

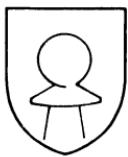
PIENSE COMO UN GRAN MAESTRO

A. Kotov

3^a edición



Club
de Ajedrez



Club de Ajedrez

ALEXANDER KOTOV

**PIENSE COMO UN GRAN MAESTRO
(3^a edición)**

FUNDAMENTOS /AGUILERA

Club de Ajedrez

Traducción: Miguel Angel Nepomuceno

- © 1982 Editorial Ricardo Aguilera
Padilla 54. Madrid 6
Tfno.: 402-73-25
- © 1982 Editorial Fundamentos
Caracas 15. Madrid 4
Tfno.: 419-96-19
-

**1^a edición 1974
2^a edición 1979
3^a edición 1982**

**ISBN: 84-7005-164-4
ISBN: 84-245-0351-1
Depósito Legal: M-40.469-1982**

**Impreso en España. Printed in Spain
Impreso por Técnicas Gráficas. Las Matas 5. Madrid 29**

Diseño Cubierta: Pablo y Cristina

PREFACIO

Un inmenso número de libros de ajedrez han sido escritos. Algunos autores comentan partidas recientes; otros recopilan y presentan antiguos trabajos sobre variantes de aperturas, pero, por extraño que pueda parecer, ninguno ha tenido la idea de describir los métodos por los cuales los principales jugadores de nuestro tiempo han alcanzado la cumbre de su fuerza. Sin embargo, un estudio de estos métodos facilitaría en gran medida el proceso del dominio de las complicaciones del juego.

En este libro, el autor describe cómo Botvinnik, Tal, Smyslov, Petrosian, Keres, Bronstein y muchos otros importantes grandes maestros estudiaron la teoría del ajedrez y se entrenaron para comprender los misterios de su estrategia y táctica. Ellos mismos han revelado estos métodos en anotaciones de partidas y artículos, mientras que otros los he llegado a conocer por conversaciones personales con mis colegas grandes maestros.

El lector encontrará también un relato de mi propia experiencia personal —mis logros en el campo del ajedrez son el resultado de un inmenso y duro trabajo en estudios de teoría, y me alegrará que esta experiencia pueda ser de interés para el lector.

El ajedrez es un juego complejo, aunque millones de entusiastas están fascinados por él. Algunos de ellos alcanzan la fuerza de un jugador de primera o segunda categoría, otros quedan satisfechos con ser conocidos toda su vida como «principiantes». Sin embargo, seguramente a un jugador débil le gustaría ganar un título de ajedrez y ser conocido como maestro, o incluso gran maestro. Si alguien les enseñara solamente cómo conseguir este fin, entonces muchos de estos entusiastas se prepararían para ponerse en marcha por el largo y pesado camino del juego de torneo, con todas sus excitantes y desgarradoras experiencias.

«Entonces cómo se llega a ser un gran maestro? En el caso de que las habilidades de un jugador fuerte sean puramente naturales, ¿qué puede cambiar un duro trabajo? Naturalmente, debe de haber alguna habilidad innata, pero como en otras esferas del talento humano, el principal factor

es el inmenso, ilimitado esfuerzo para dominar la ciencia de la estrategia y táctica del ajedrez.

Ese gran pensador del ajedrez que fue Emmanuel Lasker, aseguró que en el espacio de cien horas podría producir un jugador de primera categoría de un joven de capacidad normal. ¿Se podría ir más allá de eso? Lasker nunca tuvo ocasión de demostrar la validez de su afirmación, y naturalmente surge la pregunta: ¿puede uno a fuerza de detenido estudio y duro trabajo llegar a ser un maestro o, al fin, un gran maestro?

Mi propia experiencia me dice que tales estudios y trabajo tienen una inmensa utilidad en los resultados prácticos. Recuerdo al lector que hacia 1938 yo no había conseguido llegar al nivel de maestro, pero mi estudio del juego en el período 1936-37 me llevó repentinamente a dar el "gran salto deseado". Gané el título de maestro en 1938, y sólo un año más tarde, el de gran maestro. Ello demuestra que se puede llegar a gran maestro con el propio esfuerzo: simplemente hay que trabajar duro. Cómo hay que hacerlo exactamente, está contenido en este libro.

1. Mi deseo de hacer el libro tan claro y útil como sea posible me ha llevado a emplear nuevos nombres para las normas y los conceptos estratégicos. No se intenta con esto hacer un ensayo innecesariamente científico, sino simplemente ayudar a la memorización de los puntos importantes.

2. El libro hace uso de un gran número de partidas y consejos de los grandes maestros soviéticos que pertenecen a la que ahora se llama la vieja generación. La razón de esto es que toda mi carrera de ajedrez la pasé llevando sobre mis hombros a Botvinnik, Keres y Smyslov. Los grandes maestros más jóvenes, por otra parte, están atareados con sus partidas de torneo y escriben poco sobre el proceso de sus ideas en el tablero, limitándose normalmente a dar variantes concretas.

3. El libro contiene partidas del autor, por otra parte fácilmente comprensibles, para lo cual, con el propósito de describir los secretos de la esencia del ajedrez, he tenido naturalmente que ahondar mucho en mi propio cerebro.

¡Por eso, querido lector, adelante en la lucha, a alcanzar las alturas de un gran maestro de ajedrez!

INTRODUCCION: UN EXPERIMENTO EXTRAORDINARIO

Intentaremos ahora describir los complejos procesos del pensamiento que tienen lugar en la mente de un gran maestro durante el juego. Para explicar estos procesos tan claramente como sea posible, vamos a ensayar un pequeño experimento que me vino a la memoria debido a la técnica de estudiar la mecánica en la Universidad. Lo primero de todo, se estudia Estática —el efecto de las fuerzas sobre un cuerpo en reposo— y luego la Dinámica —el mismo fenómeno en movimiento—. También consideraremos primero cómo pensar las jugadas desde el punto de vista estático, y más tarde desde el de la dinámica.

Imaginemos entonces la habitación donde se está jugando un torneo de primera clase. Nos acercamos a la escena y pedimos a uno de los jugadores, digamos por ejemplo Polugayevsky, que abandone su sitio. Vamos ahora a pedir a Smyslov que nos diga inmediatamente, sin hacer ninguna consideración, el curso de sus pensamientos al estudiar la posición en la que él, el blanco, tiene que mover.

Puedo asegurar que su primera reacción sería contar cuántos Peones hay. Como norma, un gran maestro puede saber de una mirada, sin contarlas, cuántas piezas hay en el tablero. Sin embargo, puede también a la vez contarlas. Supongamos ahora que Polugayevsky no ha sacrificado ninguna pieza y así el material está equilibrado.

El siguiente paso en el pensamiento de Smyslov será aclarar los siguientes puntos:

Primero, de qué apertura proviene esta posición. Si no se han hecho muchas jugadas, será capaz de saberlo por la configuración de Peones y la posición de las piezas. Si hemos entrado ya en el medio juego, entonces se tiene que investigar sobre los restos de la estructura de Peones, sobre las columnas abiertas, las diagonales y la situación de los Caballos.

Entonces surge la pregunta: ¿he tenido yo antes esta posición o se ha dado en partidas de otros grandes maestros? Este es un importante punto en las materias a tratar, ya que si se puede recordar una posición similar

de partidas anteriores, entonces es más fácil hacer una valoración de cómo están las cosas, y acertar con el plan correcto o con variantes ya analizadas. Usar tales conocimientos almacenados es una excelente manera de ahorrar tiempo pensando, así como de evitar errores o un plan equivocado.

Esta fase del pensamiento que nosotros llamamos el período de clarificación es muy importante. Aquí el principal papel lo desempeña el conocimiento, la experiencia y la erudición del gran maestro. Naturalmente, la memoria juega su parte, ayudando a traer a la mente las jugadas hechas en partidas jugadas hace ya mucho tiempo. Se pueden encontrar ejemplos notables de esta técnica de trabajo en las partidas de Alekhine y Botvinnik, que fueron ayudados de este modo a producir grandes obras de arte.

Provisto de estos sondeos preliminares, el gran maestro intenta entonces valorar la posición. No sólo tiene que resolver el problema básico de quién está mejor, sino que tiene que discernir la naturaleza de la posición hasta sus más pequeños detalles. El tendrá en cuenta la presencia y el relativo valor de varias líneas abiertas, todo mientras sitúa *in mente* la labor concreta que se extiende ante él: ocupar esta columna abierta o la diagonal, cerrar otra, neutralizar la acción sobre esta línea de las torres enemigas. También resolverá qué casillas importantes ocupará con sus Caballos, de cuáles echará fuera a la caballería enemiga. Llegará a estar claro para él cuál de sus Peones, y los del oponente, está débil, dónde hay fuertes Peones pasados. De una manera más subsconsciente que consciente establecerá dónde hay cooperación y armonía entre sus piezas, y lo mismo respecto a las de su oponente. Se dirá mentalmente: esto es lo que tengo que situar bien; aquí es donde debo reagrupar.

No le costará a Smyslov mucho esfuerzo establecer qué bando domina el centro y cuál es la influencia sobre este centro de tal o cual pieza. Luego, fijará el valor de las cadenas de Peones de cada bando, y sabrá dónde son posibles los avances de Peón. Después de todo esto, él comprenderá más claramente quién tiene mejor posición, quién tiene la iniciativa, quién debe atacar, quién estará obligado a defenderse. Decidirá dónde debe atacar el blanco si el negro solamente se defiende, o en lugar de ello intenta contraatacar en el flanco. De otro modo, el negro proyectará un golpe en el centro —un gran maestro sabe perfectamente bien que la mejor contestación a un ataque de flanco es un contraataque en el centro.

Finalmente, si la posición está igualada. Smyslov decidirá si debe maniobrar tranquilamente con el fin de debilitar el campo enemigo.

Este es, por tanto, el camino por el que un gran maestro, en la sala del torneo, va poco a poco valorando una posición. Nosotros no podemos afirmar que él tratará los elementos de la posición en el orden que yo los he dado; mucho de lo que nosotros hemos categorizado, él probablemente

lo confiará a su intuición, pero de una manera o de otra los variados problemas serán considerados y resueltos.

¿Cuánto tiempo lleva este proceso? Naturalmente, esto depende de la habilidad del gran maestro y de las características especiales de cada posición en particular. Existe también el factor del temperamento. Es bien conocido que en algunos jugadores tranquilos, el análisis juega el principal papel; en otros predomina la intuición desarrollada por la práctica analítica. Evaluar una posición es muy importante y se dedica a ello mucho tiempo.

Unicamente después de haber pasado por este trabajo preparatorio, Smyslov empezará a madurar un plan. La dirección de los pensamientos de un jugador está gobernada principalmente por las características de una posición ya dada, pero no poco corresponde al carácter del jugador. Petrosian probablemente pensaría primero cómo defender sus debilidades, mientras que Tal empezaría a pensar en la posibilidad de preparar un sacrificio.

Así, en uno u otro caso, nuestro gran maestro decidirá el plan general de campaña, dónde dirigir sus piezas, qué atacar, cómo defenderse en caso de necesidad. Además de este plan general, él tendrá otro más concreto que decida cuáles serán sus cinco jugadas siguientes; ocupar esta casilla, cambiar este peón, etc. También verá cuál es el plan de su oponente y cómo puede estorbarlo.

Para llegar a este estado, los pensamientos de un gran maestro se han basado en ideas generales y en principios estratégicos. Ahora, por fin, empezará a pensar en la mejor jugada que hará a continuación. Establecerá qué jugadas son posibles y cómo adaptarlas a su plan. Luego comenzará a analizar muchas variantes. Examinará cada una de las jugadas, preverá la réplica del oponente, luego su mejor contestación, etc. Sólo después de terminar esta inmensa tarea, ahora puramente analítica, Smyslov moverá una pieza y detendrá su reloj. ¡Pensamiento terminado, jugada hecha!

Nuestro experimento nos ha permitido examinar la hilación de los pensamientos de un gran maestro cuando él elige el mejor movimiento en una posición dada. También hemos aprendido que un verdadero jugador de Ajedrez debe tener las siguientes cualidades:

1. Debe conocer bien la moderna teoría de aperturas.
2. Debe saber y guardar en su memoria las leyes de las posiciones típicas del medio juego, aprendidas de sus propias partidas y de las de otros jugadores. Cuanto más sabe y recuerda un jugador, más fácil es para él encontrar un «precedente», por ejemplo una posición que ha ocurrido antes y que es similar a su posición actual. Naturalmente, no es cuestión de memorizar mecánicamente, sino de conocer los métodos, las diferentes jugadas y combinaciones empleadas en otro tiempo y valoradas adecuada-

mente en subsiguientes notas y análisis. Llamaremos a estas dos primeras cualidades, con razón, "erudición del Ajedrez".

3. Un gran maestro debe ser capaz de valorar una posición cuidadosa y correctamente.

4. No menos importante es la habilidad de dar con el plan correcto que debe satisfacer las necesidades de la posición dada.

5. Un gran maestro debe ser capaz de calcular exacta y rápidamente esas variantes que pueden surgir en el transcurso del juego.

Por tanto, estas son las cualidades más importantes que los jugadores deberían desarrollar, principalmente por la práctica, el análisis y el esfuerzo personal para perfeccionarse. Examinaremos ahora todas estas cualidades, y demostraremos cómo se pueden adquirir a base de un duro trabajo. Con el fin de facilitar su estudio, nos ocuparemos de ellas en diferente orden.

1. ANALISIS DE VARIANTES

¿Sabe usted analizar?

Recientemente fui invitado a una ceremonia de clausura de un Torneo por equipos en el que jugaban candidatos a maestro y jugadores de primera categoría. Yo le pregunté a mi auditorio sobre qué les gustaría que les hablara y fui abrumado a preguntas. Algunos me pedían que les mostrara alguna combinación interesante, otros necesitaban saber cómo jugar la Defensa Siciliana correctamente con las negras.

“Pero saben ustedes analizar variantes”, pregunté a mis oyentes, y sin darles tiempo a contestar proseguí: “Yo les enseñaré cómo analizar variantes, y si me equivoco, entonces deténganme. Vamos a suponer que en un determinado momento de su partida pueden elegir entre dos jugadas: T1D o C5CR. ¿Cuál jugarán? Ustedes se acomodan confortablemente en su silla y comienzan sus análisis silenciosamente, diciéndose a sí mismos las posibles jugadas: ‘Puedo jugar T1D y él probablemente jugará A2CD, o tomará mi PTD, que ahora está indefenso. ¿Cuál en-

tonces? ¿Me gusta esa posición?’ Van una jugada más allá en su análisis y entonces se les pone cara larga – la jugada de la Torre ya no les interesa. Por lo tanto, consideran la jugada del Caballo –. ‘¿Qué pasa si hago C5CR? El puede echarlo con P3TR, yo juego C4R, él lo captura con su Alfil, yo vuelvo a capturar y él ataca mi Dama con su Torre. Eso no parece muy preciso... Así que la jugada del Caballo no es buena. Hay que ver otra vez la jugada de la Torre. Si él juega A2CD, yo puedo contestar P3AR, pero ¿qué ocurre si él capture mi PTD? ¿Qué puedo jugar entonces? No, la jugada de la Torre no es buena. Debo considerar la jugada del Caballo otra vez. Por lo tanto, C5CR, P3TR; C4R, A × C; D × A, T5D; ¡no es buena! Así que no debo mover el Caballo. Hay que intentar la jugada de la Torre otra vez. T1D, D × PT’. En este momento, ustedes echan una mirada al reloj. ‘¡Dios mío!, ya llevo treinta minutos pensando si mover la Torre o el Caballo.’ Si ocurre así, ustedes están realmente apurados de tiempo. Y entonces, de repente, se les ocurre la

feliz idea. '¿Por qué mover la Torre o el Caballo? ¿Qué ocurre con AlCD?' Y sin ninguna otra dificultad, sin ningún análisis, ustedes mueven el Alfil. Exactamente como antes, sólo que sin considerarlo."

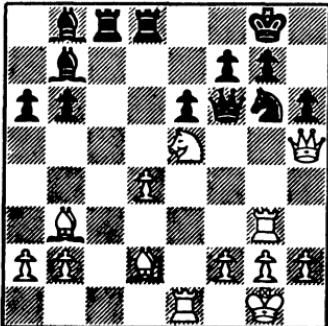
Mis palabras fueron interrumpidas por los aplausos. El público reía, tan exacta fue mi descripción de sus desgracias y tribulaciones. Cuando les revelé que estaba escribiendo un libro para explicar todo lo que yo sabía sobre los análisis, basado en lo que había aprendido de otros grandes maestros y en lo que había descubierto por mí mismo, fui premiado otra vez con aplausos. De este modo llegué a comprender que jugadores incluso de altos niveles tenían gran necesidad de tal guía. Entonces dije bromeando: "Botvinnik está trabajando duro, intentando hacer una computadora de ajedrez tan buena como un ser humano, así que vamos a enseñar a jugar a los seres humanos con la precisión de una máquina."

El caso que he descrito de pensar defectuosa y poco sistemáticamente, es bastante común incluso en jugadores de gran habilidad y alto nivel. De pronto ellos abandonan sus análisis y hacen una jugada que no han examinado convenientemente. Vamos a considerar tal caso.

El ataque del blanco en el flanco de Rey parece muy amenazador y, naturalmente, el maestro que jugaba con las blancas intentaba encontrar un camino concreto para destrozar al Rey enemigo o conseguir alguna ventaja decisiva. Como no es muy

difícil de ver, esta línea concreta entraña un sacrificio.

1



"Tengo que sacrificar" se dice el maestro, pero ¿qué pieza? Hay varias posibilidades: 26. A × PT, 26. C × C, 26. C4C y 27. C × P+. ¿Cuál entonces? Vamos a analizar. 26. C × C, A × T; 27. PT × A, P × C; 28. T × P, P × D; 29. T × D+, R2T. Gana la calidad, el PD es débil, el Alfil de las negras es fuerte. No, no es así. ¿Qué ocurre con 26. A × PT? Echemos una mirada, 26. ..., P × A; 27. D × P, A × C; 28. T × A, D2C; 29. D3R (29. T × C, D × T/3!); 29. ..., A4D y las blancas no tienen nada concreto.

¿Posiblemente es más fuerte 26. C4C? ¿Dónde irá la Dama negra? 4A es mala a causa de 27. C × P+, P × C; 28. D × D, P × D; 29. T × C+, R2T; 20. T × P+, R2C; 31. T4T. Debido a los dos Peones de ventaja, el blanco está mejor. Tampoco le salva 26. ..., D × PD, ya que entonces 27. C × P+, P × C; 28. T × C+, o 28. T × P! y el Rey negro no puede ser defendido.

¿Entonces 26. C4C es buena? Pero ¿qué ocurre si 26. ..., D5T? Entonces 27. C × P +, R1A! No, las blancas no pueden permitir eso, las Damas se cambian y todas sus piezas están en *prise*. Así que C4C no sirve. Hay que ver otra vez la captura sobre 6T y 6C."

Y una y otra vez sus pensamientos se detienen en las largas ramificaciones de estas dos jugadas, y sin embargo las posiciones resultantes siguen sin interesar al maestro. Una vez más vuelve a considerar 26. C4C, y una vez más no encuentra allí la victoria. ¿Cuántas veces pasa de una variante a otra?, ¿cuántas veces piensa en este o aquel intento de victoria? Sólo él puede decirlo. Pero ahora el apuro de tiempo se acerca y el maestro decide "hacer una jugada prudente" que requiere un verdadero análisis: 26. A3A. ¡Ay!, esta era casi la peor jugada que podía hacer. Las negras jugaron la decisiva 26. ..., C5A y después de 27. D4C, P4TR; 28. D1D, P5T las blancas tuvieron que abandonar. Observe de paso que el blanco se equivocó al rechazar 26. C4C. Después de 26. ..., D5T; 27. C × P +, R1A; 28. D × D, C × D; 29. C × P, R × C; 30. A × P +, R1A; 31. T4C, C × P; 32. A4C +, A3D; 33. A × A +, T × A; 34. A × T, C × T; 35. A × A el blanco ganaría.

¿Puede usted recordar situaciones que le hayan ocurrido antes en partidas de torneo? ¡No dude que puede! Así que vamos a hablar de cómo aprender a pensar sobre las posibles jugadas con la mayor eficacia.

Digresión histórica

La práctica ha demostrado que sólo algunos jugadores han dominado la técnica del análisis; incluso jugadores de muy alto nivel tienen lagunas en este aspecto.

En los círculos de ajedrez, donde se oye hablar a muchos fuertes jugadores, existe la común creencia graciosa de que ningún tipo de ejercicio puede cambiar la fuerza de un jugador. A los chistosos les gusta citar las palabras de Ostap Bender (1), que en su famosa disertación sobre el ajedrez dijo: "El rubio juega bien y el moreno juega mal, ¡y ninguna enseñanza podrá cambiar este estado de cosas!" Sin embargo, la experiencia de muchos jugadores de muy diferente fuerza de juego demuestra que lo contrario es verdad.

Mencionaremos otra vez la necesidad de regular examen de uno mismo, de la necesidad de resumir las lecciones de los torneos en los que hayamos jugado. Por medio de esta crítica podemos clarificar mejor los defectos de nuestro pensamiento en ajedrez. Para dar al lector una mejor idea de lo que quiero decir, le hablaré de lo que yo mismo he trabajado a este respecto, trabajo que me dio un resultado mucho mejor de lo que esperaba.

En el período de 1935-36, yo había conseguido alcanzar el primer pre-

(1) Uno de los principales personajes de las bien conocidas novelas satíricas de Ilf y Petrov. *Las doce sillas y el becerro de oro*. Uno de los chistes del libro era que Bender, que no sabía jugar al ajedrez, ¡daba conferencias y exhibiciones sobre el juego!

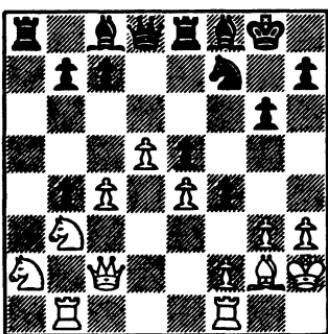
mio en un torneo de primera categoría. Había jugado con éxito en dos campeonatos de Moscú, pero no obstante no estaba satisfecho con mi juego. Cuando hice un estudio crítico de mis partidas, llegué a la conclusión de que había serios defectos en mi juego. Estoy viendo, mientras escribo esto, los muchos cuadernos de ejercicios que llené en esos días con anotaciones a mis partidas. Créame, están llenos de muchos comentarios críticos de mí mismo. Ningún irascible comentarista ha valorado tan poco mis jugadas como yo. Al final le dije al público: "De todo esto saqué la conclusión de que mi principal inconveniente no era el conocimiento superficial de las aperturas o la pobre técnica del final, sino mi pobre comprensión del medio juego. Mi peor defecto era la incapacidad de analizar variantes. Pasaba demasiado tiempo examinando posiciones simples que me llevaban a un apuro de reloj. Además, a menudo cometía serios errores. Finalmente, después de la partida, siempre descubría que mi oponente había visto mucho más en el tablero que yo. Llegó a estar claro para mí que tenía que trabajar muy duro para dominar la técnica del análisis."

Así fue cómo lo expresé ante el público, pero en mis cuadernos de ejercicios lo hacía mucho más energético: "Preparo las variantes que se presentan al azar, y son debidamente castigadas por mi oponente. Estos análisis poco profundos son la principal desventaja de mi juego, y debo de hacer un gran esfuerzo para su-

perarlo." Esto fue lo que escribí en las notas sobre mi partida con A. Yeltsov. "Una falta de auténtico deseo de profundizar en las variantes concretas, de pensar poco sobre ello, estos son los errores característicos de mi juego en el Campeonato de Moscú de 1936", fue otro triste resumen.

En particular estaba desalentado por mi partida con Panov (negras), quien después de una aguda apertura llegó a la posición del diagrama.

2



El ataque de las blancas sobre el flanco de Dama, así me parecía a mí, se estaba desarrollando por un camino lógico y sistemático. Creía que la "horrorosa" disposición de las piezas negras era una prueba de sus serias dificultades posicionales. En la partida se hizo ahora 22. P5A, C4Cl, después de lo cual, inesperadamente, se vio claro que las negras tenían amenazas muy peligrosas. El quid estaba en que las piezas de su flanco de Rey, de las que yo había pensado que daban la impresión de torpeza y falta de cooperación, estaban trabajando muy bien, mientras que las mías "escrupulosamente situadas"

eran incapaces de evitar sus peligrosas amenazas.

Ahora siguió 23. TR1D, P6A; 24. P4T, C x P; 25. A x P, T x C; 26. D x T, C6A; 27. D2D, D3A y las negras tienen la partida ganada. El final fue un castigo a mi infundado optimismo: 28. A2C, P5R; 29. TD1A, C x T; 30. T x C, D6AD; 31. D3R, A4A; 32. R1T, D x D y las negras ganaron fácilmente el final.

Después de la partida, analizamos todas las variantes posibles. Panov me dijo que una vez hecho 22. ..., C4C I pensaba que las blancas no tenían buena defensa. Si 23. TR1R entonces 23. ..., P6A; 24. A1A (24. P4T, C x P; 25. T x C, P x A con las terribles amenazas de 26. ..., D x PD; 26. ..., D2D, y 26. ..., A4A), A x PTI; 25. A x A, C x A; 26. R x C. D4C; 27. P4C, A2R; 28. R3C, D5A +; 29. R3T, D3T +; 30. R3C, A5T +; 31. R x P, T1A +; 32. R2C, T x P + ganando la Dama.

Toda la maniobra de las negras —su original plan y el inesperado sacrificio— es atractiva. Estas posibilidades, que estaban ocultas en la posición, continuaban siendo un misterio para mí al final de la partida. Yo no había examinado ni una sola de las operaciones tácticas dadas arriba. Esto es lo que escribí en mi sumario del torneo sobre las malas interpretaciones que di a esta partida: "No fui capaz de encontrar una sola de las variantes y combinaciones ante el tablero. Ni siquiera sospechaba que había una combinación cercana a la jugada 24, y me quedé

sorprendido cuando Panov me la enseñó. Por eso mi manera de pensar está basada en planes y principios generales completamente ridículos."

De paso hice el siguiente sumario del tiempo gastado en pensar en las partidas del Campeonato de Moscú de 1935: "De las 17 partidas, estuve seriamente apurado de tiempo en 7, con un apuro de reloj más o menos normal (5 minutos para 8 ó 10 jugadas) en 5, sin apuro de reloj en 5 (en 3 de las cuales la partida no duró lo bastante para apurar el control de tiempo). En lugar de preocuparme por lo que hacía, yo jugaba mal, pasando la mayoría del tiempo en consideraciones generales y mezclando variantes." Bien, eso está muy claro. Tan severa crítica de mí mismo presuponía que el siguiente paso era trabajar fuerte para eliminar las faltas, y comencé a hacerlo.

Habiendo examinado las partidas de otros jugadores, sobre todo maestros, y de leer los comentarios ocasionales a este respecto que aparecían en anotaciones de partidas, me convencí finalmente de que la habilidad de analizar con claridad un suficiente número de variantes, así como de esclarecer la posición, era la condición esencial para el éxito. Sin embargo, también llegué a la conclusión de que en sus análisis algunos jugadores cometían varias faltas. Algunos examinan profundamente unas pocas líneas, otros analizan un gran número de variantes, aunque sólo dos o tres jugadas. La solución correcta es encontrar el término medio, especialmente cuando se está jugando contra un tiempo limitado.

También llegó a quedar claro para mí que la habilidad de orientarse en el laberinto de las posibles variantes no es sólo un don natural, sino también el resultado de serios y prolongados esfuerzos, así como de entrenamiento.

¿Cómo se podría llevar a cabo este entrenamiento? ¿Dónde hay una descripción de cómo entrenar y disciplinar el pensamiento de uno? No había libros al respecto, y no parecía posible conseguir cualquier otra ayuda, así que tuve que valerme por mí mismo. Elegí un método que me pareció el más racional, y afortunadamente estaba en lo cierto. Desde entonces le he considerado el método más efectivo para conseguir buenos resultados.

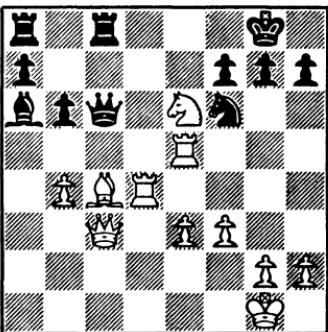
Seleccioné de libros de torneos las partidas en las que habían tenido lugar grandes complicaciones. Luego las veía sobre el tablero, pero cuando llegaba al punto crucial donde se encontraban dichas combinaciones y el mayor número de variantes posibles, dejaba de leer los comentarios. Colocaba a un lado el libro o cubría la página con una hoja de papel y me ponía la tarea de pensar larga y profundamente, con el fin de analizar todas las posibles variantes. Al mismo tiempo intentaba ponerme en el estado de ánimo que tenía cuando estaba sentado ante el tablero en la sala del torneo.

Cuando había pasado entre media y una hora en este trabajo, algunas veces (especialmente en posiciones muy complejas) escribía las variantes que había examinado, y entonces las comparaba con las del comentarista.

Al principio había una gran discrepancia a favor de este último, pero luego aprendí cómo ampliar mi campo y a describir cada variante con considerable exactitud. Naturalmente, analizaba sin mover las piezas para hacerlo igual que en una partida de torneo.

De esta manera examiné un gran número de posiciones muy difíciles y complicadas. Recuerdo una de ellas en particular. Creo que el lector estará interesado en estudiar las muchas variantes que son el producto de los mismos jugadores y de muchos comentaristas

3



Esta posición se presentó después de la jugada 23 de las negras en la partida Flohr-Fine, Hasting, 1935-36. La tensión ha alcanzado su punto culminante y el desenlace lo puede decidir el más pequeño error. El gran maestro Flohr cometió, en efecto, tal error jugando la evidente 24. C8D?, que fue refutado convincentemente por Fine. El retiró su Dama a 2A, después de lo cual ganó sencillamente el Caballo, y todos los intentos del blanco de atacar 7CR quedaron en nada.

Los comentaristas de todo el mun-

do analizaron esta posición. Una victoria, que era encontrada por un país, para el blanco era refutada rápidamente por artículos publicados en otro. Una estrategia prácticamente invisible descubierta por un analista pronto se demostraba que era un error en un examen posterior. Finalmente, el maestro inglés Winter encontró la única manera de ganar. Yo he trabajado mucho en la misma línea en mis propios análisis.

Examine las variantes que se presentan después del avance del Peón 24. P5C! La idea después de esta jugada no se ve clara inmediatamente. Hay que abrir la diagonal 3TD-8AR para que la Dama de las blancas ataque al Rey enemigo. La victoria después de la respuesta forzada 24. ..., A × P; 25. C × P está probada por las siguientes variantes:

A) 25. ..., R × C; 26. T4C +, aunque ninguna de las diversas respuestas salva a las negras, 1. 26. ..., R1A; 27. D4C +; 2. 26. ..., R3T; 27. T5-5C!, y el negro no puede hacer frente a las dos amenazas de 28. D5R y 28. D1R; 3. 26. ..., R1T; 27. T × A, T1CR; 28. T × T +, R × T; 29. T5C +, R1T!; 30. T5AR, R2C; 31. P4C, y el blanco debe ganar, aunque no sin dificultades técnicas; 4. 26. ..., C × T; 27. T5C +, R1A; 28. D7C +, R2R; 29. D × P +, R3D; 30. D4A +, con un ataque decisivo.

B) 25. ..., A × A; 26. C5A! Esta fuerte jugada crea complicadas amenazas además de la de un jaque sobre 7R. Las negras tienen varias tentativas de defensa, pero ninguna de ellas es satisfactoria:

1.ª 26. ..., D2A; 27. T4C +, R1T; 28. T8R +.

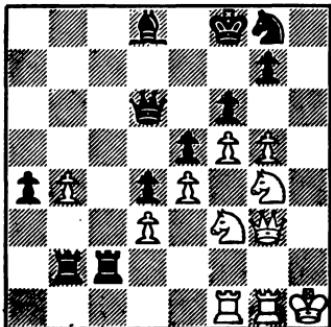
2.ª 26. ..., R1T; 27. T × A seguido de T8R +.

3.ª 26. ..., T2A; 27. T4C +, R1T; 28. T × A y 29. T8R +.

4.ª 26. ..., D5T (para prevenir un jaque de Dama sobre la diagonal 3TD-8AR); 27. T8R +, T × T; 28. T4C +, R1A; 29. D × C, y después de que a las negras se les hayan acabado los jaques no tienen defensa contra T8C + .

Entrenándome en ejercicios de esta clase, llegué gradualmente a un perfeccionamiento en la precisión de mis análisis, y fui capaz de penetrar más profundamente en los secretos de posiciones muy complicadas. Finalmente, establecí un récord personal, analizando una posible variante de la cuarta partida del *match* Tschigorin-Tarrasch, de 24 profundas jugadas. Confieso que estaba muy orgulloso de esto, aunque ahora me doy cuenta que fui ayudado por la "línea recta" natural de la variante, que tenía relativamente pocas subvariantes. Esta es la posición.

4



Tschigorin se equivocó con 48. P × P, y después de 48. ..., A × P;

49. D3T, P6T; 50. C × A, D × C; 51. T6C, P7T; 52. T × D, P × T, perdió en seguida. Después de mirar la posición muchas veces, encontré una victoria con 48. D3T! Yo di la variante principal y omití las subvariantes: 48. ..., P6T; 49. D8T, P × P; 50. P6A, A × P; 51. C × PC, P7T; 52. C7T +, R2A; 53. C7 × A, C × C; 54. C6T +, R3R; 55. T × C +, P × T; 56. D8C +, R2C; 57. T7C +, D2R (57. ..., R3A; 58. D8T + y mate en dos); 58. D5D +!, R1A! (58. ..., R1R; 59. T8C +, D1A; 60. D7A +); 59. D8T +, R2D; 60. D7C +, T2A; 61. T × D +, R × T; 62. D × T +, R3R. Ahora, a pesar de su ventaja de material, la victoria de las blancas no es sencilla. La obtienen por la siguiente sutil maniobra: 63. D8A +, R2R (63. ..., R3D; 64. C5A + +); 64. C5A +, R2A; 65. D7D +, R3C; 66. D7C +, R4T; 67. D6T +, R5C; 68. D4T +, R6A; 69. D3C +, R7R; 70. D2C +, R × P; 71. D × T.

Después de un posterior examen de la posición, encontré una victoria más rápida para el blanco, pero esto no es importante. Estos ejercicios, analizando y cubriendo la página donde se encuentran las anotaciones de un gran maestro, son muy beneficiosos para perfeccionar la técnica del análisis. Si el lector hiciera la prueba por sí mismo, vería en seguida cómo efectivamente eso le ayuda a mejorar. Sin embargo, uno no debe limitarse a este método, ya que hay otros. Puede ser de una gran ayuda estudiar los diagramas sin colocar la posición en el tablero. Se

pueden leer libros de Ajedrez "ciegos" sin usar un tablero. Hay posiciones para analizar donde se plantea la cuestión "las blancas juegan y ganan", etc. Todos los jugadores que empleen tiempo en tales métodos pronto notarán que su fuerza de juego aumenta.

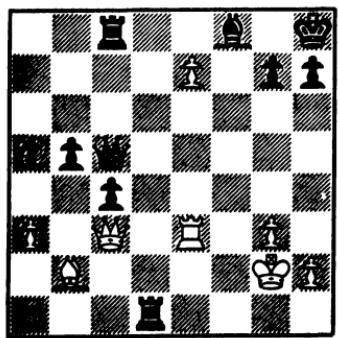
De este modo conseguí descubrir por mí mismo un excelente método para entrenarme en análisis. Posteriormente, compartí este descubrimiento con algunos candidatos a maestros y jugadores de primera categoría, que estudiaron conmigo durante varios años en el Club de Ajedrez de Moscú. Esto les gustó, y yo lo advertí en parte al mejorar su habilidad en el juego. Posteriormente, lo estructuré por mí mismo, y también me apropié de otras fuentes de leyes fijas y recomendaciones que uno debe conocer al analizar, particularmente el concepto del "árbol de análisis", del cual hablaré un poco más tarde.

En seguida comprendí que no era suficiente para un maestro analizar variantes escrupulosamente igual que un perito. El debe aprender a entresacar las jugadas exactas que va a considerar y luego examinar tantas variantes como sea necesario —ni más ni menos—. Con análisis superficiales no se pueden encontrar todos los puntos claves de una posición, pero querer analizar un gran número de posibles variantes puede tener malas consecuencias. Conozco jugadores que consideran un inmenso número de posibilidades. Luego, generalmente, se apuran de tiempo, y de esta manera pierden todos los frutos de su labor.

Con el fin de evitar esto, intentaba analizar el mayor número de variantes, anotarlas y luego decidir cuál de ellas era digna de consideración dentro de las condiciones que exige un juego de Torneo, y las que podían ser omitidas a fin de ahorrar tiempo. Normalmente, un maestro decide esto por intuición, pero usted tiene que desarrollar la suya. Yo trataba de desarrollar la mía por el método descrito antes, y luego ensayaba con éxito el mismo método en grupos de estudio de jugadores de segunda y tercera categoría.

(Más tarde entraré con detalle en la cuestión de elegir jugadas y variantes. Aquí describo el único ejemplo con el que empecé toda mi investigación.)

5



Una vez analicé con detalle la aparentemente simple pero, en realidad, muy difícil posición del diagrama. Luego le pedí a la gente del grupo que la estudiara en el plazo de media hora, y anotara todas las variantes que pensaban serían examinadas. No se les había permitido mover las piezas. Luego examinamos la posición juntos y agotamos todas

las posibilidades allí contenidas. Resultó que estaba lejos de ser sencillo el descubrir todas las características esenciales de la posición. Esto se puede demostrar por el hecho de que un fuerte maestro, en sus notas, escribió que las blancas ganarían con 1. P8R = D, y dio la bonita variante 1., T x D; 2. D x P + , A x D; 3. T x T + , D1A; 4. T x D + + . También tomó nota de la hábil réplica 1., T8C + , que fracasa por 2. R3T, D4A + ; 3. R4T. Sin embargo, falló al encontrar la excelente respuesta 1., T7D + !, y las negras hacen tablas. Tomar la Torre es malo: 2. D x T, T x D; 3. T x T, D3A + , y 4., D x T. 2. R3A o 1A pierde por 2., D4A + , mientras que después de 2. R1T viene 2., T8D + con jaque perpetuo. Las negras consiguen una bonita victoria después de 2. R3T, a saber: 2., D4A + ; 3. P4C, D8A + ; 4. R4T, T x P + ; 5. R5C, T4A + ; 6. D5R, D3A + + .

Ese es el modo de trabajar para desarrollar el más importante factor de la capacidad analítica el factor de encontrar las líneas realmente interesantes.

Un tercer factor que ha de ser considerado a este respecto es la rapidez de analizar, tan importante en el juego práctico. Cualquiera que haya estado apurado de tiempo no necesitará convencerse de esto él conocerá el valor de un solo minuto ahorrado aquí y allá.

Yo practicaba el siguiente método: me presentaba una complicada posición y me imponía la tarea de trabajar todas las posibles variantes

en el espacio de veinte o treinta minutos. Luego las anotaba y repasaba todos los secretos ocultos que había descubierto. Gradualmente reducía el tiempo, y cada vez repasaba lo que había hecho. Pronto conseguí librarme de lo superficial y se aceleró mi capacidad de pensar.

Si el lector descubre que a menudo se apura de tiempo y que falla en las variantes clave cuando intenta economizar reloj, entonces hay algo equivocado en su manera de pensar. Las bases de los torneos normales dan un tiempo para meditar las jugadas, más bien favorable, por término medio cuatro minutos por jugada. Esto es bastante adecuado cuando usted tiene la intención de incrementarlo jugando rápido en la apertura, ya que conoce bien las series de movidas jugadas normalmente. Si este tiempo no es suficiente, y sus partidas se deciden por apuro de reloj con sus inevitables errores, entonces usted debe dedicar mucha de su atención a dominar la técnica del análisis. De este modo hay tres factores que garantizan encontrar la jugada correcta. Son:

Un análisis exacto de todas las variantes que pueden ser lógicamente consideradas, confianza en que usted ha tomado en cuenta todas las jugadas mejores, y una estricta economía de tiempo.

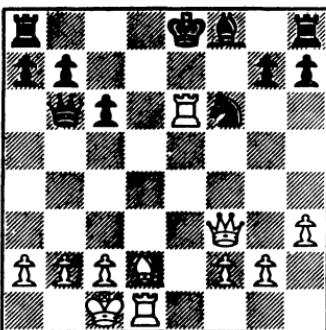
Trataremos de los tres para son sacar y estudiar los más complejos e incomprensibles caprichos que ocurren en la mente de un jugador. Procuraremos así dar una descripción tan exacta como sea posible del complicado proceso que tiene lugar

cuando un jugador intenta encontrar el mejor movimiento.

El árbol de análisis

El curso de los pensamientos de un jugador cuando está considerando su movida es mejor mostrarlo con un ejemplo concreto. La posición del diagrama aparece en la partida Boleslavsky-Flohr, 1950.

6



La partida había comenzado así:
1. P4R, P3AD; 2. C3AR, P4D; 3. C3A, A5C; 4. P3TR, A × C; 5. D × A, P3R; 6. P4D, C3A; 7. A3D, P × P; 8. C × P, D × P; 9. A3R, D1D; 10. 0—0—0, CD2D; 11. A4AD, D4T; 12. A2D, D3C; 13. TR1R, C × C; 14. T × C, C3A; 15. A × P, P × A; 16. T × P +.

Ahora Flohr no jugó 16. ..., R2A, sino que intentó 16. ..., A2R y perdió el final. Lo que nos interesa es cómo hubiera seguido la partida si las negras hubieran movido su Rey a 2A, y cómo decidió Boleslavsky lo que tenía que jugar en ese caso. No podemos estar seguros de que el curso de sus pensamientos fuera exacta-

mente como lo describimos, pero el rumbo general tuvo que ser como sigue:

“¿Cómo pensaba jugar en el caso de que él hubiera movido el Rey cuando yo sacrificué el Alfil?” Es el primer pensamiento de Boleslavsky, e instantáneamente recuerda: “Sí. 17. T x C + . En este momento me dije que tenía unas tablas seguras, aparte de que el Rey negro tendría que moverse hacia el centro, siendo arrasado por todas mis piezas. ¿Podría existir aquí una victoria? Así 17. T x C + , P x T, ¿y ahora qué? Tengo una Torre perdida, y debo dar jaque o hacer alguna otra jugada forzada. Sólo una, 18. D5T + , de otra manera el negro encontrará un camino para conseguir llevar su Dama a la defensa. ¿Qué hace si le doy un jaque con mi Dama? ¡Es una buena jugada! Debo trabajar sobre ello, la posición no es muy complicada, puedo analizarla bien hasta el final. Hay que analizar. Tengo bastante tiempo y toda la partida está ahora en la balanza. Si consigo encontrar un mate entonces vale la pena gastar en ello algunos minutos. ¡Así que a analizar!

¿Pero necesito sacrificar la Torre? ¿No habría una manera sencilla de explotar mi iniciativa sin hacer otro sacrificio? ¿Cómo?” Durante un minuto más o menos, él examina la posición con esta idea: ¿es esencial sacrificar? Rápidamente decide que sí. Si 18. TD1R, el negro tiene muchas defensas, tales como 18. ..., D4C o incluso 18. ..., T1D. Ello significa que el sacrificio de la calidad sobre 6A no sólo es la jugada evi-

dente, sino también la única tentativa de victoria, ya que durante todo el tiempo el blanco tiene unas tablas garantizadas.

Así que el gran maestro se sienta confortablemente en su silla y empieza a analizar. “Yo juego 17. T x C + , P x T; 18. D5T + . ¿Dónde puede ir su Rey? ¡Tiene muchas jugadas! A 2R, 3R, 2C, 1C. Cuatro defensas. Tengo que ver si puedo forzar un mate o conseguir una ventaja decisiva... Empiezo por 2R y 3R y dejo las otras para el final. Son más complicadas... Así que tenemos cuatro jugadas posibles.

A) 18. ..., R2R; 19. T1R + . El negro va por mal camino. 19. ..., R3D; 20. A4A + , R2D; 21. D7A + y 22. T8R + . O 19. ..., R1D; 20. D8R + , R2A; 21. A4A + , A3D; 22. T7R + + . O 19. ..., R2D; 20. D7A + , R3D; 21. A4A + , R4A; 22. A3R + . De modo que esto es correcto.

B) 18. ..., R3R; 19. T1R + . También está bien. Todo igual que en la primera variante.

C) 18. ..., R2C. Tengo jaque perpetuo. 19. D4C + , R2A; 20. D5T + , lo que también es posible. ¡Ajá!, el jaque del Alfil gana inmediatamente. 19. A6T + , R1C; 20. D4C + , R2A; 21. T7D + , A2R; 22. D7C + . Correcto, esto va bien. ¿Pero qué ocurre con 1C? ¡A analizar cuidadosamente!

D) 18. ..., R1C; 19. D4C + . No hay lugar para una jugada tranquila, tengo una Torre de menos. Ahora dos defensas: 1.^a 19. ..., A2C y 2.^a 19. ..., R2A.

1. 19. ..., A2C. ¿Qué se puede

pensar sobre ella? 20. A6T, D2A; 21. T7D gana. ¡No, detentel! La jugada de la Torre es un gran error. El entrega su Dama con 21. ..., D × T; 22. D × D, A × A + y yo tengo que abandonar. No, no es tan sencillo. ¿Qué hacer para enfrentarse a 19. ..., A2C? Y después de pensar otro poco, Boleslavsky encuentra dos jugadas posibles: 20. D6R + y 20. D4A +, que le dan *chances* de atacar y considerar cada una por separado, y 20. D6R +, R1A; 21. A4A, T1D; 22. T × T, D × T; 23. A6D +, D × A; 24. D × D + y el blanco debe ganar. O 20. D4A +, R1A; 21. A4C +, y las negras deben entregar su Dama. De este modo está aclarada la tercera variante. Ahora la cuarta.

2. 19. ..., R2A; 20. D4A +. Esta es fuerte. No voy a repetir las jugadas. 20. ..., R2C o 3C. Desde luego no 1R, que entra bajo el fuego cruzado de todas mis piezas. ¿Pero si la hace? ¿Podría ser que las pocas piezas que yo tengo no le asustase? Para estar seguro voy a darle jaque.

a) 20. ..., R1R; 21. T1R + (es peor 21. D6R +, A2R), A2R (o 21. ..., R1D; 22. D3D +, R2A; 23. A4A +, R1A; 24. T8R +); 22. A4C!, D2A; 23. D5A! y el negro puede abandonar.

b) 20. ..., R2C. Ahora el blanco no tiene jaques que le beneficien, pero puede atacar la Dama, que es tan bueno como dar un jaque. ¡Sí, es suficiente una jugada!: 21. A3R. Esto amenaza dar un jaque con la Torre en 7D. Si 21. ..., D2A, entonces 22. D4C +, R2A; 23. T7D +. También existe 21. ..., D5C, pero

entonces 22. T7D +, R3C; 23. D7A +, R4A; 24. P4CR +, R5R; 25. D × PA, y no puede parar las amenazas de mate. Creo que es así. ¡El Rey en el centro expuesto a todas mis piezas!

c) 20. ..., R3C. ¿Puede esto salvarle y refutar así el sacrificio en 6A? ¿Cómo puede ser esto, cómo puede el Rey defenderse del ataque de mis tres piezas? ¡Hay que buscar la jugada correcta!"

Y sin mucho apuro el blanco también encontrará aquí la victoria: 21. D4R +! Las jugadas que no parecen amenaza a primera vista pueden volverse decisivas: 21. ..., R2A; 22. A5T amenaza un jaque de Torre en 7D con ganancia de tiempo. Son posibles las dos últimas defensas, pero ninguna surte efecto: 22. ..., D4A; 23. T7D +, A2R; 24. A4C, D4C +; 25. P4AR, mientras que si 22. ..., A3T +; 23. R1C, TD1D (23. ..., TR1D; 24. D × P +, A2C; 25. D5T +, y 26. A × D); 24. D4A +!, R2C; 25. D4C +, 26. A × D.

"Bien, parece bueno, todo está en orden", sería la probable reacción de Boleslavsky. ¿Qué hace él entonces? ¿Sacrificar sobre 6A inmediatamente o repasar la variante una vez más? Todo depende de cuánto tiempo haya gastado en su reloj. Si le queda mucho tiempo, se permitirá repasar lo otra vez. Puede incluso hacerlo aunque le quede poco. La razón para tal despilfarro de reloj es que éste es el momento decisivo de toda la partida. El blanco da mate o gana la Dama, así que puede exponerse a un apuro de tiempo. Como norma, sin embargo, un gran maestro no

empezará a repasar por segunda vez toda la variante que ya ha examinado. Esto es un imperdonable derroche de tiempo que puede tener graves consecuencias en la fase final antes de control, y además parece una falta de confianza en su propio análisis. Uno debe aprender a analizar con seguridad, y luego poner plena confianza en el "computador" con que la naturaleza nos ha dotado.

De las muchas técnicas científicas estudiadas en escuelas de nivel secundario para resolver problemas, es particularmente útil el dibujo de gráficos y diagramas. Vamos ahora a describir en forma esquemática los análisis que acabamos de considerar (ver fig. 1).

Aquí está lo que representan los análisis. Lo que hemos reproducido recuerda a un árbol genealógico. El tronco de este árbol es la jugada principal que estamos considerando.

Las réplicas del oponente forman las cuatro ramas principales, por ejemplo: A) 18. ..., R2R; B) 18. ..., R3R; C) 18. ..., R2C; D) 18. ..., R1C. Estas ramas a su vez están divididas en otras más pequeñas, y así sucesivamente. El número de ramas depende de las características especiales de la posición y demuestra la habilidad para encontrar posibles jugadas, y de este modo revela el nivel de nuestra capacidad analítica.

Nosotros trataremos otros aspectos del árbol analítico más tarde, pero ahora formularemos una regla que se debería ensayar y asimilar desde los primeros entrenamientos:

Al analizar complicadas variantes, uno debe examinar cada rama del árbol una vez solamente.

Sencillamente, lo que no tiene que hacer es andar para adelante y para atrás, aquí y allí por las ramas, perdiendo el tiempo repasando. La ra-

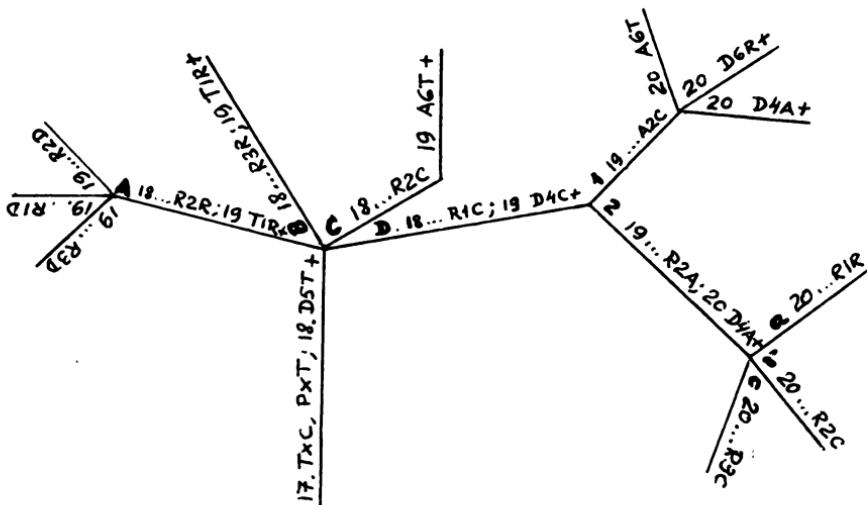


Fig. 1

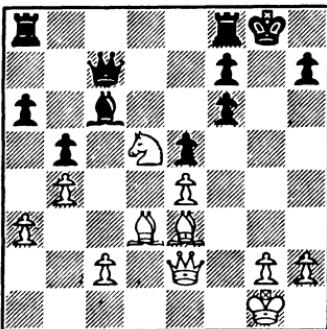
zón de tales repasos sólo puede significar falta de confianza en sí mismo. Mejor sufrir las consecuencias de un descuido que sufrir por un desorden en el análisis imprudente e indeciso.

Un lector intencionadamente escrupuloso puede plantear aquí la pregunta: "¿Qué ocurre si ninguna de las jugadas que examino me interesa? ¿Qué haré entonces?" El único consejo que le puedo dar es éste: Aun en el caso de que se enfrente con esta situación crítica, no repase; ¿puede usted estar seguro de que encontrará una línea completamente satisfactoria? ¡Naturalmente que no! Y perderá tiempo. Decida lo mejor que pueda. Recuerde que el asno de Buridan murió porque no pudo tomar una decisión sobre por cuál montón de heno empezaría a comer. De los dos males elija el menor; pero si usted está realmente mal, entonces procure una vez más encontrar una jugada salvadora.

Una vez que el lector se haya acostumbrado más al nuevo concepto del árbol analítico y a analizar las líneas sólo una vez, vamos a examinar otro interesante ejemplo: El lector dibujará de una manera tan detallada como sea posible el árbol analítico de la siguiente posición. Yo estoy seguro de que esto aportará tanto beneficio como placer.

Esta posición se presentó en la partida Rossolimo-Nestler. Venecia, 1950. El gran maestro americano acababa de sacrificar dos calidades. Estos sacrificios estaban basados en la intuición, pero se apoyaron de algún modo en análisis concretos. El tema a analizar por nosotros es la

7



evidente defensa del negro: 23. ..., D3D, y también la agresiva respuesta del blanco: 24. D5T (1).

¿Ganan las blancas entonces? Si es así, ¿cómo podemos probarlo con análisis? Debo advertir al lector que no será fácil trabajar en las posibles defensas y ataques, así que hay que tomarse la molestia de gastar media hora, o incluso más, siguiendo el texto. El descubrir por usted mismo todas las posibles defensas del negro y las respuestas agresivas, le llevará una gran cantidad de tiempo, ¡pero es así como el lector ensayará y perfeccionará su método de análisis!

Las intenciones del blanco son claras. Si le tocara jugar, entonces él podría hacer 25. D6T! y forzar la ganancia de la Dama con el Caballo, ya que no hay otra defensa a la amenaza de 26. C x P +, porque 25. ..., A x C, haciendo desaparecer el fuerte Caballo, abre la diagonal 1CD-7TR con efectos devastadores sobre 2TR de las negras. Por consi-

(1) En la partida, Nestler jugó 23 ... A x C, que está considerada por Kotov como mejor que 23 ... D3D, en el libro del Torneo Soviético

guiente, 25. D6T es una amenaza contra la que hay que tomar medidas. ¿Cómo?

Lo primero de todo, de acuerdo con nuestra norma de analizar todas las posibilidades por turno, estableceremos cuáles son las jugadas posibles. No debemos escatimar este trabajo, sino ser muy escrupulosos. El equivocarse en alguna jugada insignificante puede ser vital. Repetimos la regla: Las jugadas posibles deben ser establecidas inmediatamente y deben estar enumeradas con claridad. Esta tarea no puede ser dividida en partes, examinando una jugada completamente y pasando luego a la siguiente. Esto ocasiona desorden en sus ideas. Sin saber cuántas jugadas posibles hay, usted podría dedicar demasiado tiempo a una de ellas, y cuando terminara de examinar sus ramificaciones encontraría que no tiene tiempo suficiente para el resto.

Así que vamos a enumerar, de un modo sistemático, todas las jugadas posibles. No es difícil ver que las posibilidades defensivas del negro se intensifican por estas jugadas: A) 24. ..., R1T; B) 24. ..., P4A; C) 24. ..., A × C. Pero esto no es todo. Profundizando en la posición, descubrimos que jugando la Torre a 1R hay muchos puntos intrincados, como 25. D6T, que es refutada con 25. ..., T3R defendiendo su 3AR. Así añadimos otras dos jugadas posibles: D) 24. ..., TD1R y E) 24. ..., TR1R. Antes de analizar, ¿repasamos de nuevo para ver si nos hemos equivocado en algo? ¿Ha repasado usted? ¡Está bien, no hay otras posibles así que a analizar!

A) 24. ..., R1T. Ahora 25. D6T es refutada por 25. ..., T1CR, y la Torre defiende la casilla crucial de 2TR desde 2CR. ¿Cómo puede ganar el blanco? Habiendo trabajado duro en la posición, el analista encontrará en ésta una maniobra que resultará muy útil para él también en otras variantes. Lo esencial de la maniobra está en las jugadas 25. A5A!, D3R; 26. A7R!! Vamos a ver las consecuencias de ello.

Si 26. ..., A × C; 27. P × A ataca a la Dama, del mismo modo que amenaza mate sobre 7TR. 26. ..., T1CR; 27. A × P +, T2C; 28. D5C, TD1C; 29. C7R! gana. La posición es muy bonita. Si 29. ..., D × C, entonces 30. A × T +, T × A; 31. D × D gana, mientras que cualquier otra jugada 29 es refutada por la decisiva 30. C5A o 30. C × T.

B) 24. ..., P4A. Esta defensa parece muy firme, ya que la Dama del negro puede ir a defender su flanco de Rey. Sin embargo, el blanco todavía tiene una manera de ganar, aunque está lejos de ser sencilla. 25. A5A. Como antes, es el *leit-motif*. 25. ..., D3R. No es difícil ver que todas las otras jugadas de la Dama pierden inmediatamente, 26. D5C +, R1T (26. ..., D3C; 27. C7R +); 27. A × T!, D3C (27. ..., T × A es mala a causa de 28. C6A y no hay réplica a la amenaza de 29. D6T con un doble ataque sobre 7TR y 8AR); 28. D × D, PT × D (28. ..., PA × D; 29. A6D, T1R; 30. C7R, atacando el Alfil y amenazando 31. A × P + +); 29. A6D y las blancas ganan una decisiva ventaja de material.

C) 24. ..., A × C; 25. P × A. Se amenaza mate sobre 7TR, y el negro tiene muchas jugadas defensivas para elegir. ¿Conseguirá el blanco al final un mate, o no? Esta es la pregunta a la que tenemos que contestar en nuestro análisis. Como el análisis es complejo, procederemos otra vez como al principio y subdividiremos las jugadas posibles: 1) 25. ..., TR1R; 2) 25. ..., TR1D; 3) 25. ..., TR1A; 4) 25. ..., P4A; 5) 25. ..., P5R. Vamos ahora a movernos por todas las subramas de nuestro árbol de análisis.

1) 25. ..., TR1R; 26. D × PT +. R1A; 27. A5AD ganando la Dama.

2) 25. ..., TR1D) pierde la Dama como antes.

3) 25. ..., TR1A; 26. D × PT +, R1A. Ahora la casilla 5AD está defendida por la Torre, pero la sencilla 26. D6T fuerza la victoria, ya que la Dama está ahora sin protección en 3D, y por lo tanto P4A queda excluida.

4) 25. ..., P4A; 26. A × PA. Ahora sólo hay dos tentativas de defensa: 26. ..., TR1A y 26. ..., P3T.

a) 26. ..., TR1A; 27. A × T. T × A; 28. D4C + y 29. D × T.

b) 26. ..., P3T; 27. A × P. D3AR; 28. D4C +, R1T; 29. A5C, D2C; 30. A6A!, D × A; 31. D5T + y mate en dos. Es difícil encontrar un respiro para el negro, ya que hay otra victoria con 30. D4T + y 31. A6A.

5) 25. ..., P5R; 26. A × P, P4A; 27. A × P, P3T; 28. D4C +,

R1T; 29. A4D +, P3A; 30. D6C, T2T; 31. D × PT +, R1C; 32. A6R +, TD2A; 33. A × P, forzando el mate en 8TR. De este modo es refutada la aparentemente sólida defensa de cambiar el Caballo y luego avanzar el PA.

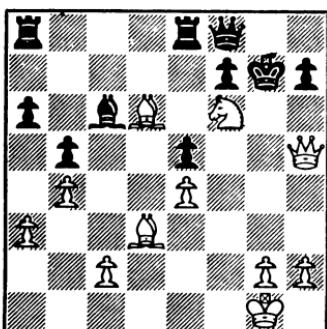
Faltan por considerar otra dos líneas principales.

D) 24. ..., TD1R; 25. A5AD. D1D (de otro modo, después de 25. ..., D3R; 26. D6T, A × C; 27. P × A. queda atacada la Dama); 26. A × T. Ahora son igualmente malas para el negro 26. ..., T × A; 27. D6T y 26. ..., A × C; 27. D6T!, T × A; 28. P × A con mate forzoso.

E) 24. ..., TR1R. Esta es la defensa más difícil de trabajar, y la victoria del blanco se consigue sólo después de salvar numerosos obstáculos. 25. A5AD!, D1D. También aquí es forzada esta retirada, a fin de no tener la Dama atacada por un Peón después de 25. ..., D3R; 26. D6T, A × C; 27. P × A.

26. A6C!, D3D; 27. A7A!, D1A; 28. C × P +, R2C; 29. A6D!

8



¡Una asombrosa posición! El negro pierde en todas las variantes, ejemplo:

- a) 29. ..., D × A; 30. D5C + .
 R1A; 31. C × P + + (ó 30.,
 R1T; 31. D6T, D × C; 32. D × D
 + y 33. D × A).
 b) 29. T2R; 30. A × T,

D \times A; 31. D \times PT $^+$, R \times C; 32.
D6T $^{++}$.

Sólo queda por dibujar todo este gigantesco trabajo de análisis en el árbol. Examine la figura 2. ¡Uno debe ser un auténtico Tarzán para moverse ileso por tan enmarañada espesura!

