir que el principal objeto que debe perseguir el primer jugador es forzar a la torre a alejarse de su monarca que la defiende, y que, para obligar a que lo haga es necesario llegar a la posición del diagrama, debiendo mover *las negras*. Ahora sabemos lo que se requiere, y, por consiguiente, el procedimiento es más fácil de hallar. Veamos:

1.De5+ ...

Y no 1.Da6, a causa de 1...Tc7+ 2.Rb6 Tc6+! 3.Rxc6. Ahogado. (El principiante invariablemente caerá en esta celada).

1...Ra8 (o Ra7) 2.Da1+ Rb8 3.Da5 ...

En pocas jugadas hemos alcanzado nuestro objetivo.

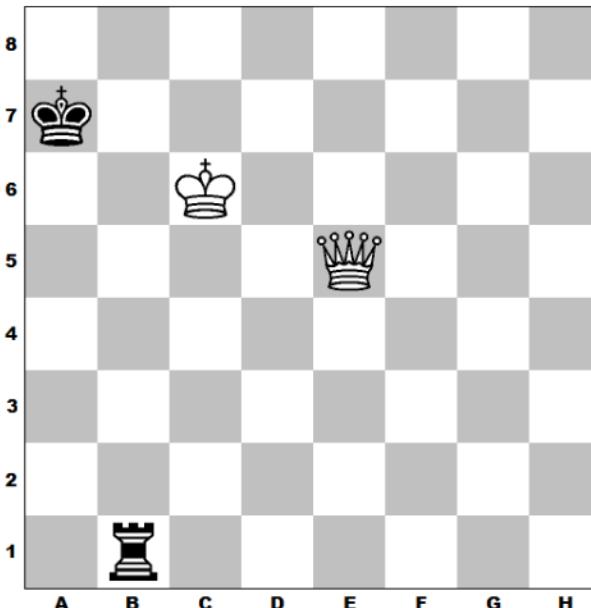
La primera parte ha terminado. Ahora vayamos a la segunda etapa. La torre sólo puede ir a una casilla blanca, pues, de lo contrario, al primer jaque de dama estaría perdida.

Por lo tanto:

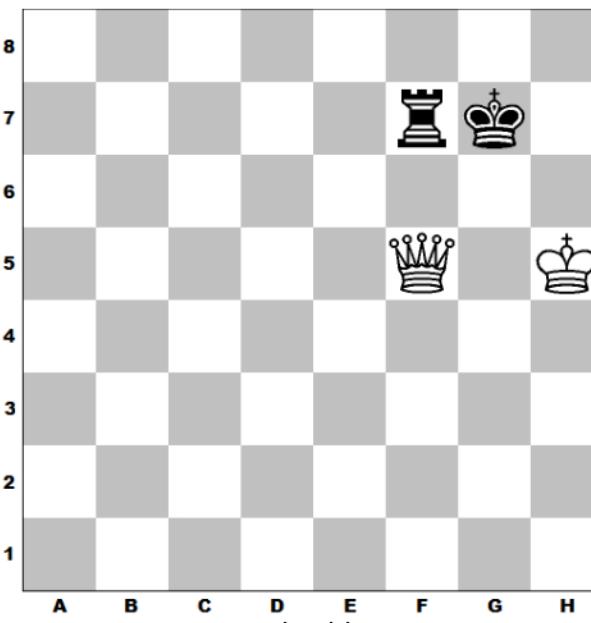
3... Tb3 4.De5+ Ra8 (o mejor) 5.Dh8+ Ra7 6.Dg7+ Ra8 7.Dg8+ Tb8 8.Da2 mate.

(El estudiante debe buscar por sí mismo la forma de ganar si las negras jugaran 3...Tb1 4.De5+ Ra7).

Ejemplo 41º. La manera de proceder aquí es muy similar. Se debe tener presente que la torre no puede interponerse en b8 para salir de un jaque, a causa del mate inmediato, y, por la misma causa, el rey negro no podrá jugar a a6 ni a c8.



Ejemplo 42º. Examinaremos a continuación una posición más difícil.



Muchos jugadores se equivocarían en esta posición. La jugada que se presenta a primera vista no es la mejor. Así, supongamos que iniciáramos la variante por medio de

1.De5+ Rf8 2.Rg6 Td7.

La única defensa pero muy efectiva, que hace en extremo difícil la consecución del triunfo para las blancas, ya que no pueden jugar 3.De6, a causa de 3.Tg7+ 4.Rf6 Tg6+! y tablas. Ni tampoco 3.Dc5+, en razón de 3...Re8 4.Rf6 Td6+! Rechazando al rey blanco.

Ahora que hemos visto las dificultades que ofrece la posición, volvamos atrás. La mejor jugada es:

1.Dg5+! Rh8

Si 1...Rh7 2.Dg6+ Rh8 3.Rh6!.

2.De5+! Rh7 (o mejor) 3.Rg5 Ta7 (o mejor)

Si 3...Tg7+ 4.Rf6 nos conduce a una posición similar a las que hemos estudiado en los ejemplos 40 y 41.

4.De4+ Rg8 5.Dc4+ Rh7 6.Rf6 Tg7 7.Dh4+ Rg8 8.Dh5

Y tenemos la posición del ejemplo 40, debiendo jugar las negras.

Volvamos atrás otra vez.

1.Dg5+ Rf8 2.Dd8+ Rg7 3.Rg5 Tf3

La mejor colocación de la torre, fuera de la protección de su rey. 3...Rh7 4.Dd4 Tg7+ 5.Rf6, nos hubiera llevado a una posición parecida a la que ya hemos estudiado.

4.Dd4+ Rf8 5.Rg6

Si 5.Dd6+ Rg7 6.De5+ Rf8 7.Rg6 también hubiera ganado la torre. La jugada del texto, sin embargo, se da para demostrar la "finesse" que existe en estos finales. Las blancas amenazan mate en d8.

5...Tg3+ 6.Rf6 Tf3+ 7.Re6 Th3

Las blancas amenazaban mate en h8 (Nótese la potencia de la dama desde su posición central).

8.Df4+ ...

Y la torre está perdida.

Nótese en estos ejemplos, que los jaques a gran distancia con la dama, en las distintas diagonales, a menudo han constituido la verdadera clave de las maniobras ganadoras. Además, obsérvese que en muchas ocasiones el rey blanco y la dama ocupan columnas diferentes. El estudiante debería dedicarse con el mayor esmero a examinar las posiciones presentadas y considerar todas las posibilidades existentes, que no hemos dado en el texto.

También sería muy conveniente que repasara todo lo ya presentado hasta ahora en esta obra.

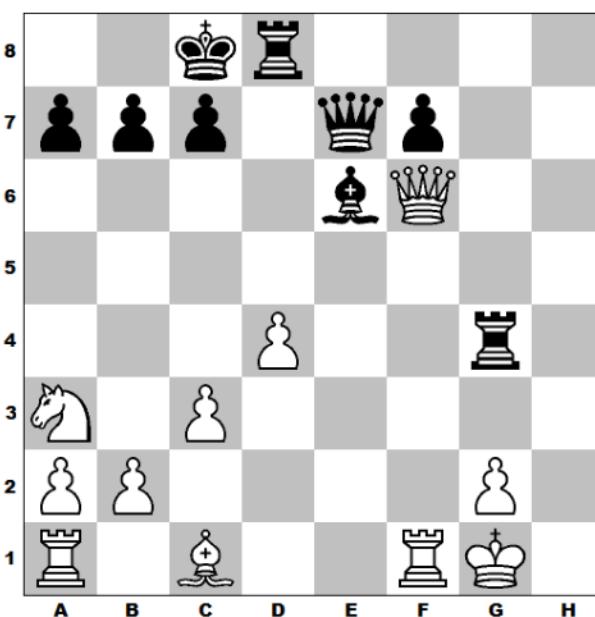
CAPÍTULO III

COMO HALLAR LA MANIOBRA GANADORA EN EL MEDIO JUEGO

Veamos ahora algunas posiciones ganadoras, tomadas de mis propias partidas. He seleccionado aquellas que estimo merecen considerarse como típicas, es decir,

que pueden presentarse nuevamente en forma similar. Un conocimiento general de tales posiciones resulta de gran ayuda en la práctica del juego, y puede afirmarse que nunca será excesivo el número de ellas que se haya examinado. A menudo, su conocimiento ha de facilitar al ajedrecista que encuentre, sin mayor esfuerzo, la movida correcta, lo cual le resultaría, en caso contrario, de gran dificultad.

17. ATAQUES SIN AYUDA DE LOS CABALLOS.



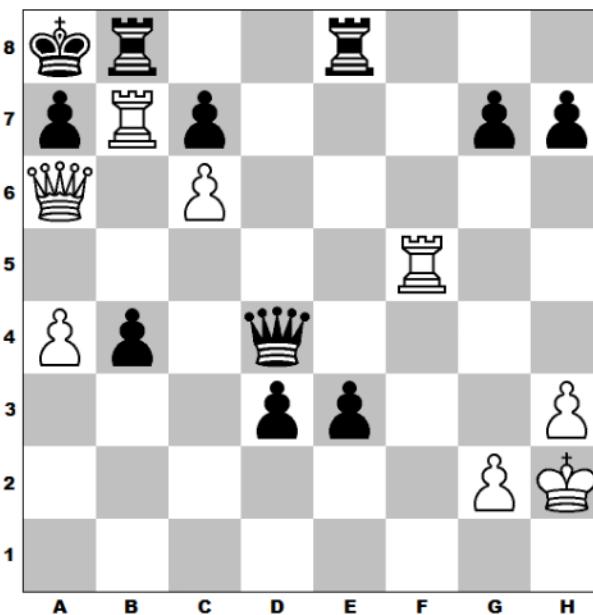
Ejemplo 43º. Juegan las negras y aunque tienen un caballo y peón menos, deben obtener la victoria rápidamente, pues si no estarían perdidas.

Ellas movieron:

1...Td8! 2.Tf2

Si 2.Dxe7 Txg2+ 3.Rh1 Ad5 y darían mate en pocas jugadas.

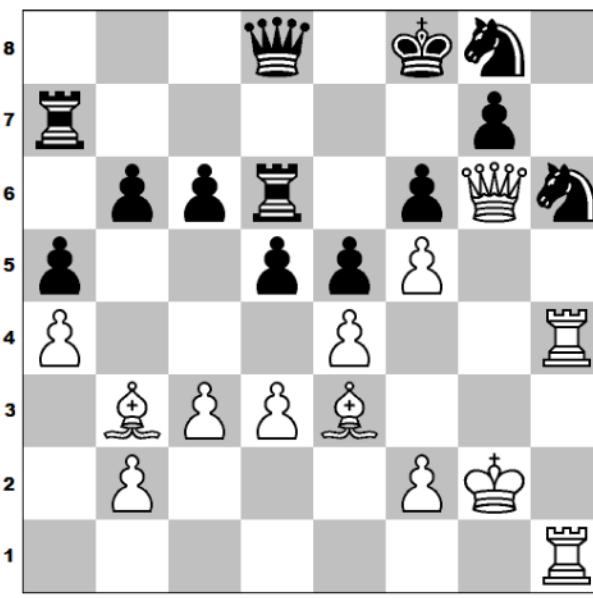
2... Txg2+ 3.Rf1 Ac4+ 4.Cxc4 Tg1 mate.



Juegan las blancas.

Ejemplo 44º. La última jugada de las negras en la posición del diagrama precedente, fue... e3, con objeto de parar la amenaza de las blancas Ta5, que creían era el golpe preparado por ellas, a lo cual hubieran replicado con Df4+, asegurando las tablas. Las blancas, sin embargo, tienen una movida mucho más fuerte y dan mate en tres jugadas, en la siguiente forma:

1.Txa7+ Dxa7 2.Ta5 las negras mueven 3.las blancas dan mate.



Juegan las blancas.

Ejemplo 45º

[Partida Capablanca vs. Marshall, 6ª del match en Nueva York 1909]

Las blancas poseen una hermosa posición, pero deben ganar material, si es posible, antes de que el adversario consolide la defensa. Por consiguiente jugaron:

1.Txh6! gxh6

[Si 1...Cxh6 lo más concluyente es 2.Ax7h6. Panov]

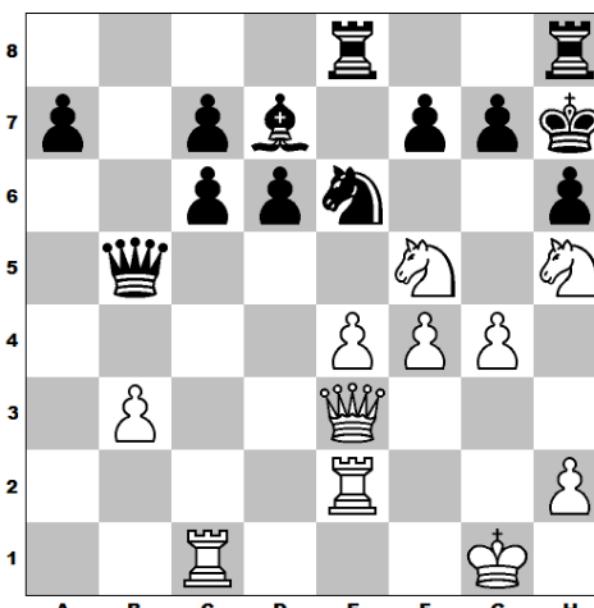
2.Axh6+ Re7

Si 2...Cxh6 3.Txh6 y las negras quedarían en situación desesperada.

3.Dh7+ Re8 4.Dxg8+ Rd7 5.Dh7+ De7 6.Af8 Dxh7 7.Txh7+ Re8 8.Txa7 Abandonan.

En los ejemplos precedentes, el ataque se ha realizado por medio de torres y alfiles, en combinación con la dama. No hubo caballos que intervinieran en las acciones ofensivas. Daremos de inmediato algunos ejemplos en los cuales los caballos toman parte prominente como fuerza de ataque.

18. ATAQUE CON LOS CABALLOS COMO FUERZA PROMINENTE.



Juegan las blancas.

(Partida Capablanca vs. Bernstein, San Sebastian 1911)

Ejemplo 46º. Las blancas tienen dos peones menos. Por lo tanto deben apurar su ataque. La partida continuó así:

1.Cfxg7 Cc5

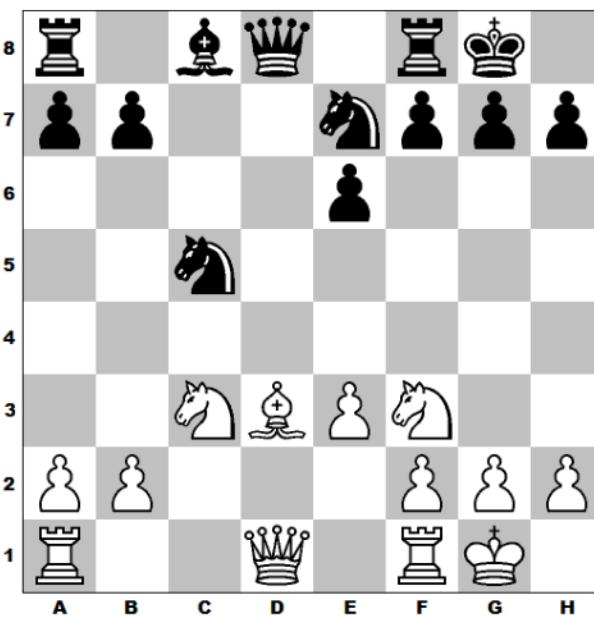
Evidentemente, un error que otorga con facilidad el triunfo a las blancas, ya que toman la torre y quedan, además, con el ataque. Las negras debían haber replicado 1...Cxg7. Entonces tendríamos la siguiente continuación:

2.Cf6+ Rg6 3.Cxd7 f6 (lo mejor)

[se amenazaba 4.f5+ Rh7 5.Cf6 mate!]

4.e5 Rf7 5.Cxf6 Te7 6.Ce4 y las negras deben perder.

[Hasta después de la serena retirada 1...Td8, con miras a cambiar las damas, las blancas continuando 2.f5 Cf8 (2...Cxg7?? 3.Cf6 mate) 3.e5! obtienen un ataque irresistible. Por ejemplo 3...Dxe5 4.Dd2! Db5 5.Db2Tg8 6.Cf6+ Rxg7 7.Cxd7+ Rh7 8.Cf6+ Rh8 9.Te7. O bien 3...Tg8 4.e6 fxe6 5.fxe6 Cxe6 6.De4+ Rh8 7.Cxe6 Dxh5 8.Tg2.2.Cxe8 Axe8 3.Dc3 f6 4.Cxf6+ Rg6 5.Ch5 Tg8 6.f5+ Rg5 (El monarca negro cayó en una red de mate) 7.De3+ Rh4 8.Dg3+ Rg5 9.h4 mate.]



Juegan las blancas

Ejemplo 47º

[Partida Capablanca vs. J. Molina, Buenos Aires 1911.]

El estudiante debe examinar cuidadosamente esta posición, ya que el sacrificio del alfil en situaciones similares es típico, y esta posibilidad se presenta con frecuencia en la partida viva. El juego prosiguió en la forma siguiente:

1.Axh7+! Rxh7 2.Cg5+ Rg6

Lo mejor. Si 2... Rh6 3.Cxf7+ gana la dama, y si 2...Rg1 3.Dh5 con ataque irresistible.

3.Dg4 f5 4.Dg3 y finalmente las blancas obtuvieron el triunfo. (La posición final de la partida puede verse en el ejemplo 50º de este libro, donde es bien analizada.)

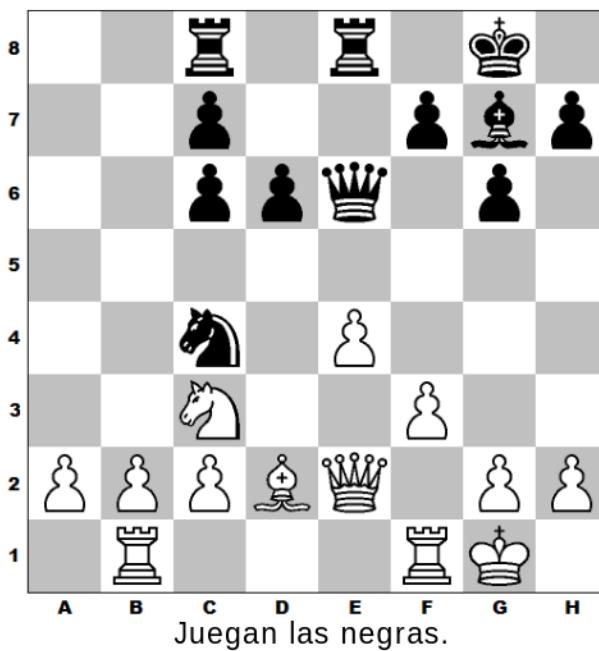
19. FORMA DE OBTENER EL TRIUNFO POR MEDIO DEL ATAQUE INDIRECTO.

Hemos dado hasta este momento posiciones en las cuales los ataques se llevaron a cabo por medios violentos y directos, dirigidos contra la posición del rey.

Muy a menudo, sin embargo, durante el desarrollo del medio juego, tales acciones se dirigen sobre una posición dada, contra piezas y también contra peones.

La ganancia de un peón entre buenos jugadores, de fuerzas parejas, a menudo significa la ganancia de la partida.

Por consiguiente, el estudio de tales posiciones es de suma importancia. Presentamos a continuación dos posiciones en las cuales el ataque persigue la ganancia de un simple peón, como un medio de obtener al final el triunfo.



Ejemplo 48º

[Partida Nimzowitsch vs. Capablanca, San Petersburgo 1914]

Las negras tienen un peón menos y no existen posibilidades de un ataque directo contra el rey blanco. Sin embargo las piezas negras se encuentran muy bien situadas y con acción libre, y, por su perfecta coordinación, todas sus piezas se hallarán muy pronto capacitadas, no sólo para recuperar el material, sino también para obtener mejor partida. El estudiante debe considerar con el mayor esmero esta posición y las movidas subsecuentes. Este es un ejemplo muy bueno de la correcta coordinación en el empleo de las fuerzas. La partida continuó de la siguiente manera:

1...Ta8 2.a4?

La mejor jugada de las blancas era 2.b3, a lo que hubiera seguido 2...Cxd2 3.Dxd2 Ta3 y las negras finalmente conseguirían ganar el peón a2, manteniendo siempre una ligera ventaja de posición.

La movida del texto facilita la consecución del triunfo.

2...Cxd2 3.Dxd2 Dc4! 4.Tfd1

[Según Borowsky era mejor 4.Cd1 devolviendo el peón pero liberándose de la presión enemiga]

4...Teb8

Las negras podían haber recuperado el peón por medio de 4...Axc3, pero saben que no por ello la posición sería más promisoria y por eso aumentan la presión sobre el flanco dama. Entre otras cosas amenazan Txb2.

5.De3...

[Relativamente mejor era 5.Dd3 Dc5+ 6.Rh1 Tb4 7.Ce2 devolviendo el peón y liberando su caballo. Panov]

5...Tb4

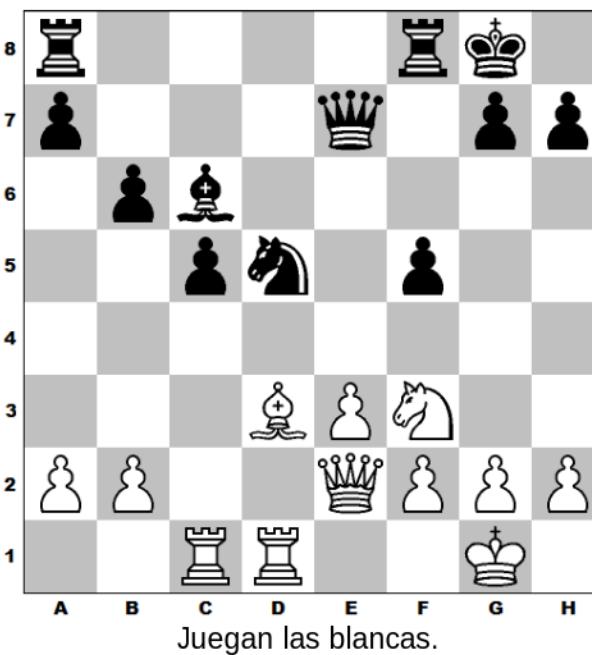
Amenazando ganar la calidad con Ad4.

6.Dg5 Ad4+ 7.Rh1 Tab8

Esto amenaza ganar el caballo y obliga a las blancas a entregar la calidad.

8.Txd4 Dxd4 9.Td1 Dc4

Ahora las negras podrán recuperar su peón.



Juegan las blancas.

Ejemplo 49º

[Partida Capablanca vs. Janowsky, N. York 1918.]

Al examinar esta posición veremos que la principal debilidad de las negras reside en la situación expuesta de su rey y en el hecho de que su torre de a8 aún no ha entrado en juego. En realidad, si les correspondiera mover a las negras, podríamos llegar a la conclusión de que tienen mejor partida, porque poseen tres peones contra dos en el flanco de la dama y su alfil domina la gran diagonal.

Pero como juegan las blancas, tienen a su disposición dos caminos. La movida obvia, 1.Ac4, puede ser bastante buena, puesto que luego de 1...Tad8 2.b4. hubiera creado dificultades al adversario. No obstante existe otra jugada que provoca la demolición completa del andamiaje negro y gana un peón, manteniendo mejor posición. Tal jugada es 1.Cd4! La partida continuó de la siguiente manera:

1.Cd4! cxd4 2.Txc6 Cb4

No hay nada mejor ya que las blancas amenazan Ac4.

[Por ejemplo si 2...Rh8 3.exd4 Dxe2 4.Axe2 Cb4 5.Tc4 y no se puede tomar el peón a por 6.Ta4. Panov]

3.Ac4+ Rh8 4.Te6 d3 5.Txd3 ...

Y las blancas tienen una posición claramente superior y un peón de ventaja.

Todas estas posiciones han sido dadas con la idea de familiarizar al estudiante con diferentes tipos de combinación. Espero que ellas también han de favorecer el desarrollo de su imaginación, que constituye una cualidad muy necesaria en un buen jugador.

En todas estas posiciones del medio juego, debe tenerse muy en cuenta lo siguiente:

En cuanto la oportunidad se presente, todas las piezas deben entrar en acción, "en masa" si ello fuera necesario, y todas ellas deben coordinar su acción, con la precisión de una máquina.

Esto deberá ser el ideal del medio juego, por si no hemos podido llegar a explicarlo con exactitud en los ejemplos estudiados.

[Otra maniobra táctica típica en el medio juego que puede ser un motivo de ataque es el Mate de la Coz, mal llamado de Greco-Philidor pues ya en 1497 Lucena publicó la siguiente posición: Blancas: Rd5, Dc6 y Ce5; Negras: Rg8, Da3, Ta8, Tb8, g7 y h7. Juega el blanco y da mate: 1.De6+ Rh8 2.Cf7+ Rg8 3.Ch6+ doble Rh8 4.Dg8+! Txg8 5.Cf7++. Damiano publicó en 1512 (antes de Greco y Philidor) la siguiente posición: Blancas: Rg1, Th4 y Cg5; Negras: Rh8, Dg6, Td8, Cg8, g7 y h7. Juega el blanco y da mate: 1.Txh7+! Dxh7 2.Cf7++. Por su parte Greco (1600-1634) difundió las siguientes partidas (que fueron publicadas en Londres en 1656, después de su muerte): 1.e4 e5 f4 f5 3.exf5 Dh4+ 4.g3 De7 5.Dh5+ Rd8 6.fXe5 Dxe5+ 7.Ae2 Cf6 8.Df3 d5 9.g4 h5! 10.h3 hxg4 11.hxg4 Txh1 12.Dxh1 Dg3+ 13.Rd1 Cxg4 14.Dxd5+ Ad7 15.Cf3 Cf2+ 16.Re1 Cd3+ 17.Rd1 De1+! 18.Cxe1 Cf2++. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.O-O Cf6 5.Te1 O-O 6.c3 Te8 7.d4 exd4 8.e5 Cg4 9.cxd4 Cxd4 10.Cxd4 Dh4 11.Cf3 Dx12+ 12.Rh1 Dg1+! 13.Txg1 o Cxg1 Cf2++. Veamos como aprovecho Paul Morphy este tema en una partida de exhibición en París en marzo de 1859: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.d4 exd4 5.O-O Cxe4 6.Te1 d5 7.Axd5 Dxd5 8.Cc3 Dh5 9.Cxe4 Ae6 10.Ceg5 Ab4 11.Txe6+! fxe6 12.Cxe6 Df7 13.C3g5 De7 14.De2 Ad6 15.Cxg7+ Rd7 16.Dg4+ Rd8 17.Cf7+! Dxf7 18.Ag5+ Ae7 19.Ce6+ Rc8 20.Cc5+ Rb8 21.Cd7+ Rc8 22.Cb6+ Rb8 23.Dc8+! Txc8 24.Cd7++. Otros casos muy conocidos de Mate de la Coz en plena apertura: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cd4 4.Cxe5? Dg5 5.Cxf7 Dxf2 6.Tf1 Dxe4+ 7.Ae2 Cf3++. 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.De2 Cgf6 6.Cd6++. 1.d4 Cf6 2.c4 e5 3.dxe5 Cg4 4.Af4 Cc6 5.Cf3 Ab4+ 6.Cbd2 De7 7.a3 Cgxe5 8.axb4? Cd3++. Godai vs. Kieninger, Viena 1925. En 1804 un aficionado inglés publicó un libro, donde manifiesta a esta maniobra táctica como "un legado de Philidor". Pero su creación es probable que sea anterior a Lucena quien vivió entre el Siglo XV y XVI. Scalise]

CAPÍTULO IV **TEORÍA GENERAL**

Antes de que volvamos tratar de la técnica de las aperturas, es conveniente hacer una ligera incursión en el campo de la teoría, para poder comprender así su intima relación con el resto de la partida.

20. LA INICIATIVA

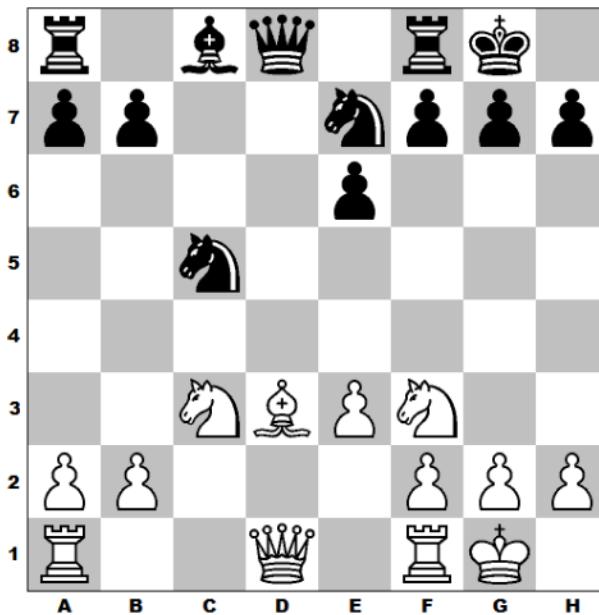
Cuando las piezas se colocan en el tablero, ambos bandos poseen la misma posición e idéntico material. Las blancas, sin embargo, tienen el derecho de iniciar el juego y la movida, en este caso, significa *la iniciativa*, y la iniciativa, aunque todo lo demás sea equivalente, constituye una ventaja. Esta ventaja debe ser mantenida todo el tiempo posible, y será abandonada únicamente por otra, sea material o posicional, que pueda obtenerse en su lugar. Las blancas, de acuerdo con los principios ya establecidos, desarrollarán sus piezas con la mayor rapidez y, al propio tiempo, tratarán de evitar el desarrollo de las de su adversario, ejerciendo presión en los puntos convenientes. Se esforzarán, como primera medida, por dominar el centro, y si ello no fuera posible, por obtener alguna ventaja posicional que les permita seguir hostigando al adversario. Sólo debe abandonarse la iniciativa a cambio de alguna ventaja material, y ello en tan favorables condiciones que den la certidumbre de poder resistir la posterior presión del contrario, y finalmente, apoyadas en la superioridad material, recuperar la iniciativa, que constituye lo único que puede llevar a la consecución de la victoria.

Esta última afirmación resulta evidente por sí misma, puesto que para ganar la partida el monarca enemigo debe ser llevado a una posición en la que será atacado sin tener ninguna posibilidad de escape. Una vez que las piezas hayan sido desarrolladas correctamente, la posición resultante puede variar en carácter. En algunos casos, ella será favorable para llevar un ataque directo contra el rey; en otros asegurará una posición de suyo ventajosa, o finalmente, que sirva para ganar algún material a costa de perder la iniciativa por un periodo más o menos prolongado.

21. ATAQUES DIRECTOS "EN MASA"

En el primer caso, el ataque debe realizarse con fuerzas suficientes para garantizar su éxito. Por ninguna consideración deberá dirigirse un ataque directo contra el rey adversario "a todo trance", a menos que cristalizara en el triunfo, ya que, en tales casos, el fracaso del plan significa el desastre.

Ejemplo 50º. Un excelente ejemplo de ataque directo contra el rey que es coronado por el éxito se demuestra en el diagrama siguiente.



Juegan las blancas.

[Partida Capablanca vs. Lizardo Molina Carranza, exhibición en Buenos Aires 1911]

En esta posición Podría haberse jugado simplemente 12.Ac2 y obtener así mejor partida, pero en cambio prefieren lanzar un ataque directo sobre el flanco de rey con la certidumbre de que conseguirán el triunfo.

(De ahora en adelante daremos partidas con notas, a fin de que el estudiante se familiarice con las numerosas y variadas consideraciones que se presentan constantemente en la mente de un maestro. Estamos seguro que ha alcanzado ya una etapa desde la cual, si bien no estará capacitado para interpretar con exactitud todas las jugadas, podrá sacar gran beneficio de las explicaciones de las mismas)

La partida continuó de la siguiente forma:

12.Axh7+ Rxh7 13.Cg5+ Rg6 14.Dg4 f5

Lo mejor. Hubiera sido inmediatamente fatal 14...e5 por 15.Ce6+ Rf6 16.f4! e4 17.Dg5+ Rxe6 18.De5+ Rd7 19.Tfd1+ Cd3 20.Cxe4 Rc6 (Si 20...Re8 21.Cd6+ ganando la dama) 21.Txd3 Dxd3 22.Tc1+ Rb6 (Si 22...Rd7, mate en dos jugadas) 23.Dc7+ y mate en cinco movidas.

15.Dg3 Rh6 16.Dh4+ Rg6 17.Dh7+ Rf6

Si 17...Rxf5 18.Dxg7+ y mate en pocas jugadas.

18.e4 Cg6

[El programa Fritz 8 analiza luego de 18...Cd3 19.Tad1 Cg6 y evalúa que las negras tienen una ligera ventaja. también recomienda 18...Cc6. Scalise]

19.exf5 exf5 20.Tad1 Cd3 21.Dh3 Cdf4

[21...Cgf4 con ligera ventaja. Fritz]

22.Dg3 Dc7 23.Tfe1 Ce2+

Este error pierde de inmediato, pero la partida no podía salvarse en ningún caso. Por ejemplo si 23...Ae6 24.Txe6+ Cxe6 25.Cd5 mate.

[Sin embargo Fritz 8 encontró dos defensas en esta posición; una con 23...Th8 y otra con

23...Td8. Esta última podría seguir con 24.h4 Txd1 25.Txd1 Dc6 y las negras se salvan. Scalise]

24.Txe2 Dxg3 25.Ch7+ Rf7 26.hxg3 Th8 27.Cg5+ Rf6 28.f4 (1-0).

Ejemplo 51º

[Partida Capablanca vs. Bernstein, San Petersburgo 1914]

Otro ejemplo similar al anterior.

En la posición que sigue la simple jugada 21.Cxe5 hubiera ganado, pero las blancas buscan la complicación y sus bellezas.

Esa elección resulta muy arriesgada, hasta que una amplia experiencia y el conocimiento de las partidas de los maestros hayan desarrollado un golpe de vista exacto sobre todas las posibilidades que se puedan presentar en una posición. Esta partida, que obtuvo el premio de brillantez en el Torneo de San Petersburgo de 1914, continuó así:

21.Ah4 Dd7

[Si 21...Cf6 22.Cxe5 o 22.Cxc8 Txc8 23.Txc8 Dxc8 24.Dd6+ con ataque imparable. Panov]

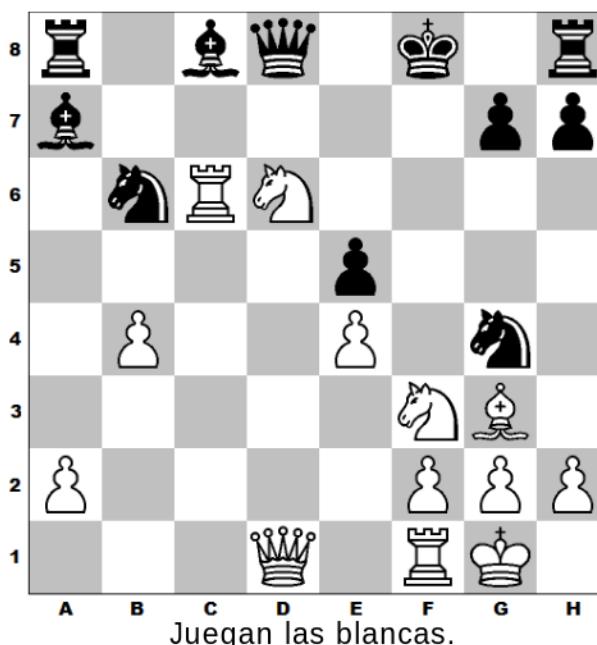
22.Cxc8 Dxc6 23.Dd8+

["El profundo sentido posicional de Capablanca le permitió lograr con rapidez una posición estratégicamente ganadora, pero ahora no encuentra el breve camino táctico para coronar la victoria.

Alekhine hubiera elegido sin duda el ataque de mate:

23.Ae7+! Re8 24.Dd8+ Rf7 25.Cg5+ Rg6 26.Dxh8 Cf6 27.Axf6 Dxf6 28.h4!; o si 23...Rf7 24.Cg5+ Rg6 25.Dxg4 Dxc8 26.Ce6+ Rf7 27.Dxg7+ Rxg7 28.Td1!. Panov en su libro biográfico sobre el genial cubano.]

23...De8



Si 23...Rf7 24.Cd6+ el rey mueve, 25.mate.

24.Ae7+ Rf7 25.Cd6+ Rg6 26.Ch4+ Rh5

Si 26...Rh6 27.Cdf5 + Rh5 28.Cxg7+ Rh6 29.Chf5+ Rg6 30.Dd6+ y mate en la próxima movida.
(Es mate más rápido con 28.Cg3+ Rh6 y 29.Ag5 mate.)

27.Cxe8 Txd8

[“Las negras podían ofrecer una resistencia más prolongada con 27...Txe8, a lo que las blancas responderían simplemente con 28.Dd1, con la amenaza 29.h3”. Panov]

28.Cxg7+ Rh6 29.C7f5+ Rh5 30.h3

El “clímax” de la combinación, que fue iniciada con el golpe 21.Ah4. Las blancas siguen con la amenaza de mate, y la mejor forma de evitarlo para las negras es devolver todo el material que han ganado, quedando con tres peones de menos. El estudiante habrá notado que en estos ejemplos el ataque fue realizado con la totalidad de las piezas disponibles, y que a menudo, como sucedió en algunas de las variantes analizadas, es la entrada en acción de la última pieza disponible la que da el golpe mortal al adversario. Ello demuestra el principio ya enunciado.

Los ataques directos y violentos sobre el rey deben llevarse ‘en masse’ con todas las fuerzas de que se disponga, a fin de asegurar el éxito. La resistencia opuesta por el enemigo debe ser anulada a toda costa; la acción de ataque no puede ser detenida, puesto que ello, en todos los casos, traería aparejada la derrota.

22. LA FUERZA DE LA AMENAZA DE ATAQUE

En el segundo caso, de no existir una oportunidad para lanzar un ataque directo contra el monarca adversario, debe intentarse aumentar cualquier debilidad que pudiera descubrirse en su posición, y si no hubiera tal debilidad, hacer lo posible por crearla. La amenaza constituye siempre ventaja, pero hay que tener en cuenta que ella debe llevarse a cabo únicamente si se consigue alguna ganancia inmediata, puesto que, manteniendo latente la amenaza, se obliga al contrario a precaverse contra su ejecución, distayendo fuerzas para ello.

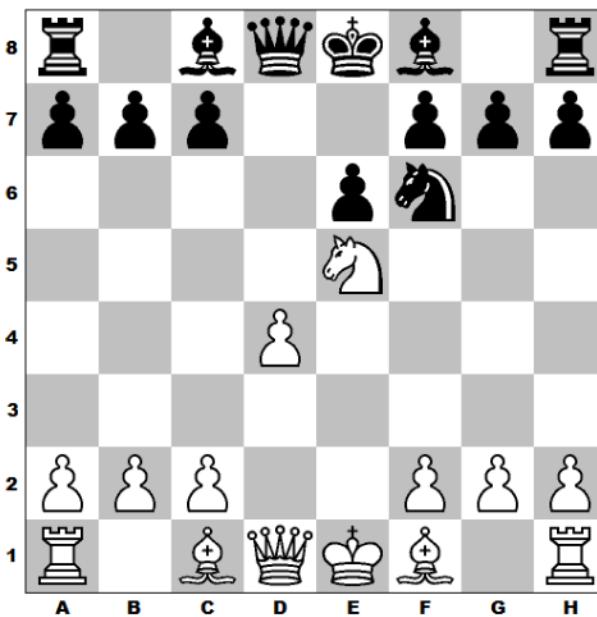
En tal forma, el error es más factible para el bando que se defiende, o puede presentarse el caso de que se encuentre imposibilitado para contener la acción ofensiva en otro punto del tablero. Pero, inmediatamente que la amenaza ha tenido ejecución, ella desaparece, y el adversario se encontrará en condiciones de atender su propio plan de juego. Una de las mejores maniobras que pueden ejecutarse, y que en muchos ocasiones llevan a la obtención del triunfo en este tipo de juego, consiste en efectuar la demostración en uno de los flancos, para que el contrario lleve sus fuerzas hacia ese sector de la lucha y, entonces, valido de la mayor movilidad de sus piezas atacantes, transportarlas con toda rapidez al otro lado del tablero, antes de que la defensa pueda hacer lo propio para neutralizar el ataque. Un excelente ejemplo de juego posicional podemos verlo en la siguiente partida:

Ejemplo 52º. Jugada en el Torneo Internacional de Maestros de La Habana en 1913.

J.R. Capablanca (Blancas) vs. R. Blanco (Negras)

Defensa Francesa

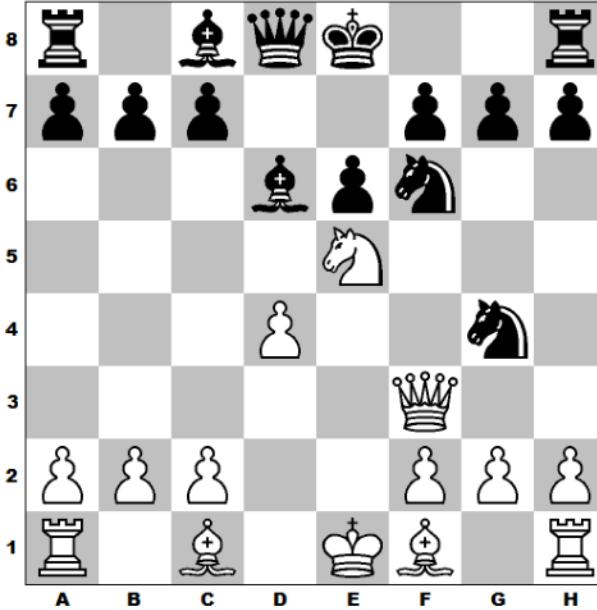
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.Cf3 Cgf6 6.Cxf6+ Cxf6 7.Ce5



Posición después de la jugada 7.Ce5 de las blancas.

Este golpe me lo mostró por primera vez el talentoso aficionado venezolano M. Ayala. Su acción se basa en impedir el desarrollo del alfil dama de las negras por vía b7, después de jugar b6, que constituye la forma normal de desarrollo de las negras en esta variante. Por regla general, resulta malo mover una misma pieza dos veces en la apertura, antes que las demás hayan salido, y la violación de tal principio es la única observación que puede hacerse a esta jugada, que, por otra parte puede ser recomendada como muy eficiente.

7...Ad6 8.Df3



Posición después de la jugada 8.Df3 de las blancas.

La jugada 8.Ag5 parece más fuerte. La movida del texto (o sea la que se jugó) otorga a las negras una preciosa oportunidad que no aprovechan.

8...c6

Aquí 8...c5, era la jugada exacta. Ella hubiera conducido a complicaciones en las cuales las negras

no quedarían en inferioridad, y por el contrario hubiera creado serias dificultades al primer jugador. La movida del texto es inocua y coloca a las negras en una posición puramente defensiva. La velada amenaza de 9...Axe5 seguido de ...Da5+ se neutraliza con toda facilidad.

9.c3 O-O 10.Ag5 Ae7

El hecho de que las negras han retrocedido con su alfil rey demuestra con toda claridad que el plan de desarrollo que han adoptado es deficiente. Han perdido demasiado tiempo, y ello permite a las blancas colocar sus piezas en excelentes posiciones de ataque, sin obstáculos de ninguna clase.

11.Ad3 Ce8

La alternativa era 11...Cd5. De otra manera las blancas hubieran jugado 12.Dh3, obligando a su contrario a la respuesta ...g6 (no ...h6 en razón del sacrificio ganador Axh6) lo que debilitaría el bastión del rey negro.

12.Dh3 f5

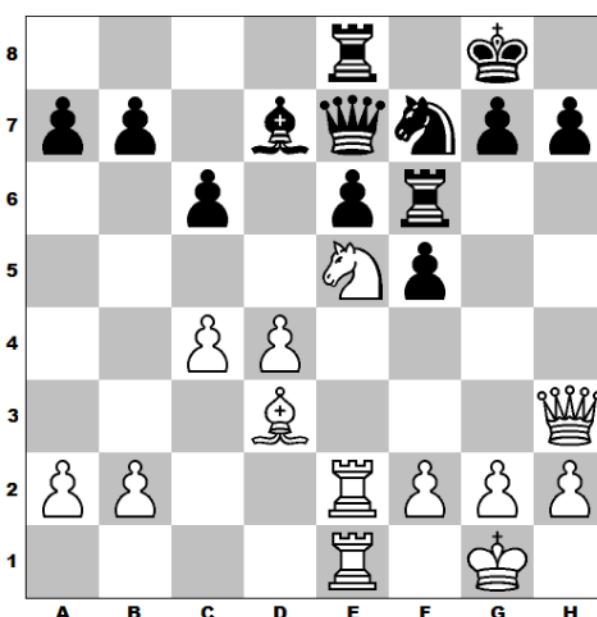
Las blancas ya no tienen ataque, pero, en cambio, han obligado a su oponente a crear un su campo una marcada debilidad. De ahora en adelante, todo el plan de las blancas se basará en la explotación de esta debilidad (la situación del peón e), y el estudiante podrá ver como los principios que hemos expuesto, se aplican en esta partida. Todas las jugadas tienen por norte hacer insostenible el mantenimiento del mencionado peón, o aprovechar la colocación de las piezas negras, ocupadas en su defensa para incursionar con éxito sobre otros puntos de la posición.

13.Axe7 Dxe7 14.O-O Tf6 15.Tfe1 Cd6 16.Te2 Ad7

Por fin se mueve el alfil, pero no para desplegarse como pieza activa de ataque, sino con el fin de dar paso a la torre dama.

17.Tae1 Te8 18.c4 Cf7

Una movida muy hábil, que tiende a evitar 19.c5 y, al propio tiempo, provoca el golpe 19.Cxd7 seguido de 20.Axf5, que hubiera sido malo, como lo demuestra la siguiente variante: 19.Cxd7 Dxd7 20.Axf5 Cg5 21.Dg4 Txf5 22.h4 h5 23.Dxf5 exf5 24.Txe8+ Rh7 25.hxg5 Dxd4. Pero en tales posiciones, siempre sucede que, si se previene una línea de ataque, queda otra para explotar, y esta partida no fue excepción a tal regla, como pronto lo veremos.



Posición después de la jugada 18...Cf7 de las negras.

19.d5 Cxe5

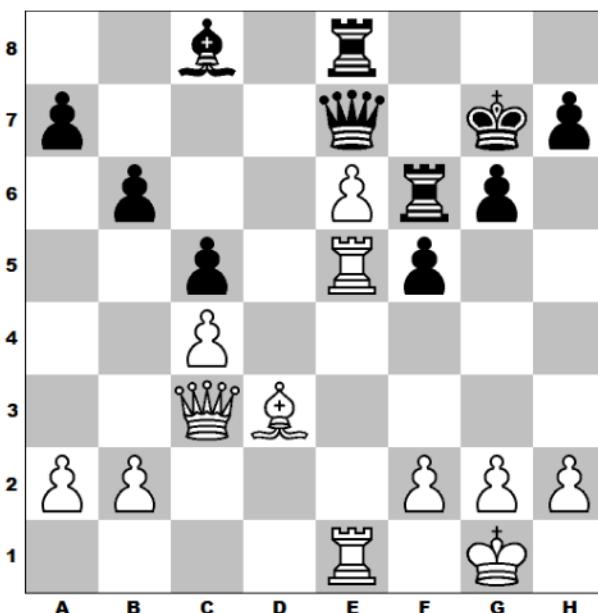
Aparentemente, esta es la mejor manera de parar las múltiples amenazas de las blancas. La jugada 19...cxd5 hubiera sido peor ya que permitiría, muy pronto, que el alfil blanco ocupara la diagonal a2-g8 y actuara desde c4 sobre el peón negro de e6.

20.Txe5 g6 21.Dh4 Rg7 22.Dd4 c5

Forzado ya que las blancas amenazaban 23.dxe6 y 23.Dxa7

23.Dc3 b6

La jugada 23...Dd6 era mejor. Pero las negras desean tentar a su adversario a que juegue dxe6, creyendo que bien pronto se hallarán en condiciones de recuperar el peón, con una posición segura. Ello, sin embargo, está basado en un cálculo erróneo, como las blancas lo demostrarán de inmediato. Por otra parte, debo agregar que, en cualquier caso, la posición de las negras es insostenible, puesto que todas sus piezas se encuentran comprometidas en la defensa de un peón, mientras que las fuerzas de las blancas tienen gran libertad de acción para actuar.

24.dxe6 Ac8

Posición después de la jugada 24...Ac8 de las negras.

25.Ae2!...

La maniobra ganadora, efectuada en el momento oportuno. Todas las piezas negras serán inútiles, después de que el alfil blanco se ubique en d5.

25... Axe6 26.Af3 Rf7 27.Ad5 Dd6

Ahora es evidente que todas las piezas negras se hallan atadas y sólo resta que las blancas encuentren la manera más rápida de conseguir el triunfo: la maniobra consistirá en ubicar la dama en h6 y luego avanzar el peón hasta h5, a fin de destruir la cadena de peones que protege al rey.

28.De3 Te7

Si 28...f4 29.Dh3 h5 30.Dh4 Te7 31.Dg5 Rg7 32.h4 Dd7 33.g3 fxg3 34.f4 y las negras se hallan en una posición desesperada, ya que tendrían que efectuar jugadas de espera, mientras que su adversario prepara el avance h5 y en el momento oportuno, obtiene la victoria por medio de Txe6.

29.Dh6 Rg8 30.h4 a6 31.h5 f4 32.hxg6 hxg6 33.Txe6 y las negras abandonan (1-0).

Al comentar esta partida, el doctor Emanuel Lasker manifestó que, después de un análisis concienzudo, llegaba a la conclusión de que no podía ser mejorado el juego desplegado por las blancas.

Estas partidas, aparentemente simples, son, a menudo, de lo más complejas. Resulta mucho más difícil conseguir la perfección en estos casos que en aquellas posiciones de brillantes ataques directos contra el rey por medio de sacrificios de piezas.

[Un ataque posicional similar, sobre e5 y e6, a través de la columna e, se puede apreciar en las partidas Schiffer vs. Blackburne, Hastings 1895 y Schlechter vs. John, Barmen 1905. Scalise]

23. ABANDONO DE LA INICIATIVA

En el tercer caso, en cuanto se obtiene ventaja material, no hay que hacer otra cosa que someterse por algún tiempo al ataque adversario y, una vez que este sea rechazado, actuar con la mayor rapidez con todas las fuerzas para conseguir la victoria validos de la preponderancia de material. Un excelente ejemplo de este tipo de partida se desarrolla a continuación.

Ejemplo 53º. Del Torneo Internacional de Maestros de La Habana de 1913.

J.R. Capablanca (Blancas) vs. D. Janowski (Negras)

Apertura Ruy López

1.e4 e5. 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.O-O d6 5.Axc6+ bxc6 6.d4 Ae7 7.Cc3

Sería mejor 7.dxe5, pero en aquel tiempo yo no estaba familiarizado con esa variante y, por otra parte, jugué lo que conocía como bueno.

7...Cd7 8.dxe5 dxe5 9.De2 O-O 10.Td1 Ad6 11.Ag5 De8 12.Ch4 g6

Con esta jugada las negras entregan la calidad con el objeto de ganar tiempo y obtener una posición de ataque. Sin entrar a considerar en modo alguno si tal decisión se halla justificada o no, las blancas tienen una sola cosa que hacer: ganar la calidad y prepararse para aguantar la tormenta, y luego, cuando haya pasado, actuar rápidamente con todas sus fuerzas con el fin de obtener el beneficio que otorga la superioridad de material.

13.Ah6 Cc5 14.Td2 Tb8 15.Cd1 Tb4

Esto obliga a las blancas a jugar c4, lo que trae como consecuencia la creación de un "hole" en la casilla d4 para el caballo de las negras.

(El "hole" en lenguaje ajedrecístico significa una debilidad en la conformación de los peones, que permite al adversario establecer sus fuerzas como una cuña, o, explicado en otra forma, sin que exista la posibilidad de poderlas desalojar de los puntos que ocupan por medio de peones. Así en el siguiente diagrama, las negras tienen dos "holes", uno en f6 y otro en h6, en los cuales las blancas pueden ubicar, ya sea un caballo o un alfil, sostenidos en esas casillas por otras piezas o peones.)

Estos planes profundos llevan en sí la concepción de un maestro.

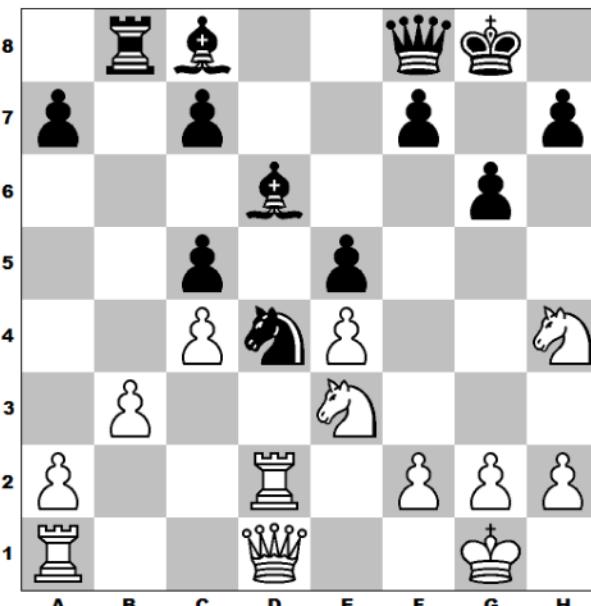
16.C4 Ce6 17.Axf8 Dxf8 18.Ce3

Era mejor 18.Cf3.

18...Cd4 19.Dd1 c5

Para evitar 20.Txd4, devolviendo la calidad y ganando un peón con lo que liberan el juego.

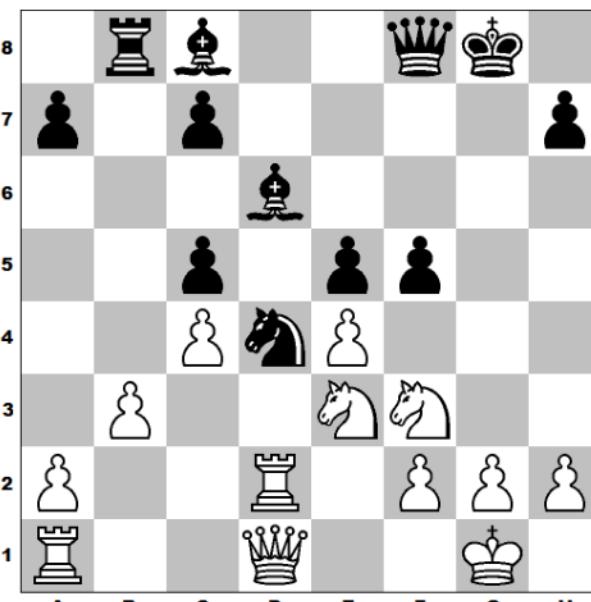
20.b3 Tb8



Posición después de la jugada 20...Tb8 de las negras.

A fin de poder efectuar la movida Ab7, sin que la torre quede bloqueada. Las maniobras de Janowski, para conseguir la ventaja posicional, resultan admirables a través de toda la partida, y si fue derrotado, la causa se basó en el hecho de que el sacrificio de calidad, sin siquiera la compensación de un peón, no podría tener éxito contra un juego defensivo correcto.

21.Cf3 f5 22.exf5 gxf5



Posición después de la jugada 22...gxf5 de las negras.

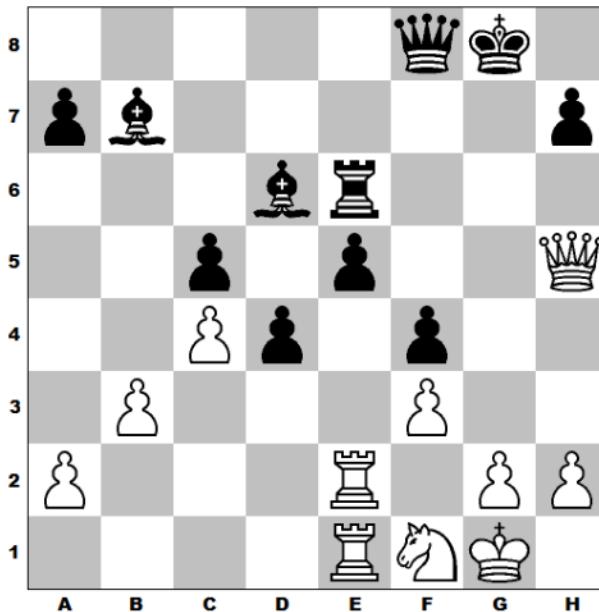
La posición ha llegado a ser realmente peligrosa para las blancas. El ataque de las negras está alcanzando en este momento gran potencia. Muy pronto llegará a su máximo y entonces las blancas, que están bien preparadas, iniciarán su contraataque basadas en su superioridad de material, que les otorgará una posición ventajosa.

23.Cf1 f4 24.Cxd4 cxd4 25.Dh5 Ab7 26.Te1 c5

No pueden las negras jugar 26...Te8 a causa de 27.Txd4. Además, quieren estar preparadas para

avanzar su peón e a e4. En este momento las blancas no pueden jugar con seguridad 27.Txe5, pero pronto prepararán la forma de realizar este golpe con éxito. Entonces, con la entrega de una torre por alfil y peón anularán por entero el ataque de las negras y quedarán con un peón de ventaja. Sobre tal acción se halla basada toda la concepción defensiva de las blancas.

27.f3 Te8 28.Tde2 Te6



Posición después de la jugada 28...Te6 de las negras.

Ahora la torre de las negras entra en juego, pero las blancas se encuentran preparadas. Llego el momento de devolver la calidad.

29.Txe5 Axe5 30.Txe5 Th6 31.De8 Dxe8 32.Txe8+ Rf7 33.Te5 Tc6 34.Cd2

La jugada 34.Tf5+ hubiera sido mejor. La movida del texto no es, en realidad, tan fuerte como parece.

34...Rf6 35.Td5 Te6 36.Ce4+ Re7

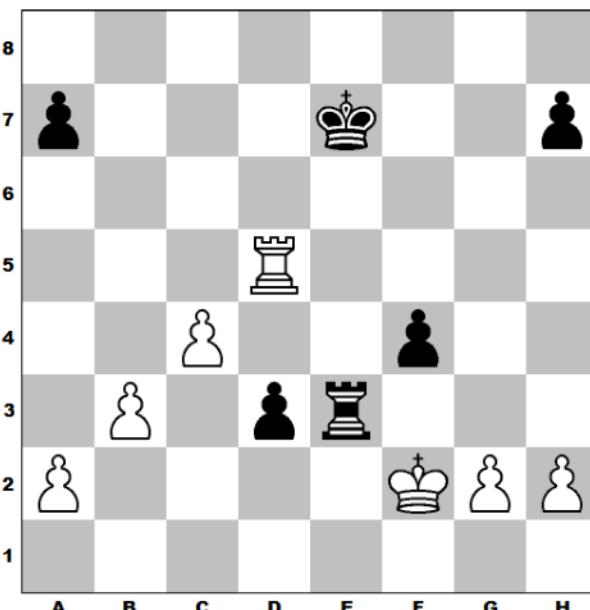
Naturalmente que 36...Txe4 hubiera conducido a la derrota sin mayores dificultades.

37.Txc5 d3!

Una jugada muy fina. Las blancas no pueden seguir con 38.Tc7+, a causa de 38...Rd8 39.Txb7 Txe4 y ganan.

38.Rf2 Axe4 39.fxe4 Txe4 40.Td5 Te3

El final es muy difícil de ganar. Al llegar a esta altura de la posición las blancas debieron dejar la jugada secreta, puesto que la partida fue suspendida.



Posición después de la jugada 40...Te3 de las negras.

41.b4! Te4 42.Txd3 Txc4 43.Th3 Txb4 44.Txh7+ Rf6 45.Txa7 Rf5 46.Rf3 Tb2 47.Ta5+ Rf6 48.Ta4 Rg5 49.Txf4 Txa2 50.h4+ Rh5 51.Tf5+ Rh6 52.g4 Las negras abandonaron (1-0).

He analizado esta partida algo a la ligera, en razón de las dificultades que presenta y porque en esta parte de la obra nos dedicaremos con más atención a las aperturas y al medio juego que a los finales, los cuales serán estudiados separadamente.

24. CÓMO ALEJAR LAS PIEZAS DE LA ESCENA DE LA LUCHA

Muy a menudo, en una partida, un maestro sólo actúa con la idea de alejar, por decirlo así, una de las piezas de la escena de la acción. A veces un alfil o un caballo es alejado del campo de batalla. En tales casos, podemos decir que desde ese momento la partida está ganada, ya que prácticamente uno de los bandos tendrá una pieza más que el otro. Un ejemplo muy bueno de este aserto puede verse en la partida que va a continuación.

Ejemplo 54º. Jugada en el Torneo de la Victoria de Hastings, en 1919.

W. Winter (Blancas) vs. J.R. Capablanca (Negras)

Apertura de los Cuatro Caballos

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Ab5 Ab4 5.O-O O-O 6.Axc6

Esta es la Variante Nimzowitsch, que he jugado con pleno éxito en numerosas ocasiones. Ella otorga a las blancas una posición muy sólida. La idea de Nimzowitsch se basa en que, las blancas en cierto momento, podrán jugar f4, abriendo una columna para sus torres, las cuales, en combinación con un caballo colocado en f5, serían suficientes para conseguir la victoria. El maestro danés [Nimzowitsch era oriundo de Riga, Letonia. Scalise] pensaba que, si las negras intentaban impedir que el caballo blanco ocupara el cuadro f, debían debilitar su posición en alguna forma. Si esto es cierto o no, necesita que se lo demuestre, pero en mi opinión la jugada es perfectamente buena. Por otra parte, no hay duda de que las negras en esta variante pueden desarrollar sus piezas con toda facilidad. Pero debe tenerse muy en cuenta que aquí las blancas no intentan tratar el desarrollo de su adversario, sino que buscan construir una posición que creen inexpugnable, desde la cual, a su debido tiempo, podrán lanzar el ataque contra su oponente.

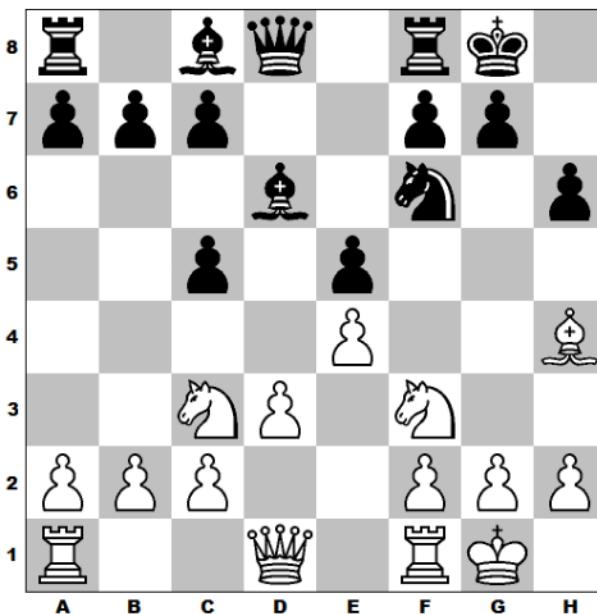
6...dxc6

La alternativa 6...bxc6 otorga, sin duda, el mejor juego a las blancas. Véase la partida Capablanca vs. Kupchik en el libro del Torneo Internacional de Maestros de La Habana 1913, o una partida Alekhine vs. Vidmar del Torneo de Carlsbad de 1911.

7.d3 Ad6 8.Ag5

Esta jugada no se halla por completo de acuerdo con la naturaleza de esta variante. El plan estratégico general de las blancas se basa en jugar h3, seguido oportunamente por g4, llevando después el caballo de c3 a f, por vía e2 y g3 o d1 y e3. Entonces, si es posible, el caballo de f3 es ligado con el de dama colocándolo en h4, g3 o e3, según lo permita la posición. El rey blanco a veces permanece en g1, otras es colocado en g2 pero más a menudo en h1. Por último, en la mayoría de los casos se juega f4 y comienza el verdadero ataque. En algunas ocasiones se produce un asalto directo sobre el rey [Véase la partida Nimzowitsch vs. Levitzki, Torneo Nacional Ruso de San Petersburgo 1914]; y en otras consistirá, simplemente, en asegurar una ventaja posicional para el final, después que la mayoría de las piezas se hayan cambiado [Capablanca vs. Janowsky, Torneo de Maestros de Nueva York 1913].

8...h6 9.Ah4 c5



Posición después de la jugada 9...c5 de las negras.

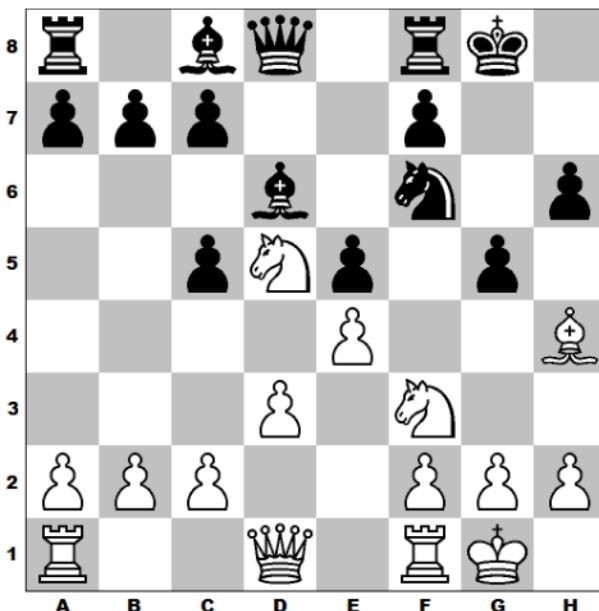
Con objeto de impedir d4 y, al propio tiempo, provocando Cd5 que resultaría fatal como veremos. El plan de las negras es jugar g5 tan pronto como lo permitan las circunstancias, para liberar así su dama y caballo de la clavada del alfil blanco.

10.Cd5?

Las blancas caen en la celada. Únicamente la falta de experiencia es la causa de esta mala jugada. Debían haber considerado que un maestro de mi experiencia y fuerza no hubiera jamás permitido una movida semejante si fuera buena.

[Era mejor jugar 10.Cb5 con el fin de cambiar este caballo por el Ad6. Si entonces 10...g5 11.Cxd6 cxd6 y 12.Cxg5!?. Scalise]

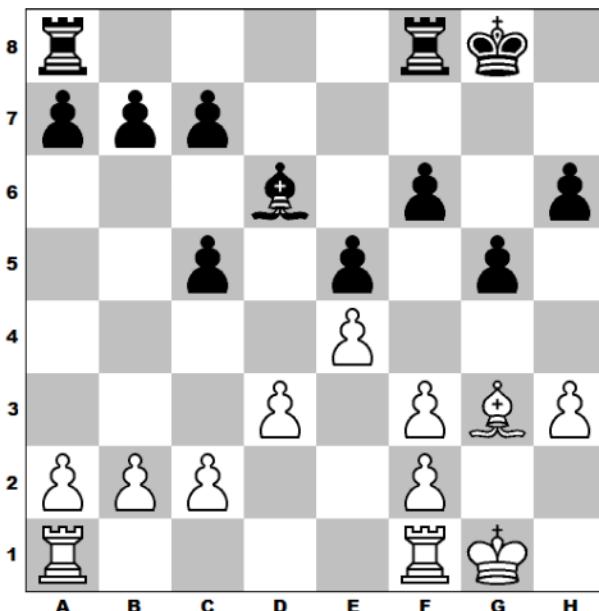
10...g5



Posición después de la jugada 10.g5 de las negras.

Después de esta movida la partida blanca está perdida. Las blancas no pueden jugar 11.Cxg5 a causa de la réplica 11...Cxd5, que ganaría una pieza. Por consiguiente deben retirar su alfil a g3, ya sea antes o después de Cxf6, con resultado desastroso en ambos casos, como pronto se verá.

11.Cxf6+ Dxf6 12.Ag3 Ag4 13.h3 Axf3 14.Dxf3 Dxf3 15.gxf3 f6



Posición después de la jugada 15...f6 de las negras.

Un simple examen de la posición bastará para demostrarnos que las blancas poseen prácticamente un alfil de menos. Sólo podrán ponerlo en juego sacrificando un peón y quizás ni siquiera en esa forma. Por lo menos tendrían que perder tiempo, además del peón. Las negras dedicarán ahora toda su fuerza al flanco de la dama, y teniendo prácticamente un alfil de ventaja el resultado no ofrece duda alguna. Damos el resto de la partida para que el estudiante pueda comprobar cuan simple resulta ganar en posiciones semejantes.

16.Rg2 a5 17.a4 Rf7 18.Th1 Re6 19.h4 Tfb8

No hay necesidad de dedicar atención alguna al flanco de rey, ya que las blancas no ganan nada cambiando los peones y abriendo la columna h.

20.hxg5 hxg5 21.b3 c6 22.Ta2 b5 23.Tha1 c4

Si las blancas aceptan el peón ofrecido, las negras lo recuperan inmediatamente por medio de Tb4, después de bxc4.

24.axb5 cxb3 25.cxb3 Txb5 26.Ta4 Txb3 27.d4 Tb5 28.Tc4 Tb4 29.Txc6 Txd4 (0-1)

[Casi 80 años después los maestros siguen utilizando este "alejamiento" de pieza: G. Arena (2105) (Blancas) - A. Sorin (2460) (Negras) Buenos Aires Open (1) 1997

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d3 a6 6.b4 Aa7 7.O-O d6 8.Ag5 h6 9.Ah4 g5 10.Ag3 Ag4 11.Cbd2 Ch5 12.Te1 Df6 13.Cf1 Axf3 14.Dxf3 Dxf3 15.gxf3 Ce7 16.Ce3 O-O 17.Tad1 Rh8 18.d4 f6 19.a3 Tad8 20.Ae6 Cg7 21.Af5 Cgxf5 22.Cxf5 Cxf5 23.exf5 c5? 24.dxc5?

(24.bxc5 dxc5 25.dxe5 fxe5 y las blancas pueden liberar el alfil de g3) dxc5 25.h4 cxb4 26.axb4 Ab6 27.hxg5 hxg5 28.Rf1 Txd1 29.Txd1 Td8 30.Txd8+ Axd8 31.Re2 Rg7 32.Rd3 Rf7 33.Rc4 Ab6 34.Rd5 Re7 35.c4 Ac7 36.Ah2 Rd7 37.Ag1 b6 38.c5 bxc5 39.bxc5 a5 40.f4 exf4 41.c6+ Rc8 42.f3 Ae5 43.Ab6 a4 44.Rc4 a3 45.Rb3 Ad6 46.Ra2 g4 47.fxg4 f3 (0-1)]

25. CÓMO EXPLICA UN MAESTRO SUS CONCEPCIONES EN UNA PARTIDA QUE HA JUGADO

Ahora que hemos visto algunas de mis partidas analizadas por mí, ofreceremos para su cuidadoso estudio una espléndida partida jugada por Sir George A. Thomas, uno de los más fuertes maestros de Inglaterra contra F.F.L. Alexander, en el campeonato de City Of London Chess Club, durante el invierno de 1919-1920.

Ella presenta para el estudiante la interesante característica de que Sir Thomas, a mi pedido, tuvo la gentileza de escribir las notas analíticas y con la condición de que, por mi parte, agregaría los comentarios que me parecieran apropiados. Los análisis de Sir George Thomas se colocan entre paréntesis, y de tal forma podrán distinguirse de los míos propios.

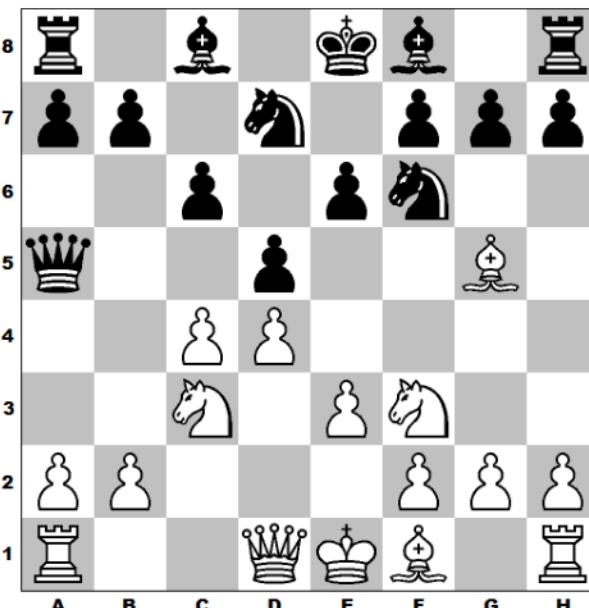
Ejemplo 55º

F. Alexander (Blancas) - Sir G. Thomas, (Negras)

City of London CC ch, 1919

Defensa Cambridge Springs

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 e6 4.Cc3 Cbd7 5.Ag5 c6 6.e3 Da5



Posición después de la jugada 6...Da5 de las negras.

(Uno de los objetivos perseguidos por el método defensivo empleado por las negras consiste en atacar el Cc3 dos veces, con Ce4, seguido de dxc4. Pero el golpe 7...Cd7 de las negras es quizás una de las maneras más fuertes de neutralizar esa amenaza.)

Existen además dos buenas razones para adoptar este método de defensa: la primera es que ella no ha sido empleada con tanta frecuencia como otras líneas defensivas y consecuentemente no resulta tan conocida como aquellas; y la segunda, que deja a las negras con dos alfiles contra alfil y caballo, lo que en tesis general, constituye de por sí una ventaja.

7.Axf6 Cxf6 8.a3 Ce4 9.Db3

[Si 9.b4 Axb4! 10.axb4 Dxb4 11.Tc1 Cxc3 12.Dd2 Ca2! Con ventaja del negro.]

9...Ae7

No es este el lugar lógico para ubicar el alfil, que debía haber sido jugado a d6. En la apertura los tiempos revisten suma importancia y por consiguiente el jugador debe efectuar su desarrollo con extremo cuidado y asegurarse de que sus piezas han sido ubicadas en las casillas más adecuadas.

10.Ad3 Cxc3 11.bxc3 dxc4 12.Axc4 Af6

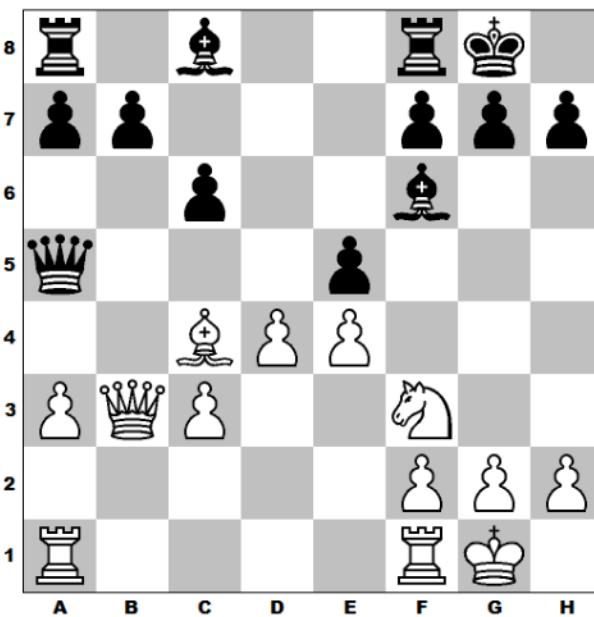
(Yo no quería que el caballo de las blancas se apostara en e5, desde donde no podría desalojarlo por medio de f6 sin debilitar mi peón de e6.)

El mismo resultado podría haberse conseguido jugando Ad6. Esto, incidentalmente no hace más que confirmar mi observación anterior de que el alfil hubiera debido ser colocado de primera intención en la casilla d6.

13.O-O ...

La alternativa era 13.e4, seguido de e5 y luego el enroque. En tal forma, las blancas hubieran asumido la iniciativa, pero a costa de debilitar considerablemente la posición de sus peones y de verse obligadas a arriesgarlo todo en un violento ataque contra el rey adversario. Hemos llegado a un punto crítico de la partida, y es en tales posiciones donde el temperamento y el estilo del jugador deciden el plan futuro.

13...O-O 14.e4 e5



Posición después de la jugada 14...e5 de las negras.

15.d5

(Aquí las blancas podían haber jugado 15.Tfd1, manteniendo la opción de romper el centro más tarde. Yo deseaba que mi adversario avanzara este peón, ya que en esa forma, tendría una excelente casilla en c5 para mi alfil del rey).

Al efectuar esta jugada las blancas demuestran que no aprecian el verdadero valor de su posición. Su sola ventaja consistía en la falta de desarrollo del alfil dama de su oponente. Por consiguiente, debían haber seguido un plan para impedir, en lo posible, que esa pieza entrara en juego; y si ello no hubiera podido hacerse, entonces tratar de forzar a las negras a debilitar su posición de peones, para conseguir desarrollarla. Existían tres jugadas que considerar: la primera 15.a4, para mantener el alfil blanco en la posición dominante que ahora ocupa, lo que hubiera sido contestado con 15...Dc7; la segunda jugada a considerar es alguna de las torres a d1 para amenazar 16.dxe5 Axe5 17.Cxe5 Dxe5 18.Axf7+; caso en el cual la respuesta de las negras sería 15...Ag4; y la tercera jugada a considerar es 15.h3, para evitar Ag4 y colocar luego una torre en d1, lo que prepararía la continuación indicada anteriormente, obligando a las negras a contestar 15...b5, con la consiguiente debilidad de los peones del flanco dama. Por consiguiente, con el golpe 15.h3, las blancas hubieran conseguido el objetivo deseado. La continuación de la partida bloquea la acción del alfil blanco de c4 y facilita el desarrollo del adversario. Desde este momento las blancas se mantendrán a la defensiva y el interés del resto de la partida se basa en el juego desplegado por las negras y la forma en que conducen el ataque.

15...Dc7 17.Ad3

(Esto parece un error y facilita el desarrollo del flanco dama contrario, ya que no podían jugar 16...b6 en razón de la réplica 17.dxc6 seguido de 18.Ad5).

16...b6 17.c4 Ab7 18.Tfc1

(Con intención de jugar Tab1 y c5. Pero en realidad ello compele a las negras a llevar su alfil a c5, lo que hubieran hecho de cualquier manera).

18...Ae7 19.Tc2 Ac5 20.Db2 f6

(Quizás hubiera sido mejor jugar 20...Tfe8, con la idea de continuar en seguida con f5).

El juego desarrollado aquí por las negras es débil; carece de energía y parecen no tener un plan de ataque bien definido. La verdad es que esta clase de posiciones son de las más difíciles de conducir en una partida. En ellas, el jugador debe concebir un plan en gran escala, que le prometa el triunfo, y, sobre todo, debe ser un plan para llevarse a cabo con los medios de que se disponga. Examinando la posición alcanzada, parece que las mejores posibilidades de las negras hubieran sido agrupar sus piezas para lanzar un ataque contra el centro de las blancas, seguido de un ataque directo sobre el rey. Para ello Debían jugar 20...Tae8, con la amenaza de f5. Si las blancas se hallaran en condiciones de anular este plan o de neutralizarlo, entonces, una vez que se hubieran fijado algunas de las piezas blancas en el sector del rey, llevar rápidamente su ataque al flanco de la dama y abierta una columna para sus torres que entrarían de inmediato en acción en el campo enemigo, se conquistaría una ventaja con la colaboración de sus poderosos alfiles.