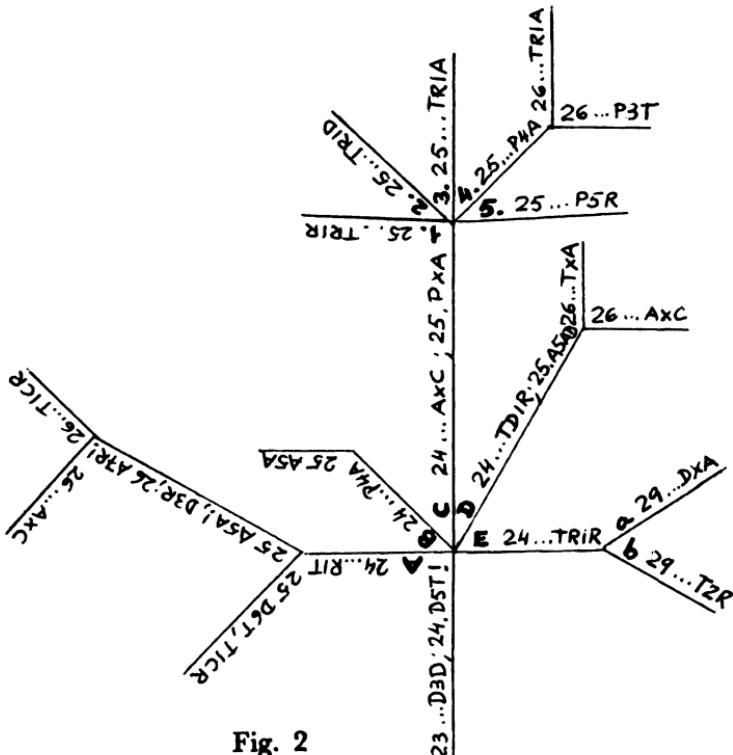


Fig. 2

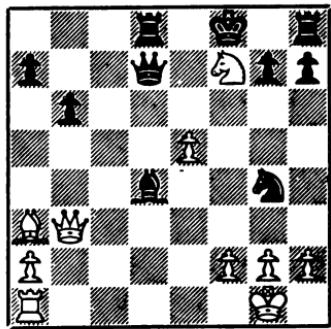
Variantes forzadas y no forzadas

En los ejemplos que hemos considerado, todas las variantes eran marcadamente forzadas. Sin embargo, este caso no ocurre siempre, y los grandes maestros algunas ve-

ces tienen que examinar con un poco de atención las variantes no forzadas, y el árbol de análisis puede quedar muy enmarañado. Antes de considerar esto, recomendaré al lector analizar, por su bien, una posición más (diagrama 9).

El blanco está atacando, el negro defendiéndose y sus respuestas son forzadas; a menudo sólo tienen una jugada a su disposición, dibujaré el árbol con la esperanza de que el lector lo saque por sí mismo. Un atento estudio de la posición será de gran beneficio para el lector, y una vez más hago hincapié en que él trabaje por sí solo antes de mirar abajo buscando la solución. Como antes, le aconsejo hacer esto gradualmente, yendo una a una por todas las variantes que exijan atención. Estoy avanzando en el supuesto de que por ahora el lector ha conseguido ya disciplinar sus pensamientos los cuales no le permitirán recorrer las variantes más de una vez.

9



El negro juega

La posición del diagrama pudo haberse presentado en la partida Boleslavsky-Ravinsky. Campeonato del Sindicato Obrero, 1949. El negro intentó 20. ..., A4A y perdió en seguida.

La interesante defensa estriba en 20. ..., R1R, y la pregunta es: ¿qué

variantes se presentarían después de 21. C6D +, R1A; 22. D3A +, C3A; 23. T1R?

¿Qué servicio le hace la Torre de ventaja al negro, si no le da oportunidades, al menos para salvar la partida? A primera vista parece posible rechazar el ataque del blanco, pero el análisis demuestra que ocurre lo contrario. Vamos a tratar por turno todas las posibles respuestas, para comprender todas las jugadas posibles. Aquí están:

A) 23. ..., D5C; B) 23. ..., A4A; C) 23. ..., A × P. Sólo hay tres jugadas posibles, pero por lo que respecta a nuestro árbol habrá un gran crecimiento en varias direcciones.

A) 23. ..., D5C. No es difícil de resolver, ya que sólo 24. C5A +! es la correcta jugada ganadora. Ahora las negras tienen tres respuestas: 1) 24. ..., A4A; 2) 24. ..., R2A, y 3) 24. ..., R1C.

1) 24. ..., A4A; 25. A × A +, P × A; 26. P × C, D × D; 27. P × P +, R2A; 28. P × T = D, y el blanco queda con pieza de más.

2) 24. ..., R2A; 25. C6T +!, P × D; 26. D × C + es una victoria fácil.

3) 24. ..., R1C; 25. D3C +, C4D; 26. C7R +, R2A; 17. C × C, con decisivas amenazas.

B) 23. ..., A4A; 24. P × C. Una vez más tenemos una posición de asombrosa complejidad. El negro tiene varias tentativas de defensa, pero cada una representa al final una victoria para el blanco. Aquí están las jugadas posibles (advierta que no comenzamos la nu-

meración por el 1) para no confundirla con la variante A):

4) 24. ..., P3C; 5) 24. ..., A × C; 6) 24. ..., D × C; 7) 24. ..., A × A.

4) 24. ..., P3C; 25. A × A. P × A; 26. D3R, amenazando D6T + y D7R +. El negro debe abandonar.

5) 24. ..., A × C. A primera vista, el blanco puede ganar con 25. T7R!?, A × T; 26. P × A +, R1R; 27. D8A +, pero la jugada de la Torre es un error, ya que el negro contesta 25. ..., D × T!; 26. P × D +, R × P, y el resultado está lejos de ser claro. En cambio, el blanco gana con la sencilla 25. P × P +, R × P; 26. A2C +, R3C (26. ..., R1C; 27. D6AR); 27. D6A +.

6) 24. ..., D × C; 25. P × P +, R × P; 26. A2C +. Ahora hay tres caminos por los que el negro puede continuar.

a) 26. ..., R1C; 27. D3CD +, R3T; c) 26. ..., A5D.

a) 26. ..., R1C; 27. D3CD +, R1A (27. ..., D4D?; 28. D3C + y 29. D7C + +); 28. A × T. El blanco tiene un Peón de más y un duradero ataque. Sólo tiene algunas dificultades para asegurarse de que las piezas negras no creen contrajuego. Sin embargo, el blanco no tiene miedo a estas amenazas. 28. ..., D7D no consigue nada después de 29. D3A +, R1C; 30. A3A, A × P +; 31. R1A!, ganando. Tampoco es mejor 28. ..., D5A a causa de 29. D2C, T2D; 30. A5R, y el blanco vuelve a tener el ataque, ejemplo; 30. ..., D7D; 31.

A7C +, R1C; 32. T8R +, R2A; 33. T8A +!, A × T; 34. D6A + fuerza el mate.

b) 26. ..., R3T; 27. D4C! Esta tranquila jugada le plantea al negro insolubles problemas. 27. ..., D3C; 28. D4T + D4T; 29. T6R + +, o 27. ..., A × P +; 28. R1T, D3C; 28. D4T +, D4T; 29. T6R + 29. D4A +, D4C; 30. T6R + R4T; 31. D3A +, D5C; 32. T5R +.

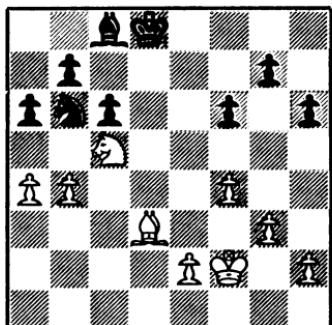
c) 26. ..., A5D; 27. A × A +. D × A; 28. T7R +. Ahora la cuestión es ver si la Dama y la Torre podrán atrapar al vagabundo Rey. Pueden. Después de 28. ..., R3C viene 29. D7A +, R4C; 30. P4T +, R × P; 31. D5A, TD1C; 32. T4R +, D × T; 33. P3C +, ganando la Dama y la Torre. O 28. ..., R3T; 29. D3T +, R4C; 30. D3C +, R4T; 31. T5R +, D × T; 32. D × D +, R3C; 33. D6R +, R2C; 34. D7R +, R3C; 35. P4TR, y el avance de sus Peones del flanco de Rey hacen que las amenazas del blanco contra el monarca sean imparables.

7) 24. ..., A × A; 25. P × P +, R × P; 26. D3C +, R3A; 27. D4A +, R2C (ó 27. ..., R3C; 28. T3R! fuerza el mate); 28. D5C +, R1A; 29. D6A +, R1C; 30. T3R!, A × C; 31. D5C +, R2A (31. ..., D2C es mala; 32. D × T +, R2A; 33. D7D +, R1C; 34. D6R +); 32. T3A +, A5A!; 33. T × A +, R1R; 34. D5R -, D2R; 35. D × T +, R2D; 36. D3A, con un ataque decisivo, más la ventaja de material.

C) 23. ..., A × PR; 24. T ×

A, P3TD; 25. D3CD!, y la posición de las negras es desesperada.

10



En el ejemplo anterior hemos considerado todas las variantes que eran forzadas. El siguiente, que ha sido elegido deliberadamente de un final, demuestra cómo incluso en posiciones sencillas es posible analizar profundamente muchas jugadas. El hecho de que las variantes esta vez no sean forzadas hacen naturalmente la tarea más difícil, pero en todos los casos un gran maestro debe analizarlas todas con detalle.

Esta posición está tomada de la partida Lovenfish-Flor. Moscú, 1936. El negro acaba de jugar 33. ..., C3C. Lovenfish demuestra cómo se consigue una victoria con las blancas por medio de las siguientes variantes que él estudió. "El negro habría conseguido complicar el juego haciendo 33. ..., C7C, amenazando 34. ..., C × A + y luego 35. ..., P3CD", escribió en sus notas de la partida. El blanco tendría que jugar 34. P5T, con las siguientes ramificaciones posibles:

A) 34. ..., R2A; 35. R3R, C × A; 36. R × C, P3CD; 37. C4T!, P × P; 38. P × P, R3D; 39. R4D, A5C; 40. P3R, A7R; 41. C5A, A8A; 42. P4R, A7R; 43. P5R +, P × P; 44. P × P +, R2R; 45. P4T, A8A; 46. R4R, R2A; 47. R5A, A6T +; 48. P4C!, P3C +; 49. R4A, A8A; 50. P5C, P4T; 51. P6R +, R2R; 52. R5R, A5A; 53. C7D!, A × P (53. ..., A4C; 54. C6C y C8A +); 54. C8C, A5A; 55. C × P +, R2D; 56. C4C, R2R; 57. R4D, A8A; 58. R5D, A7R; 59. C6A +, R2A; 60. C5R +, R2C; 61. R6A, ganando.
B) 34. ..., C8D +; 35. R3A, R2A; 36. P4R, P4T; 37. P5R, P × P; 38. P × P, A5C +; 39. R4R, con un final ganado.

C) 34. ..., C8D +; 35. R3A, C6A; 36. A4A, R2A; 37. P4R, P3CD!; 38. P × P +, R × P; 39. P5R, P × P; 40. P × P, C4D (40. ..., P4TD; 41. P6R); 41. A × C, P × A; 42. P6R, R2A; 43. P7R, A2D; 44. C × P +, R3D; 45. R3R, R × P; 46. R4D, R3D; 47. C5A, A4C; 48. C7C +, R3A; 49. C8D +, R3D; 50. C7A +, R3R; 51. C5R, R3D; 52. C6C, A5A; 53. C4A, y el blanco fuerza finalmente la victoria.

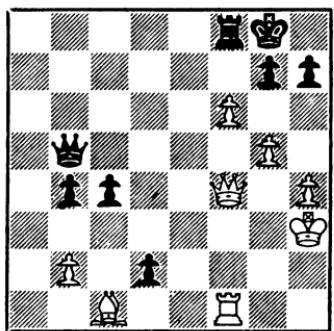
Como puede ver, algunas variantes han analizado 27 jugadas profundamente, aunque no eran forzadas. Usted tiene derecho a preguntar cuántas de ellas fueron efectivamente estudiadas sobre el tablero. No lo sé; probablemente no todas, pero este ejemplo ha sido citado por nosotros como una muestra de variantes no forzadas.

Diferentes tipos de árbol

El Tronco Pelado

Al anotar su partida con Treybal en el Torneo de Pistyan de 1922, Alekhine escribió sobre su jugada 33. ..., D2D +; "El negro fuerza una victoria en el final de Rey y Peón al planear la más larga combinación que yo había jugado nunca".

11



33. ..., D2D +; 34. R2C, P8D = D!; 35. T × D, D × T; 36. D × P +, T2A; 37. D × P, D × A; 38. D8C +, T1A; 39. P7A +! Las blancas ganan la Torre, pero esto ha sido tenido en cuenta por Alekhine, quien termina la partida con una elegante maniobra de Dama, en la que había analizado profundamente veinte jugadas, antes de hacer su movida 33. Esto ocurre muy raramente en partidas de torneo.

39. ..., R × P; 40. D3C +. Esto pierde en seguida, mientras que la línea principal de la combinación de Alekhine sigue después de la

fuerte jugada del blanco 40. P6C +! Cuando el negro ni puede tomar el Peón con el suyo, a causa del jaque perpetuo (D3C-8C-3AR-3TD, siempre obligando al Rey a proteger la Torre), ni ir a 1C a causa de P × P +.

El negro gana, sin embargo, con 40. ..., R × P!; 41. D × T, D × P +; 42. R3A, D6A +; 43. R2C, D7D +; 44. R3C, D6R +; 45. R2C, D5R +; 46. R3C, D4R +; 47. R2C, R4T!; 48. D3A +, R × P; 49. D3T +, R4C; 50. D × P, D7R +; 51. R3C, D5C +, cambiando las Damas con una fácil victoria en el final de Rey y Peón.

¿Cómo se las arregló Alekhine para analizar tan lejos? La contestación es sencilla; el quid está en que la posición inicial es fácil, y toda la combinación tiene sólo un variante. Si dibujamos el árbol de esta combinación no resulta un verdadero árbol genealógico (ver figura 3a). No hay un árbol real, sino simplemente una columna desnuda con una sola ramificación

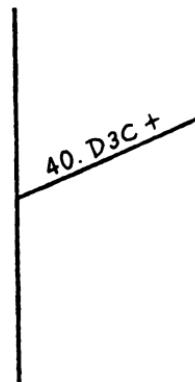
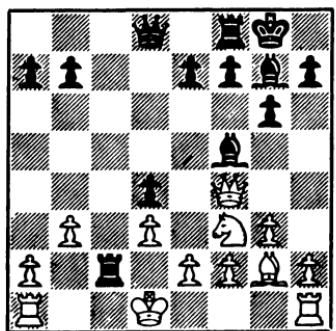


Fig. 3a

El análisis de tales posiciones no presenta grandes dificultades, especialmente cuando las respuestas del oponente, y por lo tanto las variantes, son forzadas. Cito dos ejemplos similares de mis propias partidas.

Contra Rudakov (Tula) yo alcancé la siguiente posición en una partida jugada cuando era todavía un muchacho.

12



El blanco, que está imposibilitado para enrocar, acaba de jugar 1. R1R-1D, esperando simplificar después de 1. ..., D1A. Como respuesta, el negro sacrifica una Torre para forzar una variante de 14 profundas jugadas.

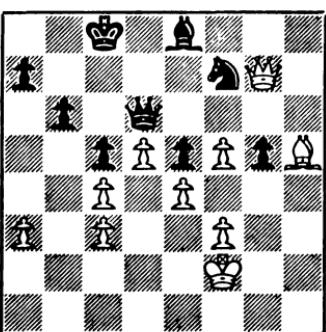
1. ..., D4T!; 2. R × T, D6A +; 3. R1C, retrocediendo a 1D se perdería la Torre, y entonces los Peones del flanco de Dama desaparecerían también, 3. ..., A × P +; 4. P × A, D × PD +; 5. R2C. Evidentemente, es malo 5. R1A, T1A +, permitiendo al negro traer su Torre al ataque con ganancia de tiempo. 5. ..., D6A +; 6. R3T, ó 6. R1C, P6D, ganando. 6. ..., D4A +!; 7. P4CD. Aquí viene la única variante en la por otra parte co-

rrecta y atrevida combinación (si 7. R2C?, entonces 7. ..., P6D +, mientras que 7. R4T permite un rápido mate con 7. ..., P4C +; 8. R5T, D3C +; 9. R4C, P4T +; 10. R3T, D4A +; 11. R2C, P6D +); 7. ..., D6A +; 8. R4T, P4C + 9. R × P. Como es fácil ver. 9. R5T. D3A! obliga al blanco a entregar su Dama para evitar el mate. 9. ..., P4R!; 10. D1A, T1C +; 11. R6T, D × P; 12. D7A, D5T +; 13. D5T, T3C +; 14. R × P, D × D. + +.

El lector puede muy bien pensar que el ejemplo siguiente es un auténtico capricho del Ajedrez.

La partida Kotov-Plater. Torneo Pan-eslavo. Moscú, 1947, se aplazó en esta posición. El maestro polaco selló la excelente jugada 43. ..., D3T! Al devolver la pieza, el negro entra en un interesante final, en el que le resulta difícil al blanco explotar sus dos Peones de ventaja, ya que no hay forma de que su rey penetre en la posición enemiga.

13



44. D × D, C × D; 45. A × A, C1C. Analizando esta posición en casa, durante el aplazamiento, me

parecía difícil penetrar con mi Rey, y salían de allí no menos de 50 jugadas. Puede parecer difícil de creer, pero sin querer jactarme, es verdad. Una vez que haya examinado las variantes, el lector comprenderá que es posible a causa de la excepcional naturaleza de la posición, y la presencia de un tronco de árbol de análisis completamente pelado.

Después de la reanudación, la partida estuvo de acuerdo con mis análisis durante mucho tiempo, sin que mi oponente lo percibiera.

46. P6D, C3A; 47. A6A, R1D. ¿Cómo penetrará el Rey blanco? Si uno intenta introducirse por las aberturas en la posición del negro —sus casillas 5CR y 4TR—, entonces la tentativa puede impedirse fácilmente. El negro juega su Caballo a 3AR y mueve su Rey entre 1AD y 1D.

El camino para ganar es largo, pero no demasiado complicado. Se puede dividir en varias fases:

Primera fase: Forzar al negro a avanzar su PTD a 3TD. Esto se consigue jugando el Rey a 4TD, con intención de introducirse en 5DC, y luego en 6AD ó 6TD. El negro tendrá entonces que avanzar el Peón.

Segunda fase: Conseguir librarse del PTD, cambiándolo por el Peón en 6D. Sin embargo, hay que tener cuidado con esto, ya que si en algún momento el negro pudiera jugar P5CR, la partida sería tablas. Para suprimir esta posibilidad, el Rey blanco tiene que volver a 3CR.

Tercera fase: Después de la des-

aparición del PTD, el blanco lleva su Alfil de 6TD a 3TR, y luego vuelve con su Rey a 4TD. Esto conduce a un *zugzwang*, y el Alfil blanco penetra en la casilla ideal; 5D.

Cuarta fase: Una vez establecido en 5D, el Alfil domina todo el campo de operaciones. El Alfil sólo puede introducirse allí por 5TR. Por eso el blanco, una vez que ha puesto su Alfil en 4CR, maniobra con su Rey en el otro lado del tablero, a fin de obligar al Caballo a abandonar 3AR y colocar su Alfil en 5D. Todo esto ya estaba completamente analizado, pero... lo que este "pero" significa lo verá el lector más tarde.

48. R2R, R1A; 49. R2D, R1D; 50. R2A, R1A; 51. R3C, R1C; 52. R4T, P3T. El negro también podría mover su Caballo entre 1CR y 3AR. Primer fin conseguido; ahora viene la segunda parte: conseguir librarse del PTD. Sin embargo, el blanco debe primero volver con su Rey a 3CR, a fin de no permitir P5CR. 53. R3C!, R1A; 54. R2A, R1C; 55. R2D, R1A; 56. R2R, R1C; 57. R2A, R1A; 58. R3C. El Rey ha llegado a su destino. Durante todo ese viaje a lo largo del tablero, era malo para el negro hacer P5C, porque el Rey blanco conseguiría sin dificultad entrar en el campo enemigo por 4TR.

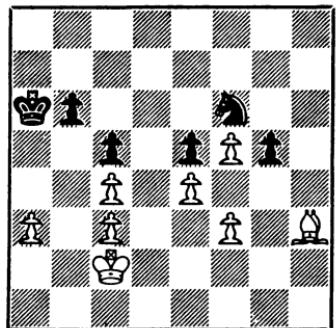
58. ..., R1C; 59. P7D!, R2A; 60. A7C!, R × P. La única oportunidad, 60. ..., P4T sería un grave error, a causa de 61. A6A, y el Rey vuelve a 4TD, desde donde tiene ahora un camino abierto hacia

6TD, vía 5CD. 61. A × P, R2A. Segunda parte terminada. Ahora hay que introducir el Alfil en 5D. ¿Pero cómo? El negro está defendiendo cuidadosamente su casilla 4TR y no se ve ningún otro punto de penetración.

62. A5C, R3D; 63. A4T, R2A; 64. A1D, R3D; 65. T2A. Ahora que P5C ha sido evitado —el Alfil permanece en guardia—, el Rey se dispone a viajar otra vez.

65. ..., R2A; 66. R3R, R3A; 67. R3D, R2C; 68. A2R, R2T; 69. A1A, R2C; 70. A3T, R2T; 71. R2A, R3T.

14



Este imperceptible error pierde inmediatamente. La línea que yo había planeado en mi análisis era 71. ..., R2C; 72. R3C, C1C; 73. R4T, R3T; 74. A4C, C3A. Todavía el negro está bien, pero ahora el blanco tiene la sutileza de abrir un camino por medio de una ganancia de tiempo. 75. A3T, C1C; 76. A1A!, C3A; 77. A2C, C1C; 78. A3T, C3A; 79. A4Cl, y el Caballo debe dejar paso, permitiendo al Alfil entrar en 5T y desde allí ir a

5D. La variante principal, cuidadosamente estudiada por mí y anotada en mi cuaderno de ejercicios, era 79. ..., C1C; 80. A5T, C3A; 81. A7A, P5C; 82. P × P, C × PC; 83. A6R!, C3A; 84. A8A +, R2T; 85. R5C, C × P; 86. R6A, C3A; 87. A6R!, P5R; 88. A5D, C × A; 89. P × C, P6R; 90. P6A, P7R; 91. P7A, P8R — D; 92. P8A = D y gana.

Es fácil comprender mi alegría —no ocurre muy a menudo que yo consiga una bonita victoria que vaya acompañada de análisis muy profundos, ¡en este caso de 50 jugadas! —. ¡Ay!, mi alegría era prematura. Algunas horas antes de reanudar el juego, advertí que continuando en esta variante; 77. ..., P5C, en lugar de 77. ..., C1C, el negro haría tablas.

En la partida real todo fue mucho más simple con 72. R3C, R4T; 73. A4Cl, R3T; 74. R4T, R2T; 75. R5C, R2C; 76. P4T!, C1R, con la sencilla amenaza de mate con C3D.

77. P5T, C3D +; 78. R4T, C1R; 79. A3T! La última sutileza. La partida fue aplazada aquí una vez más, y el negro abandonó sin reanudarla. Después de la mejor línea para ambos lados 79. ..., R3T!; 80. P6A!, C × P; 81. A8A +, R2T; 82. R5C, P × P; 83. R × PA, P5T; 84. R4C, R1C; 85. A5A, R2A; 86. R × P. Los dos Peones de ventajas del blanco le dan una victoria fácil.

Intente ahora dibujar el árbol de esta forzada maniobra. Conseguirá algo así como una palmera bastante pelada con un tronco derecho y

muy largo. Esto demostrará por qué era fácil hacer el análisis.

Terminaremos este capítulo con un ejemplo de un tipo de árbol raro. Si hemos denominado al anterior como árbol pelado, ahora tenemos que tratar con una maleza, poco crecida, pero muy enredada.

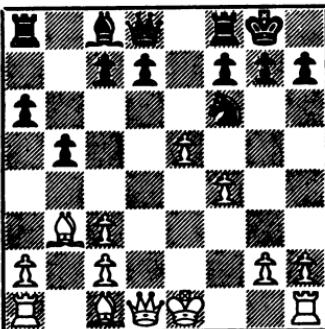
Usted pensará que estamos hablando de analizar un conjunto de posibles respuestas, incluyendo el examen de casi una docena de jugadas posibles. Sin embargo, las variantes son cortas y bastante claras, consistiendo muchas de ellas simplemente en una línea.

Un "bosquecillo"

Después de haber examinado algunos ejemplos de análisis de variantes, vamos a ver ahora justamente lo contrario. Ocurre a menudo, en partidas de torneo, que se llega a posiciones en las que la elección de la jugada correcta se hace analizando un gran número de variantes cortas y sencillas. Una excelente demostración es la partida Alekhine-Reti, Viena, 1922, en la que después de las jugadas de apertura 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. C3A, P4CD; 6. A3C, A4A; 7. C x P, C x C; 8. P4D, A3D; 9. P x C, A x P; 10. P4A, A x C +! 11. P x A, 0-0; 12. P5R, llegamos a la siguiente posición.

Reti empleó una interesante estrategia, basada en complicar muchas variantes. El jugó 12. ...,

15



P4A! Antes de hacerla, tenía que examinar con detalle las muchas respuestas posibles:

- 1) 13. P x C, T1R +; 14. R1A, P5A, con una buena partida.
- 2) 13. P4A, P4D!; 14. P x C, T1R +; 15. R1A, D x P, y después de que el blanco defienda su Torre, entonces PD x P, con una excelente partida para el negro.
- 3) 13. 0-0, P5A; 14. P x C, D x P; 15. D5D, D3C + 16. ..., A2C, con una posición desahogada.
- 4) 13. A5D, C x A; 14. D x C, D3C; 15. A3R, A2C; 16. D x PAD, D3C! ó 16. A x P, A x D; 17. A x D, A x PC; 18. T1CR, A5R, y el negro no tiene dificultades.

5) 13. A3T! La jugada que hizo realmente Alekhine. Entonces siguió 13. ..., D4T!; 14. 0-0!, D x A; 15. P x C, P5A; 16. D5D, D4T; 17. P x P, D3C +; 18. R1T, R x P; 19. A x P, y el Alfil ha conseguido la libertad, ya que 19. ..., P x A sería refutada por 20. D x T, A2C; 21. TD1C!. Vamos a dibujar un esquema del análisis. Tenemos un pequeño árbol de tronco múltiple, que recuerda a un

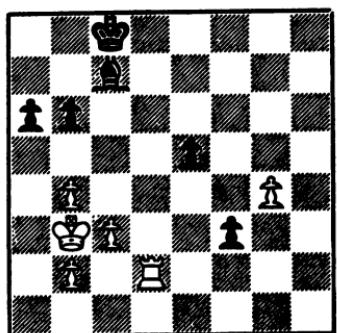
bosquecillo o a un grupo de arbustos. Usamos la palabra bosquecillo, y esperamos que esta expresión figurativa la empleará el lector al hacer su propio análisis (ver figura 3b).



Fig. 3b

Se pueden encontrar ejemplos similares de un gran número de variantes, no demasiado complejas en la práctica de un gran maestro. He aquí dos más, tomados otra vez de las partidas de Alekhine.

16



Este final es de la partida Alekhine-Tartakover, del mismo Torneo de Viena en 1922. El blanco tiene calidad de ventaja, ¿pero cómo puede sacar provecho de ella? Los Peones pasados centrales del negro, defendidos por el Alfil, son muy peligrosos y no se pueden parar fá-

cilmente. Antes de encontrar la línea correcta, el blanco tiene que examinar un conjunto de variantes, cortas, pero claramente diferenciadas:

1) 36. R4A, P5R; 37. R4D, A5A; 38. T2AR, P6R; 39. T x P, P7R, y el negro gana.

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

3) 36. P5CR, P5R; 37. T5D (6 37. P6C, A4R con la amenaza P6R, y el negro debe ganar), 37. ..., P7A; 38. T5AR, P6R; 39. P6C, P7R; 40. P7C, P8A = D; 41. P8C = D +, R2C; 42. D5D +, R2T, y no hay manera de ganar a causa de las amenazas 43. ..., P8R = D y 43. ..., D8D +.

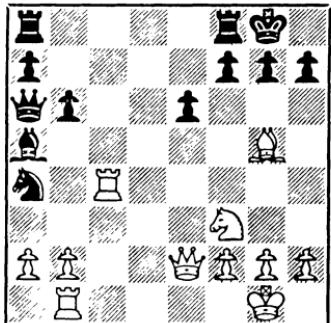
4) 36. T2T, P5R; 37. T8T +, R2D; 38. T8AR, A6C; 39. P5CR, A3D!; 40. T6A, A4R!; 41. T7A +, R3R, y el negro continúa atacando la Torre, que no debe dejar la columna AR. Por lo tanto, tablas.

5) T5D!! Este es el camino difícil para ganar que encontró Alekhine. Luego vino 36. ..., P5R; 37. T5AR, A6C; 38. P5C, R2D; 39. P6C, R3R; 40. P7C, R x T; 41. P8C = D, y el negro abandonó en seguida.

Si lo desea, el lector puede dibujar los cinco pequeños arbustos que representan todo el análisis de la posición.

El ejemplo anterior era un final. Aquí tenemos un medio juego de la partida Alekhine-Sterk. Budapest, 1921.

17



23. A6A, TR1A. Ahora el blanco lo remachó con 24. D5R!, habiendo examinado antes:

1) 24. ..., D × T; 25. D5CR, R1A; 26. D × P +, R1R; 27. D8C +, R2D; 28. C5R +, R2A; 29. D × P + y 30. C × D.

2) 24. ..., T × T; 25. D5CR, T5CR; 26. D × T, P3C; 27. D × C.

3) 24. ..., P × A; 25. T4C + y mate.

4) 24. ..., T4A, como se jugó en la partida. 25. D3C!, P3C; 26. T × C, y el blanco ganó fácilmente con su pieza de ventaja.

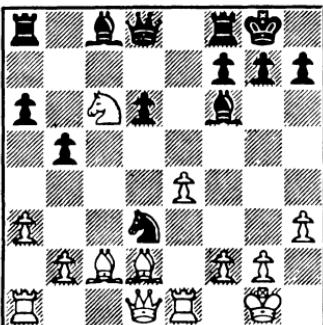
"Maleza de variantes"

Los análisis de variantes, en los ejemplos que hemos citado, no son difíciles, y un jugador bien entrenado encuentra relativamente fácil estudiar una larga, pero "recta" variante o una serie de cortas.

Naturalmente, la mayor dificultad se presenta cuando un jugador tiene que luchar con una posición que es complicada y en la que hay muchas variantes, en las que cada

jugada diverge en muy diferentes líneas de juego. Si uno tuviera que dibujar el árbol en este caso, entonces conseguiría un auténtico bosque de variantes, un verdadero conjunto de impenetrables arbustos o una jungla de malezas. Es en tales posiciones donde más se necesitan la exactitud y la disciplina mental, y donde realmente se demuestra el dominio analítico de un jugador.

18



Esta posición se presentó en la partida Tal-Keres, Torneo de Candidatos, Curaçao, 1962. El blanco acaba de jugar 19. C4D-6A atacando la Dama. Si el negro contestara 19. ..., D3C, entonces 20. A × D, D × C; 21. T1AD dejaría al blanco con una considerable ventaja posicional. Después de pensar durante largo rato, Keres contestó 19. ..., C × PA. La razón de esta jugada fueron los análisis de las numerosas variantes que ahora siguen:

A) 20. R × C, D3C +, con una excelente partida.

B) 20. C × D, C × D, y una vez más el negro queda mejor.

Naturalmente, no hay aquí nada

díficil, pero las dos variantes siguientes 20. D5T y 20. D3A exigen mucho más tiempo y atención.

C) 20. D5T. Una jugada muy peligrosa, que entraña la terrible amenaza 21. P5R, atacando el Alfil y amenazando mate en 7TR. El negro tiene muchas respuestas que el gran maestro estonio tiene que examinar para decidir qué variantes concretas se presentan ahora. Vamos a examinarlas por orden.

1) 20. ..., P3C; 21. D3A, y el negro no puede salvar las dos piezas que están "en prise".

2) 20. ..., D3C. En contestación a esto. Tal había preparado el excelente contragolpe 21. P5R!, C5R + (21. ..., C6D + es mala a causa de 22. A3R, D × C; 23. P × A, D × A; 24. D5C, con mate forzoso); 22. R2T, P3C; 23. P × A (un fino sacrificio de Dama, que es superior a 23. D2R, D × C; 24. A × C, A × P +; 25. R1T, P4D, con lo que el negro queda bien) 23. ..., P × D; 24. A × C, con un ataque muy fuerte a cambio del material sacrificado.

Advierta, sin embargo, que la excelente idea de Tal pudo ser refutada por medio prosaicos, que se descubrieron claramente después de la partida. El negro no está obligado a aceptar el sacrificio de Dama, y con 22. ..., A × P + (en lugar de 22. ..., P3C); 23. C × A, C3A! consigue una excelente partida, ya que el blanco no va a ninguna parte, ni con 24. D4T, P × C; 25. A3A, T1R, ni con 25. A5C, P3T.

3) 20. ..., C × P +! Todas las sutilezas encerradas en esta jugada

se encontraron en los análisis después de la partida, pero naturalmente Keres tuvo que preverlas. Hay ahora una nueva bifurcación en el árbol:

- a) 21. P × C, D3C +,
- b) 21. D × C, D3C +.
- c) 21. R2T. La mejor jugada.

El negro puede intentar refutar la jugada del Rey de varias formas, esto es:

i) 21. ..., A4R +; 22. D × A!, P × D; 23. C × D, T × C; 24. A5T, con ventaja del blanco.

ii) 21. ..., P3C! Esta respuesta deja al blanco una amplia elección de jugadas, cada una de las cuales tenía que considerar Keres. Aquí están enumeradas, debido a su simplicidad:

22. D × C, A4R +, y entonces 23. ..., D2A.

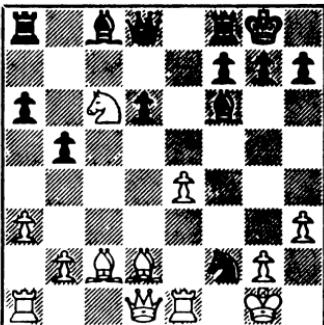
22. D5D, D2D!, y luego 23. ..., A2CD.

22. C × D, P × D, y el negro tiene una excelente partida.

22. D3A, A4R +; 23. C × A. P × C; 24. A6T, D5T!

Por lo tanto, el mover la Dama a 5T da lugar a un complicado juego, pero en cualquier variante el

18a



negro tiene una excelente partida. Debido a esto es por lo que al final Tal, habiendo visto estas complicadas líneas, prefirió jugar su Dama a 3A.

D) 20. D3A. Ahora la partida puede divergir en:

1) 20. ..., D3C; 21. P5R, C5C +, y entonces:

a) 22. R1T, C × P; 23. C × C, A × C; 24. T × A, P × T; 25. D × T. A2C; 26. A × P +, R × A; 27. D × T, D7Al; 28. T1CR, D6C, y el negro gana.

b) 22. A3R!, C × A; 23. P × Al, C × A +; 24. R2T, C × T; 25. T × C, y a pesar de tener una Torre de menos, el blanco tiene un peligroso ataque.

2) 20. ..., C × P +! Esto es lo que Keres jugó en realidad. Otra vez nos encontramos con un bosque de variantes:

a) 21. P × C, D3C +.
b) 21. D × C, D3C +.
c) 21. R1T, D3C; 22. P5R, A5Cl, y el blanco tiene dificultades.

d) 21. R1A. Esta era la intención de Tal, pero ahora analizó otra vez al ver que era desfavorable para él. Ejemplo:

21. ..., D3C; 22. P5R, A5Cl; 23, A3R, A × D; 24. A × D, A × C, o 23. D3R, D × C; 24. TD1A, D5A + y el negro gana.

e) 21. R2T. Esto es lo que Tal eligió finalmente. Siguió 21. ..., A4R +!; 22. C × A (22. R1T, D2A con ventaja), P × C; 23. TR1D, C5A, y ahora son igualmente malas para el blanco tanto 24. A × C, D5T + como 24. P3CR, C3R. Esta última línea fue

la única que se jugó en la partida, y el negro ganó rápidamente.

Ahora intente dibujar el árbol de análisis. ¡Qué espeso bosque va a resultar, qué auténtica jungla, y todo esto debido sólo a tres o cuatro jugadas!

Selección de jugadas posibles

En el Club Central de los empleados del ferrocarril, en Moscú, hay un confortable palco con una buena vista sobre la sala de juego. Un día, durante una ronda del actual Campeonato Soviético, un grupo de grandes maestros, que ya habían finalizado sus partidas, se reunieron allí. Las partidas que se estaban jugando en la sala eran todas aburridas, sólo con una excepción, y había poco que hacer.

Alguien sugirió que cogiéramos una libreta e intentáramos adivinar qué jugadas haría Kopylov. A nadie se le había ocurrido antes, y cada uno de los grandes maestros allí presentes sugirió una jugada e hizo una pequeña contribución a la banca. El que acertara con la jugada hecha realmente se llevaría la banca, mientras que si nadie acertaba entonces quedaba fuera hasta la jugada siguiente. No era cosa fácil acertar, y durante algún tiempo la banca no fue tocada. Finalmente, la fortuna le sonrió a alguien, creo que a Bronstein.

Es muy interesante, debe de estar pensando el lector. Incluso en un juego lógico como es el ajedrez, los mejores expertos fueron incapaces

de decir cuál sería la siguiente jugada de un maestro que participaba en el Campeonato Soviético. Sin embargo, puedo asegurar que esto fue lo que ocurrió. Pero es cierto que tales casos de equívocación en grupo son raros. Generalmente, uno puede pronosticar las jugadas de los colegas, aun cuando no todos los grandes maestros piensen de la misma manera. ¡Por esto amamos al ajedrez! Nos gusta el juego por sus ilimitadas posibilidades, por sus intrépidos arrebatos de imaginación, por el ancho campo que ofrece para la investigación y la inventiva. Esto es por lo que decimos que el ajedrez es un arte.

¿Qué hace entonces un jugador de ajedrez para decidir qué movida tiene que realizar en una posición dada? No es una respuesta fácil; cada jugador decide de una manera. El difunto maestro de Leningrado, Vitaly Chekhover, acostumbraba a decir con toda sinceridad ¡que él comenzaba a hacer sus análisis cuando le tocaba jugar, para decidir qué pieza podía poner "en prise"! Si no podía ver un modo de entregar su Dama o su Torre, seguía pensando, y sólo cuando ya no encontraba ningún camino útil comenzaba a examinar jugadas tranquilas.

Hemos estado describiendo circunstancias excepcionales, posiblemente incluso casos de excentricidad en ajedrez, pero todo el mundo debe saber que Petrosian piensa de modo diferente a Tal cuando estudia cuál es la mejor jugada. Lo primero que hace Petrosian es com-

probar si sus piezas están defendidas mutuamente, y luego mira si tiene alguna oportunidad de sacrificar. Tal siempre estudia primero las jugadas de sacrificio, posiblemente sin haber examinado los riesgos que encierran. Repito, es la libertad para crear y la expresión de la individualidad lo que le da a uno el derecho a decir que el ajedrez es un arte.

La búsqueda de la mejor jugada es un proceso creativo, y exige algo más que conocer la estrategia y la táctica, más que experiencia y más que conocimiento de los métodos establecidos. Es en este proceso donde un jugador demuestra sus mejores cualidades: amplitud de pensamiento, audacia y habilidad creativa.

Emanuel Lasker dijo una vez de un jugador que prometía: "A sus indudables aptitudes estratégicas y tácticas le falta el tipo especial de imaginación necesario para intuir las complicadas operaciones que están germinando en la posición." De esto se deduce que un buen jugador tiene que tener una cualidad especial que le permita ver de una ojeada lo que se está fraguando en una determinada posición.

Estoy seguro de que Lasker no se refería sólo al talento innato, a los dones naturales; después de todo, él fue el único que intentó, por medio de una instrucción sistemática, darle a cualquier persona la fuerza de un jugador de primera categoría. El don del que él hablaba es el resultado de una actitud innata y de entrenamiento. Lasker tenía la habi-

lidad de analizar con precisión y de buscar en la situación dada las jugadas más molestas y más "interesantes". En otras palabras, un jugador tiene que ser capaz de encontrar las jugadas posibles, como ya he mencionado en la sección "Digresión histórica", donde expuse que el entrenamiento sistemático es necesario para desarrollar su habilidad.

Sin embargo, advierta que esto no quiere decir que encuentre la jugada posible en la posición real, sino en cada jugada de todas las variantes, y no sólo las suyas, sino las de su oponente también. Naturalmente, la tarea cada vez es más difícil, ya que usted cada vez adelanta una jugada más a lo largo de una variante.

Vamos a examinar entonces algunos factores implicados en esta búsqueda de las mejores jugadas, con la ayuda no sólo de un jugador de ajedrez, sino también, si podemos llamarlo de esa forma, de todos los pensadores, creadores o artistas, con su vasto conocimiento, su propia personalidad y sus gustos artísticos.

¿Qué es una jugada posible?

Hasta aquí hemos examinado el correcto proceder para analizar variantes, señalando ciertas características especiales, y dado reglas para hacer las mejores jugadas. Ahora conviene que nos ocupemos de cómo decidir qué jugadas son posibles y cuántas hay en cada posición.

Vamos a imaginar una vez más que somos un gran maestro que está pensando cuál será la mejor jugada.

Naturalmente, él comienza su análisis decidiendo las jugadas posibles, examinándolas una a una, moviéndose primero a lo largo de una rama del árbol, luego por la siguiente, etc.

Este es un duro trabajo, y el grado de su precisión se decide por las aptitudes y el estado de entrenamiento del gran maestro, de su forma deportiva. Ya hemos expuesto que la habilidad para pensar de un modo disciplinado en la continuación correcta es la primera característica de un jugador fuerte. La segunda y no menos importante es la habilidad para encontrar el número exacto de jugadas posibles.

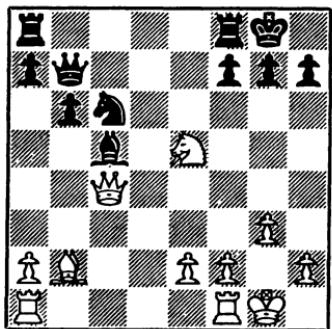
¿Cuántas se tienen que examinar? Eto es difícil de contestar. Algunas de las computadoras de ajedrez construidas en años recientes son partidarias de examinar todas las jugadas posibles. Sin embargo, esto está lejos del alcance de las mejores computadoras, y por eso es por lo que no juegan muy bien. Para un ser humano es más difícil examinar todas las líneas. Botvinnik, en el computador que está construyendo, tiene la intención de utilizar un sistema limitado sobre la elección de las jugadas, como en el caso de jugadores humanos.

¿Cuántas jugadas posibles examina entonces un gran maestro? Como se comprenderá, no hay una respuesta general a esta pregunta: en cada posición examina tantas como le parecen necesarias en las circunstancias dadas. Ya hemos visto ejemplos de cómo el número o el tipo de las variantes puede aumentar o disminuir. Hay casos excepcionales donde

puede haber cinco o seis, mientras que en el del diagrama hay en realidad siete.

Esta posición se presentó en la partida Tartakover-Alekhine. Baden-Baden, 1925. En las anotaciones de la partida, Tartakover da las siguientes posibilidades que él examinó con cierta profundidad para decidir su siguiente jugada.

19



1) 17. D4CR, C x C; 18. A x C, P3A ó 4A con igualdad.

2) 17. C4C (amenazando 18. C6A +, R1T; 19. D4TR), P4TR; 18. C5R, C x C, y de nuevo el blanco no tiene nada.

3) 17. C3D, A3D; 18. D4CR, P4A; 19. D3A, C4T; 20. D x D, C x D con igualdad.

4) 17. TD1D ó TR1D, C x C; 18. A x C, TD1D con cambios y simplificaciones.

5) 17. D5D, C4T (no 17. ..., TD1A; 18. C7D, TD1D; 19. D5C); 18. D x D, C x D; 19. TR1D, TR1D con igualdad.

6) 17. D4C, C1D; 18. D4CR, C3R; 19. TD1D, TD1D y el negro se defiende con éxito.

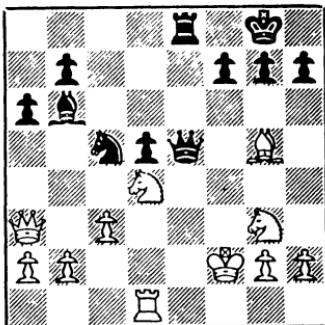
7) 17. C x C (lo que se jugó en

la partida). D x C; 18. D4CR, D3C! y la partida terminó en tablas.

Un gran maestro está obligado a examinar todas las jugadas posibles que existen en una posición dada. Una que no encuentre puede muy bien ser la única que estaba necesitando realmente — la jugada que gana la partida o consigue unas tablas.

Esta posición se presentó en una partida de un torneo de entrenamiento entre Ragozin y Boleslavsky en 1953. El negro ha sacrificado una pieza por un Peón, pero tiene terribles amenazas. El sacrificio se basó en factores especiales de la posición. La Dama del blanco está fuera de juego, y no parece ser capaz de conseguir defender a su Rey. Al mismo tiempo el Rey ha sido alejado de su fortaleza, y tiene que enfrentarse a desagradables amenazas.

20



Ragozin debe haber gastado mucho tiempo intentando encontrar una jugada salvadora en esta difícil posición. Hay muchas tentativas, pero los análisis demuestran que ninguna de ellas es satisfactoria.

A) 24. A2D, C6D +; 25. R1A, A x C; 26. P x A, D3A +; 27.

R1C, y ahora el negro gana o con 27., D7A +; 28. R1T, C8R o con el oculto mate 27., D x P +, etc.

B) 24. D4C, D x A; 25. D x A, D6R +; 26. R1A, C6D y no hay defensa a las amenazas de mate sobre 2AR y 1R.

C) 24. C3A, C5R +; 26. R1R! (25. R1A, D x C!! gana), D3R; 26. C x C, P3T!! Ahora nos encontramos con una interesante posición en la que el blanco ya no tiene defensa. Si 27. A x P, D x A; 28. T x P, D8A +; 29. R2R, T x C +; 30. R3D, D8C +; 31. R2D, A6R +; 32. R2R, A5A +. No es mejor 27. D4T, D x C +; 28. D x D, P x D; 29. C4D, P x A con una fácil victoria en el final.

D) 24. P4T, P3T; 25. A1A, D3A +; 26. R1C, D x P. El negro ha ganado un segundo Peón por la pieza, y el blanco está todavía en graves dificultades. Ejemplo:

1) 27. C3-5A, T8R +; 28. T x T, D x T +; 29. R2T, D x A. Es el fin.

2) 27. C4-5A. C6D +; 28. R1A, D7T; 29. A3R, A x A; 30. C x A, T x C.

3) 27. C2R, T x C; 28. C x T, C6D +; 29. C4D, D7A +; 30. R1T, C8R; 31. T2D (31. T x C, D x T +; 32. R2T, T2A +), D8A +; 32. R2T, A2A +; 33. P3C (o 33. R3T, D8T +; 34. R4C, P3CR fuerza el mate en 4TR), A4R; 34. T2R, A x C; 35. T x C, A8C +; 36. R1T, D x T.

4) 27. C1A, D5C; 28. T2D (28. P4C, D x T; 29. P x C, T8R), T8R; 29. P4C, C5R; 30. T3D (D7R; 31. T3A, C5C ganando).

¡Un trabajo descorazonador! Ragozin debió de haber examinado las cinco jugadas posibles (la 5.^a es 24. A1A, como jugó en realidad), y llegó a la conclusión de que su posición estaba perdida. Resignado a lo inevitable, comenzó ahora a buscar la forma de presentar la mayor resistencia que pudiera, poniendo las máximas dificultades en el camino de su oponente. Pensó que 24. A1A era el mejor modo de hacerlo. Sin embargo, el juego inventivo de Boleslavsky le permitió romper esta defensa, como el lector verá en seguida. La decisión que tomó el blanco en este momento fue el error que le costó la partida. Al analizar, Ragozin supuso que había cinco posibles, olvidando que en realidad había seis! La 6.^a, en efecto, habría salvado la partida, y si hubiera pensado otros cinco o diez minutos probablemente la habría encontrado —después de todo, él era un jugador muy inventivo—. Por otra parte, la lógica de la posición exigía que se hiciera esta jugada.

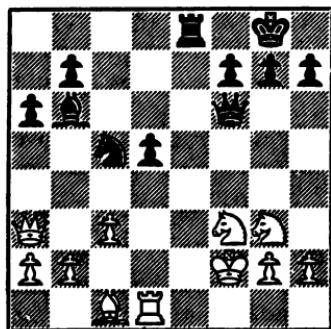
¿Cuál es el principal inconveniente con el que el blanco tiene que luchar? El mayor de todos es el aislamiento de su Dama del principal campo de batalla, el flanco de Rey. Otro factor es la energía potencial acumulada en las piezas negras, Caballo en 4A y Alfil en 3C. De este modo fue mejor para el blanco aclarar de una vez por todas lo que estas piezas podían hacer, que esperar pasivamente.

La poco sencilla 24. P4C! es la 6.^a jugada posible, y, en efecto, salvaría la partida. El negro no tendría en-

tonces otra oportunidad que la de intentar unas tablas. Si 24. ..., C3R; 25. A3R, P4A; 26. C4 x P, D5A +; 27. R2R o 24. ..., C5R +; 25. C x C, D x C; 26. D1A! y la Dama vuelve a la partida en el momento preciso. El negro incluso se arriesgaría a perder. Boleslavsky tendría que pensar en la posición durante mucho tiempo y reconocer, finalmente, que no tenía nada mejor que unas tablas con 24. ..., D x A; 25. P x C, D6R +; 26. R1A, D5A +; 27. R1C, D6R + con jaque perpetuo.

En la partida se jugó ahora 24. A1A?, D8A +; 25. R1C!. Aquí el blanco se equivoca otra vez al buscar la jugada más fuerte, eligiendo la mala. Despues de la fuerte 25. C3A!, sólo se puede forzar la victoria encontrando cada vez la jugada correcta, pero ¿puede uno estar siempre seguro de hacerla en el tablero?

20a



La jugada ganadora es 25. ..., D3Cl, amenazando 26. ..., C5R +; 27. R1A, D x Cl. La jugada de la Dama también implica una amenaza de jaque sobre 7AD. ¿Cómo se defendería entonces el blanco? Tiene dos posibilidades, ambas insuficien-

tes, y recomendamos al lector estudiar todo esto por sí mismo antes de ver lo que Boleslavsky analizó en el tablero.

Estas son las posibilidades:

A) 26. R1C, D7A; 27. T1A, C6D +; 28. R1T (28. C4D, C8R), C7A +; 29. R1C, C8D +; 30. R1T (una vez más 30. C4D es mala, a causa de 30. ..., T8R; 31. P3T, T x T +; 32. C x T, D7A +; 33. R2T, A2A +), D x A; 31. C4D, T8R!; 32. D6D, P4TR; 33. D x A, C6R y gana.

B) 26. C4D, D5C y de nuevo el blanco no tiene defensa. Ejemplo:

- 1) 27. T2D, D5A +.
- 2) 27. C3-2R, C6D +; 28. R1A, A x C.
- 3) 27. C4-2R, C5R +; 28. R1R, C x C.
- 4) 27. T1A, C6D +; 28. R1C, A x C +; 29. P x A, D x P +; 30. R1T, C7A +.
- 5) 27. P4C, C5R +; 28. C x C, T x C; 29. T2D, D5A +.

De este modo el negro gana en todas las variantes, pero tendría que encontrar las nada fáciles jugadas 25. ..., D3Cl y 26. ..., D5C. Ragozin elige la equivocada, limitando demasiado su selección una vez más. Este ejemplo nos permite formular la regla de que es malo examinar un número excesivamente largo de variantes, pero es incluso peor no examinar las jugadas necesarias.

Sólo queda añadir que Boleslavsky refutó convincentemente la errónea jugada del Rey, haciendo (25. R1C) 25. ..., C6D!; 26. P3T (26. C1T, T7R!); 27. D4T, D4R; 28. C3C, T8R +; 29. C1A, D7R; 30. T x T,

D7A + ; 31. R1T, D × T gana), T8R + ; 27. R2T, T × T; 28. D4T, T8R; 29. A2D, C4A; 30. D4C, T1R y el blanco abandonó.

De este modo un jugador como Ragozin, que era capaz de pensar las más sorprendentes e ingeniosas jugadas, fue incapaz en esta ocasión de incluir todas las posibles en sus análisis. Como resultado perdió una posición de tablas.

Así que es malo examinar sólo un pequeño número de jugadas; es malo también examinar un número muy grande, por la sencilla razón de que si usted piensa demasiado, terminará cansado y olvidará la mejor posibilidad. Naturalmente, en algunas ocasiones durante la partida usted se puede permitir algún pensamiento superfluo, pero si se acostumbra a hacer esto regularmente entonces su coeficiente de trabajo descenderá significativamente.

Hay una cosa que hace la labor más fácil. Una vez que el gran maestro ha decidido y examinado las posibles en la posición inicial, entonces la siguiente jugada que él haga no será casual, sino que además tiene una reserva de ellas que le sobran de su anterior análisis.

Aquí se presenta otro defecto en la manera de pensar de los jugadores. Una vez que han terminado un análisis, suponen que éste es perfecto, y respecto a la última jugada de una línea consideran innecesario repasarla de nuevo. Ellos analizan por partes, señalándose la tarea de analizar profundamente sólo cada cinco o seis jugadas. Como demuestra la experiencia y la investigación de grandes

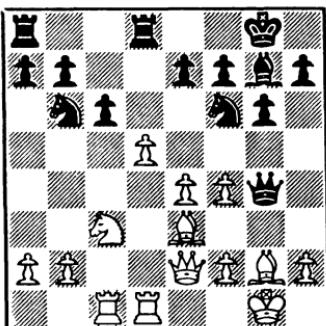
jugadores, este método es ciertamente erróneo.

Vamos a intentar encontrar un ejemplo concreto de esto. Desgraciadamente, nuestros primeros jugadores raramente comparten sus experiencias a este respecto, y no escriben mucho sobre su proceso mental. Así que tendremos que recopilar la información esparcida que podamos deducir de las anotaciones que hagan mención a este punto.

Vamos a imaginar entonces que un gran maestro en una fase de la partida ha gastado media hora analizando "correctamente" todas las posibles líneas. El hace su jugada, su oponente contesta con la réplica esperada y que era considerada mejor. ¿Qué ocurre ahora? ¿Confiará el gran maestro en sus análisis anteriores y contestará rápidamente lo que ya tenía pensado, o dejará pasar algunos minutos para repetir los análisis hechos una jugada antes? Vamos a consultar con los expertos.

Esta posición se presentó en la partida Botvinnik-Smyslov. Groninga, 1946, después de la jugada 17 del negro. Describiendo este momento crucial de la partida, Botvinnik

21



dijo: "Aquí llegué a la conclusión de que siguiendo la variante que había analizado podía entrar en un final ganador con un Peón de más, y sin preocuparme de repasarla otra vez (después de la respuesta del negro) —una implacable pieza que no consideré— hice rápidamente las jugadas que ya había estudiados antes". La partida continuó:

18. D × D, C × D; 19. A × C, P × A; 20. P × P. Botvinnik comenta: "Como el lector observará en la siguiente anotación esta jugada deja escapar una pequeña parte de la ventaja de las blancas. Lo correcto era la inmediata 20. P5R, y si 20. ..., P4AD, entonces 21. P4TD, seguido de 22. P3C y 23. C5C, y el blanco tiene, en efecto, un Peón de más con mejor partida."

20. ..., P × P; 21. P5R. "Yo había analizado cuidadosamente esta posición, y cuando hice mi jugada 18 me pareció que era muy ventajosa para el blanco, ya que 1) el Alfil negro es pasivo (21. ..., A3T; 22. P3TR!). 2) el negro tiene que emplear dos tiempos para poner su Caballo en juego, y 3) el PAD no tiene defensa, ya que 21. ..., TD1A es refutada por 22. A3T (22. ..., P4TR; 23. P3A). De esta manera el negro pierde el PAD, sin poder sacar partido de la posición de sus piezas.

En este momento, sin embargo, mientras esperaba que jugara mi oponente, advertí, para mi desgracia que después de 21. ..., TD1A; 22. A3T, P4TR; 23. P3A el negro podía jugar 23. ..., C6R!, manteniendo la igualdad de material. Por lo tanto, si el blanco quería ganar material, te-

nía que intentar cambiar las Torres, pero después de 21. ..., TD1A; 22. T × T +, T × T; 23. A × P el negro se apodera de la columna de Dama y tiene contrajuego. Parecía que después de 21. ..., TD1A el blanco conseguiría entrar en un final ligeramente superior con 22. A3T, P4TR; 23. P3A, C6R; 24. A × T, C × T; 25. T × C, T × A; 26. T7D.

Sin embargo, Smyslov estaba desmoralizado por la rapidez con que yo había hecho mis jugadas, produciendo todos estos cambios que él no había considerado en sus análisis, y se resignó a perder un Peón." (Botvinnik.)

En la partida se jugó ahora 21. ..., C3T; 22. A × P, T × T +; 23. T × T, T1AD; 24. C5DI y el blanco ganó en seguida.

¿Qué nos enseña este curioso episodio? La primera conclusión que sacamos de las notas de Botvinnik es que, como norma, después de cada jugada él repasa las variantes que ya había estudiado (aunque, naturalmente, no con la misma concentración ya que ahora está familiarizado con la mayor parte de ellas). También vemos que Smyslov se equivocó al confiar demasiado en su oponente, diciéndose a sí mismo: "Si Botvinnik juega tan rápidamente es que lo ha visto todo, y yo tengo una mala posición!"

El confiar de este modo en el oponente es algo que discutiremos más tarde. Ahora vamos a considerar el consejo de B. Blumenfeld, que escribió en uno de sus artículos: "En una variante larga cada jugada que usted piensa crea una posición diferente, y

cada vez que usted hace otra sobre la nueva posición se aleja más y más de la original. De este modo la nueva posición imaginada se va desvaneciendo cada vez más en la memoria. Aun cuando algunos jugadores pueden tener una gran facultad imaginativa y confían en que tienen una idea clara de la posición resultante al final de la larga variante, no obstante no se puede dudar de que el desvanecimiento a que nos hemos referido tiene que tener alguna influencia al valorar exactamente la posición final. Todo jugador ha experimentado alguna vez la sensación de que, habiendo estudiando una larga variante correctamente, no puede decidir si le es o no favorable, lo cual, creo, es debido a la falta de claridad con que él ve la posición final en su mente. Los pensamientos de un jugador de ajedrez van unidos a modelos visuales. Por lo tanto, lo más definido que hay que tener es la decisión, lo más desarrollado la exactitud con que la mente trabaja y la tranquilidad, así como el espíritu de lucha".

Luego Blumenfeld añade el beneficioso consejo siguiente:

"Después de que su oponente haya movido, usted comenzará a pensar, no en los fundamentos de sus conclusiones anteriores, sino como si estuviera al principio, y como primera medida fotografie visualmente la presente posición. Por muy poderosa que sea su facultad imaginativa, está claro que la imagen de su mente debe ser más débil que la que usted ve en el tablero. Así, cuando su oponente mueva, aun cuando haya he-

cho la jugada que usted esperaba, nunca debe (excepto en el caso de un serio apuro de tiempo, donde no tiene opción) hacer la jugada que pensaba sin meditarla otra vez, ya que la jugada que había preparado era la base de una posición vista en su imaginación. Es muy posible que cuando vea de nuevo la posición directamente con todas sus características, esto es, incluyendo la última jugada de su oponente, usted tendrá nuevas ideas debido a la mayor claridad con la que ahora ve la posición."

Las reflexiones de un destacado jugador coinciden así con las conclusiones de un investigador en el campo de la psicología del ajedrez. Por lo tanto, estamos de acuerdo en que, cuando nuestro oponente juegue, valoraremos la posición y analizaremos las variantes como si no estuviéramos familiarizados con ellas. El hecho de que usted haya visto la posición en su mente le ayudará a analizar, pero no permita que su análisis anterior domine al que esté estudiando ahora.

Si sigue esta norma, el riesgo de pasar algo por alto quedará considerablemente reducido, y usted aprenderá a examinar sólo el correcto número de jugadas posibles que exige una posición determinada. Para desarrollar esta habilidad debe examinar frecuentemente partidas de grandes maestros con sus anotaciones e intentar descubrir por sus comentarios y sus jugadas qué posibilidades han considerado. Luego trate de conocer sus características individuales. ¿Puede usted resistir una gran tensión, o se cansa fácilmente?

Luego, de acuerdo con estos rasgos, decida si puede, en cada ocasión, si debe pensar durante mucho tiempo de un modo concreto, buscando jugadas ocultas, o si conservará su energía y se limitará a un mínimo análisis de variantes.

Hemos usado la palabra "buscando", y su elección fue intencionada. Los pensamientos de un jugador están continuamente ocupados en tal búsqueda. No cometa el error de pensar que las combinaciones inesperadas y los golpes tácticos saldrán a la superficie. No, buscar la habilidad y al mismo tiempo la belleza, es un duro trabajo en ajedrez – trabajo que recuerda los esfuerzos de los artistas en cualquier otro campo, tales como la música, la escultura, la pintura y la literatura –. Usted tiene que trabajar duro y desarrollar sus facultades. Nosotros hemos indicado ya algunos métodos de entrenamiento. Ahora quiero aconsejar al lector, para ayudarle a estudiar, preferiblemente sin ayuda de tablero ni amigos. Usted intentará buscar combinaciones en las secciones "Descubra la siguiente jugada", que publican las revistas de ajedrez. Ningún gran maestro pasará por alto estos problemas, sino que siempre se esforzará por resolverlos. Todo esto lo consigue por la fuerza del hábito, el hábito de armonizar siempre sus poderes analíticos.

No sé si uso correctamente la palabra desde el punto de vista literario, pero estoy seguro de que el lector me entenderá perfectamente cuando digo "eduque su fantasía". Este es el consejo correcto que hay que dar a

los estudiosos del juego, ya que la inventiva se puede perfeccionar con el entrenamiento y la experiencia. Esto está demostrado por la de muchos grandes maestros. A Botvinnik, en su primera época, cuando ya había obtenido muchos éxitos, todavía le faltaba el ímpetu de la imaginación, que desarrollaría más tarde, tan beneficioso para el ajedrez mundial.