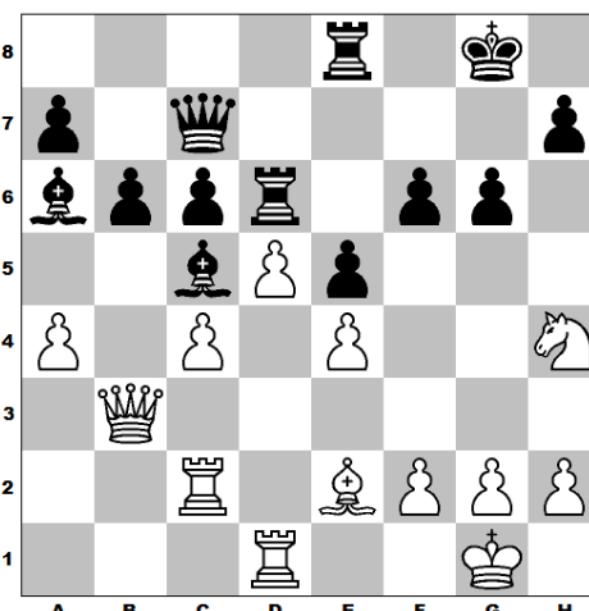
21.Tb1 Tad8 22.a4 Aa6 23.Td1

(Las blancas, evidentemente, están perdiendo tiempo con las jugadas que efectúan con sus torres).

23...Tfe8 24.Db3

(Para poder trasladar la dama al otro flanco después de Ch4 y Ae2).

24...Td6 25.Ch4 g6 26.Ae2



Posición después de la jugada 26.Ae2 de las blancas.

26...cxd5

(Yo pensé que este cambio era necesario aquí, ya que las blancas amenazaban llevar su alfil a e6 por vía g4. Si retomaran con el peón c, yo cambiaría los alfiles, quedando con dos peones contra uno en el flanco dama. No creí que retomaran con el peón e, lo que parece exponer a las blancas a un violento ataque sobre su rey).

El juicio de las negras, en este caso es, a mi parecer, inexacto. Si las blancas hubiesen retomado con el peón c, como ellas lo esperaban, se habrían encontrado con una posición de peones inferior, ya que su adversario tendría un peón pasado bien sostenido en el ala de dama. Su única ventaja consistiría en su alfil de c5, muy bien ubicado contra el caballo adversario, radiado en el flanco del tablero, y además en el hecho de que, en posiciones similares, el alfil resulta invariablemente más

fuerte que el caballo. Sir George Thomas podía y debía haber prevenido todo esto, jugando 26...Ac8, puesto que si entonces 27.Dg3 podrían contestar con 27.cxd5, a lo que no sería buena la réplica 28.cxd5, a causa de Axg2+ ganando calidad.

27.exd5 e4 28.g3 e3

No me gusta esta jugada. Hubiera sido mejor tenerla de reserva y mover aquí 28...f5, para proseguir oportunamente con g5 y f4, después de colocar previamente la dama en d7, el rey en f7 o en alguna otra casilla que convenga. La jugada de la partida bloquea la acción del poderoso alfil de c5 y tiende a hacer más segura la posición blanca [algo parecido al efecto que logró el blanco al hacer 15.d5]. La movida en sí resulta una poderosa jugada de ataque, pero es aislada y sin continuación efectiva. Como regla que hay que tener en cuenta, tales avances sólo deben realizarse cuando puedan ser seguidos por una acción concertada de las piezas.

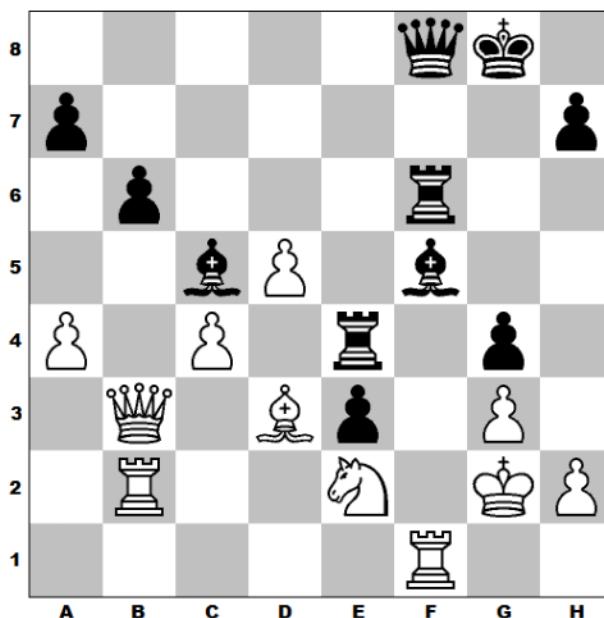
29.f4 Ac8 30.Cf3 Af5 31.Tb2 Te4 32.Rg2 Dc8 33.Cg1 g5

(Si ahora 34.Af3 gxf4 35.Axe4 Axe4+ con ataque ganador).

34.fg5 fxg5 35.Tf1 g4

La alternativa era 35...Th6. La única jugada de las blancas hubiera sido entonces 36.Rh1. Ahora la posición es evidentemente ganadora para las negras y sólo falta encontrar la continuación correcta que otorgue la victoria. El ataque final es conducido por Sir George Thomas en forma irreprochable.

36.Ad3 Tf6 37.Ce2 Df8



Posición después de la jugada 37...Df8 de las negras.

(De nuevo previniendo 38.Axe4, por el ataque encubierto sobre la torre de las blancas en f1. Por ello con la jugada siguiente la apoyarán).

Si ahora 38.Cf4 e2! 39.Cxe2 Txe2 40.Txe2 Ae4+!! 41.Axe4 (lo mejor) Txf1 y las blancas están perdidas.

No obstante si a 38.Cf4 las negras replican con 38.Dh6 y las blancas con 39.Dc2, tendríamos una posición que me complazco en presentar a mis lectores como una de las más hermosas y extraordinarias que darían la victoria a las negras, empezando con 39.Dh3+!!!. Dejo la posición y

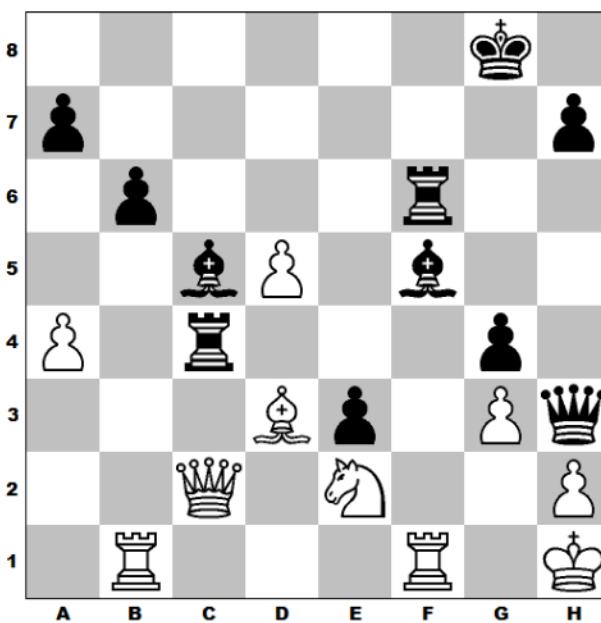
sus variantes para que el aficionado las estudie.

[La hermosa jugada 39....Dh3+ es un grave error ya que deja a las blancas con gran ventaja luego de 40.Cxh3 gxh3+ 41.Rh1 e2 42.Tbb1!!. Curiosamente ningún comentarista vio esta jugada; pero no se le escapó a un programa como el Fritz 8. Scalise]

38.Tbb1 Dh6 39.Dc2

(Atacando la torre, que aún no puede tomarse, con dos piezas y preparando la defensa del peón h).

39...Dh3+ 40.Rh1 Txc4!!



Posición después de la jugada 40...Txc4!! de las negras.

(Si 40.Th6 41.Cg1 Dxg3 42.Dg2. Por consiguiente las negras tratan de alejar de la defensa a la dama blanca).

41.Dxc4

(La mejor defensa era 41.Txf5 pero las negras hubieran quedado con dama contra torre y caballo).

41...Axd3

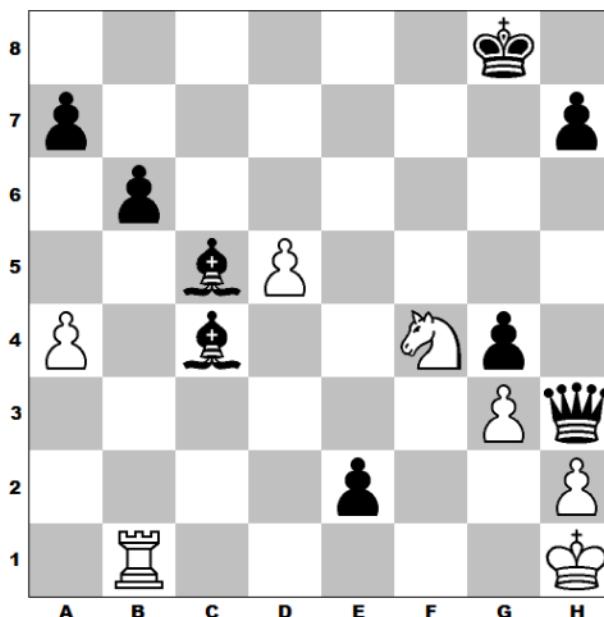
(Nuevamente no es bueno 41...Th6 a causa de 42.d6+).

42.Txf6

(Si 42.Dxd3 entonces ganaría el golpe 42...Th6).

42...Axc4 43.Cf4 e2!

(La dama no tiene escape pero las blancas no pueden tomarla.)



Posición después de la jugada 43...e2! de las negras.

44.Tg1 Df1

Las blancas abandonan. Un final muy brillante.

CAPÍTULO V

LA ESTRATEGIA EN LOS FINALES

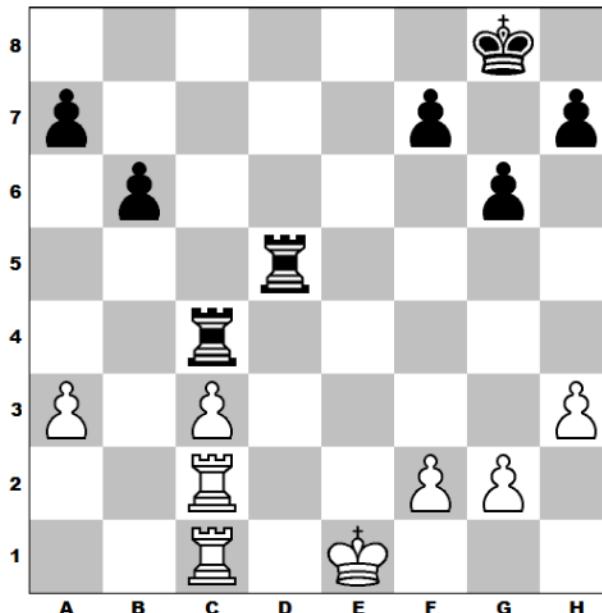
Volvamos ahora, una vez más, a los finales de partida. Su importancia será evidente para el estudiante que se haya tomado la molestia de examinar con cuidado mi partida contra Janowsky (Ejemplo 53º). Después de una apertura muy conocida -Ruy López-, en una de sus variantes normales, mi adversario, de pronto, ofreciendo el sacrificio de la calidad, hizo que las acciones se tornaran interesantes y complicadas. Naturalmente, yo acepté la oferta. Entonces siguió una lucha ardua y difícil, durante la cual tuve que defenderme contra un ataque muy peligroso, que se hizo posible merced a las excelentes maniobras de mi contrincante. Finalmente, llegó el momento en que pude devolver el material, y con el cambio de la mayor parte de las piezas, arribamos a un final en el cual tenía yo una clara ventaja posicional. Pero, aún así esta fase no era tan simple como parecía, y por último -quizás como resultado de una jugada débil de parte mía-, la consecución de la victoria resultó una tarea muy difícil y delicada. Si yo hubiese sido un jugador débil en los finales, la partida probablemente habría terminado en tablas, y todos mis esfuerzos anteriores hubieran resultado vanos. Infortunadamente, ese el caso que se presenta muy a menudo entre la mayoría de los jugadores: son débiles en los finales, lunar que aún los maestros de primera clase no pueden eliminar algunas veces de sus partidas. Incidentalmente, debo llamar la atención sobre el hecho de que todos los campeones mundiales de los últimos sesenta años han sido extraordinariamente fuertes en los finales.

Morphy, Steinitz y el doctor Lasker no tenían rivales en esta fase de la partida, mientras conservaron su título.

26. ATAQUE REPENTINO DESDE UN FLANCO AL OPUESTO

Ya hemos dicho antes, cuando hablamos de la teoría general, que a veces la forma de obtener la victoria se basa en atacar primero un flanco, y entonces por la mayor movilidad de las piezas, transferir el ataque con toda rapidez hacia el opuesto, destruyendo la posición del adversario antes de que pueda llevar al punto crítico suficientes fuerzas para neutralizarlo. Este principio del medio juego puede ser aplicado algunas veces en los finales de manera similar.

Ejemplo 56º



Juegan las negras.

En la posición precedente, yo que conducía las piezas negras, jugué:

1...Te4+ 2.Te2 Ta4 3.Ta2 h5

La idea, como pronto se verá, es jugar h4 con el objeto de fijar los peones del ala del rey de las blancas con vistas al futuro. Se hace evidente para las negras, que su oponente desea llevar su monarca a b3 para apoyar a sus dos débiles peones aislados y, en tal forma, dar libertad de acción a sus torres. Por consiguiente, las negras preparan un plan que les permita trasladar el ataque al flanco del rey contrario en el momento oportuno, a fin de obtener alguna ventaja validada de la mayor movilidad de sus torres.

4.Td1 Tda5

Para obligar a la torre a jugar a a1, manteniendo así atadas en la defensa las dos piezas adversarias.

5.Tda1 h4 6.Rd2 Rg7 7.Rc2 Tg5

Las negras empiezan a transferir su ataque al flanco del rey.

8.Tg1

Esto constituye un grave error que pierde rápidamente. Las blancas debían haber jugado 8.Rb3, a lo que las negras hubieran respondido 8...T4a5 9.f3, dejando un hueco en la casilla g3, que, oportunamente ocupado por el rey negro podría otorgarles el triunfo.

8...Tf4

Ahora el rey no puede ir a b3, a causa de Tb5+.

9.Rd3 Tf3+ 10.Re2

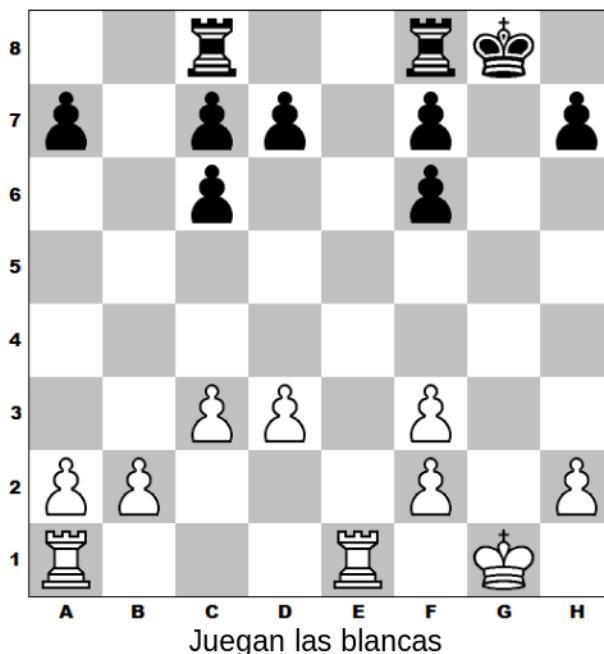
Si 10.gxf3 Txg1; seguido de Th1 ganando.

10...Txh3 y las negras ganaron en pocas jugadas más.

Ejemplo 57º

[Partida Capablanca vs. Kupchik, Torneo de Maestros de La Habana 1913.]

Otro buen ejemplo en el cual se demuestra la ventaja de la mayor movilidad de las piezas en el final. Todas las jugadas y las notas analíticas de esta partida pueden verse en el libro del torneo.



La única ventaja de la blancas se basa en el hecho de que poseen la columna abierta y en que les corresponde la movida, lo cual les asegura la iniciativa. Existe también la circunstancia de que sus peones del flanco de la dama se hallan unidos, mientras que las negras tienen aislado su peón de a7. La maniobra correcta, como en el final anterior, consiste en avanzar con las torres de manera que por lo menos una de ellas pueda trasladarse de uno al otro flanco del tablero, impidiendo así que las torres negras actúen libremente. Lo que esto significa en la tesis de la teoría general, ya lo hemos explicado. En realidad, quiere decir lo siguiente:

Hostíguese al adversario; oblíguesele a emplear sus piezas mayores en defensa de los peones. Si tiene algún punto débil, trátese por todos los medios de debilitarlo aún más, o de crear una nueva debilidad en otro punto del tablero, y así su posición se derrumbará, sufriendo un colapso, tarde o temprano. Si la configuración de las fuerzas enemigas presenta alguna debilidad que ha podido ser eliminada en el transcurso de las acciones, debe hacerse lo posible por crear en su campo alguna otra.

En la posición que nos ocupa, la partida continuó así:

1.Te4 Tfe8

Con el fin de impedir la maniobra de las blancas y también para que dominen la columna abierta.

2.Tae1 Te6 3.T1e3 Tce8 4.Rf1 Rf8

Las negras necesitan llevar su rey al centro del tablero para tenerlo más cerca de cualquier punto que su contrario decida atacar. La jugada se justifica al menos por estar en concordancia con la regla general, que establece que en esta clase de finales el monarca debe situarse en medio del tablero. En realidad no hacen más que seguir los pasos de las blancas. Por otra parte, resulta difícil encontrar algo mejor. Si 4...d5 5.Tg4+ seguido de 6.Re2, lo que hubiera dejado a las negras en una posición muy desagradable. Si 4...f5 5.Td4! Txe3? 6.fxe3 Txe3 7.Rf2 Te7 8.Ta4 ganando el

peón de a7, que prácticamente hubiera dejado a las blancas con un peón pasado de ventaja en el flanco de la dama y los tres peones de las negras del ala del rey serían contenidos por los dos de las blancas.

5.Re2 Re7 6.Ta4 Ta8

Note el estudiante que a través de las mismas maniobras, las negras son forzadas a una posición similar a la observada en el final anterior.

7.Ta5!

Esta jugada tiene un objetivo múltiple. Prácticamente fija todos los peones negros, con excepción del peón d, que es el único que puede avanzar dos casillas; previene especialmente el avance del peón f y, al mismo tiempo amenaza el avance del peón f de las blancas a f4 y f5. Con ello obligan a las negras a jugar d5, que es todo lo que desean por razones que bien pronto se verán.

7...d5 8.c4! Rd6

Evidentemente forzado ya que la única otra movida para salvar un peón sería 8...dxc4, que hubiera dejado a los peones de las negras del ala dama, débiles y aislados. Si 8...d4 9.Te4 Rd6 10.b4! Te5 11.Ta6 y las negras no tendrían esperanzas.

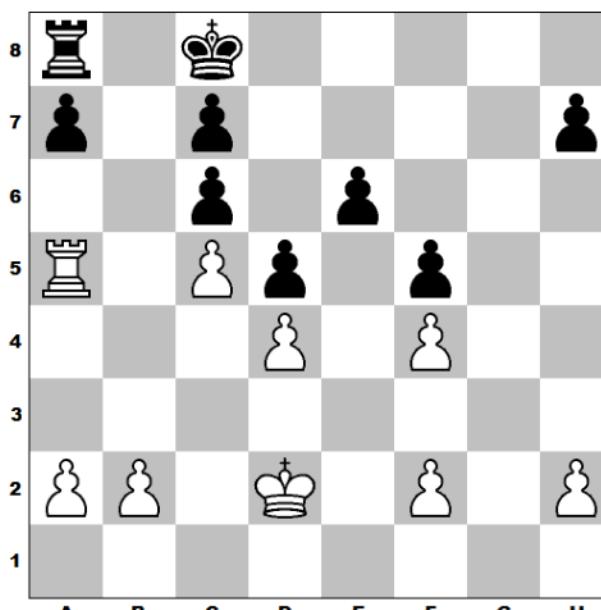
9.c5+ Rd7 10.d4 f5

En apariencia, una jugada muy fuerte, puesto que obliga al cambio de torres a causa de la amenaza de Th6, pero en realidad no conduce a nada. La mejor posibilidad era 10...T6e8.

11.Txe6 fxe6 12.f4

Hasta este momento las blancas han jugado con exactitud, pero esta última movida es débil. La continuación correcta hubiese sido 12.Ta6, lo que hubiera obligado a las negras a entregar su peón de a7 o su peón de c6.

12...Rc8 13.Rd2



Posición después de la jugada 13.Rd2 de las blancas.

De nuevo una mala jugada. La movida correcta era 13.Ta3, y si entonces 13...Tb8 14.b3 Rb7 15.b4 Ra8 16.Tb3 con excelentes posibilidades de obtener la victoria; en realidad, creo que con una posición ganadora.

13...Rb7

Aquí las negras pidieron su única probabilidad. Con 13...Tb8 hubieran conseguido tablas.

14.Ta3 Tg8 15.Th3 Tg7 16.Re2 Ra6 17.Th6 Te7 18.Rd3 Rb7

Las negras retroceden con su rey para apoyar su peón e6 y así poder utilizar su torre. Ello resulta, sin embargo inútil, y sólo el juego débil de las blancas más adelante, les vuelve a dar posibilidades de empate.

19.h4 Rc8 20.Th5

Para prevenir que la torre enemiga se apodere de la columna abierta.

20...Rd7 21.Tg5 Tf7 22.Rc3 Rc8

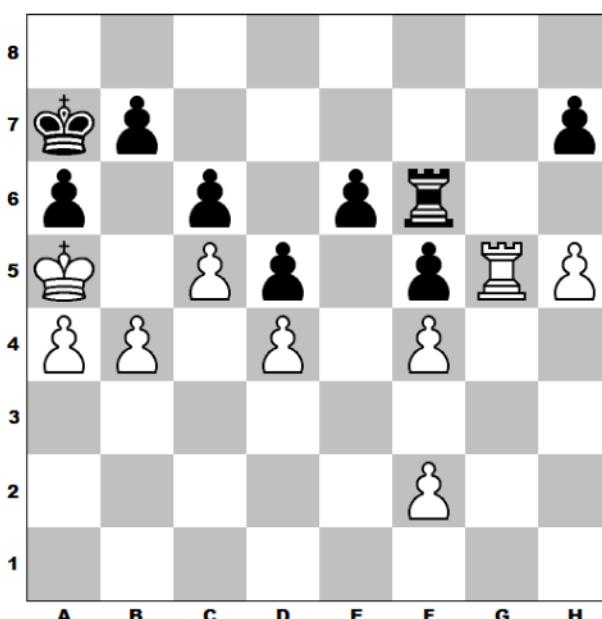
Deben mantener su rey en este flanco, porque las blancas amenazan marchar con el suyo hacia a6 por vía b4.

23.Rb4 Tf6 24.Ra5 Rb7 25.a4 a6 26.h5 Th6

Las negras no pueden hacer otra cosa que esperar. La movida del texto evita que su adversario actúe con la torre, pero por una sola jugada.

27.b4 Tf6

La única jugada era 27...Ra7, a lo que hubiera seguido 28.Tg7, o también 28.b5.



Posición después de la jugada 27.Tf6 de las negras.

28.b5

Una movida débil que brinda a las negras buenas posibilidades de lucha. En este final, como le sucede a la mayoría de los jugadores, las blancas realizan las mejores movidas cuando la lucha es difícil y es necesario poner en ella toda la atención posible; pero en cuanto consiguen una posición absolutamente dominante, relajan su atención y esfuerzos, y el resultado no da luego motivos de orgullo. La jugada correcta era 28.Tg7.

28...axb5 29.axb5 Tf8! 30.Tg7 Ta8+ 31.Rb4 cxb5 32.Rxb5 Ta2

[Consecuencia de la débil jugada 28.b5: las negras activaron su torre]

33.c6+ Rb8 34.Txh7 Tb2+ 35.Ra5 Ta2+ 36.Rb4 Txf2

Las negras pierden la última oportunidad: 36...Tb2+, obligando al rey blanco a ir a c3, para evitar el jaque perpetuo, hubiera obtenido probablemente el empate. Mi contrincante era entonces un jugador muy joven, sin mayor experiencia, y merece mucha consideración por el espíritu de lucha demostrado en este cotejo.

37.Te7 Txf4

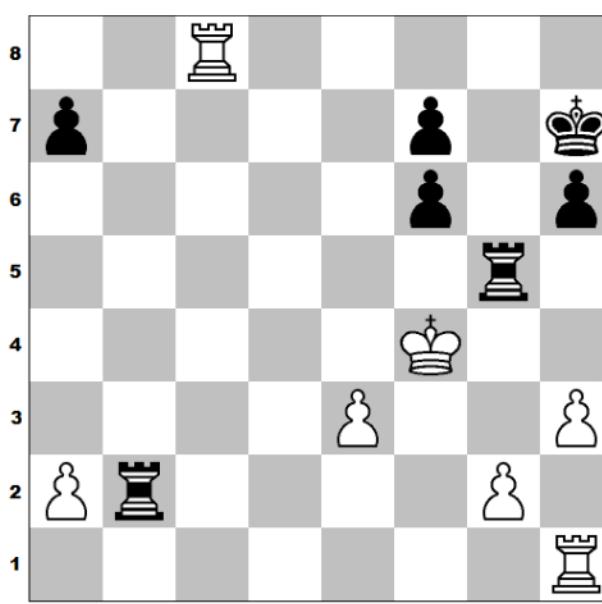
Aquí 37...Tb2+ seguido de 38...Th2 ofrecía mayores posibilidades.

38.h6! Txd4+ 39.Rb5 Td1 40.h7 Tb1+ 41.Rc5 Tc1+ 42.Rd4 Td1+ 43.Re5 Te1+ 44.Rf6 Th1 45.Te8+ Ra7 46.h8=D Txh8 47.Txh8 Rb6 48.Rxe6 Rxc6 49.Rxf5 Rc5 50.Re5 (1-0)

Este final demuestra cuán fácil es hacer jugadas débiles y como, a menudo, aún en las partidas de maestros, se cometen errores y se pierden oportunidades. Demuestra, además, que si no existe gran ventaja de material, aunque se tenga una excelente posición, un jugador, por más fuerte que sea, no debe descuidar ni por un solo instante su atención de la contienda.

27. LOS PELIGROS DE UNA POSICIÓN SEGURA

Ejemplo 58º. Una buena prueba de lo aseverado precedentemente puede verse en el final que damos a continuación de una partida entre Marshall y Kupchik, jugada en el mismo torneo de La Habana de 1913.



Juegan las blancas.

Es evidente que Marshall (blancas) se encuentra en grandes dificultades. No sólo debe perder un peón, sino que además tiene una partida bastante inferior. Lo más que podía esperar era tablas, a menos que sucediera algo inesperado, como en realidad aconteció. No puede encontrarse razón alguna para que las negras pierdan la partida, excepto que, viéndose tan seguras de tener mejor juego, con un peón de ventaja y una posición sana, se confiaran en demasiado y no consideraran los peligros que realmente existían. Veamos:

1.g4 Txa2

Comienzan los errores. Este es el primero. Las negras ven que pueden ganar un peón y no consideran si existe alguna jugada mejor. La continuación correcta era 1...Tf2+. Si entonces 2.Rg3

Txa2 y si al jaque de torre respondieran 2.Re4 entonces Te5+ 3.Rd4 Txa2.

2.Td1 Ta4+

Error número dos y esta vez de tal gravedad que casi cuesta la partida. Correcto era 2...f5 para romper los peones blancos y al propio tiempo dar espacio al monarca negro, que actualmente se halla en peligro como pronto se verá.

3.Td4 Taa5

Error número tres y esta vez fatal. Su mejor jugada era 3...Tga5. Después de la movida del texto no hay defensa. La partida de las negras está perdida. Esto demuestra claramente que aún en un final en apariencia simple debe jugarse con cuidado. Después de tener una posición prácticamente ganadora, se encuentran de pronto con el juego perdido, sólo tres movidas más tarde.

4.Tdd8 Tg7

Si 4...f5 5.Th8+ Rg6 6.Tcg8+ Rf6 7.Txh6+ Tg6 8.g5+ Re7 9.Thxg6 fxg6 10.Tg7+ Re8 11.Txg6 y ganan fácilmente.

5.h4 h5 6.Th8+ (1-0)

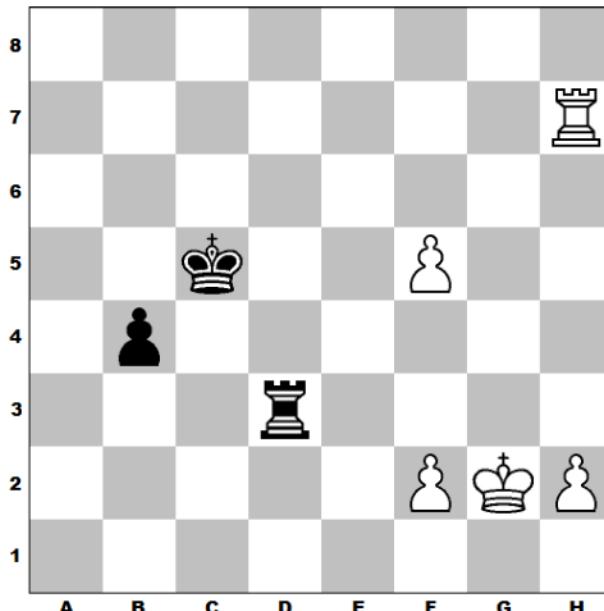
Las negras abandonaron y la razón es evidente. Si 6...Rg6 7.gxh5+ Txh5 8.Txh5 Rxh5 9.Th8+ Rg6 10.h5++.

28. FINALES CON UNA TORRE Y PEONES

El estudiante habrá notado ya que los finales con dos torres y peones son muy difíciles, y que lo mismo sucede en aquellos con una sola torre y peones. Los finales de dos torres y peones no se presentan con frecuencia, pero los de torre y peones son de los más comunes que pueden verse en el tablero, a pesar de lo cual son pocos los jugadores que los dominan perfectamente.

A menudo estos finales son muy difíciles, y, en algunos casos, bajo la apariencia de muy simples, encierran en realidad extremas dificultades. aquí tenemos un ejemplo de una partida entre Marshall y Rosenthal, jugada en el campeonato del Manhattan Chess Club de Nueva York en 1909-1910.

Ejemplo 59º



Juegan las blancas.

En esta posición Marshall ganaba fácilmente por medio de 1.Tc7+, pero jugó 1.f6 y ello dio a las negras una posibilidad de tablas. Afortunadamente para él, las negras no vieron la movida que les hubiera otorgado el empate; jugaron débilmente y perdieron. De haberse dado cuenta de las posibilidades de la posición, con el golpe 1...Td6 empataban, en la siguiente forma:

1.f6 Td6!

Ahora las blancas tienen dos continuaciones: una (a) 2.f7 y la otra (b) 2.Tc7+. Tendríamos entonces:

(a)

2.f7 Td8! 3.Th5+ Rc4

Y las blancas finalmente tiene que sacrificar la torre por el peón negro. O si no:

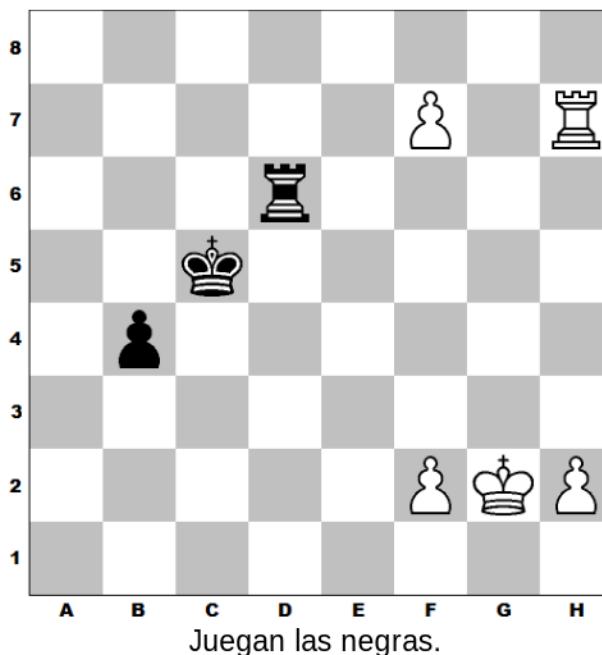
(b)

2.Tc7+ Rd4! 3.f7 Tg6+!

Jugada muy importante ya que contra 3...Tf6 gana 4.Te7.

4.Rf1 Tf6 5.Tb7 Rc3

Y finalmente las blancas tendrían que sacrificar la torre por el peón o dar jaque perpetuo. Si en este final no hubiera nada más interesante que lo que hemos visto, no sería de gran valor, pero existen otras notables variantes. Supongamos que después de 1.f6 Td6 2.f7 las negras no jugaran 2...Td8, que es la única movida que da tablas. Tendríamos entonces la siguiente posición.



Ahora habría otras dos movidas que estudiar: una (a) 1...Tg6+ y la otra (b) 1...Tf6.

(a)

1... Tg6+ 2.Rf3 Tf6+ 3.Re3 Te6+

Si aquí 3...b3 4.Th5+ gana, a causa de que, si el rey retrocede entonces 5.Th6 y en caso de adelantarse 5.Th4+ seguido de 6.Tf4 que resulta definitivo.

4.Rd3 Tf6

Si 5...Td3j; 6.Re4 ganando.

6.Th5+ R mueve 7.Th6 gana.

(b)

2...Tf6 3.Tg7! Rc4

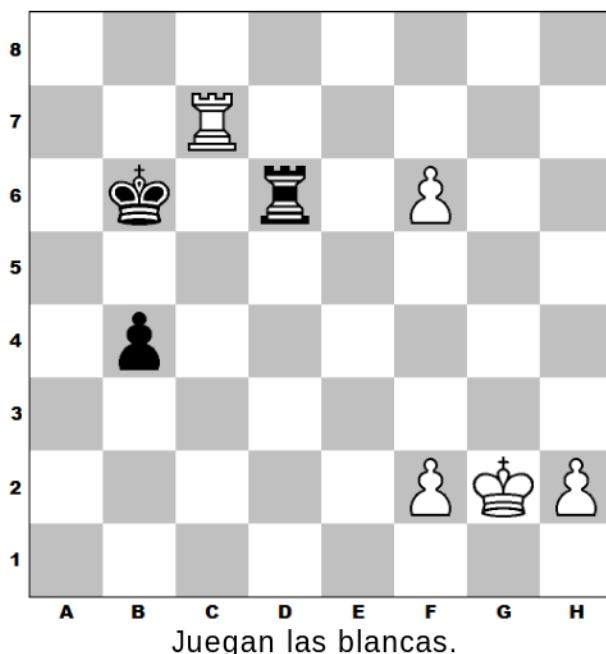
Si 3...b3 4.Tg3 y las blancas capturan el peón o van a f3 y tienen un final ganador.

4.h4 b3 5.Tg4+ Rey mueve 6.Tg3

Y las blancas capturan el peón o juegan Tf3 de acuerdo con la circunstancias y quedan con un final ganador.

Ahora, volviendo a la posición del ejemplo 59º, supongamos que después de 1.f6 Td6 2.Tc7+, las negras no jugaran Rd4 (la única movida que da tablas) y en su lugar movieran Rb6, lo que nos llevaría a la siguiente posición:

La mejor continuación hubiera sido:

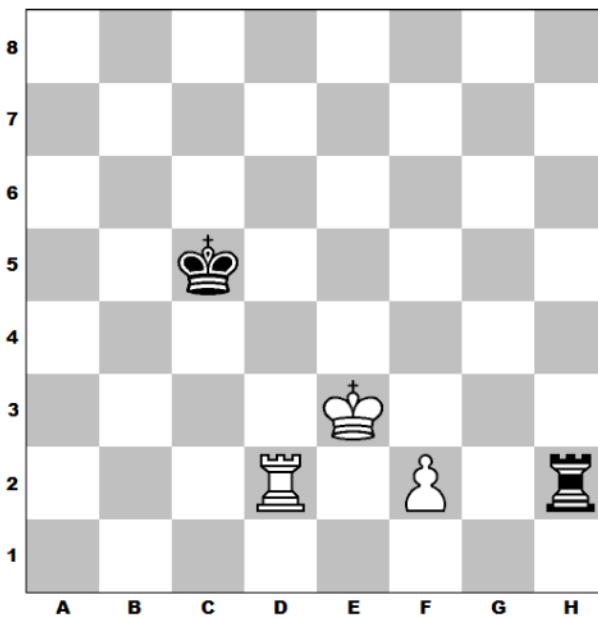


1.f7 Tg6+ (o mejor) 2.Rf1 Tf6 3.Te7! Rc5 (lo mejor)

Las blancas amenazaban dar jaque con su torre en e6.

4.Re2 b3

Lo mejor, si 4...Rc4, tanto 5.h4 como 5.Re3 dan la victoria; la última particularmente, ganaría con toda facilidad. **5.Te3 b2 (o mejor) 6.Tb3 Txf7 7.Txb2 Th7 8.Td2 Txh2 9.Re3**



La posición a que hemos llegado es ganadora para las blancas porque hay dos columnas entre el rey oponente y el peón del cual se halla alejado por la acción de la torre, y, además, por la circunstancia de que el peón puede avanzar a la cuarta fila antes de que la torre adversaria se halle en condiciones de dar jaques en la columna. Esta última condición es muy importante en razón de que si la torre negra estuviera en h8 y le correspondiera la movida, las negras obtendrían el empate previniendo el avance del peón, ya sea por medio de constantes jaques o jugando Tf8 en el momento oportuno.

Ahora que hemos explicado por qué esta posición es ganadora, dejamos que el estudiante encuentre la forma de alcanzar ese resultado.

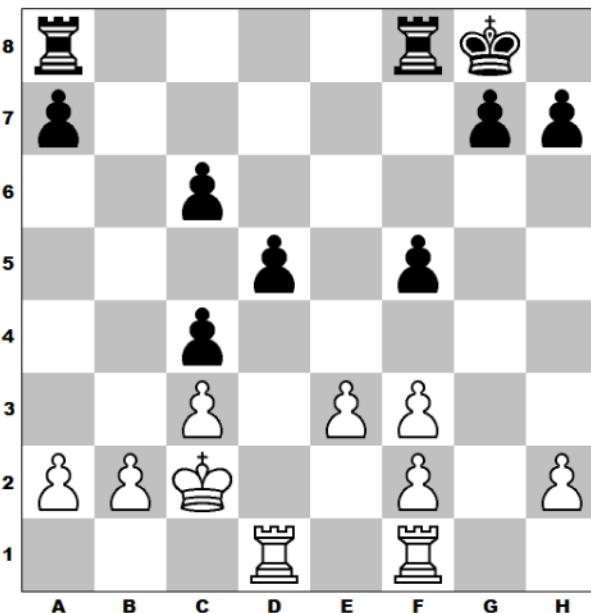
El hecho de que partiendo de un final aparentemente simple hayamos podido estudiar varios, con posiciones poco comunes y difíciles, debe ser suficiente para que el aficionado se de cuenta de la necesidad de familiarizarse con toda clase de finales y muy especialmente con los de torre y peones.

29. UN FINAL DIFÍCIL: DOS TORRES Y PEONES

En concordancia con nuestro criterio de que la mejor manera de aprender los finales, como así también las aperturas, consiste en estudiar las partidas de los maestros, damos otros dos finales de dos torres y peones. Estos finales, como ya lo hemos dicho no son muy comunes, pero el autor tiene la fortuna de haberlos jugado en repetidas ocasiones.

Comparando y estudiando con cuidado los finales que ya hemos visto (Ejemplos 56º y 57º) con los siguientes, el aficionado podrá, sin duda, obtener una idea del método correcto que debe seguirse en tales casos. La forma de proceder en todos ellos tiene bastante semejanza.

Ejemplo 60º. De una partida entre Capablanca (Blancas) vs. Kreyemborg (Negras), en el torneo por el campeonato del Estado de Nueva York de 1910.



Juegan las negras.