Espero que no se me crea un modesto si menciono que durante mucho tiempo, antes de 1939, era criticado por la aridez de mi juego, mientras que después de 1939 me criticaban justo por lo contrario!

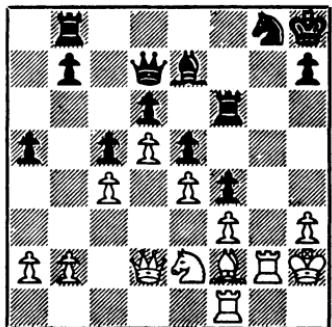
Busque las excepciones, busque las jugadas más raras en las más variadas posiciones. Naturalmente, hay posiciones en las que de ningún modo podrá encontrar una jugada excepcional, porque la posición es simple y pobre. Pero en cuanto haya el más leve vestigio de posibilidades combinatorias en el tablero, busque jugadas raras. Aparte de hacer su juego creativo e interesante, le ayudará a conseguir mejores resultados.

Vamos ahora a poner algunos ejemplos concretos. Las jugadas excepcionales que a menudo causan gran sorpresa y que hacen a la gente dar al traste con sus ideas, asombrándola, se le pueden ocurrir en situaciones en que usted está atacando o defendiéndose. En el primer caso, ayudan a confundir al oponente; en el caso de defensa, ayudan a sacar a flote una mala posición. Cito algunos ejemplos de mis partidas para ilustrar esto.

En esta posición (Averbaj-Kotov.

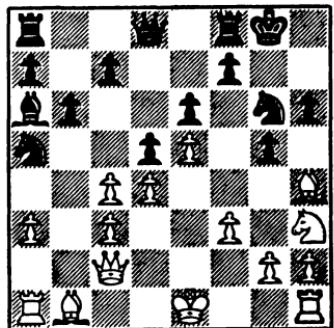
Zürich, 1953) las negras están atacando, pero no habrían llegado muy lejos si no es por el nuevo impulso que dieron al ataque con la aplastante jugada 30. ..., D × P + !! El Rey blanco tiene que moverse en el campo enemigo y, finalmente, perecer allí

22



No menos vigoroso fue el impulso dado al ataque blanco en la siguiente posición de la partida Kotov-Keres. Torneo de Candidatos, 1950.

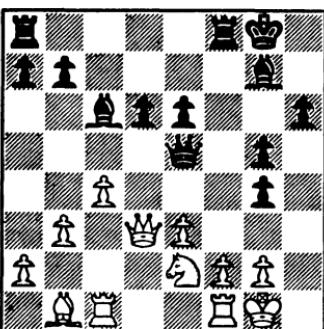
23



El blanco está atacando, pero posiblemente no habría forzado la posición a no ser por la explosiva jugada 16. C4A!!; después de la cual la partida del negro se derrumbó como un castillo de naipes.

No menos efectivas son las jugadas de fantasía cuando se emplean en la defensa. En la partida Rabinovski Kotov. Campeonato del Sindicato Obrero, 1949, se alcanzó la siguiente posición:

24



El blanco tiene desagradables amenazas. Su Dama puede llegar a 7TR siempre que quiera y llevar así al Rey enemigo hacia el centro. Desde la época de Andersen y Morphy, es bien sabido que un Rey así expuesto en el centro está próximo a sucumbir. Ahora vino 23. ..., R2A! El Monarca negro salió voluntariamente hacia el centro, advirtiendo que la casilla más segura para él en esta particular posición es 2R. Y hacia ella se dirige ágilmente. Esta paradójica jugada es un exitoso "hallazgo", y permite al negro ganar rápidamente. Después de 24. C3C, R2R; 25. D2R (25. C5T era mejor), P4TR!, el negro pasó al ataque y ganó después de 26. C × P, T1T; 27. D × P, T × C; 28. D × T, T1T; 29. A7T, A5R; 30. P4A, D7C, 31. D × P +, A3A; 32. D × A +, R × D; 33. A × A, D × PT, etc.

Por lo tanto, hay que descubrir las

jugadas excepcionales en cada momento de la partida, ya esté usted atacando o defendiéndose.

"Jugadas tranquilas"

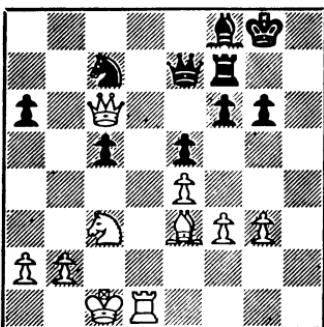
Durante los muchos años de mi carrera de ajedrez he tenido ocasión de ver, y de haberlas hecho yo mismo, jugadas del más variado contenido, fuerza y efectividad. A veces una jugada espectacular destruye en un instante el baluarte que se había construido larga y afanosamente, y que parecía inexpugnable. Otras veces una insignificante jugada de Peón refuta un profundo proyecto del oponente.

Puedo afirmar valientemente que he visto toda clase de jugadas que la imaginación del hombre pueda soñar, pero hay un tipo de jugadas que siempre ganó mi admiración y respeto. Ocurrió que una posición parecía bastante igualada, y no se podía ver ningún modo de conseguir una ventaja por ninguna parte, cuando de repente apareció una sencilla e insignificante jugada. En un momento cambió el valor de la posición, ya que se veía que la de uno de ellos era indefendible. Aunque esta tranquila jugada no destruyó ningún baluarte defensivo, ni llevó tampoco a una combinación forzada; sólo cambió ligeramente la disposición de las piezas. Después de una jugada tranquila, el oponente tiene que abandonar, algunas veces inmediatamente.

Vamos a comenzar con un ejemplo más reciente. El match final del Torneo de Candidatos de 1968 se ju-

gó en Kiev entre Spassky y Korchnoi. Un grupo de jugadores de Moscú, incluyéndome a mí, recibía por teléfono las jugadas según se iban haciendo. Nuestro corresponsal nos telefoneó las primeras 25 jugadas de la 7.^a partida, y comenzamos a analizar la siguiente posición:

25



La ventaja del blanco es innegable... Los Peones del negro son débiles y el PAD prácticamente indefendible. La casilla 5D, donde pronto se asentará un Caballo blanco, puede servir más tarde como un punto de apoyo para el avance de las otras piezas blancas que atacan. Sin embargo, nuestro grupo no pudo encontrar una victoria concreta para el primer jugador. ¿Cómo puede continuar el blanco para ganar? Si 26. C5D entonces 26. ..., D3R!, y el negro defiende su débil posición. No hay otras líneas demasiado convincentes.

Finalmente, sonó el teléfono y supimos la siguiente jugada de Spassky. Fue sorprendente, elegante, nada fácil de descubrir, modesta —en otras palabras, “una jugada tranquila”—. El blanco sencillamente juega

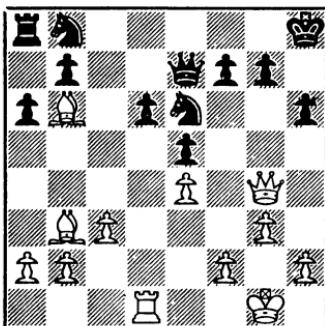
su Dama hacia un lado, 26. D6Cl! Pero se produce una diferencia, ya que la posición se activa ahora para el blanco. En efecto, el negro está en zugzwang, ya que la jugada salvadora en muchas variantes —D3R— no da resultado, ahora que la Dama blanca ya no está en 6AD. 26. ..., D3R sería refutada sencillamente por 27. A × P. Korchnoi tenía que contestar 26. ..., R2C, y después de 27. C5D, D3R; 28. A × P, A × A; 29. D × A, C4C; 30. D3R, D3A +; 31. R1C, C5D; 32. T1AD, D4C; 33. C7A, D7R; 34. C6R +, R2T vino el brillante final 35. D6T +. Abandona. No estoy todavía seguro, sin embargo, qué jugada de Dama de Spassky era la mejor —el sacrificio para forzar mate o la insignificante D6Cl—. La primera está lejos de ser bonita, pero no resulta demasiado difícil de encontrar. La segunda es del tipo de jugadas en las que mucha gente no piensa en absoluto.

Una posición similar se puede ver en los dos ejemplos siguientes. Una jugada de Dama que, como la de Spassky, no es nada sencilla decide una partida que antes de esta jugada parecía completamente igualada.

Esta es la de Smyslov-Reshevsky, Torneo-Match del Campeonato del Mundo, 1948. El blanco está mejor, pero ¿cómo realizar su ventaja? Es difícil capturar el PD atrasado, ya que si 25. T2D amenazando 26. D1D, entonces 25. ..., C2D aleja al Alfil blanco de su activo lugar. Sin embargo, después de 25. A × C, P × A el blanco hizo la fuerte jugada 26. D4T! Una vez más una Dama se juega una casilla hacia un lado, y

una vez más el juego del negro se torna desesperado. Si se cambian las Damas, entonces el PD está perdido, y lo que es incluso más importante, las piezas del negro están encajadas en el flanco de Dama y no tienen contrajuego.

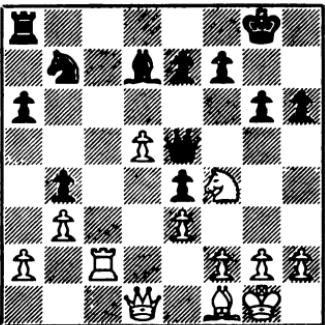
26



Reshevsky prefirió conservar las Damas con 26. ..., D2D, pero entonces 27. D8D +, D × D; 28. A × D, C2D; 29. A7A, C4A; 30. T × P, T1AD; 31. A6C deja al blanco con un Peón de más, que combinado con su ventaja posicional, le permiten una rápida victoria.

La partida Kotov-Lovenfish del Campeonato Soviético, 1949 fue dramática durante largo tiempo. El

27

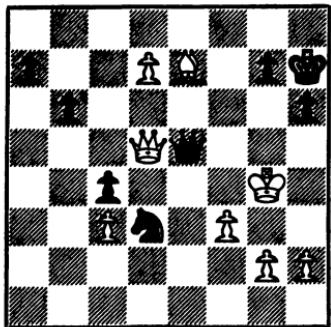


blanco tenía una ligera ventaja, pero no podía materializarla, cuando de repente vino un rápido cambio en la situación.

La Dama del negro ocupa una posición dominante y sostiene la partida. Por lo tanto, la idea de cambiar las Damas se presenta aquí no sólo como resultado de la imaginación, sino también como resultado de valorar la posición. 28. D4D! decide, en efecto, la partida. Retirar la Dama es malo, pero cambiarlas deja al negro también con una desesperada partida después de 28. ..., D × D; 29. P × D, P4C; 30. T7A, A4C; 31. T × C, P × C; 32. T × P, T1AD; 33. A × A, P × A; 34. P4TR! y el blanco ganó fácilmente.

Un jugador como Smyslov no debió dejar de advertir una tranquila jugada ganadora en su partida contra Petrosian en el Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953.

28



Petrosian acababa de jugar 46. ..., D4R!, pensando que de este modo conseguiría unas tablas. La amenaza es de mate en dos con 47. ..., C7A + ; 48. R4T, D × PT. Smyslov aceptó esto con confianza y contestó

47. D × C +, P × D; 48. P8A = D, con unas tablas. Sin embargo, la tranquila 47. D6D!! obligaría al negro a abandonar. ¡Esta jugada fue descubierta varios meses más tarde, después de que se jugó la partida, por un aficionado suizo!

¡Así que hay que aprender a encontrar insignificantes jugadas tranquilas!

Errores graves

Un torneo de grandes maestros es una lucha entre mentes perfectamente entrenadas, que son capaces de soportar un tenso trabajo durante horas consecutivas. Un gran maestro, a fuerza de una gran práctica y entrenamiento, consigue hacer unos análisis más profundos, que le permiten prever el curso de los acontecimientos muchas jugadas antes.

Sin embargo, no hay un solo gran maestro, por no mencionar a un maestro o jugador por debajo de esa clase, que no haya cometido los más graves errores en su momento. No vio un elemental mate en un par de jugadas, y entregó su Dama, o su Torre, o lo que tuviera.

¿Cómo puede ser esto posible? ¿Cómo puede una mente entrenada tener de repente un momento ciego, cómo pueden los análisis sistemáticos ser reemplazados de pronto por el caos y la confusión? Naturalmente, como todo en la vida, aquello que ocurre por casualidad tiene alguna explicación y existe alguna extraña lógica para la aparición de los errores. Ocurren por casualidad, sin te-

ner una razón para ello. Nuestra labor es encontrar esta razón en la psicología de la mente del gran maestro. Una vez que hayamos dado con ella podremos buscar los medios para combatirla en el caso que concierne a los errores de nuestro juego.

¿Qué cortocircuito en el cerebro, qué sobrecarga puede inducir a un jugador a poner su Dama "en prise", o pasar por alto un mate?

A pesar del extenso trabajo en otros campos de la psicología del Ajedrez, no ha habido una auténtica búsqueda en éste en particular, así que nuestro pequeño intento de tratar este tema de un modo sistemático puede ayudar al estudiioso del juego a reducir el riesgo de que ocurran tales desagradables incidentes en sus propias partidas.

Aturdimiento debido al éxito (1)

"Cuando doy jaque no tengo miedo a nadie", me dijo una vez con orgullo un jugador de Leningrado. Verdaderamente, no hay nada más concreto y definitivo que un jaque, a menos que sea mate (que en todo caso es también un jaque, el último de la partida). Por lo tanto, los jugadores de Ajedrez sienten un gran

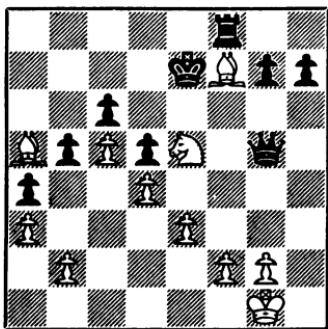
(1) "El vértigo debido al éxito" es una frase que les resultará mucho más familiar a los soviéticos que a los lectores de habla española. Es en efecto, el título de un artículo de Stalin publicado en Pravda el 2 de marzo de 1930, reconociendo que "aturdidos con el éxito" algunos activistas locales usaron de la violencia en la campaña de la agricultura colectivista.

respeto por los jaques, y siempre tienen en la mente la posibilidad de esa jugada cuando analizan.

Debido a un número de factores psicológicos, un jaque inesperado es capaz de hacer tambalear toda una partida, y afectar así al resultado final. Nosotros estudiaremos por qué de repente un jugador llega a no ver la posibilidad de un jaque, así como también el no afligirnos demasiado por eso.

En mi lejana adolescencia en Tula llegué a esta posición en una partida de Torneo (no puedo estar seguro de la posición exacta, pero lo esencial quedó grabado en mi mente, por eso nunca lo olvidé).

28a



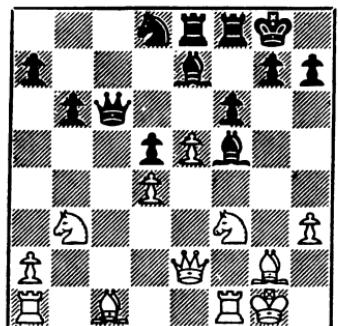
Yo era el negro y tenía una posición completamente ganada. Estaba molesto porque mi oponente, un tal Golubev, no abandonaba aunque tenía una Torre de menos. Me tocaba jugar a mí, y comprendí que la alegría de la victoria no podía tardar mucho en llegar. Mi oponente ya había doblado su planilla en dos, escrito "Abandono" y metido en su bolsillo. Con un aire de desesperación miraba alrededor, y parecía ex-

presar con su conducta que tan pronto como yo hiciera mi jugada él abandonaría.

Así que hice la jugada más sencilla que había, tomando su Alfil con mi Torre. Inmediatamente, el otro Alfil silbó por el aire y se paró de repente en 8D. Otra vez, con un golpe, echó a andar mi reloj y miró triunfante en derredor a la gente que estaba contemplando la partida. Luego sacó la planilla, escribió su jugada y la mía y tachó la palabra "Abandono". ¡Yo era el único que tenía que abandonar!

Mi fastidio no tenía límites, pero poco después de esto vi un ejemplar de la revista *Shakhmatni Listok*, en la que Iljin-Zhenevsky describía claramente cómo había dejado pasar un inesperado jaque y arruinado así el trabajo de horas intentando conseguir una ventaja.

29



El escribió: "Yo tenía una pieza por dos Peones con una buena posición, y era natural que quisiera terminar la partida rápidamente. Pensé la siguiente continuación: 1. P x P, A x PA; 2. C5R, atacando la Dama y el Alfil en 4A. 2. ..., D3R (2. ..., A x C le haría perder los dos

Alfiles, debilitando fatalmente su PD); 3. A3T (resultando muy buena). T2A (completamente forzada. Ahora creí que lo mejor para el negro era perder la calidad); 4. D5C, y el negro tiene muchas piezas "en prise". Siguió 4. ..., A x C; 5. A x P, y de repente 5. ..., D3C + . Ahora sería mejor no intentar ganar la calidad y resignarse a perder una pieza con 6. A2C, pero en el fragor de la batalla jugué R1T, y después de 6. ..., A5R +; 7. A x A, D x A +; 8. R1C, abandoné, ya que el mate es forzoso. Si usted viera la posición dos jugadas antes del desafortunado jaque, comprendería por qué lo pasé por alto. El Alfil en 3AR cerraba el paso a la Dama a 3CR, mientras que mi propio Alfil en 2CR paraba un jaque en la columna CR. El jaque sólo hubiera sido posible si cada Alfil volviera a sus posiciones de origen".

Esta explicación es digna de tenerse en cuenta. Es cierto que a veces el bloqueo de una línea de acción de una pieza, seguido por la apertura de dicha línea debido a la supresión de la pieza bloqueadora, puede ser la razón por la que se cometen muchos errores, como el lector puede descubrir por otros ejemplos, además de éste. A pesar de todo, no puedo creer que sólo estas razones mecánicas expliquen el no ver el jaque en 3CR y, en el ejemplo anterior, el no ver el inactivo Alfil en 5TD del blanco.

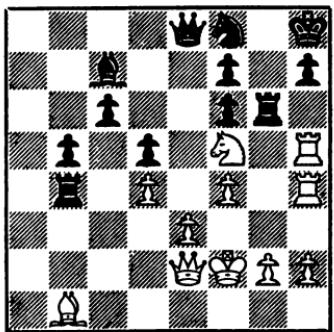
La principal razón de las dos equivocaciones fue el relajamiento que encierra la seguridad de que la victoria está cercana. Estoy casi seguro de que si Iljin-Zhenevsky no hubiera

tenido material de más, no hubiera pasado por alto el jaque. Lo mismo se explica en mi caso. Puede usted estar seguro de que estas posibilidades no se hubieran dejado de advertir si se hubiera presentado la cuestión de tener que defender una partida difícil en lugar de jugar para ganar una ya ganada.

Alekhine creyó esencial para todo fuerte jugador desarrollar en sí mismo una "firme concentración, que debe aislar al jugador completamente del mundo que le rodea". Nosotros no pudimos mantener esta atención en los dos casos anteriores, donde desperdiciamos la victoria. Por el contrario, fuimos confiados, complaciéndonos en la seguridad del hecho de que teníamos una notable ventaja, y así nuestra vigilancia se mitigó. Nosotros llamamos a esta tan difundida satisfacción de uno mismo, cuando la victoria está cerca, "aturdimiento debido al éxito".

En mi partida con Smyslov en el torneo de Candidatos de 1950, en Budapest, llegué a la siguiente posición, en la que tenía que hacer mi jugada 39 con las piezas blancas:

30



No es difícil ver que el blanco tiene una fácil posición ganada. Anteriormente, Smyslov había cometido un grave error posicional, y durante muchas jugadas había estado moviendo sus piezas mecánicamente de un lado para otro sin esperanza de salvación. Yo tampoco había intentado forzar la partida.

"¿Por qué está moviendo sin objeto?", preguntó sorprendido el gran maestro argentino Najdorf.

"Voy a aplazar, y así le dejo a mi segundo algún trabajo", contesté con una confiada sonrisa. "Posiblemente Vasili abandonará sin jugar después del aplazamiento."

Este fue el camino que llevaron las cosas durante un par de horas, pero de repente vi una interesante combinación y pensé largo rato. Analicé primero una variante, luego otra. ¡Todo encajaba! Así que hice mi jugada de una manera definitiva. Smyslov estaba apurado de tiempo, y en cualquier caso no podía elegir, por lo que contestó rápidamente, y yo seguí jugando sobre la línea 39. T x P + ?, C x T; 40. D5T, D1CR; 41. C7R, T x P +; 42. R3A.

Ahora la posición del negro parece desesperada. Habíamos llegado a las jugadas de la primera sesión de tiempo, y Smyslov se había ido a alguna parte. Habiendo hecho mi jugada 42 me levanté y, no sin orgullo, paseé por la sala.

"¡Maravilloso!", susurró con complacencia Najdorf en mi oído, puso un brazo alrededor de mis hombros y paseó conmigo por la sala. De repente, nos quedamos clavados en el si-

tio. Al parecer, la misma inesperada idea se nos había ocurrido al unísono — pensamos que el negro tenía un peligroso jaque que refutaba toda la combinación.

Volví hacia el tablero sólo para ver confirmado que 42. ..., T7A + !! ganaría rápidamente. Smyslov apareció y se sentó ante el tablero con la misma mirada triste que antes. Permaneció así durante un par de minutos y luego, repentinamente, vi una ráfaga de alegría en sus ojos. Me miró y comprendí que estaba perdido. El movió su Torre para dar el jaque de muerte, y yo abandoné, ya que si 43. R × T, T7C + ganaba inmediatamente.

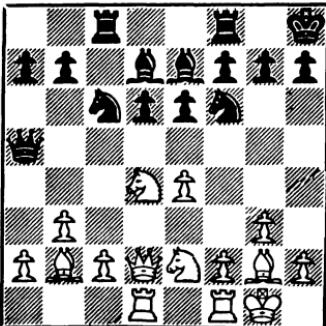
No hay duda de que la razón de mi tremendo descuido fue la excesiva confianza que tenía, y que hizo relajarse mi sentido del peligro. Hay que estudiar la causa de los errores graves mientras se vive la placentera sensación durante la cual uno se felicita a sí mismo. Cuando su cabeza está trabajando con el éxito, ése es el momento en que ocurren los errores.

Usted tiene que intentar desarrollar la norma, para su propio bien, de que cuando le parezca estar ultimando los preparativos de la victoria, tiene que tener cuidado. La proximidad del triunfo parece ser el motivo psicológico por el cual se cometen los errores.

Ilijin-Zhenevsky cita otro ejemplo: "En mi partida contra Emanuel Lasker, en el Torneo de Moscú de 1925, llegué a la siguiente posición después de mi jugada 13. C3A2R.

"En lugar de cambiar las Damas,

31



Lasker, ante la sorpresa de todos, jugó 13. ..., D × P; 14. T1T, D × A; 15. TR1C, D × T +; 16. T × D, entregando su Dama por Torre, Alfil y Peón. Debo admitir que incluso ahora no comprendo esta combinación, y soy de la opinión de Bogolyubov, quien escribió en sus comentarios a la partida que las negras habían corrido un grave riesgo de perder, por su sacrificio. Al mismo tiempo, pensé que Lasker y los otros jugadores, incluyendo a Bogolyubov, pensaban así también. Esta idea, en realidad, pasó rápidamente. Pero era exacto. El día antes había vencido a Capablanca, hoy estaba ganando a Lasker. ¡Las cosas salían realmente como yo quería! Así que comencé a jugar agudamente, en parte porque estaba algo apurado de tiempo. 16. ..., TR1D; 17. P4AD, C1R; 18. P4A, P3TD; 19. R1T, C2A; 20. D3R, T1CD; 21. T1D, C5C; 22. D3AD, P4TD; 23. T1T, P3CD; 24. D3R, pero ahora vino 24. P4R, y Lasker ganó la calidad y muy pronto también la partida. Naturalmente mi última jugada es un grave error, pero yo ya tenía comprometida la posición en este mo-

mento. Ese es el castigo que se recibe cuando uno se deja llevar por el éxito."

¡Es un caso tan claro que no se necesita ningún otro comentario!

Yo he tenido ocasión de analizar partidas aplazadas y otras posiciones con Paul Keres, y siempre he quedado con su manera de enfocar una línea de análisis. Habiendo encontrado un camino para ganar, el gran maestro estonio comienza inmediatamente a buscar otro.

Todo parece sencillo; las blancas ganan una pieza, pero no está satisfecho e intenta encontrar algo aún mejor. ¿Puedo ganar la Dama? Yo pierdo la paciencia y digo en voz alta: "¿Es realmente necesario esto?", pero mi amigo continúa en silencio, moviendo las piezas sobre el tablero. Es una costumbre que tiene, y se mantiene fiel a ella.

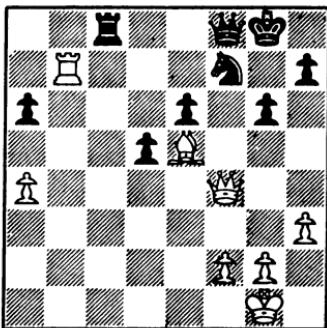
La explicación está en que una mente investigadora intentará encontrar todas las jugadas posibles de cada posición, descubrir todas las estrategias, conocer hasta el último grado todos los problemas estratégicos y puntos tácticos que puede tener una posición.

Sin embargo, esta costumbre tiene su lado peligroso. Usted encuentra un camino para ganar, pero no se detiene ahí, sino que busca otro. Una vez que lo ha encontrado, comienza a decirse con regocijo: "¡Qué posición tengo! Puedo ganar de este modo, puedo hacerlo". Entonces encuentra una tercera posibilidad, y en este momento comienza a tener una elevada opinión de sí mismo. Sin embargo, cuando llegue a este pun-

to, lo que tiene que hacer es dominar su envanecimiento, ya que esta exagerada seguridad, convertida en autoadmiración, puede llevarle a una derrota.

En la partida Keres-Filip. Torneo de Candidatos. Ámsterdam, 1956, se presentó la siguiente posición:

32



El blanco tiene varias maneras de ganar. Podría retirar el Alfil a 2C o llegar a un inmediato final con 38. D6A, C x A; 39. D x C. El segundo de Keres dijo que éste había examinado no menos que cinco maneras de ganar, pero eligió una sexta posibilidad, 38. R2T? y después de 38., T5A!: 39. D6A, C x A significa una pieza de menos, ya que 40. D x C permite el cambio de Damas con D5A +, con un final totalmente perdido para el blanco.

Parecido a los casos que hemos descrito antes, es la situación bastante común de que un jugador puede ganar de dos maneras. Una es sencilla y correcta, la otra es elegante y encierra un sacrificio. En tales momentos, el estilo de un jugador se manifiesta muy claramente: los que tienen en mucha estima el ganar

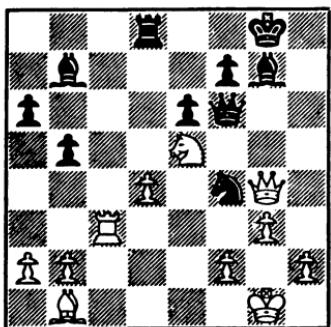
para anotarse un punto seguro en la tabla del torneo, prefieren el primer método; otros no necesitan ninguna invitación para hacer un sacrificio, y no temen el riesgo, incluso el de perder un punto entero.

En cualquier caso, un jugador debe decidir de acuerdo con sus propias razones, gustos y posición en el torneo, ya que el esforzarse por conseguir una falsa brillantez, especialmente cuando no responde a las exigencias lógicas de la posición, puede ser castigado por la falta de práctica.

Por otra parte, el querer conseguir más que la brillantez es debido a pensar equivocadamente. Usted se dice a sí mismo: "Puedo llevar a cabo cualquier cosa, hasta incluso creo que puedo sacrificar mi Dama". Hay sólo un paso desde esta actitud al aturdimiento que induce al error.

En la partida Freiman-Kan, IX Campeonato de la URSS, 1934, se llegó a la siguiente posición después de la jugada 28 del blanco:

33



El método más simple de que disponía el negro para decidir la partida era 28. ..., T × P; 29. P × C,

D × C, y el blanco no tiene defensa, pero una línea tan prosaica no le satisfacía e intentó una combinación con 28. ..., C6T +; 29. D × C, D × C. Era otro chispazo de bonito juego, pero 29. ..., T × P era lo suficientemente buena para decidir la partida a su favor, mientras que ahora con 30. P × D, T8D +; 31. D1A, T × D +; 32. R × T, el blanco conseguirá un final ganador, y el esfuerzo del negro después de la brillantez habrá sido castigado.

Sin embargo, le tocaba ahora al blanco equivocarse con 30. D7T + ??, R1A; 31. T3R, T × P, y el blanco inmediatamente paró el reloj.

Reflejos condicionados

Confío en que mis colegas grandes maestros me perdonarán por aplicar al notable arte del Ajedrez un término usado por los psicólogos en experimentos con animales, pero en esencia, el término "reflejos condicionados" explica muy bien muchas de las acciones de un jugador durante la partida. Lo mismo que un perro puede ser entrenado para que coma al oír el sonido de una campana, así muchas de las reacciones defensivas de un jugador de Ajedrez han aparecido debido al hábito de muchos años de práctica. Recuerde, por ejemplo, cómo inconscientemente está a la expectativa de un rápido mate, o cómo sin verdadera intención valora la exactitud de un sacrificio griego o la amenaza de un oculto mate.

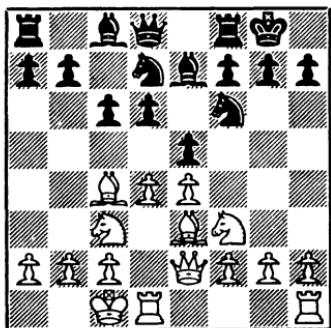
Estas respuestas automáticas son generalmente útiles, ya que avivan el

proceso del pensamiento de uno mismo, y ayudan a hacer una correcta valoración de los planes estratégicos.

Sin embargo, a veces, esta automática respuesta tipo puede ser nociva, como veremos en los siguientes ejemplos, en los que fue la causa de error. Estos casos se presentan raramente, pero cualquiera que desee estudiar sus propias reacciones y conocer los mejores secretos para ganar al Ajedrez, debe estar familiarizado con ellos.

¿Quién de nosotros, jugando la Ruy López, no ha movido miles de veces su Alfil de 4TD a 3CD cuando era atacado por un Peón? ¿Quién de nosotros, en la siciliana, no ha hecho retroceder su Alfil de 4AD a 3CD cuando el negro lo ha atacado con P4CD? Es casi como si su mano quisiera hacer la jugada inmediatamente, sin pensar. En la mayoría de los casos la jugada es correcta y no hay elección, pero hay excepciones. Considere la posición de la partida Grekov-Iljin-Zhenevsky. Campeonato de Moscú en 1920.

34



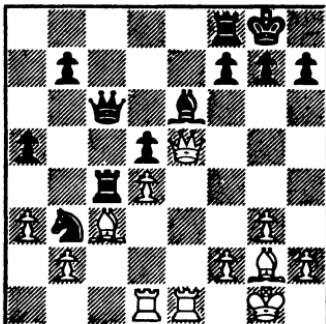
El negro escribió: "Yo jugué 1., P4CD sin pensar. La jugada estaba

de acuerdo con la esencia de esta apertura, una defensa Philidor, y éste es el momento preciso, ya que las blancas han enroscado en el flanco de Dama. La respuesta de mi oponente me parecía igualmente clara. Contestaría 2. A3D. Cuando se ataca una pieza, hay que moverla inmediatamente. ¡Nada de eso! El jugó 2. P x P!, P x P (no había elección. Si 2., P x A, entonces 3. P x C, C x P; 4. D x P con una posición ganadora); 3. C x P!, P x A; 4. C x P6AD, D1R; 5. P5R. Esta última jugada es la clave de toda la línea. El Caballo atacado no tiene casilla de escape, por lo que el blanco recupera la pieza y queda con un final ganado".

"Una pieza atacada hay que moverla inmediatamente." ¡Cuántas partidas se han perdido a causa de que un jugador ha seguido a ciegas este reflejo que se ha desarrollado en su subconsciente!

Un reflejo similar al anterior es: "¡Hágalo todo prudentemente!" Esta es una norma que sigue a muchos planes estratégicos y tácticos de un gran maestro, y a usted le resulta difícil ir contra ella; aun en una

35



posición concreta, puede resultar equivocada.

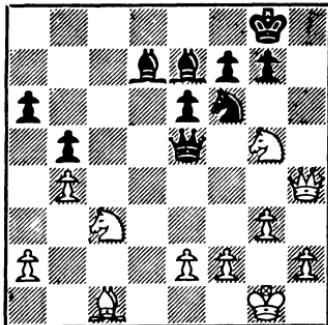
Esta se ha tomado de una partida de un *match* entre Iljin-Zhenevsky y Grigoriev, jugado en 1919. (Alexander Fyodorovich Iljin-Zehenevsky parece haber hecho una importante contribución a los rasgos y curiosidades del tesoro que es el Ajedrez, posiblemente porque él era de esa clase de personas, o posiblemente porque estaba en activo en el período en que la audacia tenía más éxito que exactitud.)

1. P4A, P3CR; 2. P4CR daría al blanco la iniciativa, pero éste, automáticamente, decidió hacer una jugada profiláctica, y eligió 1. P3TR?, que significó la pérdida de un valioso tiempo, y el negro consiguió la iniciativa con 1. ..., P4CD; 2. P4A, P5C; 3. P x P, P x P; 4. A1A, P x A; 5. A x T, D x A; 6. P x P, A x P, y el negro ganó. ¿Por qué el blanco necesita proteger su casilla 4CR? ¡Después de todo, el Alfil negro no dejaría su posición actual, ya que entonces el PD quedaría "en prisé". No puede haber otra explicación que la de una respuesta automática.

Uno de los casos más interesantes de la aparición de reflejos condicionados es cuando manifestamos nuestro respeto por el absoluto poder de las piezas. Este respeto se muestra más a menudo hacia la Dama, incluso en posiciones en las que la victoria se conseguía sacrificándola. Aun los jugadores más fuertes no están inmunes contra esta enfermedad.

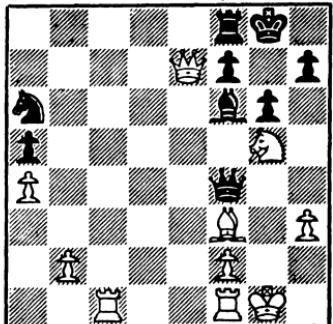
Esta es la partida Alekhine-Euwe, *match* de vuelta del Campeonato del

36



Mundo, 1937, partida núm. 16. No es muy difícil ver un sacrificio de Dama que ganaría un Peón y decidiría la partida a favor del blanco. Sin embargo, incluso un jugador como Alekhine, con su fantástica imaginación, demostró demasiada preocupación por su Dama, y no encontró la jugada 26. D8T! (Kotov se equivoca aquí al referir esto, Alekhine jugó en realidad 26. A2C, defendiendo su Caballo atacado, y Euwe contestó 23. ..., A3A?, a lo que Alekhine hizo una segunda jugada profiláctica: 27. P3TD, sin advertir por segunda vez que ganaba un Peón. Euwe entonces defendió su Dama con A3D y la chance se fue para siempre. Nota del Traductor inglés). El mismo Max Euwe también experimentó este excesivo interés por su pieza más fuerte, y por eso falló al rematar rápidamente esta partida contra Smyslov en el Match-Torneo del Campeonato del Mundo, 1948.

Euwe jugó 27. D3R, y la partida se alargó durante muchas jugadas, mientras que la "sencilla" 27. D x P +!, T x D; 28. T8A + gana después de cualquiera de las dos: 28.

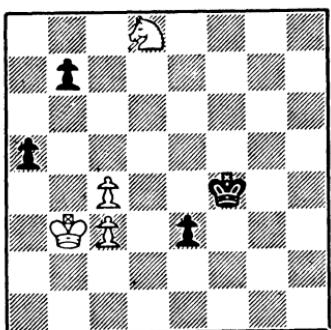


..., R2C ó 28. ..., T1A; 29. T × T +, R × T, ya que en ambos casos el Caballo blanco va a la casilla 6R.

Un terrible ejemplo de cómo una "sencilla" jugada está condicionada por varios factores, se encuentra en esta posición de la partida Botvinnik-Bronstein, Campeonato del Mundo, 1951. En esta posición de tablas, Bronstein, con las blancas.

pueden parar el Peón. Botvinnik hace el siguiente comentario: "Un trágico descuido. Naturalmente, el blanco podría hacer tablas fácilmente haciendo retroceder su Caballo, como el lector puede ver por sí mismo. Al parecer, el blanco perdió su sentido del peligro debido a la influencia de su ventaja de material. Advierta que la jugada perdedora fue hecha después del control de tiempo." Este es un interesante comentario. De él volvemos a sacar la conclusión de que un jugador puede estar influenciado, en el calor de la batalla, por el exceso de confianza, debido a la ventaja que tiene. Nosotros ya hemos hablado de esto con el nombre de aturdimiento. Hay no pocos ejemplos sorprendentes de Botvinnik, en los que se equivoca bajo la influencia de esa misma confianza, sufriendo por ello. ¿Qué conclusión hay que sacar del caso de la 15.^a partida del Match Revancha con Smyslov, en 1958, en la que en la segunda sesión de juego Botvinnik tenía una posición mucho mejor, pero perdió por tiempo mientras buscaba la manera más segura de ganar?

También ponemos especial atención al comentario de Botvinnik sobre perder el sentido del peligro, un punto que tocaremos más tarde. Advierta que en el sencillo final de Bronstein, los reflejos condicionados estaban trabajando, diciéndole que la distancia más corta entre 5AR y 7AR es vía 6AR (lo cual no se aplica necesariamente en el caso excepcional del Rey, en lo que no reparó Bronstein).



pretendió tentar su suerte jugando 57. R2A, pensando que después de la sencilla 57. ..., R6A su Caballo llegaría a tiempo para detener al Peón, dando jaque en 4D. Sin embargo, Botvinnik estuvo lejos de hacer la jugada sencilla. 57. ..., R6C!, y el blanco tiene que abandonar, ya que ahora ni el Rey ni el Caballo

Habiéndose presentado la cuestión de la geometría en el tablero de Ajedrez, vamos a decir algo más sobre ello. En nuestra sección sobre los errores, citamos el trágico suceso que ocurrió en la partida Kotov-Smyslov (diagrama 30). El que las blancas no hubieran previsto el jaque de Torre sobre 2AR, no fue solamente debido al aturdimiento. También estuvo basado en el reflejo condicionado de que la Torre estaba delante de la Dama en la columna CR, y que ellas no podrían cambiar de sitio. Si usted piensa en ataques al flanco de Rey con ayuda de piezas mayores, será capaz de comprobar que el hecho de si la Dama está enfrente de la Torre en la columna abierta o viceversa, es algo que usted piensa inconscientemente.

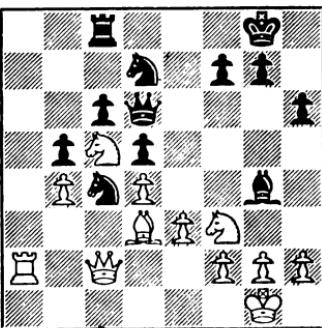
Si existiera en la partida de Smyslov el más leve chance de que las piezas mayores pudieran cambiar de sitio con la Dama negra en 7CR, y la Torre negra en 1CR, entonces ningún maestro dejaría de advertir el peligro; pero como eso no puede ser de ningún modo, era imposible que las blancas tuvieran una buena posición. Esta confianza de que hay algo que no puede ocurrir, estas costumbres del pensamiento, fomentadas durante tanto tiempo, de que las características de una posición no se pueden cambiar, es la causa de muchos errores.

Vamos a ver otro caso similar. ¿Se ha dado cuenta en sus partidas de que cuando hay un Alfil blanco en 3D y una Dama blanca en 2AD, se puede dar un jaque en 7TR? ¡Sea sincero, no muy a menudo! ¿Por

qué? Porque no hay mate, y debido a eso el jaque resulta insulso e innecesario en la mayoría de los casos. De este modo, poco a poco, el cerebro se va acostumbrando a no preocuparse por esta configuración de piezas. ¡Si éstas estuvieran al revés, sería decisivo! En ese caso, un gran maestro se prepararía para pasarse horas estudiando todas las posibilidades que se presentaran con D7T +.

Fue el creer que la jugada A7T + era inofensiva lo que hizo perder a las negras en la siguiente posición de la partida Lenyel-Kotov. Torneo IBM. Amsterdam, 1968.

39

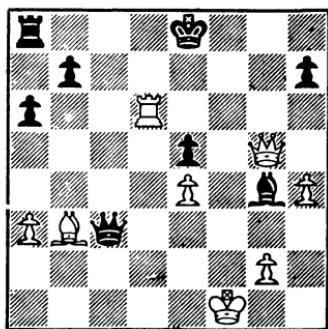


Yo había calculado muchas variantes que me parecían bastante acertadas, y por eso acababa de mover mi Alfil de 3R a 5C. Como la pequeña habitación en la que jugábamos estaba llena de humo, la dejé (como hago generalmente) y fui a dar un paseo por el gran hall adyacente. Desde allí advertí que mi oponente hacía la jugada con esa clase de movimiento de mano que indicaba una jugada "larga". No podía divisarla desde donde estaba, así que volví a la sala de juego, y vi con

sorpresa que su Alfil estaba próximo a mi Rey dando jaque. Mi primera reacción fue escribir una jugada estúpida, pero luego... luego pensé durante una hora simplemente para convencerme de que mi posición era desesperada.

No fue difícil de encontrar la razón de todo esto. Si el blanco hubiera hecho 1. A5A inmediatamente, el negro cambiaría los alfíles y jugaría su Caballo atacado de 2D a 3C, y el juego todavía se podría sostener. Ahora, sin embargo, después del jaque al Rey negro puede ir tanto a 1A como a 1T, perdiendo un Peón después de 2. A5A. El cambio de Alfíles es obligado, y después de 3. D × A el PAR está perdido si el Rey negro está en 1TR, mientras que si está en 1A, entonces permite a la Dama ir a su 2TR, con la pérdida de un Peón. Un único e inesperado jaque le llevó a la catástrofe. Vamos a considerar otros dos curiosos ejemplos, en los que los reflejos también jugaron su papel. En la partida Iljin-Zhenevsky-Nenarokov, Campeonato de Moscú de 1922, se llegó a esta posición.

40



Fíjese en la casilla 1CR de las negras. ¿Puede el Rey negro llegar allí? ¡Ciertamente que no! Está dominado por el Alfil y la Dama. Este hecho ha quedado profundamente grabado en la mente del conductor de las piezas blancas, y en sus análisis no consideró ni por un momento que el rey enemigo pudiera llegar allí. En realidad, él analizó una variante forzada que le llevaba directamente a la victoria.

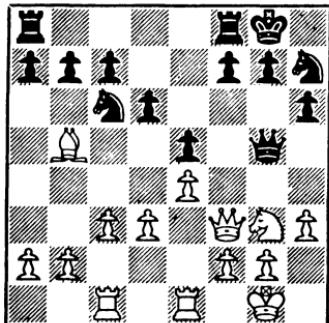
1. A7A +!, R1A (1. ..., R × A; 2. T6A +, R1R; 3. D8C +, R2D; 4. D7C +, R1R; 5. T8A ++); 2. D6T +, R × A; 3. T6A +. "Ahora yo esperaba que el negro jugase 3. ..., R1R, y entonces le daría mate con 4. D8A +, R2D; 5. D7C +, R1A; 6. T8A. De repente, ¡horror de los horrores!, él hizo 3. ..., R1C y no hay mate. Sin embargo, si yo hubiera jugado 2. D × A, el negro habría tenido que abandonar."

Examine sus propias partidas, y vea si en el curso de sus pensamientos ha tenido este descuido: "El no puede mover precisamente a esta casilla".

No menos comunes son los casos en que una cierta columna, línea o diagonal, está cerrada a la acción de las piezas por un Peón. Durante toda la partida, esta línea la consideramos nosotros como cerrada, y por lo tanto no puede haber peligro en ella. Entonces, en nuestros análisis, contamos con una jugada que haga moverse al Peón bloqueador, pero en realidad la línea aún permanece obstruida.

Aquí hay otro error de Iljin-Zhenevsky. En la tercera partida de su

41



match contra Nenarokov de 1923, la Dama negra y el Alfil blanco estaban separados por el PR negro. El blanco jugó 1. T1A, P3CR; 2. D3R, C2R; 3. P4AR. Ahora vino 3. ..., P × P; 4. D × PA, D × A. "Esto era algo con lo que yo había soñado", comenta, y añade: "La idea de que la Dama no podía atacar al Alfil a causa del obstáculo del Peón negro había llegado a quedar tan firmemente grabada en mi conciencia, que incluso cuando la Dama tomó el Alfil yo pensé que había sido una jugada ilegal por saltar sobre el Peón."

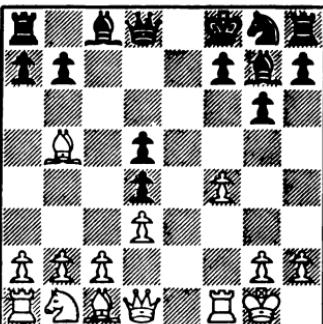
El punto ciego

En el libro de Perelman *Física recreativa*, se hace mención a este interesante experimento. Haga que una persona mire fijamente durante un tiempo a una casilla y muy pronto dejará de ver un gran punto negro que permanezca cerca del perímetro de la casilla. La razón es que todos tenemos un llamado punto ciego en nuestro ojo, de manera que podemos no ver un objeto que caiga dentro del área de este punto ciego.

Algo parecido ocurre en el Ajedrez. Se conoce un gran número de casos en que un fuerte jugador no ve un elemental ataque sobre una de sus piezas. Lo que ocurre es que por un momento esa pieza ha quedado fuera de su campo de visión, y él la olvidó, completamente.

Un ejemplo clásico de este punto ciego es la partida Alekhine-Blaburne, Torneo de Grandes Maestros. San Petersburgo, 1914.

42



Aquí Alekhine jugó 1. C2D, y después de 1. ..., D4T; 2. P4TD, P3TD el Alfil estaba perdido. Después de la partida, se le preguntó a Alekhine cómo podía explicar este error, y él contestó que había olvidado la pieza, igual que si no estuviera sobre el tablero.

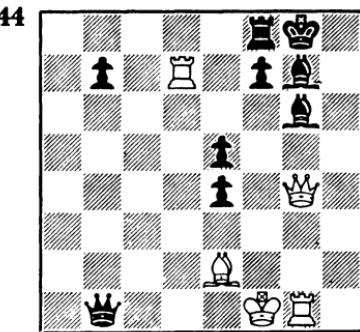
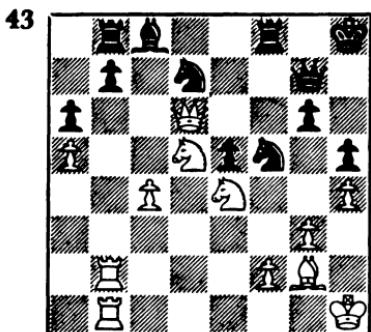
¡Sí, lo olvidó! Ese gran maestro tan fuerte, un futuro campeón del mundo, no advirtió que perdía el Alfil. Por lo tanto, no se puede dejar de admitir que existe el punto ciego.

Aquí está otro ejemplo, es posible que incluso más sorprendente que el anterior, ya que otro futuro campeón del mundo olvidó su Dama y la perdió, no en dos jugadas, como en

el ejemplo anterior, sino inmediatamente.

En la partida Petrosian-Bronstein, Torneo de Candidatos de 1956, el blanco tenía la partida completamente ganada después de 35 jugadas.

estaba allí sentado sujetando su cabeza entre las manos, mientras que el joven David Bronstein, que también estaba muy turbado por la inesperada reacción de su oponente, estaba mostrando a todo el mundo lo que había ocurrido.



Ahora cualquier retirada de la Dama aseguraría la victoria, pero en lugar de ello, Petrosian olvidó su dama y jugó 36. C5C? Naturalmente después de 36. ..., C x D abandonó inmediatamente. Petrosian comentó más tarde que lo más curioso del error fue el hecho de no advertir que su Dama estaba atacada por la única pieza negra activa.

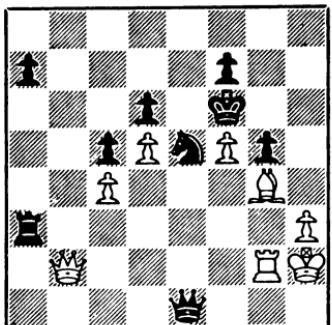
En la posición del diagrama, el negro acaba de dar un jaque con su Dama. El blanco se retiró de él con R2C, y después de pensar un poco, el negro avanzó su PR. Entonces, Bronstein jugó T x D.

"Es terrible — dijo Bonch-Osmolovsky con amargura—. El rey blanco en 2C es una gran jugada y no advertí el hecho de que la Torre blanca detrás de él estaba ahora atacando mi Dama". Posiblemente, la altura del Rey tuviera algo que ver con ello, pero no hay duda de que nos hemos encontrado otra vez con el punto ciego. Finalmente, dos casos claros de punto ciego. En la partida Romanovsky-Kasparian, XI Semifinales del Campeonato de la URSS de 1938, el famoso compositor de estudios había conseguido una partida ganadora, con las negras, y ahora encontró, para su propia satis-

Vamos a ver otro caso. Durante una ronda del Campeonato de Moscú, 1946, el acostumbrado silencio de la sala del torneo fue roto de repente por un espantoso grito. Los jugadores saltaron de sus asientos y se dirigieron a la mesa donde se jugaba la partida entre Bronstein y Bonch-Osmolovsky. El temperamental conductor de las negras (que por otra parte era un buen boxeador y estaba muy acostumbrado a recibir golpes físicos tanto como mentales)

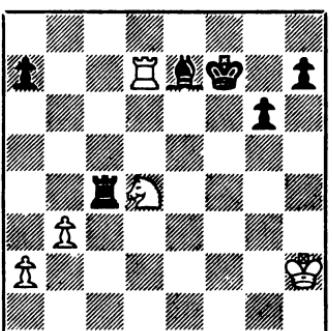
facción, un camino para ganar la partida.

45



Jugó con un decisivo gesto de la mano 1. ..., T × P +!?. Había estudiado 2. R × T, D5T + ó 2. A × T, C6A + . El blanco capturó la Torre con su Alfil, y al mismo tiempo detuvo la mano de Kasparian, que iba a mover el Caballo. Una jugada ilegal —el Caballo estaba clavado al Rey.

46



Esta es la partida Ebralidze-Ragozin, X Campeonato de la URSS, Tbilisi, 1937. La posición y lo que sigue ha pasado ya a ser una leyenda del Ajedrez. Ragozin, para defendarse contra las varias amenazas con

las que se estaba enfrentando, jugó 40. ..., T2A?, proponiéndose, después de 41. T × T, recobrar la pieza con 41. ..., A3D + . Se cuenta que los fans del georgiano que había entre el público advirtieron inmediatamente que el Alfil estaba clavado, y algunos de ellos llegaron incluso a gritar: "Archil, toma su Torre", pero Archil Ebralidze simplemente miró enfadado a los que gritaban. ¡El punto ciego habíz hecho su trabajo; no advirtió la clavada y retiró su torre atacada!

*A través de los ojos de un «patzer»;
Regla de Blumenfeld*

Muchos de los errores que hemos considerado tienen otra causa que creemos es la más común de todas. Al analizar una larga variante, un gran maestro está naturalmente preocupado por si no advierte cinco o seis jugadas más que podrían surgir de esa posición. Es difícil prever lo que ocurriría en el caso de que vieran todas las sutilezas que se pudieran presentar en un momento determinado, por lo que el jugador concentra toda su atención en ello.

Entonces ocurre a menudo que en la primera jugada, según la base del árbol analítico, el jugador no advierte un elemental golpe táctico o una evidente amenaza. Créame, esta es la razón de sus errores la mayoría de las veces, lector, y debo confesar que en mi caso concreto esta ceguera para localizar lo que ha estado bajo mi nariz ha sido muy corriente.

¿Cómo puede uno combatir esa

tendencia? Hace muchos años discutió esta cuestión con Blumenfeld, uno de los principales maestros soviéticos, que ha contribuido mucho revelando aspectos psicológicos del juego, y más tarde ha escrito una tesis al respecto. El mismo Blumenfeld también ha tenido ocasión de lamentar el hecho de no advertir demasiado a menudo lo que estaba "bajo su nariz", y afirmó que lo mismo les ha ocurrido, aunque en diferentes grados, a los mejores jugadores del mundo.

Para combatir este grave riesgo, sugirió la siguiente regla, que yo llamaré la regla de Blumenfeld.

Cuando usted haya terminado de analizar todas las variantes y recorrido todas las ramas del árbol de análisis, lo primero que debe de hacer es escribir la jugada en su planilla, antes de efectuarla. He observado la praxis de muchos de mis compañeros grandes maestros, y he advertido que la gran mayoría de ellos escriben primero la jugada antes de hacerla, aunque hay una minoría que lo hace de la otra manera.

Usted debe escribir la jugada en la forma larga (1) con letra clara. Cada

guarismo, cada letra, ha de ser escrita muy clara y cuidadosamente. Al escribir la jugada de este modo, usted se olvida durante unos instantes de su partida, a la que ha dedicado una valiosa media hora, y vuelve al momento presente, a la posición actual del tablero que está frente usted.

Cuando mire otra vez al tablero, con su jugada escrita, pero no hecha todavía, usted lo estará viendo no con los ojos de alguien que mira al futuro, sino con los ojos de alguien que está presente en la habitación del torneo, o de alguien que reconoce la realidad presente y qué se preocupa por el momento actual.

Ese es su primer paso en el camino que le hará volver al momento presente. Incluso ahora no debe apresurarse en realizar su jugada. Deje pasar otro minuto mirando la posición —no debe arrepentirse por ello— y mírela con los ojos de un "patzer". Imagine que no es un gran maestro, sino un simple principiante. ¿Estoy amenazando mate en una? ¿En dos? ¿Está mi Dama "en prise", o mi Torre? ¿Me estoy equivocando al calcular los tiempos del Peón? Este repaso tan elemental le salvará, casi con seguridad, de un descuido cuando vuelva a jugar, y es una llamada de atención después del profundo análisis que usted acaba de analizar.

Siguiendo esta regla de Blumenfeld combinará la profundidad de pensamiento con la precisión práctica y eliminará los errores de su juego.

(1) Parece apropiado hacer aquí un comentario para los jugadores de ajedrez de habla española. Se pueden anotar jugadas en la forma larga sólo cuando se usa la anotación algebraica, ya que es la empleada por la gran mayoría de los jugadores de todo el mundo. Por ejemplo, en la Española Variante del Cambio, 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A × C, PD × A, escrita en la forma larga sería 1. e2-e4, e7-e5; 2. Cg1-f3, Cb8-c6; 3. Af1-b5, a7-a6; 4. Ab5 × c6, d7 × c6, y escrito en la forma corta sería 1. e4, e5; 2. Cf3, Ce6; 3. Ab5, a6; 4. Ac6, de.

Más consejos prácticos

¿Analizar o no analizar?

Después de tratar de cuestiones tales como la correcta manera de analizar, cómo encontrar y elegir las jugadas más fuertes, las causas de los errores y cómo evitarlos, queda la tarea de dar algunos valiosos consejos.

En las partidas de un gran maestro y de un maestro, a menudo uno se encuentra con posiciones complicadas, en las que la búsqueda de la jugada correcta implica analizar un inmenso número de confusas variantes.

En la inmensa mayoría de los casos estos análisis tienen que hacerse dentro de los límites del juego práctico. Sin embargo, hay casos en que el lado puramente práctico induce al jugador a elegir otra línea completamente distinta.

Esto se puede explicar con más claridad considerando la partida siguiente, jugada entre Keres y Smyslov en el Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953.

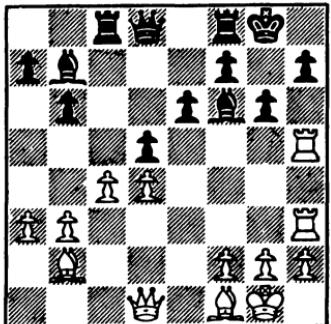
La última jugada de Keres. 19. T3AD-3T, deja una Torre "en prisión". ¿La capturará el negro? Lo más natural que haría Smyslov sería sentarse y analizar el aceptar la entrega con vistas al final. Lógico, de acuerdo, pero no en la posición dada y en la que el negro se encuentra en este torneo.

A veces un jugador tiene que considerar no sólo las exigencias de la posición, sino también todo el *affaire* de las tácticas de torneo. ¿Cuánto tiempo le queda en el reloj? ¿Se acerca al apuro de tiempo? ¿Su posición en el torneo le exige arriesgarse? ¿O puede hacer un juego tranquilo?

La partida Keres-Smyslov fue jugada al final de un importante torneo, el ganador del cual jugaría con Botvinnik para el título mundial. Smyslov tenía medio punto por encima de Keres, y, naturalmente, quería vencerle y ganar el torneo; pero una derrota en su lugar convertiría a Keres en el líder del torneo, y Reshevsky y Bronstein no quedarían muy lejos de él. Por lo tanto, Smyslov tenía buenas razones para pensar en cómo enfocar esta situación antes de decidirse a contestar al sacrificio de la Torre, con riesgo de apurarse de tiempo, cosa que podía ocurrir en cualquier momento. No quería perder el primer premio y la oportunidad de ser campeón del mundo a causa de una jugada precipitada.

Así es como describe Bronstein la situación en sus maravillosos comentarios de este torneo:

"Como Smyslov relató más tarde, yo estuve pensando aquí durante mucho tiempo, estudiando el tomar



la Torre, sobre todo porque no veía ninguna victoria para las blancas en esa línea. Es muy conveniente tener una Torre de ventaja, y el primer pensamiento de uno es la molestia que representa no tomarla y arriesgarse además a perder la partida. ¡Por otra parte, la siguiente jugada que él haga será tomar el PT, así que tomé su Torre! No es cuestión de estudiar todo lo que se presenta en el tablero. Usted simplemente tiene que examinar las líneas principales y luego confiar en su criterio".

Smyslov, sin embargo, no tomó la Torre, sino que en su lugar jugó 19. ..., P × P, a la que Bronstein puso dos admiraciones. Bronstein continúa con este comentario:

"La intuición de Smyslov no le abandonó e hizo la mejor jugada, como se demostró en el análisis posterior. Pero ¿qué le hizo decidirse? Si se puede expresar de este modo, lo que le ayudó fue su cultivada intuición. ¿Lo consideró cuidadosamente, o lo echó a cara o cruz?

Evidentemente, la jugada debe ser el resultado de un profundo estudio de la posición. En primer lugar, el negro abre la diagonal de su AD, que puede ahora trasladarse a 5R y luego a 3CR. También abre la columna de Dama, y tiene así la oportunidad de colocar la Dama en 4D. En tercer lugar, consigue de momento un Peón pasado en la columna AD, que puede avanzar a 6AD, con el fin de bloquear la larga y peligrosa diagonal negra. Mientras tanto, la Torre queda "en prise", aunque seguramente podría ser capturada,

por ejemplo, en la variante 20. P × P, P × T; 21. D × P, A5R.

Por curiosidad, ¿qué ocurriría si el negro tomara la Torre inmediatamente? ¿El intento de fuga del Rey, 19. ..., P × T; 20. D × P, T1R, le salvaría? Parece que el blanco cerrará la puerta de escape con 21. P4T!! amenazando A3T. Por ejemplo:

A) 21. ..., P × P; 22. D × P +, R1A; 23. A3T +, T2R; 24. T3C.

B) 21. ..., D3D; 22. P5A, y ahora:

1) 22. ..., P × P; 23. D6T, A2C; 24. D × P +, R1A; 25. P × P.

2) 22. ..., D1D; 23. P6A, T × P; 24. A3T, T3D; 25. D6T, A × P; 26. A3D.

3) 22. ..., D5A; 23. T3AR, D4C; 24. T3C."

Estas consideraciones están lejos de retrasar el apuro de tiempo, y la posición de los líderes en el torneo hace que Smyslov rehuse la entrega de la Torre, incluso sin profundizar demasiado en las variantes. En realidad, él tenía una buena jugada en reserva, cuyas consideraciones generales le permitirían elegir, consideraciones que llevarían mucho menos tiempo en sopesar que los análisis profundos. La inmensa mayoría de los grandes maestros, con la posible excepción de Miguel Tal, jugaría como lo hizo Smyslov, especialmente si ello conducía a una rápida victoria para el negro.

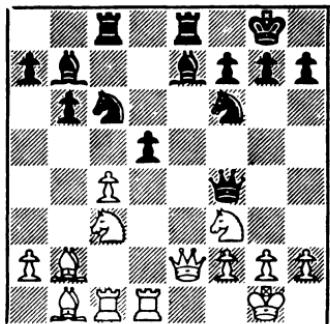
Las jugadas que faltan son 20. T × P (Keres todavía podía haber hecho tablas con 20. D4C, P6A; 21. A × P, T × A; 22. T × T, D × P; 23. D × D, A × D; 24. T7A,

P × T; 25. T × A, pero él jugaba para ganar), P6A!; 21. D1AD!, D × P; 22. D6T, TR1D; 23. A1A, A2C; 24. D5C, D3A; 25. D4C, P7A; 26. A2R, T5D; 27. P4A, T8D +; 28. A × T, D5D +. Abandona.

De este ejemplo podemos sacar la conclusión de que a veces es aconsejable evitar analizar variantes complicadas, a fin de no llegar a un apuro de tiempo y evitar riesgos inútiles. Esto se puede hacer cuando se tiene una jugada buena en reserva, aun cuando no sea la mejor. El hecho de que no lo sea está compensado por el ahorro de tiempo. Usted agradecerá esta dogmática decisión cuando su oponente esté apurado de tiempo y usted tenga todavía en su reloj los valiosos minutos ahorrados anteriormente.

Los casos de evitar riesgos y complicaciones son bastante comunes. Veamos, por ejemplo, la partida Keres-Taimanov de la última ronda del XIX Campeonato de la URSS de 1951, que comenzó 1. P4AD, C3AR; 2. C3AR, P3R; 3. C3A, P4D; 4. P3R, A2R; 5. P3CD, 0–0; 6. A2C, P3CD; 7. P4D, A2C; 8. A3D, PD × P; 9. PC × P, P4A; 10. 0–0,

48



P × P; 11. P × P, C3A; 12. D2R, T1R; 13. TR1D, TD1A; 14. TD1A, D3D; 15. A1C, D5A; 16. P5D!, P × P.

Keres tenía ahora dos jugadas posibles – 17. C × P y 17. P × P. No es difícil ver que la captura con el Caballo lleva a grandes complicaciones, mientras que con el Peón le deja en una posición mucho más tranquila. Los análisis de la primera línea le llevaron a Keres una gran cantidad de tiempo. Estas son las variantes que examinó después de 17. C × P, C × C (17. ..., D3T; 18. T1R da al blanco una gran ventaja); 18. P × C, A3A!

A) 19. D2A, A × A; 20. P × C, A × T!; 21. D × P +, R1A; 22. P × A, TD1D o 22. T7D, D3T y el negro gana. También es malo 22. D8T +, a causa de 22. ..., R2R; 23. T7D +, R3A; 24. D5R, P3C con gran ventaja para el negro.

B) 19. P × C! Un sacrificio de Dama en el que Keres gastó mucho tiempo. 19. ..., T × D; 20. P × A. Ahora Keres escribe: "Es cierto, no podía analizar todas las ramificaciones de las complicadas variantes que se podían presentar." Luego refiere lo que vio mientras estudiaba esta posición:

1) 20. ..., T × T; 21. T × T, A1D (o 21. ..., T1R; 22. T8A, D5TD; 23. P3C, D2D; 24. A5A ganando); 22. T8A, D3D; 23. P3C, T × A; 24. A4R y gana.

2) 20. ..., TD1R; 21. A × A (o 21. T8A?, A × A!; 22. T1-8D, D8A +!; 23. T × D, T × T; 24. T8A, T7-1R), P × A (21. ..., D × A; 22. T8A, D3R; 23. T1-1AD

y el negro tiene problemas. También tiene una mala posición después de 21. ..., D1C; 22. C4D!); 22. T8A, R2C; 23. P8C = D, D × D; 24. T × D, T × T; 25. P3C y el final está ganando para el blanco.

3) 20. ..., T1C; 21. A5R!, T × A; 22. C × T, P3C (evidentemente, mala es 22. ..., D × C; 23. T8A +, D1R; 24. T1-1AD!, A4R; 25. T × D +, T × T; 26. T1R! ganando); 23. C7D, T × P; 24. P3Cl, y el negro pierde su Alfil, quedando el blanco con ventaja de material y con ataque (24. ..., D6A; 25. A4R!).

4) 20. ..., T1A; 21. A3T (21. A × A, D × A; 22. T8A es mala, ya que después de 22. ..., T7-1R; 23. P8C = D, T × T; 24. D × PT, D7C y el negro tiene un contrajuego adecuado), A2R; 22. A × A (o 22. T8A, A × A; 23. T1-8D, D8A +!), T × A; 23. T8A, P3C; 24. P8C = D, D × D; 25. T × D, T × T y la ventaja del blanco en el final puede que no sea suficiente para ganar. No hay duda sobre ello. Keres hizo un análisis muy profundo y fastidioso. Después de la natural captura del Caballo en 5D, el blanco tiene ventaja en todas las variantes. ¿Qué hace ahora el experimentado gran maestro?

Keres contesta: "Este análisis demuestra que 17. C × P indudablemente dejaría al blanco con mejor partida, pero la complicada naturaleza de las variantes que se presentan inducía a preferir 17. P × P como más apropiada en el juego práctico."

Y en efecto, después de 17. P × P, C1C; 18. T4D, D3D; 19. TD1D,

A1A; 20. C4R, C × C; 21. T × C, T × T; 22. D × T, D3T; 23. C5C! el blanco consiguió un demoledor ataque en todos los frentes. El final de la partida, para el lector interesado, fue 23. ..., A3D; 24. P4TR!, C2D; 25. D5A; C3A; 26. A × C, P × A; 27. C × PA, D8A; 28. D × P +, R1A; 29. C × A, D × T +; 30. R2T, D × P; 31. C × A, D4R +; 32. P3C, T2A; 33. D8T +, R2A; 34. P5T, T × C; 35. D7T +, R3R; 36. D × T, D × PT +; 37. R2C. Abandona.

Posiciones para analizar o para enjuiciar?

Al considerar los análisis hemos visto ahora un número de posiciones donde la partida estaba decidida por un jugador que penetraba profundamente en las complicaciones de las posiciones complejas, el valor de las cuales sólo podía ser conocido de este modo a causa de su naturaleza.

Ya hemos hecho hincapié en que un jugador que deseé llegar a ser un gran maestro debe ser capaz de analizar correctamente, ya que esto es lo que decide la mayoría de las partidas. Sin embargo, hay posiciones e incluso muchas partidas donde el análisis se deja en último término, y el principal factor es el juicio posicional del conjunto. En tales casos, un gran maestro confía en una cualidad que la experiencia ha desarrollado, una cualidad que nosotros llamamos conocimiento posicional o juicio.

¿Cómo decide uno qué posiciones son sencillas y cuáles exigen un án-

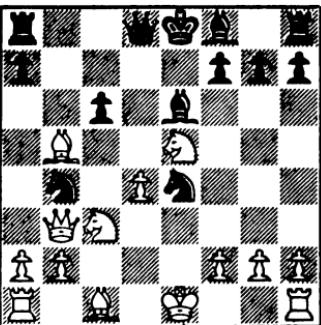
lisis? Yo creo que la respuesta la sobreentendería cualquiera. El carácter de una posición esta generalmente determinado por la naturaleza de la apertura. Cuando una posición es cerrada y no hay un contacto inmediato entre las fuerzas contendientes, entonces la elección de la mejor jugada se hace normalmente sobre las bases de los factores posicionales y juicio predominantes; cuando la apertura conduce a una lucha cuerpo a cuerpo, demasiado aguda, entonces debe analizar y analizar.

Para aclarar esto vamos a tomar dos ejemplos de aperturas. En el Gambito de Dama, después de las jugadas 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. P × P, P × P; 5. A5C, P3A; 6. P3R, A2R; 7. A3D, 0–0; 8. C3A, CD2D; 9. D2A, T1R; 10. 0–0, C1A sería un gasto de energía innecesario el anali-

fuerzos. Al pensar se basará en consideraciones generales y en análisis concretos.

Batante diferente es el caso que se presenta después de las jugadas 1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P4D; 3. P4A, A4A; 4. D3C, C3A; 5. C3A, P4R; 6. PA × P, C5CD; 7. P4R, C × PR; 8. A5C +, P3AD; 9. P × PA, P × PA; 10. C × P, A3R. (Belevnets-Lisitsyn. X Campeonato de la URSS, 1937)

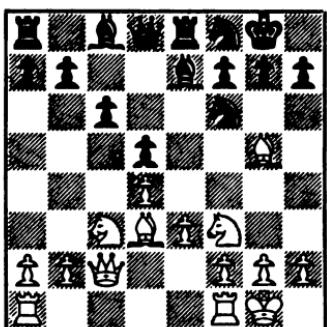
50



Aquí es fácil comprender que aquel que al hacer estas jugadas se basara únicamente en principios generales no conseguiría llegar muy lejos. Sea cuidadoso, o terminará perdiendo una pieza. En esta posición el análisis es la principal característica, el análisis sereno y exacto repasando todas las posibilidades, todos los puntos sutiles.

Después de leer este capítulo, espero que no comenzará a analizar variantes en las que tenga que elegir las mejores jugadas por criterio, valorando los factores posicionales y, a la inversa, no se subirá a las nubes, donde las armas del blanco y del negro están firmemente trabadas en mortal combate.

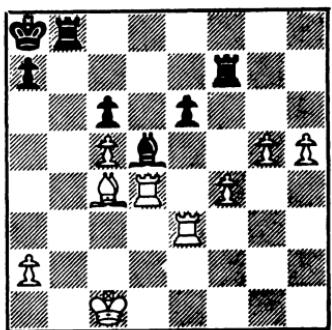
49



zar variantes. En tales posiciones un gran maestro considera dónde hay que jugar cada pieza, las debilidades que de este modo puede causar en la posición de su oponente y qué puntos de su propia posición necesitan re-

Como punto final, la experiencia y los constantes análisis de las más variadas posiciones requiere un aco-gio de conocimientos en la mente de un jugador, permitiéndole a menudo, de una ojeada, valorar esta o aquella posición. Son estos conocimientos los que ayudan a un gran maestro a elegir la jugada correcta sin pensar demasiado.

51



En esta posición de la partida Alekhine-Flohr. Nottingham, 1936, las blancas jugaron 46. T x P!, y comentan así la jugada: "Es una de esas combinaciones que un jugador experimentado no debe analizar hasta el fin, ya que él sabe que los Peones del flanco de Rey deben ser suficientes para ganar."

Por lo tanto, asegúrese de poseer tal arsenal de conocimientos, para que pueda prever lo que ocurrirá.

¿Confía en su oponente o no?

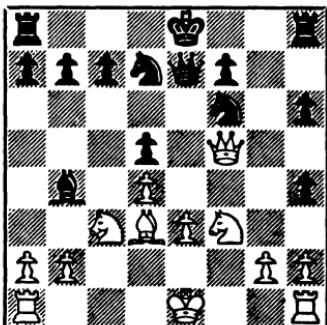
En el fragor de la batalla, un gran maestro a menudo se encuentra con la siguiente situación: Después de analizar, llega a la conclusión de que

una de las jugadas posibles es medianamente satisfactoria para él, pero luego advierte que si se retrasa en hacer la jugada e induce a su oponente a una respuesta correcta, entonces la jugada posible ganará la partida.

Luego comienzan a asaltarle las dudas: ¿haría la jugada inmediatamente o esperaría? Hay mucho que decir sobre la espera. Su oponente puede hacer la jugada que usted necesita, y entonces usted ganará. Es cierto que él puede advertir su hábil plan y no hacerle la concesión que necesita, pero existe la posibilidad de que se la dé! En tales situaciones, sólo las voluntades firmes pueden resistir la tentación y jugar estrictamente de acuerdo con las exigencias de la posición. Los más débiles de carácter probablemente probarán suerte.

Vamos a ver un ejemplo de tal flaqueza, la cual fue mostrada en esta ocasión por un jugador dotado de una gran fuerza práctica. Una partida entre Ragozin y Lovenfish, Torneo de Entrenamiento de Maestros de 1922, alcanzó esta posición en la que las negras tienen que jugar:

52



Lovenfish analizó estas variantes:

A) 13. ..., D × P +; 14. R1A, A × C; 15. P × A, C5R; 16. A × C, P × A; 17. T1R, D6D +; 18. R2A, 0–0–0; 19. D × PR, D × PA; 20. T1CD, C3C; 21. TR1AD, D6T con mejor partida para el negro.

B) 13. ..., D × P +; 14. R1A, A × C; 15. P × A, R1A!!; 16. T1R, C5C; 17. C5R, CD × C (es por esto por lo que el negro no enrocó en el flanco de Dama, sino que en lugar de ello movió su Rey); 18. P × C, T1R; 19. P3TR, D × T + gana.

¿Qué más se puede pedir? La captura en 6R da al negro la ventaja de dos maneras distintas, aunque en la partida Lovenfish jugó la más débil. 13. ..., P6T?, y posteriormente explicó su error con estas palabras: "El apetito crece mientras se está comiendo. En ambas variantes el blanco entraría en el final con un Peón de menos, así que comencé a fijarme con más atención y di con la combinación 13. ..., C5C; 14. D × C, D × P +; 15. A2R, A × C +; 16. P × A, D × P +; 17. R2A, C3A; 18. D4A, C5R +, forzando inmediatamente el abandono. Sin embargo, el blanco tiene la respuesta 13. ..., C5C; 14. 0–0!, D × P +; 15. R1T, A × C; 16. P × A, C7A +; 17. T × C, D × T; 18. T1R +, R1D; 19. D × PA y es el blanco quien está ganando y no el negro. Por lo tanto, yo hice una jugada que previene la combinación de C5C, la cual ganaría incluso después de la respuesta 0–0."

Así pues jugó 13. ..., P6T con la idea de que, si el blanco hacía la instintiva 14. P3CR, la jugada en la

que Lovenfish cifró todas sus esperanzas, C5C habría ganado en fuerza, ya que el blanco no tendría entonces tiempo de capturar el PAR con su Dama al final de la variante.

Pero ¿qué ocurre si el blanco hace una jugada, 14, diferente? Esto posiblemente no se le ocurrió al negro, quien esperaba que Ragozín no viera todas las sutilezas de la posición y perdiera en seguida con 14. P3CR. Sin embargo, no se hizo esta jugada.

Después de haber visto este ejemplo de falta de criterio, damos la regla "Nunca confíe en que su oponente cometa un error." ¡Cuántas buenas partidas se han echado a perder de pronto por no haber pensado en esta regla, porque un jugador se dejó llevar por la tentación de ganar rápidamente!

Vamos a considerar otro caso. Su oponente, sin esperarlo, pasa como media hora pensando una jugada. Luego sacrifica un Peón. ¿Lo capturaría usted o no? Si lo consideramos desde un punto de vista estrictamente teórico, usted estaba obligado a sentarse y hacer lo mismo que su oponente, considerando todas las posibilidades con vistas a su fin. Sólo un análisis le puede dar la contestación exacta.

Sin embargo, en la práctica, un jugador a menudo lucha de un modo completamente distinto. El confía en el juicio de su oponente, arguyendo que si, después de mucho pensarlo, se ofrece un Peón esto debe ser correcto. El oponente lo ha repasado y ha visto algo. ¿Por qué voy a perder media hora cuando al final probablemente llegue a la conclusión de

que es buena? ¿No es más sencillo que confíe en mi oponente y ahorrar así tiempo?

Si ocurre que usted conoce bien a su adversario, entonces aplique otro método. ¿Qué clase de jugador es él? Si sabe que es muy exacto en sus análisis, entonces lo más probable es que pueda rehusar la entrega inmediatamente; si él no es un jugador racional, sino que ama las complicaciones y los riesgos, si ha advertido en su juego casos de tirarse faroles, entonces debe repasar su análisis, siempre que disponga de tiempo en su reloj. Si repasa y le pilla en una entrega no correcta, entonces tiene un Peón de más al alcance de la mano! En tales casos no confíe en él, sino que repase por sí mismo. Sin embargo, si realmente tiene confianza en los poderes analíticos de su oponente, entonces ahorre tiempo: le puede ser útil más tarde.

Una observación final. Hace tiempo que está comprobado que muchos jugadores piensan la jugada correcta inmediatamente después de que su oponente ha hecho la suya. Este trabajo inconsciente de la intuición en ajedrez, desarrollado por la experiencia, ha sido formado por todas las partidas de torneo que se han jugado al correr de los años. Mi propia observación personal es que las jugadas que yo he hecho de mala gana, ya que iba contra los deseos de mi mano, se han convertido a menudo en un error decisivo.

Naturalmente, en este caso usted debe conocer sus propias reacciones. La jugada que su mano está deseando hacer, ¿resulta ser generalmente

la réplica correcta? Si es así, usted puede normalmente confiar en sus impulsos. Repito que esto es el producto de la experiencia. Su primera reacción, el deseo de alargar la mano y hacer una jugada sin analizar, es el producto de algún importante proceso del pensamiento, y puede confiar en todos los impulsos, aunque no siempre.

Apuro de tiempo

Un gran maestro se sienta durante horas ante el tablero, en medio de la quietud de la sala del torneo. Sumido en sus pensamientos, la única acción que se presenta de vez en cuando es al mover una pieza, parar su reloj y cambiar de postura. Luego sigue otro tranquilo e inactivo período.

Esta es la situación al principio de la partida, pero como el tiempo corre y el final de la sesión de juego se aproxima, una sensación de tensión llena la sala. Los espectadores están excitados, los árbitros hablan entre sí, los jugadores empiezan a ponerse nerviosos. El apuro de tiempo está en camino y los más interesados se preocupan del estado de la partida. Esto ocurre cuando el juego está generalmente decidido, cuando ya se han cometido la mayoría de los errores. El apuro de tiempo son unos momentos de infundada alegría y de un doloroso desengaño.

Cuando la bandera se levanta y sólo tiene unos pocos segundos para pensar las jugadas restantes, no debe ponerse más nervioso. Algunos fuertes jugadores pierden el control de

sus nervios. Reshevsky, por ejemplo, da saltos en la silla, habla consigo mismo y mira con miedo al reloj.

Con otros ocurre lo contrario. Bronstein, incluso en el más espantoso apuro de tiempo, todavía consigue no sólo escribir las jugadas, sino que también continúa anotando el tiempo invertido por cada jugador.

El apuro de reloj es un error de tiempo. ¿Puede usted señalar cuánto tiempo le queda, qué miserable porción de tiempo tiene para tomar cruciales decisiones? No, no puede. Nadie hará mucho caso, ningún juez cambiará el resultado en la tabla del torneo. Yo le aconsejo que demuestre una actitud severamente crítica a los errores en el apuro de tiempo, siguiendo el ejemplo de Alekhine, quien escribió de una de sus jugadas en la partida contra Taylor, Nottingham, 1936: "Una jugada horrible, y, en mi opinión, el hecho de que el blanco estuviera apurado de tiempo cuando lo hizo no tiene más justificación que la ya consabida disculpa de que él estaba borracho cuando cometió el crimen. La poca habilidad de un experto maestro para hacer frente al reloj será considerada tan incorrecta como el descuidarse en los análisis." ¡Recuerde eso!

No obstante, el apuro de tiempo es una auténtica prueba para el jugador, y en mi época yo he visto todo tipo de reacciones nerviosas y conductas desacostumbradas durante él. Ya he hablado en otra parte del árbitro, quien, habiendo perdido el control, dijo a los jugadores: "¡No muevan tan rápido, no puedo seguir lo que están haciendo!"

Una vez, en el club de ajedrez de Moscú, vi cómo dos jugadores de primera categoría hacían saltar las piezas que ya habían sido cambiadas del tablero, de tal modo que caían al suelo. ¡Era como si estuvieran jugando a los bolos y no al ajedrez! Una vez el maestro J. Mazel dejó de escribir sus jugadas e intentó adivinar si había hecho las suficientes mirando la planilla de su oponente, N. Kopayev. Este último se molestó por esto y ocultó su planilla bajo la mesa, y la sacó de nuevo sólo después de que Mazel puso una pieza "en prise" en la jugada 52, ¡cuando el siguiente control de tiempo ya había casi pasado! (1).

¡Como éste hay muchos sucesos extraños y también muchas tragedias! Pero si uno está apurado de tiempo, ¿cuál es la mejor manera de jugar? ¿Qué consejo puede servir aquí? Este es un gran tema sobre el que se podría escribir cantidad, y en este libro debemos dedicar alguna atención al problema.

Con la proximidad del apuro de tiempo la forma de pensar de un jugador cambia. El piensa más en jugadas sencillas que en problemas generales, o, como apunta Bronstein, ante el cercano apuro de tiempo usted debe pensar más en la táctica y menos en la estrategia. El es un experto en este tema, y sus muchas experiencias de apuro de tiem-

(1) A lo que se refiere Kotov es que ellos probablemente estaban jugando con el tiempo standard internacional de 40 jugadas en dos horas y media, y luego 16 a la hora.

po se han resuelto generalmente a su favor.

Quizás el principal problema sea mantener el control de sus nervios. No todo el mundo puede hacer esto, que es por lo que algunos hábiles jugadores deliberadamente intentan pasar el menor tiempo posible ante una posición difícil. Ellos esperan a que su oponente se confunda y cometa un error. Uno tiene que saber cómo combatir a estas personas, y usted debe reconocer que las hay que adoptan tácticas de este tipo.

De alguna manera la falta de tiempo de su oponente debe afectarle a usted. ¿Cómo puede mantener la calma si la forma de sentarse de su oponente es retorcida, si se tiene cogidas las orejas y está saltando en su silla? Smyslov me contó su invariable defensa contra tal conducta. Cuando yo me quejé de que no podía soportar la visión de Reshevsky retorciéndose como si estuviera en una sartén cuando estaba apurado de tiempo, él me dio este consejo: "Usted se debe alejar del tablero. Tiene bastante tiempo. Dese un pequeño paseo y deje que sufra él solo. Cuando le toque jugar vuelva, y luego repita el proceso." Probé el método. Aunque se pierde algo de tiempo, es una gran ayuda.

Algunos jugadores argumentan que deben explotar la escasez de tiempo de su oponente jugando ellos mismos con rapidez. Aceptan la variante para no dar a su adversario la oportunidad de pensar mientras no corra su reloj. Sabiendo que es imprudente mover la prisa, ya que corren el riesgo de equivocarse, tra-

tan de pensar una larga variante, y luego hacen las jugadas de ésta rápidamente, esperando sorprender a su oponente, que tiene poco tiempo para estudiarla. Sin embargo, este método de jugar "a la suerte" lleva muy a menudo a que el jugador que tiene más tiempo cometá errores.

Naturalmente, los mayores problemas se presentan cuando es usted, y no su contrario, quien está apurado de tiempo. Lo primero de todo, ¿cómo está para llevar la cuenta de cuántas jugadas tiene que hacer y cuánto queda para llegar al control? Se tiene que preocupar únicamente de cómo van las jugadas de su planilla, y no puede conseguir ayuda de fuera —las reglas del ajedrez no le permiten preguntar a nadie—. Ingeniosos jugadores han considerado muchos consejos para resolver esto. Algunos cogen un grupo de piezas que están ya fuera del tablero, y cada vez que mueven quitan una. Como el número primitivo de piezas en el grupo corresponde al número de jugadas que quedaban, usted tiene una señal visual, pero qué ocurre si con las prisas olvida quitar una cada vez? Entonces tendrá que hacer más jugadas de las que en realidad se necesitaban, antes de creerse seguro.

Algunas veces otros escriben notas para sí mismos en la planilla. Por ejemplo, hasta la jugada 30 escriben dos horas, hasta la 35 dos horas y quince minutos, pero en la práctica no hacen caso de sus propias anotaciones, y terminan apurados de tiempo, como siempre!

No hay más que un pequeño consejo que yo pueda dar. Procure no

apurarse de tiempo en absoluto, o si no entréñese para jugar como si estuviera apurado de reloj, aunque en realidad no le esté. Si su oponente está apurado, ignórelo; juegue la partida igual que hasta ahora. Si está en apuro de reloj, conserve la calma, repito, no se ponga nervioso. Mantenga la misma escritura clara de las jugadas, el mismo examen metódico de las variantes, pero de un modo más rápido.

Alguien se sentirá obligado a decir esto: "Ese consejo está muy bien, pero ¿cómo reacciona usted?" Yo sólo puedo decir que, como norma, los mejores jugadores del mundo juegan en el apuro de tiempo como si no lo estuvieran. Así que aprenda y siga su ejemplo.

Ejercicios

A fin de dar al lector una oportunidad de ensayar sus poderes analíticos para que aprenda a encontrar las jugadas posibles, damos algunas "canciones sin letra".

Debajo de cada diagrama el lector encontrará un trabajo que realizar o una pregunta que responder. Procure analizar las posiciones profundamente, sin ninguna ayuda. Sólo después de haber hecho esto recurrirá a las respuestas al final de libro. He procurado escoger ejemplos que han sido analizados profundamente en libros de torneos y colecciones de partidas, a fin de que el lector interesado pueda buscar las posiciones si lo desea.

53

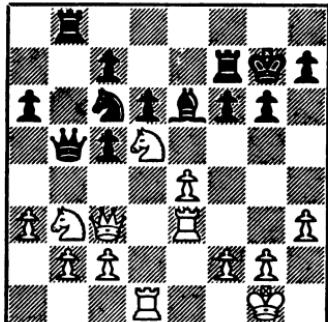


Diagrama 53. ¿Puede jugar el blanco 1. C5x PAd, T x C; 2. T x P?

55

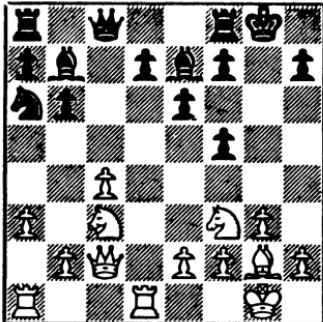


Diagrama 55. 1. P4CD da a las blancas una ventaja posicional, pero ¿tiene la jugada alguna refutación concreta? Cite algunas variantes.

54

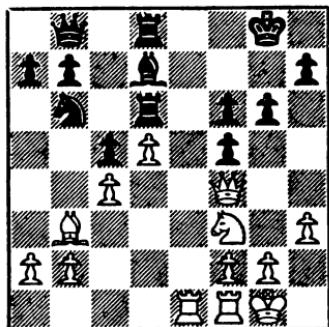


Diagrama 54. ¿Gana la agresiva jugada 1. C4D?

56

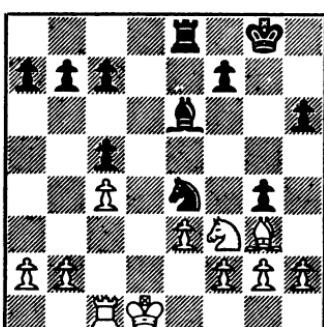


Diagrama 56. El Caballo en 3AR puede moverse a cinco casillas. ¿Cuál es la mejor jugada del Caballo? Apoye su respuesta con variantes.

57

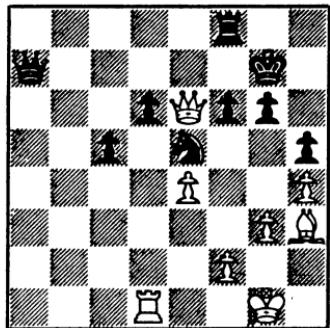


Diagrama 57 El blanco jugó 1. A1A. ¿No pudo salvarse con 1. D × PD o 1. T × P?

59

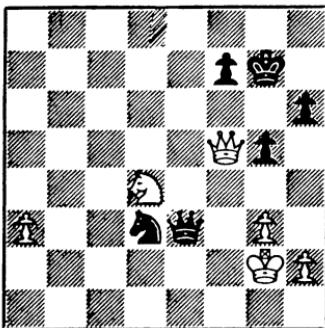


Diagrama 59 ¿Puede mover el blanco su Caballo o su Dama?

58

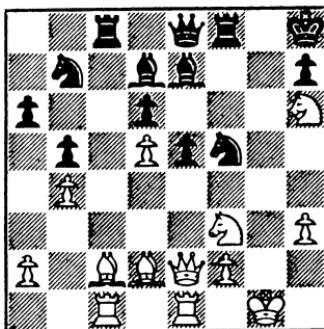


Diagrama 58 El blanco jugó 1. C × P. ¿Qué jugadas posibles tuvo que examinar el negro para responder a ésta? ¿Qué variantes ha analizado?

60

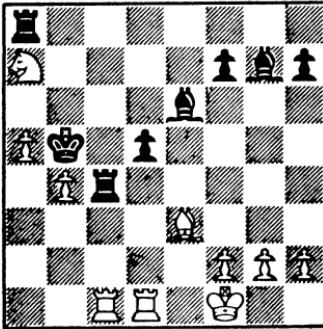


Diagrama 60 El negro se equivocó con 1. ..., R × P? ¿Se pudo salvar con 1. ..., R5T?

61

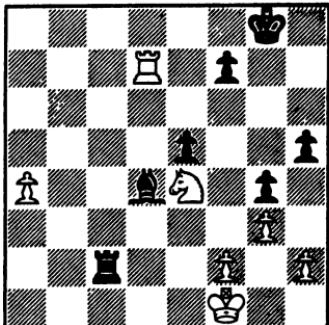


Diagrama 61. ¿Puede salvarse el blanco? Analice las variantes.

63

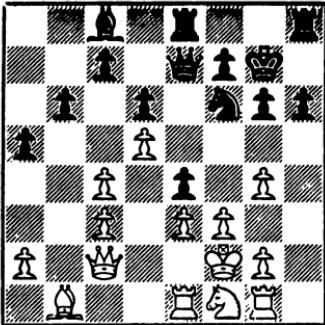


Diagrama 63. ¿Puede sacrificar el negro su Caballo con 1. ... , C x P +?

62

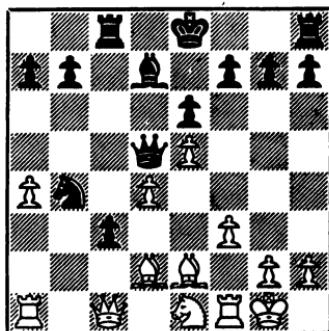


Diagrama 62. Encuentre la mejor jugada para el negro.

64

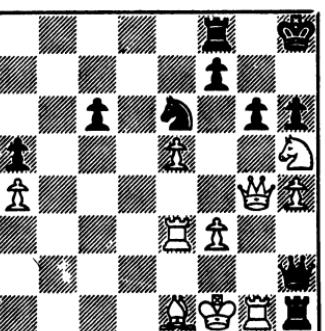


Diagrama 64. ¿Está el blanco a salvo después de 1. C6A, C5A; 2. C4R?

2. JUICIO POSICIONAL

Vamos a comenzar con una analogía. En el pasado, cuando un hombre de ciencia, trabajando en el campo de la química, tenía que analizar una sustancia y descubrir sus propiedades lo hacía principalmente con los ojos. No podía disponer de la inmensa ayuda que posteriormente proporcionó el descubrimiento de los elementos, sobre todo por la tabla periódica de Medeleyev. Una vez que esta poderosa arma para los analistas fue descubierta, el hombre de ciencia estaba provisto de medios, no sólo para determinar exactamente la composición de una sustancia, sino también para prever cualquier fenómeno científico.

Los jugadores de ajedrez, durante la mayor parte del siglo pasado, se encontraban en la misma situación que nuestro viejo químico, y tenían que trabajar por la regla del dedo, a causa de que no disponían de las enseñanzas posicionales de Guillermo Steinitz. Tenían que valorar la posición sobre la base de su experiencia, por sus propios métodos, que estaban basados principalmente en comparaciones. Una vez que Stei-

nitz dio sus enseñanzas al mundo, los maestros del ejedrez dispusieron de un método analítico que les permitía valorar todas las posiciones con bastante exactitud.

¿Cómo determina un químico la composición de una sustancia? El busca, lo primero de todo, la presencia de este o aquel elemento químico, luego determina la proporción de cada uno. El análisis de elementos es un método que se encuentra en muchas otras ramas de la ciencia. Por ejemplo, en el campo en el que yo trabajo — maquinaria e ingeniería mecánica — los más complejos proyectos se componen de elementos. Por muy complicado que sea un dibujo o un cianotipo de ingeniería, un experto en esta materia distinguirá los elementos básicos del proyecto, su interacción y luego, finalmente, diseñará el dibujo de la nueva máquina.

Exactamente del mismo modo trabaja un maestro de ajedrez de nuestro tiempo — un tiempo de gran desarrollo técnico en todos los campos del conocimiento humano—. Para valorar una posición el maestro tiene

que analizar todos sus elementos. El decide qué piezas, suyas y de su oponente, están activas y cuáles pasivas, dónde hay puntos débiles, dónde fuertes. Verá dónde hay columnas y diagonales abiertas, los caminos por los que las piezas se mueven en dirección al campo enemigo. El maestro toma nota de cada elemento y el papel que desempeña en cada posición. Este análisis de ellos lleva una gran cantidad de tiempo dedicado al proceso de la valoración.

Entonces, igual que el químico, después de hacer el análisis, llega a una conclusión general respecto a la sustancia con la que ha tratado, así también el maestro de ajedrez sintetiza el trabajo que ha hecho y llega a una valoración general de la posición que en ese momento está considerando. Todo el estudio que ha hecho le dará los datos para decidir quién está mejor, y le permitirá prever el curso futuro del desarrollo. Sus conclusiones no son reconocidas como perfectas, igual que los análisis que hace un hombre de ciencia de una sustancia, pero según el estado actual de la "ciencia" del ajedrez ellas son tan exactas como es posible.

Resumiendo entonces, el proceso de valorar una posición se forma de dos maneras: analizando sus elementos y luego sintetizando estos factores.

La habilidad para valorar una posición correctamente es una de las cualidades más importantes de un buen jugador. Como apunta Botvinnik: "Todo progresá, incluso la técnica del juego posicional. Los jugadores se están familiarizando con un

número cada vez más creciente de posiciones típicas, se están desarrollando nuevos métodos, aunque me parece que algunos de nuestros maestros no les dedican mucha atención. Sin embargo, la habilidad para valorar una posición es tan esencial como la habilidad para analizar variantes."

Steinitz y sus sucesores introdujeron los siguientes conceptos sobre los elementos de una posición en ajedrez:

- 1) Líneas y diagonales abiertas.
- 2) Estructura de Peones y puntos débiles.
- 3) Posición de las piezas.
- 4) El espacio y el centro.

También consideran la ventaja de la pareja de Alfiles como un factor real que garantiza una ventaja de conjunto, aunque este asunto en particular, más que cualquier otro, es hoy una controversia. Por ejemplo, yo puedo recordar algunos casos donde la pareja de Alfiles resultó ser un factor decisivo. Generalmente los finales se ganan con ayuda de los dos Alfiles y otros factores favorables al bando ganador (mejor posición del Rey mayor espacio, presencia de debilidades en el campo enemigo). Por otra parte, debo hacer mención a muchos casos donde los dos Caballos demostraron una gran energía y derrotaron a los Alfiles. Por lo tanto, creo que sería mejor para nosotros considerar a la pareja de Alfiles como un factor que trabaja independientemente de los otros.

En la época de Steinitz y Tarrasch las reglas tan claramente formuladas estaban llamadas a ser universales,

mientras que hoy, debido particularmente a la investigación de los teóricos soviéticos, cada uno de los anteriores conceptos posicionales han sido objeto de alguna modificación. Como el lector verá más adelante, la escuela soviética de ajedrez enseña una forma original y concreta para resolver cada una de las posiciones. Este método nos ha permitido evitar afirmaciones eruditas y dogmáticas, y ha llevado al florecimiento del arte del ajedrez. En esta sección de la valoración posicional intentaré revelar al lector aquellas consideraciones que forman parte del concepto moderno del juego de posiciones.

Un comentario final. Cualquier elemento posicional puede ser una parte componente de nuestra valoración, y puede, por lo tanto, convertirse de repente en el factor decisivo que garantiza el éxito. Usted debe percatarse de esto cuando lleve a cabo su valoración y aprender a explotarlo en el juego práctico.

Líneas y diagonales abiertas

Hoy en día todo jugador de cualquier fuerza conoce la inmensa importancia de las líneas y las diagonales abiertas, así que no necesitamos entretenernos demasiado en probar esto. Veremos simplemente algunos ejemplos notables que son característicos de la moderna comprensión de estos factores.

Las líneas abiertas son importantes porque:

- 1) Son caminos estratégicos por

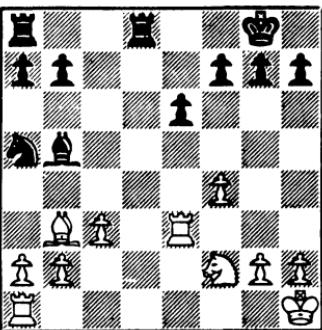
los cuales el bando que tiene la iniciativa puede penetrar con sus piezas en el campo enemigo y dividir sus fuerzas en dos partes, haciendo la comunicación entre ellas muy difícil.

2) Cuando hay Peones débiles en líneas abiertas, entonces éstas facilitan la concentración de las piezas sobre estas debilidades.

Estos factores están perfectamente ilustrados en los siguientes ejemplos:

La partida Plater-Botvinnik. Torneo Paneslavo de 1947, fue: 1. P4R, P4AD; 2. C2R, C3AR; 3. C3AD, P4D; 4. P × P, C × P; 5. C × C, D × C; 6. C3A, D1D; 7. A4A, C3A; 8. P3D, P3R; 9. 0–0, A2R; 10. P4A, 0–0; 11. C4R, C4T; 12. A3C, D5D +; 13. R1T, P5A; 14. P3A, D × PD; 15. D × D, P × D; 16. C2A, T1D; 17. T1D, A4A!; 18. T × P. A2D; 19. A3R. A × A; 20. T × A, A4C.

65



Botvinnik comenta: "Todo está ahora claro. El negro tiene firmemente controlada la columna de Dama, y su Alfil será superior al Caballo del blanco (después de la inevitable C × A del negro), especialmente en vista de la debilidad de la

estructura de Peones del flanco de Rey blanco."

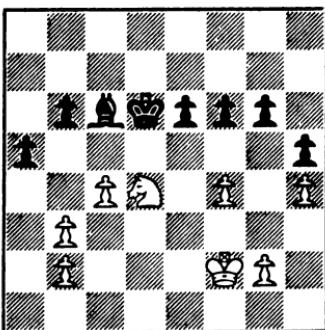
Es la valoración de un campeón. La posición de la columna de Dama le es suficiente a Botvinnik para forzar una victoria en una posición que parece casi igual. Veamos el siguiente comentario de Botvinnik: "Para Rubinstein, el incomparable maestro de tales posiciones, la victoria sería ahora una cuestión de técnica. Por lo tanto, la tarea del negro no era en este caso muy difícil, ya que solamente tenía que seguir un camino bien trillado."

Nosotros mencionaremos más tarde la necesidad de estudiar la herencia que nos han dejado los maestros del pasado. Estas palabras indican seguramente que Botvinnik pasó muchas horas estudiando la forma en que Akiba Rubinstein acostumbraba a tratar estas sencillas posiciones.

21. C4R, P3TR, pensando en P4A sin permitir al Caballo alcanzar 5CR. 22. TD1R, C x A; 23. P x C, P4TD. "Los tres Peones del blanco tienen ahora el mismo valor que los dos del negro en el flanco de Dama. Esto llegará a ser evidente una vez que el blanco juegue P4AD" (Botvinnik). 24. P3T, TD1A; 25. R1C, R1A; 26. R2T, T2A; 27. R3C, P3CD; 28. R2T, TD2D; 29. R1C, T8D; 30. P4A, A3A; 31. C3A, T x T +. "Tan pronto como el negro consiga mejorar la posición de su Rey, puede cambiar el segundo par de Torres, ya que Rubinstein, en diversas ocasiones, demostró la superioridad del Alfil sobre el Caballo en estas posiciones" (Botvinnik).

32. T x T, R2R; 33. T2R, P3A; 34. R2A, T6D. "Ahora la partida está decidida —escribe Botvinnik—; el blanco no tiene jugadas buenas. El puede conseguir el cambio de Torres sólo a expensas de un posterior debilitamiento en su flanco de Rey. Sin embargo, esto sólo puede retrasar algunas jugadas la hora funesta."

66



41. ..., P3C!

35. P4T, P4T; 36. T3R, T7D +; 37. T2R, T6D; 38. T3R, T7D +; 39. R2R, T x T +; 40. C x T, R3D; 41. C4D, P3C!

El negro defiende su casilla 4AR, a fin de poder hacer P4R. Después de eso, el Rey tiene un camino abierto al flanco de Dama, vía 3D, 4AD, 5CD. El blanco no tiene medio de oponerse a esto.

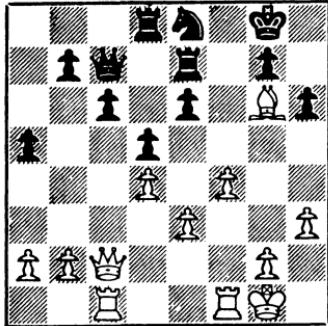
42. P3C, P4R; 43. P x P +, P x P; 44. C2A, A5R; 45. C1R, R4A; 46. R3R, A4A; 47. C3A, R5C; 48. C2D, A7A, y después de ganar el avanzado PCD, el negro consiguió ventaja fácilmente.

En este ejemplo, el negro sólo necesitó colocar una Torre en una columna abierta para forzar la victo-

ria. La Torre penetró en la posición enemiga y dividió sus fuerzas en dos partes, incomunicándolas. Esto tuvo lugar en un final. La manera de sacar partido en el medio juego de una columna abierta es a menudo un proceso muy sutil. Una partida que permanece particularmente en mi memoria es la que yo jugué contra Steiner en el *Match URSS-USA* de 1955. La mayoría de las piezas blancas destrozaron las fuerzas del enemigo, y no le dieron la oportunidad de llegar a defender su sitiado Rey.

Esta posición se presentó después de la jugada 24, en la que el blanco tiene una indudable ventaja, ya que su control sobre la diagonal 1CD-T7R le da una duradera iniciativa. Para fortalecer la presión sobre el flanco de Rey, el blanco intentará abrir la columna CR.

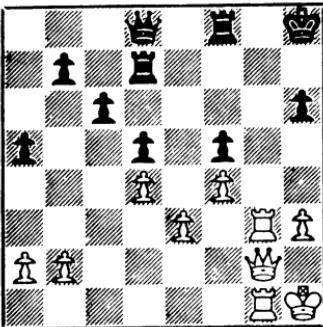
67



25. T3A!, C3D; 26. P4CR, T1AR;
 27. R1T, R1T; 28. T1CR, D1D; 29.
 T3-3C, T2D; 30. P5Cl, C4A; 31.
 $A \times C, P \times A$; 32. $P \times P, P \times P$;
 33. D2Cl

El completo éxito de la operación se puede ver ahora, ya que el blanco

68

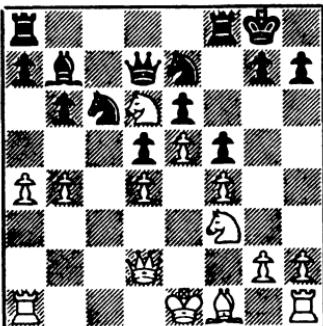


domina la columna y amenaza penetrar en TCR. El negro, naturalmente, previene eso, y la Torre blanca entra en 6CR solamente para dar el golpe de gracia en 8CR!

El negro no puede hacer nada para oponerse al dominio del blanco debido a la aplastante fuerza de las piezas mayores triplicadas en la columna CR.

33. ..., T2-2AR, defendiéndose contra 34. T7C, ya que entonces después de 34. ..., D1R; 35. D6C. D5R +; 36. R2T, D7A +; 37. T2C, D x T +! sería el negro quien tendría la ventaja. 34. T6Cl amenazando 35. T x P +, T2T; 36. D7C +, contra lo cual no hay defensa. 34. ..., D2R; 35. T8C +.

69



También produce una profunda impresión la acción de las Torres blancas en la partida Alekhine-Nimzovich, San Remo, 1930.

Con algunas fuertes jugadas posicionales, Alekhine se asegura el control de la única columna abierta.

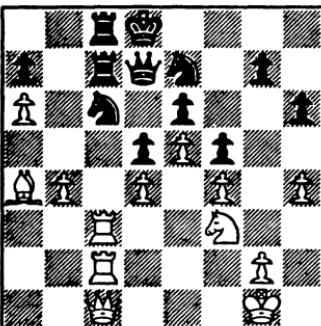
15. P5Tl, C1A; 16. C × A, D × C; 17. P6T, D2AR; 18. A5Cl Ahora el negro está obligado a defender su 3AD por todos los medios, a fin de bloquear la acción de las Torres blancas a lo largo de la columna AD. Si este baluarte falla, entonces las Torres forzarán la entrada y destruirán la séptima y octava líneas.

18. ..., C1-2R; 19. 0—0, P3T; 20. TR1A, TR1A; 21. T2A, D1R. ¡Todo esto ha ocurrido por defender su 3ADI! 22. TD1AD, TD1C; 23. D3R, T2A; 24. T3Al, D2D; 25. T1-2Al! ¡El reagrupamiento decisivo! Es muy importante que la Dama actúe detrás de las Torres. De ese modo, es más fácil forzar la entrada en las dos líneas, ya que las Torres son los elementos más destructivos en este caso. Ellas pueden ser capturadas por las Torres y la Dama enemigas, incluso por las piezas menores, mientras que la Dama es mejor guardarla ilesa del ataque en la parte de atrás donde apoya mejor a las otras piezas.

25. ..., R1A. Incluso el Rey tiene que acercarse para defender los puntos de penetración de la columna AD. 26. D1A. T1-1A; 27. A4Tl, a fin de tener P5C disponible cuando lo necesite. 27. ..., P4CD. El negro tiene que hacer este sacrificio, pero ello no reduce la ferocidad de las piezas blancas. 28. A × P, R1R; 29.

A4T, R1D; 30. P4T! El negro abandona. La posición final es un bonito zugzwang.

70



No es difícil ver que el negro no tiene ninguna jugada buena. Una vez que se le hayan terminado las jugadas de Peones tendrá que mover una pieza (por ejemplo, D1R), a lo que seguirá P5C confirmando la cuestión.

Cuando las Torres enemigas han penetrado en las dos líneas posteriores, generalmente causan considerables daños, pero aunque no ganen material, su presencia puede ser decisiva. Así, en el ejemplo siguiente, la simple presencia de una Torre negra en la casilla 2AD del blanco desconcertó al enemigo y causó tal desorden que el blanco sólo fue capaz de oponer una resistencia simbólica. Toda la partida (Stahlberg-Taimanov, Torneo de Candidatos, Zurich, 1953) es un excelente ejemplo de los modernos métodos de explotar las ventajas de la apertura, incluyendo las columnas abiertas.

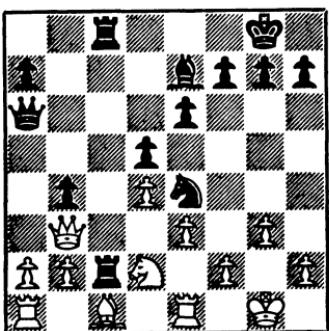
Después de 1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, P3CD; 4. P3CR, Taimanov sorprendió a su oponente con 4. ..., A3T. La parti-

da continuó 5. D4T, A2R; 6. A2C, 0—0; 7. C3A, P3A; 8. C5R. Esto permitió al negro tomar la iniciativa. 8. A4Al es mejor.

8. ..., D1R; 9. 0—0, P4D; 10. T1R, P4CD! 11. P × PC, P × P; 12. D1D, P5C; 13. C1C, C3A; 14. C × C, D × C. El negro se ha adelantado ya al blanco en la carrera por ocupar la columna AD. Las cinco jugadas siguientes de Taimanov van dirigidas hacia el evidente punto estratégico para fortalecer su control sobre esta importante columna abierta, la única en todo el tablero.

15. C2D, D3C; 16. P3R, TD1A; 17. A1A, T3A; 18. A × A, D × A; 19. C3A, TR1A; 20. D3C, C5R; 21. C2D, T7A!

71



La Torre no va a lanzarse desde aquí a la vorágine, capturando material a diestro y siniestro, sino que su hipnótica mirada sembrará la confusión en las líneas enemigas. Las fuerzas del blanco tendrán que permanecer pasivas, ya que la Torre produce un paulatino parálisis.

22. C × C. El negro pudo haber ganado dos piezas menores por la Torre en la última jugada con 21.

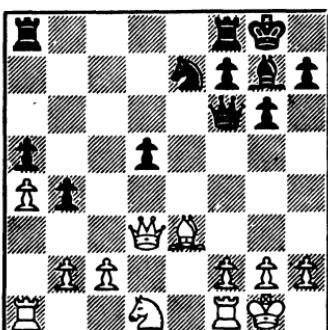
..., T × A y 22. ..., C × C, pero creyó que podía conseguir más ocupando la séptima línea. Los nervios de Stalberg ceden y decide al final eliminar esta amenaza.

22. ..., P × C; 23. P3TD. P4T. Ahora él inicia un ataque por el flanco de Rey. Taimanov juega con gran fuerza en esta partida.

24. P5D, T1-5A; 25. T1D, P × PD; 26. A2D, D3AR; 27. TD1C, P5T; 28. D4T, D4A; 29. D × PT, A1A. Esto permite al blanco cambiar las Damas y así prolongar la partida, mientras que 29. ..., A4C permitía al negro decidir la partida con un ataque directo al Rey. Sobre gustos no hay nada escrito, y en el final el gran maestro de Leningrado, tranquilamente, materializó su ventaja y obligó a abandonar a su oponente en la jugada 42.

En los ejemplos datos anteriormente, las líneas abiertas han sido usadas para trasladar piezas a posiciones clave dentro del campo enemigo. Es fácil comprender la importancia de una línea abierta en el ataque directo a un Peón débil que avanza bajo un continuo bombardeo. Aquí tenemos un ejemplo clásico.

72



Esta posición se presentó en la partida Tarrasch-Alekhine, Carlsbad, 1923. El PAD del blanco está retrasado y puede ser sometido a presión, con las Torres negras a lo largo de la columna AD. Con algunas fuertes jugadas, el campeón ruso lo primero que hace es bloquear el Peón, y luego realiza algunos golpes demolidores para ganarlo.

18. ..., P5D; 19. A2D, TD1A; 20. T1R, T2A; 21. P3CD, esperando bloquear la columna para trasladar el Caballo a 4AD, ¡pero no consigue esa oportunidad!

21. ..., TR1A; 22. TD1A, D4Al; 23. T4R, C4D; 24. C2C, C6A; 25. A × C, T × A; 26. D2R, A3T! Ahora la Torre que defendía se tiene que alejar.

27. P4C, D3A; 28. T8R +, T × T; 29. D × T +, R2C; 30. T1A, T × PA. El Peón no fue capaz de resistir durante mucho tiempo la fuerte presión. La realización de la ventaja del negro implica algunas dificultades, pero Alekhine las sorteó muy hábilmente.

31. C3D, D6A; 32. C5R, D4D; 33. C7D, D3D; 34. T1D, A6R!, y el negro pronto dominó todo el tablero.

Modernas ideas sobre líneas abiertas

Las líneas abiertas siempre han sido, y continuarán siendo, estimadas. Incluso los descubrimientos hipermodernos, que trajeron consigo una revaloración de muchas de las entonces predominantes ideas, no tuvieron nada que añadir. Sin em-

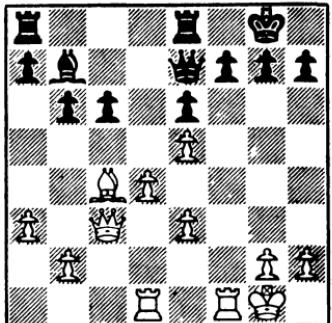
bargo, la forma de pensar del Ajedrez moderno tiene una idea ligeramente diferente del papel de las líneas abiertas comparada con la del pasado, y uno tiene que darse cuenta de esto.

En primer lugar, los modernos especialistas dicen que no se debe sobreestimar el dominio de una columna abierta. El hecho en sí no tiene importancia, y la adquiere sólo si se puede usar para algún fin estratégico. Se pueden citar docenas de partidas en las que un bando tiene un indiscutible control sobre una columna abierta, pero no puede conseguir nada con ella. O las casillas de penetración estaban demasiado bien protegidas por el bando defensor, o no había nada que atacar por ninguna parte, ya que el enemigo no tenía fuerzas situadas por los alrededores, por lo que no existía ningún lugar para poder jugar una Torre a lo largo de la columna.

Se debe de tener una visión creadora respecto a la cuestión de controlar una columna abierta o una diagonal, y saber cómo combinar la acción general de las piezas con este determinado factor.

Al principio de esta parte del libro, citamos casos donde el control de sólo una columna abierta era suficiente para ganar la partida. En el siguiente ejemplo (Keres-Stalberg, Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953) sólo una de las tres líneas abiertas tiene alguna importancia, ya que hay un objeto de ataque localizado en ella, un Peón negro.

Después de la jugada del negro 16. ..., P4AD se abre otra línea —la



columna AD— y el negro controla las dos verticales adyacentes, AD y D, pero no hay en ellas nada que atacar, y es difícil forzar una penetración en cualquiera de las dos. Es por esto que dichas columnas tienen poca participación en las complicaciones que ahora se presentan.

Al mismo tiempo, el blanco controla la columna AR, ¡pero qué diferencia comparadas a las columnas AD y D! La Torre del blanco, ataca al PAR y muy cerca está el Rey negro. Si las piezas mayores del blanco pudieran girar sólo un poco hacia la derecha, entonces quedaría oculto para el Rey negro!

No es de extrañar entonces que, al compararlas en importancia, la columna AR lleve la ventaja sobre las columnas AD y D.

17. D1R, A5R; 18. T4A, A3C; 19. P4TR, P × P; 20. P × P, TD1A; 21. D2R, T2A; 22. TD1AR, P4TR; 23. TD3A, TR1AD; 24. A3D, A × A; 25. T × A. P3C. El blanco tiene todo el juego, mientras que no hay ningún hueco por el que las Torres negras penetren en 8AD ó T3D. 26. T3CR, R2T; 27. T5C, D1A; 28. D4R. D3T; 29. P5D. Esto

da a las negras esperanzas de salvar la partida. 29. T6A con un completo bloqueo del flanco de Rey, era más energética.

29. ..., P × P; 30. D × PD, D1A; 31. P6R, D4A +. El negro tiene miedo injustificadamente. 31. ..., P4A le dejaría con la oportunidad de tablas. Ahora tiene un final perdido.

32. D × D, P × D; 33. P × P, R2C; 34. P8A = D +, T × D; 35. T × T, R × T; 36. T × PC, P5A; 37. T5C, T2CD; 38. T × P, T × P; 39. T5AD, T7AD; 40. R2T, R2R; 41. P5T, P6A; 42. T6A. Abandona.

Hemos visto que la moderna ciencia del Ajedrez atribuye un valor a las líneas abiertas por su influencia en el curso de la partida. Al mismo tiempo, los grandes maestros de nuestros días han aprendido a explotar las líneas abiertas como uno de los factores más importantes. Al trazar un plan estratégico correcto, desde las primeras jugadas de una partida, los grandes maestros modernos tienen en cuenta dónde aplicar esto, o qué línea o diagonal abierta habrá en su plan.

En las partidas modernas, desde su comienzo, se entabla una dura lucha por el control de una línea o diagonal. Los teóricos de todo el mundo están desarrollando numerosos sistemas modernos de aperturas, cuyo fin es el control de una columna. Las líneas abiertas están siendo promocionadas para situarlas con orgullo como factores casi decisivos en muchas aperturas.

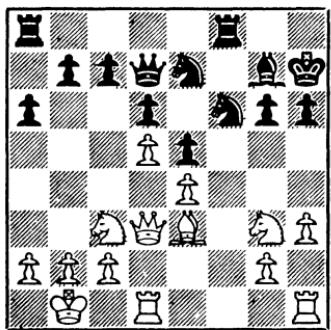
Por ejemplo, en la India de Rey el fianchetedado Alfil negro a menudo da el golpe decisivo. ¡Cuántas partidas

se han ganado gracias al poder de este Alfil! Examine las partidas de los más clásicos exponentes de esta defensa Geller, Boleslavsky y Bronstein, y encontrará en ellas ejemplos de maravillosas maniobras cuyo fin es explotar el poder del Alfil a lo largo de la larga diagonal negra.

Una solución concreta a los fines estratégicos del negro en esta apertura, le induce a menudo a bloquear esta larga diagonal con sus propios Peones. El Alfil dormita por algún tiempo, pero aún entonces el deseo de abrir la diagonal, o, mejor dicho, de movilizar al Alfil, permanece fuerte. Se harán considerables esfuerzos por parte de los jugadores imaginativos para activar el Alfil, ya que una vez que está en juego, esta pieza de largo alcance puede muy bien decidir la partida.

Yo mismo me las ingené para jugar una sobre este tema. Lo que sigue al diagrama me parece un buen ejemplo de cómo la idea de liberar el Alfil domina todos los planes de las negras.

74



Esta es la partida Neushtadt-Kotov, XXVI Campeonato de la URSS,

1956 (semifinales). El Alfil está encerrado de mala manera por sus propios Peones, y el rescatarlo parece una simple quimera. Sin embargo, el negro no se contenta con la quimera y piensa en un plan para hacer al Alfil más móvil. El plan se divide en tres etapas:

1) Avanzar el PCD para alejar al Caballo que defiende las casillas centrales 5D y 4R del blanco (hablamos de casillas y no de los Peones de esas casillas, ya que al llevar a cabo el plan, el punto importante es la función de una casilla, y no si está ocupada o no por una pieza blanca).

2) Jugar P3AD para cambiar el PD del blanco y abrir así la columna de Dama.

3) Hacer mover el PR del blanco con P4D, que permitirá al PD y al PR del negro avanzar y liberar así al Alfil.

19. ..., P4CD; 20. C1A, P5C; 21. C2R, P3AI, comenzando la segunda etapa. 22. P x P es mala para el blanco, ya que la Dama lo recupera, atacando al PR que es difícil de defender, mientras que la línea 22. P x P, D x PA; 23. D x PD, D x D; 24. T x D, C x P; 25. T7D, C4AR da a las negras una clara ventaja.

22. P4A, PC x P a p.; 23. PD x P, D x PA; 24. C x P, TD1C. Las fuerzas del negro están a cubierto y amenazando. El ataque sobre 7CD será formidable una vez que la diagonal del Alfil esté abierta, mientras que la clavada sobre el PCD hace imposible D x PD, el Caballo del blanco en 3AD estaría perdido.

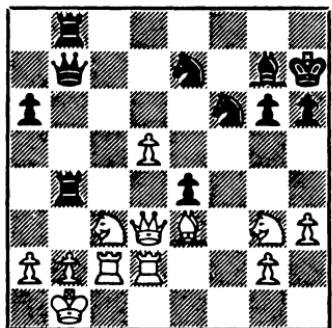
25. C3C, T5C; 26. T2D, TR1CD;

27. T1AD, D2C. El triplicar las piezas mayores sobre una columna abierta es siempre una fuerte estrategia. El blanco se apresura a defender su 2CD.

28. T1-2A, P4D; 29. P × P, que es equivalente a la capitulación. La manera más tenaz de defenderse era 29. A5A.

29. P5R! ¡La quimera tiene algo de verdad! El Alfil dispone ahora de una diagonal abierta, y todas las piezas del negro cooperan en un ataque sobre 7CD.

75



30. D2R, C2 × P; 31. C1D, C2D. Otra pieza que irrumpió en el escenario de la acción principal. El blanco no puede resistir la tensión, ya que se presenta la probabilidad de un cuarto ataque sobre su 2CD. Decide forzar la partida.

32. T4A, T × T; 33. D × T, C × A; 34. C × C, A × P; 35. D3C, A2C; 36. T × C. Esto se refuta fácilmente, pero la partida del blanco era ya desesperada. Si 36. D × D, T × D + y el final es una victoria para el negro sin demasiadas dificultades.

36, D × T; 37. D × T. D6D

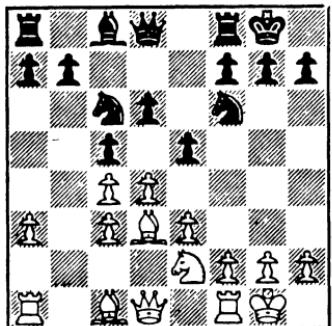
+ ; 38. R1A (38, C2A, D8D + +), D × C + ; 39. Abandona.

Si en la Defensa India de Rey el problema del negro es intentar hacer móvil su AR, en la Defensa Nimzo-india existe un problema similar para el blanco de hacer activo su AD de la casilla 2CD. El que estudie la partida encontrará muy útil conocer todas las distintas transformaciones que pueden tener lugar en el trabajo de este Alfil, y puede intentar recordarlas en sus propias partidas. A menudo me ha sido posible usar este Alfil con el propósito de atacar.

Cuando en la Nimzoindia el blanco obliga a su oponente a cambiar su AR con P3TD, el negro no debe tener inconveniente en hacer este cambio. ¿Qué tiene que temer? La larga diagonal negra 1TD-8TR, a lo largo de la cual el AD blanco quisiera llegar a ser activo, está firmemente cerrada por los Peones blancos en 3AD y 4D. Sin embargo, en el curso posterior de la partida, el blanco a menudo tiene una oportunidad de cambiar estos Peones o de avanzarlos, en cuyo caso ese mismo Alfil puede jugar fácilmente un papel decisivo.

En la partida siguiente, el Alfil no dio el golpe decisivo, sino que simplemente permaneció en la larga diagonal, ¡pero qué precioso apoyo dio a las Torres blancas! ¡Busque un Alfil como ése y conseguirá fácilmente un ataque!

Esta posición se presentó en la partida Kotov-Lisitsyn, semifinales del XIII Campeonato de la URSS, 1944. El Alfil blanco en 1AD parece muy pasivo, ¡pero vigila justamente



el cambio que va a tener lugar dentro de algunas jugadas!

10. P4R, PA × P; 11. P × P, C2D; 12. A2C. La pesada armadura ha entrado en juego.

12. ..., P3CD; 13. P4A, A2C; 14. T1AD, T1AD; 15. T3AR, C × P. Un serio error de juicio. La acción del AD era lo suficientemente fuerte para ser temida, y el negro tendría que haber hecho todo lo posible para limitarla. El camino más sencillo era jugar 15. ..., P3A.

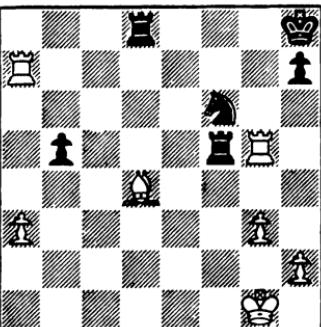
16. C × C, P × C; 17. A1C? El blanco va equivocado. La jugada correcta era 17. T3C, aumentando la presión en el flanco de Rey.

17. ..., P4Al; 18. D × P, C3A; 19. T1R; P × P. Ninguno de los jugadores advirtió que el negro pudo ganar un Peón con 19. ..., D2R!

20. A × P, A × A; 21. T × A, D2A; 22. T3CR, D4A; 23. D × D, T × D; 24. T7R. Ahora las torres están activas debido al apoyo del Alfil. El intento de cambiar la Torre en la séptima línea con 24. ..., T2AR falla a causa de 25. A × C.