Las negras tienen la jugada, y sin duda, creyendo que la posición era tablas (que era a todo lo que aspiraban) con relativa facilidad, se contentaban con estar a la defensiva. Tal conducta siempre debe ser criticada. Ella a menudo conduce al desastre.

La mejor manera de defender esta clase de posiciones consiste en asumir la iniciativa y mantener al adversario a la defensiva.

1... Tae8

La primera jugada ya es un error. Con ella no se gana nada. Las negras debían haber jugado 1...a5, seguido de a4; a menos que las blancas movieran b3. Esta maniobra hubiera *fijado* el ala de la dama, y luego podrían decidir que demostración les convenía realizar con sus torres, con el fin de mantener ocupadas las piezas adversarias.

2.Td4

Esta jugada no sólo previene el golpe f4 que intentan las negras, sino que amenaza b3, a lo que seguirá después de ...cxb3 jaque, el ataque con una o las dos torres del blanco contra el peón negro de a7.

2...Tf6

Probablemente con la idea de iniciar una demostración en el ala del rey por medio de Tg6 y Tg2.

3.b3 cxb3+ 4.axb3 Rf7 5.Rd3

Ahora debía haberse jugado 5.Ta1, para forzar a las negras a defenderse con Te7. Las blancas, sin embargo, no quieren descubrir su plan en seguida para que las negras no se den cuenta del peligro de su posición. Esa es la razón de la jugada que parece buscar la dislocación de los peones negros del ala de la dama.

5...Te7 6.Ta1 Re6?

Esto es un error. Las negras no están al tanto de los peligros que se ciernen sobre su posición. Debían haber jugado 6...g5, amenazando Th6 y con esta demostración contra el peón h de las blancas parar el ataque sobre sus peones del flanco de la dama.

7.Ta6 Tc7

No podían jugar 7...Rd6 a causa de 8.c4 que hubiera ganado por lo menos un peón. Esto, de por sí, condena su última movida (6...Re6), que no ha hecho otra cosa que tornar su situación prácticamente insostenible.

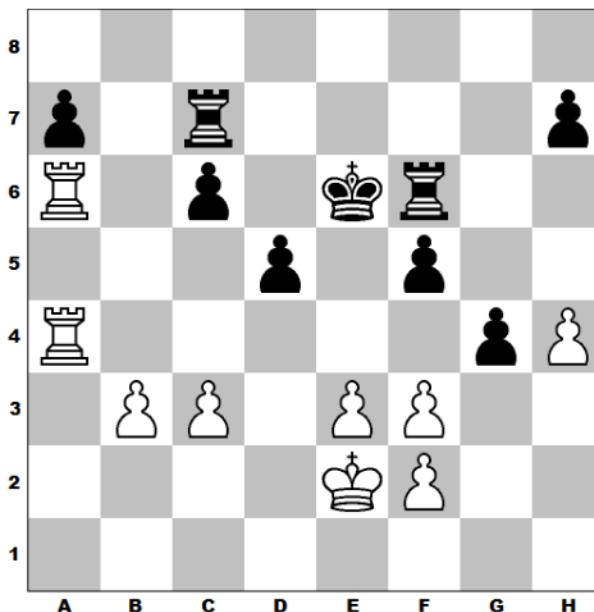
8.Tda4 g5

Ahora forzado, pero es demasiado tarde. No podían jugar 8...Tff7 a causa de que 9.f4 hubiera paralizado completamente su juego. Finalmente, las negras se percatan del peligro que las rodea y tratan de salvar el juego con una contrademostración en el ala del rey, cosa que debieron iniciar antes. Naturalmente las blancas no pueden jugar Txa7 a causa de Txa7; seguido de Th6 recuperando el peón con ventaja.

9.h4! g4

Las negras se encuentran ahora en una posición realmente desagradable. Si juegan 9....gxh4 10.Txh4 las dejaría en situación muy comprometida, pues su rey no podría retroceder, ni sus torres actuar con eficiencia. Hubieran debido continuar con 10...h6 a lo que las blancas, por medio de 11.b4, amenazarían ganar un peón con b5 y, si ello no fuera bastante, podrían jugar Rd4, entrando finalmente con el rey a c5 o e5.

10.Re2 ...



Posición después de la jugada 10.Re2 de las blancas.

10...gxf3+ jaque

Las negras no pueden jugar 10...h5 porque 11.f4 las paralizaría por completo. El avance del peón también hubiera dado seguridad al peón h blanco y como consecuencia la torre negra de f6 tendría que jugar a f7 para defender el peón de a7. Ello impediría al monarca negro colocarse en d7, a causa de la caída del peón de a7 que ello ocasionaría, ni tampoco podría avanzar uno solo de sus peones. Por otra parte las blancas jugarían b4, amenazando ganar un peón por medio de b5; o podrían llevar primero su rey a d4, y luego, en el momento oportuno, jugar b5, si no hubiera nada mejor. Mientras tanto, las negras no pueden hacer otra cosa que marcar el tiempo con una de sus torres.

Compárese este sistema de embotellamiento con el que hemos estudiado en el ejemplo N° 57 y se notará de inmediato que son muy similares.

11.Rxf3 Tff7 12.Re2

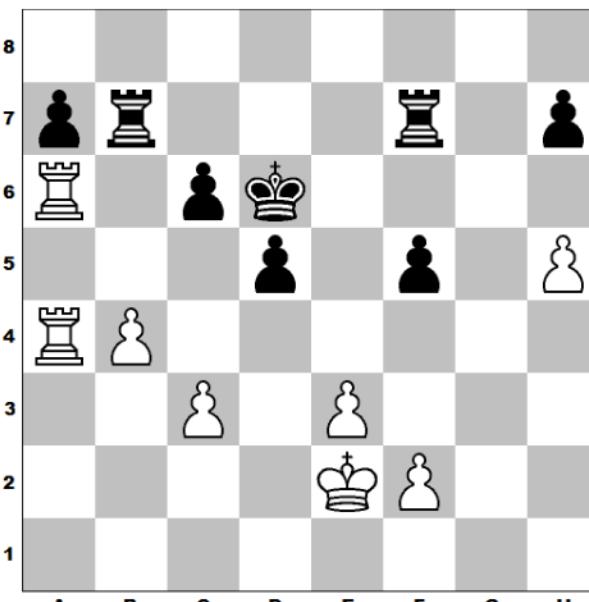
Probablemente un error. La movida justa era 12.b4 de inmediato. La del texto otorga a las negras buenas posibilidades de tablas.

12...Rd6 3.b4 Tb7

Esto nunca podría jugarse, si las blancas hubieran movido 12.b4, ya que seguiría b5, al ir el rey negro a d6.

14.h5 ...

Esta jugada no es buena. 14.f4 ofrecía mejores posibilidades de obtener el triunfo. Si entonces 14...Tg7 15.h5 Tg2+ 16.Rd3 Th2 17.Txa7 Txa7 18.Txa7 Txh4 19.Ta6 con probabilidades de ganar.



Posición después de la jugada 14.h5 de las blancas.

14... h6

Las negras pierden su última probabilidad: 14....f4 hubiera dado el empate. Si entonces 15.exf4 Tbe7+! 16.Rf1 Txf4 17.Txa7 Te3!.

15.f4 Tg7 16.Rd3 Tge7 17.Ta1 Tg7 18.Rd4 Tg2 19.T6a2 T7g7

Más resistencia hubiera ofrecido 19...T2g7, pero la partida está perdida en cualquier caso. (Dejamos al estudiante que lo compruebe por sí mismo).

20.Rd3! Txa2 21.Txa2 Te7

Nada puede hacerse. Si 21....Tg1 22.Ta6! Td1+ 23.Rc2 Th1 24.b5 Txh5 25.Txc6+ Rd7 26.Ta6 y las blancas ganarían con facilidad.

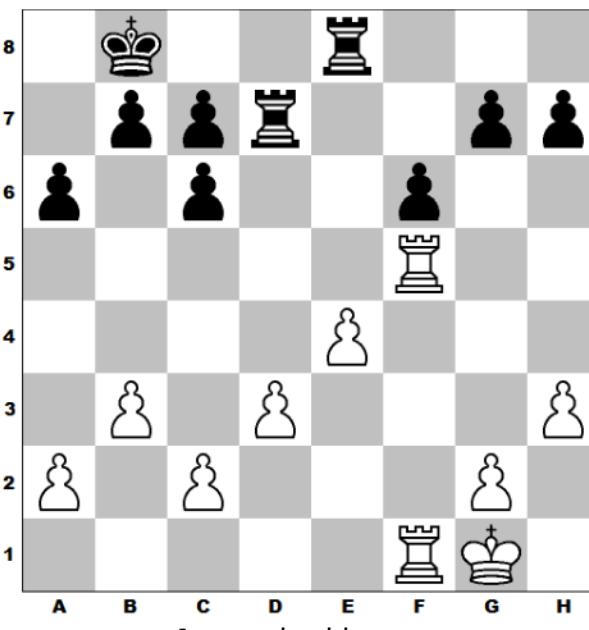
22.Tg2 Te6 23.Tg7 Te7 24.Tg8 c5

Las negras están desesperadas al comprobar que no podrán por mucho más tiempo defender sus peones.

25.Tg6+ Te6 26.bxc5+ Rd7 27.Tg7+ Rc6 28.Txh7 Rxc5 29.Tf7 (1-0)

Ejemplo 61º. De la partida entre Capablanca vs. Janowsky del torneo Nacional de Nueva York de

1913.



Juegan las blancas.

El juego de las negras tiene la desventaja de sus peones doblados en la columna c, que para hacer más difícil su posición, no pueden avanzar, ya que en cuanto se preparasen con b6 las blancas replicarían con b4. Por esta circunstancia las blancas estudian el plan que desarrollarán. Pararán el avance de los peones del flanco de la dama, para llevar luego su propio rey a e3. Entonces, a su debido tiempo, jugarán d4 y finalmente e5 o g5, para forzar así el cambio de peones, obteniendo un claro peón pasado en la columna e. podrá verse que este plan fue ejecutado durante el curso de la partida, y que las blancas obtuvieron la ventaja ganadora. Todas las acciones tienen como finalidad la obtención de un peón pasado en la columna e, por medio del cual se definiría la lucha.

1.g4 ...

Preparando ya la jugada g5 para cuando sea conveniente.

1... b6

Las negras quieren jugar c5, a lo que, como es natural, las blancas se oponen.

2.b4! Rb7

Este rey debía trasladarse al flanco del rey, donde el peligro acecha.

3.Rf2 b5

Con el objeto de jugar Rb6 y a5, seguido de axb4 y así tener una columna abierta para su torre y poder realizar una contrademostración en el flanco de la dama, para detener el avance de los peones de la derecha. Sin embargo, las blancas impiden también la realización de esa maniobra.

4.a4! Td4

Naturalmente si 4....bxa4, las negras tendrían todos sus peones del ala de la dama dislocados y aislados, y las blancas podrían recuperar fácilmente el peón perdido, jugando una torre a la columna abierta.

5.Tb1 Te5

Aún desean jugar c5, pero como era fácil presumir que las blancas volverían a impedirlo, la movida

del texto es, en realidad, una seria pérdida de tiempo. Las negras debían llevar su rey lo más pronto posible hacia el otro flanco.

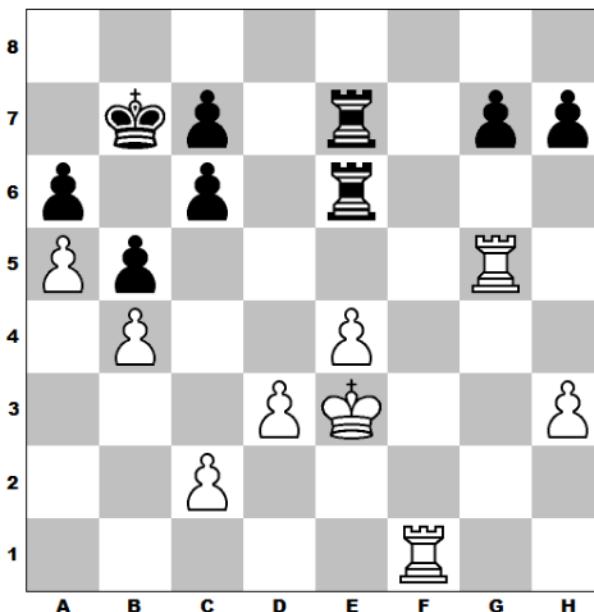
6.Re3 Td7 7.a5 ...

La primera parte del plan estratégico de las blancas ya está terminada. Los peones negros del ala de la dama se encuentran *fijados* para cualquier propósito.

7... Te6

Si 7....Txf5 8.gxf5 hubiera otorgado a las blancas un centro muy poderoso. Y aún así, ello podría haber sido la mejor posibilidad para las negras.

8.Tbf1 Tde7 9.g5 fxg5 10.Txg5 ...



Posición después de la jugada 10.Txg5 de las blancas.

La segunda parte del plan estratégico de las blancas ha llegado a su término. Falta ahora comprobar si la ventaja obtenida es suficiente para ganar. Las blancas no sólo poseen un peón pasado, sino que tienen también su rey colocado en una posición dominante en el centro del tablero, ya para apoyar el avance de los peones o, si fuera necesario, llegar a la casilla c5 o trasladarse al ala derecha en caso de peligro. Además, ocupan la columna abierta con una de sus torres. En conjunto, la posición de las blancas es superior y sus posibilidades de triunfo excelentes.

10...Th6 11.Tg3 The6

Para prevenir d4. Por otra parte las negras no desean mantener la torre delante de sus peones del ala del rey, a los cuales pueden tener necesidad de utilizar más adelante.

12.h4 g6 13.Tg5 h6

Las blancas amenazaban 14.h5, lo que finalmente hubiera forzado a las negras a tomar, y entonces, doblando sus torres contra el peón aislado, lo ganarían o, en caso contrario, ataría completamente a las piezas negras para defenderlo. La jugada del texto, sin embargo, sólo sirve para ayudar a las blancas. Las negras no tenían nada mejor que resistir y esperar. La movida 13...Te5 no hubiera sido de mucha ayuda, ya que las blancas responderían simplemente con 14.Tf8 Te8 15.Txe5 y cualquier torre que tomen las negras, las blancas quedarían con una partida fácil. (El lector debe estudiar cuidadosamente estas variantes).

14.Tg4 Tg7 15.d4 Rc8 16.Tf8+ Rb7

No serviría de mucha ayuda la movida 16...Rd7, pero ya que las negras hicieron la jugada anterior, debían haber sido consecuentes y seguir ese camino.

17.e5 g5 18.Re4 Tee7 19.hxg5 hxg5 20.Tf5 Rc8 21.Tgxg5 Th7 22.Th5 Rd7 23.Txh7 Txh7 24.Tf8 Th4+ 25.Rd3 Th3+ 26.Rd2 c5 27.bxc5 Ta3 28.d5 (1-0)

La táctica empleada para la consecución del triunfo en todos estos finales ha consistido simplemente en mantener sujetas las torres adversarias en defensa de uno o más peones y al mismo tiempo, dar la mayor libertad de acción a las propias. Este es un principio general que puede ser aplicado igualmente en cualquier fase de la partida. En términos generales:

Conservar la libertad de maniobra, al propio tiempo que estorbar la del bando oponente.

Existe otro detalle de gran importancia y consiste en que siempre el bando victorioso disponía de un plan estratégico general, que pudo ser llevado a término con las fuerzas existentes mientras que, a menudo, el bando perdedor carecía de plan en absoluto, haciendo sus jugadas de acuerdo a las necesidades del momento.

[Veamos otra partida de ejemplo de dos torres por bando que luego desemboca en un final de una torre por bando; que probablemente haya inspirado a Capablanca: Pillsbury-Napier, Apertura Española, Buffalo, agosto de 1901. 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.O-O Ae7 5.Cc3 d6 6.d4 Ad7 7.Axc6 Axc6 8.Dd3 exd4 9.Cxd4 Ad7 10.b3 O-O 11.Ab2 Cg4 12.Cd5 Af6 13.h3 Ce5 14.Dc3 Cc6 15.Cxf6+ Dxf6 16.Cxc6 Axc6 17.Dxc6 bxc6 18.Axf6 gxf6 19.Tad1 Tfe8 20.Tfe1 a5 21.a4 c5 22.c4 Rg7 23.Te3 f5 24.exf5 Txe3 25.fxe3 Rf6 26.g4 Tb8 27.Tb1 Re5 28.Rff Re4 29.Re2 f6 30.Rd2 h5 31.gxh5 Th8 32.Tg1 Txh5 33.Tg7 Txh3 34.Txc7 Th2+ 35.Rc3 Rxf5 36.Ta7 Re4 37.Txa5 Te2 38.Ta7 Txe3+ 39.Rc2 Te2+ 40.Rc3 Te3+ 41.Rb2 Te2+ 42.Ra3 f5 43.Te7+ Rd3 44.Tf7 Tf2 45.a5 Rc3 46.a6 Tb2 47.a7 (1-0)]

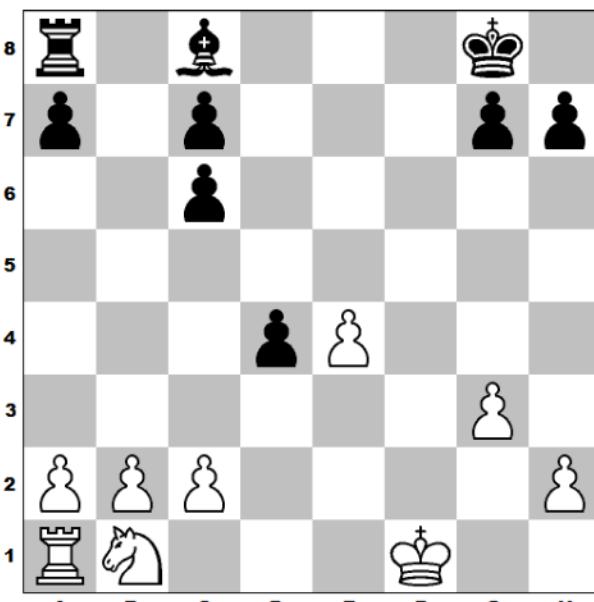
También la partida Kahn vs. Capablanca, Moscú 1936 es un interesante final de dos torres por bando. Scalise]

30. TORRE, ALFIL Y PEONES CONTRA TORRE, CABALLO Y PEONES

Examinaremos ahora un final de torre, alfil y peones contra torre, caballo y peones, en el cual se verá que la torre se emplea a veces en la misma forma que en los finales que ya hemos estudiado.

Ejemplo 62º. Primera partida del match por el campeonato del Mundo de 1907, que se disputó en varias ciudades de Estados Unidos (Nueva York, Philadelphia, Chicago, Baltimore) entre el desafiante Frank Marshall (Blancas) y el entonces campeón del mundo Emanuel Lasker (Negras):

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 Cf6 4.d4 exd4 5.O-O Ae7 6.e5 Ce4 7Cxd4 O-O 8.CÍ5 d5 9.Axc6 bxc6 10.Cxe7+ Dxe7 11.Te1 Dh4 12.Ae3 f6 13.f3 fxe5 14.fxe4 d4 15.g3 Df6 16.Axd4 exd4 17.Tf1 Dxf1+ 18.Dxf1 Txf1+ 19.Rxf1



Posición después de la jugada 19.Rxf1 de las blancas.

Para un principiante, la posición puede parecer tablas, pero para un jugador experimentado saltarán de inmediato a la vista las grandes posibilidades de triunfo con que cuenta el bando de las negras, no sólo porque poseen la iniciativa, sino también porque el flanco de la dama de las blancas se halla sin ningún desarrollo, además de que el alfil, en tales posiciones, es superior al caballo (Véase el párrafo 14). Las blancas necesitarán algún tiempo para poner en juego su caballo y torre, y las negras utilizarán ese tiempo para obtener alguna ventaja. Hay dos caminos para llegar a tal fin. El más evidente, y que hubieran seguido la mayor parte de los jugadores, consiste en avanzar de inmediato el peón a c5 y c4, en conjunción con el jaque de alfil en a6 y cualquier otra jugada que fuera necesario efectuar con la torre. El otro, más sutil, fue el adoptado por las negras. Consiste en emplear la torre en forma similar a la que hemos visto en los finales anteriores, forzando a las blancas a defender constantemente algún punto de su posición y restringiendo así la acción de su caballo y su torre, mientras sus propias piezas conservan toda su libertad de acción.

19....Tb8

Esto obliga a mover 20.b3, que bloquea esta casilla para el caballo.

20.b3 Tb5

Llevando a la torre al ataque de los peones del ala de rey, con lo que se obliga al monarca blanco a que se quede allí para defenderlos. Por otra parte, también con esta maniobra se da mayor seguridad, aunque en forma indirecta, a los peones negros del ala de la dama.

21.c4 Th5 22.Rg1 c5

Nótese que la esfera de acción del caballo se halla muy limitada y que después de Cd2 sus propios peones obstruyen su movimiento.

23.Cd2 Rf7 24.Tf1 jaque

Este jaque resulta inútil ya que no hace otra cosa que llevar al rey a donde quiere ir. Por consiguiente, constituye una jugada muy mala. La mejor movida era aquí 24.a3.

24.Re7 25.a3 Th6

Preparando el ataque al ala de la dama, donde las negras tienen ventaja de material y de posición.

26.h4 Ta6

Obsérvese que parecidas son las maniobras que se realizan con esta torre con aquellas que hemos visto en los finales anteriores.

27.Ta1 Ag4

Este golpe paraliza la acción del caballo y *fija* todo el flanco del rey de las blancas.

28. Rf2 Re6

Ahora las blancas no podrán jugar Cf3 a causa de que, luego de Axg3, seguiría Re5 ganando por lo menos un peón con el jaque de torre en f6, que no puede ser evitado.

29.a4 Re5 30.Rg2 Tf6 31.Te1 d3 32.Tf1 Rd4

Ahora el rey atacará a los peones blancos y bien pronto todos caerán.

33.Txf6 gxf6 34.Rf2 c6

Jugado simplemente con el objeto de agotar las movidas de las blancas, lo que finalmente las obligará a mover el rey o el caballo.

35.a5 a6 36.Cb1 Rxe4 37.Re1 Ae2 38.Cd2+ Re3 39.Cb1 f5 40.Cd2 95 41.Cb1 Rf3 42.Cc3 Rxg3 43.Ca4 f4 44.Cxc5 f3 45.Ce4+ Rf4

La manera más rápida de obtener la victoria. Las blancas deberían abandonar.

46.Cd6 c5 47.b4 cxb4 48.c5 b3 49.Cc4 Rg3 (0-1)

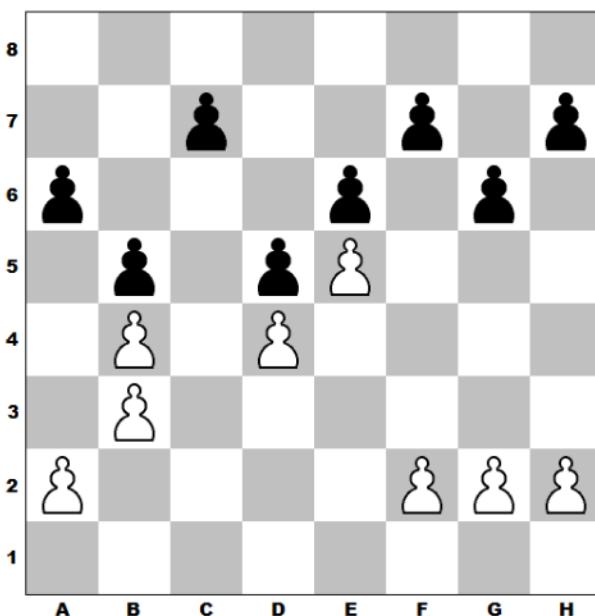
Un ejemplo muy bueno de parte de las negras de cómo debe conducirse esta clase de finales.

CAPITULO VI

NUEVAS CONSIDERACIONES SOBRE LAS APERTURAS Y EL MEDIO JUEGO

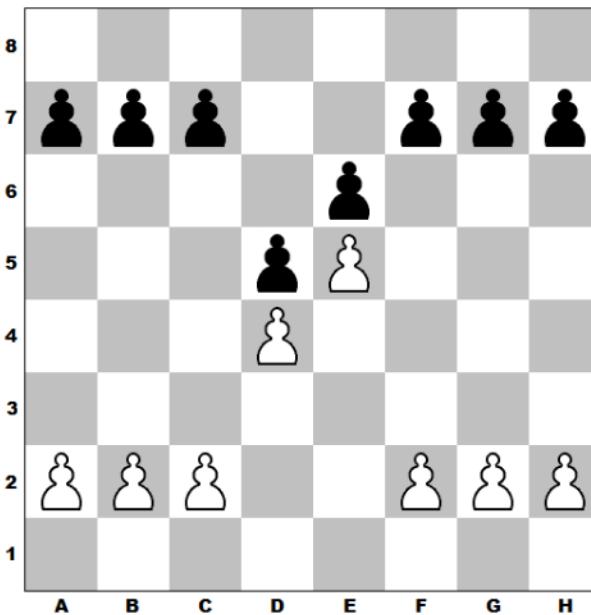
31. ALGUNOS PUNTOS IMPORTANTES RESPECTO A LOS PEONES

Antes de volver sobre las aperturas y el medio juego, sería bueno tener presente algunas consideraciones respecto a la posición de los peones que, sin duda, nos ayudarán a comprender la causa de ciertas jugadas y, algunas veces también, el objeto de tales o cuales variantes en las aperturas y maniobras en el medio juego.



Ejemplo 63º

En la posición del diagrama tenemos una malísima conformación de peones negros. El peón de c7 se halla retrasado, lo cual permitirá a las blancas concentrar sus fuerzas contra él, utilizando la columna abierta. Existe también la casilla c5 dominada por las blancas, y donde una vez colocada una pieza del primer bando, no podrá ser desalojada. Para conseguir librarse de ella, las negras tendrán que cambiarla, lo que no siempre constituye tarea fácil y a menudo, cuando se hace posible, no resulta del todo conveniente. Lo mismo puede decirse con respecto a los peones e, f y g que han creado un "hole" en f6 de las negras. Semejante conformación de peones conduce invariablemente al desastre y en consecuencia debe ser evitada a toda costa.



Ejemplo 64º. En esta posición podemos decir que los peones centrales de las blancas están situados para el ataque, mientras que los peones del centro de las negras tienen una posición defensiva. Tal formación de peones se presenta en la Defensa Francesa.

Aquí las blancas a menudo intentan por medio de f4 y f5, obtener un poderoso ataque sobre el bastión del monarca negro, que generalmente se halla enroscado en el flanco del rey. Para impedirlo y también con el objeto de obtener la iniciativa u obtener ventaja material, las negras inician una contrademostración en el flanco de la dama, con c5, seguido de cxd4 (cuando las blancas defienden el peón con c3), concentrando sus piezas contra el punto d4. En substancia, podemos decir que se realiza un ataque contra el centro de las blancas, con el fin de paralizar el ataque directo que estas dirigen al rey adversario. Se recordará que en los comienzos de esta obra hemos dicho que *el dominio del centro es condición esencial para un ataque con probabilidades de éxito contra el rey*.

Podemos decir en forma abstracta que dos o más peones son más poderosos cuando se encuentran situados en la misma fila horizontal y unos al lado de los otros. De tal manera, los peones centrales serán más fuertes mientras se hallen ubicados en e4 y d4 respectivamente y por lo tanto el avance de uno o del otro a la quinta fila debe ser considerado con la mayor atención. El avance de uno de ellos determina a menudo el curso que ha de seguir la partida.

Otro asunto que debe ser considerado es el que se relaciona con los peones pasados y si se encuentran aislados o unidos. En tesis general, podemos decir que un peón pasado es muy débil o muy fuerte y que su debilidad o fuerza, según sea el caso que debe considerarse, aumenta a medida que avanza, y se halla en relación directa con el número de piezas que existen en el tablero. A este último respecto, puede decirse que, en general, un peón pasado aumenta en fuerza, a medida que disminuye la cantidad de piezas que actúan en la lucha.

Comprendidos con claridad todos los conceptos expuestos precedentemente, volveremos ahora a ocuparnos de las aperturas y del medio juego.

Analizaremos partidas cuidadosamente, desde el principio hasta el fin, en concordancia con los principios generales. Presentaré siempre que sea posible, mis propias partidas, no porque ellas han de ilustrar mejor, sino a causa de que, conociéndolas perfectamente, me hallo capacitado para explicarlas con mayor autoridad que si se tratara de encuentros entre otros maestros.

32. POSIBLES DESARROLLOS DEL JUEGO EMPLEANDO LA APERTURA RUY LÓPEZ

Que alguna de las variantes en las aperturas y maniobras empleadas en el medio juego se hallan basadas en los principios elementales que acabamos de explicar, puede observarse con toda facilidad en el siguiente caso:

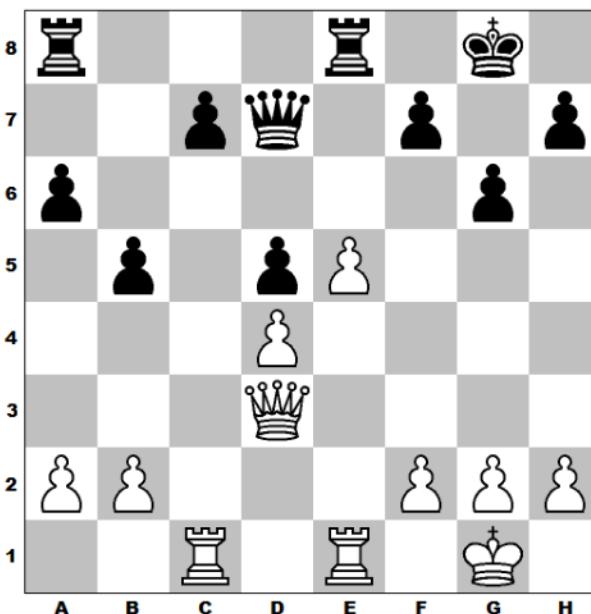
Ejemplo 65º

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.O-O Cxe4 6.d4 b5 7.Ab3 d5 8.dxe5 Ae6 9.c3 Ae7 10.Te1 Cc5 11.Ac2 Ag4 12.Cbd2 O-O 13.Cb3 Ce6

Hasta el momento nos hallamos en la muy conocida Defensa Morphy Abierta de la Apertura Ruy López (también llamada Española). Se trata de las primeras jugadas de la partida Janowsky vs. Lasker, París 1912.

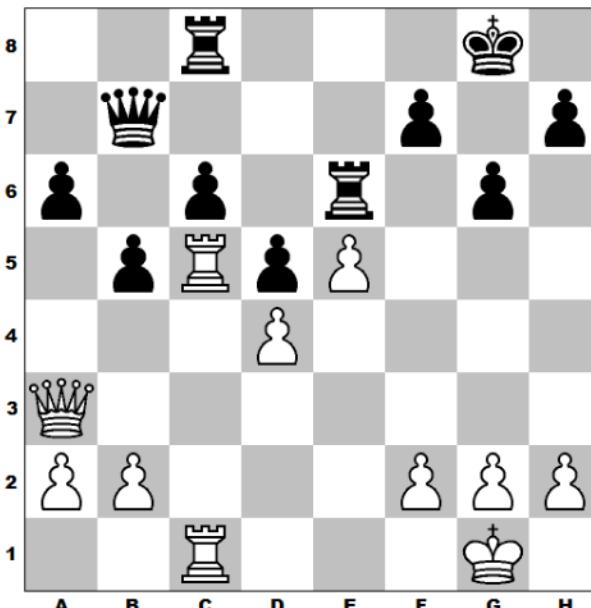
14.Dd3 g6

Permítaseme suponer que la partida siguió su curso y que en alguna forma las blancas, jugando uno de sus caballos a d4 en el momento oportuno, han forzado el cambio de ambos caballos y luego de los dos alfiles, llegándose a la posición que se ilustra en el diagrama siguiente: (Yo obtuve una posición muy semejante, con un procedimiento similar, en una partida que jugué en Lodz, Polonia, contra un equipo en consulta, dirigido por el maestro Salve).



Ahora tenemos aquí el caso del peón c negro retrasado, que en forma alguna será avanzado a c5. Puede decirse que una posición semejante, teóricamente, se encuentra perdida y que en la práctica un maestro de primera categoría ganará invariablemente la partida con las blancas. (Si se me perdonara la referencia, diré que obtuve la victoria en el encuentro mencionado).

Después de efectuadas unas pocas movidas la posición podría ser la siguiente:

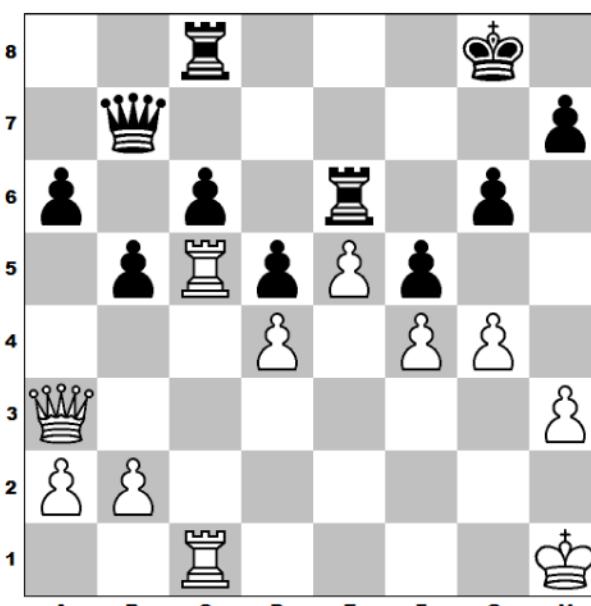


Juegan las blancas.

Puede decirse que las piezas negras se encuentran *fijadas*. Si las blancas juegan Dc3, su adversario tendrá que responder Dd7, pues de lo contrario perdería un peón y si entonces la dama blanca volviera a la casilla a3 a su vez la dama negra tendría que retornar a b7 o perder un peón. De tal manera que las negras solamente pueden actuar de acuerdo con lo que haga su oponente, es decir que se hallan subordinadas al plan que éste desarrolle, y bajo tales condiciones las blancas pueden avanzar fácilmente sus peones a f4 y g4, obligando a replicar f5 para evitar el golpe de las blancas f5, con lo que llegaríamos a una posición como la siguiente:

Ejemplo 66º

En esta situación la partida podría continuar así:



Juegan las blancas.

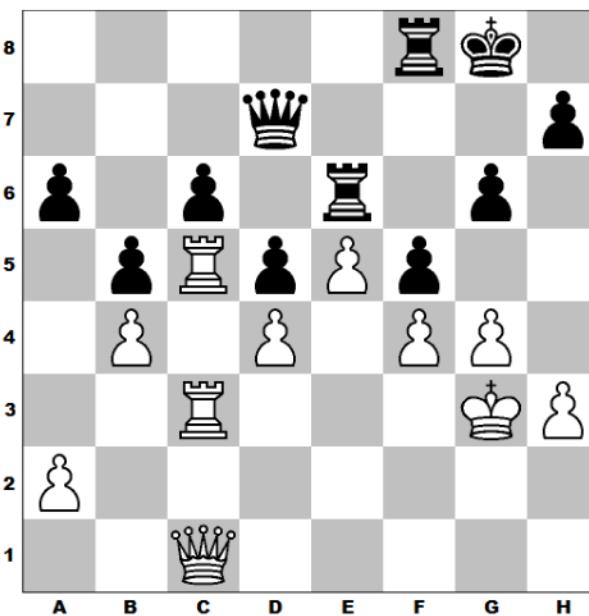
1.gxf5 gxf5 2.Df3 Dd7

Las blancas amenazan ganar un peón por medio de Dxd5 y las negras no pueden jugar 2...Tf8 a causa de 3.Txc6 que daría el mismo resultado.

3.T5c2 Tg6 4.Tg2 Rh8 5.Tcg1 Tcg8 6.Dh5 Txg2 7.Txg2 Txg2 8.Rxg2 Dg7+ 9.Rh2 Dg6 10.Dxg6 hxg6 11.b4 ...

Y las blancas ganan.

Supongamos ahora que en la posición precedente les hubiera correspondido mover a las negras y que lo hicieran con 1...Tf8. En tal caso las blancas simplemente hubieran defendido su peón f por medio de alguna jugada de dama, como ser Df3, amenazando Txc6 y después de llevar su rey a g3, llegaríamos muy pronto a tener otra vez la posibilidad de conseguir la ruptura, como en el caso anterior. Las blancas pueden obtener la posición siguiente:



Juegan las blancas.

Las negras se verían forzadas a jugar Tc8 y las blancas por medio de Dc2, seguido de Rf3, las obligarían a mover f g4, lo que otorgaría a las blancas una mayor ventaja.

Un examen cuidadoso de todas estas posiciones nos permitirá comprobar que, además de la ventaja que significa la mayor libertad de maniobra de las fuerzas blancas, el poder del peón apostado en e5 es enorme y que, en realidad, la posición dominante que ocupa y la circunstancia de hallarse libre para avanzar, una vez cambiadas todas las piezas, constituyen la base fundamental del plan de acción de las blancas.

En los ejemplos anteriores hemos omitido con toda intención las jugadas intermedias que conducen a las mismas, para que el estudiante se acostumbre por sus propios medios a imaginar posibles situaciones que puedan surgir en una posición dada. De tal modo se aprende a concebir planes estratégicos y se consigue llegar a la categoría de maestro. El estudiante puede obtener enormes beneficios de la práctica tenaz de esta clase de ejercicio.

33. LA INFLUENCIA DE UN "HOLE"

La influencia que ejerce en un juego la existencia de un "hole" la hemos visto en la partida Capablanca vs. Blanco (Ejemplo 52º), donde se demostró la influencia ejercida por las distintas piezas que se ubican en el "hole" creado en la casilla e5.

Ejemplo 67º. Para ilustrar con más elementos este punto, que es de mucha importancia, damos ahora una partida jugada en el Torneo Internacional de Maestros de La Habana de 1913.

D. Janowsky (Blancas) vs. A. Kupchik (Negras)

Gambito de Dama

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 Cbd7 6.Ad3 dxc4 7.Axc4 Cb6

Naturalmente, con la idea de colocar un caballo en d5, pero como es el otro caballo el que será apostado en esa casilla, esta maniobra no parece lógica. El caballo en b6 no ejerce ninguna función positiva, sino que, por el contrario, traba el desarrollo de su propio alfil de dama. La continuación normal 7...O-O, seguido de c5, es más razonable. Una hermosa ilustración de la forma en que deben jugar las blancas esta variante puede verse en la partida Janowsky-Rubinstein del Torneo de San Petersburgo de 1914.

8.Ad3 ...

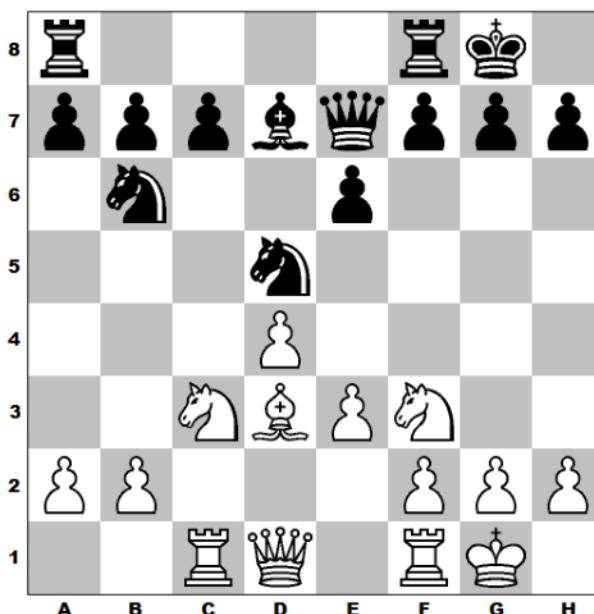
En esta posición 8.Ab3 parece algo mejor, principalmente porque otorga la posibilidad de avanzar el peón e inmediatamente después de 8...Cfd5 9.Axe7 Dxe7.