24. ..., P3C; 25. T3D, T × P; 26. T × PD, T × P; 27. P3C, T4A. 28. T × PTD. P4CD; 29. A4D,

P4C. El negro tiene una partida difícil. El Alfil del blanco domina todo el tablero y conduce a las piezas negras a un estado de confusión. Si ahora 29. ..., T2A, entonces 30. T8T +, R2C; 31. P4C, T5A; 32. P5C, T5C +; 33. R1T, T × P; 34. T × C, T × T; 35. T7T + y gana. 30. T6R!, P5C; 31. T6-7R. T1A; 32. T7C +, R1T; 33. T × PC. T1D; 34. T5C!



Una completa victoria para el Alfil. La catástrofe final del negro viene por la gran diagonal.

Esos ejemplos muestran la importancia de controlar una diagonal. En este caso fue la gran diagonal negra, pero otras más cortas pueden ser asimismo importantes. El estudiioso fácilmente encontrará partidas donde el ataque se presenta en la diagonal 1CD-7TR, y otras donde el AD se sacrifica en 6TR, etc.

El que una diagonal sea importante en una posición dada se puede decidir sólo en cuanto a las características de esa posición. Muchos sistemas de aperturas, inventados en años recientes, se han dirigido a conseguir el control de columnas y

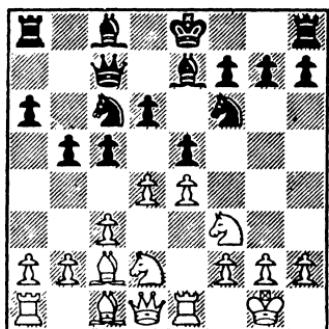
diagonales importantes. En estos sistemas, sus autores han encontrado caminos para abrir tales líneas, consiguiendo el control de ellos con sus piezas, y obtener así una ventaja decisiva que luego aprovechan para forzar una victoria. Quizás el más importante ejemplo de esto sea el sistema creado por V. Rauzer para las blancas en la Ruy López.

En su partida contra Riumin, en el Torneo de Jóvenes Maestros de Leningrado, 1936, se presentó la Variante Tchigorin de la "Apertura Española"; 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. 0-0, A2R; 6. T1R, P4CD; 6. A3C, P3D; 7. P3A, C4TD; 8. A2A, P4A; 9. P4D, D2A; 10. CD2D, C3A (diagrama 78).

Ahora el blanco dio los primeros pasos hacia el control de la columna TD y la diagonal 1TR-8TD.

12. P4TD, T1CD; 13. PT × P, P1 × P; 14. P × PA, P × P; 15. C1A, A3R, 16. C3R, 0-0; 17. C5C, T1ID

78



18. D3A, T3D; 19. C5AI, A × C; 20. P × A, P3T; 21. C4R, C × C; 22. A × C, A3A La Dama de las

blancas y el Alfil de casillas blancas dividen todo el tablero en dos a lo largo de la anteriormente mencionada diagonal. Entre la breve e importante vigilancia de las dos piezas, está el obstáculo de una lucha del negro en la columna TD, ya que 8TD está firmemente controlado. Finalmente, Rauzer también consigue el control de la diagonal 1CR-7TD y reduce de este modo las piezas negras a la impotencia.

23. A3R, C2R; 24. P4CD, P5A; 25. P3C. Ahora que las piezas del negro están amontonadas, el blanco prepara un fuerte ataque en el flanco de Rey.

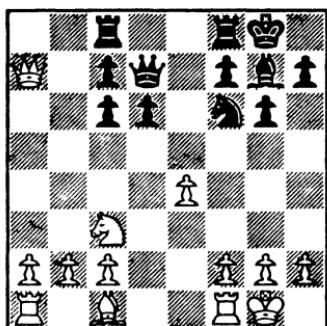
25. ..., T3-2D; 26. T7T, D1D; 27. T × T, D × T; 28. P4T, R1T; 29. P4C, C1C; 30. P5C, A2R; 31. T1D, D2A; 32. P6A, A × PA; 33. P × A, C × P; 34. A2A, T1D; 35. A × P, T × T +; 36. A × T, P5R; 37. A4A, D1D; 38. D2R. Abandona.

Una auténtica derrota. Con razón los teóricos de todo el mundo gastan una gran cantidad de tiempo y esfuerzos intentando encontrar un medio de que el negro evite esta anterior concesión de líneas importantes. Advierten, dicho sea de paso, que las negras también tienen una línea abierta la columna de Dama —, ¿pero qué pudo hacer con ella? Hay líneas y líneas, un punto que no debemos olvidar nunca.

Hace tiempo que se llegó a comprender que la presión posicional sobre las líneas abiertas, apoyada por la acción de un Alfil de largo alcance, era posible conseguirla entregando un Peón sin correr ningún riesgo. En tales casos, el déficit de material

apenas se nota, y es el jugador que tiene el Peón de más quien debe pensar en cómo salvar su partida. Un clásico ejemplo de esto lo proporcionó Capablanca en 1914 en su partida contra Nimzovich en el Torneo de Maestros de San Petersburgo.

79



El blanco tiene un Peón de más, pero no tiene importancia. Las Torres del negro pronto ocuparán las columnas TD y CD, y su Alfil dividirá el tablero por la mitad. Con unas cuantas jugadas, Capablanca no sólo obliga al blanco a entrar en una posición desesperada, sino que literalmente destroza la aparentemente segura posición de las piezas del flanco de Dama blanco.

14. D6T, TR1R; 15. D3D, D3R.
 16. P3A, C2D!; 17. A2D, C4R; 18. D2R, C5A; 19. TD1C, T1T; 20. P4TD, C x A; 21. D x C, D5A; 22. TR1D, TR1C; 23. D3R, T5C. Capablanca no está dispuesto a cambiar su presión posicional por un miserable Peón. Su propósito es destruir completamente el flanco de Dama enemigo.

24. D5C, A5D +; 25. R1T, TD1C; 26. T x A. Ya no hay

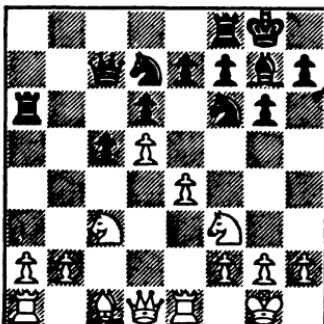
ninguna defensa contra la amenaza A x C, así que Nimzovich entregó la calidad. Por lo tanto, Capablanca ganó muy fácilmente, ya que sus piezas siguieron ocupando posiciones dominantes.

Tales partidas no han escapado a la atención de los modernos teóricos, quienes han pensado en algunas variantes en las que se sacrifica un Peón para conseguir presión posicional a lo largo de las líneas abiertas. Nosotros aconsejamos al lector que tome nota de estos ejemplos, así como que recurra a los modernos libros de torneos. Si se domina la técnica de tales sacrificios de Peón en la apertura, se puede sacar gran beneficio de ello. De este modo, por ejemplo, Gligoric ha ganado muchas partidas con la variante que se presentó en la partida siguiente.

Partida Taimanov-Bronstein, Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953.

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4A; 3. P5D, P3CR; 4. C3AD, P3D; 5. P4R, P4CD; 6. P x P, A2CR; 7. C3A, 0 0; 8. A2R, P3TD; 9. P x P, A x P; 10. 0 0, D2A; 11. T1R, CD2D; 12. A x A, T x A

80



Estas jugadas no necesitan ninguna explicación. Las negras han sacrificado un Peón para conseguir a cambio presión sobre las columnas abiertas TD y CD. Es una reminiscencia del ejemplo anterior. Siguiendo el éxito de Gligoric, tales sacrificios han llegado a ser normales en el juego moderno.

13. D2R, TR1T; 14. P3TR, C3C; 15. A5C, C1R; 16. A2D, C5T; 17. C × C, T × C; 18. A3A, A × A; 19. P × A, D4T. Bronstein elige el camino más sencillo; al final resulta que, debido a la falta de PTD, las Torres son más activas que las del blanco, un hecho que le da definitivas probabilidades de victoria.

Taimanov evita la simplificación por poco tiempo. 20. D3D, D3T; 21. D2D, T × PT; 22. T × T, D × T; 23. P5R, D × D; 24. C × D, P × P; 25. T × P, R1A!; 26. C3C, P5A; 27. C5A, T8T +; 28. R2T, C8A! Todas las amenazas del blanco han sido detenidas, y la Torre del negro llegó a ser muy amenazadora a lo largo de las dos líneas posteriores. Todo esto tuvo su origen en el sacrificio de Peón que abrió las líneas para la penetración de las Torres negras en el flanco de Dama. 29. C4R, C2D; 30. T5C, T7T; 31. T4C, P4A; 32. T4A, C3C; 33. C5C, C × P; 34. T4D, C3C; 35. T8D +, R2C; 36. P4A, P3T; 37. C6R +, R2A; 38. C4D, C4T; 39. T8AD, C × P; 40. T × P, C4D; 41. C3A, T × P +; 42. R1T, T7AR y el blanco abandonó.

Estructuras de Peones y casillas débiles

Casillas débiles

Para comenzar, vamos a dar algunas definiciones.

Los teóricos de la época de Philidor, quienes dijeron que "los Peones son el alma del Ajedrez", han sugerido una gran variedad de términos y conceptos técnicos. Tarrasch declaró una vez: "Yo no me intereso por la posición de mis Peones, con tal de que mis piezas estén bien situadas." Nimzovich introdujo un tipo único de enseñanza sobre las cadenas de Peones en su libro *Mi sistema*, pero pocos de sus términos han sido adoptados en toda su amplitud, y hoy día no hay mucho que hablar sobre la necesidad de atacar una cadena de Peones por su base. Tampoco los jugadores modernos están de acuerdo con su punto de vista de que las cadenas de Peones son algo a lo que hay que dedicar mucho atención.

Otro punto es que un Peón aislado en 3D siempre permanecerá aislado por mucho que lo defendamos con piezas. La debilidad de Peones y casillas es un resultado directo de la estructura de Peones y no depende de la configuración de las piezas. Por eso tratamos juntas las casillas débiles y la estructura de peones, ya que lo primero depende directamente de lo segundo.

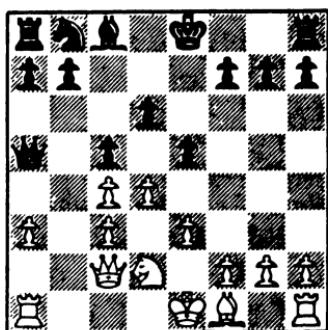
Cuando un gran maestro está valorando una posición, se está limitando simplemente a tomar nota de las casillas y Peones débiles de su

propia posición y de la de su oponente. La presencia de tales debilidades no es nunca un rasgo positivo, pero uno tiene que ser capaz de valorar en qué grado son un inconveniente para la posición global.

En ciertos casos, un único Peón o casilla débil puede ser la razón para perder la partida. Probablemente, la mejor demostración de esto la proporcionan ciertas partidas de Botvinnik, quien ha mostrado en algunas ocasiones cómo explotar la fuerza de una sola pieza colocada en una casilla débil del enemigo.

Un ejemplo clásico de esto es la partida Botvinnik-Kan, XI Campeonato de la URSS, 1939, que ha sido citada en muchos libros.

81



Botvinnik observó la seria debilidad de una casilla central en la posición de las negras —su casilla 4D—, y basó en esto todo su juego posterior. Como la partida es ya muy conocida, no trataremos el juego con gran detalle. Lo primero que hace Botvinnik es ocupar la casilla 5D con su Alfil. 11. P × PR, P × P; 12. A3D, P3TR; 13. 0—0, 0—0; 14. P4A, C2D; 15. P5A, C3A; 16. C4R!,

D1D; 17. C × C +, D × C; 18. A4R, T1C; 19. TD1D, P3CD; 20. P3T, A3T!; 21. A5D, P4CD; 22. P × P, A × P; 23. P4AD. El Alfil está ahora firmemente colocado sobre la casilla débil. En lo que sigue, las piezas del blanco ejercerán gran presión sobre la posición enemiga, debido a la fuerza de este Alfil.

23. ..., A3T; 24. TD1C, T3C; 25. R1T, T1D; 26. T × T, P × T; 27. P4R, A1A; 28. D4T, A2D; 29. D7T, A1R; 30. T1C, T3D; 31. P4TD. Esto gana un Peón.

30. ..., R1T; 31. P5T, P × P; 32. D × PT, T3T; 33. D × P. Botvinnik entonces procedió a rechazar cualquier contrajuego del negro y continuó para acabar ganando con su Peón de más.

Se podrían citar otros ejemplos de victorias que se lograron por, a lo que parecía a primera vista, la pequeña ventaja de ocupar una sola casilla débil en el campo enemigo. Vea, por ejemplo, la partida Botvinnik-Sorokin, VII Campeonato de la URSS de 1931, y también sus partidas con Panov en la final y con Chekover en la semifinal del XI Campeonato de la URSS de 1939. En todas estas partidas, el blanco obtuvo una ventaja decisiva explotando la casilla 5D para sus piezas.

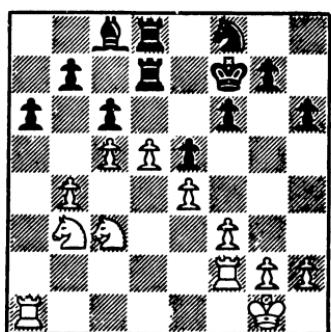
Sin embargo, estas partidas, ganadas sobre la base de una debilidad, son relativamente raras, y normalmente la explotación de una casilla débil debe ir acompañada de la explotación de otras ventajas. A menudo, un oponente tiene dos casillas débiles, y entonces el método de juego es relativamente fácil. Uno

intenta ocupar estas casillas con las propias piezas, que a consecuencia de esto pueden tener una permanente base de operaciones allí. Estas casillas son particularmente convenientes para los caballos.

De los ejemplos de esta clase de juego, con el que yo estoy familiarizado, me impresionó particularmente el final de la partida Romanovsky-Smorodsky, III Campeonato de la URSS, 1924.

Los peones del blanco restringen al oponente, quien también tiene débiles sus casillas 3D y 3CD, y menores debilidades en 4TD y 4AR. El blanco juega energicamente con sus Caballos sirviéndose de estas casillas.

82



1. C5I, T2A; 2. T1D, P4T; 3. T2-2D, T2-2D; 4. C4T, R1R; 5. C6C, T2AD; 6. C5-4A, A2D; 7. C6D +, R2R. Los caballos del blanco se establecen con bastante comodidad en la retaguardia del enemigo, ya que las casillas 6CD y 6D son los lugares naturales para que ellos los ocupen.

8. C5Cl, T2-1A; 9. C x T +, T x C; 10. C6D, T1C; 11. C4A, P4CR; 12. C6C, A1R; 13. P6D +,

R1D; 14. P7D, A2A; 15. T6D. La Torre también se establece en la casilla débil. ¡Cree casillas débiles como éstas en su posición, y tenga cuidado con los visitantes desagradables!

15. ..., A6C; 16. T1-2D, C2T; 17. C8A, P5T; 18. C7T! Los Caballos tienen un día de campo en esta partida. El negro abandonó porque no tiene defensa contra la amenaza 19. T x PAD.

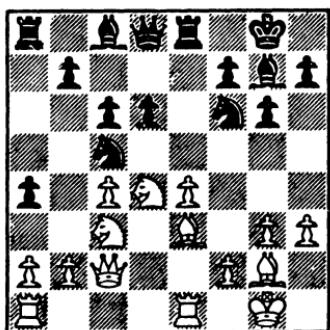
Hasta aquí hemos estado hablando de casillas débiles. No menos claro es el concepto de Peones débiles. ¡Cuántas veces hemos tenido que soportar ser el desdichado poseedor de ellos! ¡Cuántos Peones débiles han caído frente al agresor! Sin embargo, hay otras posibilidades. El defensor consigue guardar sus debilidades, y las piezas atacantes del adversario tienen que admitir la derrota, ya que chocan contra un bloque de granito. Si encuentra insulto o imposible defender sus Peones débiles, consiga cambiarlos por los Peones débiles de su oponente. Finalmente, los Peones débiles deben ser sacrificados como un lastre arrojado por la borda.

Todos estos casos se pueden ver estudiando partidas maestras. Yo simplemente quiero indicar que la moderna estrategia ha enriquecido y modificado el concepto de casillas y peones débiles, comparándolo con las ideas de Steinitz. El fundador de los métodos de juego posicionales, trabajaba a menudo en una estática valoración de las debilidades, mientras que hoy la dinámica de una posición, su latente energía potencial, tiene más influencia en la valoración

del conjunto. Hemos dicho que ha habido pocos cambios al correr de las décadas con vistas a la importancia de las líneas abiertas, pero ha habido otros muy importantes en la manera de ver nosotros las debilidades.

Por ejemplo, vamos a examinar una posición con la que el lector debe haberse encontrado en sus propias partidas.

83



Caballo sólo podrá en realidad ajercarse cuando el blanco se haya puesto a salvo de ataques, tales como P6TD, A3R y P4AR del negro. Mientras, sin embargo, el negro también ha organizado completamente su posición. Por lo tanto, la debilidad del PD negro es ilusoria.

Los modernos métodos de apertura implican la creación de muchas de estas debilidades, mientras que durante muchos años la defensa India del Rey fue considerada como una dudosa apertura, a causa del permanentemente débil PD».

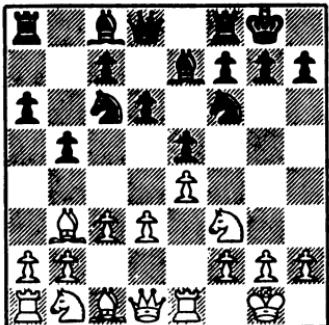
Se podrían mencionar otras muchas "debilidades dinámicas" parecidas, que se presentan en los modernos sistemas de aperturas. ¿No condena la variante de Boleslavsky, de la Defensa Siciliana, al negro a una permanente debilidad en la forma de su Peón en 3D? Nosotros estamos dispuestos a dejar este Peón no sólo retrasado, sino también aislado, al contestar a P4AR del blanco con PR x PA, simplemente con el fin de hacer uso de las casillas 4D y 4R del negro por la iniciativa en el centro. ¿Cuántas veces uno de nosotros no tuvo que cargar con un Peón atrasado en 3R, atacado por dos Torres, en la columna abierta de Rey, simplemente con la esperanza de poner en movimiento nuestra masa de Peones 3AD, 4D, 3R, 4AR, que están detenidos por las piezas negras y por su Peón en 4D?

Vamos a ver ahora otra dinámica valoración de un Peón débil. Botvinnik, al discutir la jugada 9. P3D en la Ruy López, se refiere al sistema de apertura del blanco de este modo:

Esto es lo que Bronstein escribió sobre la debilidad del PD en esta variante: "Parece que este es el momento de revelar al lector el secreto del PD del negro en la defensa India del Rey. Aunque el Peón permanece sobre una columna abierta, y es objeto de constante presión, parece un hueso duro de roer. Decimos esto porque no es fácil de capturar. Da la impresión de que no hay nada más sencillo que alejar el Caballo de 4D para presionar sobre el Peón, pero la cuestión es que el Caballo es muy necesario en 4D, desde donde tiene la tarea de observar las casillas 5CD, 6AD, 6R y 5AR, así como neutralizar al Alfil negro fianchetedo. El

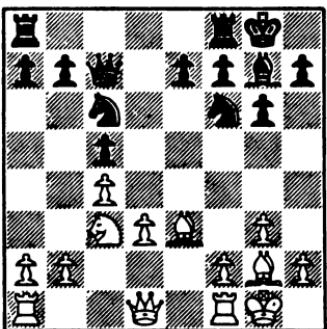
"Como el blanco tiene la intención de atacar al flanco del Rey por el

84



método general de CD2D, 1A, P3TR, P4CR, C3C-5A, el negro debe jugar naturalmente el contragolpe central P4D. En ese caso, el blanco cambiará los Peones del centro y presionará sobre el débil PR del negro. El Peón central blanco en 3D, igual que en la Defensa Siciliana, no es débil."

85



Al valorar esta posición, que se presentó en la partida Najdorf-Bronstein, Torneo de Candidatos, Zurich, 1953, Bronstein escribe: "La moderna estrategia del Ajedrez ha perfeccionado y ensanchado muchos

conceptos. Hoy en día, un jugador, al decidir qué jugada hará, no estudia las apariencias externas de la posición, sino que hace una concreta valoración de las diversas posibilidades que existen para ambos lados. De este modo, vemos que en esta posición el negro puede ocupar la casilla 5D con un Caballo, pero debe tener en cuenta el hecho de que luego no tiene posibilidad de fortalecer su ulterior posición, mientras que el blanco puede conseguir definitivas amenazas sobre el flanco de Dama con T1CD, P4CD, junto con la presión que ejerce su fianchetado. Alfil. Uno de los más importantes factores es la impunidad al ataque que presenta el PD, ya que el Caballo del negro le defendería de la presión a lo largo de la columna de Dama. Es por eso que el negro, en lugar del "estratégico C5D", prefiere la combinativa TR1D, con miras al PD del blanco".

Por lo tanto, el nuevo elemento de valoración de debilidades, introducido en los tiempos modernos, es el enfoque dinámico de esta cuestión.

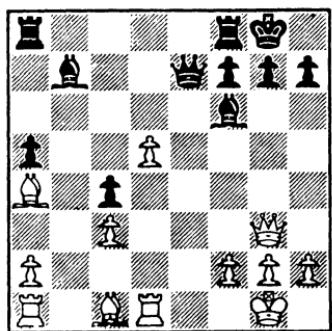
Peones pasados

La sección anterior trató claramente de la cuestión de los Peones débiles. Aun cuando podamos encontrar ciertas características positivas en los Peones aislados y retrasados, todavía no tenemos una particular predilección por tales Peones. La palabra "débil" habla por sí misma. Por otra parte, para que un Peón sea bueno tiene que estar pasa-

do, ¡especialmente si está defendido por nuestras piezas y escoltado por ellas hasta el otro extremo del tablero! Este es el tipo de Peón que todo el mundo quiere tener.

A veces un Peón pasado decide una partida en pocas jugadas. Un ejemplo muy claro de esto es el final entre Smyslov y Keres del Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953.

86



El blanco tiene un Peón de más, pero si logra desarrollar el inmovilizado Alfil a lo largo de su diagonal más larga el negro puede recuperar el Peón con D6T. Por lo tanto, Smyslov juega para hacer uso inmediato de su Peón pasado, y casi consigue convertirlo en Dama en unas pocas jugadas.

22. A4A!, TR1D. (Ahora está claro que 22. ..., D6T sería mala, ya que el blanco contestaría con 23. A6A, A × A; 24. P × A, D × PA; 25. D × D, A × D; 26. TD – 1A y entonces 27. T × P con un final ganado.) 23. P6D, D5R; 24. T1R, D4A; 25. P7D! Un caso extraño en el medio juego. Un Peón consigue llegar a la 7.^a línea y está, sin embargo, perfectamente a salvo. El blanco

adelanta sus piezas, usando el Peón como un punto focal.

25. ..., P4T; 26. T8R +, R2T; 27. P4T, T3T; 28. A5CR! con un ataque indirecto sobre la Torre bloqueadora (29. T × T es una amenaza), que estaría perdida después de 28. ..., A × A; 29. D × A. Keres está obligado a entregar la calidad, pero esto no alarga su resistencia por mucho tiempo.

28. ..., T × P; 29. A × T, D × A2D; 30. TD1R, T3D; 31. A × A, T × A; 32. D8C y el blanco ganó rápidamente con un ataque sobre el Rey.

Islas de Peones

El gran maestro Smyslov (recuerde que está haciendo un experimento para nosotros), una vez que ha tenido en cuenta la presencia de Peones fuertes y débiles, valora luego la calidad de toda la configuración de Peones de cada bando. Nosotros hemos examinado factores tales como Peones retrasados y aislados, nos hemos deleitado con los Peones defendidos, especialmente cuando éstos son pasados. Sin embargo, hay factores que tienen en cuenta la formación de Peones como un conjunto, y a menudo se muestran decisivos al definir quién tiene la ventaja o incluso quién puede contar con una victoria cierta.

Hubo un tiempo en que los defensores de la escuela de Steinitz-Tarrasch tenían una opinión muy elevada de la mayoría de Peones del flanco de Dama. Si el blanco tenía,

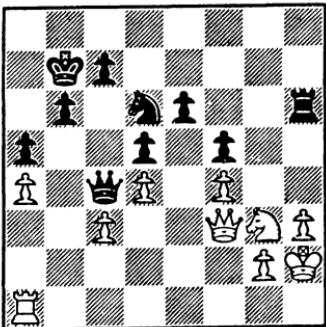
por ejemplo, tres Peones en el flanco de Dama, en oposición a sólo dos del contrario, entonces se consideraba que no se estaba lejos de una clara victoria. La moderna estrategia, por otra parte, niega categóricamente que tal mayoría sea un factor de tanta importancia. Ella declara con todo atrevimiento que es injustificado afirmar que una mayoría de Peones en un flanco sea una ventaja considerada independientemente de otros factores.

El juego práctico ha confirmado cada vez más la nueva valoración, y en su lugar se ha puesto más atención al concepto de "islas de Peones". Vamos a examinar esto.

Si usted tiene siete u ocho Peones unidos por una única cadena, mientras que los Peones de su oponente están divididos en varios núcleos aislados (o "pequeñas islas", como las llamó Capablanca), entonces usted tiene una verdadera ventaja, cuyos beneficios advertirá más y más según la partida se vaya acercando al final. Este concepto, aparentemente abstracto, ha llegado a tener considerable importancia al valorar las posiciones.

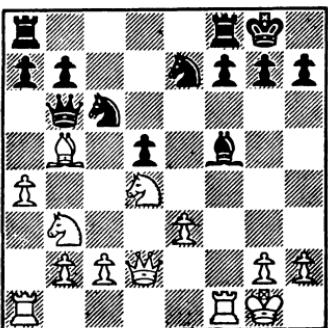
He aquí un ejemplo. Al valorar esta posición de la partida Gligoric-Keres, Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953, Bronstein escribe: "La ventaja del negro es de naturaleza permanente, y reside no tanto en la movilidad de una pieza mayor como en una superior formación de Peones: a) Todos los Peones negros están unidos, mientras que los del blanco se han debilitado por estar separados en tres núcleos, b) el PD del negro y

87



el PAR aseguran una penetración del Caballo en 5R. Si el blanco cambia los Caballos en esta casilla, entonces el negro consigue un Peón pasado protegido." Keres siguió explotando su ventaja sin hacer mucho uso de sus Peones, ya que sus tres piezas cooperan en un poderoso ataque sobre el Rey blanco. Sin embargo, la formación de Peones no jugó un papel en esto, ya que Gligoric evitó los cambios que le conducirían a un final desfavorable, y de este modo dio a su oponente la posibilidad de atacar con sus piezas.

88



Al valorar el cambio 14. C x C que tuvo lugar en esta posición (Botvinnik-Boleslavsky, Match Torneo

por el Título de Campeón Soviético Absoluto, 1941), Botvinnik escribió: "Un error posicional que incrementa la ventaja del blanco. Este tiene dos islas de Peones (frase de Capablanca) y el negro tres, mientras que su PD puede fácilmente llegar a ser débil."

Examine cuidadosamente cómo en todo juego siguiente la isla en 4D del negro limita su selección de jugadas. Al fin el negro no pudo salvar el Peón, aunque esto ocurrió más tarde, en un final.

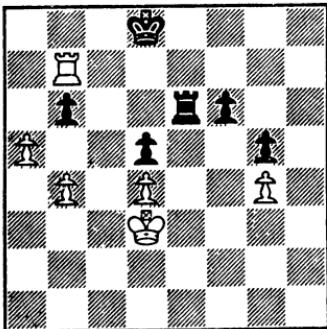
La partida siguió: 15. $P \times C$, $TD1A$; 16. $C5A$, $P3TD$; 17. $TD1R$, $T2A$; 18. $A3D$, $A \times A$; 19. $D \times A$, $D3D$; 20. $P3A$, $P4TD$; 21. $D3A$, $C3C$; 22. $T3R$, $P3CD$; 23. $C3D$, $T2D$; 24. $TR1R$, $D3AD$. El blanco tiene una definida ventaja posicional, ya que los Peones del negro en 3CD y 4D son débiles. Con su jugada siguiente Botvinnik comienza una operación con el fin de controlar la casilla 7R, para lo cual debe alejar el Caballo del negro.

25. $P3CR$, $T3D$; 26. $P4T$, $P3A$; 27. $D5A$, $D1A$; 28. $D \times D$, $T \times D$; 29. $P5T$, $C1A$; 30. $T7R$, $T1-1D$; 31. $C4A$, $T1-2D$; 32. $P4CR$, $T \times T$; 33. $T \times T$, $P4CR$; 34. $P \times P$ ap., $C \times P$; 35. $C \times C$. En el final de Torres, la victoria es más difícil que con Caballos, así que el blanco tendrá que evitar el cambio.

35. ..., $P \times C$; 36. $T7C$, $R1A$; 37. $R2A$, $R1R$; 38. $R3R$, $P4CR$; 39. $R3D$, $T3R$; 40. $P4CD!$, $P \times P$; 41. $P \times P$, $R1D$; 42. $P5T$!

Aquí, finalmente, la isla en 4D muestra una notable debilidad. Si ahora 42. ..., $P \times P$; 43. $P \times P$,

89



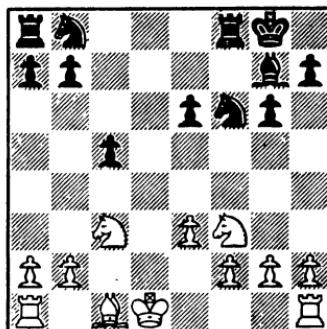
$R1A$, entonces, después de 44. $T5C$, $T3D$; 45. $R3A$, $R2A$; 46. $R4C$, el negro no puede a la vez defender el PD y prevenir la entrada del Rey blanco.

42. ..., $R1A$; 43. $P6T$, $P4C$; 44. $T \times P$, $T \times P$; 45. $T \times P$. ¡Al fin! 45. ..., $T8T$; 46. $T5A +$, $R2C$; 47. $P5D$, $T8AR$; 48. $R2T$. Abandona.

La quinta partida del Match Campeonato del Mundo de 1963 entre Petrosian y Botvinnik proporciona un ejemplo que sería difícil de superar, de cómo explotar varias islas de Peones en la posición enemiga.

1. $P4AD$, $P3CR$; 2. $P4D$, $C3AR$; 3. $C3AD$, $P4D$; 4. $C3A$, $A2C$; 5. $P3R$, 0-0; 6. $A2R$, $P \times P$; 7. $A \times P$, $P4A$; 8. $P5D$, $P3R$; 9.

90



P × P, D × D +; 10. R × D
A × P; 11. A × A, P × A.

El negro sólo tiene un Peón débil, el de 3R. Petrosian reveló más tarde que él había estudiado esta posición durante su entrenamiento antes del match. Su opinión es de que el blanco casi tiene una victoria. "Nunca hay el cien por cien de garantías, pero las posibilidades de victoria son muy altas."

Este es el punto de vista de la estrategia moderna sobre las islas de Peones, donde el negro tiene tres de ellas. El posterior desarrollo de la partida apoya su opinión, ya que con un juego correcto obtuvo una considerable ventaja con las blancas.

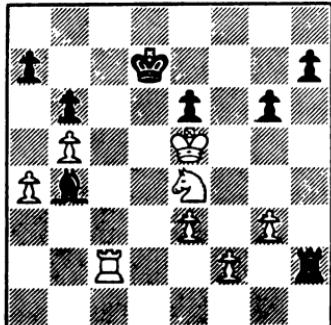
12. R2R, C3A; 13. T1D, TD1D;
14. T × T, T × T; 15. C5CR,
T × T; 15. C5CR, T1R; 16. CR4R,
C × C; 17. C × C, P3C; 18. T1C,
C5C; 19. A2D!, C4D (19. ..., C × P
es mala a causa de 20. T1TD, C5C;
21. A × C, P × A; 22. T × P).

20. P4TD, T1AD; 21. P3CD,
A1A; 22. T1AD, A2R; 23. P4CD!,
P5A; 24. P5C, R2A; 25. A3A!, A6T;
26. T2A, C × A +; 27. T × C,
A5C; 28. T2A, R2R; 29. C2D, P6A.
El final de Torres después del cambio
de piezas menores es malo para
el negro, ya que está obligado a
perder su PAD. Sin embargo, ahora
el Rey blanco penetra en la posición
enemiga por el centro.

30. C4R, A4T; 31. R3D, T1D +;
32. R4A, T8D; 33. C × P, T8TR;
34. C4R!, T × P; 35. R4D, R2D;
36. P3C, A5C; 37. R5R.

El principio del fin. Su Majestad
el Rey blanco se toma él mismo la

91



molestia de limpiar de Peones el
franco de Rey enemigo.

37. ..., T4T +; 38. R6A, A2R +;
39. R7C, P4R; 40. T6A, T8T; 41.
R7A!, T8T; 42. T6R, A1D; 43.
T6D +, R1A; 44. R8R, A2A; 45.
T6AD, T8D; 46. C5C, T1D +; 47.
R7A, T2D +; 47. R7A, T2D +; 48.
R8C. Abandona.

Debilidad de la periferia

Como resultado del sistema de apertura elegido en una partida en particular, o a causa de posteriores operaciones, los Peones que están a la izquierda del tablero adoptan las más extrañas y variadas formas. Todos conocemos ya las figuras características de la configuración de Peones producidas por la Variante del Dragón de la Defensa Siciliana, y las largas cadenas de Peones que son características de la Defensa Francesa. Generalmente es la apertura la que determina la formación de Peones mucho tiempo antes, por lo que un experimentado jugador puede a menudo decir qué apertura se había hecho estudiando la posición mu-

chas jugadas más tarde, en el medio juego.

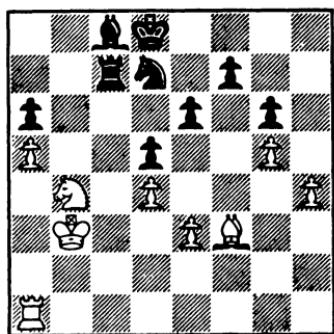
Algunas veces un jugador pone en hilera todos los Peones que tiene colocados en casillas del mismo color. Esta cadena de Peones tiene sus características positivas, ya que todos ellos guardan una relación, pero tienen también un defecto incurable

las casillas adyacentes del otro color están privadas de defensa por los Peones, y llegan a ser accesibles a las piezas enemigas—. Esto ocurre en el caso particular de que no haya un Alfil defendiendo ninguna de estas casillas. En tales casos se habla de casillas blancas débiles y casillas negras débiles (o debilidad de la casilla negra o periferia de la casilla blanca).

Vamos a tratar de esta delicada cuestión, y comenzaremos repitiendo una conversación que tuve con un oponente. El incidente bien puede ayudar al lector a retener en la memoria una regla importante.

Mi partida contra el gran maestro argentino, Pilnik (negras), en el Interzonal de Estocolmo de 1952 se aplazó en la posición siguiente

92



"Ofrezco tablas", dijo el argentino. Mi contestación fue: "Quiero jugar todavía un poco", aunque yo creía para mis adentros que ganaría con esta posición. Pilnik entonces insistió: "Usted no tiene ventaja, excepto quizás un poco más de espacio. Por otra parte, mis Peones están defendidos y a salvo." Yo no pude resistir el preguntarle: "¿Defendidos por quién?" "Por mi Alfil", contestó, y no pude saber si hablaba en serio o en broma. En ese momento decidí no quitarle las ilusiones, para que no encontrara un modo de disponer sus Peones de otra forma.

De esta conversación saqué la conclusión de que el problema de cómo situar los Peones cuando se ha quedado sólo con un Alfil no está nada claro, ni siquiera para los grandes maestros. Sin embargo, a veces no hay dudas sobre ello. Los Peones que están en casillas del mismo color que el Alfil, y limitan de este modo su movilidad, son una seria desventaja posicional, ya que los Peones deben ayudar a las piezas y no estorbarlas.

Cuando la partida se reanudó, el blanco en seguida hizo uso de su ventaja, que consistía precisamente en la posición de los Peones negros, "firmemente defendidos por el Alfil".

Así fue cómo valoré yo la posición en el aplazamiento: el blanco tiene una considerable ventaja, la suficiente como para ganar la partida jugando correctamente. Estas ventajas son:

1) Todos los Peones negros están en casillas del color de su Alfil, limitando tanto sus movimientos

que, de hecho, no puede tomar parte en la lucha.

2) Todas las piezas del blanco están móviles, mientras que las del negro están todas amontonadas en las dos filas posteriores.

3) El negro tiene dos importantes debilidades en 3TD y 2AR, y combinando los ataques sobre ellas el blanco sería capaz de forzar una ganancia de material.

El plan a seguir está claro: después de la conveniente preparación, avanzar con P5T, y después de P × P, A × PTR, aumentar la presión sobre 7AR.

Una exacta valoración y un plan correcto permitieron al blanco explotar su ventaja y ganar.

42. A2R, C1C; 43. C3D, R2R; 44 C5R, C3A, 45. R2C!, pensando cambiar los Caballos y luego oponerse a la Torre con T1AD, ya que el final del Alfil está desesperadamente perdido para el negro debido al obstáculo de sus propios Peones.

45. ..., T2C +; 46. R3A, R3D; 47. C × C, T2A; 48. R3C, T × C; 49. T1AR, T2A; 50. P5T, P × P. Evidentemente, él no debe permitir que el Peón avance a 6T.

51. A × PTR, T2C +; 52. R3A, T2A +; 53. R2D, T2C; 54. T × P. El Peón ha caído y el blanco no tiene grandes dificultades. El blanco ganó en la jugada 73.

De este modo no habrá más dudas sobre ello: nunca deje sus Peones en casillas del mismo color del Alfil que le quede.

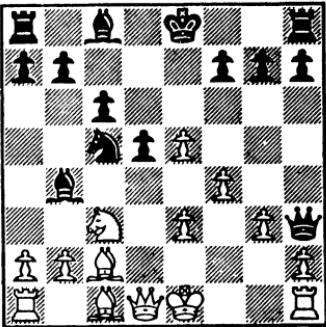
La explotación de una periferia debilitada en las cercanías de una formación de Peones fija es el *leit-*

motif de muchos planes estratégicos. Aquí tenemos un artístico ejemplo de juego sobre la debilidad de las casillas blancas en la partida Makagonov-Botvinnik, Sverdlovsk, 1943.

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P3AD; 4. P3R, C3A; 5. C3A, CD2D; 6. C5R, C × C; 7. P × C, C2D; 8. P4A, A5C; 9. P × P?, PR × P; 10. A3D, C4A; 11. A2A, D5T +; 12. P3CR, D6T.

En general, la posición del blanco es correcta, pero tiene un pequeño inconveniente, que sus casillas blancas del flanco del Rey han quedado gravemente debilitadas. Esto se verá claramente, sobre todo cuando el negro cambie los Alfiles de las casillas blancas. La presente partida, llevada a cabo por dos jugadores imaginativos de la clase más alta, es muy instructiva, demostrando cómo debe aprovechar uno esta debilidad y cómo debe defenderse una posición que tiene esta desventaja.

93



13. R2A!, A × C; 14. P × A, A4A!; 15. A × A, D × A; 16. P4C! Botvinnik alaba ahora a su oponente: "Un juego excelente, ya que después de esta jugada la debilidad de

las casillas blancas llega a ser menos notable."

Debemos añadir que el blanco paga un alto precio por subsanar su debilidad principal, debido a que su Rey está privado de cualquier esperanza de encontrar un lugar de salvación en su propio flanco, y tiene que seguir expuesto.

16. ..., D3R; 17. A3T!, C5R + ; 18. R3A, P4TR; 19. P3TR, P3A! Una excelente jugada. El blanco no puede capturar en 6A, ya que su Rey quedaría demasiado a la intemperie, por lo que la única alternativa sería entregar un Peón.

20. P4A, P × P + ; 21. PT × P, T × T; 22. D × T, 0 - 0 - 0; 23. T1D, PA × P; 24. PAD × P, PA × P; 25. T1A + , R1C y el negro finalmente llevó a cabo su ventaja posicional y material.

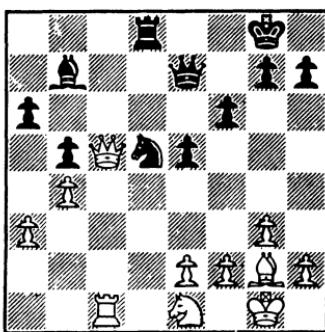
El hecho de que el tema de las casillas débiles no es una cosa sencilla, se comprenderá en la siguiente partida. En la introducción a ella Bronstein escribe: "Cuando yo leía en los libros de ajedrez sobre la debilidad de las casillas negras o de un ataque a lo largo de dichas casillas, sospechaba durante mucho tiempo que lo que se discutía era algo que no estaba claro ni para mí ni para los escritores. De acuerdo, me dije, mi oponente tiene las casillas negras débiles, ya que sus Peones están en casillas blancas y no tiene Alfil de casillas negras, pero si él pudiera trasladar todas sus piezas de las casillas negras, ¿qué puedo yo atacar entonces?"

Así era como yo pensaba, hasta que de repente comprendí que la de-

bilidad de las casillas negras es una consecuencia de la debilidad de las casillas blancas. Un ataque a lo largo de las casillas negras significa poner mis propios Peones y piezas en casillas de este color, y luego atacar las de mi oponente, todas ellas situadas en casillas blancas, las cuales no pueden esconderse en ninguna parte para librarse de mi presión."

Luego da este ejemplo concreto para apoyar su interesante afirmación

94

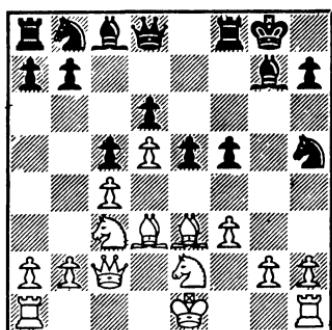


Esta es la partida Szabo-Geller, Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953. El blanco acaba de jugar 25. D4D-5A. Bronstein cree que el mejor modo de explotar las casillas negras del flanco de Dama era hacer 25. D7T. Esta era la jugada que, en su opinión, "se apoderaría del control de las casillas negras, y atacaría las piezas situadas en las casillas blancas adyacentes. El que la jugada sea posible es debido a la elegante y pequeña combinación 25. ..., T2D; 26. D × A!, T × D; 27. A × C + , seguida de 28. T8A + , ganando todas las piezas del negro, las cuales son minuciosamente capturadas sobre las casillas blancas".

Bien, es posible considerarlo desde este punto de vista. El está hablando de situaciones en que las piezas que atacan las casillas negras no es ninguna un Alfil. Un Alfil es la única pieza que, cuando está situada en casillas de un color, no puede tener ningún efecto sobre las casillas de color contrario.

La debilidad de la periferia del negro o del blanco puede llegar a ser el factor decisivo en una partida. Yo tuve una terrible experiencia basada en este tema, cuando me di cuenta de que iba a perder y no pude hacer nada para impedirlo. Mi oponente dominaba las casillas negras de todo el tablero, mientras que yo tenía todas mis piezas situadas inútilmente en las blancas. No es que fuera ésta mi intención, en absoluto, pero vean ustedes mismos cómo ocurrió.

95



Esta posición se presentó de una Defensa India del Rey, en la que yo era el blanco, contra Gligoric, en el Torneo de Candidatos de Zúrich de 1953. Nada parecía indicar que fuera a estar en apuros, cuando de repente vino 11. ..., P5R!; 12.

P × P, P5A. Naturalmente, yo conocía esta maniobra, por la que el negro sacrifica un Peón a fin de ganar el control de su casilla 4R y abrir la gran diagonal negra para su Alfil. Por lo que pensé, puedo permanecer así y tener un Peón de más.

13. A2A, C2D; 14. C1CR. ¡Todo subordinado a la lucha por 5R! 14. P5R, C × P; 15. A × P +, R1T es mala, a pesar de que las piezas del negro son muy poderosas.

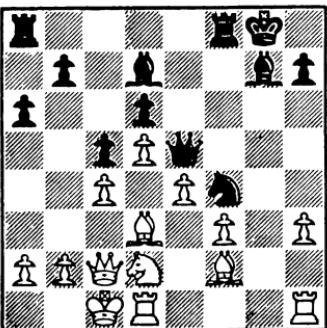
14. ..., D4C; 15. A1A, C4R; 16. C3A, D2R; 17. C × C, D × C; 18. 0 – 0 – 0. C3A; 19. P3TR, A2D. Aquí preparé un plan para intentar echar fuera de 5R a la Dama negra, cuando – así lo esperaba – P5R me diera la iniciativa.

20. A3D!, P3TD; 21. C1C. Sólo dos jugadas más, C2D-3A, y la Dama tendría que ceder. ¡Ay!, una amarga desilusión me esperaba.

21. ..., P6A!! Maravillosa jugada. Gligoric entrega un segundo Peón simplemente para mantener el control de las casillas negras del centro. ¡Y cómo las controla!

22. P × P, C4T; 23. C2D, C5A.

96



Una posición lamentable para el blanco. Su Alfil de casillas blancas se ha convertido en un Peón. Su Caballo no puede saltar a ninguna de las casillas, desde las que podría alejar a la Dama negra. Yo estaba abatido y desalentado, pero no estaba dispuesto a ceder todavía, así que decidí hacer todo lo que pudiera para salvar la partida.

Bronstein escribió más tarde de esta posición que había que maravillarse ante el potencial defensivo que desplegó el blanco, quien consiguió, a costa de inmenos esfuerzos, conservar la igualdad. "A costa de inmensos esfuerzos", ¡aún tiene el blanco dos Peones de más! A esto es donde le puede llevar una periferia débil.

24. A1A, P4C; 25. P4TR, R1T; 26. TR1C, A3AR; 27. C3C, TD1CD; 28. A1R, P5C; 29. R1C, T1T; 30. A3C, T1CR; 31. D2T, T x A; 32. T x T, C7R!; 33. D x C, D x T; 34. C1A, P4TD; 35. C3D, A5D; 36. P5T, D5T; 37. A2C, T1CR; 38. T1T, D6C; 39. A1A, P5T; 40. R2A, P6T; 41. P3C.

Aquí la partida terminó en tablas. El negro no puede explotar los enormes "holes" que todavía existen en las casillas negras. ¡Qué espantoso ejemplo!

Esta debilidad en la periferia es un tema que domina la estrategia de aperturas en muchas partidas modernas. Así, en la Defensa India de Rey, y particularmente en la Variante Sämisch, el blanco cierra el centro con P5D, después de lo cual el Alfil del negro en 2CR está excluido de la partida.

No siempre es posible rescatarlo, como hizo Gligoric en la última partida. Algunas veces este Alfil se cambia con el recurso táctico A3TR y contestando a A x A con D5T + y D x A. Entonces el juego del negro se hace más fácil, y es el blanco quien normalmente tiene dificultades, ya que ha debilitado las casillas negras en su propio campo, lo cual llegaría a ser un factor importante cuando haya perdido los servicios de su Alfil negro.

Otro ejemplo notable es la Defensa Ragozin. En la primera partida en la que se jugó esta defensa el autor del sistema fue capaz de explotar las debilitadas casillas blancas de su oponente con una enviable simplicidad.

Después de 1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. D2A, P4D; 5. P3R, 0 0; 6. C3A. Ragozin jugó 6. ..., C3A. Su oponente, Riumin (la partida fue jugada en el Campeonato de la URSS de 1934 en Leningrado), decidió ganar espacio en el flanco de Dama y continuó 7. P3TD, A x C +; 8. D x A, A2D; 9. P4CD. Esto fue refutado por una serie de enérgicas jugadas que revelaron la debilidad de las casillas blancas del primer jugador en el flanco de Dama.

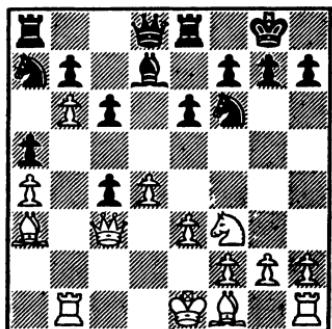
9. ..., P4TD; 10. P5C, C2T; 11. P4TD, P3A!; 12. A3T, T1R, 13. T1CD, PD x P; 14. P6C.

Desesperación. Otras jugadas llevarían a un debilitamiento decisivo de la casilla blanca, por ejemplo, 14. A x P, P x P; 15. P x P, T1AD; 16. D3D, C4D o 14. D x PA, P x P; 15. P x P, T1AD; 16. D3C, C4D, y

el negro tiene un completo control de ellas.

Rumin quiso llevar la partida por cauces tácticos, pero no pudo conseguir nada

97



14. ..., C4C!, revelando la maestría táctica de Ragozin. La pieza sacrificada se recupera en seguida, pero las debilidades de las casillas blancas permanecen.

15. P × C, P × P; 16. C5R, P5C; 17. D1A, A4C!; 18. A2R, TD1A; 19. A × PC, P × A; 20. T × P, A3T y el negro ganó en seguida

La posición de las piezas

Una partida de ajedrez es una batalla de dos ejércitos. Como ya se sabe, los ejércitos consisten en piezas de madera, pero para un auténtico jugador, como escribió Lasker, éstas tienen vida.

Un jugador de ajedrez es un caudillo, y la suerte de todas las armas depende de su habilidad, poder y diligencia. Debido a esto la cuestión de buenas o malas posiciones de piezas juegan siempre un papel decisivo.

Puede resultar, como ocurre a menudo, que por falta de prudencia,

inexperiencia o alguna otra razón el ejército de uno u otro lado esté movilizado y desplegado tan pobemente que se puede abandonar en seguida, ya que no merece la pena luchar. En tales casos sobreviene la catástrofe.

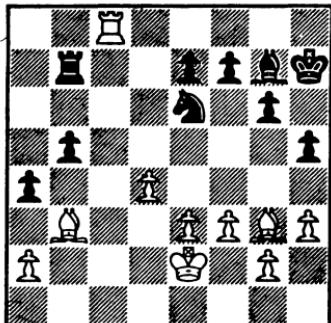
Más a menudo una sola pieza, y menos frecuentemente dos, están mal situadas, pero queda una esperanza de remediar el defecto. Es justo que una pieza mal situada se pueda generalmente rectificar, pero no siempre, ya que ello puede ser también la razón de la derrota.

La explotación de una pieza o piezas mal situadas es un método empleado a menudo en las viejas partidas, por lo que un jugador que desee improvisar debe ser capaz de encontrar cualquier debilidad en la posición enemiga. Trataremos de la cuestión extensamente, sobre todo porque resulta muy difícil encontrar una guía clara o un estudio sistemático que hable sobre este asunto.

El hecho de que una sola pieza mal situada cause la pérdida de la partida se puede ver en un gran número de ellas, jugadas tanto en este siglo como en el pasado. Tarrasch tiene una frase memorable: "Si una pieza está mal situada, toda la posición está mal."

Vamos a examinar un caso donde un Alfil está excluido del juego de un modo poco corriente. Esto fue en la partida Kotov-Kashdan, Match por Radio URSS-USA, 1945.

El blanco tiene una indudable ventaja, pero la maniobra siguiente le permite forzar una inmediata victoria, excluyendo el Alfil enemigo fuera de la partida:



34. A × C, P × A; 35. T8CD, T × T; 36. A × T, P5C; 37. R3D, A3T; 38. P4A!, cerrando el techo de la jaula formada por los Peones doblados y el Alfil y los Peones del blanco. El Alfil aprisionado sólo puede salir de su jaula si se cambia por el Alfil blanco, lo que equivale a un final perdido de Rey y Peón.

38. ..., P4C; 39. P4C, PT × P; 40. PT × P, P × P; 41. P × P. Abandona.

El blanco gana muy fácilmente situando su Alfil en 5T y capturando luego los Peones del flanco de Dama. Después de eso, el Rey va a 7D, lo que obliga al Monarca enemigo a ocupar 2AR. Luego P5C fuerza un completo zugzwang.

De este modo la mala posición del Alfil dio al blanco una victoria. A menudo uno consigue ganar una partida explotando la mala situación de un Caballo enemigo. Hay muchos ejemplos de esto. La sentencia de Tarrasch, "Un Caballo en 3C está siempre mal situado", es una exageración, naturalmente, pero hay más de un grano de verdad en ello, y Tarrasch lo comprobó frecuentemente en la práctica. Hay muchos

casos en que ha sido posible, para los conoedores de la Ruy López, demostrar que el negro tiene un Caballo mal situado en 2CD, pero el problema mayor del asunto es estudiar los pros y los contras de un Caballo negro en 4TD en algunas variantes de la India del Rey. Es mejor demostrar con un ejemplo concreto, un juego característico de ese caso, con una partida que es también interesante por otros aspectos.

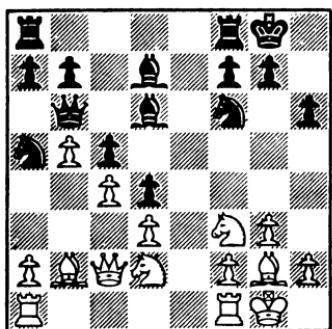
Esta es la Kotov-Taimanov, Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953. Es fácil ver que existían las mismas posibilidades para ambos bandos, si no fuera por la posición del Caballo negro en 4TD. En realidad el Caballo llegó allí no a causa de una India de Rey, sino después de las jugadas 1. P4AD, C3AR; 2. P3CR, P3R, 3. A2C, P4D; 4. C3AR, P5D; 5. P4CD, P4A; 6. A2C, D3C; 7. D3C, C3A; 8. P5C, C4TD; 9. D2A, A3D; 10. P3R, P4R; 11. P × P, PR × P.

Possiblemente el negro habría sostenido la partida si hubiera intentado traer su Caballo a 1D o 3D vía 2CD, pero por alguna razón él pensó que el Caballo estaba bien situado e intentó presionar en el flanco de Dama con su ayuda.

12. 0 - 0, 0 - 0, 13. P3D, A2D; 14. CD2D, P3TR. Ahora hemos llegado a la posición del diagrama. Al pensar un plan o, más exactamente, cómo continuar desde aquí, me fijé una meta que no era muy complicada, pero sí correcta estratégicamente. Yo argüía que no podía explotar la posición del Caballo directamente, así que tendría que explotar el

hecho de que estaba alejado del flanco de Rey y que si iniciaba un ataque al Rey tendría una pieza más a mi disposición en comparación con el defensor

99



Simple y claro. Ahora veamos cómo este importante factor posicional fue usado en la partida.

15. TD1R, TD1R; 16. A1A. Lo primero de todo, el blanco procede a una evacuación masiva de todas sus piezas del flanco de Dama, donde no hay necesidad de ellas.

16. ..., T x T; 17. T x T, T1R; 18. T x T +, A x T; 19. C4T! Esto es lo que anuncia la tormenta sobre el flanco de Rey enemigo. Despues de cambiar las Torres y las demás piezas, la "pieza extra" llega a tener en proporción más importancia.

19. ..., P3T; 20. P4T, D2T; 21. C5A, A1A; 22. C4R. El blanco, como antes, está dispuesto al cambio.

22. ..., C x C; 23. A x C, P3CD; 24. D1D! Todas las piezas blancas se mueven ahora hacia la línea anterior.

24. ..., P x P; 25. PT x P, A2D; 26. D5T, A3R; 27. A4A, C6C. El Caballo consigue finalmente una

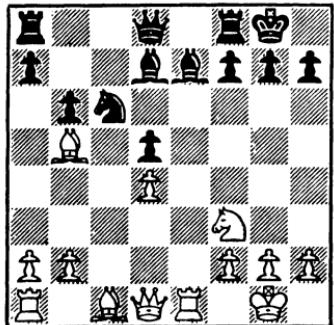
oportunidad de invadir la retaguardia enemiga, pero llega demasiado tarde! El negro está atacando las casillas vacías que el blanco dejó unas jugadas antes, mientras que el ataque del blanco está dirigido a un fin muy concreto — el Rey—. El negro no tiene la oportunidad de acercarse por ningún lado al Rey blanco, y su ejército, bien movilizado, hace frente fácilmente a las escaramuzas del negro.

28. D1D, D7T; 29. P4T, C8T; 30. P5T, C7A; 31. A5R, D7C; 32. A7A, C6T; 33. D4C, D8A +; 34. R2C, C8C. Estas jugadas son una clara evidencia de que la catástrofe está próxima. Como escribió Bronstein en sus anotaciones a la partida: "El Caballo vaga por la orilla del tablero como intentando resolver el tan conocido problema de la vuelta del Caballo — recorra con su Caballo en un mínimo de jugadas todas las casillas del tablero sin que se repita ninguna—, mientras que el blanco consolida su presión contra la posición del Rey."

35. A4A, C7D? Un grave error, pero en una posición perdida. 36. D2R rinden.

Así, si usted se encuentra alguna vez con que el caballo de su oponente está perdido por la orilla del tablero, pero usted no puede jugar para ganarlo, entonces inicie un energético ataque en el otro flanco.

Un ejemplo clásico de un Caballo fuera de juego se ve en la famosa partida siguiente de Botvinnik contra Alekhine en el Torneo AVRO, Holanda, 1938. Fue la única partida entre ellos con un resultado decisivo.



El blanco, con una jugada de la Dama, obliga al Caballo a ir a la orilla del tablero, donde permanece fuera de juego hasta el final de la partida.

13. D4T, C1C. El tiene que mover el Caballo, ya que 13. ..., T1A es mala a causa de 14. A2D!, P3TD; 15. A × C, A × A; 16. D × P ganando-un Peón.

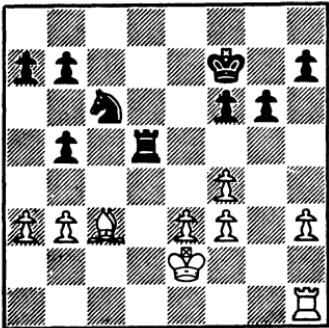
14. A4AR, A × A; 15. D × A, P3TD; 16. D4T, A3D; 17. A × A, D × A; 18. TD1A, T2T; 19. D2A! Simple pero convincente. El blanco toma el control de la columna AD durante muchas jugadas, y está dispuesto a penetrar en 6AD, 7AD o 8AD, lo cual le reportará más beneficios. Por lo tanto, es fácil comprender por qué Alekhine se apresurara a cambiar material, ya que tiene que mantener vigilada la columna de Dama, así como la de AD.

19. ..., T2R; 20. T × T, D × T; 21. D7A, D × D; 22. T × D, P3A. El negro se defiende hábilmente. Si ahora 23. T7C, entonces 23. ..., T1A; 24. R1A, P4CD, y es el negro quien controla la columna abierta. Esta variante permite al negro expulsar a la Torre blanca de la 7.^a línea.

23. R1A, T2A; 24. T8A +, T1A; 25. T3A! Sin embargo, Botvinnik también está en buena forma, y crea un extraordinario *zugzwang*. Ninguna pieza negra puede moverse sin permitir a la Torre volver a la 7.^a línea. ¡Por lo que Alekhine está obligado a hacer jugadas de Peón, de las que, en cualquier caso, no hay muchas!

25. ..., P4CR; 26. C1R, P4TR; 27. P4TR!, C2D; 28. T7A, T2A; 29. C3A, P5C; 30. C1R, P4A; 31. C3D, P5A; 32. P3A, P × P; 33. P × P, P4T; 34. P4T, R1A; 35. T6A, R2R; 36. R2A, T4A; 37. P3C, R1D; 38. R2R, C1C; 39. T6C, R2A; 40. C5R, C3T; 41. T7C +, R1A; 42. C6A, T3A; 43. C7R +, R1C; 44. C × P, T3D; 45. T5C y el blanco ganó fácilmente, ya que también captura el PTR.

Después de ver posiciones malas de Alfil y Caballo, tenemos ahora el mismo caso con una Torre.



Esta posición, tomada de un final de partida, se presentó en la de Kotov-Szabo, Torneo de Candidatos de 1950. Después de 30. P4R, el negro cometió un grave error con 30. ..., T4T? La única justificación

para elegir esta jugada consiste en el hecho de que durante mucho tiempo Szabo había intentado obligar al blanco a que jugara P4C, pero el blanco ha conseguido evitarlo. Simplemente, no entró en la cabeza de Szabo que la jugada que estaba intentando conseguir que hiciera el blanco la realizará ahora de buen grado, ya que ella hace la posición del negro insostenible.

31. P4C! Ahora la Torre no puede salir de la trampa, y tiene que permanecer inmóvil hasta casi el final de la partida.

31. ..., C2R; 32. R2A, P4A; 33. A2D!, previniendo la jugada liberadora P4C.

33. ..., P × P; 34. P × P, C1A; 35. R3C, C3D; 36. T1R, C5A; 37. A1A, P3TD; 38. R4C, R2R; 39. T1D, C3D; 40. T3D, C2A; 41. T1D! El blanco tiene que tener cuidado. Una jugada incorrecta y la Torre escaparía por medio del golpe táctico 41. ..., T4R!

41. ..., C3D; 42. P4TR, C5A; 43. T4D, R3R; 44. T1D, R2R; 45. T1A, T3T; 46. T3A, T4T; 47. T3A, R2D; 48. A3R, C3D. En todo esto es evidente que la Torre negra no está tomando mucha parte en el juego. El final de Torres, después del cambio de fuerzas menores, es también desesperado para el negro.

49. T3D, R3A; 50. T4D, C2A; 51. A2A, C3T +; 52. R3A, C2A; 53. A3C, P3C; 54. T1D. Un pequeño paseo antes de su decisiva entrada en la retaguardia enemiga.

54. ..., C3T; 55. T8D, C2A; 56. T8A +, R2D; 57. T8CD, P4T. No se salvaría ni con 57. ..., R2A; 58.

P5A + ni con 57. ..., R3A; A2A, y el negro pierde un Peón. 58. T7C +, R1R; 59. T × P, P × P; 60. P × P, C1D; 61. R4C, C2A; 62. A2A, R1D; 63. A5A, R1A; 64. T6AR, C1D; 65. A6C, R2D; 66. A × C, R × A; 67. T7A. Abandona. ¡La Torre está todavía sin usar!