8...Cfd5 9.Axe7 Dxe7 10.Cf3

Si el alfil blanco estuviese situado en b3 podría jugarse 10.e4 como se indica en la nota precedente; una jugada que no puede efectuarse en la presente posición a causa de 10...Cf4 amenazando no sólo al peón de g2, sino también Cxd3+.

Como el alfil rey de las blancas nunca debe ser cambiado en esta apertura sin que exista una razón muy buena para ello, no pueden jugar en este momento 10.e4.

10... O-O 11.O-O Ad7 12.Tc1 ...



Posición después de la jugada 12.Tc1 de las blancas.

Las blancas se encuentran perfectamente desarrolladas y ahora amenazan ganar un peón por medio de 13.Cxd5 Cxd5 14.e4, seguido de Txc7.

12...c6

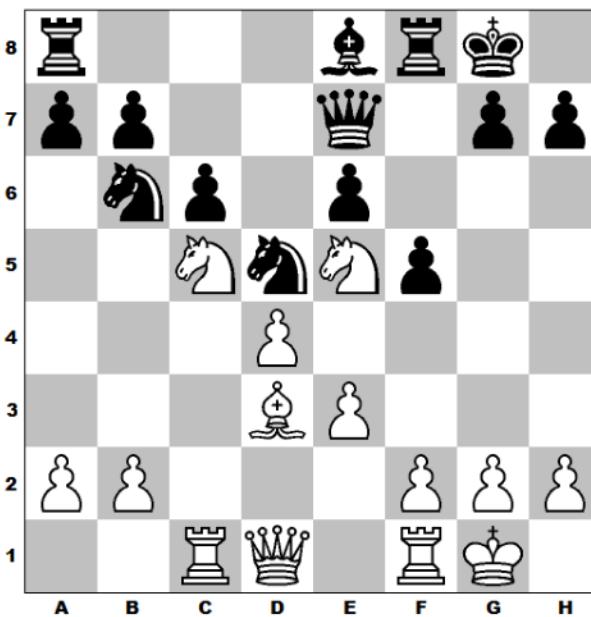
El hecho de que las negras se vean obligadas a hacer esta jugada, para evitar la perdida de un peón, es una razón suficiente que condena de por si todo el sistema empleado por ellas para obtener su desarrollo. En efecto, con esta movida obstruyen la acción del alfil dama, que queda reducido casi a la categoría de un peón por cierto numero de jugadas. En realidad resulta difícil imaginar cómo este alfil podrá en el futuro, tomar parte activa en la lucha. Además, es fácil ver que muy pronto las blancas ubicarán sus dos caballos en e5 y c5 y que las negras no podrán desalojarlos sin ocasionar muy serias debilidades en su posición, si es que ello puede conseguirse. Por las razones expuestas, se deduce que hubiera sido mejor para las negras jugar 12....Cxc3, eliminando así uno de los dos caballos, en lugar de conformarse con la posición defensiva que adoptaron. En casos semejantes, cuanto menos piezas existan sobre el tablero, habrá mayores posibilidades de salvar la partida.

13.Ce4 f5

Esto se asemeja prácticamente a un suicidio, puesto que crea un "hole" en e5 para el caballo de las blancas, de donde no será posible desalojarlo. Si las negras querían hacer esta jugada el momento oportuno lo tenían antes de que el caballo blanco moviera a e4, y de tal manera hubiera al menos cumplido el objetivo de impedir que esta pieza se ubicara en c5.

14.Cc5 Ae8 15.Ce5

La posición de los caballos blancos, y en especial del que está colocado en e5, puede decirse que es ideal, y una sola ojeada demuestra cómo dominan el tablero. La cuestión que ahora se presenta es saber en qué forma las blancas han de obtener el mayor provecho de una posición tan ventajosa. Esto pronto lo veremos.



Posición después de la jugada 15.Ce5 de las blancas.

15... Tb8

Esta jugada no tiene objeto, a menos que vaya seguida por Cd7; pero como esto no sucede, la torre debía moverse a c8, como ocurre más tarde.

16.Te1 Tf6 17.Df3 Th6 18.Dg3 Tc8

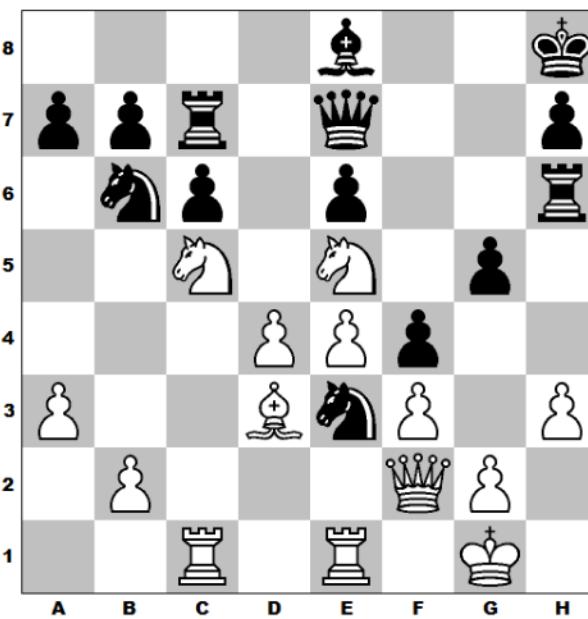
Las blancas amenazaban ganar la calidad jugando 19.Cf7 ó 19.Cg4.

19.f3 Tc7 20.a3 Rh8 21.h3 ...

Quizás todas estas preocupaciones sean innecesarias, pero las blancas estiman que les sobra tiempo para preparar su ataque y quieren adoptar todas las medidas de seguridad posibles, antes de iniciararlo.

21...g5 22.e4 f4 23.Df2 Ce3

Era mejor 23....Cf6 y tratar más tarde de eliminar los caballos blancos mediante Cd7.



Posición después de la jugada 23.Ce3 de las negras.

24.Txe3 ...

Con el sacrificio de una torre por caballo y peón, las blancas obtienen una posición aplastante.

24...fe3 25.Dxe3 Cc8

La jugada 25....Cd7 hubiera sido mejor, ya que con ella se eliminaba uno de los fuertes caballos blancos. Sin embargo, las blancas tenían a su disposición varias réplicas muy buenas, entre las cuales la siguiente: 26.Ccxd7 Axd7 27.Dxg5 Dxg5 28.Cf7+ Rg7 29.Cxg5 y con dos peones por la calidad y una posición tan superior, no tendrían dificultad en obtener el triunfo.

26.Cg4 Tg6 27.e5 Tg7 28.Ac4 Af7

Todas estas jugadas son prácticamente forzadas y, como es fácil observar, ellas trapan más y más la posición de las negras. Las maniobras de las blancas, a partir de la jugada 24º son altamente instructivas.

29.Cf6 Cb6

Este caballo errante no ha hecho nada positivo en toda la partida.

30.Cce4 h6 31.h4 Cd5 32.Dd2 Tg6 33.hxg5 Df8

Si 33....hxg5 34.Rf2 y las negras no tendrían esperanzas.

34.f4 Ce7 35.g4 hxg5 36.fxg5 (1-0).

No hay nada que hacer. Si 36...Ag8 37.Dh2+ Rg7 38.Axe6.

Capítulo VI Nuevas consideraciones sobre las aperturas y el medio juego

El estudiante ha de tener presente que, aparte de otras consideraciones, las blancas, a través de toda la partida, han ejercido el dominio de las casillas negras, principalmente de e5 y c5.

Desde ahora y hasta el final del libro daré una colección de mis partidas, ganadas o perdidas, para ilustrar los principios generales que hemos expuesto en las páginas precedentes

SEGUNDA PARTE

PARTIDAS ILUSTRATIVAS

Partida N° 1

Marshall, F. vs. Capablanca, J. R.

Nueva York 1909, 7^a del Match,

Gambito de Dama Rehusado - Defensa Lasker

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 Ce4

Yo había jugado dos veces la misma defensa anteriormente en este match con buenos resultados, y aunque perdí la partida que estudiamos, continué empleándola hasta el final, en que cambie de táctica.

La razón era mi falta total de conocimientos de las diferentes variantes de esta apertura, unido al hecho de que yo sabía que el doctor Emanuel Lasker la había empleado con éxito contra Marshall en 1907. Pensaba que, si el doctor Lasker la había empleado con tanta frecuencia, debía ser buena. Su objeto consiste cambiar un par de piezas menores y, al propio tiempo, llegar a una posición llena de posibilidades y promisorias perspectivas para el final. De acuerdo con los principios generales, esta defensa no sería correcta, puesto que el mismo caballo es movido tres veces en la apertura, aunque trae como consecuencia el cambio de dos piezas. En realidad, la mayor dificultad que las negras deben sortear en esta variante, como en todas las variantes del Gambito de la Dama, radica en el lento desarrollo del alfil dama de las negras. Sin embargo, si esta defensa puede o no ser empleada con seguridad, es cuestión que aún debe ser decidida, y se halla fuera del propósito que perseguimos con este libro. Debo agregar que actualmente mis preferencias se inclinan hacia otro sistema de desarrollo, aunque no sería difícil que alguna vez volviera a emplear esta defensa.

[Hay que aclarar que actualmente -siglo XXI- la Defensa Lasker –intercalando ...h6, para no sufrir un eventual "mate al fondo" en el final- es perfectamente aceptable. Eliskases y Guimard -en las décadas del 30, 40 y 50- se encargaron de demostrar esta afirmación. Scalise]

6.Axe7 Dxe7 7.Ad3

Resulta preferible 7.cxd5, por las razones que muy pronto serán explicadas.

7...Cxc3 8.bxc3 Cd7

En este momento 8....dxc4 hubiera sido una manera mejor de desarrollar el juego. La idea se basa en que después de 8....dxc4 9.Axc4 b6, seguido de Ab7, hubiera dado al alfil de las negras una acción de importancia. Para esta variante véase la partida undécima de este match.

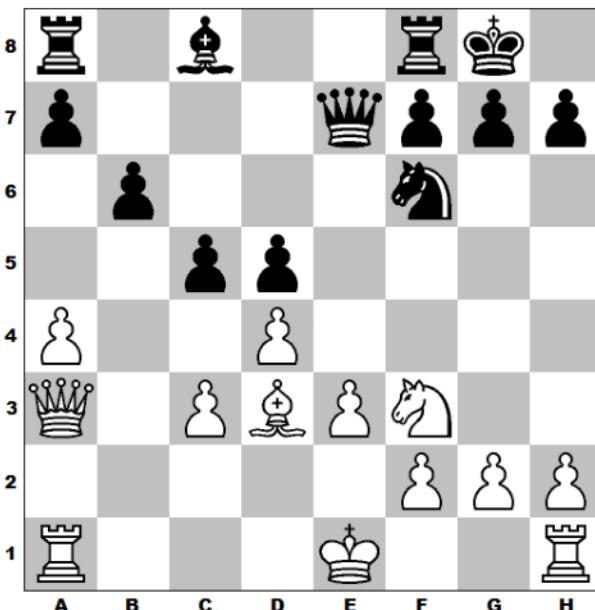
9.Cf3 O-O

Ahora no sería bueno 9....dxc4 10.Axc4 b6, en razón de la respuesta 11.Ab5, que hubiera prevenido Ab7, a causa de Ce5.

10.cxd5 exd5 11.Db3 Cf6 12.a4 c5

Jugado con la intención de obtener una mayoría de peones en el flanco de la dama. Aún así resulta dudoso que esta movida sea buena, ya que desorganiza la configuración de peones de esta ala. La continuación más segura hubiera sido 12....c6.

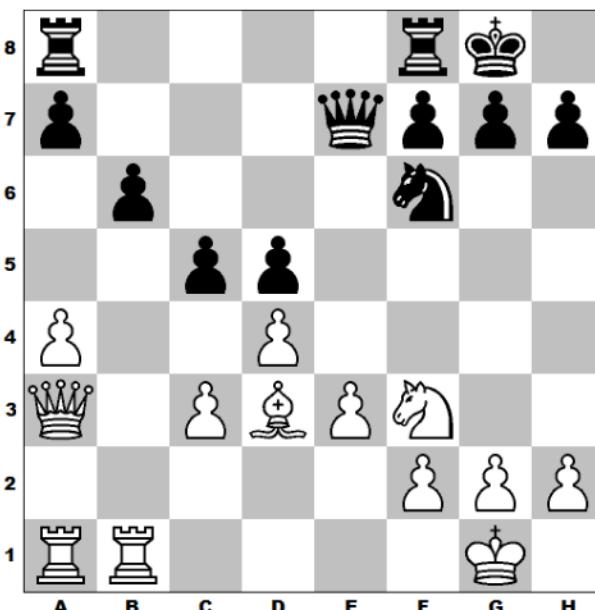
13.Da3 b6



Posición después de la jugada 13...b6 de las negras.

Esto expone a las negras al ataque que sigue, sin compensación alguna. Si yo tuviera que jugar actualmente en esta posición lo haría simplemente con 13...Te8. Entonces, después de 14.Dxc5 Dxc5, creo que el peón se recuperaría. Si en lugar de ello hubiera seguido 14.dxc5, la movida 14....Ag4 otorgaría a las negras una partida excelente.

14.a5 Ab7 15.O-O Dc7 16.Tfb1 Cd7



Posición después de la jugada 16...Cd7 de las negras.

La posición de las negras era mala y quizás perdida en cualquier caso, pero la jugada del texto empeora aún más la situación. En realidad, nunca puse atención en la réplica Af5 de las blancas. Ni tampoco pasó por mi mente que me estaban amenazando con este golpe

[Seguido de a6 y ganar el peón c. Scalise]

La mejor movida de las negras hubiera sido aquí

16...Tfe8. Si con ella se pierde, entonces también se perdería con cualquier otra.

[Sin embargo Fritz 8 sugiere 16....c4]

17.Af5 Tfc8

De lo malo a lo peor: 17....Cf6 era la única esperanza.

18.Axd7 Dxd7 19.a6 Ac6 20.dxc5 bxc5 21.Dxc5 Tab8

La partida está perdida. Las jugadas de las negras no tienen mayor importancia.

22.Txb8 Txb8 23.Ce5 Df5 24.f4 Tb6 25.Dxb6! (1-0).

Naturalmente si 25.Cxc6? entonces 25....Tb1+, hubiera dado tablas. La jugada del texto es bonita y gana de inmediato. Una partida muy bien conducida por Marshall.

Partida N° 2

Rubinstein, A. vs. Capablanca, J. R.

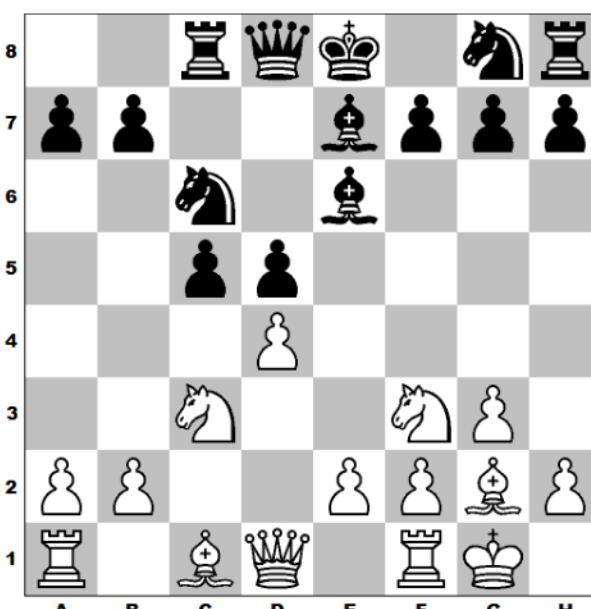
San Sebastián, 1911 Defensa Tarrasch

1.d4 d5 2.Cf3 c5 3.c4 e6 4.cxd5 exd5 5.Cc3 Cc6 6.g3 Ae6

En esta variante la movida normal es 6....Cf6. El sistema desarrollado por las blancas fue introducido por Schlechter y perfeccionado más tarde por Rubinstein. Se basa en aislar el peón dama de las negras, contra el cual se concentrarán gradualmente las fuerzas blancas. Yo hice la jugada del texto para eludir los caminos más conocidos. Siendo una movida de desarrollo, no puede hacérsele ninguna crítica, de acuerdo con los principios generales establecidos, excepto que los caballos deben ser desarrollados antes que los alfiles.

7.Ag2 Ae7 8.O-O Tc8

Persistiendo en la idea de cambiar el desarrollo normal de esta línea de juego, pero con muy poco éxito en mi intento. Desde un punto de vista teórico, esta movida debe ser incorrecta, puesto que aún no ha sido desarrollado el caballo de g8. Yo no conocía todavía el ataque fundado en el golpe Cg5, seguido del cambio del alfil de e6. Tanto 8....Cf6 como 8....h6, para evitar Ag5 o Cg5, era lo correcto.



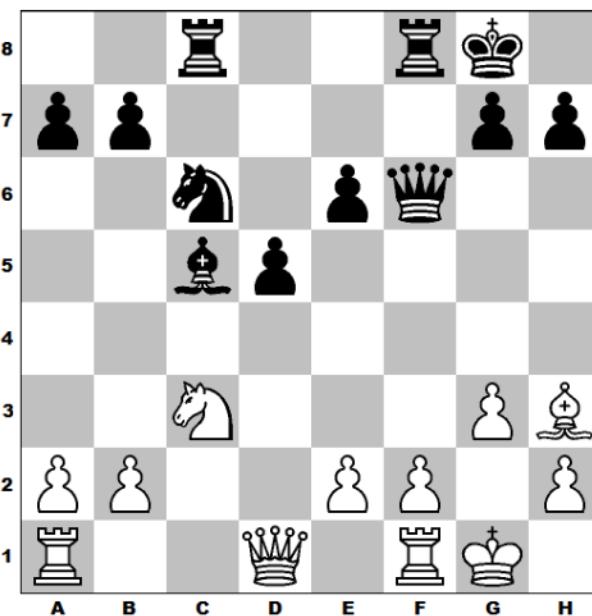
Posición después de la jugada 8...Tc8 de las negras.

9.dxc5 Axc5 10.Cg5 Cf6 11.Cxe6 fxe6 12.Ah3 De7 13.Ag5 O-O

Esto es un error. La jugada justa era 13....Td8 para sacar la torre de la acción del alfil en la diagonal h3-c8 y, al propio tiempo, apoyar al peón d. Incidentalmente, esto demuestra que las blancas no habían logrado las debidas ventajas de las movidas débiles que efectuaron las negras en la apertura. Contra la jugada del texto Rubinstein inicia un esplendida combinación, que yo había visto, pero que creí poder refutar con éxito.

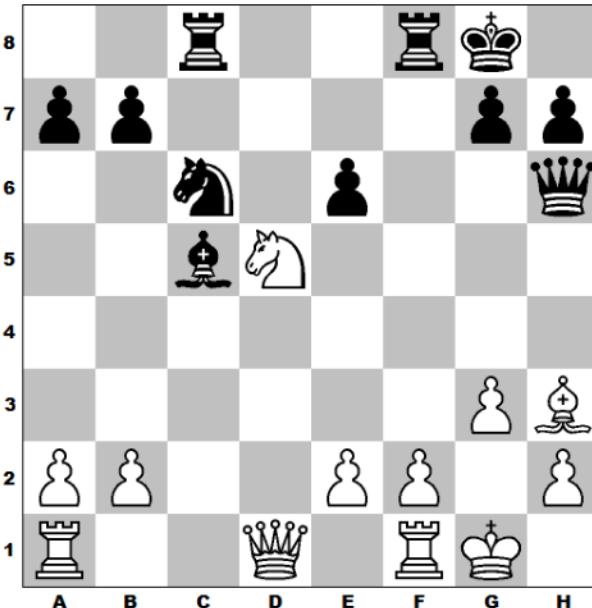
14.Axf6 Dxf6

Consideré en este momento la réplica 14....fxe6, que creo me hubiera dado una partida jugable, pero pensé que la combinación de las blancas no era correcta y, por consiguiente, permití su ejecución para mi constante pesar.



Posición después de la jugada 14...Dxf6 de las negras.

15.Cxd5! Dh6



Posición después de la jugada 15...Dh6 de las negras.

[Aquí Fritz 8 sugiere 15....Axf2+ 16.Rg2 De5 17.Txf2 Txf2+ 18.Rxf2 con equilibrio 0.25]

16.Rg2!

Esta es la movida que no había considerado. Pensé que Rubinstein tenía que jugar 16.Ag2, a lo que había imaginado la siguiente combinación ganadora: 16...Ce4! 17.Cf4 (si 17.Tc1 Dxc1!! 18.Dxc1 Axf2+ ganando) Cg4 18.h3 (si 18.Ch3 Axf2+ gana la calidad) Cxf2 19.Txf2 Axf2+ 20.Rxf2 g5 y las negras deben ganar. Es curioso que nadie se haya dado cuenta de esta combinación.

16...Tcd8

Después de la jugada anterior de las blancas, sólo me restaba aceptar lo inevitable.

17.Dc1 ...

[La Enciclopedia de Aperturas evalúa esta posición como clara ventaja del blanco. Sin embargo el Fritz 8, más adelante evalúa diferente. Scalise]

17... exd5 18.Dxc5 Dd2

[Fritz 8 sugiere 18....Df6 19.Dc3 Df7 20.Db3 Tde8 con ligera ventaja del blanco + =0.34]

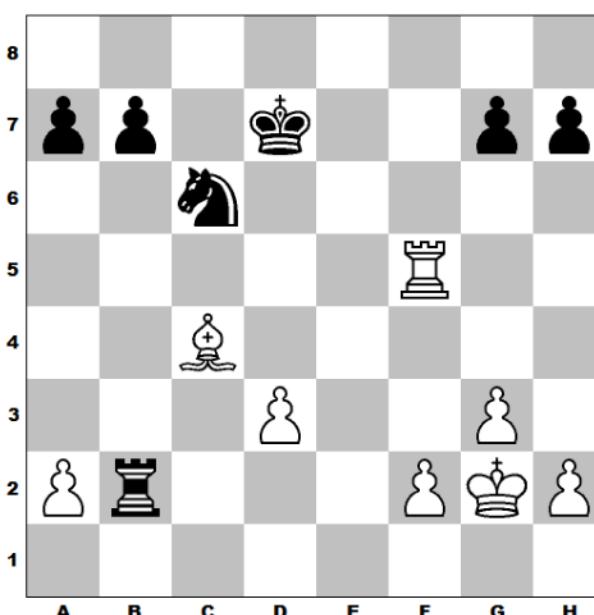
19.Db5 Cd4 20.Dd3 Dxd3 21.exd3 Tfe8 22.Ag4

Esto otorga a las negras una probabilidad. Había que jugar 22.Tfe1 si entonces 22....Cc2 23.Txe8+ Txe8 24.Tc1 Te2 25.Rf1 Cd4 (si 25...Td2 26.Ae6+ Rf8 27.Axd5 hubiera ganado) 26.Tc8+ Rf7 27.Tc7+ Te7 28.Tc5 y ganan.

22...Td6

[Fritz 8 da como variante principal a 22....Rf7 23.Tac1 Td6 24.Tc7+ Te7 25.Tfc1 Tc6 26.T7xc6 bxc6 27.f4 a5 con ligera ventaja del blanco + =0.62]

23.Tfe1 Txe1 24.Txe1 Tb6 25.Te5 Txb2 26.Txd5 Cc6 27.Ae6+ Rf8 28.Tf5+ Re8 29.Af7+ Rd7 30.Ac4



Posición después de la jugada 30.Ac4 de las blancas.

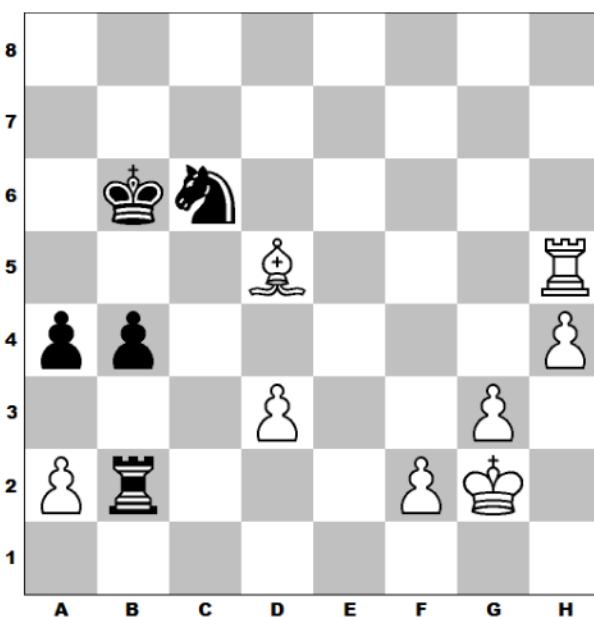
30... a6

Una mala movida que elimina una legítima probabilidad de tablas para las negras. Con ella se pierde un tiempo muy importante. De hecho como podrá verse en el transcurso de la partida, se pierden varios tiempos. La continuación exacta hubiera sido 30....Rd6. Si entonces 31.Tb5 Txb5 32.Axb5 Cd4 seguido de b5; y las blancas tendrían grandes dificultades para hacer tablas a causa de la posición dominante del caballo en d4 en conjunción, con el peón de más en el flanco de la dama y la mala posición del monarca de las blancas. (Verifíquese lo que digo).

[Una apreciación discutible: la computadora analiza a 30...Rd6 31.Td5+ Re7 32.Th5 h6 33.Tf5 Rd6 34.Td5+ Re7 35.Ab3 Cb4 36.Tb5 Cxd3 37.Txb7+ con clara ventaja de blanco +0.84]

**31.Tf7+ Rd6 32.Txg7 b5 33.Ag8 a5 34.Txh7 a4 35.h4 b4 36.Th6+ Rc5 37.Th5+ Rb6
38.Ad5**

Con estas tres últimas jugadas las blancas dan nuevamente una posibilidad a su adversario. Aún antes de esta última movida, 38.Ac4 hubiera ganado con relativa facilidad. Pero la movida 38.Ad5 constituye un grave error, del cual, afortunadamente para mi adversario, no supe aprovecharme.



Posición después de la jugada 38.Ad5 de las blancas.

38....b3

La movida 38....Txa2 hubiera hecho imposible la obtención de la victoria por las blancas, si es que la posición hacia factible algún medio de ganarla. La mejor continuación en tal caso sería 39.Ac4 Tc2 40.Tb5+ Rc7 41.Ag8 a3 42.h5 a2 43.Axa2 Txa2, y si existe una posición ganadora resulta muy difícil hallarla, ya que contra 44.h6 Ta6! ofrece excelente perspectiva de empate.

39.axb3 a3 40.Axc6 Txb3

Si 40....a2 41.Tb5+ Ra6 42.Tb8.

40.Ad5 a2 42.Th6+ (1-0).

Como final de partida esta es una exhibición bastante mala para ser jugada entre dos maestros. Como compensación existe la excelente combinación de Rubinstein en el medio juego, que dio comienzo con la movida 14.Axf6.

Partida N° 3

Janowsky, D. vs. Capablanca, J. R.

La Habana, 1913

Sistema Torre - Defensa India Antigua

1.d4 Cf6 2.Cf3 d6 3.Ag5 Cbd7 4.e3 e5 5.Cc3 c6 6.Ad3 Ae7 7.De2 Da5 8.O-O Cf8 9.Tad1 Ag4

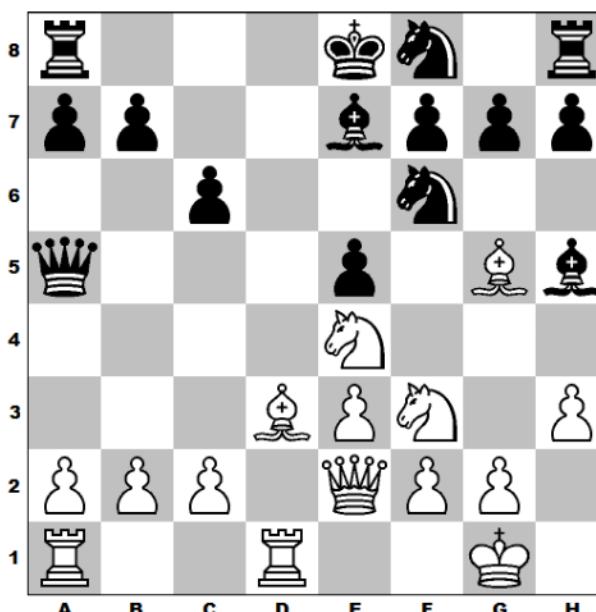
Al final las negras se hallan cercanas a obtener su desarrollo completo. La idea en que se halla basada la elección de esta apertura irregular es dejar al adversario frente a sus propios recursos. Cuando esta partida fue jugada, el sistema de defensa empleado no era tan bien conocido como las formas regulares de las aperturas del peón dama. Aún falta probar si es bueno o no.

[Una evaluación de época, 1934, cuando fue escrito este libro. Esta defensa fue creación del gran Tchigorin a fines del siglo XIX, de ahí que en algunos libros la denominan como Defensa Tchigorindia. Actualmente, la Defensa India Central es considerada como aceptable. Su reaparición se produjo en el gran Torneo de Candidatos de Zúrich de 1953, junto a la India de Rey, defensa a la cual se suele revertir en algunos casos.]

Entre las condiciones que posee, deben citarse las siguientes: mantiene el centro intacto sin crear debilidad particular alguna y otorga numerosas oportunidades para la ejecución de maniobras sutiles y profundas. Su defecto principal consiste en que las negras necesitan mucho tiempo para desarrollar su juego y es natural suponer que las blancas han de emplear ese tiempo en preparar un ataque bien concebido o que usarán su ventaja de movilidad en tratar el desarrollo completo del adversario y si ello no fuera posible, conseguir alguna definitiva ventaja material.

10.h3 Ah5 11.dxe5 dxe5 12.Ce4 Cxe4

Un error muy serio. Había considerado el enroque, que era la jugada correcta, pero desistió por temor a 13.Axf6 gxf6 14.Cg3 Ag6 15.Cf5, con lo cual las blancas hubieran conseguido una posición ganadora para el final. Sea cierto o no, esto demuestra la íntima correlación existente entre todas las fases de la partida y consecuentemente como una de ellas influye sobre la otra.



Posición después de la jugada 12.Ce4 de las blancas.

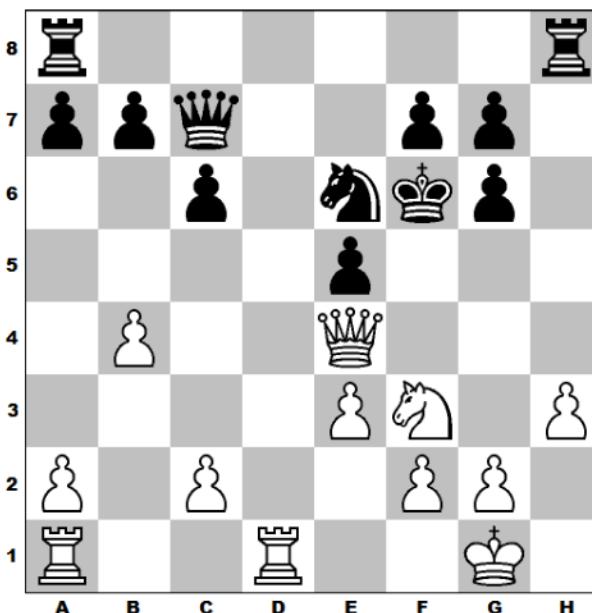
13.Axe7 Rxe7 14.Axe4 Ag6

Esto no es bueno. La jugada natural y correcta era

14...Ce6 para poner todas las piezas negras en acción. También era bueno 14....Axf3 de inmediato, ya que eliminaba la presión sobre el peón de e5 y al propio tiempo simplificaba la partida.

Aquí vemos como el descuido en la aplicación de los principios lógicos elementales que rigen toda posición a menudo lleva al jugador a enfrentar grandes dificultades. Sin duda, sufrió la influencia en la elección de mis movidas, del temor al golpe Af5 que era una jugada muy llena de amenazas.

15.Dc4 Ce6 16.b4 Dc7 17.Axg6 hxg6 18.De4 Rf6



Posición después de la jugada 18...Rf6 de las negras.

19.Td3 ...

Con el objeto de proseguir el ataque en forma más vigorosa parece mejor aquí 19.h4, seguido de g4. El punto débil de las negras es, sin dudas, el peón de e5, que ha tenido que ser defendido por su propio rey. La jugada del texto tiene por objeto doblar las torres en la columna d, para colocar una de ellas en d6 apoyada por un peón en c5. Este plan puede evitarse por medio de c5, lo cual crearía un "hole" en la casilla d5; o jugando g6, lo que ataría a la dama negra a la defensa del peón c y del peón e, este último ya defendido por ella. Sin embargo, las negras pueden afrontar todas estas dificultades ofreciendo el cambio de torres, que destruye el plan de su adversario. Por tales razones, la jugada 19.h4 parece el mejor medio de conducir el ataque.

19....Tad8 20.Tfd1 g5

Con esta jugada se prepara g6, lo cual podría asegurar la posición de las negras. Desgraciadamente para ellas, no llevaron a efecto su plan original.

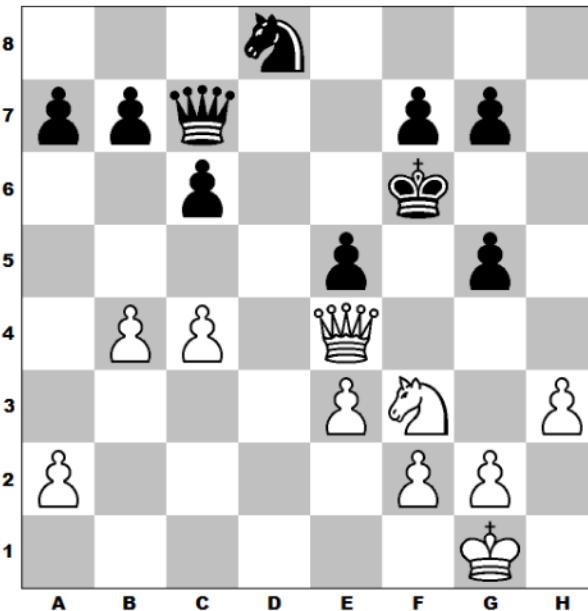
21.c4 Txd3

Aquí 21....g6 hubiera otorgado a las negras una partida perfectamente segura.

22.Txd3 Td8

Un error muy grave, que ocasiona la pérdida de un peón. La movida 22....g6 era la indicada en este momento y hubiera otorgado a las negras una partida muy buena, ya que en el supuesto de llegar a un final, la posición del rey negro constituiría una ventaja.

23.Txd8 Cxd8



Posición después de la jugada 23...Cxd8 de las negras.

24.h4 ...

Esto gana un peón, como pronto se verá. Las negras no pueden replicar 24....Ce6, a causa de 25.hxg5+ Cxg5 26.Dh4 ganando el caballo.

24... gxh4 25.Dxh4+ Re6 26.Dg4+ Rf6 27.Dg5+ Re6 28.Dxg7 Dd6 29.c5 Dd5 30.e4 Dd1+ 31.Rh2 f6 32.Dg4+ Re7 33.Cxe5 Dxg4 34.Cxg4 Ce6 35.e5 fxe5 36.Cxe5 Cd4

La partida siguió aún algunas jugadas más y como no existe forma alguna para contener el avance de dos peones de las blancas que están pasados las negras perdieron.

37.g4 Re6 38.f4 a5 39.bxa5 Rd5 40.g5 Rxc5 41.g6 Cf5 42.Rh3 Rd5 43.Rg4 Cg7 44.Rg5 c5 45.Cd7 c4 46.Cb6+ Rd4 47.Cxc4 Rxc4 48.f5 Rd5 49.f6 Ce6+ 50.Rh6 (1-0)

Partida N° 4

Capablanca, J. R. vs. Znosko-Borovsky, E.

(San Petersburgo, 1913)

Defensa Francesa Variante Mac Cutcheon

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ab4

Esta es la *variante Mac Cutcheon*. Su propósito consiste en arrebatar la iniciativa a las blancas. En lugar de defenderse las negras hacen una contrademostración en el flanco de la dama. Esta variante produce partidas del más alto interés.

5.exd5 ...

Cuando esta partida fue jugada, la variante 5.e5 se hallaba de moda, pero entonces y también ahora [1934] considero más fuerte la jugada del texto.

5... Dxd5

Esto se estima superior a 5....exd5. Su objetivo es, como ya lo hemos dicho antes, tomar la iniciativa antes que lo hagan las blancas, irrumpiendo en su flanco de la dama. Estas, sin embargo,

tienen más que amplia compensación en su ataque sobre el ala del rey contrario. Puede dejarse establecido como un principio de las aperturas que *las rupturas en el sector del rey son de mayor importancia que las que puedan producirse en el de la dama*.

6.Axf6 gxf6 7.Cf3 Axc3+ 8.bxc3 b6

El plan de las negras en esta variante consiste en colocar su alfil en la diagonal larga, con el objeto de actuar más tarde, en conjunción con sus torres ubicadas en la columna g abierta, contra el rey blanco en un violento ataque, muy difícil de neutralizar. Todo esto se halla basado, naturalmente, en la creencia de que las blancas enrocarán en el sector del rey, dado que sus peones del ala de la dama son muy débiles.

9.Ae2 Ab7 10.Dd2 Cd7 11.c4 Df5 12.O-O-O

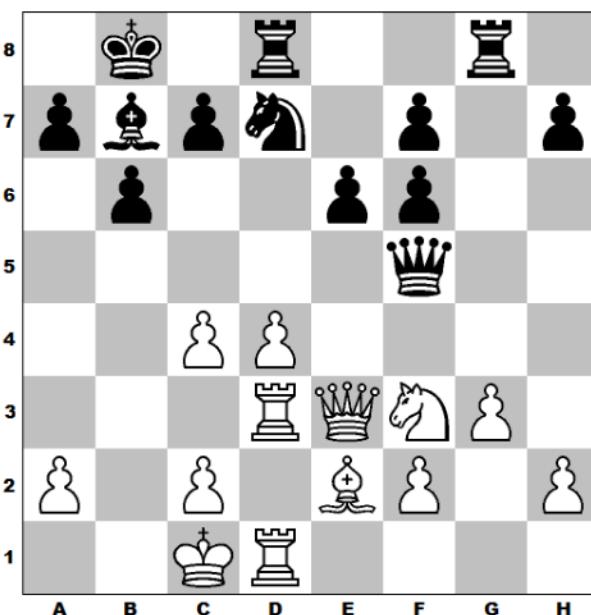
Una idea original que creo fue empleada por primera vez en una posición similar, al jugar una partida contra Walter Penn Shipley, de Filadelfia.

Tiene como base de sustentación la ausencia del alfil rey de las negras -una valiosa pieza de ataque en esta posición- y además, a causa de que las piezas negras han sido desarrolladas con vistas a un ataque al ala del rey contrario, lo que hace imposible sacar ventaja de la aparente posición débil del monarca blanco, enroulado sin mayor defensa en su flanco izquierdo. Aquí deben ser consideradas dos posibilidades: primera, si las negras enrocan en el flanco de la dama, como sucede en esta partida, resulta evidente que no existirá peligro de ataque; y segunda, si lo hacen en el ala del rey, serán las blancas las que primero inicien la ofensiva, tomando ventaja de la mala posición de la dama enemiga. Por otra parte, además de las posibilidades de ataque que poseen ahora las blancas, hay que tener en cuenta que con una jugada ponen a su rey en seguridad y llevan una de sus torres a la acción. De tal manera ganan varios tiempos, que les servirán para desarrollar el plan que les convenga.

12....O-O 13.De3 Thg8 14.g3 Da5

Sin duda un error que pasa por alto la fina réplica de las blancas pero, examinando cuidadosamente la posición actual, puede advertirse que ya están mejor.

15.Td3! Rb8 16.Thd1 Df5



Posición después de la jugada 16...Df5 de las negras.

17.Ch4 ...

Esta jugada fue criticada porque ubica su caballo en la banda del tablero por algunas jugadas. Pero como obliga a contestar 17....Dg5, las blancas ganarán un importante tiempo por medio de f4, que no sólo consolidará su posición, sino que, rechazando a la dama negra, la colocará fuera de juego por el momento. Ciertamente que la dama vale más que el caballo sin contar con el tiempo ganado y la mayor libertad de acción obtenida por las más importantes piezas blancas.

17...Dg5 18.f4 Dg7 19.Af3

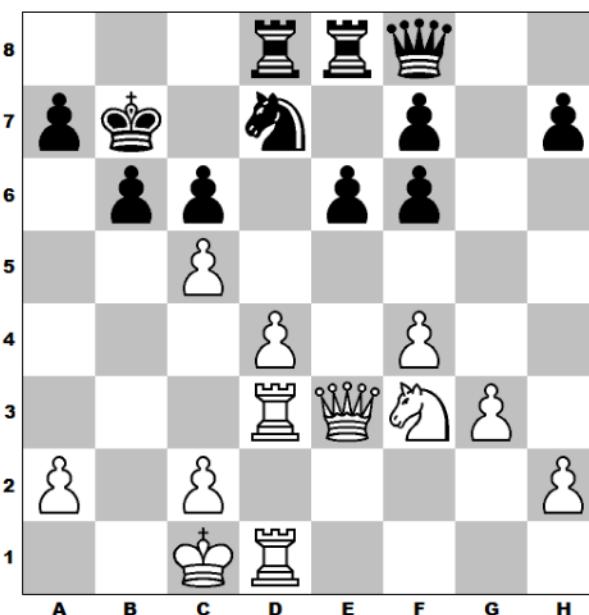
En tales posiciones generalmente resulta muy ventajoso eliminar el alfil negro que domina las casillas a6 y c6, las cuales forman "holes" para las piezas blancas. El alfil en este caso es del más grande valor defensivo y de ahí la ventaja de su cambio para las blancas.

19...Tge8 20.Axb7 Rxb7 21.c5! c6

Las blancas amenazaban 22.c6+.

22.Cf3 Df8

Para impedir que el caballo enemigo se sitúe en d6, por vía d2 y c4 o e4. Resulta evidente que las blancas tienen gran ventaja posicional.



Posición después de la jugada 22...Df8 de las negras.

23.Cd2?...

Yo había considerado 23.Tb3 que es la jugada justa, pero la deseché por demasiado lenta y porque, en una posición semejante, me pareció que debía haber alguna forma de ganar rápidamente.

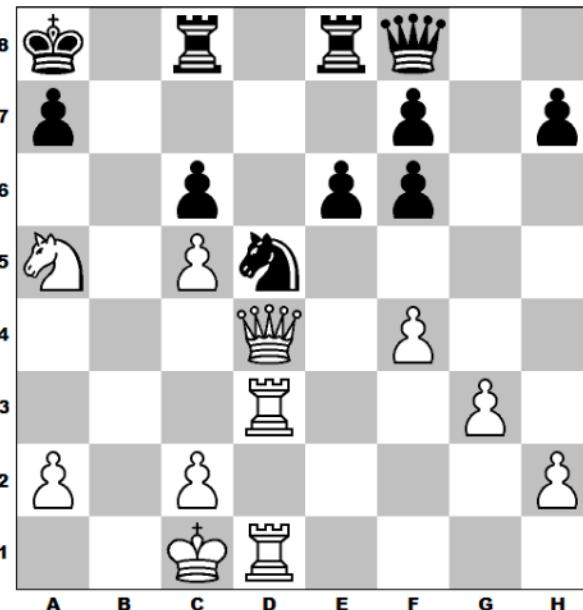
[Sobrevaloración de la posición, un error psicológico que suele aparecerle a los grandes genios del ajedrez. "Complejo Narcisista", como le decía Freud y sus colegas Adler y Jung. Scalise]

23....bxc5 24.Cc4 ...

Tanto 24.Ce4 como 24.Cb3 hubieran conducido a un final ventajoso para las blancas.

24....Cb6 25.Ca5+ Ra8 26.dxc5 Cd5 27.Dd4 Tc8

Si 27....Tb8 28.Cxc6 Tbc8 29.Cxa7 ganaría.

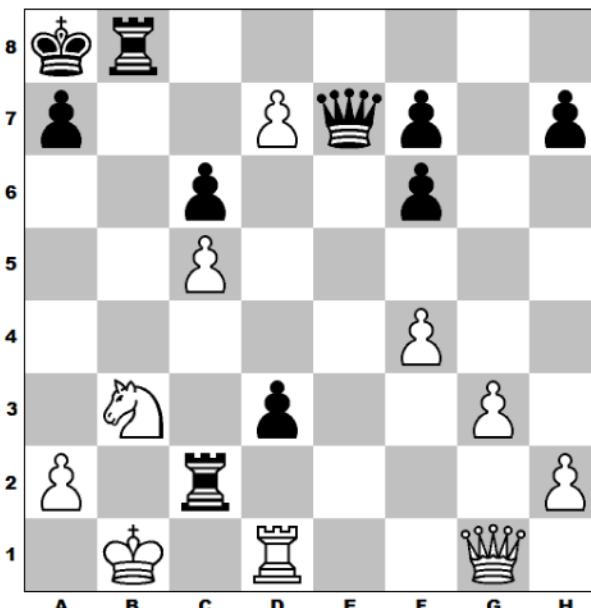


Posición después de la jugada 27...Tc8 de las negras.

28.c4 ...

La jugada justa era 28.Cc4. Yo estaba aún buscando la "grand combination", y creí que el peón que más tarde iría a d6 ganaría la partida. Las negras son acreedoras a grandes elogios por la forma en que condujeron la defensa en una posición extraordinariamente difícil. Pudieron haber cometido fácilmente muchos errores, pero a partir de la jugada 22^a siempre respondieron con la mejor movida.

28....e5! 29.Dg1 e4 30.cxd5 exd3 31.d6 Te2 32.d7 Tc2+ 33.Rb1 Tb8+ 34.Cb3 De7



Posición después de la jugada 34...De7 de las negras.

35.Txd3 ...

La posición es de lo más interesante. Creo que aquí perdí mi última probabilidad de ganar la

partida, y si ello es cierto, vindicaría mi razonamiento cuando, en la movida 28^a jugué c4. El estudiante puede buscar la continuación de la partida si hubiera jugado aquí 35.Dd4! Yo examiné las siguientes variantes: 35.Dd4! Txh2 (naturalmente si 35....Txc5 36.d8(D) gana) 36.Dxd3! Td8 37.Da6 Rb8 lo mejor (si 37....De4+ 38.Ra1 Rb1 39.Tb1 ganando) 38.Dxc6 y las blancas tendrían por lo menos tablas.

35...Te2 36.Dd4 Td8 37.Da4 De4 38.Da6 Rb8

No hay nada que hacer contra esta simple movida, puesto que las blancas no pueden jugar Cd4, en razón del golpe Dh1 con mate.

39.Rc1 Txd7 40.Cd4 Te1+ 41.Rd2 Txd4 (0-1).

Una lucha muy interesante.

Partida N° 5

Lasker, Em. vs. Capablanca, J. R.

San Petersburgo, 1914

Apertura Española Variante del Cambio

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Axc6

El objeto de esta jugada es llegar rápidamente al medio juego sin las damas, con la ventaja para las blancas de cuatro peones contra tres en el flanco del rey, mientras que la superioridad de peones en el otro flanco se halla algo disminuida por el hecho de que uno de los peones está doblado. Por otra parte las negras poseen la ventaja de los dos alfiles contra uno de su oponente.

[Con esta variante, el gran Emanuel Lasker ganó una docena de partidas ante encumbrados ajedrecistas - Tarrasch, Marshall, Janowsky- entre 1890 y 1925. Posteriormente, a fines de las década de 1960, el genial Bobby Fischer logró también con esta línea, resonantes triunfos - Portisch, Gligoric y Spassky. Scalise]

4...dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Cxd4 Ad6

La idea de las negras es enrocar en el flanco del rey por la razón de que el monarca debe situarse en el lado más débil para oponerse al posterior avance de los peones blancos. Teóricamente hay mucho que decir en favor de este razonamiento, pero resulta difícil probar si en la práctica este es el mejor sistema. El estudiante debe observar que, si ahora se cambiaron todas las piezas, las blancas, prácticamente, tendrían un peón de ventaja y por consiguiente un final ganado.

8.Cc3 Ce7

Una sana y correcta forma de desarrollo. En ninguna otra que pudiera adoptarse, el caballo negro saldría más rápido y se hallaría tan bien ubicado. La casilla e7 es la posición natural para esta pieza en la presente variante, para no obstruir a sus propios peones, y también, en algunas eventualidades, con el fin de ubicarse en g6. Existe, por otra parte, la posibilidad de colocarlo en la casilla d4, por vía c6, después de c5.

9.O-O O-O 10.f4 ...

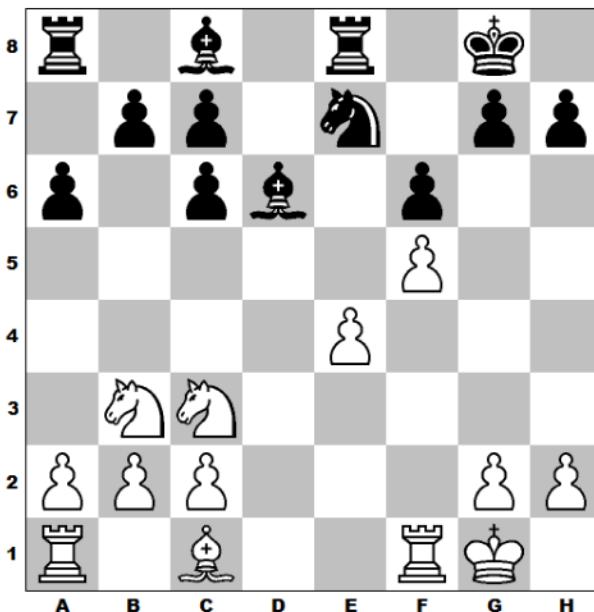
Cuando se realizó el encuentro, me pareció que este avance era débil y aún hoy sigo creyendo lo mismo. Deja sin mayor apoyo al peón e, a menos que se lo avance a e5, y hace posible clavar el caballo de d4 con el alfil desde c5.

10....Te8

Lo mejor. Amenaza 11...Ac5 12.Ae3 Cd5. Previene también 11.Ae3, a causa de Cd5 o Cf5.

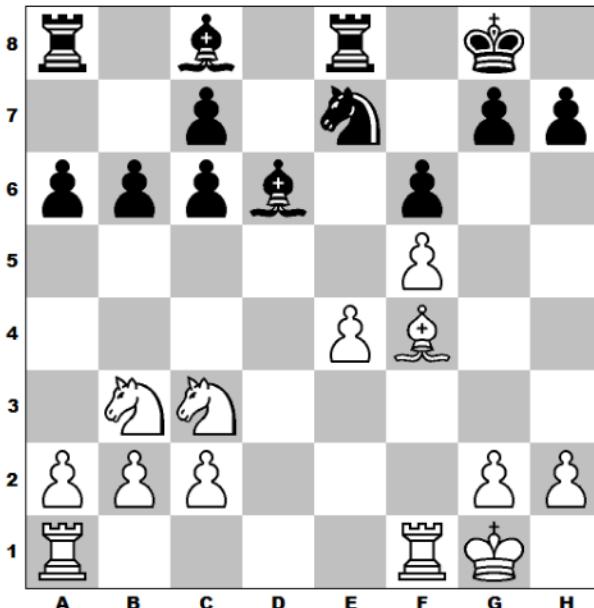
11.Cb3 f6

Preparatoria de b6, seguido de c5 y Ab7 en conjunción con Cg6, que hubiera creado grandes dificultades a las blancas para poder neutralizar el ataque combinado contra sus dos peones centrales.

12.f5 ...

Posición después de la jugada 12.f5 de las blancas.

Se ha dicho erróneamente que este golpe gana la partida. Pero, por mi parte, no quisiera nada mejor que tener esta posición nuevamente. Es necesario cometer varios errores muy serios para finalmente encontrarse ante una posición perdida.

12 ...b6 13.Af4 ...

Posición después de la jugada 13.Af4 de las blancas.

13...Ab7

Esta movida fue hecha contra mi propia convicción. Naturalmente que la jugada correcta era Axf4. El Dr. Lasker dio la siguiente variante: 13....Axf4 14.Txf4 c5 15.Tad1 Ab7 16.Tf2 Tad8 17.Txd8 Txd8 18.Td2 Txd2 19.Cxd2 y afirmó que las blancas están mejor.

Pero, como Nimzowitsch lo hizo notar inmediatamente después de la partida es mejor para las negras en esta última variante 16....Tac8! y las blancas hubieran tenido grandes dificultades para obtener tan sólo tablas, ya que no existiría una buena forma de parar la movida de las negras Cc6, seguido de Ce5, amenazando Cc4. Y si las blancas hubieran intentado neutralizar esta maniobra, retrocediendo con su caballo de b3 -por ejemplo con Cd2 o Cc1- entonces el caballo de las negras podría ubicarse en d4 y el peón de e4 serviría de punto de ataque. Volviendo a la variante del Dr. Lasker, cualquiera que fuera la ventaja de las blancas, ella se esfumaría de inmediato si las negras jugasen 19....Cc6, amenazando Cb4 y Cd4 que no podrían ser paradas. Si las blancas intentasen jugar 20.Cd5, su adversario, respondiendo 20....Cd4 obtendría por lo menos tablas. De hecho, después de 19...Cc6 las negras amenazan tantas cosas que es realmente difícil ver como las blancas podrían evitar la pérdida de uno o más peones.

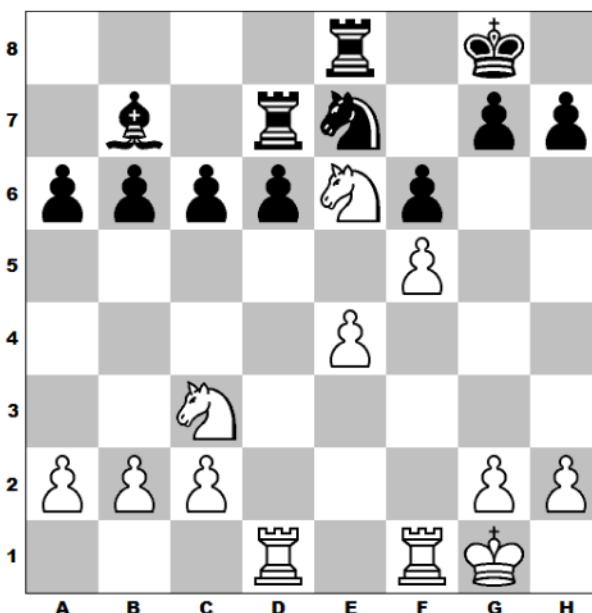
14.Axd6 cxd6 15.Cd4

Es curioso, pero exacto, que cuando jugué 13....Ab7 no vi el golpe que me amenazaba, pues de lo contrario hubiera jugado 13....Axf4.

15...Tad8

Hasta aquí la partida está muy lejos de hallarse perdida, ya que, contra la entrada del caballo, las negras tienen el recurso de jugar más tarde c5, seguido de d5.

16.Ce6 Td7 17.Tad1...



Posición después de la jugada 17.Tad1 de las blancas.

En este momento estuve a punto de jugar 17....c5, seguido de d5, con lo que creía obtener tablas, pero de pronto me torné ambicioso y pensé que podía hacer la movida del texto, 17....Cc8, y más tarde, con el sacrificio de la calidad por el caballo de e6 ganar un peón, dejando al peón de e4 de las blancas aún más débil que ahora. Mi propósito era desarrollar este plan antes o después de jugar g5, según lo exigieran las circunstancias. Ahora permítaseme analizar 17....c5. Si 18.Cd5 Axd5 19.exd5 b5; y un cuidadoso examen demostrará que las negras no tienen nada que temer.

El plan de las negras en este caso hubiera sido llevar su caballo a e5 por vía c8, b6 y c4 o d7. De

nuevo 17...c5 18.Tf2 d5 19.exd5 Axd5 20.Cxd5 (lo mejor ya que sin 20.Tfd2 Axb3 da la ventaja a las negras) Txd5 21.Txd5 Cxd5 y no existe razón alguna para que las negras pierdan su partida.

17...Cc8 18.Tf2 b5 19.Tfd2 Tde7 20.b4 Rf7

[Aqui Savielly Grieg Tartakower sugiere 20....Txe6 21.fxe6 Txe6 con juego complicado.]

21.a3 Aa8

Cambiando de plan una vez más y ahora sin una buena razón que lo justifique. Si hubiera jugado 21....Txe6 22.fxe6+ Rxe6, como había pensado cuando moví Cc8, dudo mucho que las blancas hubieran podido ganar.

Por lo menos, sería extraordinariamente difícil.

22.Rf2 Ta7 23.g4 h6 24.Td3 a5 25.h4 axb4 26.axb4 Tae7

Esta movida ahora no tiene objeto. Las negras, con una mala partida, andan dando tumbos en busca de una jugada. Hubieran hecho mejor en llevar esta torre a a3, para mantener en su poder la columna abierta y, al propio tiempo, amenazar la entrada del caballo por medio de Cb6 y Cc4.

27.Rf3 Tg8 28.Rf4 g6

Otra vez mal. Las dos últimas movidas de las blancas fueron débiles, puesto que su rey nada tiene que hacer aquí. Debían haber llevado su torre a g3 en la movida 27. Las negras tenían el golpe 28....g5+. Después de perder esta gran oportunidad, su adversario conduce adelante su plan y termina la partida con la mayor corrección, dejando a las negras con menos recursos, jugada tras jugada. Ya no se necesitan más comentarios de este cotejo, pero puede agregarse que mi juego, a través de toda la lucha, se caracterizo por lo irresoluto. Cuando se ha elaborado un plan, este debe ponerse en práctica en todo lo que sea posible. Examinando el juego de las blancas, estimo que sus movidas décima y duodécima fueron muy débiles, y después se desempeñaron bien hasta la vigesimoséptima, que fue mala, lo mismo que la vigesimoctava. El resto de su juego fue bueno, probablemente perfecto.

**29.Tg3 g5+ 30.Rf3 Cb6 31.hxg5 hxg5 32.Th3 Td7 33.Rg3 Re8 34.Tdh1 Ab7 35.e5 dxe5
36.Ce4 Cd5 37.C6c5 Ac8 38.Cxd7 Axd7 39.Th7 Tf8 40.Ta1 Rd8 41.Ta8+ Ac8 42.Cc5
(1-0).**

[Esta partida fue analizada por todos los maestros de primer nivel de aquella época -Tartakower, Reti, Nimzowitsch, Alekhine, Romanowsky, Borowsky, Fine, Reinfeld, Euwe y la lista sigue-. La importancia del encuentro radica en la trayectoria del entonces campeón del mundo, Lasker y el joven Capablanca de 26 años en raudo ascenso hacia la cúspide - interrumpido poco después de este torneo por la Primera Guerra Mundial-. En ese momento Capablanca lideraba el certamen con 1,5 puntos de ventaja sobre Lasker y un empate con negras era lo lógico. Es probable que el cubano haya jugado con demasiada "alegría". Pero lo notable es que la posición teórica que se desprende de esta Variante del Cambio de la Española, aún hoy en día, siglo XXI, tiene las opiniones divididas. Scalise]

Partida N° 6

Chajes, O. vs. Capablanca, J. R.

Torneo en memoria de Rice Nueva York, 1916

Defensa Francesa Variante Mac Cutcheon

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ab4

De todas las variantes de la Defensa Francesa, esta es mi preferida, puesto que otorga a las

negras mayores posibilidades de obtener la iniciativa.

5.e5 ...

Aunque considero 5.exd5 como la mejor respuesta, hay mucho que decir en favor de esta jugada, pero no de la totalidad de la variante que con ella se inicia y que adoptan aquí las blancas.

5...h6 6.Ad2 Axc3 7.bxc3 Ce4 8.Dg4 Rf8

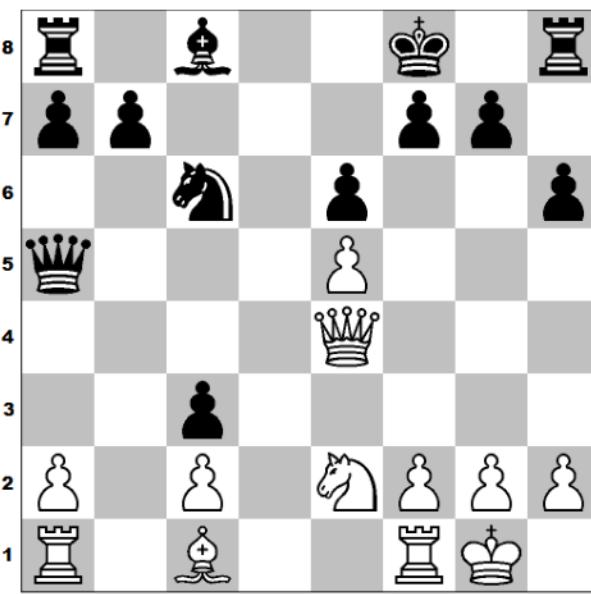
La alternativa 8....g6 deja el flanco del rey de las negras muy débil. Las blancas por medio de 8.h4, hubieran forzado a las negras a jugar h5 y, más tarde, Ad3 amenazando al peón g negro. Con la movida del texto, pierden el enroque pero ganan tiempos, para preparar un ataque contra el centro y el flanco de la dama.

9.Ac1 c5

Amenazando Da5 y parando al mismo tiempo Aa3. Ello demuestra que la última jugada de las blancas fue una completa pérdida de tiempo y que simplemente debilita su posición.

[Actualmente se prefiere la jugada 9.h4, que según los teóricos modernos brinda buen juego al blanco. Scalise]

10. Ad3 Da5 11.Ce2 cxd4 12.O-O dxc3 13.Axe4 dxe4 14.Dxe4 Cc6



Posición después de la jugada 14...Cc6 de las negras.

Las negras han salido de la apertura con un peón de ventaja. Su desarrollo, sin embargo, no es muy bueno, y ello, unido a que existen alfiles de distinto color, impide decir que la partida esté ganada, pero ciertamente tienen una posición superior, ya que, además del peón que han conquistado, amenazan en este momento al peón blanco de e5, que tiene que ser defendido, y ello permite a las negras colocar su caballo en d5 por vía e7. Cuando el caballo se encuentre ubicado en d5, al alfil será desarrollando a c6, después de jugar a d7, tan pronto como se presente la oportunidad, y entonces las negras se habrán posesionado de la iniciativa y podrán, consecuentemente, decidir el curso de las acciones.

15.Td1...

Esto evita la jugada 15....Ce7, lo que hubiera sido respondido con 16.Cxc3 o, aún mejor, con 16.Aa3. Sin embargo esta movida es un error desde el punto de vista estratégico, puesto que

desplaza sus fuerzas hacia el flanco de la dama y pierde así cualquier posibilidad de atacar al monarca adversario antes de que las negras preparen una defensa adecuada.

15....g6 16.f4 Rg7 17.Ae3 ...

Hubiera sido mejor 17.a4, para jugar Aa3, donde estaría mucho mejor colocado, pues dominaría por completo la gran diagonal abierta y no tendría un papel puramente defensivo como en e3.

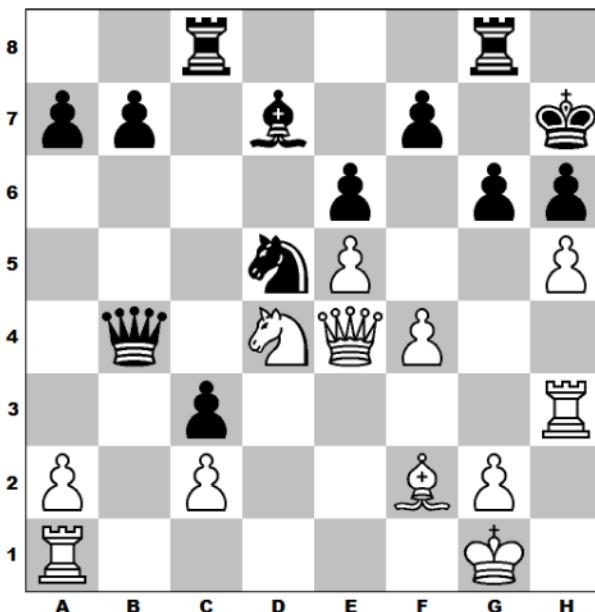
17....Ce7 18.Af2 Cd5

Este caballo paraliza completamente el ataque, pues domina la situación en absoluto y no existe posibilidad de desalojarlo. Las negras, al abrigo de su acción, desarrollarán sus piezas con toda tranquilidad. Ahora puede decirse que la partida se halla estratégicamente ganada por las negras.

19.Td3 Ad7 20.Cd4 Tac8 21.Tg3 Rh7 22.h4 Thg8 23.h5 Db4

Con el objeto de "clavar" el caballo y al propio tiempo, preparar desde ya la retirada de la dama a e7 o f8. También evita Tb1. En realidad todas estas precauciones son innecesarias, ya que el ataque de las blancas no conduce a nada positivo. Probablemente las negras debieran haber prescindido de todas esas consideraciones y jugar ahora 23....Da4, para seguir con f, como lo hicieron más tarde bajo circunstancias menos favorables.

24.Th3 ...

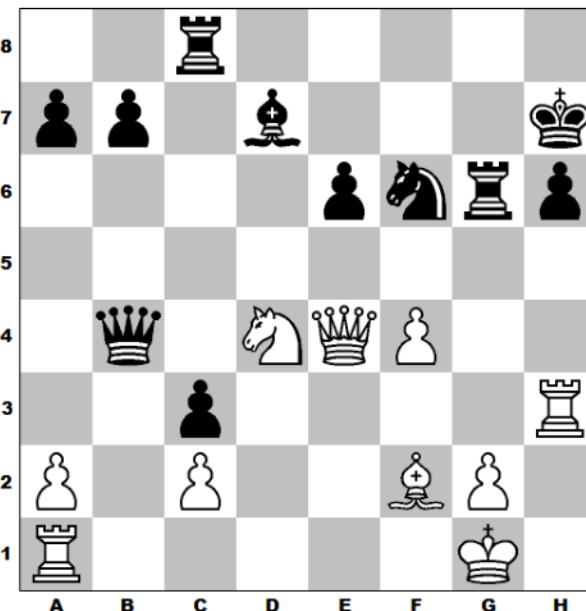


Posición después de la jugada 24.Th3 de las blancas.

24...f5

Esto no es lo mejor como pronto lo probarán las blancas. La jugada 24....Df8 hubiera evitado todo peligro, pero las negras desean asumir la iniciativa de inmediato y se lanzan a grandes complicaciones. No obstante, como lo veremos, de ninguna manera esta jugada significa la pérdida de la partida.

25.exf6 Cxf6 26.hxg6+ Txg6



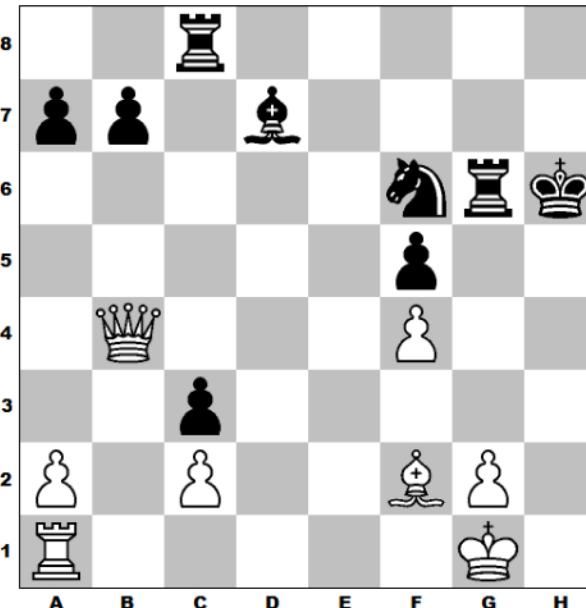
Posición después de la jugada 26...Txg6 de las negras.

27.Txh6 + ...

Esto gana la dama.

[En realidad se cambia la dama negra por torre y caballo. Scalise]

27....Rxh6 28.Cf5+ exf5 29.Dxb4 ...



Posición después de la jugada 26.Dxb4 de las blancas.

La posición se presenta de lo más interesante. Pensé que sería posible lanzar un ataque directo sobre el rey blanco que no podría ser neutralizado durante mucho tiempo, pero estaba equivocado, a menos que se pudiera jugar primero 29....Ac6, forzando a la movida 30.g3, y entonces llevar el rey a h5. Yo seguí un plan similar, pero perdí un tiempo importante al jugar 29...Tcg8 que les permitió a las blancas activar su torre con la jugada 31.Td1. La idea de jugar 30....Rh5 es seguir con Rg4 y luego (o antes) Th8, amenazando mate; o alguna otra movida,

según las circunstancias, en algunos casos sería mejor llevar primero el rey a g4. También sería bueno en lugar de 30....Rh5, 30....Ce4 que daría por lo menos tablas. Existe tal cantidad de variantes en esta posición que resulta imposible darlas todas. Merece la pena que el lector examine con todo cuidado las líneas de juego que hemos indicado.

29...Tcg8

Como dijimos 29....Ac6 era la mejor movida.

30.g3 Ac6 31.Td1 Rh5

El plan, naturalmente, como ya lo explicamos, consiste en llevar al rey a g4, a su debido tiempo, y amenazar mate en h1, pero ahora es demasiado tarde, pues la torre blanca llega a tiempo para evitar la maniobra. En lugar de la del texto, las negras podían haber jugado 31...Ce4, que hubiera dado por lo menos tablas. después de esto se han trocado los papeles. Son las blancas ahora las que dirigen las acciones y las negras quienes deben luchar para conseguir un empate.

[Fritz 8 determina que aquí las negras tenían la última oportunidad de salvar la partida con 31....Ce4 32.De7 Cxg3 33.Axg3 Txg3+ 34.Rh2 Tg2+ con equilibrio 0.00]

32.Td6 ...

[Aquí Fritz 8 sugiere 32.De7 T8g7 33.De2+ Rh6 34.Td8 Ae4 35.Dc4 con clara ventaja del blanco 1.31]

32...Ae4

Todavía la jugada justa era 32....Ce4, y, probablemente también la última oportunidad para que las negras pudieran salvar la partida con un empate.

[Ahora no es tan claro a 32....Ce4 puede venir 33.Txg6 Rxg6 34.Dc4 Te8 35.Axa7 Cxg3 36.Ab6 += 0.59. Fritz 8]

33.Dxc3 Cd5 34.Txg6 Rxg6

No hubiera sido mejor 34....Cxc3 35.Txg8 Cxa2.

**35.De5 Rf7 36.c4 Te8 37.Db2 Cf6 38.Ad4 Th8 39.Db5 Th1+ 40.Rf2 a6 41.Db6 Th2+
42.Re1 Cd7 43.Dd6 Ac6 44.g4 fxg4 45.f5 Th1+ 46.Rd2 Re8 47.f6 Th7 48.De6+ Rf8
49.Ae3 Tf7 50.Ah6+ Rg8**

Muchos lectores se asombrarán, como les sucedió a las personas que presenciaron la partida, de que yo no abandonara en esta posición. Ello se explica por el hecho de que, si bien sabía perfectamente que el cotejo estaba perdido, tenía esperanzas en la siguiente variante, en la cual Chajes estuvo muy cerca de "entrar": 51.Dxg4+ Rh7 52.Dh5 Txf6 53.Ag5+ Rg7 54.Axf6+ Rxf6 y aunque las blancas tendrían un final ganador, no era fácil en manera alguna. Si el lector no lo cree así, tome la partida con la blancas contra un maestro, y verá lo que sucede.

[Actualmente se puede jugar esta posición con blancas contra un programa como el Fritz y verá el estudiante que lo que dijo Capablanca es cierto. Eliminándose los peones, hay una posición de empate, negras: Rb8, Ab7 y Cd5 y el Rey y la Dama blancas no pueden penetrar. Scalise]

Mi adversario, que no me dio ninguna posibilidad, jugo 51.Ag7 y finalmente ganó de la siguiente manera:

51.Ag7 g3 52.Re2 g2 53.Rf2 Cf8 54.Dg4 Cd7 55.Rg1 a5 56.a4 Axa4 57.Dh3 Txf6 58.Axf6 Cxf6 59.Dxg2+ Rf8 60.Dxb7 Ae8 61.Db6 Re7 62.Dxa5 Cd7 63.Rf2 Af7 64.Re3 Rd6 65.Rd4 Rc6 66.Df5 (1-0).

Una partida muy bien jugada por parte de Chajes desde la movida 25, porque mientras las negras,

que tenían mejor posición perdieron varias oportunidades, las blancas por su parte las aprovecharon todas.

Partida N° 7

Capablanca, J. R. vs. Burn, A.

San Sebastián, 1911

Apertura Española Defensa Morphy

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.d3

Este es un desarrollo muy sólido, al cual yo era muy inclinado en aquella época, en razón de mi ignorancia de las múltiples variantes de las aperturas.

[Adolf Anderssen, a mediados del siglo XIX, fue uno de los primeros en practicar esta línea de juego con blancas. Scalise]

5...d6 6.c3 Ae7

En esta variante existe la alternativa de desarrollar este alfil por vía g7, después de g6.

7.Cbd2 O-O 8.Cf1 b5 9.Ac2 d5 10.De2 dxe4 11.dxe4 Ac5

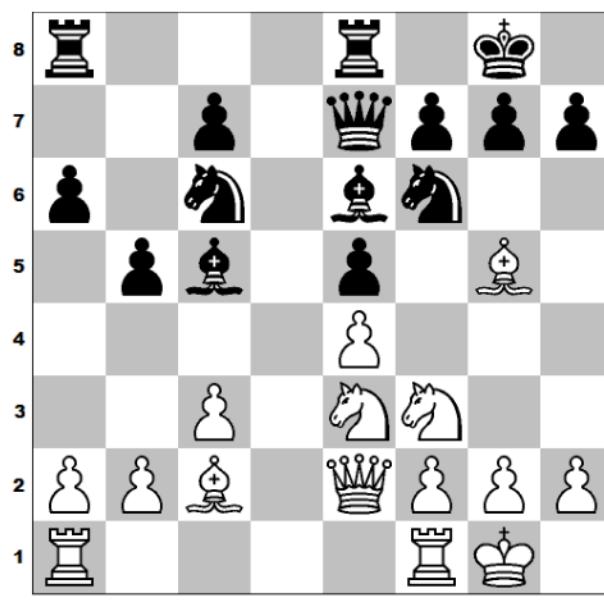
Evidentemente para dar la casilla e7 a la dama, pero no me parece provechosa esta jugada en la apertura.

11...Ae6 es una movida natural y efectiva. Desarrolla una pieza y amenaza Ac4, que tenía que ser refutada.

12.Ag5 Ae6

Ahora ella no resulta efectiva a causa de que ya se encuentra afuera el alfil dama de las blancas y el caballo, al ir a e3, para dominar la casilla c4, no lo bloquea en su diagonal.

13.Ce3 Te8 14.O-O De7



Posición después de la jugada 14...De7 de las negras.

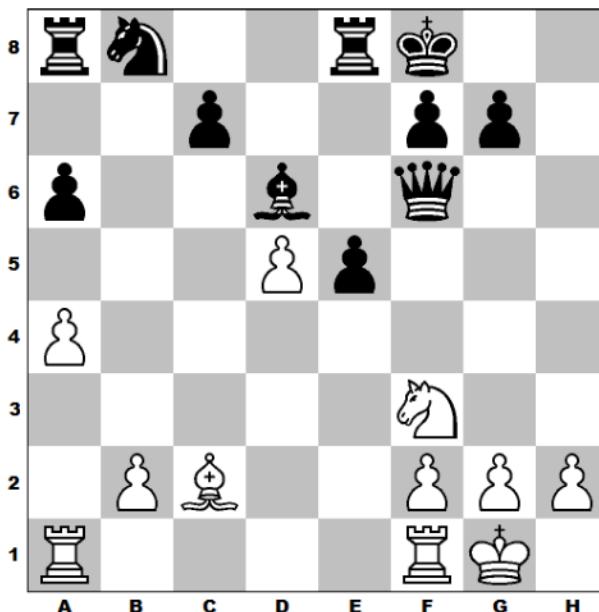
15.Cd5 Axd5 16.exd5 Cb8

Para ir a d7 y poder dar apoyo al otro caballo y también al peón de e5. Las blancas, sin embargo, no le dan tiempo para realizar esa maniobra y basadas en su superioridad de posición logran ganar un peón.

17.a4 b4

Puesto que no existe manera alguna para evitar la pérdida de un peón, las negras debían haberlo entregado sin avanzarlo, aprovechando ese tiempo para solidificar su posición por medio de 17....Cbd7. La movida del texto no sólo pierde un peón, sino que deja mucho más débil la posición de las negras.

18.cxb4 Axb4 19.Axf6 Dxf6 20.De4 Ad6 21.Dxh7+ Rf8



Posición después de la jugada 21...Rf8 de las negras.

Con un peón de ventaja y todas sus piezas dispuestas para la acción, mientras las negras están aún retrasadas en su desarrollo, sólo resta a las blancas aprovechar su ventaja antes que su adversario ubique sus fuerzas, pues en tal caso, empleando la columna abierta h, podrá lanzar un poderoso ataque contra el rey de las blancas. Estas con su próxima jugada eliminan todo peligro.

22.Ch4 Dh6

Esto es prácticamente forzado. Las negras no podían jugar 22....g6 a causa de 23.Axg6, y mientras tanto se amenazaba Dh8+, seguido de Cf5+ y Dxe7.

23.Dxh6 gxh6 24.Cf5 h5 25.Ad1 Cd7 26.Axh5 Cf6 27.Ae2 Cxd5 28.Tfd1 Cf4 29.Ac4 Ted8 30.h4 a5

Las negras deben perder este tiempo para asegurar el peón.

31.g3 Ce6 32.Axe6 fxe6 33.Ce3 Tdb8 34.Cc4 Re7

Esta es una lucha sin esperanzas. Las negras tienen, en la práctica, dos peones menos, y además, los que poseen se hallan aislados y deben ser defendidos por piezas.

35.Tac1 Ta7

Las blancas amenazaban Cxd6 seguido de Tc7+.

36.Te1 Rf6 37.Te4 Tb4 38.g4 Ta6

Si 38....Txh4 39.Cxd6 ganaría una pieza.

39.Tc3 Ac5 40.Tf3+ Re7 41.b3 Ad4 42.Rg2 Ta8 43.g5 Ta6 44.95 Txc4 45.bxc4 Tc6 46.g6 (1-0)

Partida N° 8

Mieses, J. vs. Capablanca, J. R.

2ª del match en Berlín 1913,

Apertura Central

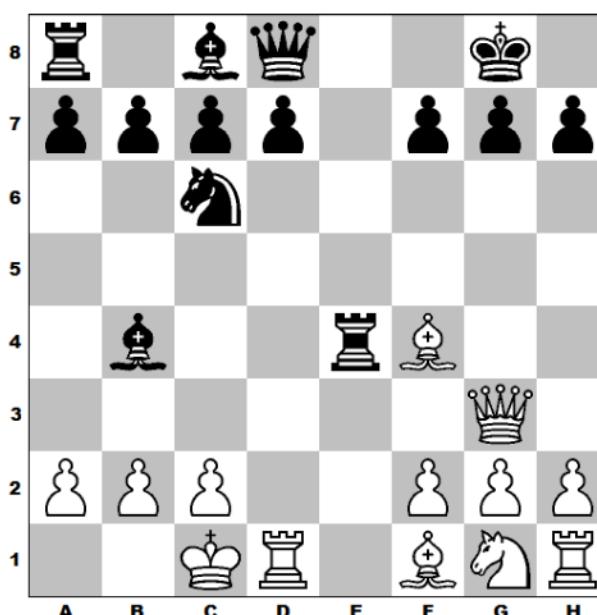
1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Dxd4 Cc6 4.De3 Cf6 5.Cc3 Ab4 6.Ad2 O-O 7.O-O-O Te8

En esta posición, en lugar de la jugada del texto, a menudo se emplea 7....d6, para desarrollar el alfil dama. Mi idea se basaba en ejercer suficiente presión sobre el peón blanco de e4, para ganarlo y tener ventaja material, que hubiera sido compensada finalmente por una ligera ventaja de posición de las blancas. El plan, según mi criterio, es perfectamente realizable y mis futuras dificultades se debieron más que nada, a su mala ejecución.