De este modo llegamos a la conclusión de que las piezas menores y las Torres pueden fácilmente llegar a posiciones malas. ¿Qué ocurre con la Dama? ¿Se puede explotar una Dama inmóvil? Después de todo la Dama es la pieza más móvil. Sin embargo, esta movilidad y poder tiene una desventaja. La Dama debe escapar de las amenazas de casi todas las piezas enemigas, ya que es la más valiosa. Esto permite sacar provecho de una Dama mal jugada. Nosotros hemos visto ya un ejemplo en la partida Ragozin-Boleslavsky (diagrama 20).

En las anotaciones a la partida de Gligoric-Szabo, Torneo de Candidatos, Zúrich, 1953, que vamos ahora a considerar, Bronstein escribió: "Al elegir un plan de apertura, los jugadores piensan más que nada en el armonioso desarrollo de las piezas, pero a veces dejan el desarrollo de la Dama fuera de sus consideraciones. Todavía es la Dama la pieza más valiosa e importante, y todo el resultado puede depender de cómo desempeñe ella su papel."

Lo que no hizo el negro en la partida fue tener en cuenta la posición de su Dama.

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. 0-0, C × P; 6. P4D, P4CD; 7. A3C,

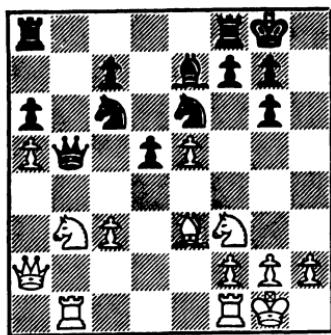
P4D; 8. P × P, A3R; 9. P3A, A2R; 10. A3R, C4A; 11. A2A, A5C; 12. CD2D, C3R; 13. D1Cl, A4T; 14. P4TD, P5C; 15. P5T, A3C; 16. C3C, P × P; 17. P × P, D1C.

El negro juega para cambiar temiendo, al parecer, que la siguiente jugada del blanco sea 18. TR1D, con un ataque latente sobre la Dama. Naturalmente, Gligoric evita los cambios y plantea a su oponente el problema: ¿cuál de las 64 casillas será buena para la Dama?

18. D2T, 0–0; 19. A × A, PT × A; 20. TD1C. Era más correcto jugar 20. TR1C, D1D; 21. T1D, D2D; 22. C5A, C × C; 23. T × P! y la Dama seguiría encontrando difícil situarse en una casilla negra, mientras que ahora el negro gana tiempo atacando el PTD blanco.

20. ..., D4C.

102



21. D2A? Un momento decisivo de la partida. Las poco afortunadas maniobras del blanco en las casillas del mismo color le hacen perder toda su ventaja, e incluso llevar la peor parte. Bronstein da aquí 21. CR4D! como correcta, mientras que si 21. CD × C; 22. P × C, D2D; 23.

TR1A el blanco tendría ventaja posicional. El blanco ganaría brillantemente con la variante del sacrificio de Dama, también señalada por Bronstein, 21., CR × C; 22. C × C, D × P; 23. C × C; D × D; 24. C × A +, R2T; 25. T4C, P4C; 26. A × P, P3C; 27. T4T +, R2C; 28. A6A + +.

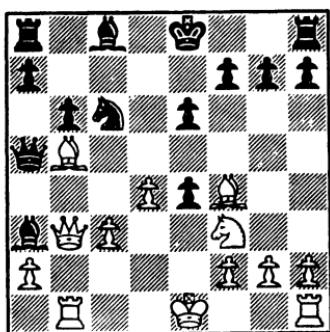
Gligoric pudo haber continuado de este modo su acoso a la Dama enemiga, mientras que ahora está cambiada y a salvo.

21., D5A; 22. C3A-2D, D5CR; 23. P4AR, D4A; 24. D × D, P × D,

No seguiremos más adelante con la partida. El final es inferior para el blanco, que al fin pierde. Nuestro propósito es mostrar la clase de dificultades en las que puede entrar la Dama y cómo el blanco pudo haber conseguido chances con la correcta continuación 20. TR1C.

Una mala posición de Dama fue aprovechada por Botvinnik en su partida contra Denker (negras) en el Match por Radio URSS-USA de 1945.

103



14., A2D, 15. C2D! y la Dama negra está en un grave peligro. Sólo

unas extraordinarias medidas salvaron la vida de la señora.

15. ..., P3TD; 16. A x C, A x A;
 17. C4A, D4AR; 18. A6D!, P6R!;
 19. C x PR, D x T +; 20. D x PC
 el blanco pudo ganar fácilmente con
 su ventaja de material.

El final de la partida fue 21.
 R2D; 22. D3C, TD1CD; 23. D2A,
 T4C; 24. 0-0, T4TR; 25. P3TR,
 TR1CD; 26. P4AD, P3C; 27. C4C,
 T4AR; 28. C5R +, A x C; 29.
 P x A, T x PR; 30. D2D +.
 Rinden.

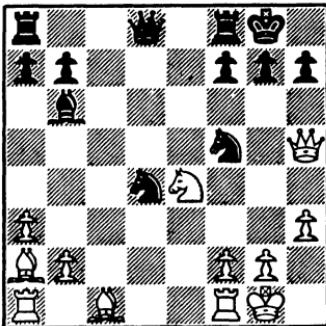
Posición pobre de varias piezas

Las desventajas en la posición de las piezas pueden ser de muchos tipos, pero todas tienen una característica: las piezas que no cooperan una con otra, pierden contacto con las demás y faltan a la armoniosa unidad de un buen destacamento militar.

Algunas veces dos, tres o incluso más piezas están atadas por los Peones o piezas del enemigo, y también pierden movilidad. Aquí tenemos dos ejemplos.

Yo quedé muy impresionado por la victoria de Botvinnik sobre Sthalberg en el Torneo de Moscú de 1935. La partida empezó 1. P4AD, P3R; 2. C3AD, P4D; 3. P4D, P4AD; 4. PA x P, PR x P; 5. C3A, C3AD; 6. P3R, P5A; 7. A2R, A5CD; 8. 0-0, CR2R; 9. P4R, P x P; 10. C x P, 0-0; 11. A x P, A5C; 12. P3TD, A4TD; 13. A2T, A3C; 14. P3T, A x C; 15. D x A, C x P; 16. D5T CR4A.

104



La última jugada de Botvinnik creó una seria amenaza contra los peones de las casillas 2TR y 2AR del negro, ya que se amenazaba el poderoso ataque 17. C5C. Después de la última jugada del negro existe la defensa C3T. A pesar de todo, el plan original era todavía mejor, ya que se consigue un ataque muy poderoso con 17. C5C, C3T; 18. A1C, P4A; 19. A2T +, R1T; 20. A4AR, A2A; 21. A x A, D x A; 22. TD1D ó 18. ..., C6C; 19. A x P +, R1T; 20. T1C, C x A; 21. TD x C, P3A; 22. A1C, P x C; 23. D6C, y el ataque del blanco es ahora demasiado fuerte para ser detenido.

El hecho de que el blanco no eligiera su línea más fuerte no es perjudicial para nosotros, ya que ahora podemos ver un juego muy interesante sobre el tema de cómo aprovechar piezas pobremente situadas.

17. A5C, D2D; 18. D4C, R1T; 19. TD1D, D3A. ¿Cuál es la principal característica de esta posición? Botvinnik la resume de este modo: "Toda la fuerza del negro reside en la posición de su Alfil en 3C. Si el blanco consigue alejar el Alfil, gana-

rá rápidamente, debido a la posición colgante de los caballos negros."

Yo no puedo hablar por el lector, pero estoy muy sorprendido por la naturaleza concreta de esta valoración y por el hecho de que no es muy evidente. Es interesante ver cómo el campeón soviético prueba convincentemente la precisión de este juicio con seguras maniobras.

20. C3A, TD1R; 21. A1C. Aparentemente, sería más simple destruir el Alfil con C5D y conseguir así su propósito. Sin embargo, Botvinnik evitó esta jugada, ya que el negro tiene la sorprendente respuesta táctica 21. ..., D3C!! (un caso en el que la táctica viene en ayuda de la estrategia. Al llevar a cabo los planes estratégicos, no olvide nunca las posibilidades de una respuesta táctica). Ahora 22. C x A? es mala, debido a 22. ..., P4TR; 23. D4A, C7R +, mientras que es igualmente insatisfactoria 22. R2T?, P4TR; 23. D4A, P3A. Tampoco consigue nada el blanco con 22. C4A, D3AD.

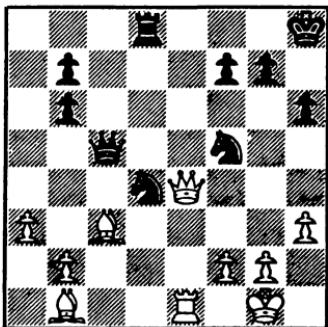
21. ..., D3R; 22. TR1R, D1A? Después de esto, los Caballos han quedado realmente suspendidos en el centro, y llega a ser fácil apoderarse de las errantes piezas. El único camino para oponer auténtica resistencia era 22. ..., D x T; 23. T x D, T x T +; 24. R2T, C3D; 25. A2D, P4A; 26. D4T, T3R.

23. C5D, P3TR; 24. C x A, P x C; 25. A2D, T x T +; 26. T x T, T1D; 27. A3A, D4A; 28. D4R!

¡El completo triunfo de un correcto plan! Los Caballos están presos y en completa inmovilidad, existe la

amenaza de 29. P4CR y no se puede evitar la catástrofe.

105



28. ..., D3A; 29. D4A, D4C; 30. R2T. No hay necesidad de apresurarse, los Caballos no se escaparán. En ese caso, Botvinnik previene un posible jaque de Caballo en 2R.

30. ..., R1C; 31. T5R, D8A; 32. AR x C, C7R; 33. A7T +, R1T; 34. T x C, D x T; 35. D x PA, Rinden.

En este ejemplo, el negro tuvo dos piezas atadas, pero hay otros de partidas entre jugadores muy buenos en que todas las piezas de un bando están mal situadas. Esto puede ser el resultado de una apertura mal jugada, falta de prudencia o prisa excesiva. Algunas veces las piezas están fuera de servicio por una buena jugada o series de jugadas del oponente. Este estado de cosas puede causar una rápida derrota, por lo que los buenos jugadores tienen gran cuidado en poner en armonía sus fuerzas por una parte y desorganizar al enemigo por otra. En la siguiente partida, el débil juego de apertura del negro dejó casi todas sus piezas atadas, lo cual, naturalmente, signi-

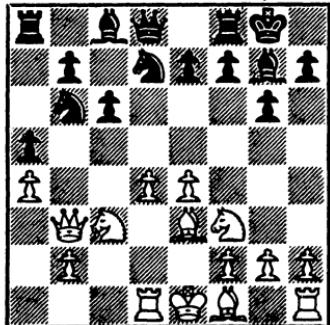
ficó una rápida victoria para el blanco.

Botvinnik-Yudovich, VIII Campeonato de la URSS, 1933.

1. P4AD, C3AR; 2. P4D, P3CR; 3. C3AD, P4D; 4. C3A, A2C; 5. D3C, P3A; 6. P × P, C × P; 7. A2D, 0-0; 8. P4R, C3C. La línea correcta era 8. ..., C × C; 9. A × C, con sólo una ventaja muy pequeña para el blanco. El Caballo en 3C no sólo quedará en seguida fuera de juego, sino que obligará a otras piezas negras a venir en su defensa.

9. TD1D!, CD2D; 10. P4TD, P4TD; 11. A3R.

106



Botvinnik lo resume ahora de este modo: "Se ha presentado una posición notable, en la que el Caballo en 3C es el motivo de todos los apuros del negro. El no tiene jugada, y tiene que ser defendido dos veces, ya que el blanco está amenazando el avance P5D. Como resultado, cinco piezas negras: Dama, Torre, Alfil y los dos Caballos están atadas.

11. ..., D2A; 12. A2R, D3D; 13. C2T, P3R; 14. 0-0, P3T. Las intenciones del negro son claras. El quiere jugar P4AR con el fin de

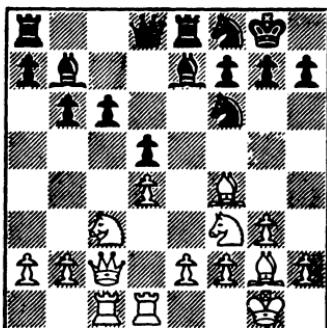
ganar la casilla 4D para su desafortunado caballo. Si fuera capaz de conseguirla, podría liberar a las piezas agrupadas del flanco de Dama. Botvinnik pudo jugar ahora 15. C5R!! y atar las piezas del enemigo de una vez por todas, pero como él mismo admite, se equivocó al no ver que se podía hacer P4AR.

15. T1A, P4AR; 16. C3A, R2T; 17. TR1D, P × P; 18. C × P, D5C. Ahora el negro va equivocado. El pudo oponer alguna resistencia con 18. ..., D2R, mientras que ahora su posición está perdida.

19. D2A, D × PT; 20. P3CD, D6T; 21. C4T!, D2R; 22. C × P, R × C; 23. A5T!!, Abandona, ya que es mate forzoso.

Otro defecto común en la posición de las piezas es el amontonamiento. Algunas veces están apretadas unas contra otras como una gran multitud en una calle estrecha. Naturalmente, tal situación no puede conducir a nada bueno. Las piezas amontonadas no oponen mucha resistencia.

107



Esta posición se presentó en la partida Zamikhovsky-Botvinnik, VII

Campeonato de la URSS, 1931. El blanco jugó la siguiente maniobra de Alfil.

13. A3T (era correcta 13. C5R, A3D; 14. C3D), C3C; 14. A5C, P3TR; 15. A3R, A3D; 16. A5A, C2R; 17. A3D, D2D; 18. R2C, A1A; 19. C1CR, C5C; 20. A2D, A2C; 21. P3A, C3A; 22. C3T. ¿A qué ha conducido todo? Mire las piezas blancas. ¿Por qué están todas amontonadas alrededor de 2AD y 2D? ¿Van a llevar a cabo algún plan estratégico? ¡No, sólo están allí; eso es todo!

No es de extrañar el que Botvinnik fuera capaz de dispersar al ejército blanco con un enérgico juego.

22. ..., P4A; 23. P3R, P5A; 24. A1A, P4CD; 25. T1R, A3A; 26. C1D, C4A; 27. R1C, P5C; 28. CR2A, D1A; 29. A3T, A2D; 30. A × C, A × A; 31. P4R, A3C; 32. D4T, P × P; 33. C3R, P × P!; 34. A × P, A × A; 35. D × A, T1Cl; 36. D × P, D2C. Con la fuerte amenaza de 37. ..., TD1A, ganando el Caballo de 3R. El resto de la partida no necesita comentarios.

37. P5D, D × PC; 38. D4A, D × P; 39. D × PA, D6T; 40. T1T, D4A; 41. TD1D, T6C; 42. T1AD, TR × C; 43. T × D, T × D; 44. T7A, T7C; 45. C1D, T7D; 46. Abandona.

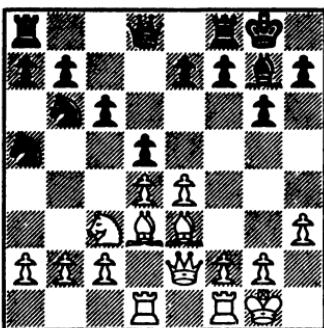
En el siguiente ejemplo, el castigo por haber amontonado las piezas fue más rápido y más cruel.

El maestro sueco Horberg jugaba con las blancas contra mí en el Torneo de Estocolmo de 1959, y en realidad, sin saber por qué, llegó a

amontonar todas sus piezas en medio del tablero.

1. PAR, P3D; 2. P4D, P3CR; 3. C3AR, A2C; 4. A4AD, C3AR; 5. C3A, 0-0; 6. 0-0, A5C; 7. P3TR, A × C; 8. D × A, CR2D; 9. A3R, C3AD; 10. D1D, C3C; 11. A5C, C4T; 12. D2R, P3AD; 13. A3D, P4D; 14. TD1D.

108



A primera vista parece que el blanco tiene una buena partida, pero si usted examina la situación más detenidamente se da cuenta de que sus piezas no cooperan entre sí.

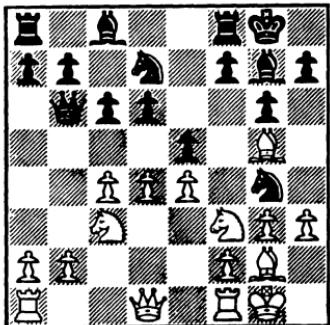
Es por eso que la enérgica 14. ..., P4R! asegura una victoria para el negro.

Para defenderse de la amenaza de la horquilla en su 4D, el blanco jugó 15. PR × P, PR × P; 16. P × P, pero después de 16. ..., C × P!, 17. A5CD, D2A; 18. A × C, P × C; 19. A4R, P × P quedó muy mal. Se equivocó con 20. A4D, y después de 20. ..., P8C = D se vio obligado a abandonar.

Otro defecto que se da frecuentemente en la posición de las piezas es el aislamiento, mediante el cual la mitad de sus piezas no sabe lo que

está haciendo la otra mitad. En este caso usted va por mal camino.

109



En esta posición, Smyslov (negras, contra Botvinnik en el *Match Campeonato del Mundo de 1954*) quiso sacrificar valientemente la calidad esperando sacar provecho de la separación resultante de las piezas blancas, mientras las del negro cooperan juntas.

11. ..., P × P!; 12. C4TD, D3T; 13. P × C, P4C; 14. C × P, P × C; 15. C × P, D × C; 16. P5R, D × P; 17. A × T, C × P. Ahora Botvinnik valora la posición de este modo: "El blanco tiene una posición difícil. Sus piezas están divididas, las del negro controlan el centro, y el flanco de Rey blanco está claramente débil". Estas ventajas permitieron a Smyslov seguir y ganar la partida. Advierta el lector que, debido a que las piezas del negro están unidas, permanecen correctamente situadas hasta el final de la partida.

18. T1AD, D5C; 19. P3T!, D × PC; 20. D × PT, A2C; 21. T1C. Botvinnik va equivocado. Con 21. A × A, D × A; 22. T3A él pensó después que todavía podía ha-

ber tenido algunas posibilidades de tablas. Ahora las piezas unidas del negro preparan un ataque que no se puede parar.

21. ..., C6A +; 22. R1T, A × A!; 23. T × D, C × A; 24. R2T, C6A +; 25. R3T, A × T; 26. D × P, A5R; 27. P4T, R2C; 28. T1D, A4R; 29. D7R, T1A!; 30. P5T, T7A. Vea la compacta unidad de las piezas negras, un maravilloso ejemplo de cooperación.

31. R2C, C5D +; 32. R1A, A6A; 33. T1C, C3A. Abandona.

Un defecto decisivo y posiblemente el más importante, es la desventaja en el desarrollo cuando algunas piezas están todavía en sus casillas de origen. La manera de explotar esto es empezar a crear amenazas y llevarlas a cabo inmediatamente. Si no hay caminos directos para atacar, entonces busque alguno indirecto para mantener ocupado a su oponente. No le dé ninguna oportunidad de completar su desarrollo, ya que una vez que consiga sacar sus piezas, su ventaja se habrá esfumado. Dicho en otras palabras, se requiere un juego energético, aunque esto implique sacrificios si es necesario.

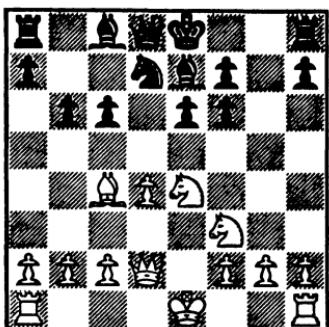
Con el fin de que no se detenga mucho tiempo en esto, aquí está un ejemplo que demuestra claramente la manera de jugar contra una posición subdesarrollada.

Esta se alcanzó en la partida Kotov-Kalmanok. Moscú, 1936.

El negro está mal desarrollado, especialmente en el flanco de Dama. Si el blanco no se da prisa, el negro jugará A2C, D2A y luego enrocará

largo. Entonces la partida se habría nivelado. Sin embargo, el blanco no piensa perder el tiempo y comienza una rápida lucha cuerpo a cuerpo.

110



10. D6T!, amenazando ganar el PTR con 11. D7C. Luego, el pasado PTR sería una poderosa arma. El negro tiene que impedir esto retirando su Alfil, quedando aún más retrasado en su desarrollo.

10. ..., A1A; 11. D4A, A2CD; 12. 0—0—0, P4TR; 13. R1C, A2R; 14. D3C! Una vez más con la amenaza concreta de D7C, llevando la Torre a 1AR y ganando así el PTR. Esto exige una jugada defensiva.

14. ..., C1A; 15. TR1R, P4AR; 16. P5D! Esta es una jugada demoledora, ya que si 16. ..., PR × P; 17. C6A + +, mientras que 16. ..., P × C pierde por 17. P × PR y 18. P × P +.

16. ..., PA × P; 17. A5C +, C2D; 18. C5R, D2A. El blanco ahora simplemente tomó el Caballo y ganó. Después de 18. ..., A1AD existe el gracioso mate 19. D7C, T1A; 20. T × P, P × T; 21. C6A +, A × C; 22. C6C +, A2R; 23. D × T + +.

Para concluir, me gustaría hacer hincapié en la importancia de la correcta posición de las piezas. Recuerde de que buscar la solución de las tareas analizando variantes concretas nunca le permitirá progresar, y no se dará cuenta de la necesidad que hay de una armoniosa cooperación entre todas sus piezas. Tome por norma mirar la posición de la partida una o dos veces desde diferentes puntos de vista. Pregúntese a sí mismo: ¿están cooperando todas mis piezas o hay alguna desarmonía en sus filas? Un rápido repaso como éste puede ser de una gran ayuda.

Un gran maestro normalmente confía en su presentimiento inconsciente, desarrollado por años de experiencia, cuando mira si ha colocado sus piezas en las casillas adecuadas. Posiblemente el lector todavía carece de tal intuición. Intente conseguirla con un esfuerzo consciente haciendo el repaso que hemos descrito, y entonces no encontrará la clase de dificultades que ya hemos dicho anteriormente en esta sección, las dificultades que se presentan al tener pobremente situadas las piezas.

El espacio y el centro

Hemos decidido examinar juntos estos dos importantes conceptos posicionales. En efecto, hay un verdadero vínculo orgánico entre ellos. Si queremos conseguir una notable ventaja de espacio tenemos que tener un firme control sobre el centro, debemos romper la resistencia del oponente en ese lugar y alejar sus piezas

de allí. Si nosotros tenemos el control del centro, nuestro oponente no puede mejorar la posición de sus piezas. Por el contrario, cualquier ganancia de espacio con una buena base estratégica debe darnos el control del centro.

El problema del centro ha acaparado la atención el pasado siglo, o sea, durante el período de maduración del pensamiento posicional. En primer lugar, los expertos propusieron el lema: "Ocupe el centro con sus Peones." En aperturas tales como el Giuoco Piano, Gambito de Rey y Gambito Evans, los dos Peones blancos del centro generalmente han sido jugados dos casillas adelante. En ese tiempo el centro de Peones estaba considerado sagrado, y se pensó que su obtención era el primer signo de que la victoria estaba próxima.

Luego vinieron los hipermodernos, los cuales decían que los Peones centrales no eran tan terribles. Simplemente había que ejercer presión sobre ellos por medio de piezas, y el centro de Peones habría perdido su fuerza. Fue en estos años cuando se inventaron aperturas tales como la Apertura Reti, la Defensa Alekhine, la Defensa Nimzo-india y la Defensa Grünfeld.

En todas estas líneas uno de los bandos ha formado un centro de Peones, pero su oponente tomó medidas para atacarlo inmediatamente de una manera u otra.

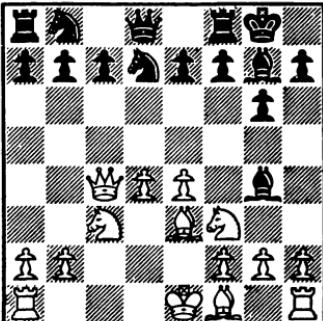
Pasaron los años y los jugadores soviéticos tomaron cartas en esta disputa sobre los problemas estratégicos. Desde entonces muchos de estos problemas se han colocado en su

sitio. El centro de Peones todavía es respetado, a veces incluso alabado con tanto entusiasmo como en los días de Anderssen y Morphy, pero con el atenuante de que tal centro tiene que estar firmemente apoyado por piezas, ya que cada ejército debe unirse para reforzar las posiciones centrales.

Al mismo tiempo se ha trabajado intensamente para encontrar nuevos métodos de atacar el centro. Se han encontrado los más variados métodos de defensa, y se ha dado el puesto de honor a la Defensa India de Rey, como la de contraataques más complicados. Los dinámicos conceptos del centro han dado origen al siguiente argumento: Se ha reconocido que el centro está en manos del blanco por el momento, pero el negro tiene contrachances que obligarán al blanco a hacer grandes esfuerzos para defender su estructura central.

Si no tome el ejemplo de la Variante Smyslov de la Defensa Grünfeld: 1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, P4D; 4. C3A, A2C; 5. D3C, P x P; 6. D x PA, 0-0; 7. P4R, A5C; 8. A3R, CR2D.

111



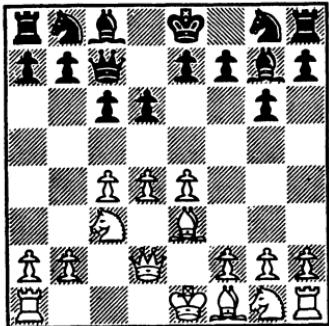
¡El negro realmente estaría en ascuas con Tarrasch al tener tal posición! El probablemente declararía la partida del negro perdida, ¡y sin embargo cuántas interesantes partidas han sido ganadas por el negro a partir de esta posición por medio de un contraataque sobre el centro blanco!

En años recientes ha habido una tendencia a abandonar completamente el centro de Peones. En cualquier torneo moderno de primera clase encontrará una partida que comenzó con estas jugadas:

1. P4D, P3D; 2. P4AD, P3CR; 3. P4R, A2C; 4. A3R, P3AD; 5. C3AD, D2A; 6. D2D.

Todo el centro está en manos del blanco, y el negro ni siquiera ha empezado todavía a luchar por una sola casilla central, a menos que se tenga en cuenta el ataque del Alfil sobre el centro de Peones blanco. Sin embargo, nuestros maestros no tienen miedo a este formidable centro

112



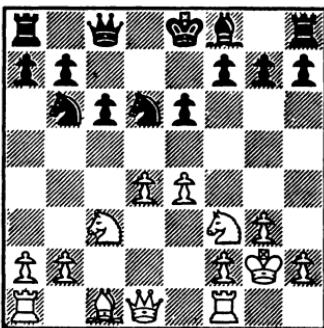
Ellos cifran sus esperanzas en el medio juego. Cuando llega ese momento intentan golpear fuerte sobre los emplazamientos centrales del

blanco, esperando la confusión que se originará después de destruir o poner en fuga el aparentemente bien atrincherado ejército blanco.

Consideraremos el problema del centro con más detalle cuando tratemos de la táctica. Por el momento recuerde que debe ser flexible en sus intenciones y en sus decisiones sobre problemas estratégicos. Tome nota de las características de cada posición de un modo concreto. Por una parte, no tenga miedo al centro del enemigo; por otra, no pierda todo el respeto por él. Un centro de Peones bien apoyado por las piezas es todavía un factor importante. Por ejemplo, ¿a quién no le gustaría ser el blanco en el siguiente diagrama?

El blanco tiene un fuerte centro de Peones, y, como pronto se verá, el negro no ha tomado las suficientes precauciones contra su posible avance.

113



Botvinnik, jugando con blancas contra Lovenfish, en el Torneo de Moscú de 1935, pronto sacó ventaja de este descuido.

14. P5D!, A2R. El negro va retrasado en el desarrollo y no puede

permitirse abrir el centro. Este factor da a los Peones blancos la oportunidad de avanzar más allá.

15. P5R, C4C; 16. P6D, C × C;
17. P × C, A1D; 18. D4D, P4AD;
19. D4CR, T1CR; 20. D4R, T1T;
21. A3R, C2D; 22. C2D, P4A; 23.
D4TD, R2A; 24. P4AR! ¿No le hace
estremecer el compasivo estado en
que se encuentra el negro? Uno sólo
puede asombrarse de la tenacidad de
Lovenfish, quien consiguió permanecer
largo tiempo en esta sombría
posición.

Por lo tanto, repito, debe respetar el centro de Peones de su oponente, pero no debe temblar ante su presencia. Aprenda a valorar cuándo es auténticamente peligroso y cuándo no le causará ninguna dificultad en absoluto. Estos son los límites entre los que usted trabajará al comienzo de la partida, cuando se está montando la estructura central de Peones. ¡Muestre respeto, pero no miedo! Esa es la actitud correcta.

Otro tanto es aplicable a la ventaja de espacio. Es agradable hacer retroceder al oponente a sus dos o tres primeras filas, pero esto no significa en realidad que tengamos una automática victoria. Como Bronstein escribió, hay jugadores a quienes les gusta una posición restringida en lugar de una abierta, y consiguen mejores resultados cuando juegan el tipo de posición que ellos prefieren. Hablando en general, tales términos como "partida restringida" y "partida abierta" predominan en la mentalidad de los teóricos, y tienen mucha menos influencia en partidas de

torneo de lo que generalmente se piensa.

Después de dar los puntos de vista de Bronstein, me tomo la libertad de expresar mi propia opinión sobre las posiciones restringidas. En mi época obligué a abandonar a mis oponentes con un avance general de todas mis fuerzas, pero también he sido objeto de estas tácticas. Estas cosas no me inquietan mucho, debido posiblemente a mi temperamento —yo puedo normalmente hacer los mayores esfuerzos cuando estoy amenazado por el más serio peligro—. Por lo tanto, las posiciones más difíciles nunca me parecen perdidas; mientras tenga allí un ejército, todavía hay esperanzas de un contrajuego.

Citaré un instructivo ejemplo de esto. En mi partida contra Liebert (Torneo de Sochi, 1967) la apertura me había dejado muy mal con las negras.

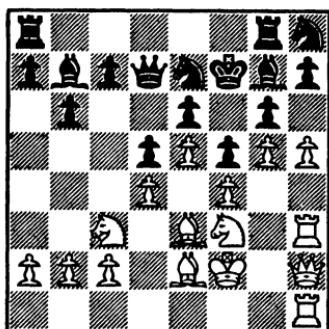
1. P4R, P3D; 2. P4D, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4A, C3AD; 5. A3R, C3A; 6. C3A, 0–0; 7. A2R, P4D; 8. P5R, C5CR; 9. A1C, P3A; 10. P3TR, C3T; 11. P4CR, P4A; 12. P5C, C2A; 13. P4TR, P3R; 14. A3R, C2R; 15. R2A, D2D; 16. P5T, T1R; 17. D1CR, P3C; 18. D2T, C1T; 19. TD1CR, R2A; 20. T3C, T1CR; 21. T3T, A2C.

"¿A qué estás jugando? ¿Es esa realmente una posición?", me preguntó el difunto Volodya Simagin, mientras charlábamos esperando la respuesta de nuestros oponentes.

"Ya — contesté encogiéndome de hombros —, es una posición mediocre." Pero mi anterior preparador sólo pudo decir con fastidio: "¡Eh,

oye, oye...! ¿Es esa la manera como yo te enseñé a jugar? Dame la posición del blanco y te habré aplastado en unas pocas jugadas."

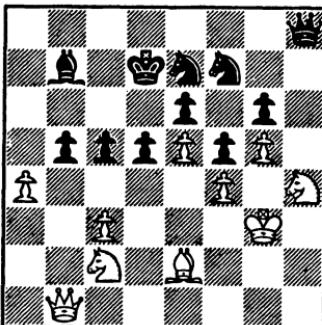
114



Volodya era una persona sincera y siempre decía lo que pensaba, pero yo no creía estar tan mal. Tendría algunos momentos difíciles, de acuerdo, pero eso es lo que yo estaba dispuesto a aguantar para lanzar luego el contraataque. Un contraataque por definición sólo se puede hacer cuando su oponente le ha atacado primero. Posiblemente le había dado demasiada cuerda, pero todavía faltaba la verdadera lucha.

Sin embargo, yo tenía que pasar un período de tiempo muy largo y penoso preparando un contraataque, y Simagin, después de todo, no estaba muy equivocado. Es mejor no dar al oponente tanta libertad como yo lo había hecho. No obstante, sentí una inmensa satisfacción cuando, en la jugada 50, fui capaz de decidir la partida a mi favor con un liberador sacrificio de Caballo en esta posición:

115



50. ..., C × PC!; 51. A × P +, R1A; 52. P × C, D × P +; 53. R2A. D × P; 54. D1D, D6TR; 55. C3A, P5D y las fuerzas del negro, que han soportado tanto tiempo el estar constreñidas, ahora están diabólicamente activas.

Por lo tanto, no se debe tener miedo a los fantasmas; estar restringido es desagradable, ¡pero no es un defecto posicional realmente serio!

Ejercicios

Diagrama 116. Valore la posición. ¿Cuáles son los factores decisivos y cómo debe mover el negro para conseguir una ventaja decisiva?

116

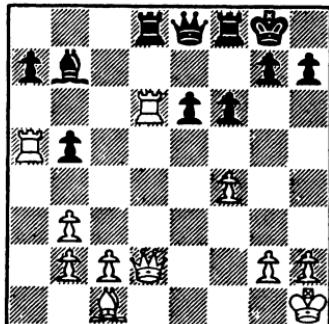


Diagrama 117. ¿Qué factor da al blanco la oportunidad de forzar una victoria al jugar en esta posición? Encuentre la manera más corta de ganar.

117

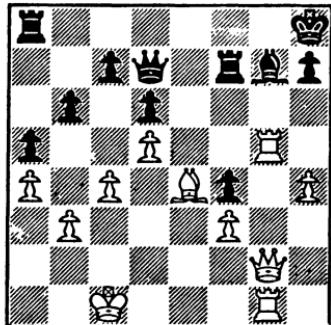


Diagrama 118. Le toca jugar al blanco, ¿qué factores posicionales permiten al blanco forzar una maniobra ganadora? Encuéntrela

118

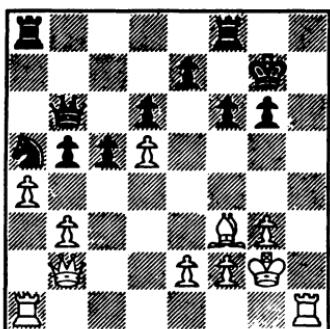


Diagrama 119. El blanco juega. ¿Puede éste crear una serie debilidad posicional en la posición de su oponente y luego explotarla? ¿Cómo?

119

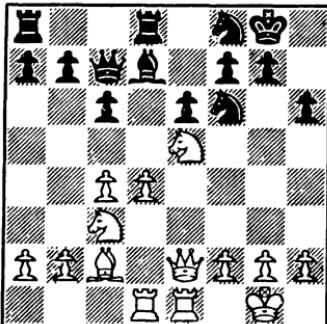


Diagrama 120. ¿Qué factores posicionales permiten al negro, que tiene que mover, obtener una ventaja posicional? Encuentre la línea ganadora

120

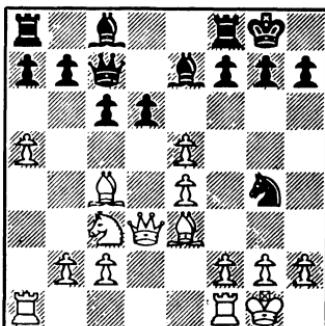
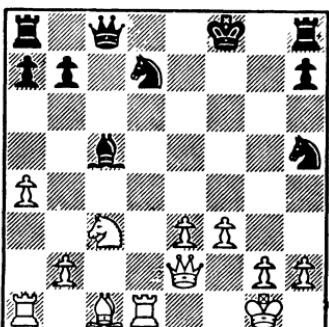


Diagrama 121. Determine cuál es el defecto en la posición del negro. Descubra cómo el blanco, al mover, puede sacar partido de ello

121



Un experimento continuado

En la primera sección de este libro pusimos en práctica el experimento imaginario de conseguir que el gran maestro Smyslov se sentara ante el tablero y nos ayudara a llevar a cabo un análisis "estático" de lo que pasa por la mente de un gran maestro durante el juego. En efecto, el jugador comenzó a pensar desde el momento en que el reloj del blanco fue puesto en marcha. Más que eso, la partida había estado en su mente en la mañana del mismo día, y se había estado preparando para ella psicológica y teóricamente desde el día anterior. Yendo aún más lejos, se podría decir que su encuentro con el oponente de hoy fue pensado y planeado bastante extensamente durante la preparación antes del torneo, varias semanas atrás.

Vamos ahora a hablar de cómo trabajan los pensamientos de un jugador durante una partida real. Vamos a considerar cómo estas "dinámicas" experiencias difieren de los enfoques estáticos que hemos adoptado hasta ahora. Tomemos ahora el caso de Polugayevsky, quien ha estado jugando una partida y no ha dejado de pensar desde la primera jugada. ¿Cómo diferenciaría sus pensamientos de los de Smyslov, quien todavía no ha profundizado mucho en la posición? Si podemos contestar correctamente a esta pregunta llegaremos a comprender muchos de los puntos más sutiles de la psicología del ajedrez y muchos secretos de los pensamientos de un gran maestro.

Después de hacer rápidamente las bien conocidas jugadas de la apertura, Polugayevsky comenzó a analizar variantes, y, en la posición a la que Smyslov llegó sin ningún conocimiento anterior, Polugayevsky tiene ya una sólida reserva de jugadas posibles. Muchas de éstas se repiten jugada tras jugada. Si, por ejemplo, C5CR no dio resultado en la última movida, entonces se la considerará en la siguiente. No hay necesidad de buscar la jugada, ella misma se sugiere por sí sola desde los primeros momentos.

Polugayevsky (a quien consideramos aquí que está en todos los aspectos a la misma altura de Smyslov como jugador) analizará las variantes más profundamente; su árbol de análisis tendrá más ramas y conductos y será más largo y más grueso. Serán muchas las variantes que él ha considerado ya en anteriores jugadas y, pensando sobre ellas otra vez, será capaz de penetrar más profundamente, hasta el corazón de la posición. No sólo será capaz de encontrar nuevas variantes, también será capaz de mejorar sus análisis anteriores, examinarlos más profundamente y perfeccionarlos.

Hay otra diferencia importante. Cuando Smyslov se sentó ante el tablero estaba "frío como el hielo", ya que no había pasado por las emociones de las anteriores fases de la batalla, con sus sorprendentes jugadas, descuidos y alegrías. En otras palabras, su mente no había llegado al punto más alto de la tensión, y por eso aún no estaba trabajando con toda su capacidad. Después de dos o

tres horas de juego la mente de un gran maestro está trabajando a tope y da el máximo rendimiento. El gran maestro en su "momento dinámico" es más eficiente que cuando se encuentra de pronto ante una inesperada posición.

Naturalmente, nosotros estamos pensando en un joven y bien entrena do gran maestro que no se cansa por las largas horas de trabajo ante el tablero. Además de analizar profundamente, valorará también la posición mejor que si se encontrara de pronto ante una posición desconocida. De alguna manera el gran maestro habrá hecho su valoración muchas jugadas antes, y sólo repasará en las que sea realmente necesario. En esto ha sido ayudado no sólo por el trabajo que ha hecho anteriormente durante la partida, sino por todos sus conocimientos ya adquiridos.

El gran maestro Polugayevsky conoce la apertura de la que proviene la siguiente posición, y esto significa que también conoce algunas partidas anteriores en las que se han presentado posiciones similares. El ha estudiado los análisis de los comentaristas de dichas partidas y los planes que se han ensayado en situaciones análogas. En cada jugada le ayudan los conocimientos acumulados a lo largo de los años que él ha trabajado en el juego.

De este modo, en una partida de torneo, es más fácil para un gran maestro encontrar la mejor jugada, que lo es en la situación en que hemos puesto a Smyslov. Sin embargo, es posible que aparezcan algunos

factores negativos. Polugayevsky puede conseguir llevar a la práctica las repetidas decisiones que él toma al hacer cada jugada, y que son parecidas unas a otras. Como resultado se le puede escapar algo nuevo e inesperado, pero, como siempre, esto no es un peligro muy grande.

¿Imitar a Botvinnik o a Najdorf?

Desde mis más tempranos torneos de primera clase he vigilado a mis colegas estrechamente y tomado interés en ver cómo se conducían durante una partida. Algunos se sientan ante el tablero cinco minutos antes de que el juego esté para comenzar, y se ponen de pie sólo cuando la partida se ha terminado o es hora de aplazarla. Otros se levantan tan pronto como han movido y se pasean rápidamente, muy contentos de charlar con los otros jugadores, y corren precipitadamente hacia el tablero en cuanto ven mover a su oponente.

Botvinnik siempre ha sido un modelo de prudencia y concentración olímpicos. Sólo en años recientes se ha permitido un pequeño descanso, paseando una o dos veces por la sala durante una partida. Najdorf es todo lo contrario, pues no puede permanecer quieto. El no sólo se pasea por la sala cuando no le toca jugar, sino que también da palmaditas en la cara a sus compañeros, cambia un chiste con ellos y nunca olvida hacer su pregunta favorita: "¿Cómo estoy?"

Yo mismo estuve siempre entre estos dos extremos, pero un poco

más próximo a Najdorf. Debo confesar, sin embargo, que muchas veces me enfadé conmigo mismo por esto. ¡Qué agitación! El estar saltando continuamente altera sus análisis y contribuye a que sus decisiones sean superficiales. Por otra parte, ¿cómo se puede permanecer quieto durante cinco horas? ¿En qué se ocupa Botvinnik cuando su oponente está pensando?

Un día, sin embargo, tuve una inspiración y comprendí que se podía hacer un buen uso del tiempo que se gastaba en pasear. Después de todo, el proceso mental de un gran maestro se divide en dos componentes. Por una parte, él analiza variantes a lo largo del árbol de análisis. Por otra, valora la posición, enjuicia factores de ella y hace planes para el futuro. Todo esto en breves y concretos análisis y consideraciones generales.

¿Qué ocurriría si aprovechara el tiempo de los dos jugadores para hacer esta tarea? Si yo analizo variantes sólo cuando mi reloj está en marcha y pienso en consideraciones generales mientras el reloj de mi oponente está funcionando esto sería un gran ahorro de tiempo. Posiblemente sea ésta la explicación de la concentración de los que se sientan ante el tablero durante cinco horas.

Yo intenté aplicar este método, y aunque mis arraigadas costumbres se impusieron algunas veces, obligándome a levantarme y pasear, sin embargo pude conseguir pensar en problemas posicionales a expensas de mi oponente.

Cuando más tarde estaba ocupado

escribiendo este libro, me dirigí a Botvinnik y le pedí que me revelara lo que él hacía cuando su oponente está pensando. El anterior poseedor del título mundial contestó en los siguientes términos: "Básicamente, yo divido mis pensamientos en dos partes. Cuando el reloj de mi oponente está en marcha, aclaro consideraciones generales en un diálogo interno conmigo mismo. Cuando está funcionando mi propio reloj, analizo variantes concretas. En años recientes a menudo me he tomado un descanso entre jugada y jugada, paseando por la sala. Esta es una concesión a mi edad y a mi creciente fatiga." Pero es probable que la naturaleza del pensamiento de un gran maestro y su conducta durante la partida esté influenciada la mayoría de las veces por el estado de su posición y el de los relojes. Si su posición es mala y sólo le quedan algunos minutos, puede que no haya descanso para él, no importa qué reloj esté funcionando. Todo el tiempo debe ser considerado como horas de trabajo. Durante toda la sesión de juego que falta es necesario que "todas las manos trabajen". Usted puede y debe acostumbrarse a analizar variantes, incluso cuando ha parado su propio reloj y echado a andar el de su oponente. Debe hacer esto tan conscientemente y con tanto interés como si le tocara jugar.

Yo no tuve más remedio que hacer la misma pregunta al héroe de nuestra historia, Vasili Smyslov, y pedirle su opinión sobre este punto. El anterior campeón del mundo exclamó: "Estar quieto durante las cinco ho-

ras? ¡Desde luego que no! Yo he estudiado psicología, y ella indica que es perjudicial permanecer en la misma posición durante varias horas seguidas mientras se trabaja. Un jugador debe pasear entre jugada y jugada, eso ayuda a pensar. Los principios y consideraciones generales de los factores posicionales se pueden hacer mientras se pasea, repasándolos en caso de necesidad sobre la posición del tablero mural."

¿Qué consejo podría dar yo al lector entonces? La respuesta no es difícil. Naturalmente, es mejor imitar a Botvinnik antes que a Najdorf, pero llevar a la práctica este consejo no es nada fácil.

Las partidas de los jugadores "peripatéticos" no pueden tener otra cosa que indicios de superficialidad, mientras que los conceptos de los que "están sentados" están impregnados de gran profundidad. Sin embargo, el ejemplo de los últimos no se puede seguir fácilmente si su carácter y arraigadas costumbres le inducen a hacer lo contrario. Posiblemente su educación juegue un papel importante. Si cuando usted estuvo en la escuela, o incluso antes, no se podía estar quieto, no puede cambiar esto fácilmente una vez que ha madurado. Todavía tiene que hacer un esfuerzo.

El sistema nervioso y el estado de salud juegan su parte. Cada jugador debería conocer sus características positivas y negativas. Si usted advierte que estando quieto durante mucho tiempo se cansa, entonces busque una evasión, dese un paseito y siga el ejemplo de Botvinnik de to-

marse un café. Intente a toda costa reducir el mínimo de veces que se levanta del tablero, y si lo deja continúe pensando en la posición, como lo hace Smyslov.

Finalmente, una palabra sobre un pequeño fenómeno que no sucede muy a menudo en el juego de un gran maestro, pero que todavía tiene importancia. Puede ocurrir que el mirar constantemente a las brillantes piezas durante horas seguidas resulte cansado. Bronstein, por ejemplo, mira a menudo el tablero mural, incluso cuando su reloj está en marcha. Posiblemente la razón de esto sea la costumbre que tiene el moscovita de analizar posiciones de diagramas en los libros. Es posible que él encuentre más fácil trabajar de ese modo. Otros, de repente, levantan los ojos del tablero y se quedan mirando al vacío. Sin embargo, no están descansando; en algún lugar profundo de su mente está haciendo una elección de variantes, y su interrupción es simplemente un descanso para sus ojos.

Sólo un ingenuo puede pensar que un gran maestro que pasea por la sala está haraganeando. No, en un momento determinado la tensión llega a su punto máximo, y el corto paseo es sólo un medio de liberarse de ella. Incluso los chistes, la charla tranquila, la risa baja son de una naturaleza poco corriente. Están acompañados de constante actividad en el cerebro. La mejor prueba de esto son las repentinamente inspiraciones que cortan estas charlas. Un chistoso dejará de hablar de repente en medio de una frase, mirará al tablero

mural con susto y se precipitará a su mesa. Se sienta rápidamente, analiza febrilmente variantes, luego sonríe y vuelve feliz al grupo que acaba de dejar. De repente le había asaltado la idea de que había pasado algo por alto.

Qué es concreto y qué es general

Hasta ahora hemos establecido que la división ideal del tiempo de pensar de un jugador es estudiar consideraciones generales cuando el reloj de su oponente está en marcha, y problemas concretos cuando el que está funcionando es el suyo. Lo concreto está claro sin más explicaciones —encontrar jugadas posibles y analizar variantes, caminar por las ramas del árbol de análisis—. Pero ¿qué son consideraciones generales?

Esto no debería estar muy oscuro para el lector. Significa valorar una posición: primero, dividir la posición en sus elementos; luego, sintetizarlos. El paso siguiente es concebir un plan para el futuro a corto y a largo plazo.

Este tipo de trabajo no es fácil y exige pensamientos profundos y un cúmulo de conocimientos. En otras esferas del conocimiento humano y del arte se han dado un cierto número de pequeñas fórmulas que ayudan al estudiante a recordar las reglas más importantes. Se han conseguido algunos proyectos también en el campo del ajedrez, debidos particularmente a los esfuerzos de profesores tales como Tarrasch y Tartakover. Algunas reglas de Tarrasch no han

perdido su validez incluso hoy día, por ejemplo: "En un final de Torre mantenga ésta detrás de un Peón pasado, ya sea éste suyo o de su oponente." Otras reglas de Tarrasch, sin embargo, han sido rechazadas por nuestros modernos conceptos del juego, tales como "Desarrolle primero los Caballos y luego los Alfiles." Entonces, ¿qué ocurre con la línea moderna 1. P4R, P3CR; 2. P4D, A2C?

Los años de juego práctico, los análisis, el estudio de la unión entre la disposición de las piezas y su rendimiento han creado un acopio de estas pequeñas fórmulas. Estas describen regularmente las características que se repiten en las tres fases de la partida, apertura, medio juego y final, pero desgraciadamente ninguna se ha preocupado de recogerlas todas juntas.

Esperamos que la siguiente selección sea un estímulo para el lector, y es posible que mis compañeros grandes maestros continúen trabajando para reunir tantas fórmulas como existen.

Cuestiones generales y preparación

"A finales del siglo pasado nació un nuevo enfoque del ajedrez --el enfoque-- que se buscaba." (Botvinnik.)

"Un maestro de ajedrez no tiene más derecho a estar enfermo que un general en el campo de batalla." (Steinitz.)

"Entre las características especia-

les de Alekhine estaba el hecho de que él se preparaba cuidadosamente para cada una de las partidas de torneo, siempre teniendo en cuenta la naturaleza individual de su próximo oponente." (Spielmann.)

"Uno tiene que tener un conocimiento de la naturaleza humana y de la psicología del oponente para poder luchar en ajedrez. En los primeros tiempos la lucha se llevaba a cabo sólo por medio de las piezas. Nosotros ahora luchamos (o al menos intentamos luchar) contra nuestro oponente, nuestro enemigo, contra su fuerza de voluntad, sus nervios, sus características individuales y, por último, pero no menos, contra su vanidad." (Alekhine.)

La apertura

"Los jugadores jóvenes se exponen a grandes riesgos cuando copian ciegamente las innovaciones de los maestros, sin repasar primero todos los detalles de estas preparaciones." (Alekhine.)

"¿Viviremos para ver la sensata prohibición siguiente: se prohíbe al público fumar y a los maestros 'ahuyentarle' jugando variantes de cambios?" (Tartakover.)

El medio juego

"La falta de objetividad ante la posición casi siempre significa perder la partida." (Bronstein.)

"Uno nunca debería, sin una buena razón, retirar un Caballo a la úl-

tima línea, ya que esto impide la comunicación de las dos Torres." (Alekhine.)

"Si usted ha cometido una falta o una inexactitud, no tiene que incomodarse y pensar que todo está perdido. Tiene que volver a orientarse rápidamente y encontrar un nuevo plan en la nueva situación." (Bronstein.)

"Si su oponente tiene calidad por un Peón en una posición tranquila, esto puede terminar todavía fácilmente en unas tablas. Sin embargo, si usted tiene una clara ventaja de calidad, el plan ganador consiste en devolverla, a fin de obtener un Peón de más." (Capablanca.)

"Incluso en el fragor de la batalla del medio juego el maestro todavía tiene que pensar en planear un posible final." (Bronstein.)

"El blanco repentinamente empieza a jugar para ganar. La lógica del ajedrez no admite esto. Si la posición está claramente igualada, el simple deseo de ganar no puede cambiar la balanza." (Bronstein.)

"El buscar complicaciones es una medida extrema que un jugador debería adoptar sólo cuando uno no puede encontrar un plan claro y lógico." (Alekhine.)

El final

"Una de las preocupaciones más características de la moderna teoría es la extendida creencia de la importancia de una mayoría de Peones (en el flanco-A.K.) por sí misma, sin tener en cuenta los Peones que for-

man esta mayoría o la posición de las piezas." (Alekhine.)

"Con` Alfiles de distinto color, el lado atacante tiene, de hecho, una pieza extra en forma de su Alfil." (Botvinnik.)

"Un final de Caballos es realmente un final de Peones." (Botvinnik.) (El método correcto de juego en un final de Caballos es muy parecido al de un final de Peones, es decir, *zugzwang*, deteniendo los Peones pasados, ganando un tiempo, etc.)

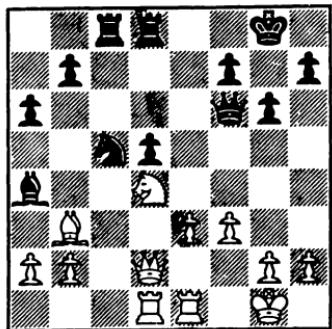
"En finales de Alfiles de distinto color, cuando ambos bandos tienen Peones débiles, no se debe intentar conseguir una gran ventaja de material." (Botvinnik.)

Fórmula general y análisis concretos

Vamos a ver ahora algunos ejemplos que demuestran cómo la fórmula general concuerda con los análisis concretos y cómo nos ayuda a tomar la decisión correcta.

Al anotar la partida Flohr-Vidmar, Nottingham, 1936, Alekhine hace el siguiente comentario después de la jugada 20 del negro. A2D-5T.

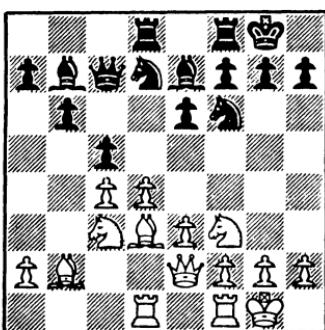
122



"Después de que el negro consiga forzar un cambio de Alfiles, no tiene que temer ni al medio juego ni al final." Este es un importante e interesante principio que, ciertamente, ayudará al jugador a elegir sus movidas. El curso posterior de la partida – 21. A × A, C × A; 22. T1AD, C4A; 23. TR1D, D3C; 24. C2R – confirmó la exactitud de la opinión de Alekhine, ya que con 24., C3R, seguido de cambios sobre la columna AD, Vidmar podría hacer tablas fácilmente.

En la partida Keres-Spassky, Gothenburgo, 1955, había esta posición:

123

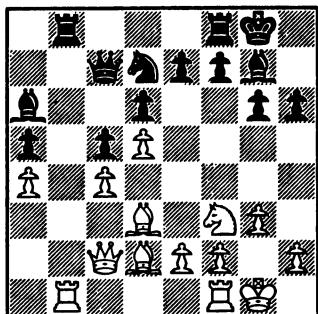


Keres comenta de su siguiente jugada, 13. P5D!: "La experiencia demuestra que en tales posiciones el blanco siempre consigue la ventaja si puede efectuar este avance con seguridad."

En la presente partida esto fue lo que ocurrió. Después de 13. P3TD, 14 P × P, P × P; 15. C5CR, D3A; 16. P4A, P3T; 17. C6A, D2A; 18. C4TR, A3D, el bl^o conseguido un jueg^o ancho hubiera arrollador co

En muchas partidas de maestros uno se encuentra con un sacrificio posicional de calidad para conseguir un Peón pasado y presión a lo largo de las diagonales. Esto es lo que ocurrió en la partida Selesniev-Alekchine, Triberg, 1921.

124

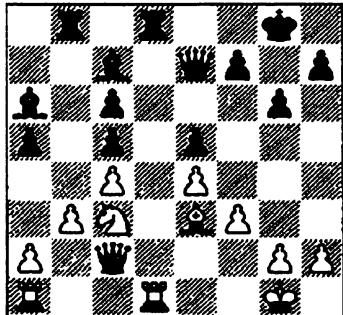


20., T5C! De esta jugada Alekhine escribió: "El fuerte Peón pasado que consigue el negro con este sacrificio está bien apoyado por el Alfil en 2C. El negro también obtiene la oportunidad de atacar el PAD del blanco.

Todo esto compensa plenamente el sacrificio de la calidad."

El lector indudablemente comprenderá mejor este sacrificio si lee

125

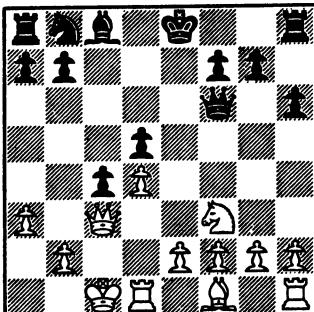


el siguiente comentario general de Botvinnik.

En su partida con Liublinsky en el Campeonato de Moscú de 1943, Botvinnik jugó aquí 25., T5D! Su comentario sobre el sacrificio fue: "Este sacrificio de la calidad es sólo posible porque el negro tiene una Torre pasiva, sin la cooperación de la cual los Alfiles no serían peligrosos."

Botvinnik hace un interesante co-

126



mentario sobre su partida con Beregov en el XIII Campeonato de la URSS de 1944.

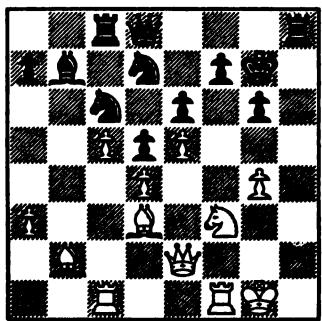
12. D3R +, A3R; 13. C5R, C3A; 14. P4CR, 0—0—0; 15. P4A. El escribe: "Esta 'enérgica' jugada es un error crucial, ya que ella debilita de un modo irreparable las casillas 3R y 4R de la columna de Rey, semi-abierta. El blanco todavía creía que su Caballo en la casilla central 5R era suficiente para darle ventaja. En realidad, el negro sólo tiene que hacer tres jugadas (TR1R, D2R y P3A), y la buena posición del Caballo llega a ser una cosa del pasado. Si el blanco hubiera previsto esta amenaza no habría gastado tiempo en 15. P4A.

Generalmente hablando, un Caballo en 5R tiende a equivocar a la gente cuando valora una posición. Si el lector examina la partida Lilenthal-Botvinnik, jugada un año más tarde que ésta en el XIV Campeonato de la URSS, llegará a comprender que la historia algunas veces se repite."

En la partida actual vino ahora 15. ..., TR1R; 16. D3AR, D2R; 17. P3R, C4T!; 18. A2C, P3A; 19. C6C, D2AD; 20. R1C, P6AI! y el negro tiene una posición ganadora.

No deja de ser interesante un co-

127



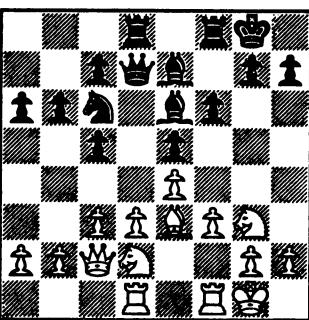
mentario de Alekhine sobre su partida contra Rosselli (Zúrich, 1934).

Alekhine, con blancas, jugó ahora 24. D3R, y escribió sobre ella: "En la situación que se ha presentado ahora, la Dama del blanco debe estar en una casilla negra, ya que el negro no tiene Alfil de Rey." El curso posterior de la partida subrayó la exactitud del comentario: 24. ..., D2R; 25. R2C, P4A; 26. P x P a. p. +, C x PAR; 27. D5C, T3T; 28. T1TR, TD1TR; 29. T x T, T x 30. T1R; C1D; 231. C5R, C1C; 32.

A1AD!, D1R; 33. T1A, A3A; 34. T6A!, C x T; 35. D x T +, R1C; 36. A5CR! Rinden. La catástrofe que sufrió el negro vino por las casillas de este color que la Dama enemiga tomó bajo su control en el momento apropiado.

Para concluir nuestros comentarios sobre lo general y lo concreto, vamos a examinar una partida donde los objetivos se combinan con éxito con una acción concreta.

128



Esta es la partida Romanovsky-Botvinnik. Moscú, 1935. Botvinnik escribe sobre sus propósitos inmediatos: "El negro ha planeado ya avanzar con P4A, pero tiene que elegir el momento exacto para la jugada. Por ejemplo, no podría hacer la correcta 15. ..., C2R (el negro acaba de jugar 15. ..., A2R-A. K.); 16. TR1R, P4A; 17. P x P, C x P; 18. C x C, A x C; 19. C4R, ya que la ventaja de los Alfiles no se había manifestado aún. El negro debe jugar P4A solamente cuando el blanco no esté en disposición de cambiar los Caballos en esa casilla (la letra bastarda es mía, A. K.). Las dos jugadas siguientes del blanco han tratado de fortalecer su casilla 3D."

16. C3C, P4TD; 17. C1A, A3D; 18. D2A, C2R; 19. T2D, P4A! 20. P × P, C × P; 21. C4R. Botvinnik ha tenido en cuenta el hecho de que el Caballo era malo para el blanco en este momento, ya que su otro Caballo está mal situado. Después de 21. C × C, A × C, seguido de A2R, el negro consigue una prometedora iniciativa.

21. ... P3T; 22. D1R, A2R. 23. A2A, A4D; 24. D2R, TR1R; 25. TD1D, D3R; 26. TR1R, A1A; 27. D2A, D2A; 28. T2D, T3R; 29. TD2R, TD1R; 30. D4T. Después de varias jugadas de espera y de exploración, Botvinnik idea un nuevo plan que describe de este modo: "El negro ahora se propone acabar con la presión sobre su PR, trasladando su Caballo a 5AR".

30. ..., C2R; 31. A3C, A3A; 32. D2A, C4D; 33. C3C, P4CR y el negro consiguió una gran ventaja que se transformó en una victoria.

Yo espero que estos ejemplos de cómo combinar fórmulas generales con variantes concretas, ayudarán al lector a comprender este importante tema. Le recomiendo usar fórmulas generales para definir con palabras los planes inmediatos que tiene cada bando en sus respectivas partidas, y

también al analizar las de los grandes maestros. Al hacer esto, advertirá los factores que estorban y los que ayudan a la realización de estos planes. Esto le ayudará a mejorar su juego y a hacerlo más enérgico y más en consonancia con las leyes básicas de la estrategia y la táctica del Ajedrez.

Hay otra cuestión sobre la cual el lector debe formar su propia opinión. Debe saber siempre qué bando tiene la ventaja. Si su posición es superior, usted está obligado a atacar. Si es inferior, está obligado a defenderse. Si ninguno tiene la ventaja, entonces se llega a la fase de la partida en que lo principal son las maniobras. Ambos bandos intentan provocar debilidades en el campo enemigo con golpes hábiles o reagrupamientos aparentemente inofensivos. Cuando se ha provocado una debilidad, uno de los bandos tiene la oportunidad de poner la partida a su favor.

El maniobrar es una complicada pero importante fase de la partida, y al estudiar partidas de un gran maestro, el lector dedicará a ello mucha atención.

3. PLANEAMIENTO

Un único plan

Después de dividir una posición en sus elementos, y después de sintetizados los detalles, un gran maestro llega a tener una idea más o menos exacta de la posición que hay ante él. Le resulta claro saber quién tiene mejor partida, o quién tiene la iniciativa; sabe dónde están las debilidades de su propia posición y dónde están los puntos vulnerables de su oponente: tiene una idea clara de lo que va a hacer al apoderarse del control de las columnas y diagonales; sabe qué piezas tienen que ser trasladadas, dónde y en qué consisten los problemas del centro.

El complicado y laborioso proceso de valorización está terminado, y ahora él se pregunta cómo debe continuar. En otras palabras, ha llegado la hora de formar un plan de campaña.

No hay probablemente ningún otro concepto estratégico que un estudioso del juego se haya repetido tanto como el de concebir un plan, y no hay, sin embargo, ninguno que ignore más.

Desde el principio de la partida, el jugador sabe que va a llevar a cabo un plan determinado. Aquél sobre el que se ha escrito y se ha hablado tanto, es el plan para el medio juego, aunque yo honestamente confieso que durante mucho tiempo no pude comprender este interés en tener un plan para cada caso. Simplemente, no podía concebir cómo un complicado combate con inesperadas trampas y jugadas, con la ventaja cambiando continuamente de manos se pudiera ajustar a un plan general único. "Tenga un plan durante toda la partida". aconsejaban los libros de texto, y yo intentaba en vano seguir este consejo. En mis propias partidas, el lado estratégico era mi punto más débil.

Luego me causó una gran impresión la partida Romanovsky-Vilner, en la primera edición del libro de Romanovsky *El medio juego*. El consejo de este gran conocedor del Ajedrez ha sido a menudo, una buena guía en mis esfuerzos para perfeccionar mi juego, y esta partida sobre todo dejó en mi una indeleble huella. Aquí está, con sólo un pequeño

esquema del plan con el que, según Romanovsky, pasó las cinco horas que duró la partida, y al que dedicó muchas páginas en su libro al describirlo.

Partida Romanovsky - Vilner. V Campeonato de la URSS, 1924: 1. C3AR, P4D; 2. P3R, C3AR; 3. P3CD, A5C; 4. A2R, CD2D; 5. A2C, A × C; 6. A × A, P4R; 7. P3D, P3A; 8. C2D, A3D; 9. 0-0, D2R.

“El blanco está ya bien movilizado escribe Romanovsky —, pero antes de hacer un plan de campaña y decidir qué fines va a seguir, tiene que tener bien claro en qué flanco enrocará el negro. La siguiente jugada del blanco resuelve este punto, ya que sería peligroso para el Rey ir al flanco de Dama, puesto que los Peones del blanco están dispuestos para atacar allí.

10. P4AT, 0 0.

neras de conseguir esto, pero se decidió por el camino más corto. C1A-3R-5A. Primero debe aclarar el camino.

11. P3C, TD1D; 12. A2C, TR1R; 13. D2R, D3R; 14. P4R!, C1A; 15. TR1D, C3C; 16. C1A! Ahora el Caballo llegará a su destino. ¿Resultará esto embarazoso para el negro? Es difícil decirlo, pero las intenciones del negro merecen nuestra aprobación; es bueno saber que es mejor llevar a cabo un plan consecuentemente, aunque no sea el mejor, que jugar sin ningún plan en absoluto. La peor cosa es vagar sin objeto.

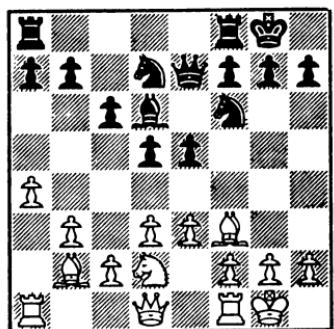
Vilner decide no dejar al Caballo ir al lugar deseado, y lo elimina del tablero. Esta es también una difícil decisión. No es seguro que sea una buena línea, pero sí es cierto que el negro la persigue por un mal camino.

16. ..., A4A; 17. C3R, A × C; 18. D × A, P5D? Equivalente al suicidio. El negro se priva de contrajuego en el flanco de Dama, y deja además al blanco las manos libres en el flanco de Rey.

19. D2R, C3A-2D; 20. T1AR, D3D; 21. A3T, P4AD? Otra jugada espantosa. El blanco provocó este avance con el fin de “congelar” el flanco de Dama negro de una vez por todas, y el negro intenta evitar esto a toda costa con el fin de mantener la posibilidad de penetrar con su Dama por las diagonales negras.

22. TD1R, C1C; 23. A1A, C3A; 24. P4AR, P3A; 25. P5A. Como se vió más tarde, el blanco debió de retrasar esta jugada y haber hecho 25. D5T, con el fin de mantener al

129



Este fue el momento, en que el blanco ideó su plan. Como objetivo de la primera fase del plan, eligió la débil casilla 4AR del negro, donde el blanco desea atrincherar su Caballo. Romanovsky examinó muchas ma-

Rey enemigo en su flanco. Ahora, sin embargo, de acuerdo con las reglas de la defensa en tales ataques, escapa al otro lado del tablero.

25. ..., C1A; 26. P4CR? Aquí 26. D5T era más fuerte. 26 ..., R2A; 27. P5C, R2R; 28. T3A, R2D; 29. T3C, R1A; 30. P × P, P × P; 31. A3A, C2D; 32. D2C, P4TD; 33. A5T, T2R; 34. A6T, C3C; 35. T8C. No resulta difícil ver que el débil juego del negro y su completa pasividad le han dejado con una partida desesperada. Las piezas pesadas del blanco, y luego sus Alfiles, penetran en la posición del negro.

35. ..., T2AD; 36. T1D!, impiéndiendo cualquier contrajuego con P5A. Romanovsky juega esta fase de la partida, lo mismo que hizo cuando presionaba, con gran maestría.

36. ..., R1C; 37. T2D, R2T; 38. D3C, C5C; 39. T2C, C1A. El negro debió haber explotado el lapsus temporal del blanco y jugar P5A.

40. D2A, C3A; 41. T2-3C, R3T; 42. D2C, T2-2D; 43. A8R, T2AD; 44. A8A!, C3-2R; 45. A7A, D3C; 46. A × C, T × A; 47. T × T, D × T; 48. T8C, D2A; 49. A6R, C2T; 50. P4T, C3A; 51. P5T, R2T; 52. P6T, C1D; 53. A5D. Era más correcto jugar 53. A4A. Ahora el negro se lanza a un desesperado contrajuego.

53. ..., C2A! 54. D7C, D3C; 55. A × C, D5C; 56. D × PA, D8R +; 57. R2T, D7A +; 58. T2C, D5A +; 59. R3T, D6A +; 60. T3C, D8T +; 61. R4C, D8D +; 62. R4T, D8T +; 63. R5C, D8A +; 64. R5T, D8T +; 65. D4T, Abandona.

Después de describir el curso de la

partida y sus propios pensamientos, Romanovsky escribe: "La última y principal conclusión que falta es la que sigue. En cada partida debemos de tener un único plan básico, y llevándolo a cabo, conseguiremos una prolongada iniciativa. La iniciativa así obtenida, tenderá a incrementarse hasta llegar a ser suficiente para forzar una victoria".

Luego pregunta: "¿Podríamos decir que en la partida de Vilner se llevaron a cabo algunos planes?" Y contesta: "¡Ciertamente que no!"

Mi reacción fue de inmenso asombro. ¡Todo previsto y planeado desde la primera jugada hasta la última! ¡Que armonía de propósitos y qué concentrados pensamientos! ¡Qué fino trabajo de arte fue esa partida! Para mí, mis propias partidas eran sólo episodios que no estaban unidos por ningún plan.

Intenté comenzar a jugar haciendo planes, estudiando un esquema concreto desde la apertura hasta el final, ¡Pero a pesar de todos mis esfuerzos y profundos pensamientos al respecto, no conseguí llegar a ninguna parte! Pensaba hacer un largo y sistemático asedio al P3TD de mi oponente, pero de pronto él me distraía totalmente con complicaciones tácticas a lo largo de la columna AR: mientras que cuando yo planeaba conducir un ataque sobre el Rey enemigo, me encontraba con que tenía que aplazarlo para ocuparme de otras amenazas más urgentes al otro lado del tablero.

En otras palabras, no conseguía nada; mis partidas todavía consistían en episodios aislados que yo fe-

brilmente intentaba unir en un armonioso conjunto. Estaba desilusionado y sumido en una profunda desesperación. No es de extrañar que finalmente abandonara todos los intentos de hacer planes y volviera al análisis táctico y a las simples soluciones intuitivas, sin ninguna pretensión de profundos pensamientos posicionales.

Fue sólo mucho más tarde, cuando yo había conseguido una gran comprensión del juego, que el asunto del plan único llegó a estar claro para mí. Estoy firmemente convencido de que este problema sigue siendo el menos claro de todos los problemas estratégicos del Ajedrez, así que vamos a ir un poco más lejos.

En la partida de Vilner había una lucha entre bandos desiguales. El blanco no encontró ninguna resistencia y llevó a cabo fácilmente su operación de controlar el flanco de Rey enemigo. La falta de oposición hace que se comprenda fácilmente la ejecución de un único plan de campaña. Sin embargo, cuando usted se encuentra con un fuerte adversario imaginativo, que se opone a cada una de sus intenciones, no sólo con medidas defensivas, sino también contraatacando, entonces está lejos de ser sencillo llevar a cabo un plan único.

Entonces, ¿en qué consiste realmente un único plan? Como yo lo confundía mucho, consulté con mis compañeros grandes maestros, y finalmente llegué a la conclusión de que la siguiente definición puede dar una idea de lo que encierra el proce-

so de planeamiento durante una partida real:

"Un plan único es la suma total de las operaciones estratégicas que se siguen una a otra por turno, y que cada una lleva a cabo una idea independiente que se presenta lógicamente de las exigencias de una posición determinada."

Esto es, no hay un plan que esté pensado para llevarlo a cabo desde la primera jugada hasta la última, pero sí hay una serie de pequeños planes. Usted ve un objetivo concreto, planea cómo conseguir ese objetivo, lleva a cabo el plan y luego repite todo el proceso una y otra vez durante toda la partida. Si su oponente le obliga dejarlo a la mitad, o usted mismo decide que el objetivo es inasequible, entonces cambie su plan. Invete uno nuevo, elija un objetivo diferente. Si alguna jugada inesperada cambia de repente la posición, ¿por qué persistir en llevar a cabo un plan que no se adapta a la nueva situación que se le ha presentado? En ese caso, usted debe, por fuerza, pensar en un nuevo plan.

La definición dada anteriormente está apoyada por la siguiente cita de Bronstein: "Se debe a Tarrasch una idea que todavía prevalece en nuestros días, la de que existen las llamadas partidas lógicas, en las que un bando lleva a cabo un plan lógico desde el principio al fin como la demostración de un teorema de geometría. Yo no creo que haya tales partidas entre oponentes de la misma fuerza, y el comentarista que da esas impresiones es a menudo el ganador de la partida, quien demuestra que

lo que ocurrió es lo que él quería que ocurriera".

Por lo tanto, nuestra opinión coincide. Un plan único como la demostración de un teorema de Euclides es un suceso muy raro, y se puede encontrar sólo en partidas donde, para usar el lenguaje del fútbol, "todo el juego llevaba al mismo fin". Esta no necesita ser una partida entre jugadores de muy diferente fuerza de juego, pues podía darse el caso de que en esta partida en particular un jugador esté en buena forma, mientras que su oponente, por una u otra razón, no pueda dar lo mejor de sí. En la inmensa mayoría de las partidas en que conseguimos encontrar pequeños planes con separadas intenciones estratégicas, este estado de cosas no excluye la posibilidad de que la partida tenga en conjunto un sistema lógico.

Falta de plan castigada

En la siguiente partida el blanco jugó muy mal, aunque Sokolsky es un jugador fuerte. En ésta en particular, él no opuso una resistencia real a su formidable oponente, quien desde el principio al fin llevó a cabo la parte estratégica de la partida y el ataque final sobre el Rey, con una consistencia de hierro.

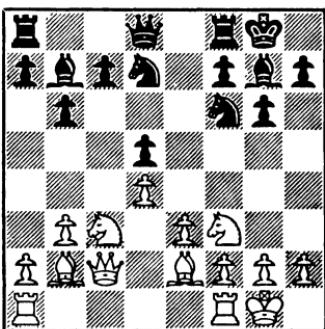
Ay, ¡no ocurre todos los días el encontrarse con estos oponentes, que cooperan activamente para que hagamos una obra de arte!

Aunque parezca que esta partida debiera estar incluida en la sección

precedente, la damos aquí por una razón que discutiremos más tarde.

Partida Sokolsky-Botvinnik, semifinal del XI Campeonato de la URSS, 1939. 1. P4AD, C3AR; 2. C3AD, P4D; 3. P4D, P3CR; 4. C3A, A2C; 5. P3R, 0-0; 6. A2R, P3R; 7. 0-0, P3C; 8. P x P, P x P; 9. P3CD, A2C; 10. A2C, CD2D; 11. D2A.

130



Ahora, Botvinnik hace un comentario que es importante, considerando la estrategia del ajedrez: "Poco a poco se va viendo claro que el blanco no tiene un plan, y sólo se preocupa de desarrollar sus piezas. Usted pudo haber jugado así hace cincuenta años, pero hoy día, en que cada maestro se hace un plan después de las seis u ocho primeras jugadas de la partida, no hay mejor camino para entrar en una restringida y pasiva posición que pensar sólo en desarrollar".

De lo que nosotros sacamos las dos conclusiones siguientes:

1. Un plan es esencial.
2. Todos los maestros se forman un plan para el medio juego después de las primeras 6-8 jugadas. Confío

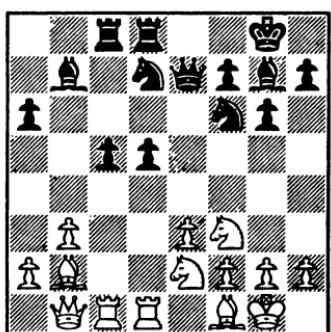
en que no habrá necesidad de exponer este punto con detalle, y que el lector lo aplicará para sí mismo en sus propias partidas.

Sokolsky persiste en jugar sin un plan, y sorprendentemente no hace esfuerzos para conseguir el control de una casilla central.

11. ..., P3TD; 12. TD1A, T1AD; 13. TR1D, D2R; 14. D1C, TR1D; 15. A1A, P4A; 16. P × P. "Otro error posicional más. ¡No es posible explotar los Peones còlgantes de 5AD y 5D con un gran número de piezas menores en el tablero y atacándolos desde la línea posterior! Mientras tanto, el blanco se desprende de su último punto fuerte del centro – el peón en 4D. Esto pone en juego al AD del negro, y el ritmo de la partida se acelera" (Botvinnik.)

16. ..., P × P; 17. C2R

131



Examine esta posición. El negro tiene una indudable ventaja, pero la falta de juego y la falta de energía pudieron disiparla fácilmente. Botvinnik lleva ahora a cabo un bien fundado plan que se origina de las exigencias lógicas de la posición. Es también una continuación de su es-

trategia en la apertura. El plan consiste en un ataque directo sobre el Rey enemigo, que está pobemente defendido por las piezas. El objetivo principal de su ataque será la casilla 2AR del blanco. Botvinnik trae su AR al ataque, y de este modo cede la gran diagonal negra a su oponente. Sin embargo, en esta posición la diagonal no es necesaria.

17. ..., A3T!; 18. A3T, C5C; 19. D3D. La amenaza era 19. ..., A × P; 20. P × A, D × P +.

19. ..., CD4R; 20. C × C, D × C; 21. C3C, D3A!; 22. CIT. No hay elección, ya que 2AD estaba amenazada y también tendría que defenderse contra 22. ..., D5T; 23. P3T, C × PR.

22. ..., P5D!; 23. D2R, C4R; 24. P × P, P × P; 25. T × T, A × T!; 26. T1R, P6D; 27. D1D, A5C; 28. D1T, P7D; 29. T × C, P8D = D; 30. T8R +, T × T, 31. D × D(6A), A7R, y el blanco abandonó en seguida.

Una interesante semejanza con el consejo de Botvinnik tienen las anotaciones de Bronstein a la partida Petrosian-Euwe, Torneo de Candidatos, Zurich, 1953.

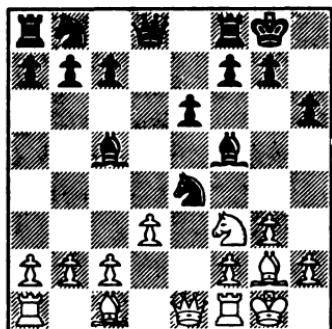
Las jugadas de la apertura fueron 1. C3AR, C3AR; 2. P3CR, P4D; 3. A2C, A4A; 4. P3D, P3R; 5. CD2D, P3TR; 6. 0 – 0, A4A; 7. D1R, 0 – 0; 8. P4R, P × P; 9. C × P, C × C.

Bronstein escribe: "Las últimas cinco jugadas del negro me parecen bastante inconsistentes. En la jugada diez, el negro no sólo debería haber concebido un plan, sino que también debería haberlo seguido".

En opinión del comentarista, las

jugadas de Euwe carecen de lógica. El dispone sus piezas y decide la formación de sus Peones centrales muy poco sistemáticamente, sin subordinar sus jugadas a un único objetivo. De este modo, el cambio de

132



Peones era ilógico. El debió de haber retirado el Alfil a 2T, manteniendo la tensión en el centro. Sin embargo, si él había decidido cambiar los Peones de este modo, lo cual era una posible línea, debería haber continuado para conseguir librarse de su Alfil, cambiándolo por el Caballo blanco de 4R.

De este ejemplo podemos ver que, en el tema del planeamiento, ni siquiera los antiguos campeones del mundo están libres de falta.

El lector encontrará interesante ver cómo esta falta de sistema en su juego le llevó al negro a una difícil posición.

10. P x C, A2T; 11. P4CD, A2R; 12. A2C, C3T; 13. P3TD, P3AD; 14. T1D, D1A; 15. P4A, C2A; 16. D3A. Ahora, la posición del negro es crítica. Su Alfil en 2T está encerrado, y sus piezas restantes están mal situadas. Nosotros ya hemos señala-

do a lo que pueden conducir las piezas mal situadas.

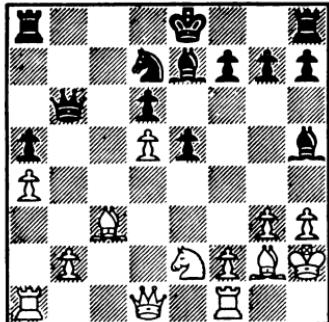
16. ..., A3A; 17. C5R, T1D, 18. A3A, C1R; 19. T x T, D x T; 20. T1D, D2A; 21. P5A, P4TD; 22. A2C, P x P; 23. P x P, T1D; 24. T x T, D x T; 25. D2A, C2A; 26. A1AR, C4C; 27. P4A, R1A; 28. R2A, A x C; 29. A x A.

Aunque el blanco no ha jugado lo bastante enérgicamente, su ventaja es todavía lo suficientemente grande como para ganar. El decide que lo mejor es avanzar los Peones del flanco de Rey.

29. ..., P3A; 30. A2CD, R2R; 31. A4A, A3C; 32. R3R, A2A; 33. P4C, D2A; 34. P5R, D1D; 35. P x P +, P x P; 36. P4T, C2A; 37. D3A, C4D + y el blanco ganó explotando su Peón extra y su ventaja posicional.

De las dos opiniones citadas, tenemos que sacar la conclusión de que hay que jugar tranquilamente, y entre las jugadas 6 y 10 hacer un plan para la siguiente fase de la partida. Este es un importante punto que debe ser conocido y aplicado, ya que incluso jugadores muy fuertes pueden limitarse a hacer una serie de jugadas "naturales". A lo que esto conduce se puede ver en el siguiente ejemplo:

Esta es la partida Gligoric-Kotov. Torneo de Candidatos, Zurich, 1953. Bronstein escribe: "El blanco ha conseguido una definida ventaja, y ha hecho todas las jugadas preparatorias necesarias. Ahora le ha llegado el momento de decidir la cuestión principal de cómo ocuparse en ganar la partida.



Algunas veces es suficiente hacer las llamadas jugadas 'naturales': ocupe las columnas abiertas con sus Torres, llévelas a la séptima línea, ataque un Peón atrulado, cree un Peón pasado protegido, aváncelo a Dama... Muchas partidas se han ganado a tiempo por estos correctos medios. Uno lee una y otra vez comentarios tales como 'el blanco, con sencillas (lógicas, evidentes) jugadas, incrementa su ventaja y gana', o 'el ataque del blanco se desarrolla casi por sí solo'. Sin embargo, en nuestros días, con el notable progreso en la técnica de la defensa, es difícil confiar en que una partida que se ha dejado a su libre albedrío encuentre el camino correcto.

Cuando juega contra un oponente experto, que explota todos los recursos defensivos que tiene en su poder, algunas veces usted está obligado a andar una y otra vez por el estrecho camino de la 'jugada única'."

En la posición del diagrama, el blanco tiene que encontrar una continuación que mantenga su iniciativa. La línea que mejor se adaptaba a las exigencias de la posición era 18. P4CR, A3C; 19. P4A, ya que el

negro tiene dificultades para elegir entre 19. ..., P × P; 20. A × P, P × P +; 21. C × P, T1CR; 22. A4D y 19. ..., P3A; 20. P5A, A2A; 21. C3C, seguido de la creciente presión sobre el flanco de Rey, donde el negro debe enrocar. Por lo tanto, hay una cosa que el blanco necesitaba. Hacer el plan que requerían las exigencias de la posición, y seguirlo. En lugar de ello, Gligoric juega sin ningún plan, y finalmente deja al negro tomar la iniciativa.

18. P4A, A × C; 19. D × A, A3A; 20. D4D, 0–0; 21. D6A, TR1D; 22. TD1R, D1C; 23. T1CD, T2T; 24. D4A, T1AD; 25. D4R, D6C; 26. P × P, A × P; 27. D5A, T1A; 28. D2AR. "Toda la ventaja del blanco se ha disipado ante estas amenazas", comenta Bronstein en este momento.

28. ..., TD1T; 29. D5AR, D × PT; 30. T4A, A × T; 31. P × A, P3C, y el blanco abandonó algunas jugadas más tarde.

Sea flexible

Ya hemos explicado que, inmediatamente después de la apertura, usted debe de concebir un plan, pero no un plan único para toda la partida, ya que esto es imposible en la práctica, sino una definida idea estratégica, un corto plan para conseguir un objetivo concreto.

En casi todas las posiciones hay varios de estos planes — lo cual es una de las delicias del Ajedrez — . Un gran maestro no está obligado a tomar solamente una posible deci-

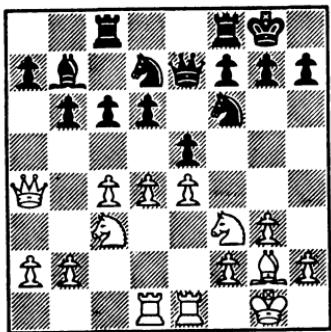
sión (a menos que sea una posición con una variante forzada). El tiene libertad para elegir.

Esto implica también libertad creadora, ya que es del plan del que depende la unidad y la belleza de la partida. Si usted elige un buen plan, entonces incrementa sus posibilidades no sólo de ganar la partida, sino también de ganar lindamente y crear así una obra de arte.

Vamos a decir francamente que la elección de un plan no es tarea fácil. Un factor decisivo en esta elección es a menudo su talento, su conocimiento, su experiencia. La elección es un proceso que exige imaginación, un cálculo sereno, pensamiento inventivo y una exacta relación de las características especiales de la posición.

Al valorar esta posición que se presentó después de la jugada del blanco 14. D2A-4T en la partida Reshevsky-Kres, Semmering, 1937, Keres escribe: "El blanco, al final,

134



tiene que decidir un plan concreto. Su maniobra sobre el flanco de Dama parece estar mal dirigida, y en el mejor de los casos es sólo una pérdida

de tiempo. Sin embargo, tiene nada menos que tres buenos planes a su disposición, cada uno de los cuales planteará difíciles problemas para el negro.

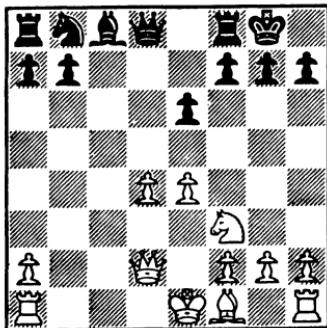
Lo primero de todo, 14. P4CD es digna de consideración. La intención del blanco sería seguir con 15. D3C y un avance general de Peones sobre el flanco de Dama. El negro encontraría difícil defenderse a causa de que sus piezas están situadas pasivamente.

En segundo lugar, una línea muy fuerte es 14. C4TR, P3C; 15. D2D!, amenazando trasladar la Dama al flanco de Rey y luego, cuando sea posible, jugar P4A.

En tercer lugar, es una idea bastante buena doblar las Torres en la columna de Dama y seguir con A3T.

Advierta, por lo tanto, que hay tres planes bastante diferentes en esta posición desde el punto de vista de un gran maestro. Hay que jugar en el flanco de Dama, en el flanco de rey o en el centro. Esto da una idea de la libertad que existe en el Ajedrez, y cómo la elección es una cuestión de gustos o de preferencia artística. Por lo tanto, la conclusión a sacar es clara. Usted tiene que jugar de acuerdo con un plan, pero el plan a elegir exactamente es sólo de su incumbencia.

Keres hizo la misma clase de comentario sobre esta partida con Fine (negras) en el Torneo de Ostende de 1937, después de las primeras 10 jugadas de la apertura, que fueron: 1. C3AR, P4D; 2. P4D, C3AR; 3. P4A, P3R; 4. C3A, P4A, 5. PA × P, C × P; 6. P4R, C × C; 7. P × C,



P × P; 8. P × P, A5C +; 9. A2D, A × A; 10. D × A, 0 – 0.

“El blanco puede elegir dos planes bien fundamentados posicionalmente. Intentar explotar su ventaja en el centro avanzando P5D, que le daría un fuerte Peón pasado, o concentrar sus piezas para atacar al Rey enemigo. Es difícil decir qué línea da los mejores chances de ganar, ya que para las siguientes jugadas es aconsejable tener ambas posibilidades. Como 11. A4A es una jugada útil en ambos casos, me parece más lógica que las alternativas que hemos jugado, esto es, 11. A2R y 11. A3D.”

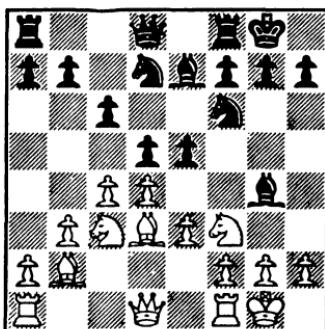
Aquí el blanco tenía otra vez una posibilidad, pero prefirió mantener las dos, a fin de poder elegir más tarde. A menudo, el jugador tiene que tomar tales decisiones, y éstas ocupan mucho de su tiempo, ya que no se puede negar la importancia que tiene la elección del plan, pues todo el juego posterior dependerá de esta elección.

Al considerar la contribución del Torneo de Candidatos de Zurich de 1953 a un nuevo enfoque de la estrategia táctica, Bronstein escribió en el libro del Torneo “Hay una caracte-

rística en el Ajedrez moderno que el lector advertirá una y otra vez en las partidas de este torneo; la disposición de los jugadores para hacer cambiar rápidamente el plan a su oponente cambiando también el suyo en grado considerable, si hay una auténtica justificación para ello”.

El perjuicio que resulta de afe rrarse obstinadamente a un plan equivocado, se muestra con el siguiente ejemplo:

Esta es la partida Bondarevsky-Botvinnik. Match Torneo para el título del Campeón Soviético Absoluto de 1941. Bondarevsky examinó cuidadosamente todas las posibilida-



des de abrir el centro, y llegó a la conclusión de que no tenía ninguna a su favor. El decidió entonces permitir avanzar el Peón a 5R, con el fin de minarlo más tarde con P3AR. Este plan es bastante factible y está de acuerdo con las exigencias de la posición.

La partida continuó 10. A2R, P5R; 11. C2D, A × A; 12. D × A, A5C. Ya hay una amenaza de P3AR, así que Botvinnik se apresura a contrarrestarla

13. P3TD, A × C; 14. A × A, T1R; 15. P3A. Ahora Botvinnik comenta: "A veces es muy molesto apartarse de los planes que uno se había formado. Tan pronto como él hizo la jugada 10. A2R, el blanco se propuso minar el Peón, en cuanto llegara a 5R, con P3AR. Sin embargo, el negro se había preparado para esto y se defendió tan bien que el blanco ahora no tiene ninguna posibilidad de conseguir ventaja con cambios en el centro.

Por lo tanto, el blanco deberá abandonar su plan inicial y jugar 15. P4A, amenazando P5A. Es posible que el negro evitara esto y contestara 15. ..., P × P a. p.: 16. P × P, C1A, con una partida nivelada. Ahora, sin embargo, viendo que el blanco ha elegido la línea equivocada, el negro no cambia Peones".

¡Una observación muy valiosa! Nosotros ya hemos dicho que es mejor jugar de acuerdo con un plan, aunque no sea el mejor, que jugar sin ninguno en absoluto. Por otra parte, es importante asegurarse de que el plan elegido no vaya contra las exigencias de la posición. Usted debe saber cuándo debe cambiar el plan en el momento justo, o si no todo terminará de mala manera.

En este caso en particular, el obstinado apego a un plan defectuoso lleva al blanco a la catástrofe.

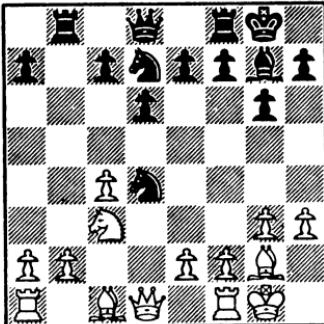
15. ..., C1A; 16. T2A, D2D; 17. TD1AR, PR × P. Jugado en el momento preciso. El blanco tiene que volver a capturar con la Torre, ya que 18. P × P, C3C; 19. D3D, D3R permite al negro ganar un Peón.

18. T × P, T3R; 19. D3D, TD1R; 20. C1C, C3C; 21. A1R, P × P; 22. D × P, T × P, y el negro ganó.

Las dos partidas siguientes también muestran a lo que puede conducir un plan equivocado. Las dos provienen de la misma variante de apertura.

En la primera partida, Najdorf-Petrosian, Torneo de Candidatos, Zurich, 1953, se presentó la siguiente posición.

137



El negro jugó ahora 12. ..., P4AD, y el comentario de Bronstein sobre esto es: "Un serio error posicional cuya importancia puede ver el lector por las siguientes consideraciones: el negro tiene una columna abierta en el flanco de Dama y puede provocar P3CD, después de lo cual su plan debe ser atacar la casilla 3CD del blanco avanzando su PTD. Este ataque tendría posibilidades de éxito si el negro pudiera apoyar su Peón cuando llegara a 5TD. ¿Con qué cuenta para apoyarlo? El no tiene Alfil de casillas blancas, y la casilla 4AD ha quedado imposibilitada para su caballo con la última jugada. Por otra parte, está claro que el

negro no será capaz de mantener su Caballo en 5D continuamente. Por lo tanto, ha quedado ahora sin ningún plan que tenga posibilidades de éxito".

En efecto, el blanco pronto tomó la iniciativa y ganó con sorprendente facilidad. A eso le llevó la incorrecta elección del plan del negro.

13. P3R, C3R; 14. D2A, P4TD; 15. A2D, C4R; 16. P3C, D2D; 17. R2T, C3A; 18. TD1D, C3-1D; 19. A1R, R1T. El negro continúa como estaba. El no tiene jugadas buenas, y estando imposibilitado para formar un plan, tiene que esperar pasivamente a ver lo que hará el blanco. No es una experiencia nueva para Najdorf el atacar al Rey enemigo, y planea hacerlo con la lógica continuación: C4T, A3AD, cambiar los Alfiles, P4A, A3A, R2C, avanzar el PTR y T1TR, etc.

20. C4T, D1A; 21. A3AD, A x A; 22. C x A, D4A. Una pausa en el curso lógico de los acontecimientos. El negro intenta calmar la cólera de su oponente entregando un Peón.

23. D x D, P x D; 24. T5D, C3R; 25. T x PAR y el negro abandonó en seguida.

Veinte rondas más tarde, se presentó otra vez la misma posición, en esta ocasión entre Najdorf y Geller. Geller llevaba las negras de una forma muy confiada y precisa. Este dejó libre la casilla 4AD para su caballo, y, cosa bastante rara, esta vez fue el blanco quien pronto se encontró en serias dificultades.

12. ..., T5Cl; 13. P3R, C3R; 14. D2R, C4R!; 15. P4A, C2D; 16.

C5D. T1C. Las piezas del negro han tenido que retroceder, pero sólo temporalmente. Su posición es sólida, y las pasajeras dificultades y amenazas no pueden perturbarla.

17. D2AD, P3AD; 18. C3A, D2A; 19. T1C, P4TD; 20. A2D, C3-4A; 21. C2R, D3C; 22. R2T, TR1A; 23. A3AD, A x A; 24. C x A, D3T. Siempre con el mismo objetivo de obligar al blanco a jugar P3CD. Sin embargo, 24. ..., D5C era más fuerte, ya que trae a la Dama más cerca del lugar donde se llevará a cabo el juego decisivo.

25. P3C, T2C; 26. C4R, C x C; 27. D x C, T1R. Era más fuerte jugar 27. ..., P3R; 28. P4CR, P4D!

28. P5AR, C4R, 29. P6A!, D2T; 30. TD1D, T5C; 31. D4D, P4A; 32. D4T. Se podían causar más dificultades con 32. D4A. Ahora el negro gana rápidamente.

32. ..., P5T; 33. T x P, P x PC; 34. PT x P, T x PC; 35. P x P, D x P; 36. D x D, D x D; 37. A5D, T x P; 38. T8D +, R2C; 39. T8AD, C6D; 40. T8TD, T7R +; 41. R1C, T7D; 42. T8-1T, C5C; 43. Abandona.

¿Qué es lo que sugiere a un gran maestro el plan que debe adoptar, y en qué circunstancias tiene que cambiarlo rápidamente? La contestación sólo puede ser que el camino correcto es una profunda y esmerada valoración de la posición. Si una posición está bien valorada, entonces ya podemos elegir la dirección correcta que debemos seguir. Si vemos que una jugada que hemos hecho, o incluso una serie de jugadas, no satisface las exigencias de la posición,

estamos obligados a alterar nuestro plan. Para saber si un gran maestro es competente, hay que mirar su habilidad para reconocer cuándo es necesario cambiar de rumbo y dónde debe ser flexible de acuerdo con las exigencias de la posición.

El centro

Hay un factor que está siempre presente en todo lo que hace un gran maestro. Generalmente, lo tiene en cuenta cuando puede hacer planes para el futuro, ya sea éste inmediato o lejano. Este factor es la formación de Peones en el centro. El método de juego que hay que adoptar depende de esta formación de Peones, y nosotros consideraremos por turno varios tipos de formación central, y trataremos del método de juego apropiado para cada uno.

Centro cerrado

En algunas variantes de la Ruy López, Defensa Nimzo-India y Defensa India de Rey, los Peones centrales de un bando bloquean a los del otro, a fin de que ningún Peón del centro puede avanzar fácilmente. Entonces tenemos un centro cerrado, con ausencia de líneas abiertas o largas diagonales. Ninguna pieza puede ocupar las casillas centrales.

¿Qué hacemos en ese caso? ¿Qué plan se debería elegir? Como el juego en el centro está desecharido, la actividad principal se traslada, naturalmente, a los flancos. Cada bando

intenta avanzar sobre un lado del tablero, y procura abrir columnas y atacar al ejército enemigo por la retaguardia.

De que nosotros seamos el lado atacante o defensor depende el que elijamos un plan del siguiente tipo:

Plan activo. – Este consiste en organizar una presión sobre el lado donde se tiene la ventaja. En la mayoría de los casos, se emprende un avance masivo de Peones, ya que con el centro cerrado la descubierta posición del propio Rey no es muy arriesgada. La principal característica es que el defensor no puede hacer lo que normalmente es el más poderoso contrajuego a un ataque en el flanco: abrir una línea en el centro.

Plan defensivo. – Este plan consiste en levantar barreras al avance del enemigo, con la esperanza de hacerle ir más despacio en este sector, a fin de lograr un contrajuego en el otro flanco.

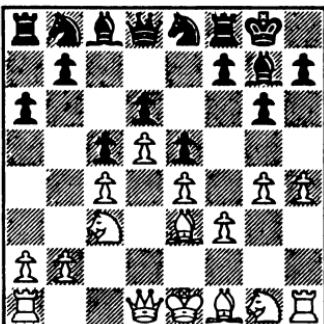
En posiciones de este tipo, la cuestión principal es ver quién llegará primero al enroque con su ataque. Por otra parte, ambos lados deben estar siempre a la expectativa de un posible ataque central, ya que generalmente es la mejor respuesta al juego en los flancos.

Un ejemplo típico de juego en tales posiciones es la partida Kotov-Spassky, XXV Campeonato de la URSS, Riga, 1958.

No es difícil adivinar que la posición provenía de una Defensa India de Rey. El centro está cerrado, por lo que ambos bandos se preparan para atacar violentamente sobre los

flancos. ¿Quién llegará primero, el blanco al flanco de Rey o el negro al flanco de Dama? En estos casos no se deben hacer las cosas con lentitud.

138



10. A3D, P4CD. Spassky no tiene en cuenta los Peones, pero el blanco tampoco está interesado en conseguir una ventaja de material. En tales posiciones, uno no debe permitir al oponente abrir líneas en el lado donde él está atacando.

11. D2P, P × P; 12. AR × P. El blanco deja de aferrarse a sus cañones. Al tener que retroceder con su Alfil a 2AD, tuvo que ir más lento en el desarrollo de su flanco de Dama, mientras que ahora Spassky tiene la oportunidad de dar el golpe central que tanto teme el que ataca en el flanco.

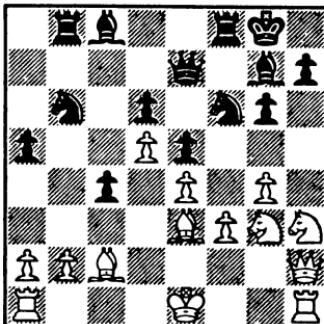
12. ..., C2D; 13. P5T, C3C; 14. A3D, P4T; 15. P × P, PA × P; 16. D2T, C3A; 17. C3T, D2R; 18. C2R.

El blanco subestima la actividad de las piezas negras, y esto hace que el fianchetado Alfil y las piezas mayores del negro tengan posibilidades tácticas. La línea más segura era 18. R2D y 19. TD1CR, pero para ser honesto yo debía haber abandonado

aquí por mi excesivo optimismo y por no tener sentido del peligro.

18. ..., T1C; 19. C3C, P5A; 20. A2AD.

139



20. ..., CD × P! Un excelente sacrificio de Caballo que abre el centro y da al negro una decisiva iniciativa. 21. P × C, T × P; 22. C5-4R. Ahora Spassky pudo terminar su excelente plan con un fino sacrificio que no sería real, 22. ..., P5R!, ya que las piezas negras, ahora totalmente activas, decidirían rápidamente la lucha. En lugar de ello permitió al blanco tomar la iniciativa otra vez con 22. ..., P3T?; 23. C5-4R, C × PD; 24. A × P, y sólo una jugada más tarde el negro cometió un error decisivo: 24. ..., C5C; 25. A5C, D2D?; 26. D7T +, R2A; 27. T6T! y el blanco ganó.

En este torneo Boris Spassky no estaba en su mejor forma.

Centro abierto

Cuando la extensión que hay enfrente de un ejército no tiene obstáculos físicos, tales como ríos o

montañas, cuando un espacio abierto de llanura permite ver lejos en la distancia y orientarse, entonces no hay obstáculos para avanzar sobre un ancho frente y a un paso rápido.

Exactamente lo mismo se aplica al ajedrez. Cuando el centro está libre de Peones, el papel que juegan las piezas es más importante. Ahora el principal factor en un ataque no es minar las jugadas hechas por los Peones, sino el poder de ataque de las piezas. La batalla implica a menudo una lucha cuerpo a cuerpo con todas las piezas en estrecha colaboración.

En esta lucha no es difícil ver los planes que se presentan:

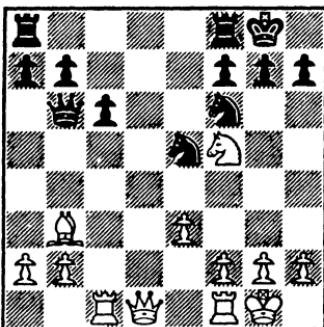
El bando activo intenta provocar debilidades por medio de sus piezas en el campo enemigo y luego atacarlas. Generalmente no se intentan los avances masivos de Peones, ya que con un centro abierto el riesgo de debilitar la propia posición es grande.

El bando defensor intenta rechazar el ataque, y evita como sea posible la creación de debilidades.

Un ejemplo clásico de un ataque de piezas con un centro abierto lo proporciona el final de la partida Alekhine-Lasker, Zúrich, 1934.

No hay Peones en el centro, y por lo tanto las piezas de ambos bandos tienen amplio campo de acción. El blanco tiene más libertad, ya que sus piezas están más activamente situadas y se pueden combinar para un inmediato ataque sobre el Rey enemigo. Como el negro no tiene una debilidad notable por el momento, el método correcto no es fácil de ver.

140



pero con una serie de exactas jugadas Alekhine provoca en seguida puntos débiles en la configuración de Peones que rodean al Rey negro.

18. D6D, C4-2D. A algunos jugadores les gustaría 18. ..., C3C; 19. C6T +, P x C; 20. D x C.

19. TR1D, TD1D; 20. D3C, P3C.
La primera debilidad. Ahora Alekhine provoca otra.

21. D5C!, R1T. El negro toma medidas oportunas contra la doble amenaza de T4D-4TR y el sencillo doblaje de Torres sobre la columna de Dama con T6D.

22. C6D, R2C; 23. P4R!, C3-1C;
 24. T3D, P3A. Esto permite el golpe final, sin que el negro tenga una buena defensa. La mejor jugada, 24. ..., P3TR, sería refutada por 25. C5A +, R2T; 26. C x P, P3A; 27. C5A!!, P x D; 28. T3T +, C3T; 29. T x C + +

25. C5A +, R1T; 26. D x PC!!
Rinden.

Centro móvil

Desde sus primeros pasos en el juego, uno se familiariza con este

tipo de centro. En el Giuoco Piano, Gambito de Rey y Gambito Evans, el blanco consigue a menudo Peones centrales en 4D y 4R, algunas veces a costa del sacrificio de un Peón. En muchas aperturas modernas, como la Defensa Grünfeld, el blanco consigue dos o más Peones móviles en el centro, mientras que el negro tiene sólo un Peón central en su tercera y a veces segunda fila, para actuar como contrapeso o para bloquear a los Peones blancos.

En tales situaciones, toda la atención de los jugadores está dirigida hacia este centro móvil, y todos sus planes están basados en avanzar y detener estos Peones.

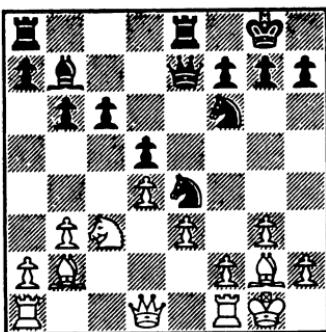
El bando activo, que ocupa el centro con sus Peones, intenta (excepto cuando éstos son débiles y tienen que ser defendidos) avanzar y conseguir uno o dos pasados en el centro, que sean capaces de decidir la partida a su favor. Sin embargo, este estado ideal de cosas no se puede conseguir siempre, y la mayoría de las veces los Peones ayudan a alejar las piezas enemigas del centro, y así poder luchar juntos de modo decisivo sobre una parte del tablero.

El plan defensivo es intentar detener los Peones enemigos, bloqueándolos. Este es el primer objetivo, y el segundo es minar el centro enemigo y destruirlo. Como norma, el bando defensor no puede organizar un contraataque sobre el flanco, ya que el centro de Peones enemigo lo impide. Toda la atención del defensor tiene que estar dirigida al centro.

Un buen ejemplo de los pros y los contras de un avance central de Peo-

nes se ve en la partida Kostantinoposky-Kotov, semifinal del XIV Campeonato de la URSS, Baku, 1945

141



El blanco tiene el sencillo plan de avanzar sus Peones centrales con P3A y P4R. Apoyados por sus Alfiles, estos Peones barrerían fácilmente toda la resistencia del negro si estuvieran bien situados. El negro hace todo lo que puede para detenerlos y bloquearlos y, si es posible, para destruirlos más tarde. Una intensa lucha se desarrolla en torno al avance P4R.

1. T1R, A1A; 2. P3A, C × C; 3. A × C, A4A; 4. D2D, P4TR. El negro utiliza este Peón como parte de su defensa, para evitar la jugada P4CR, que sería conveniente para el blanco en algunas variantes. Por otra parte, el negro puede conseguir la oportunidad de dar un golpe a su favor con P5T.

5. T2R, D2D! Preparando nuevas fortificaciones defensivas. El negro comprende que no será capaz de detener por mucho tiempo el avance P4R, pero tampoco puede permitir que los Peones sigan avanzando, y de

ese modo se prepara para detenerlos defendiendo las casillas 4D y 3R, que el blanco no puede controlar. Como estas dos casillas son blancas, la principal tarea del negro consiste ahora en cambiar los Alfiles que se mueven por casillas de ese color.

6. TD1R, A6T; 7. A1TR, T3R; 8. P4R, P × P; 9. P × P, TD1R; 10. A3A, A5C; 11. D4A, A × A; 12. D × A, D2R; 13. P5R. Forzado. Ahora, después de 13. ..., C4D, el negro ha conseguido su propósito de detener los Peones y bloquearlos sin peligro. Luego se creó una presión sobre ellos y se les destruyó. Fue un proceso que duró muchas jugadas, y no tiene gran interés en una sección dedicada al centro.

Hay muchos ejemplos de esta lucha por y contra el centro de Peones. Nosotros podemos mencionar en particular las partidas Reshevsky-Botvinnik, Torneo AVRO de 1938, y Kotov-Unzicker, Interzonal de Estocolmo, 1952.

Centro fijo

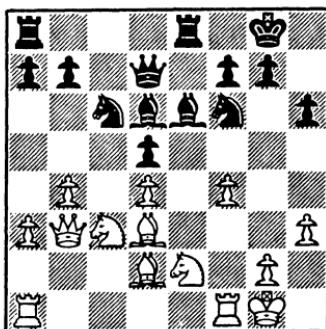
Si el centro ha tomado una forma fija, entonces el juego posterior gira alrededor de los puntos centrales, en los que cada bando busca establecer sus piezas, y sólo entonces, cuando se ha conseguido la suficiente centralización, los jugadores comienzan a marchar sobre los flancos.

En posiciones de centro fijo es difícil hablar de planes activos y pasivos, así como es más difícil decidir quién tiene mejor posición. El juego implica a maniobrar en grado considerable, y la única cosa cierta es que

cada bando debe prestar gran atención a las casillas centrales, a fin de atrincherar allí sus propias piezas y expulsar a las de su oponente.

Botvinnik juega estas posiciones con gran dominio y precisión. Advierta la lógica de hierro con la que hace uso de las fuertes casillas centrales en su partida con Stalberg (blancas) en el XII Campeonato de la URSS, Moscú, 1940

142



El blanco tiene casillas fuertes en 5R y 5AD, y el negro lo mismo. ¿Quién será el primero en luchar por controlar y ocupar estas casillas? Evidentemente, Botvinnik es el mejor preparado para esta lucha, y con su siguiente jugada intenta provocar el cambio de Alfiles de casillas blancas, por lo que el blanco no será capaz de defender 4AD y 4R.

1. ..., A4AR!; 2. D2A, A5R; 3. P5C. El joven maestro no se defiende con precisión, y permite que el negro tome el control de 4AD, así como de 4R. 3. TD1D era mejor.

3. ..., A × A; 4. D × A, C4TD; 5. C3C. El negro tiene fuerte presión después de 5. C × P, C × C; 6. A × C, T6R.

5. ..., C5A; 6. A1A, TD1A; 7. T2T, A1A; 8. P4TD, A5C. Todos los esfuerzos del negro están dirigidos a destruir los defensores de 4R del blanco. El juego lógico que muestra Botvinnik es sencillo y lacónico, pero al mismo tiempo tiene un inmenso poder, ya que sus maniobras están estrechamente unidas a las exigencias de la posición.

9. C1D, C5R; 10. P5A, C × C; 11. D × C3, A3D; 12. D3AR, A2R; 13. D3CR, A3A; 14. A × P, A × P +; 15. R1T, P3A! Valorando esta posición desde el punto de vista del control del centro, uno no puede menos que asombrarse del dominio que tiene el negro en esta parte del tablero. Este dominio es importante en la lucha por el control de todo el tablero, y Botvinnik rompe en seguida la resistencia final del blanco.

16. A1A, T5R; 17. D3D, C4R; 18. D1C, T5AD! Las casillas 5R y 5AD del negro sirven como trampolines para todas sus piezas, y sigue usándolas para reforzar su presión.

19. P5T, A4A; 20. P6C, P3T; 21. C2C, T6A; 22. A2D, T6CD; 23. D2A, D4C; 24. T1A, A1A; 25. T1D, T7R, preparando el camino a través de las casillas centrales, recto al corazón de la posición enemiga. Este es el resultado del correcto juego estratégico de Botvinnik. Es momento de que el blanco abandone.

26. D1A, T × P +; 27. P × T, P5D. Abandona.

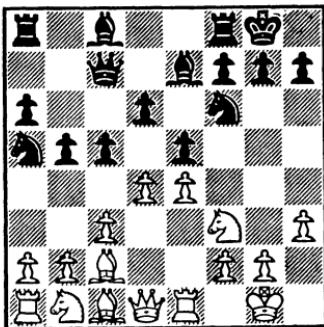
Tensión en el centro

Si la formación de Peones en el centro no ha tomado aún una forma

definida, entonces la partida puede resolverse fácilmente de una de las cuatro formas que hemos estado considerando hasta ahora. Cuando hay tensión en el centro, la atención del jugador debe estar concentrada más que nunca en ese lugar. El objetivo de cada bando debe ser conseguir la clase de centro estable que le favorezca e imponer a su adversario una desfavorable formación de Peones. Puede ocurrir que un bando no sea capaz de aclarar la posición en el centro y se vea obligado a atacar sobre un flanco. Sin embargo, aun en este caso, la posibilidad de un contraataque en el centro ha de estar continuamente calculada. Tal contraataque, lanzado en el momento oportuno, puede instantáneamente reducir a la nada los que se hacen en el flanco.

Aquí tenemos un ejemplo de cómo un centro en tensión se convierte de pronto en un centro abierto y obliga a las piezas de ambos lados a entrar en una lucha cuerpo a cuerpo.

143



Esta es la partida Boleslavsky-Keres. Torneo de Candidatos, Zúrich 1953. En este instante hay tensión en

el centro, y la formación de Peones puede cambiar en cualquier momento a uno de los ejemplos anteriormente mencionados.

12. CD2D, T1D; 13. C1A, P4D; 14. PR × P; 15. P × P, C × P; 16. D2R, A2C; 17. C3C, P × P; 18. C × P. Un torbellino de cambios se ha llevado todo el centro de Peones y ahora queda abierto a la actividad de las piezas, con todo lo que esto puede acarrear.

18. ..., P3C! Keres no permite que un Caballo blanco entre en la importante casilla 4AR, que está demasiado cerca de su Rey.

19. A6T, A3AR; 20. C3C, C5AD; 21. C4R, A × P. El negro consigue ventaja muy poco después de que la naturaleza del centro ha cambiado. La conclusión es que el negro tiene una mejor disposición de fuerzas para este centro abierto, y que el blanco debió de haber jugado con vistas a otro tipo de formación central.

22. C3-5A, A × T; 23. T × A, P4A! Una jugada de ataque que el negro ya había previsto hacia tiempo. Esto le permite forzar una serie de cambios.

24. C × A, D × C; 25. C5A, D3A; 26. C3D, C6A; 27. D1R, D3A; 28. P4A, C5R; 29. R2T, D6A; 30. D1CD, C(A)7D; 31. D1AD, T × C; 32. A × T, D × A, 33. D7A, C6A +! Abandona, ya que 34. P × C es refutada por 34. ..., D7R +, y mate en tres.

Se pueden encontrar innumerables ejemplos de tensión central en las modernas partidas de torneo. Se podría ir aún más lejos y decir que en cada partida, ya desde la apertu-

ra, hay una lucha por crear un centro ventajoso. La habilidad para llegar hasta la cima de esta lucha es un arte. Una vez que hayamos elegido la formación central correcta, habremos dado oportunidades a nuestras piezas y cimentado una posterior victoria.

Ejercicios

Diagrama 144. La solución correcta del problema del centro permitiría al blanco obtener una decisiva iniciativa. ¿De qué forma consigue esto?

144

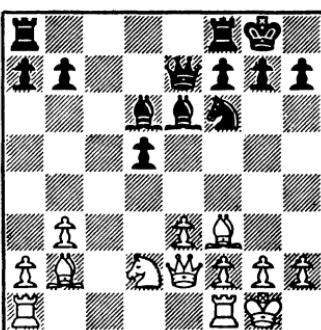


Diagrama 145 Aquí la tarea del blanco es avanzar sus Peones del centro. ¿Qué plan le permite forzar este avance, al situar sus piezas en las casillas correctas? Juega el blanco.

145

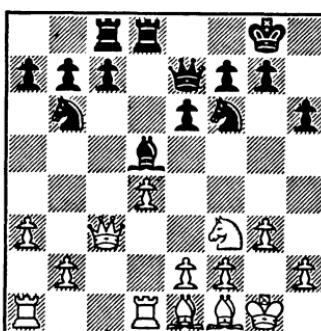
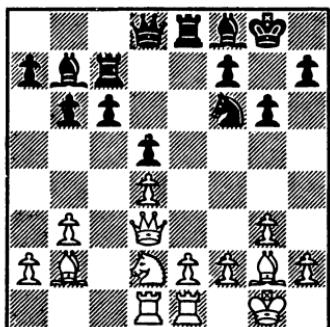


Diagrama 146. En esta posición, en la que el blanco tiene que mover, eligió un plan incorrecto para formar un tipo de centro, y dio así la iniciativa a su oponente. ¿Cuál era su plan correcto?

146



Nosotros hemos considerado ahora los tres elementos básicos que contribuyen a formar la maestría en el juego: análisis de variantes, valoración posicional y planteamiento. En la última parte del libro hacemos mención a la técnica del final y tratamos de otras características separadas de la lucha sobre el tablero. Finalmente, damos algunos consejos prácticos, extraídos de muchos años de experiencia en los torneos y de conversaciones con los más fuertes jugadores del mundo.

156

4. EL FINAL

La fase final de la partida está subrayada por un gran número de características especiales. La habilidad para jugar bien el final es señal de ser un buen jugador, y no es casualidad que todos los campeones del mundo se hayan distinguido por esta habilidad. La propia experiencia del lector ya le habrá convencido probablemente de que debe dedicar una gran atención a la técnica de las posiciones en las que hay relativamente poco material sobre el tablero.

Para dominar el final son necesarias dos cualidades. Lo primero de todo, debe de recordar un gran número de posiciones de finales elementales, tales como Peón y Torre contra Torre. La única cosa que le puede ayudar aquí es un profundo estudio, ya que a veces tiene que resolver por usted mismo, sobre el tablero, problemas que desconcertarían a jugadores muy fuertes, si no fuera por el hecho de que ellos ya han pasado muchas horas dominando tales posiciones.

En segundo lugar, para encontrar las mejores jugadas y el plan co-

rrecto, hay que saber que el final tiene sus propias características especiales; nosotros trataremos de estas características más tarde.

En los años treinta me llevó una gran cantidad de trabajo clasificar los finales de piezas menores y los de Torre y Peón, hasta tal punto que llené muchos gruesos cuadernos de ejercicios con esta labor. Hoy día el estudiante lo encuentra mucho más fácil, ya que tiene acceso a los tres volúmenes que están bajo la dirección de Averbaj, lo cual es una gran ayuda para estudiar todos los tipos de final. Habiendo recurrido el lector a este libro, no trataremos de finales que ya han sido estudiadas detenidamente, sino que consideraremos las cualidades esenciales que usted debe desarrollar a fin de jugar bien el final.

Hace más o menos treinta años oí decir al gran maestro Lovenfish, en una conversación sobre un joven jugador: "El es bueno, pero juega mal las posiciones simples." Yo no comprendí muy bien lo que él quería decir con posiciones "simples". Desde luego, no hablaba de posiciones

elementales, que han sido clasificadas a fondo. Estas palabras encubrían algo de mayor importancia.

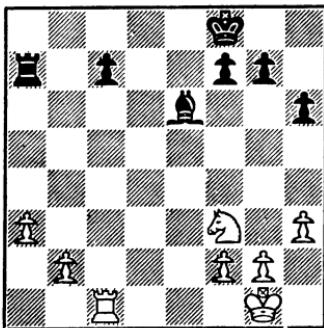
Más tarde conseguí saber lo que Lovenfish pensaba. Cuando se han cambiado las Damas y la cantidad de material que queda sobre el tablero es muy reducida, entonces se llega a las llamadas posiciones simples. Estas pueden tener todavía algunas características del medio juego, pero tienen principalmente una naturaleza de final.

Parece pertinente hacer aquí otra digresión. Una vez en un pasillo de la Sala de Columnas del Centro del Sindicato Obrero de Moscú (1), un grupo de maestros estaban analizando un final. Ellos no encontraban el camino a seguir y se discutía mucho sobre ello. De pronto Capablanca entró en la habitación. Siempre le había gustado mucho pasear cuando le tocaba mover a su oponente. Después de preguntar la causa de la disputa, el cubano se inclinó para mirar la posición, y dijo: "Sí, sí", y de repente volvió a distribuir las piezas por todo el tablero para demostrar cuál era la disposición correcta para el bando que intentaba ganar. No exagero. Don José extendió las piezas por el tablero sin hacer ninguna jugada. Sólo las colocó en

posiciones nuevas, donde pensaba que debían estar.

De repente todo llegó a estar claro. Se había indicado la idea correcta, y ahora la victoria era fácil. Nosotros nos deleitamos con la maestría de Capablanca y enseguida tuvimos una demostración de la necesidad de pensar esquemáticamente sobre el final.

147



En el Boletín del Torneo de Moscú de 1936 apareció la partida de Capablanca con Ragozin. En la posición del diagrama Capablanca, una vez más, construyó un esquema ganador, es decir, el Rey en 3R, la Torre en 3AD, el Caballo en 4D y el Peón en 4CD. Las jugadas aisladas no le interesaban tanto como el esquema, y en el juego posterior todo sucedió como lo había planeado.

33. C4D, T2C; 34. P4CD, A2D; 35. P4A, R2R; 36. R2A, T2T; 37. T3A, R3D; 38. T3D, R2R; 39. R3R, T5T; 40. T3A, R3D; 41. T3D, R2R; 42. T3A, R3D; 43. C2R. Ahora el blanco intenta un nuevo reagrupamiento de sus fuerzas, a fin de asegurar el posterior avance de los Peones de su flanco de Dama. Para conse-

(1) Sala de Columnas Un lugar muy corriente donde se celebran los más importantes acontecimientos de ajedrez en la Unión Soviética. En particular, la segunda mitad del Match Campeonato del Mundo de 1948 fue jugado allí. En tales ocasiones, algunas habitaciones laterales están reservadas para las exhibiciones de simultáneas, demostración de partidas y análisis.

uir este propósito su Caballo tiene que estar en 3AD.

43. ..., P3C; 44. T3D +, R3R; 45. R4D, T3T; 46. T3R +, R3D; 47. C3A, P4A; 48. P5C, T1T; 49. R4A, A3R +; 50. R4C, P4A +; 51. P × P a.p., A1C; 52. C5C +, R × P; 53. T3D. Ahora todos los Peones del negro se vienen abajo y el blanco explota fácilmente su gran ventaja.

53. ..., P4C; 54. T6D +, R2C; 55. P × P, P × P; 56. T6C, T1AR; 57. T × P, P5A; 58. C4D, T1A; 59. T7C +, R3C; 60. T6C +, R2C; 61. C5C, T1A; 62. C6D +, R1C; 63. P4TR. Abandona.

Desde entonces he observado cuidadosamente cómo los grandes jugadores de finales conducen o, mejor dicho, consideran el final. Yo gané mucho desde mi amistad con Sergio Belavenets, quien, justo antes de la guerra, escribió conmigo un estudio del medio juego y del final, cuyo original se perdió posteriormente. Yo vi cómo Belavenets siempre pensaba en el final en términos esquemáticos, en la distribución global de las piezas. Más tarde advertí la misma manera de pensar en los grandes maestros modernos de finales, Flohr y Smyslov.

Hay otra característica sobre la que me gustaría llamar la atención del lector. Usted ya habrá advertido cómo a menudo Capablanca repetía jugadas volviendo otra vez a posiciones que había tenido antes. Esto no es falta de decisión o torpeza, sino la puesta en práctica de un principio básico de finales, que es *no apresurarse*.

Belavenets escribió sobre ella de este modo: "La regla básica de los finales es no apresurarse. Si usted tiene la posibilidad de avanzar un Peón una o dos casillas, entonces avance primero sólo una, eche un vistazo alrededor, y sólo entonces juegue hacia adelante una casilla más. En un final el repetir las jugadas puede ser muy útil. Aparte de la evidente ganancia de tiempo en el reloj, se advierte que el blanco, que tiene ventaja, consigue un beneficio psicológico. El defensor que tiene posición inferior no puede a menudo resistir la tensión y hace nuevas concesiones, facilitando así la tarea de su oponente. Aparte de esto, las repeticiones aclaran la posición en su mente hasta el máximo."