8.Dg3 ...

[Una alternativa mejor es 8.Ac4]

8... Cxe4 9.Cxe4 Txe4 10.Af4 ...



Posición después de la jugada 10.Af4 de las blancas.

[P. Sokolsky recomendaba 10.c3 Af8 11.Ad3]

10... Df6

La amenaza de las blancas de recuperar el peón, se hace sólo con la idea de ganar tiempo para desarrollar sus piezas. Las negras podían haber jugado 10....d6, abriendo la diagonal para su alfil dama, a lo que hubiera seguido 11.Ad3 Te8 12.Cf3 y las blancas pronto habrían establecido un poderoso ataque directo sobre el rey negro. Con la jugada del texto las negras buscan apoderarse de la iniciativa, de acuerdo con los principios sustentados en este libro.

11.Ch3 ...

Si 11.Axc7 d6 y el alfil negro hubiera quedado completamente fuera de acción pudiendo ser liberado sólo a costa de una seria pérdida posicional. La jugada del texto persigue un rápido desarrollo para mantener la iniciativa

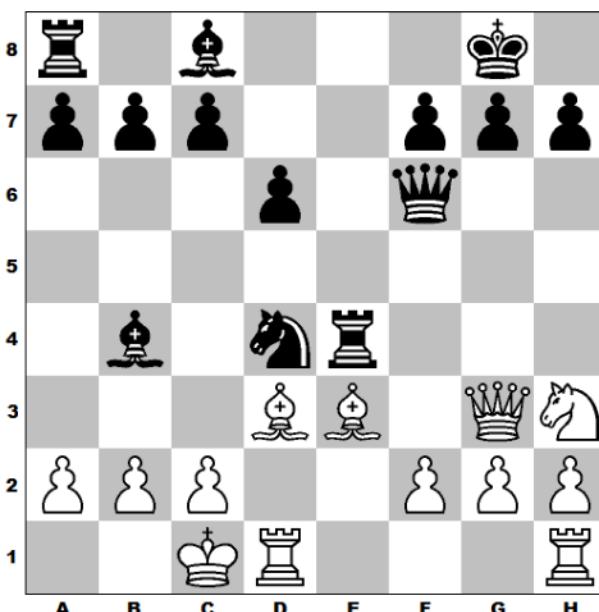
11...d6

Esta no es sólo una jugada de desarrollo sino que también amenaza ganar una pieza por medio de Axh3.

12.Ad3 Cd4

Con esta jugada se complica la partida sin necesidad. Era simple y perfectamente segura 12....Te8.

13.Ae3 ...



Posición después de la jugada 13.Ae3 de las blancas.

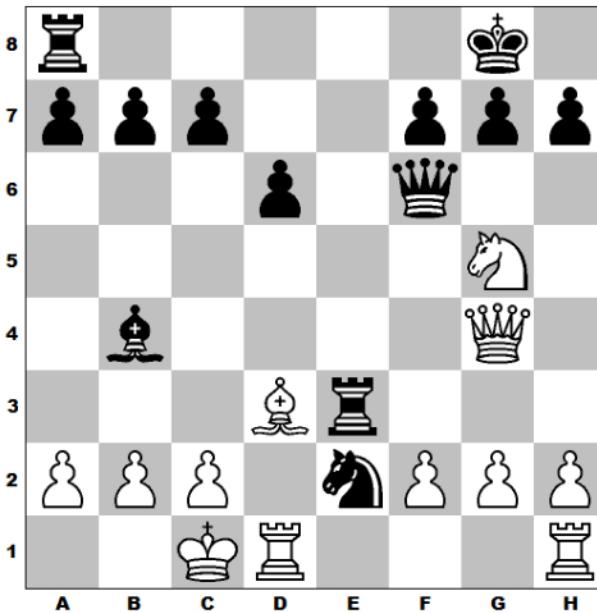
13... Ag4

Esto constituye un serio error. La posición era de lo más interesante, y, aunque en apariencia peligrosa para las negras, en realidad no había tal cosa. La jugada correcta era 13....Tg4 a lo que seguiría 14.Axd4 Txd4 15.c3 Axc3 16.bxc3 Tg4 17.De3 (lo mejor) Dxc3+ 18.Ac2 Dxe3 19.fxe3 Txg2 y las negras tienen una posición preferible con cuatro peones por un caballo, además del hecho de que todos los peones blancos se encuentran aislados.

14.Cg5! Txe3

No había nada mejor.

15.Dxg4! Ce2+

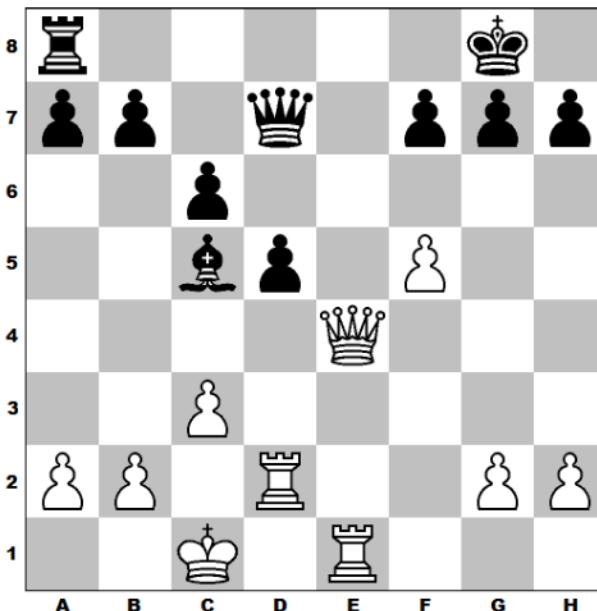


Posición después de la jugada 15...Ce2+ de las negras.

16.Axe2! Txe2 17.Ce4 Txe4 18.Dxe4 Dg5+ 19.f4 Db5 20.c3 Ac5 21.The1 Dc6 22.Td5 ...

La jugada 22.Dxc6 hubiera otorgado a las blancas una ventaja decisiva, suficiente para ganar, jugando correctamente. Mieses, sin embargo, por temor a las dificultades de un final en el que tenía calidad por un peón menos, prefirió mantener las damas en el tablero, al mismo tiempo que seguía en el ataque. A primera vista, y también después de pensarlo cuidadosamente, no parece existir observación alguna a este plan; pero la verdad es otra. A partir de este punto la partida se va inclinando paso a paso en favor de las negras, hasta que, con la calidad en su favor, las blancas se encuentran perdidas.

22... Dd7 23.f5 c6 24.Td2 d5



Posición después de la jugada 24...d5 de las negras.

Mi plan por el momento es muy simple. Consistirá en llevar mi alfil a la casilla f6. Entonces trataré de paralizar el ataque de las blancas contra mi rey por medio de h6 y también prevenir que

jueguen g5. En cuanto mi monarca se halle seguro, iniciaré el avance de los peones del flanco de la dama, donde tienen una mayoría de cuatro contra tres, y esa ventaja, unida al enorme poder del ataque del alfil, me asegurará al final el triunfo.

25.Df3 Ae7 26.Tde2 Af6 27.Dh5 ...

[Aquí Eugenio Znosko-Borovsky, en su libro "El medio juego en ajedrez" sugiere 27.g4, seguido de Dg3 y h4, refutando todo el plan de Capablanca ya que el ataque de las blancas sería prácticamente imparable. Scalise]

27...h6 28.g4 Rh7!

Para prevenir el golpe h4, al que hubiera replicado con g6, ganando la dama. Puede ahora considerarse a mi rey asegurado contra el ataque directo. Las blancas tendrán que retroceder con su dama por vía h3, y las negras podrán emplear esos tiempos para iniciar su avance en el flanco de la dama.

29.Rh1 Td8 30.Td1 c5

Obsérvese que, al tomar la defensiva, las blancas han colocado sus torres correctamente desde el punto de vista estratégico. Las dos se hallan situadas en casillas blancas, libres del posible ataque del alfil negro.

31.Dh3 Da4

Con esto se gana tiempo y se mantiene, por el momento, a la dama adversaria en h3, a causa de la situación del peón en g4. Además, la dama negra debe actuar en medio de la lucha, ahora que el ataque ha sido llevado al otro campo. Las blancas tienen mayor valor en material, y, por consiguiente, las negras deben utilizar todas sus fuerzas para poder imponerse.

32.Ted2 De4+ 33.Ra1 b5

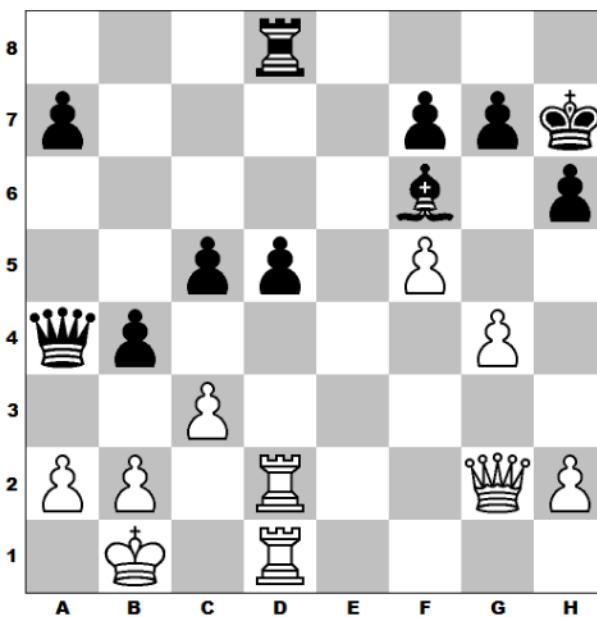
Amenazando b4, que abriría la línea de acción del alfil y también asegurando la obtención de un peón pasado.

34.Dg2 Da4

Defendiendo indirectamente el peón dama, que no puede ser tomado a causa de Dxd1+.

35.Rb1 b4

El ataque aumenta en potencia a medida que actúa directamente contra el rey. La posición ahora es de lo más interesante y extremadamente difícil. Es dudoso que exista alguna defensa válida contra el mejor juego por parte de las negras. Las variantes son numerosas y plenas de dificultades.

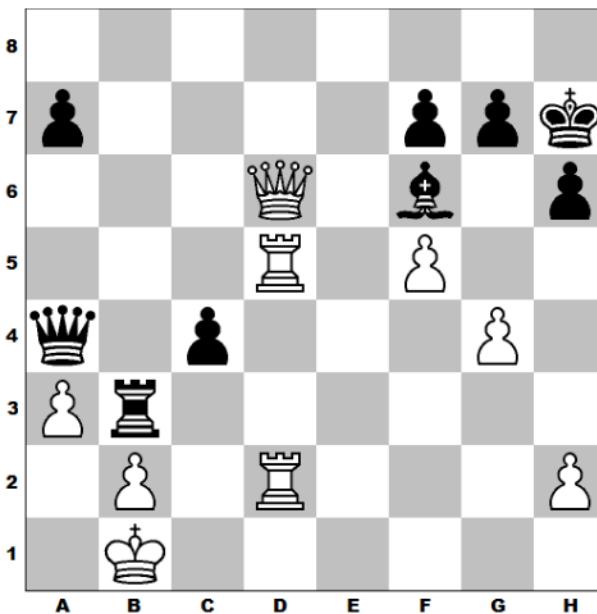


Posición después de la jugada 35...b4 de las negras.

36.cxb4 Dxb4

Las negras tienen ahora un peón pasado y su alfil ejerce gran presión. Las blancas no pueden jugar 37.Txd5 a causa de Txd5 38.Txd5 Axb2 y si toman el alfil, pierden la torre con De4+, quedando para las negras un potente peón pasado de ventaja.

37.a3 Da4! 38.Txd5 Tb8 39.T1d2 c4 40.Dg3 Tb3 41.Dd6 ...



Posición después de la jugada 41.Dd6 de las blancas.

41... c3

También se ganaba con 41...Axb2 que demuestra que la partida de las blancas se halla perdida de cualquier manera. En tales casos, sin embargo, no es la jugada más bonita la que debe hacerse, sino las más efectiva; la jugada que obliga a resignar más pronto al contendiente.

42.Tc2 cxb2 43.Td3 De4 44.Td1 Tc3 (0 -1).

Naturalmente las blancas deben jugar 45.Dd2, a lo que seguiría Txa3.

Partida N° 9

Capablanca, J. R. vs. Teichmann, R.

Berlín, 1913

Defensa Ortodoxa

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.Cc3 Cbd7 6.e3 O-O 7.Tc1 b6 8.cxd5 exd5 9.Ab5

Una innovación que me pertenece, según creo. La jugué en la inspiración del momento y, simplemente, con el objeto de cambiar el curso normal de la partida. Generalmente el alfil ocupa la casilla d3 o a6, después de Da4. La jugada del texto es de desarrollo y, como no viola ningún principio, no puede ser mala.

[Esta es la manera más lógica de explotar la pequeña debilidad de las negras en el flanco de la dama. En cambio, "la preparación para un ataque" que implicaría ubicar el alfil en la diagonal bh7, estaría fuera de lugar, porque la posición del rey negro es perfectamente segura por el momento. Alekhine en "Mis mejores partidas 1924-1937"]

9...Ab7 10.O-O a6 11.Aa4 Tc8

[11....c5? 12.Axd7! Cxd7 13.Axe7 Dxe7 14.dxc5 Dxc5 Alekhine vs. 1 Zukierman, Paris octubre de 1933.]

12.De2 ...

[La contestación 12.Ab3! dejaría a las negras en posición poco cómoda. Alekhine.]

12...c5 13.dxc5 Cxc5

Si 13....bxc5 14.Tfd1, y las blancas hubieran jugado para ganar uno de los peones centrales de las negras [llamados "peones colgantes"]. El defecto de la movida del texto es que deja aislado el peón d5 de las negras y consecuentemente débil y sujeto a posibles ataques.

14.Tfd1 Cxa4

La alternativa podría haber sido 14....b5 15.Ac2 b4 16.Ca4 Cce4.

15.Cxa4 b5 16.Txc8 Dxc8 17.Cc3 Dc4

Las negras desean cambiar las damas con el objeto de quedar con los dos alfiles para el final, pero en esta posición ello significa un error, a causa de que el Alfil de b7 queda inactivo y no puede entrar en juego de ninguna manera, a menos que entreguen el peón dama aislado, que tienen que defender.

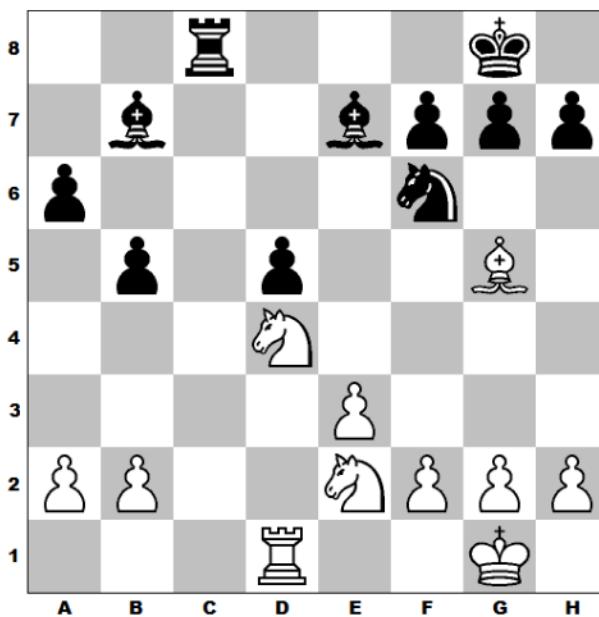
18.Cd4 ...

Y no, naturalmente, 18.Td4, en razón de 18....Dxe2 19.Cxe2 Tc8 y no habría buena forma de prevenir Tc2.

18...Dxe2 19.Ccxe2!...

Obsérvese la coordinación de las movidas de los caballos. Han maniobrado como en cadena, para mantener a uno de ellos en la casilla d4 o dispuesto a ocuparla. Ahora las blancas amenazan tomar la columna abierta, y por ello, fuerzan a las negras a efectuar la próxima jugada.

19...Tc8



Posición después de la jugada 19...Tc8 de las negras.

El estudiante debe examinar esta posición cuidadosamente. Parece no existir en ella un peligro particular, y, sin embargo, como lo demostrarán las blancas, podría decirse ya que las negras están perdidas. Si la partida no estuviera aún en una posición perdida, la defensa sería por lo menos, de lo más difícil que pudiera pedirse. Verdaderamente, debo confesar que no puedo encontrar una respuesta adecuada contra la próxima jugada de las blancas.

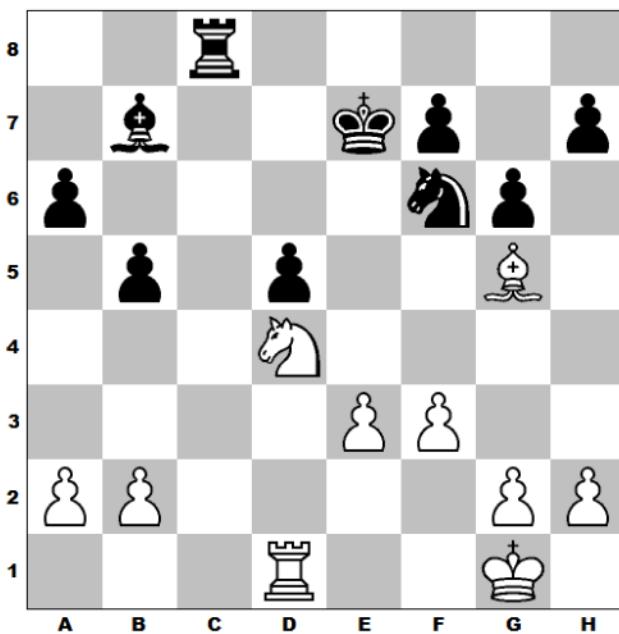
20.Cf5! Rf8

Si 20....Ad8 21.Cd6 Tc7 22.Cxb7 Txb7 23.Axf6 Axf6 24.Txd5 Tc7 25.Td2, y las blancas quedan con un peón de ventaja. Si el alfil rey negro mueve a cualquier otra parte, entonces viene 21.Axf6, doblando los peones en la columna de alfil y aislando todos los del flanco de rey.

21.Cxe7 Rxe7 22.Cd4 g6

Esto es prácticamente forzado pues las blancas amenazaban Cf5+. Nótese que el caballo negro se halla colocado en tal forma que sólo podrá salir de esa situación entregando el peón h o abandonando la columna abierta, que domina la torre de c8, lo cual resultaría inmediatamente desastroso.

23.f3! ...



Posición después de la jugada 23...f3! de las blancas.

23... h6

Las negras no pueden hacer otra cosa que movidas de tiempo con su torre a lo largo de la columna abierta, sin abandonarla, pues en cuanto lo hicieran sería ocupada por la torre blanca. Por otra parte, las blancas amenazan llevar su rey a la casilla e5, por vía f, g3 y f4, después de preparar, naturalmente, el camino para ello. Por consiguiente, la mejor posibilidad de las negras consiste en entregar un peón, como en el texto, para poder liberar al caballo.

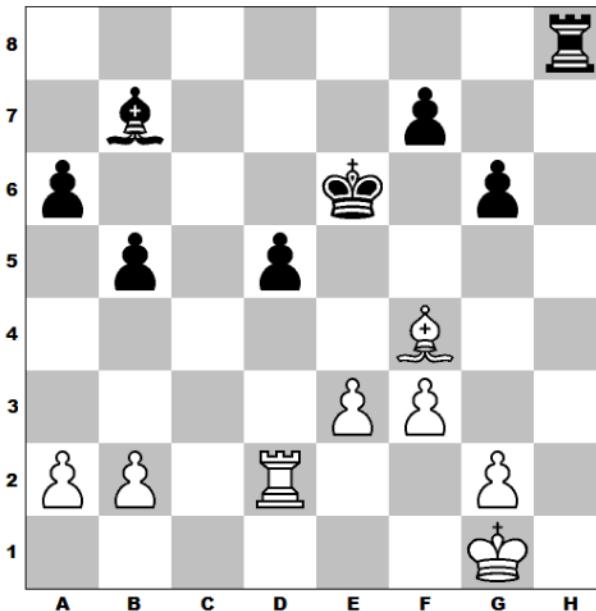
24.Axh6 Cd7 25.h4 Cc5 26.Af4 Ce6

Las negras cambian los caballos para quedar con alfiles de distinto color, que les otorga las mejores posibilidades de tablas.

27.Cxe6 Rxe6

La jugada 27....fxe6, hubiera sido peor, ya que permitiría a las blancas ubicar su alfil en e5.

28.Td2 Th8



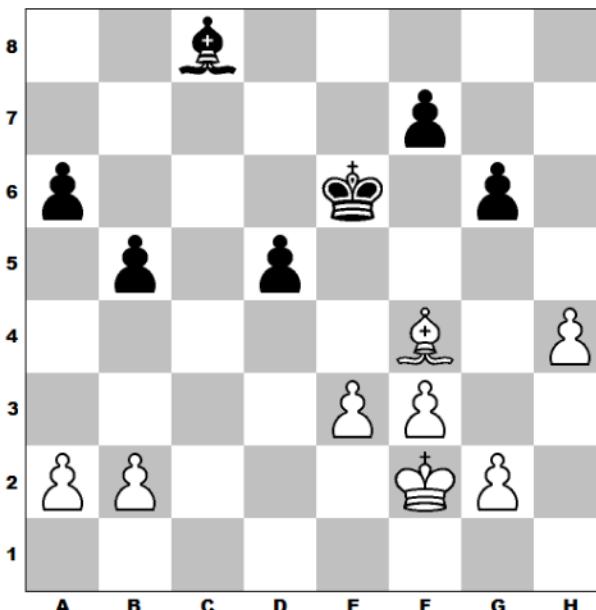
Posición después de la jugada 28...Th8 de las negras.

Las negras quieren forzar la movida Ag3. Hubiera sido mala ahora 29.g3 a causa de 29...d4, que pondría en juego al alfil negro, aunque las blancas replicaran con e4. La movida del texto 28...Th8 es, sin embargo, débil, como pronto se verá. Lo mejor era 28...b4 seguido de a5 y Aa6. Las blancas mientras tanto, podrían jugar g4 y h5 obteniendo un peón pasado que con una continuación correcta daría la victoria.

29.Tc2! Tc8 30.Txc8 Axc8

Existen ahora alfiles de distinto color, pero, no obstante esa circunstancia, las blancas tienen una partida fácilmente ganada.

31.Rf2 ...



Posición después de la jugada 31.Rf2 de las blancas.

31... d4

Prácticamente forzado. De otra manera el monarca blanco hubiera marchado a ocupar las casillas d4, y después c5, apoderándose de los peones del flanco de la dama. Si las negras intentaran oponerse a ese plan llevando su rey a c6, el monarca blanco habría irrumpido por e5 en el ala del rey, ganando con toda facilidad.

32.exd4 Rd5 33.Re3 Ae6 34.Rd3 Rc6 35.a3 Ac4+ 36.Re3 Ae6 37.Ah6...

Era mejor no apresurarse en jugar g4 a causa f5, pues aunque las blancas ganaban de cualquier manera, se hubiera prolongado la partida. Ahora el monarca blanco amenaza penetrar por f4 y jugar su alfil a g7, lo que no sólo defendería el peón dama, sino también indirectamente el peón de b2.

37...Rd5 38.Ag7 (1-0)

El estudiante debe haberse percatado a esta altura de la obra de la enorme importancia que tiene el jugar bien toda especie de finales. En esta partida, prácticamente desde la apertura, las blancas no buscaron otra cosa que aislar el peón dama adversario. Una vez que lo consiguieron, trataron, con fortuna, de obtener una nueva clase de ventaja posicional en otra parte del tablero, que más tarde se convirtió en la material de un peón. Entonces, jugando correctamente el final, dicha ventaja les otorgó la victoria. Este final tiene el mérito de haber sido jugado contra uno de los más fuertes maestros del mundo.

[Con el objeto de mostrar al estudiante la importancia de este tipo de posiciones y la similitud del tratamiento de dos genios del ajedrez a la misma, damos completa la partida entre Alekhine vs. Zukierman, Paris octubre de 1933: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.e3 Cbd7 6.Cf3 O-O 7.Tc1 b6 8.cxd5 exd5 9.Ab5 Ab7 10.O-O a6 11.Aa4 c5? 12.Axd7! Cxd7 13.Axe7 Dxe7 14.dxc5 Dxc5 15.Cd4 Tac8 16.Cf5 Rh8! 17.Ce2! Db4 18.Dd4 Dxd4 19.Cexd4 Txc1 20.Txc1 Cc5 21.Cd6 Aa8 22.b4 Cd3 23.Tc7 Rg8 24.Cc8! Cxb4 25.Cxb6 Tb8 26.Cd7 Td8 27.a3 Cd3 28.Ta7 Tc8 29.Rf1 (1-0). La amenaza 30.Cb6 es imparable. En esta partida se sumó el dominio de la columna c por parte de las blancas, lo cual aceleró la victoria. Scalise]

Partida N° 10

Capablanca, J. R. vs. Marshall, F. J.

San Petersburgo, 1914

Defensa Petroff

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4.Cf3 Cxe4 5.De2 De7 6.d3 Cf6

[Sozin en la ECO menciona que si 6....Cc5 7.Cc3! Ag4 8.Cd5 con clara ventaja del blanco]

7.Ag5 ...

Una movida muy buena que empleaba Morphy. Ella se basa en que, si las negras cambiaron las damas, tendrían una jugada menos en su desarrollo y, consecuentemente, una posición trabada, ante un desempeño correcto del adversario.

7...Ae6

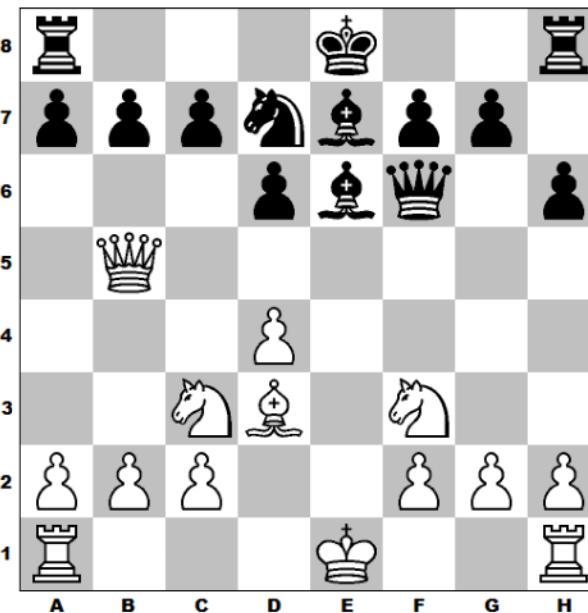
Por tal motivo Marshall pensó que la movida del texto era mejor que 7....Dxe2+.

[La teoría actual considera al juego equilibrado luego del cambio de damas y también luego de 7...Cbd7. Scalise]

8.Cc3 h6 9.Axf6 ...

[Tartakower sugiere 9.Ah4! con ligera ventaja del blanco e iniciativa en el ala del rey. Scalise]

9... Dxf6 10.d4 Ae7 11.Db5+ Cd7 12.Ad3! ...



Posición después de la jugada 12.Ad3! de las blancas.

Este es el momento propicio para examinar el resultado de la apertura. De parte de las blancas encontramos sus piezas menores bien colocadas, y su dama, si bien ocupando un lugar fuera de lo común, se halla perfectamente segura y ataca un peón enemigo. También están preparadas para enrocar. La posición de las blancas se halla evidentemente libre de todo peligro, por lo que pueden maniobrar fácilmente.

De parte de las negras podemos notar que han retenido los dos alfiles, lo que significa, incuestionablemente, una ventaja; pero encontramos que sus piezas se molestan las unas a las otras y que la dama se halla en peligro de ser atacada, sin una buena casilla donde ubicarse. El alfil de e7 no tiene libertad de acción y bloquea a la dama, que a su vez bloquea a su alfil. Además, las negras no pueden enrocar en el flanco del rey a causa de 12...O-O 13.Dxb7 Tfb8 14.De4, amenazando mate y quedando con el peón ganado. Tampoco pueden enrocar en el ala de la dama a causa de 13.Da5, que las hubiera puesto en peligro inminente, ya que no pueden jugar 13...a6 por 14.Axa6 ni tampoco 13....Rb8 en razón de 14.Cb5.

Por consiguiente debemos llegar a la conclusión de que la apertura ha dado mejores posibilidades a las blancas.

12...g5

Para dar espacio a la dama, amenazando también g4.

13.h3 O-O

Y entregando un peón con la intención de liberar su juego y tomar la iniciativa. Era difícil para las negras encontrar una movida satisfactoria, pues su adversario amenazaba Ce4 y la dama debería retirarse a g7 a lo que seguiría 15.d5 Af5 16.Cxd6 jaque, seguido de Axf5.

14.Dxb7 Tab8 15.De4 Dg7 16.b3 c5

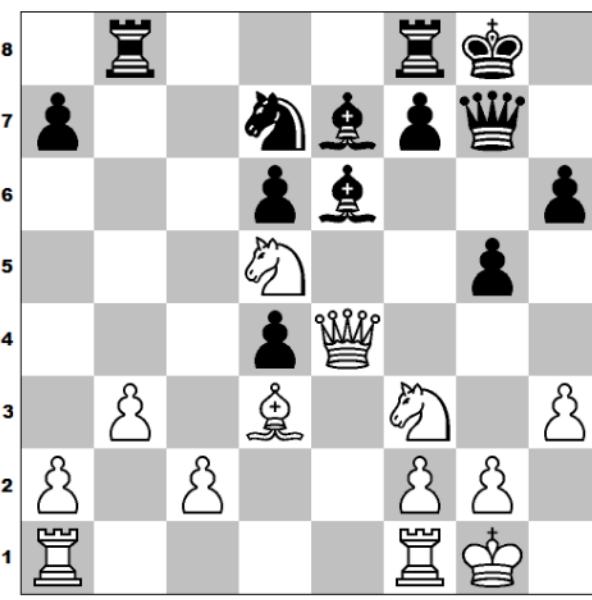
Para quebrar el centro de las blancas y llevar su caballo a c5, y así poder dar base a un violento ataque contra el rey blanco. El plan, sin embargo, falla, como siempre sucede en estos casos, a causa de que el desarrollo de las negras se halla retrasado y por ello sus piezas no se encuentran ubicadas convenientemente para el fin propuesto.

[Aqui Sozin en la ECO recomienda 16....Cc5 17.De3 Af6 18.O-O Tfe8 19.Dd2 g4 con juego complicado. Scalise]

17.O-O cxd4 18.Cd5! ...

Una simple movida que tiene la virtud de destruir el plan de las negras. Estas no podrán ahora coordinar la acción de sus fuerzas, y, como sus peones son débiles, tarde o temprano se perderán.

[Sozin evalúa esta posición como clara ventaja del blanco y con ataque al ala de rey. Scalise]



Posición después de la jugada 18.Cd5 de las blancas.

18....Ad8 19.Ac4 Cc5 20.Dxd4 Dxd4

El hecho de que cambien las damas, teniendo un peón menos, demuestra que las negras están perdidas.

21.Cxd4 Axd5 22.Axd5 Af6 23.Tad1 Axd4

El caballo se tornaba muy peligroso. Pero el final que se presenta es de aquellos en los cuales el alfil es más poderoso que el caballo, lo que convierte la situación del bando negro en desesperada. Esta partida ya no tiene mayor interés, y sólo la he dado, por su valor, como estudio de esta variante de la Defensa Petroff.

Las negras pudieron seguir luchando hasta la jugada 60 a causa de algunas movidas débiles por parte de las blancas.

24.Txd4 Rg7 25.Ac4 Tb6 26.Te1 Rf6 27.f4 Ce6 28.fxg5+ hxg5 29.Tf1+ Re7 30.Tg4 Tg8 31.Tf5 Tc6 32.94 Tgc8 33.hxg5 Tc5 34.Axe6 fxe6 35.Txc5 Txc5 36.g6 Rf8 37.Tc4 Ta5 38.a4 Rg7 39.Tc6 Td5 40.Tc7+ Rxg6 41.Txa7 Td1+ 42.Rh2 d5 43.a5 Tc1 44.Tc7 Ta1 45.b4 Ta4 46.c3 d4 47.Tc4 dxc3 48.Txc3 Txb4 49.Ta3 Tb7 50.a6 Ta7 51.Ta5 Rf6 52.g4 Re7 53.Rg3 Rd6 54.Rf4 Rc7 55.Re5 Rd7 56.g5 Re7 57.g6 Rf8 58.Rxe6 Re8 59.g7 Txg7 60.a7 Tg6+ 61.Rf5 (1-0)

Partida N° 11

Capablanca, J.R. vs. Janowsky, D.

San Petersburgo (8), 1914

Apertura Española Variante del Cambio

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Axc6 dxc6 5.Cc3

Yo hice esta movida después de haberla discutido con Alekhine en diversas oportunidades. Alekhine la consideraba en aquella época, superior a 5.d4, como se juega generalmente. El mismo la empleó más tarde en este torneo en su partida con el entonces campeón del mundo el doctor Lasker, y obtuvo posición superior, y si luego la perdió, fue debido a un grave error de su parte.

5...Ac5

Probablemente en esta posición lo mejor es 5...f6. A mí no me agrada la movida del texto.

[Esta salida del alfil con su ulterior cambio no armoniza con el espíritu de la apertura. Para contrarrestar la superioridad blanca de peones en el flanco del rey, las negras deben tratar de conservar sus fuertes alfiles, buscando contrajuego en una complicada lucha de maniobra. Lo más indicado aquí sería 5... f6 6.d4 exd4 7.Dxd4 Dxd4 8.Cxd4 Ad7, y luego el enroque largo. Panov]

[El estilo de David Janowsky estaba muy lejos de ser posicional. La Variante del Cambio de la Española resultó ser una línea catastrófica para Janowsky. Ya lo había demostrado Lasker en sus dos matches con él de 1907 y 1910. Scalise]

6.d3 Ag4 7.Ae3 Axe3

Esto abre la columna f para las blancas y además refuerza su centro pero las negras evitan una segunda movida con su alfil.

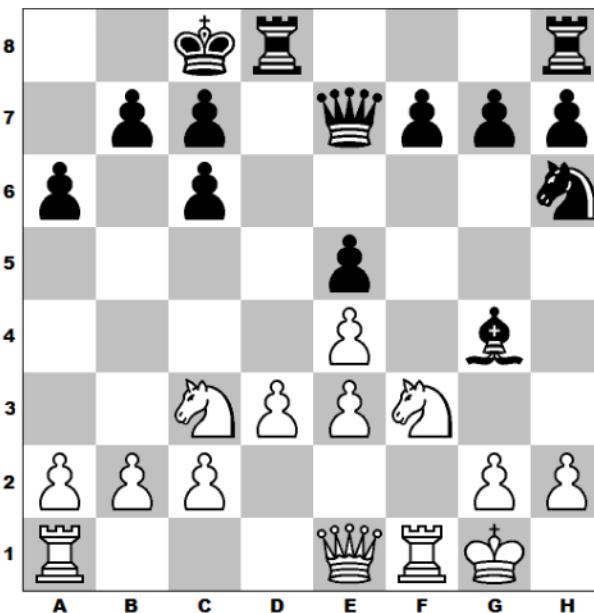
[El segundo yerro posicional. Janowsky abre la columna f para las torres del contrario y le facilita el centro de peones y al mismo tiempo quita a sus propias piezas la casilla base en d4. Era necesario jugar 7....De7. Panov]

8.fxe3 De7 9.O-O O-O-O

Juego temerario, típico de Janowsky.

[Aún con enroques disímiles las negras no poseen probabilidades de contraataque en el ala del rey, mientras que el ataque de las blancas en el sector opuesto se desarrolla naturalmente y sin tropiezos. Mejor era 9....Ch6 10.De1 Axf3 11.Txf3 O-O. Panov]

10.De1 Ch6



Posición después de la jugada 10...Ch6 de las negras.

Ahora el problema de las blancas es avanzar su peón b a b5 lo más pronto posible. Si juegan de inmediato 11.b4 las negras simplemente lo toman. Si mueven primero 11.a3 y luego b4, tienen que proteger a éste antes de jugar a4 y b5.

Aquí las blancas efectuaron una movida bastante rara, pero que, dadas las circunstancias, era la mejor, puesto que pueden jugar en seguida b4 y a4, para seguir con b5.

11.Tb1! f6 12.b4 Cf7 13.a4 Axf3

Las negras simplifican, con la esperanza de aminorar el ataque del adversario, que tendrá que ser conducido prácticamente sólo con las piezas pesadas que existen en el tablero. También pueden haber tenido la idea de jugar Cg5 y e6.

14.Txf3

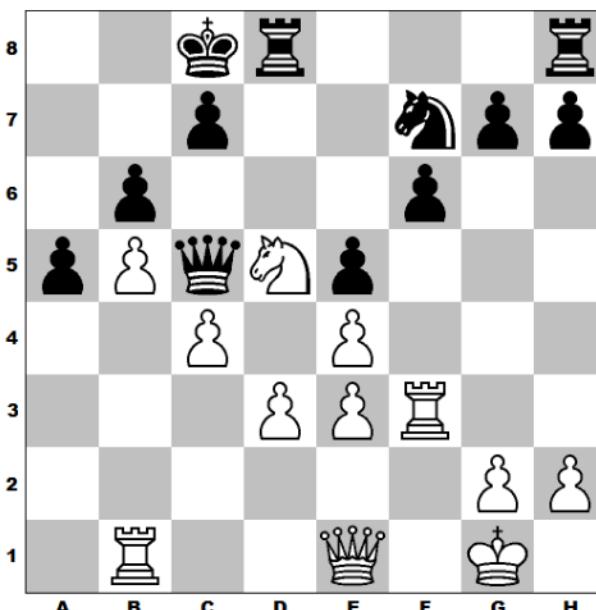
Tomando con el peón, se hubiera dado a las negras una posibilidad de contraataque.

14... b6

Se ven forzadas a efectuar esta movida para evitar la rotura de la cadena de peones del ala de la dama. La única alternativa hubiera sido 14....b5, que tiene mala apariencia.

[Ahora el caballo blanco penetra en d5 y la partida estratégicamente se resuelve a favor del primer jugador. La mejor probabilidad de defensa consistía en la aparentemente arriesgada movida 14....b5 seguida de Rb7 y Ta8. Panov]

15.b5 cxb5 16.axb5 a5 17.Cd5 Dc5 18.c4 ...



Posición después de la jugada 18.c4 de las blancas.

El caballo de las blancas es ahora una verdadera fortaleza. Bajo su protección será preparado el ataque que se iniciará con d4, para desalojar a la dama negra y así poder jugar c5. Hay sólo una cosa que debe tenerse muy en cuenta, y es prevenir la entrega de la calidad por caballo y peón.

18...Cg5 19.Tf2 Ce6 20.Dc3 Td7

Si las blancas hubieran jugado en su movida 19.Tf1 en vez de 19.Tf2; las negras podrían contestar ahora, en lugar de la del texto, con 20....Txd5 21.exd5 Dxe3+, seguido de Cc5 con un final ganado.

21.Td1 Rb7

Hubiera sido mejor 21...Rd8, la de la partida pierde muy rápidamente.

21.d4 Dd6 23.Tc2 exd4 24.exd4 Cf4 25.c5 Cxd5 26.exd5 Dxd5 27.c6+ Rb8 28.cxd7 Dxd7 29.d5 Te8 30.d6 cxd6 31.Dc6 (1-0)

Partida N° 12

Capablanca, J. R. vs. Chajes, O.

Nueva York (4), 1918 Defensa Francesa

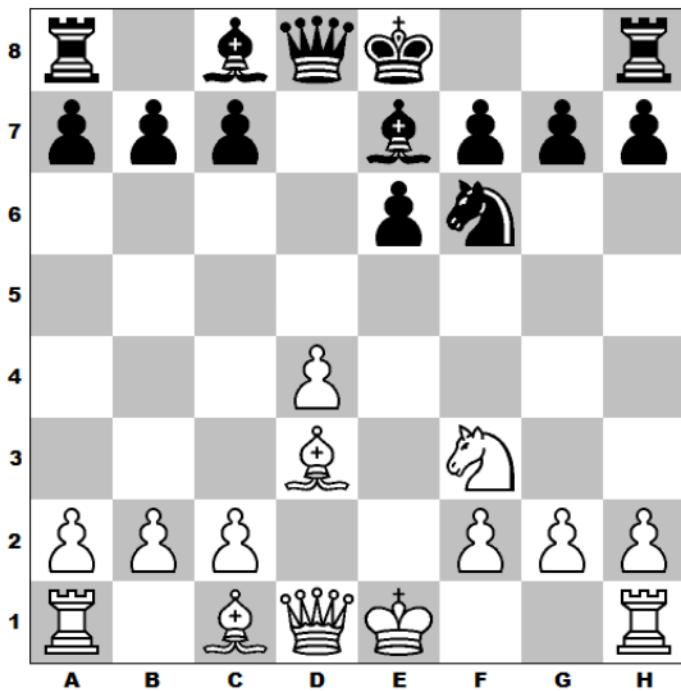
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ad3

No es la jugada más favorable en esta variante de la Defensa Francesa, pero si perfectamente natural, y ya que desarrolla una pieza no puede ser mala.

4...dxe4

Generalmente aquí se contesta con 4...c5.

5.Cxe4 Cbd7 6.Cxf6+ Cxf6 7.Cf3 Ae7



Posición después de la jugada 7...Ae7 de las negras.

8.De2 ...

Para prevenir b6, seguido de Ab7, que es la forma de desarollo de las negras en esta variante. Si las negras juegan ahora 8....b6 9.Ab5+ Ad7 10.Ce5 y las blancas obtienen una considerable ventaja posicional.

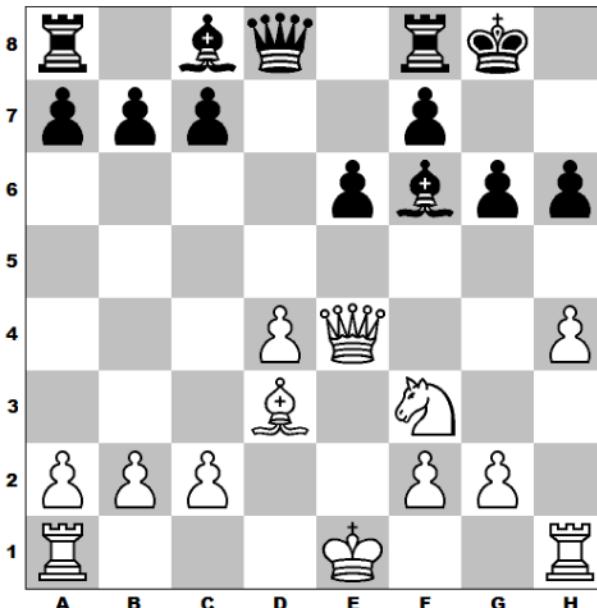
8...O-O 9.Ag5 h6

Naturalmente, las negras no pueden mover 9....b6 a causa de 10.Axf6 seguido de De4.

10.Axf6 Axf6 11.De4 g6

Debilitando el flanco de rey. La jugada correcta era aquí 11...Te8.

12.h4 ...



Posición después de la jugada 12.h4 de las blancas.

12... e5

Esto es simplemente la entrega de un peón para sacar enseguida el alfil dama. Pero, como no obtienen por ello compensación alguna, la jugada es mala. Debían haber movido 12...Dd5 y entonces podía haber seguido 13.Df4 Ag7 14.Dxc7 Axd4 15.Cxd4 Dxd4 16.O-O con una ventaja considerable de posición para las blancas. La jugada del texto puede ser considerada un suicidio lento

13.dxe5 Af5 14.Df4 Axd3 15.O-O-O Ag7 16.Txd3 De7 17.Dc4 ...

Para mantener la dama negra fuera de juego.

17...Tad8 18.Thd1...

Un plan mejor era 18.Te1 amenazando e6.

18...Txd3 19.Txd3 Te8 20.c3 c6

Naturalmente que si 20...Axe5 21.Cxe5 Dxe5 22.Te3. Las negras, con un peón menos, luchan con toda energía.

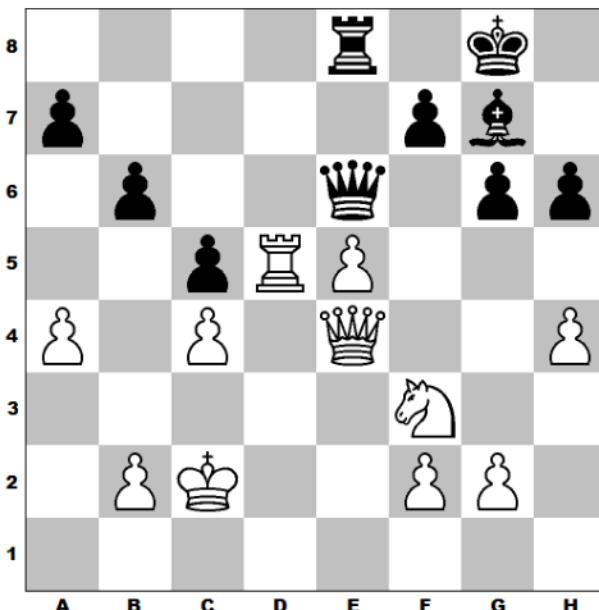
21.Te3 ...

Después de la última jugada de las negras hay que defender el peón de e5, puesto que si Axe5, Cxe5, Dxe5, Te3, puede moverse Db8, defendiendo la torre.

21...c5 22.Rc2 b6 23.a4 ...

Ahora el plan de las blancas consiste en *fijar* el flanco de la dama, para hallarse en condiciones de maniobrar libremente en la otra ala, donde tienen ventaja material.

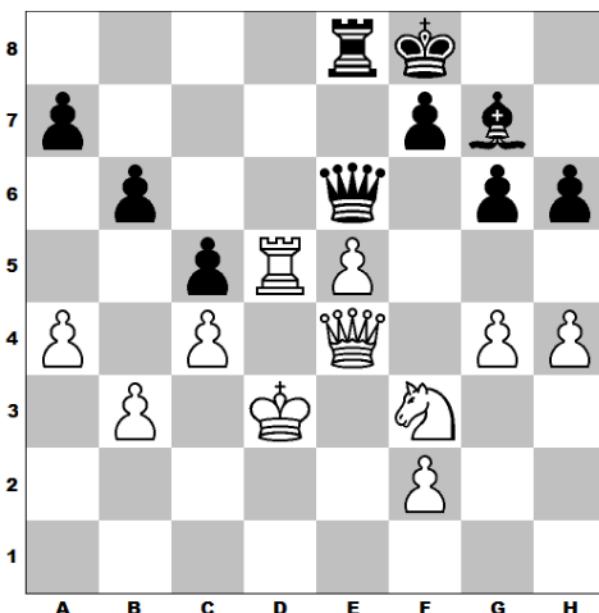
23...Dd7 24.Td3 Dc8 25.De4 De6 26.Td5 Rf8 27.c4 Rg8



Posición después de la jugada 27...Rg8 de las negras.

Las negras tienen ahora la mejor posición defensiva que pueden conseguir y, por lo tanto, esperan que las blancas muestren su plan. Por otra parte, observan que el caballo de f3 impide el avance f4, que apoyaría el peón de e5.

28.b3 Rf8 29.Rd3 Rg8 30.Td6 Dc8 31.Td5 De6 32.g4 Rf8 33.Df4 Rg8 34.De4 Rf8

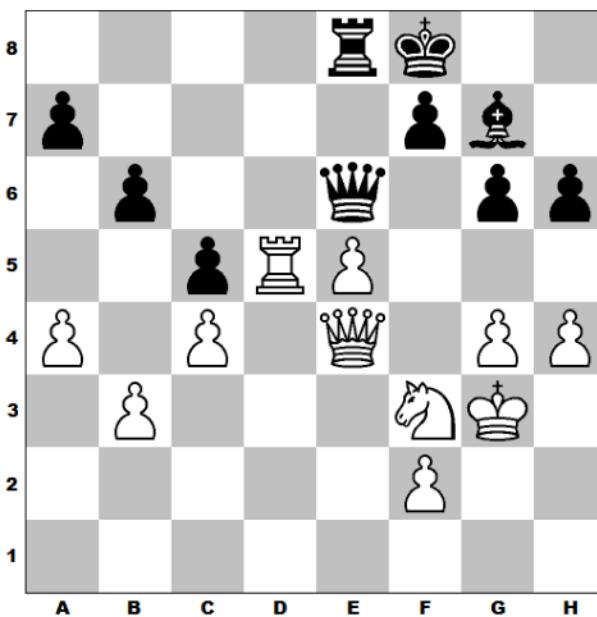


Posición después de la jugada 34...Rf8 de las negras.

Las negras persisten en esperar los acontecimientos. Observan que si 35.h5 gxh5 36.gxh5 la entrada de la dama negra por h3 les daría a las blancas serias dificultades. En esta situación, las blancas deciden que la única continuación posible consiste en llevar su monarca a g3 para defender las casillas h3 y g4, desde donde la dama negra podría causar molestias.

35.Re2 Rg8 36.Rf1 Rf8 37.Rg2 Rg8 38.Rg3 Rf8

Ahora que el monarca ha finalizado su marcha, las blancas están listas para el avance.



Posición después de la jugada 38...Rf8 de las negras.

39.h5 gxh5

Si 39....g5 entonces 40.Df5, con una partida ganada.

40.gxh5 De7

Contra 40....Rg8 las hubieran jugado 41.Dg4, forzando prácticamente el cambio de damas, después de lo cual no existirían mayores problemas para ganar el final, puesto que el alfil de las negras resultaría muy poco eficaz en la posición resultante.

41.Df5 Rg8

Las negras pasan por alto el siguiente golpe de las blancas. Su mejor defensa era 41....Td8, contra lo cual las blancas podrían avanzar su rey o jugar 42.Ch4, amenazando Cg6+.

42.Td7 Axe5 jaque

Pierde una pieza, pero la posición de las negras era, de cualquier forma, desesperada.

43.Rg4 Df6 44.Cxe5 Dg7+ 45.Rf4 (1-0)

El interés de esta partida se encuentra principalmente en la apertura y en la marcha del rey blanco durante la fase final. Es un ejemplo del empleo del monarca como pieza de ataque, a pesar de hallarse las damas en juego.

[Muy original. Scalise]

Partida N° 13

Morrison, J. S. vs. Capablanca, J. R.

Nueva York, 1918

Apertura Española Defensa Steinitz

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 d6 4.Cc3 Ad7 5.d4 exd4 6.Cxd4 g6

Pienso que, en esta forma de defender el Ruy López, el desarrollo del alfil rey por vía g7 es de gran importancia. El alfil ejerce desde g7 gran presión a lo largo de la diagonal. Al propio tiempo, la

posición del alfil y los peones frente al rey, en cuanto enroque, es de gran fuerza defensiva. Por otra parte, en esta forma de desarrollo, el alfil, podemos decirlo, ejerce su máximo poderío. (Compárese esta anotación con la de la partida Capablanca vs. Burn, jugada en San Sebastián, partida Nº 7).

7.Cf3 Ag7 8.Ag5 Cf6

Naturalmente no 8....Cge7 a causa de 9.Cd5. La alternativa podía haber sido 8....f6, para seguir con Cge7, pero en esta posición es preferible tener el caballo en f6.

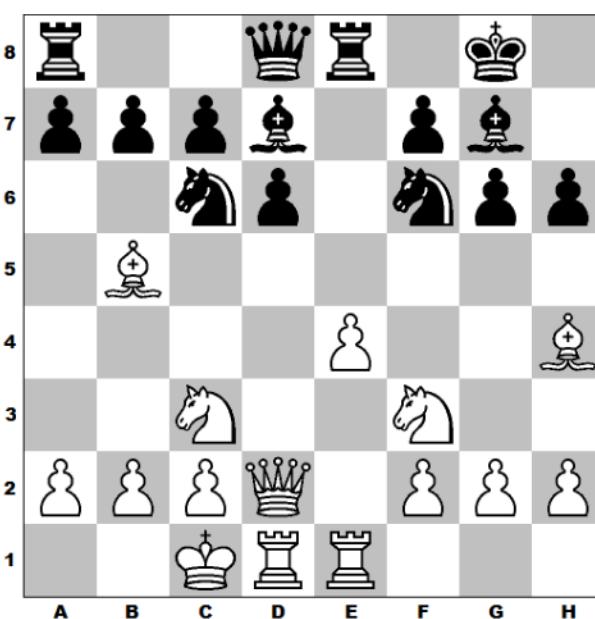
9.Dd2 h6 10.Ah4 ...

Un error de juicio. Las blancas quieren tener el caballo intercluido, pero era mucho más importante evitar el enroque inmediato con 10.Af4.

10...O-O 11.O-O-O ...

Un plan de juego arriesgado, pero otra vez erróneo, a menos que se propongan quemar las naves para ganar o perder, sin preocuparse por las medidas precaucionales de seguridad. El alfil negro de g7 se convierte de pronto en una poderosa pieza de ataque. La disposición estratégica de las fuerzas negras es ahora muy superior a las de su adversario y, por consiguiente, serán ellas las que tomarán la ofensiva.

11...Te8 12.The1...



Posición después de la jugada 12.The1 de las blancas.

Las blancas quieren conservar su torre dama en la columna semiabierta y, en consecuencia, llevan su otra torre al centro para defender su peón de e4, que las negras amenazaban ganar con g5 y Cxe4.

12....g5!

Ahora que la torre rey se halla en el centro, las negras pueden avanzar con seguridad, puesto que para atacar el flanco del rey, las blancas tendrían la necesidad de transportar sus torres hacia ese sector, cosa que no pueden hacer mientras las negras mantengan la presión central.

13.Ag3 ...

[Sabiendo lo que va a venir: el alfil dama de las blancas quedará sepultado en g3; las blancas

debieron buscar la salvación en un típico sacrificio como 13.Cxg5. Veamos algunos ejemplos de este tipo de entrega. Salwe,G - Tchigorin,M [C50] Moscú, 1903 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.d3 Cf6 5.Cc3 d6 6.O-O Ag4 7.Ab5? O-O 8.Ae3 Cd4! 9.Axd4 Axd4 10.h3 Ah5 11.g4? (11.De2 con idea de Cd1, e3) Axc3 12.bxc3 Cxg4 13.hxg4 Axg4 14.d4 f5 15.Ae2 fxe4 16.Cd2 Axe2 17.Dxe2 Dg5+ 18.Rh1 Tf4 (0-1). Marcozi, - Janowsky,D [C60] Ostende, 1905 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.d3 Ac5 6.O-O d6 7.Ae3 b5 8.Ab3 Ag4 9.c3 De7 10.Cbd2 Td8 11.Ad5 Cb8 12.d4 exd4 13.cxd4 Ab6 14.Ab3 O-O 15.Te1 c5! 16.d5 Aa5! 17.Ac2 Cbd7 18.h3 Ah5 19.Af4 c4 20.Te3 Ab6 21.Te1 Ce5! 22.Axe5 dxe5 23.g4 Cxg4 24.hxg4 Axb4 25.Rg2 Td6 26.Tg1 Tf6 27.De1 Tf4 28.Rf1 Axf3 29.Cxf3 Txf3 30.Tg2 Dh4 31.Rg1 Th3 (0-1). Nimzowitsch, A - Marshall, F [C49] San Sebastián, 1912 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Ab5 Ab4 5.O-O O-O 6.Axc6 dxc6 7.d3 Ag4 8.h3 Ah5 9.Rh1! Dd6 (Mejor era 9...Axc3 seguido de Cd7, Te8, Cf8, e6) 10.g4 Cxg4 11.hxg4 Axb4 11.Tg1 Dg6 13.Txg4 Dxg4 14.Ch2 Dxd1+ 15.Cxd1 f5? (15...Tad8!?) 16.exf5 Txf5 17.Ae3 Taf8 (17...h5 18.Cf1 h4) 18.Cf1 Th5+ 19.Rg2 Th4? 20.Cg3 h5? 21.f3 Ae7 22.Ce4 (1-0 en 46). Scalise]

13... Ch5

Dando acción al alfil de g7, que ahora actúa a lo largo de la gran diagonal, y al propio tiempo previniendo e5, que sería contestado con 14....Cxg3 15.hxg3 Cxe5, etcétera, ganando un peón.

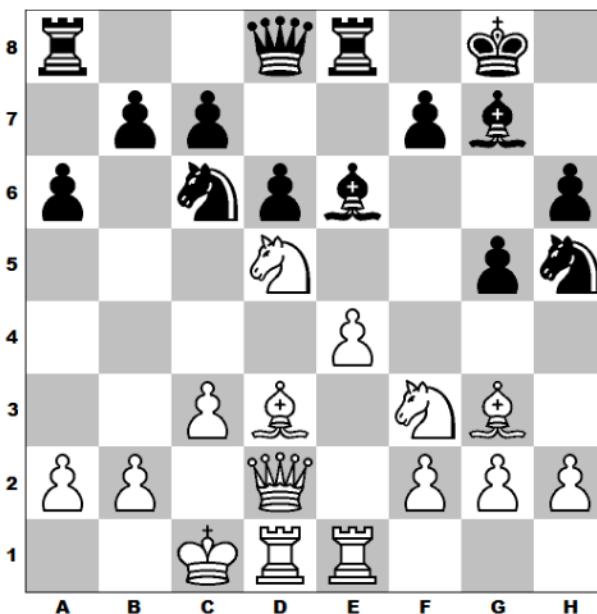
14.Cd5 a6

Las negras rechazan al alfil para "desclavar" sus piezas y poder maniobrar libremente.

15.Ad3 Ae6

Preparando el asalto. Las piezas negras empiezan su acción contra el rey contrario.

16.c3 ...



Posición después de la jugada 16.c3 de las blancas.

Con su última jugada, las blancas no sólo bloquean la acción del alfil de g7 de las negras, sino que también persiguen formar "la máquina" con el alfil en b1 y la dama en c2, para luego avanzar el peón de e4 y entrar con jaque en h7.

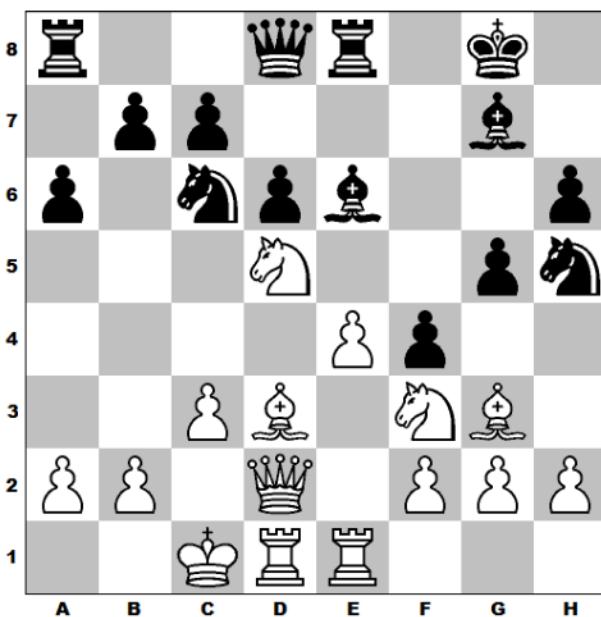
16....f5!

Iniciando un ataque que no tiene réplica, y cuya finalidad es ganar el alfil de g3 o radiarlo por

completo de la contienda. (Compárese esta partida con la de Winter vs. Capablanca, del Torneo de Hastings, Capítulo IV, ejemplo 54º).

17.h4 f4

El alfil queda desde ahora fuera de juego. Las blancas, naturalmente, contraatacan con violencia contra la posición del rey adversario, que parece expuesta, y, con muy buen criterio entregan la pieza.



Posición después de la jugada 17...f4 de las negras.

18.hxg5! hxg5!

Hubiera sido peligroso tomar el alfil o quizás malo, mientras que la respuesta del texto completa el propósito perseguido por las negras de anular la acción del alfil blanco de dama.

19.Th1 Af7 20.Rb1 ...

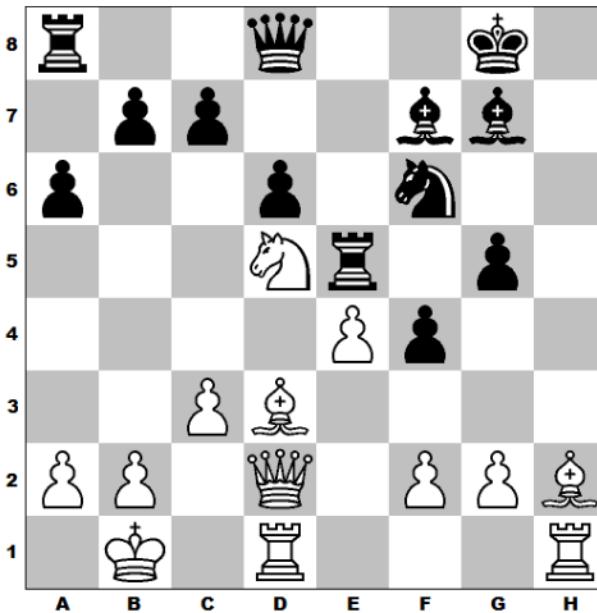
Con esta movida, incuestionablemente se pierde tiempo. Ya tarde o temprano tendrán que retirar su alfil a h2, debían hacerlo de inmediato. Es dudoso, sin embargo, que a esta altura de la partida fuera posible que las blancas salvaran su juego.

20...Ce5 21.Cxe5 Txe5

Era difícil decidir aquí con qué debía retomarse. Yo lo hice con la torre para tenerla preparada contra un posible ataque contra el rey.

22.Ah2 Cf6

Ahora que el alfil blanco ha retrocedido, las negras necesitan rechazar el caballo tan fuertemente ubicado en d5, que bloquea la acción del alfil de f7. Podría decirse que el caballo de d5 constituye la clave de la defensa de las blancas.

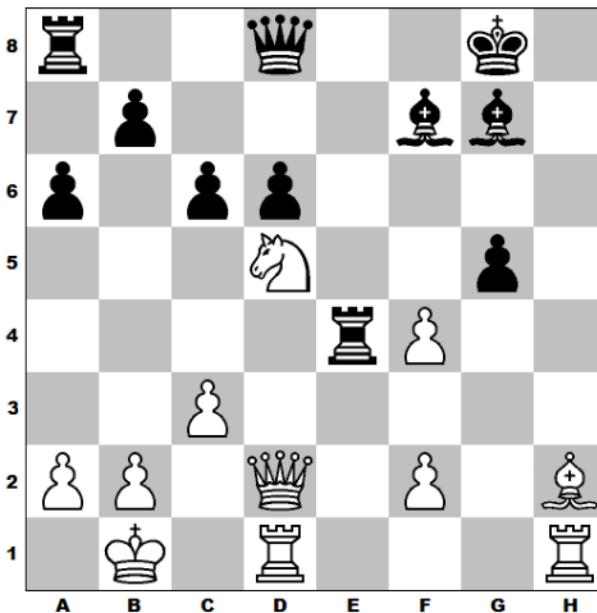


Posición después de la jugada 22...Cf6 de las negras.

23.g3 ...

Las blancas buscan, no sólo dar juego a su alfil de h2, sino también romper los peones negros para contraatacar. La alternativa podía haber sido 23.Cxf6+ Dxf6 y entonces las negras amenazarían tanto Ta5 como De6. El estudiante debe observar que la causa de todo esto es la falta de acción de la torre dama.

23...Cxe4 24.Axe4 Txe4 25.gxf4 c6



Posición después de la jugada 25...c6 de las negras.

26.Ce3 ...

La alternativa era 26.Cb4; pero, de cualquier manera, las blancas no podrían resistir el ataque. Dejo al lector que estudie la posición por sí mismo, pues las variantes son tan numerosas que demandarían demasiado espacio.

26...Da5 27.C4 Dxd2 28.Txd2 gxf4 29.Cg4 Ag6

Este golpe obliga al rey blanco a ir al rincón donde se hallará expuesto a recibir mate.

30.Ra1 Tae8

Por fin la torre de dama de las negras entra en juego y pronto se decidirá la lucha.

31.a3 ...

Si 31.Txd6 Te1+ 32.Td1 T8e2.

31...Te1+ 32.Txe1 Txe1+ 33.Ra2 Af7 34.Rb3 d5

La forma más rápida de finalizar la contienda.

35.Axf4 dxc4+ 36.Rb4 c3 37.bxc3 Te4+ 38.Ra5 Txf4 39.Td8+ Rh7 40.Td7 Ae6 (0-1)

Una partida muy animada.

Partida N° 14

Marshall, F. J. vs. Capablanca, J. R.

Nueva York, 1918 Defensa Ortodoxa

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 e6 4.Cc3 Cbd7 5.Ag5 Ae7 6.e3 O-O 7.Tc1 c6

Este es uno de los más viejos sistema de defensa contra el Gambito de la Dama. Yo lo empleé antes en este torneo, jugando contra Boris Kostic, y no dudo que Marshall esperaba que lo repitiera. A veces yo cambio mis defensas o, mejor dicho, mis sistemas de defensa. Por otra parte, durante el transcurso de un torneo, si uno de ellos me da buen resultado, generalmente lo sigo jugando hasta el final de la competencia.

8.Dc2 dxc4

[Una alternativa muy interesante y en boga en aquella época era pasar a la Defensa Lasker con 8....Ce4. Scalise]

9.Axc4 Cd5 10.Axe7 Dxe7 11.O-O ...

[Unos años después Alekhine innovaría con 10.Ce4!?. Jugada que emplearía varias veces en el célebre match con Capablanca de Buenos Aires 1927. Scalise]

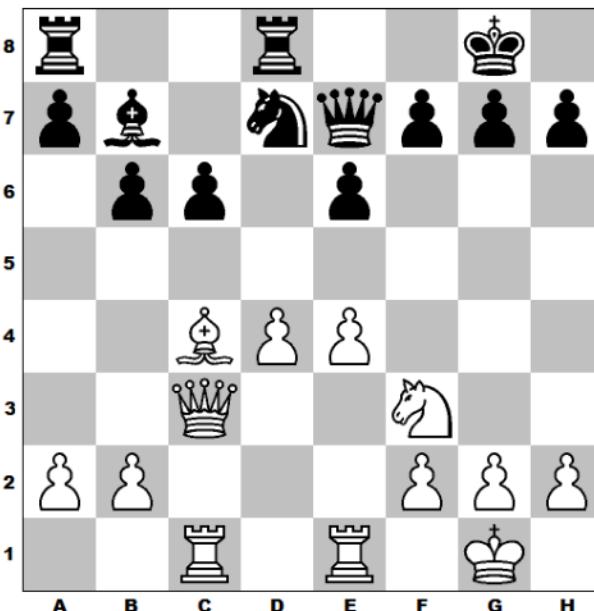
11...Cxc3 12.Dxc3 b6

La clave del sistema es esta movida. Simplificada la partida considerablemente, por medio de una serie de cambios, las negras desarrollarán su alfil dama en la gran diagonal, sin haber creado ninguna debilidad aparente. El desarrollo del alfil dama, es el problema más grande que tienen que resolver las negras en el Gambito de la Dama.

13.e4 ...

[En 1921 Alekhine trajo otra innovación con 13.Dd3]

13... Ab7 14.Tfe1 Tfd8



Posición después de la jugada 14...Tfd8 de las negras.

La etapa del desarrollo puede decirse que ha finalizado ya en ambos bandos. Terminó la apertura y comienza el medio juego. Las blancas, como sucede generalmente, han conquistado el centro. Las negras, por su parte, se encuentran con sus fuerzas atrincheradas en las tres primeras filas y si se les da tiempo, colocarán su torre dama en c8 y el caballo en f6 para jugar finalmente c5, romper el centro de las blancas y darle plena acción al alfil ubicado en b7. En esta partida las blancas intentan anticiparse a ese plan, con la iniciación de un avance en el centro que, bien examinado, no es otra cosa que un ataque contra el peón de e6 de las negras.

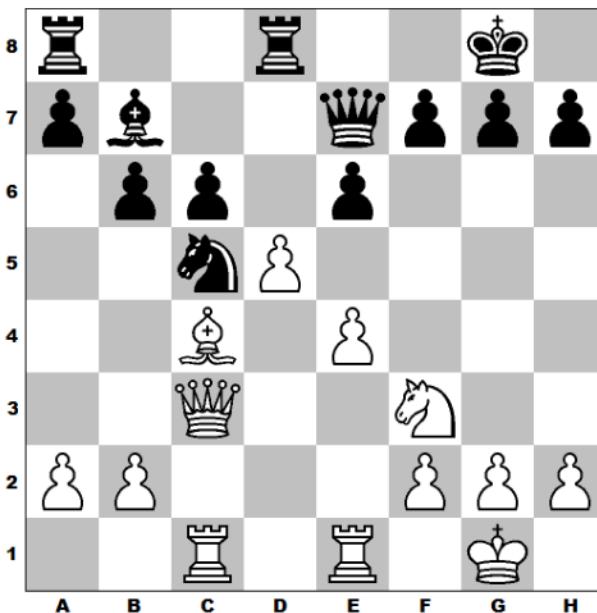
[En la partida anterior vimos el poderío de un alfil ubicado en g7 contra un enroque largo del blanco, en esta, veremos el poderío de un alfil ubicado en b7 contra un enroque corto. Scalise]

15.d5 Cc5!

Contra Kostic, en una partida previa, había jugado 15...Cf8

[con ligera ventaja del blanco según Euwe]

Ello fue un descuido de parte mía, pero Marshall debía creer lo contrario, pues si no, hubiera evitado la variante, ya que analizando este golpe, habría llegado a comprobar que las negras consiguen un juego excelente. Ahora amenazan no sólo cxd5, sino también Cxe4, seguido de cxd5. La posición es muy interesante y llena de posibilidades.



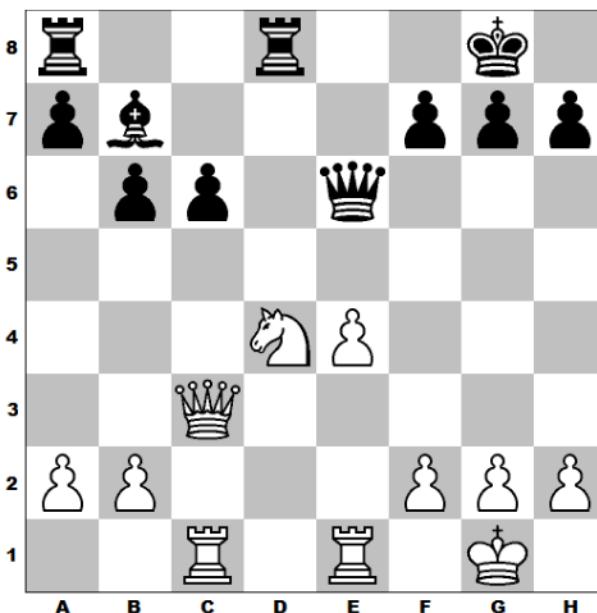
Posición después de la jugada 15... Cc5 de las negras. 16.dxe6 Cxe6 17.Axe6 Dxe6

16.dxe6 Cxe6 17.Axe6 Dxe6

Aquí parece que las blancas tiene que perder un tiempo, para defender el peón a, lo que sería aprovechado por las negras para jugar c5, obteniendo una posición muy superior. Pero como se verá mi adversario tenía una pequeña sorpresa para mí.

[Panov califica a 17....Dxe6 como dudosa y recomienda mejor 17...fxe6 18.b4 Tfc8 con idea de c5. Scalise]

18.Cd4! De5!



Posición después de la jugada 18.Cd4! de las blancas.

Naturalmente, si 18...Dxa2 19.Ta1 ganaría la dama. La jugada del texto es probablemente la única movida satisfactoria en esta posición. La contestación obvia sería 18...Dd7, para defender el peón de c6, a lo que seguiría 19.Cc5 f6 20.Dg3 (amenazando Tcd1) Rh8 21.Tcd1 Df7 22.h4 con gran

ventaja de posición. La movida del texto, por otra parte, asegura a las negras, por lo menos igualdad posicional, como pronto se verá.

19.Cxc6 Dxc3 20.Txc3 Td2 (=+) 21.Tb1? ...

Un serio error de juicio. Las blancas se hallan bajo la impresión de que tienen mejor partida, por su peón de ventaja, pero no es así. La poderosa posición de la torre negra en d2 compensa plenamente el peón de menos. Además alfil y torres son más poderosos que caballo y torres (véase 5, *Valor relativo de las piezas*), y, como ya lo hemos indicado, con peones en ambos flancos del tablero, el alfil es superior en razón de su mayor alcance. Incidentalmente, este final demostrará el gran poder del alfil. La mejor posibilidad de las blancas era hacer tablas de la siguiente forma: 21.Ce7 jaque Rf8 22.Tc7 Te8 23.Txb7 (lo mejor; no 23.Cg6 jaque, a causa de fxg6 seguido de Txe4), Txe7 24.Tb8 jaque Te8 25.Txe8 jaque Rxe8 y jugando bien las blancas harían tablas.

Es curioso que con un peón de ventaja, las blancas sean las que se hallen siempre en peligro. Y puede ahora apreciarse plenamente, después de examinar este análisis, el poder de la jugada 18....De5.

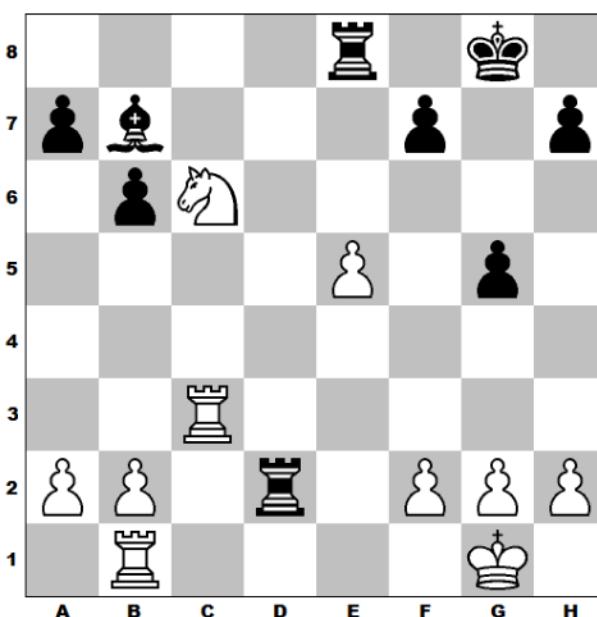
21... Te8

Con esta poderosa jugada, las negras comienzan un asalto contra el centro de las blancas, que muy pronto influirá sobre el rey contrario. Las blancas temen jugar 22.f3 a causa de 22...f5

[Euwe pone un signo de admiración a la jugada 21...Te8 y evalúa que las negras tienen clara ventaja]

22.e5 g5

Para impedir f4. El caballo blanco se halla prácticamente "clavado", ya que no puede moverse porque se perdería el peón de e5.



Posición después de la jugada 21...g5 de las negras.

23.h4 ...

Esto es una consecuencia de la movida anterior. Las blancas quieren desorganizar los peones negros para debilitarlos.

[Si 23.h3 Axc6 24.Txc6 Txe5 25.Tc7 Tee2 26.Tf1 a5 arribando a un final con ventaja decisiva para las negras. Euwe]

23... gxh4

Aunque doblado y aislado este peón ejerce enorme presión. Las negras ahora amenazan Te6, para seguir con Tg6 y h3 y h2 en el momento oportuno.

24.Te1 ...

Las blancas ya no pueden resistir por más tiempo la lenta asfixia. Se hallan rodeadas de peligros y quieren eliminarlos entregando sus peones del flanco de la dama, con la esperanza de recuperarse más tarde, tomando la iniciativa en el ala del rey.

24... Te6!

Mucho mejor que tomar peones. Esto obliga a defender el caballo con la torre de rey, a causa de la amenaza Tg6.

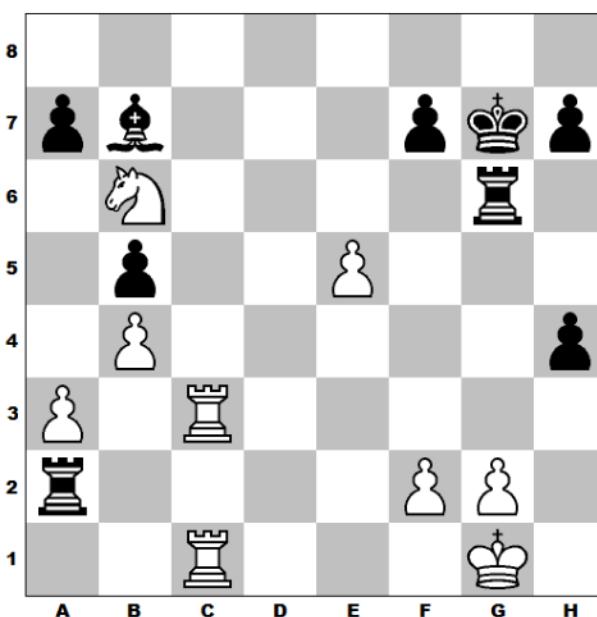
25.Tec1 Rg7

Preparatoria de Tg6. La partida se decidirá en el ala del rey y será el peón doblado y aislado el llamado a dar el golpe de gracia.

26.b4 b5

Para evitar 27.b5 que defendería el caballo y daría libertad a las torres.

27.a3 Tg6 28.Rf1 Ta2

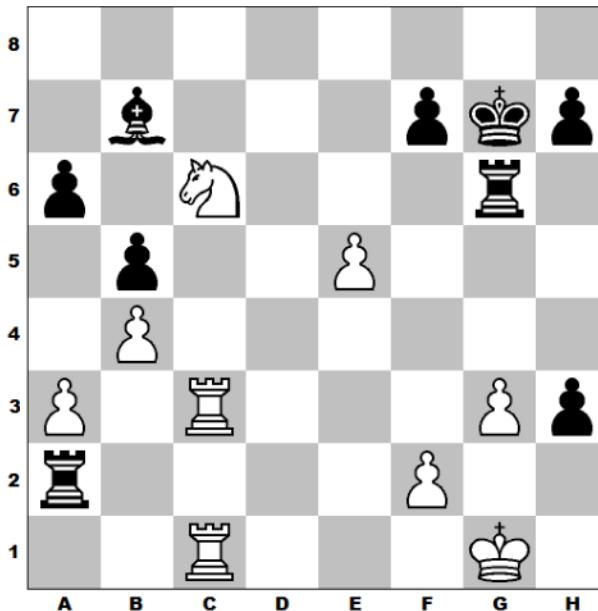


Posición después de la jugada 28...Ta2 de las negras.

Obsérvese esta notable posición. Las blancas no pueden mover ninguna pieza sin exponerse a perder material. Su mejor posibilidad hubiera sido jugar 29.e6, pero esto sólo serviría para prolongar la partida, que de cualquier modo está perdida.

29.Rg1 h3 30.g3 a6

De nuevo forzando a las blancas a mover y a perder algo, pues todas sus piezas se hallan comprometidas en la defensa.



Posición después de la jugada 30...a6 de las negras.

31.e6 Txe6

Las blancas tampoco pueden mover ahora su caballo en razón de 32...h2+ 33.Rxh2 Th6+ y Th1 mate.

32.g4 Th6 33.f3 ...

Si 33.f3 h2+ 34.Rh1 Txc6 35.Txc6 Txa3 ganando fácilmente.

33... Td6 34.Ce7 Tdd2 35.Cf5+ Rf6 36.Ch4 Re5 37.Cf5 Tg2+ 38.Rf1 h2 39.f4+ Rxf4 (0-1)

Un final digno del más cuidadoso estudio.

**FIN
DE
FUNDAMENTOS DEL AJEDREZ**