Por lo tanto, los dos rasgos característicos del final son: 1) Pensar en términos esquemáticos, y 2) No apresurarse. Recuerde esto y no deje de seguir el ejemplo de los virtuosos del final.

Un jugador tiene que adaptarse hasta cierto punto a los bruscos choques del medio juego, acostumbrarse a analizar complicadas variantes y a esperar golpes tácticos. Tan pronto como se haya llegado al final, usted debe olvidarse de la táctica. Está comenzando una nueva fase de la partida, y es bastante diferente de lo anterior. Aquí usted tiene que pensar esquemáticamente y analizar fríamente y con tranquilidad.

"Yo aconsejo a todo jugador, si le queda bastante tiempo en su reloj, que deje pasar algunos minutos tranquilizando sus nervios después de la excitación del medio juego" escribe

Belavenets--. Este pequeño gasto de tiempo se recuperará más tarde, cuando el jugador piense en el final de forma correcta."

En 1950 Smyslov y yo fuimos a Venecia a jugar el Torneo Internacional. Ibamos acompañados del experimentado maestro V. Makagonov, y yo nunca olvidaré el consejo que él nos dio antes de la partida: "No se compliquen, ¿por qué hacerlo? Cambien las Damas y dejen una Torre y dos o tres piezas menores en el tablero. Entonces estarán seguros de ganar. Hay algunos jugadores modernos que saben qué piezas deben cambiar y cuáles dejar sobre el tablero. Conocen la táctica, pero una vez en el final ustedes son superiores."

¿Qué piezas cambiar y cuáles dejar? Existe un problema muy importante en el final, cuya solución depende de la habilidad del jugador y de su conocimiento de los innumerables finales con piezas menores que se pueden presentar hacia el fin de la partida. ¿Cuándo es un Alfil más fuerte que un Caballo y cuándo es el caso contrario? ¿Cuándo es mejor tener Torres con Caballos en el final y cuándo es mejor cambiar las Torres y dejar sólo los Caballos? Las contestaciones a estas preguntas y a otros problemas similares se dan con la práctica y con análisis profundos de todo el final, una ciencia que llega hasta nosotros por medio de sus mejores practicantes.

Antes de dar algunos ejemplos que tuvieron gran importancia en mi propia educación como jugador, vamos a tratar de otro punto con el que

el lector ya debe de estar familiarizado.

En el final no olvide traer su Rey hacia el centro. Todos nosotros sabemos cómo el Rey, que es una pieza defensiva en el medio juego, de repente llega a ser muy intrépida en el final. Nosotros, sencillamente, debemos traerlo al centro y hacerlo trabajar en lo más reñido de la lucha. Desgraciadamente, a menudo nos ocupamos de lo que están haciendo las otras piezas, y nos olvidamos del Rey. Por lo tanto, recuerde que tan pronto como pueda debe traer su Rey al centro. Posiblemente en ese momento la jugada del Rey no parezca tener una intención concreta. No se preocupe, traiga la pieza al juego sólo como una precaución. Si usted estudia los ejemplos clásicos de finales verá cómo el Rey se ha llevado al centro tan pronto como fue posible, aun cuando parecía que no había ninguna prisa en aquel momento.

Tres ejemplos de finales me causaron una gran impresión, y cuando yo les examiné con detalle quedé maravillado por las sutilezas que se ocultaban en las aparentemente simples jugadas, sutilezas que usted difícilmente encontraría en las más intrincadas tácticas del medio juego.

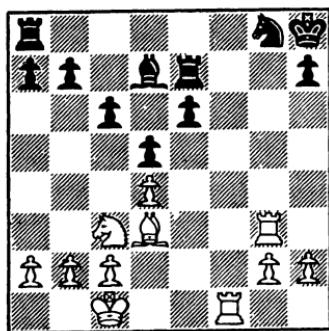
Por otra parte, los métodos utilizados para ganar eran tan elegantes y exactos que me parecía que la mano que hizo las jugadas se podría comparar a las manos de un tallista de diamantes, quien con un imperceptible movimiento comunica un brillo mágico a una piedra que antes era oscura.

Aquí están los tres ejemplos con

los métodos de juego que hemos dicho anteriormente.

Esta posición se presentó en la partida E. Lasker-Pillsbury, París, 1900. Parece bastante sencilla, y seguramente serían unas rápidas tablas. ¿Puede usted creer, sin embargo, que el negro esté obligado a perder un Peón a la fuerza? ¿Qué Peón? ¡Lo crea o no, es su PAD! ¡Qué intuición se necesita para encontrar la siguiente maniobra!

148



22. C1C!! comenzando un ataque muy poco corriente sobre la posición de su adversario. El negro tiene que preocuparse de su retrasado PR, que parece ser la única debilidad en su partida, y de la que le gustaría librarse avanzando. Sin embargo, 22. ..., P4R no surte efecto en seguida debido a 23. P x P, T x P; 24. T7A, T2R; 25. T x C +.

22. ..., TD1R; 23. C2D, P4R. De lo contrario será demasiado tarde, y el Caballo se establecerá en esta casilla.

24. P x P, T x P; 25. C3A, T6R. Ahora está claro que no hay muchas posibilidades en la posición. De este modo 25. ..., T42R puede ser refu-

tada por 25. C5C, A3R; 26. T1R!, donde el negro está perdido, en vista de las dos amenazas 27. T x A, T x T; 28. C7A + + y 27. T3-3R. 26. C5C, T x T; 27. P x T, P3TR; 28. C7A +, R2C; 29. C6D, T2R; 30. C x P, C3A; 31. C5A. Sin contar las últimas diez jugadas, el blanco ha movido este Caballo ocho veces, y, sin embargo, el negro está ahora perdido. Esto no es por el Peón de más del blanco, sino por la debilidad de los Peones del flanco de Dama negro. Pillsbury todavía intenta presentar batalla.

31. ..., A5C; 32. T4A, A1A; 33. T4TD, C5C; 34. A6T, A4A; 35. T4AR, C6R; 36. P3A, R3C; 37. T2A, A5R; 38. P3C, A x P; 39. A3D +, R4C; 40. T8A, R5C; 41. T8C +, R6A; 42. T6C. Lasker ha dado con el método correcto de ganar. El cambiará los Peones del flanco de Rey, y luego atacará con todas sus fuerzas los Peones débiles del otro flanco.

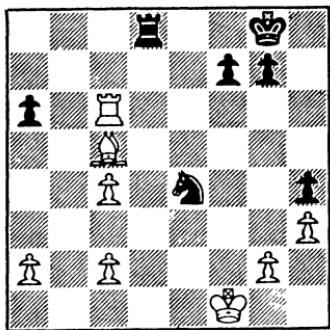
42. ..., C5C; 43. A5A, P4TR; 44. T5C, T8R +; 45. R2C, T8TR; 46. A6C, R x P; 47. A x P, A6T; 48. A x C, A x A; 49. T6C, T7T +; 50. R3T, T7AD; 51. C3D! Y no 51. T x P?, T x P; 52. C4R, P x C; 53. T x T +, R7A, y es el blanco quien está luchando por unas tablas.

51. ..., R5T; 52. C5R, A4A; 53. T x P, R6C; 54. T5A y el blanco forzó una victoria, aunque la claudicación no llegó hasta la jugada 85.

Este es un final maravilloso. Yo comencé a estudiar las partidas de Lasker después de esto, y encontré muchos ejemplos parecidos. A mí, particularmente, me gustó el camino

tranquilo, pero seguro, con el que aseguró su posición contra Bogoljubow (blancas) en el Torneo de Nueva York de 1924

149



En esta posición, donde las fuerzas que quedan parecen tan pequeñas, hay todavía excitantes acontecimientos. Siga cada jugada de Lasker con atención. Este ejemplo fue apuntado en mi libro de notas de 1937, y desde entonces siempre me complació repasar los análisis una y otra vez.

32. ..., T7D; 33. P4T. En su lugar 33. P3T era una posibilidad. Nosotros llegaremos a ello más tarde.

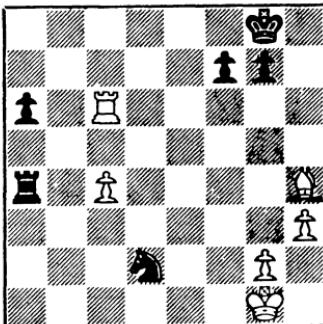
33. ..., T × PA; 34. A4C, T7A + !, colocando al blanco en un dilema. ¿Debería abandonar su PC o jugar su Rey hasta el rincón, donde se le avecina un peligroso golpe?

35. R1C ó 35. R1R, T × P; 36. T8A +, R2T; 37. P5A, T7CD (37.

, P4C, 38. P6A, P5C; 39. P7A, T7AD; 40. R1D, T5A; 41. T8R es malo para el negro); 38. A5T, T7AD; 39. P6A, C3D; 40. T7A, T5A, y el negro gana trayendo su Rey rápidamente al centro y avanzando los Peones del flanco de Rey.

35. ..., T7T!; 36. A1R, T × P;
37. A × P, C7D!

150



Ahora el negro gana el PAD y queda con un Peón más. ¿Qué habría ocurrido si el blanco hubiera jugado 33. P3TD? La Torre del negro estaría entonces en 6TD y la línea ganadora no sería 37. ..., C7D, sino T8T +; 38. R2T, P4C; 39. A3C, P4A; 40. A5R, T4T; 41. A7A, T7T (o 41. A4D, R2A). Al valorar esta posición Alekhine comenta: "El blanco tiene una partida muy difícil, ya que su Rey está en la esquina y tiene que enfrentarse a constantes amenazas de mate. Tampoco puede alejarse de allí por algún tiempo. Su Alfil no tiene una casilla segura, y está supeditado a ataques que le hacen ganar tiempo al negro. Su Peón pasado es casi inútil, y el Rey negro amenaza venir sobre él. Además, el negro tiene pasado el PTD."

38. A8D, C × P; 39. P4C. El blanco no podía dejar solo a su Rey, expuesto a las amenazas de mate. Sin embargo, la debilidad del flanco de Rey da a Lasker nuevas posibilidades. Maniobrando de manera magistral con sus dos piezas restantes,

provoca el avance de los Peones del flanco de Rey y los gana.

39. ..., C7D; 40. T8A, R2T; 41. T8T, T7T; 42. R2C!, C6C; 43. R3C, C5D! El comienzo de toda una serie de amenazas con el Caballo, que finalmente incrementan la ventaja del negro.

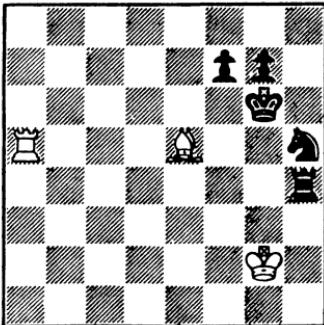
44. P4T, T6T + ; 45. R2A, C3A; 46. A7A, C2R; 47. A6D, T7T + ; 48. R3A, C3A; 49. A7A, C5D + ; 50. R3C, T6T + ; 51. R2A, T5T; 52. R3C, C3R; 53. A6C, T6T + ; 54. R2C? Advierta que Lasker no tiene ninguna prisa, y su oponente va equivocado. Este es el caso típico en que se demuestra una vez más que en una posición difícil de un final los errores tienen que ocurrir más pronto o más tarde. La jugada de Rey a 2C hace la tarea de Lasker más fácil. Si el blanco hubiera hecho la jugada correcta del Rey, 54. R2A, entonces, después de 54. ..., C5A; 55. A7A, C4D; 56. A8D, el negro tendría que haber traído su Rey a la partida con el fin de romper la resistencia del blanco, mientras que ahora es una victoria fácil.

54. ..., C5A + ; 55. R2A, C6D + ; 56. R2C, C4R; 57. P5C, C3C! El PTR cae y con él se van todas las esperanzas del blanco de salvar la partida.

58. A2A, C5A + ; 59. R2T, R3C; 60. T7T, P4T; 61. A3C, T7T + . 62. R1T, C4T!; 63. A5R, T5T!; 64. R2C, T x P; 65. T6T + . R x P; 66. T x P, R3C.

El triunfo final de la asombrosa maestría técnica de Lasker. 67. R3A, P3A; 68. A6D, T5D; 69. A7A.

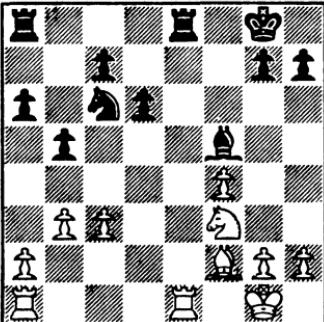
151



15AD; 70. A8C, R3I, 71 abandona.

Ejemplos como éste me animaron a desarrollar una afición por los finales complicados y posiciones simples, y comencé a estudiarlas con todo detalle. De este modo conté con un acopio de experiencia y mejoré mis conocimientos de esta fase de la partida. Además de los finales de la jugadores clásicos, me impresionó mucho la maestría en el final de mi contemporáneo Flohr. Muchos de los finales que él jugó en los años treinta figuran en mi libro de notas de posiciones de finales claves, y en sitio de honor va su partida contra Kan (blancas) del Torneo de Entrenamiento entre Moscú Leningrado en 1939.

152



163

¿Quién tiene mejor partida? A primera vista es difícil decirlo. Ciertamente, no resulta fácil encontrar una gran ventaja para el negro. Pero vea cómo cambia la posición en unas cuantas jugadas. Flohr encuentra una maniobra magistral que demuestra lo profundamente que ha penetrado en la posición.

21. ..., A2D, preparándose para colocar esta pieza en la larga diagonal.

23. A3R, C2R!; 24. A2D, C4D; 25. R2A, C3A!; 26. T x T +, T x T; 27. T1R, C5R +; 28. R1C, P3T!

Excluyendo cualquier posibilidad de que el blanco traiga su Caballo a 5CR y amenazando también A5C.

28. T3R, P4A; 29. A1R, A3A; 30. P4CD, T1AR; 31. P3C, C3A! sólo algunas jugadas más tarde del notable reagrupamiento A2D-3A y C2R-4D-3A-5R Flohr comienza una nueva maniobra, cuya razón de ser se apoya en la alterada disposición de las piezas blancas. El blanco tiene debilitada su casilla A4D bajo la presión de las piezas negras, y ahora el Caballo se dirige hacia allí. El Alfil negro tiene también asignado un papel agresivo. Desde su puesto central en 5R está preparado para atacar a los Peones enemigos del flanco de Dama, mientras que controla también el flanco de Rey.

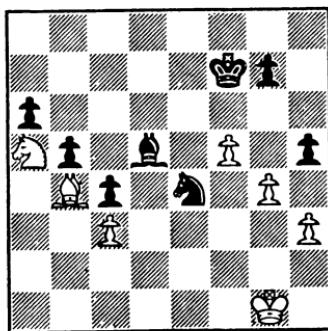
32. C4T, A5R!; 33. P3TR, R2A; 34. P4C, T1R; 35. A2D, C4D; 36. T2R, C3C!; 37. P5A, C5A; 38. A1R, A8C!; 39. T x T, R x T; 40. P x P, P x P; 41. C6C, A x PT; 42. A3C Flohr ha conseguido ganar un Peón, pero ¿puede esto ser bas-

tante para ganar cuando hay Alfiles de distinto color? La sutil maniobra posterior del negro proporciona un ejemplo clásico de cómo explotar la ventaja de material en tales posiciones.

42. ..., A8C; 43. C5R, C7D; 44. C6A, A5R; 45. C5T, A4D; 46. A6D, P5A; 47. A4C, C5R; 48. R2T, R2A; 49. R1C, P4TR!

Una jugada de gran importancia. El blanco no puede permitir que este Peón avance más que su PTR, ya

153



que después de eso todos sus Peones del flanco de Rey del color del Alfil negro caerían bajo el combinado ataque de las piezas negras. Por lo tanto, el blanco tiene que debilitar su cadena de Peones.

50. P x P, C6C; 51. R2A, C x PA; 52. A3T, R3A; R3, A1A, R3R; 54. A4A, A5R; 55. A7A, R4D; 56. A8C, R4A; 57. A7T +, R3D; 58. A8C +, R3R; 59. A4A, A1T! Todavía otro reagrupamiento. El rey negro tiene el camino libre para venir a 4D y 5R. ¡Flohr tampoco tiene ninguna prisa!

60. A7A, C2R; 61. A6C, C4D; 62.

A4D, C3A. Más ganancia de material.

63. R3R, C x P; 64. P4T, C6C; 65. R2D, P3C; 66. A6C, C4A; 67. A8D, R4D; 68. R2R, R5R; 69. R2D, R6A; 70. R2A, R5C; 71. R2C, R x P. Con la pérdida de este Peón ha llegado el momento en que el blanco tiene que admitir la derrota. Sin embargo, por inercia, llegó hasta la jugada 85.

Este ejemplo demuestra realmente lo que es la técnica del final. No es

casualidad que Botvinnik haya recomendado frecuentemente que se debería de publicar una colección de las mejores partidas de Flohr.

Vamos a enumerar otra vez las formas de juego que son específicas de la fase final:

- 1) Piense en términos esquemáticos.
- 2) No tenga prisa.
- 3) Traiga al Rey tan rápidamente como sea posible al centro del tablero.

5. UN CONOCIMIENTO DEL JUGADOR

Hubo un tiempo en que el Ajedrez era simplemente un juego, un *hobby* para las horas de ocio. En nuestros días, ha llegado a ser un arte en el que el virtuoso crea auténticas obras, partidas que son luego emitidas por la prensa, radio y TV a millones de aficionados, que hallan un estético placer en ellas. En muchos países, el juego ha llegado a ser un signo de cultura en la nación, y es por eso que el principal representante de esta cultura, el gran maestro, tiene tanta responsabilidad. El tiene la obligación, no sólo de hacer un juego creador y pensar algo original por sí mismo, sino que también debe confiar en la experiencia de sus predecesores y dejarse guiar de las conclusiones sacadas por los principales exponentes del juego a través de los siglos. Un gran maestro es un erudito en el campo del Ajedrez, y este estado académico lleva consigo ciertas responsabilidades. Con el fin de ganar este título, uno tiene que seguir un curso individual de estudio y dominar todos los conocimientos desarrollados por los especialistas en este campo.

En todos los campos del conocimiento se ha establecido un proceso de educación. Hay escuelas primarias y secundarias, institutos y centros superiores de investigación, con cursos que llevan a graduaciones más altas. En el campo del Ajedrez nosotros tenemos una especie de escuela primaria. Hay círculos de estudio en los Palacios Pioneros y en las factorías. En un nivel secundario la situación es peor. A veces hay cursos especiales y círculos de estudio en los clubs de las grandes ciudades. En cuanto a llegar más alto, no hay que esperar ninguna ayuda de los especialistas en absoluto. Ni es eso todo. No hay siquiera un libro de texto reconocido que sirva de guía para llevar a cabo este trabajo tan difícil que es la propia perfección. Por lo tanto, este es un tema del que el presente libro tendrá que tratar de algún modo.

El jugador de Ajedrez tiene que abarcar un ancho campo. Lo primero de todo debe saber cómo prepararse para las competiciones, lo cual presupone cierto conocimiento del jugador, fisiología elemental y, sobre

todo, psicología. También necesitará encontrar en alguna parte cómo comprobar su *performance* con normas establecidas, ya que esto es de una gran ayuda para su posterior desarrollo como jugador.

Además de todos estos puntos auxiliares, también deberá tener una perfecta base del conocimiento del Ajedrez. Un gran maestro debe estar familiarizado con las últimas investigaciones teóricas y con las innovaciones en las aperturas. Debe estar enterado de los últimos descubrimientos en los finales. No debe dejar de conocer ni una sola partida importante, no importa en qué parte del mundo se haya jugado; de lo contrario, corre el riesgo de pasar por alto una valiosa innovación que le causaría la pérdida de un importante punto, si se enfrentara a un oponente que haya estudiado esa partida. Los análisis de las partidas y de las posiciones que pudieron haberse presentado en ellas forman el pesado trabajo diario de un gran maestro, y eso lleva mucho tiempo y esfuerzo.

Cuando yo era un estudiante ya graduado en el Colegio Técnico Bauman de Moscú, le contaba al personal del Departamento de Resistencia de Materiales, en el que yo trabajaba, cuánto esfuerzo era necesario para prepararse para un torneo.

"Supongan que tienen que jugar en un torneo con 20 competidores. Se tienen que preparar para cada uno por separado. Esto implica estudiar al menos 30 de sus partidas. En total son unas 600 partidas. Aunque sólo pasen media hora en cada una,

necesitarán 300 horas, que a seis horas al día son cincuenta días de trabajo. ¿Qué conclusiones se sacarán de estas partidas y de la preparación de las aperturas, en especial del difícil trabajo de encontrar nuevas jugadas que en un posterior examen pueden muy bien resultar erróneas? Si, hay un difícil trabajo para ustedes!

¿Sobre qué debe concentrarse un gran maestro? ¿Qué debe hacer para no equivocarse? Yo ya he dicho al lector que no he "nacido" jugador y que la mayoría de lo que he conseguido es el resultado de un difícil y crítico trabajo analítico. Por eso espero con ilusión que una sencilla relación de lo que yo aprendí una vez ayudará al joven jugador en su desarollo, especialmente porque también incluyo la experiencia de mis compañeros grandes maestros hasta donde estoy familiarizado con ella.

Estudio de la apertura

La apertura es la fase de la partida en la que usted proyecta las bases de la futura victoria. Hay incluso casos en que la partida está ganada inmediatamente después de la apertura. Por lo tanto, la necesidad de un estudio profundo es evidente. ¿Cómo abordan los principales jugadores del mundo esta tarea? La contestación a esto debe de ser de gran ayuda para el estudioso.

No hay límite a los conocimientos de la apertura, aunque muchos fuertes jugadores se han opuesto a un escrupuloso examen de muchas va-

riantes, a pesar de que estos mismos escépticos saben bastante bien conseguir victorias desde la apertura en acontecimientos de primera clase. Bronstein afirmó que los jugadores tienen tantas y tan diferentes posibilidades en las aperturas que es imposible enumerarlas en su totalidad: sin embargo, como se verá en los ejemplos citados más adelante. Bronstein ha sido el autor de muchas e importantes innovaciones en ellas.

Hay dos formas principales de abordar éstas. Algunos grandes maestros conocen casi todos los sistemas y variantes de aperturas, y se interesan por cada nueva jugada, tanto si se ha hecho en la Argentina o probado en un acontecimiento de menor importancia. Estos grandes maestros llevan un archivo muy minucioso de todas las nuevas jugadas, y después de resumirlas sacan sus propias conclusiones sobre ellas. Esto no excluye el hecho de que sus mentes inquisitivas estén trabajando todo el tiempo en la búsqueda de nuevas jugadas y sistemas en todas las líneas básicas del conocimiento actual de la teoría.

Estos grandes maestros tienen gran fuerza práctica, pero, hablando con franqueza, yo estoy convencido de que el estudio que llevan a cabo actualmente les impide su posterior subida a la cumbre.

Yo pienso que hay grandes maestros que tienen un sentido más práctico, los cuales eligen algunos sistemas de aperturas para su repertorio y los estudian profundamente, y casi ignoran los otros sistemas en docenas de otras aperturas.

Usted no puede pretender conocer todo de cada materia, dada la gran cantidad de información que existe hoy día. Tiene que limitarse a conocer bien un tema y saber sólo un poco de los otros. Yo creo que los más importantes grandes maestros se han impuesto una tarea demasiado difícil. Un enfoque más correcto es limitarse a una selección de aperturas y saber todo lo concerniente a las líneas favoritas de uno. Hasta donde yo sé, ésta es la política de jugadores como Botvinnik, Petrosian, Smyslov, Tal, Spassky y Korchnoy.

Mi propia experiencia puede ser una guía para el lector al hacer su propia elección. Hacia 1938, cuando gané el título de maestro, tenía un conocimiento general de la mayoría de las aperturas, y únicamente empecé un estudio profundo de algunas líneas concretas cuando inicié mi preparación de innovaciones para el Campeonato de la URSS en 1939. Esta política me aportó inmediatos beneficios, y desde entonces mi conocimiento de la apertura se ha desarrollado siempre a lo largo de dos líneas principales.

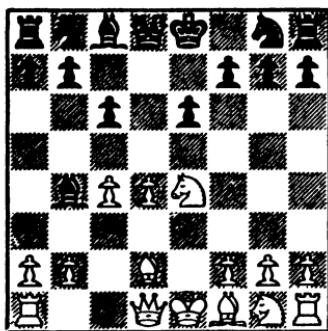
Como bien sabe el lector, el problema es encontrar una buena defensa para el negro contra las dos jugadas más importantes de apertura del blanco: 1. P4R y 1. P4D. Para contestar a 1. P4R, yo pasé mi tiempo dominando la complicada variante Scheveningen de la Defensa Siciliana, en la que el negro se prepara para un contraataque que se adapta perfectamente a mi estilo de juego. Para contestar a 1. P4D preparé la Defensa Eslava, lo cual pare-

ce una extraña elección, ya que es una apertura de un estilo muy diferente, donde se exige conocer largos análisis y en la que se estaban descubriendo nuevas jugadas casi todos los meses por jugadores de todo el mundo.

Por lo tanto, en un momento determinado, yo jugaba de acuerdo con planes generales; en otro, mi juego de apertura consistía en movimientos concretos y agudas variantes, en las que las mejoras y las refutaciones se podrían encontrar fácilmente en análisis lejos del tablero. Las mejoras de estas agudas líneas pueden llevar fácilmente a una inmediata victoria, como se demuestra por la variante de la partida que jugué contra Bronstein en la última y decisiva ronda del Campeonato de la URSS de 1948. Fue así: 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P3AD; 4. P4R, P × PR; 5. C × P, A5C + ; 6. A2D.

Después de pensar largamente, cambié ahora los Alfiles. Cuando terminó la partida. Simagin, mi preparador, me preguntó con bastante severidad: "¿Por qué no tomó su PD?

154



¡Después de todo lo que hemos analizado esa línea hasta la última jugada!"

Intenté justificar mi decisión, pero me sentía bastante culpable. Había tenido miedo de una posible innovación por parte de mi oponente, así que preferí llegar a un final difícil. Varios meses más tarde, en el Torneo de Candidatos de Budapest, llegué a la misma posición contra Bronstein, y esta vez decidí ensayar la variante que había estado analizando "hasta la última jugada". Entonces vino 6. ..., D × P; 7. A × A, D × C + ; 8. A2R, C3TD; 9. A3A, C2R; 10. A × P, T1CR; 11. A3A, D × PC; 12. D2D!, D × T; 13. 0 – 0 – 0, C4D!; 14. C3A!, D × T + ; 15. A × D, C × A; 16. D × C, R2R.

Ahora me desconcertó bastante la siguiente jugada de mi oponente 17. C5R!, no muy difícil de encontrar, aunque omitida por nosotros en nuestra preparación. En efecto, al final de una variante forzada, yo había quedado en una posición desesperada y mi oponente consiguió un punto entero sin gran esfuerzo por su parte. Esta fue una lección dolorosa para mí, y desde entonces decidí evitar las variantes que habían sido analizadas profundamente por los teóricos hasta 15 ó 20 jugadas.

Como norma, mis colegas grandes maestros siguen la misma política, aunque hay algunos que les gusta jugar con fuego y entran valientemente en estas líneas. Muchos grandes expertos en aperturas, tales como Boleslavsky, Bronstein, Geller, Taimanov, Vasiukov y Furman se

especializan en líneas forzadas de la apertura.

Para aconsejar al lector, yo le podría recomendar que llevará una archivo con un índice de todas las variantes teóricas y lo mantenga ordenadamente al día. pero ésta es una inmensa labor que casi no es necesaria en los primeros días de perfeccionamiento de su juego. Más adelante, cuando usted llegue a ser un maestro o gran maestro, el llevar este archivo puede resultarle útil; depende de su temperamento, pero al principio es mejor no hacerlo.

Los medios más racionales de hacer frente al problema es elegir dos o tres líneas para el negro (una de las cuales debe crear complicaciones) y estudiarlas con gran detalle. Usted debe procurar conocer todo lo relativo a estas líneas. Luego, en otras aperturas, límítese sólo a lo básico.

El principal problema al estudiar la apertura es comprender la esencia posicional de ciertas "posiciones clave", como las llama Bronstein. Una vez que un jugador ha estudiado las posiciones clave de algunas aperturas encontrará más fácil hallar las de otras que difieren ligeramente; luego, poco a poco, llegará a comprender todas las aperturas.

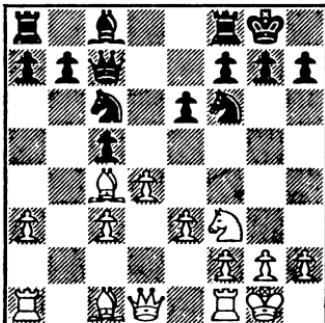
Vamos a tomar algunos ejemplos de análisis que ayudarán al lector a establecer un *modus operandi*, que puede luego aplicar a las aperturas que le interesen.

El diagrama 83 presenta una posición clave en el tratamiento moderno de la defensa India de Rey. El blanco tiene más espacio, pero la restringida posición del negro — una

de las concesiones hechas en esta apertura — cuenta con una gran energía que puede, de pronto, expandirse para dar un peligroso golpe.

Hay muchos factores que indican una amenaza potencial en las piezas del negro. Sus Alfiles están listos para la acción, su Torre y Caballo atacan al PR enemigo, su aparentemente débil PD está preparado para avanzar en muchas variantes. Hay que tener en cuenta también otros elementos en el campo de batalla. El avance del PTD del negro crea una situación especialmente tensa, porque la gran diagonal negra está ya debilitada. Un avance parecido se podría hacer con el PTR negro. Si él llegara a 5T, el blanco se habría encontrado con el dilema de debilitar la posición de su Rey, capturándolo, o dejarlo como una constante amenaza. Todas estas amenazas combinadas sobre el tablero en manos de los expertos de la India de Rey pueden resultar muy molestas para el blanco. La atención, que exige una atención constante por ambas partes, hace de la India de

155



Rey una apertura realmente moderna.

Otra posición clave de apertura se presenta después de las jugadas 1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P4A; 5. A3D, 0-0; 6. C3A, P4D; 7. 0-0, C3A; 8. P3TD, A x C; 9. P x A, PD x P; 10. A x P, D2A.

Los ajedrecistas llaman a esta posición algunas veces una *tabiya* (1), ya que en la manera antigua de jugar al Ajedrez, éste era el nombre que se daba a la posición inicial de las piezas.

¿Cuál es el atractivo que existe tan frecuentemente en la posición de las partidas modernas? La respuesta consiste en la valoración de esta posición.

La formación de Peones blancos tiene una gran energía potencial, que en cualquier momento se puede transformar en energía cinética. Cuando los Peones blancos del centro avancen, serán capaces de arrastrar todos los obstáculos a su paso, mientras que detrás de ellos los Alfiés y las Torres blancas comenzarán a vivir. Es por eso que el blanco intenta forzar el avance P4R, dando más libertad a su AD con propósitos de ataque. El posterior avance del Peón a 5R alejará de su posición al principal defensor del Rey negro. Entonces el blanco puede dirigir todo su juego contra las debilitadas casillas 7TR y 7CR.

La tarea del negro en la posición es fácil de comprender. Debe frenar la expansión de Peones blancos atacándoles y controlando las casillas que hay delante de ellos. Debe idear el plan a largo plazo de ejercer tanta presión sobre el centro blanco, que debilite los Peones y finalmente les gane. El lector recordará que nosotros ya hemos mencionado esto en la sección de "Centro móvil".

Estas valoraciones verbales de posiciones clave de apertura se pueden encontrar en libros de torneo y en libros de consulta sobre aperturas. Una vez que el lector haya comprendido la esencia de las posiciones clave, y provisto de algunas variantes, estará lo suficientemente preparado para enfrentarse con maestros.

¿Es posible estudiar el medio juego?

Esta pregunta ha inquietado a los jugadores durante muchas décadas, y durante mucho tiempo la contestación ha sido negativa. Sin embargo, en décadas recientes, en que el conocimiento de la apertura (y en realidad el conocimiento de otras fases de la partida) ha experimentado tan gran adelanto, la pregunta ha llegado a ser más apremiante.

¿Qué hacen los expertos para estudiar el medio juego? Nosotros hemos ya discutido los puntos básicos de los elementos de una posición y el plan que se origina de ellos. Nosotros podemos añadir ahora el estudio de las combinaciones, que está normal-

(1) "Formación de batalla" (árabe) Ver *Una historia del ajedrez*, de H. J. Murray, página 235.

mente dividido en tres elementos básicos (las bases posicionales para la combinación, el tema, la posición final y los medios de conseguirla), así como el orden de jugadas necesarias para producir la posición final.

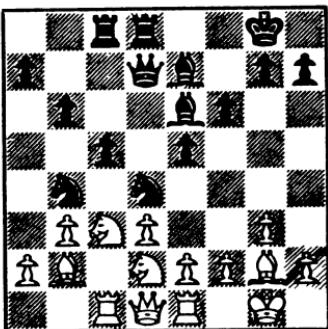
Otra parte básica de los modernos estudios del medio juego son los distintos tipos de ataque que se pueden dar. Se han dedicado exhaustivos estudios a los ataques de Peones con Reyes enroscados en lados opuestos del tablero, y a los distintos tipos de ataques de piezas y Peones, cuando los reyes se han enroscado en el mismo flanco. Estos han sido insuficientes, y los grandes maestros modernos intentan clasificar sistemáticamente otros tipos de posiciones características a fin de descubrir sus secretos y de decidir los métodos correctos para atacarlas y defenderlas.

Los teóricos del medio juego han sido siempre buenos jugadores prácticos, ya que, a diferencia de la apertura y el final, el medio juego puede ser dominado sólo por aquellos que tienen experiencia y han estudiado muchas posiciones características de esta fase de la partida. En nuestra sección sobre valoración posicional, ya mencionamos que las partidas de torneo de Botvinnik proporcionan una solución casi completa a los problemas que se originan de una posición en la que el blanco (y en algunos casos el negro) tiene una fuerte casilla en 5D.

Al mismo tiempo, la explotación de una formación de Peones del tipo que se presenta en el siguiente diagrama se encuentra repetida en las partidas de Botvinnik.

Este diagrama está tomado de la partida Kirilov-Botvinnik, VII Campeonato de la URSS, 1931. Botvinnik ganó partidas con posiciones de este tipo contra Lilienthal en Moscú en 1936, contra Lisitsyn en el VII Campeonato de la URSS y contra muchos otros. En estas partidas, el bando defensor jugó pasivo y perdió

156



rápidamente; más tarde se encontró una clara línea de juego para el defensor avanzando el P4AR, que fue jugada en la partida Fine-Botvinnik. Nottingham, 1936, y en la Kotov-Furman, XVI Campeonato de la URSS, 1948.

De la Defensa India de Rey se originan muchas posiciones típicas, de la que nosotros ya hemos hablado. Añadiré que he visto a menudo a Boleslavsky y a Bronstein analizando posiciones finales que se presentaron de esta misma variante.

¿Qué necesidad hay de mencionar las posiciones típicas que se presentan de la variante Rauzer, de la Rey López o de la Defensa Siciliana? Los mejores métodos de ataque y defensa de todas estas variantes ya se han

llevado a cabo con detalle, y en partidas de torneo usted verá a menudo cómo los expertos en ellas, tales como Bronstein, Shamkovich y Vasiukov hacen rápidamente las jugadas en estas líneas.

Hoy en día, la familiarización con las posiciones típicas por parte de los mejores jugadores se ha intensificado en un grado sorprendente. En el Torneo de Palma de Mallorca de 1967. Botvinnik aplazó su partida con Matulovic, y durante el descanso del juego nos comentó a Smyslov y a mí: "Esta posición es una victoria fácil para el blanco. En el momento apropiado hay un decisivo sacrificio de Caballo en 6CR o 5TR". Yo he analizado posiciones parecidas cuando estaba preparándome para mi *match* con Tal. Después encontró inmediatamente el camino correcto para ganar. ¡Hasta este punto ha llegado a desarrollarse la técnica hoy díal!

Por lo tanto, el lector, a su modo, debe analizar las posiciones típicas del medio juego. Analice las partidas que sean de interés desde este punto de vista y encuentre los métodos de ataque y defensa que ocurren más frecuentemente en sus propias partidas. Con el paso de los días y de los torneos, usted incrementará su familiarización con los secretos del medio juego, al conocer más y más posiciones que ya han sido explicadas en la teoría. Esto no quiere decir que el Ajedrez llegue a ser cansado. Todo lo contrario; hay una creciente riqueza en la belleza de las combinaciones y en la profundidad y complejidad de los conceptos estratégicos.

Partidas aplazadas

Una gran proporción de partidas de torneo no se terminan en la primera sesión de juego de cinco horas, y se completan al día siguiente. Al jugador a quien le toca mover tiene que escribir su jugada en la planilla, y sin enseñarla a nadie meterla en un sobre y sellarla.

Entre este momento y la reanudación de la partida se analiza la posición, y los jugadores llegan de este modo al tablero con una provisión de variantes que han examinado en casa.

Este procedimiento de sellar y luego analizar en el tiempo libre plantea ciertos problemas que no se pueden resolver fácilmente sin la beneficiosa experiencia de fuertes jugadores. También ocurren algunos extraños y trágicos casos que han sucedido en relación con el momento de sellar una jugada, y esto le permite a uno sacar ciertas conclusiones que forman la base para aconsejar a los inexpertos.

Lo primero de todo, está la cuestión de si debe aplazarla usted o intentar conseguir que lo haga su oponente. En muchos acontecimientos incluso en los de tan alto nivel como los *matches* por el Campeonato del Mundo, los grandes maestros cometen normalmente el error de apresurarse a hacer su jugada 41, es decir, la primera después del control de tiempo. Hay varias razones para esta prisa fatal. La primera de todas es una precaución en el apuro de tiempo, para el caso de que se hayan contado mal las jugadas y sólo se

hayan hecho 39 en lugar de las 40 necesarias. Luego está el deseo de transferir a su oponente la responsabilidad de encontrar la jugada correcta. Los jugadores parecen decirse a sí mismos: "¿Por qué voy a aguantar aquí otros veinte minutos más o menos, cansado como estoy de luchar contra el reloj, y luego tener que intentar descubrir la jugada correcta? Puede ser incluso una jugada muy difícil de encontrar, posiblemente sea la única jugada buena. Dejemos que lo haga mi oponente en mi lugar. En realidad, es bonito saber la jugada que se ha hecho y poder así analizar la posición correctamente, antes que tener que adivinarla, pero también hay ventajas en no tener que sellarla".

Y así el nervioso gran maestro, viendo que el árbitro está trayendo el sobre para él, se apresura a hacer una jugada, a menudo sin haber tenido la oportunidad de pensar en ella convenientemente. El luego va a casa, y muchas veces se encuentra con que la jugada fue un error decisivo. ¿Recuerda usted el error cometido por Bronstein en su *match* con Botvinnik? (diagrama 38). ¡La jugada de Rey que perdía fue la 41!

Hay casos en que el motivo es hacer otra jugada. Esto ocurre cuando tal jugada es la única posible, o es evidente, pero es una buena idea en ese caso esperar antes de hacerla, a fin de quitar a su adversario la oportunidad de contestar con otra igualmente evidente. No obstante, en la mayoría de los casos, el apresurarse es equivocarse. Botvinnik nunca hace su jugada 41, y él más que

nadie ha tenido experiencia para saber de qué lado se inclina la balanza en el momento del aplazamiento. Evidentemente, su conclusión es que las ventajas de hacer una rápida jugada son infinitamente más pequeñas comparadas con el riesgo que encierra.

Por lo tanto, aprenda una lección de él y no haga la jugada 41, sino que, en su lugar, séllela. Pronto llegará a comprender la ventaja de hacerlo así.

Una vez que el jugador llega a casa, coloca la posición y comienza a estudiarla, diciendo de este modo adiós a cualquier esperanza de un buen descanso por la noche. El tiempo corre, su familia le ofrece comida o una taza de té, pero él no se puede separar de aquel lugar. El sólo consigue dormir en las primeras horas de la mañana, y, sin embargo, tiene que jugar otra vez más tarde ese mismo día. No es de extrañar que lo que siga sea una catástrofe. En la semifinal del Campeonato del Sindicato Obrero de 1936, yo aplacé contra Fogelevich en un desesperado final de Torre y Peón, y la estudié durante dos horas. Desalentado y cansado, perdí mi segunda partida contra Iljin-Zhenevsky sin presentar ninguna clase de lucha, y luego perdí en la tercera ronda con Yuriev. Sin embargo, cuando llegó la sesión de las partidas aplazadas. ¡Fogelevich sólo pudo conseguir unas tablas conmigo! Por lo tanto, ¿por qué torturarse por las partidas aplazadas?

Los grandes maestros que saben cómo controlar sus nervios, nunca analizan una posición en la noche en

que han jugado la partida — ¡o al menos éste es el consejo que ellos dan a los otros! Si el gran maestro estudia la posición, es sólo para resolver algunas cuestiones generales. El nunca intenta analizar con detalle o encontrar el modo de ganarla. Desde luego que no. Se va a la cama y duerme; hay otra partida mañana, en la que está en juego otro punto tan importante como el de la partida sin terminar.

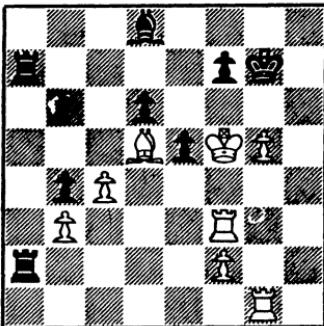
En las posiciones aplazadas hay veces que ocurre que es difícil prever el resultado. Usted llega a casa pensando que va a ganar. La examina y se encuentra con que no es tan sencillo como pensaba, y se desconcierta. En estos casos nosotros, bromeando, nos decimos unos o otros: "Vamos a aplicar el principio Lilienthal."

El chiste está en que este experimentado entrenador y gran maestro siempre comienza a analizar una posición preguntándose si puede hacerla tablas, y sólo cuando comprende que tiene al menos unas tablas, entonces empieza a estudiar un modo de ganarla. Ensaye este método y encontrará que sus análisis llegan a ser más exactos y no tan complicados.

Otra cuestión es si usted debe estudiar la posición sólo o con un amigo. La experiencia demuestra que como norma, los análisis colectivos propenden a ser inexactos. En mi partida con Boleslavsky (blancas), Moscú, 1942, yo analicé la posición con la ayuda del fuerte maestro Kan.

Nosotros pasamos como treinta horas examinándola, y, sin embargo, mi primera jugada después del

157

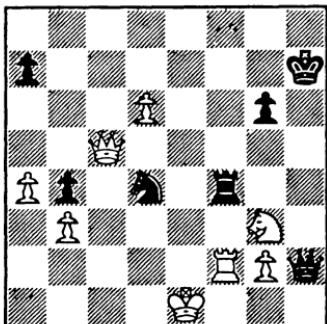


aplazamiento, basada en estos análisis, pretendió alejar equivocadamente una Torre. Cuando yo jugué 1. ..., P5R, mi oponente me miró con sorpresa y jugó 2. P6C!, después de lo cual abandoné en seguida.

No menos molesto fue el error cometido por Taimanov en la tercera partida de su *match* con Botvinnik, jugada en 1953.

Taimanov jugó 44. T × T. En casa él había estudiado complicadas variantes que se presentaban de la natural 44. ..., D × C +; 45. T2A, y encontró una victoria para el blanco en todas ellas. Botvinnik, sin embargo, jugó la "antinatural" 44. ..., D8C +! y ganó la dama blanca in-

158



175

mediatamente, terminando la partida en tablas después de la jugada 55.

Recuerde esto; aun cuando un jugador sea más fuerte que usted, no puede trabajar en la posición tan bien como usted, ya que ha estado íntimamente unido a la posición, y ella ha penetrado en su conciencia. Todos los rincones de su cerebro están trabajando de algún modo en la solución del problema. Usted sólo tiene que recordar que a menudo un jugador ha encontrado la solución correcta después de "consultar con la almohada".

La experiencia de los grandes maestros ha indicado que el mejor proceder es el siguiente. Lo primero de todo, estudie la posición con sus amigos. Ellos bien pueden hacer sugerencias que no se le hayan ocurrido a usted. Luego es esencial que examine todas estas sugerencias usted sólo. Se encontrará con que mucho de lo que ellos han indicado no era necesario. Haga un análisis completo usted solo e intente anotarlo. Luego le pedirá a su amigo que lo vea con usted como un repaso de las variantes.

En el Torneo de Palma de Mallorca de 1967, el descanso entre la sesión de juego y las partidas aplazadas fue sólo de hora y media. Botvinnik, Smyslov y yo comenzamos con un análisis común, y luego Botvinnik o Smyslov (según quien tuviera aplazada la partida) iría a su habitación durante media hora, y justo antes de que el juego volviera a comenzar repasaríamos el análisis final.

La habilidad para analizar partidas aplazadas depende de la capaci-

dad analítica de cada uno. Generalmente, un gran maestro hace frente a la tarea sin inquietarse demasiado, pero el mejor maestro, con mucho, en este sentido, es Botvinnik, cuya notable superioridad nunca dejó de maravillarme. Uno sólo tiene que examinar la colección de sus mejores partidas para comprender la exactitud de "máquina" que presentan todos sus análisis de aplazamientos y, sobre todo, los matices psicológicos que tiene en cuenta en esos análisis. El tiene un profundo conocimiento del carácter de sus oponentes, los cuales están incluidos entre los más fuertes jugadores del mundo.

Consejos sobre cuestiones varias

Ajedrez y vida

La gente aprende a jugar al ajedrez a edades diferentes, pero sobre todo, la mayoría, cuando son chicos o jóvenes. Llegan a sentirse muy interesados y pasan todo su tiempo libre jugando. Luego, para algunos la atracción disminuye, mientras que para otros su amor por el juego se incrementa con el tiempo. Es del último grupo de donde normalmente nosotros sacamos los jugadores de primera categoría, y luego nuestros candidatos a maestros y grandes maestros.

¿Qué debería hacer un joven cuando ha gando el título de maestro candidato? Después de todo, la vida exige que él cumpla sus obliga-

ciones de estudiar y trabajar. ¿Dónde se encuadra el ajedrez? Una considerable experiencia demuestra que el ajedrez no está incluido en el camino de esas obligaciones. No es difícil combinar la atracción por el ajedrez con el trabajo y el estudio. Mi propia experiencia fue que el ajedrez no sólo no estorbó mis estudios en el colegio y en la escuela, sino que incluso demostró ser una ayuda, ya que él jugaba un papel en el desarrollo de las costumbres del pensamiento lógico.

¿Puede el ajedrez ser una profesión? Una vez, en Bulgaria, un director de orquesta preguntó a Bondarevsky: "Dígame, gran maestro, ¿tiene alguna profesión?". Bondarevsky sonrió y a su vez le planteó la pregunta: "¿La tiene usted?" El director comprendió que su pregunta no había tenido mucho tacto y se disculpó.

Nosotros somos de la firme opinión de que una persona puede dedicar todos sus esfuerzos al juego durante toda su vida. El ajedrez ha llegado a merecer esto. Como apunta Botvinnik: "El ajedrez no es inferior al violín en nada, y nosotros tenemos un gran número de violinistas profesionales". Al mismo tiempo, sin embargo, deseo advertir al joven lector que cuando esté dando sus primeros pasos en el gran mundo, no debería renunciar a su trabajo, y estudios a causa de concentrarse sólo en ajedrez.

¡Cuán a menudo me he topado con los llamados "talentos no reconocidos"! ¡Qué pobre opinión merecen! El único enfoque correcto es

combinar el trabajo con sus actividades en ajedrez. Sólo cuando usted consiga que se le conozca y llegue a ser un gran maestro, podrá dedicarse por entero al arte del ajedrez. Aun entonces, sin embargo, la decisión exige que se piense seriamente; está todavía lejos de ser fácil el que usted y su familia dependan de los azares del juego de torneo. Por otra parte, hay varios ejemplos de jugadores que son capaces, de uno u otro modo, de continuar ejerciendo la profesión elegida y conseguir todavía excelentes resultados en los torneos.

Los factores del éxito

El siguiente comentario del campeón del mundo Alekhine es muy conocido: "Yo considero que hay factores necesarios para el éxito. Lo primero de todo, un conocimiento de las fuerzas y las debilidades; luego, un conocimiento de las fuerzas y debilidades del oponente, y, finalmente, un objetivo más alto que una pasajera satisfacción. Yo veo este objetivo como el deseo de conseguir los valores científicos y artísticos que colocan al ajedrez a nivel de algunas de las otras artes".

Vamos a considerar estos tres factores, comenzando por el último. El lector comprenderá a duras penas lo que significa. Yo he tenido ocasión de ver justo lo contrario, cuando en un Palacio Pionero un jugador, dando una exhibición de simultáneas, ha puesto una pieza en "en prise". Su joven oponente, deseoso de ganar, la captura y consigue grandes alaban-

zas del entrenador. Eso difícilmente, se puede llamar un alto objetivo. Pero nosotros conocemos la entrega desinteresada al juego de un conjunto de destacados jugadores, tales como Riumin, Ragozin y Simagin, para los cuales la calidad de la partida que estaban jugando era un factor más importante que el resultado. Aquí es donde ellos ven la verdadera importancia de sus esfuerzos, y éste es el ejemplo que todos nosotros deberíamos seguir.

Conozca a su oponente

Los grandes maestros están muy bien informados sobre los fuertes oponentes con los que se enfrentan con frecuencia en acontecimiento de primera clase. Cuando yo acostumbraba a tomar parte en los acontecimientos clasificatorios para el Campeonato del Mundo, llevaba un archivo especial para cada oponente, y hasta donde podía conocía también la práctica que seguían otros grandes maestros. Estos archivos contienen un sumario de las características del jugador y la opinión de uno mismo sobre los puntos en los que hay que concentrarse, a la vista de su fuerza y de sus puntos débiles.

Se dedica mucha atención a las partidas del oponente. Hay que estudiarlas todas y sacar conclusiones. Estas conclusiones se añaden luego al archivo. Entonces usted puede planear las aperturas y las variantes que adoptará la próxima vez que se enfrente a él. La experiencia anterior de las partidas entre ustedes ha de ser considerada como una guía para

el siguiente encuentro, y debe intentar estudiar cuál será su actitud entonces y en qué forma está él.

Usted hace una nota de cómo él se conduce durante una partida y si tiene alguna debilidad como jugador de torneo. De este modo, por ejemplo, es bien sabido que Yefim Geller y Mikhail Tal pierden una partida al principio del torneo, pero esto sólo aviva sus instintos de lucha y juegan con redoblado vigor. Por otra parte, Szabo reacciona mal al perder, y una vez que ha perdido su primera partida en un torneo, su juego baja.

Este conocimiento de su oponente no sólo como jugador, sino también como persona, es muy importante. A menudo he oído de Botvinnik notables y profundos comentarios sobre sus compañeros grandes maestros. Hablando de las maravillosas victorias de torneo de Korchnoi, dijo una vez: "Korchnoi es un maravilloso luchador de torneo. Va por el enemigo directamente, pero al mismo tiempo rara vez deja de descubrir los errores". Esta frase, "rara vez deja de descubrir los errores", es una sutil descripción de la exactitud, que Korchnoi consigue combinar con su juego luchador.

Botvinnik comentó de Petrosian: "Tiene el raro don de colocar sus piezas de tal forma, que siempre se defiendan unas a otras". De un gran maestro alto, dijo: "El es muy aficionado a las jugadas largas". Una vez, en una sesión de entrenamiento, estábamos analizando una posición en la que el blanco tenía los Alfiles en 3D y 2CD apuntando amenazadoramente al Rey negro. El comen-

tario del anterior campeón del mundo fue: 'Esta es la clase de posición que Kotov remataría rápidamente'. Pero ésta no era la primera vez que él mostraba un perfecto conocimiento de mi juego. "Kotov tiene un sentido del peligro pobremente desarrollado", dijo una vez, y entonces comprendí por qué había sufrido yo tantos reveses. A menudo yo había perdido partidas en las que tenía un evidente peligro bajo mi nariz, y todavía pensaba que tenía una buena posición. Por eso quería que alguien me dijera, en el curso de alguna, que estaba mal y que perdería.

¡Pero, por Dios, no le digan eso a Flohr!

Todos nosotros estudiamos a nuestro oponente, e intentamos descubrir las posiciones que le gustan y las que no le gustan. También conocemos los signos externos que indican que no le satisface el aspecto de su posición, aunque estos signos varían mucho. A algunos jugadores se les ponen las orejas coloradas, otros empiezan a tirarse del pelo, otros mueven el pie bajo la mesa. Todo esto debe ser conocido y tomado en cuenta. En la tensa lucha de una partida de torneo, la más leve señal que le ayude a concoer lo que está pensando el oponente es valiosa.

¡Conózcase a sí mismo!

Es importante conocer las características positivas y negativas de su oponente, pero no es menos importante que conozca también las suyas. Por eso Alekkine se ponía el primero en la lista. Usted no encontrará mu-

cha ayuda en esto preguntando a la gente. Sólo una severa actitud auto-crítica ayudará a un jugador a valorar sus puntos fuertes y débiles, y más tarde al proceso de perfeccionamiento de su juego.

Durante este proceso un jugador puede encontrar con que un aspecto de su juego se estanca, mientras que otros se van activando. Para combatir esta tendencia de perfección proporcionada recomiendo una revisión periódica. Yo mismo hice esto cada dos o tres años, y sé que muchos de mis colegas siguen la misma práctica.

La revisión consiste en un análisis de todas las partidas que usted ha jugado desde el último examen, y en particular las partidas que perdió, las cuales deben ser examinadas con minuciosidad. Cada jugada debe ser estudiada escrupulosamente, los errores criticados y sacadas las conclusiones.

En este momento se deberán examinar todos los aspectos de la partida: cómo juega usted la apertura, su táctica del final, su dominio del medio juego. El sacar conclusiones generales sobre sus principales debilidades puede proporcionarle un gran estímulo para posteriores desarrollos. Hubo un tiempo en que el mismo Botvinnik admite que él tenía poca habilidad para jugar las posiciones agudas y complicadas. "Aquí se presentó mi viejo defecto de falta de visión combinatorias", escribió en las anotaciones de una partida, ja pesar de que ya era campeón soviético!

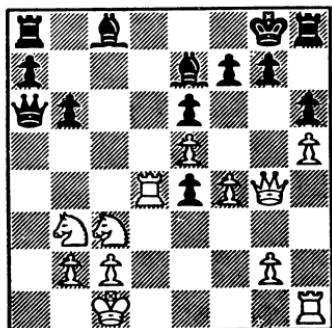
Con gran trabajo, consiguió extir-

par este defecto, y sus partidas posteriores contenían las más intrincadas y complicadas posiciones. Del mismo modo Bronstein tuvo que trabajar duro para mejorar su juego en el final.

Usted también debe conocer sus características positivas y negativas desde el punto de vista de juego de torneo. ¿Cómo reacciona si pierde, cómo se conduce después de que ha cometido una incorrección o un error? ¿Se pone colorado, palidece o puede mantenerse impasible? No debe permitir que su oponente sepa lo que siente.

Quizás resultará útil para el lector conocer mis propios defectos en el medio juego. Sobre 1937, yo subestimaba la importancia de los ataques, las combinaciones y el juego táctico agudo. Una seria revisión me reveló este defecto, y el análisis de la siguiente partida sirvió como un estímulo para volver al camino correcto.

159



Aquí yo era el blanco contra Iljin-Zhenevsky en la semifinal del Campeonato del Sindicato Obrero de 1935. Tengo una definida ventaja,

ya que mis piezas están situadas más activamente y el Rey negro no está muy seguro. ¿Qué habría hecho aquí un jugador de la clase de Tal? Estudiaría una posibilidad concreta de abrir la posición del Rey negro e intentaría matarle rápidamente, sobre todo porque el negro no ha completado todavía su desarrollo.

¿Qué hice yo? Sólo maniobré sin un plan definido. Jugué 1. T x P, pensando que mi superior desarrollo y ventaja de espacio conducirían automáticamente a una victoria. El negro jugó 1. ..., P4CD, luego completó su desarrollo sin peligro e incluso fue a ganar la partida gracias a sus dos Alfiles.

En los análisis que yo hice más tarde en mi revisión encontré una victoria con 1. C x P, R2T; 2. C5C +!, que destrozaría la posición del negro. 2. ..., P x C; 3. P x P, A2C; 4. P6C +, R3T; 5. P x P, A4C +; 6. R1C, A4D; 7. T x A. Los análisis demostraron que otras posibles defensas tampoco hubieran salvado al negro del fiero ataque que desarrollaba el blanco, y por esto llegué a comprender dónde estaba mi principal debilidad.

Luego me impuse una condición: dedicar más tiempo al estudio de posiciones agudas, aprender a descubrir ocultas posibilidades tácticas y procurar atacar al Rey enemigo. Jugar valientes y agudas combinaciones —eso fue lo esencial de mi condición de este día, y pronto dicha condición fue debidamente llevada a cabo.

Ha llegado el momento de decir adiós al lector. ¿Cuáles serán mis

últimas palabras? El lector mejorará su juego si supera los defectos que ya hemos indicado, si estudia profundamente la rica herencia del ajedrez

que hemos recibido del pasado y si se impone una rigurosa autocritica.

Si ahora, querido lector, hace todo esto, ¡entonces el futuro es suyo!

SOLUCION A LOS EJERCICIOS

Diagrama 53. Alekhine-Koltanowsky, Londres, 1932.

Sí, puede, 22. C5 × PAD, T × C; 23. T × P, A5A, o 1) 23. ..., A × C?; 24. D × P + y 25. T × A, etc. 2) 23. ..., C5D?; 24. C × C, etc. 3) 23. ..., D5A; 24. C × P! etc. 4) 23. ..., C1D; 24. T3A, T2A; 25. C × P, etc. 5) 23. ..., A2A; 24. T × P!, C5D; 25. C × C, P × C; 26. D × T, R × T; 27. T3A +, etc. 6) 23. ..., T1R; 24. C × P, C1D; 25. P4CD, C2A; 26. T × A, etc. 7) 23. ..., R2A; 24. T3A, R2R; 25. P4TD, D3C (mejor); 26. T × A +, R × T; 27. C × P +; R3D (o 27. ..., R2A; 28. D × P +, R1C; 29. C6R); 28. D × P +, R × C; 29. T3A +, R5C; 30. D6D + y gana. 24. P4TD, D × P; 25. C × P + gana.

Diagrama 54. Boleslavsky-Kotov. Groninga, 1946.

Sí, 24. C4D! y ahora 1) 24. ..., D2A; 25. T7R, C1A; 26. C6R ganó. 2) 24. ..., T1R; 25. T × T +, A × T; 26. C6R. 3) 24. ..., C × PD; 25. P × C, P × C; 26. T7R, P4CR; 27. D3C, A4C; 28. P4TR! 4) 24. ..., P4C; 25. D3A, y ahora a) 25. ..., C × PD; 26. C × P, A × C; 27.

D × A, C5A; 28. D × PAD! b) 25. ..., P5A; 26. D5T, A1R; 27. D6T, P × C; 28. P5A, T3-2D; 29. P6D +, A2A; 30. T7R! 5) 24. ..., C1A; 25. D6T, y ahora a) 25. ..., P × C; 26. P5A, T3T; 27. P6D +, b) 25. ..., P3C; 26. C2R, A1R; 27. C4A.

Diagrama 55. Boleslavsky-Lilienthal, Budapest, 1950.

No, la jugada es buena. 14. P4CD!, A3AR; 15. TD1A, y ahora 1) 15. ..., P4D; 16. P × P, D × C; 17. D × D, A × D; 18. T × A, A × P; 19. C5R, A × A; 20. R × A con ventaja. 2) 15. ..., D × P; 16. T × P, T1C; 17. C2D, D1A; 18. A × A, T × A; 19. C5D!, T × T1; 20. D × D, T × D; 21. T × T +, R2C; 22. T8C +, R3T; 23. C × A, T × C; 24. P3T y gana. 3) 15. ..., D × P; 16. T × P, AD × C; 17. A × A, TD1A; 18. A7C!

Diagrama 56. Euwe-Keres, 5.^a partida del match, 1939-40.

1) 21. C1R?, T1D + y 22. ..., T7D +, 2) 21. C5R, C × A; 22. PT × C, A4A!; 23. P4A, P × P a.p.; 24. C × PA, T × P. 3) 21. C2D, T1D; 22. T2A, A4A!; 23. A4T, T2D +, 4) 21. C1C?, tal como

jugó Euwe en la partida. 21. T1D +; 22. R1T, T7D; 23. P3A, T × PCR; 24. C4T!, T1D +; 25. R1R, C × A; 26. PT × C, P4TD y el negro tiene mejor partida.

Diagrama 57. Bronstein-Boleslavsky, match, 1950.

1) 42. D × PD, P5A; 43. A6R, T1CD; 44. R2C, T7Cl 2) 42. D × PD, P5A; 43. R1A, T1CD; 44. P4A, T7C; 45. D4D, D6T! 3) 42. D × PD, P5A; 43. T1C, P6A; 44. T1AD, P7A; 45. T × P, C6A + amenazando horquillas en 8R o 5D y después de un preliminar D8T +, 4) 42. T × P, P5A; 43. T6T, D5D; 44. T6D, D × PR; 45. T7D +, R3T.

Diagrama 58. Boleslavsky-Bondarevsky, Campeonato por Equipos de la URSS, 1951.

27. C × P!, y ahora 1) 27. ..., P × C; 28. D × P +, A3A; 29. D × D gana, 2) 27. ..., C × C; 28. C × A, D × C; 29. D × A, D × D; 30. T × D, T2AR; 31. TD1R! 3) 27. ..., T × A; 28. T × T, C × C; 29. C × A, D3C +; 30. R1T, D × T; 31. C × T, A × C; 32. A × C, D × D; 33. T × D, A × A; 34. T7R ganando el Caballo.

Diagrama 59. Tal-Keres, Belgrado, 1959.

Mover el Caballo es malo, 1) 46. C3C, D7R +; 47. R3T, C5A +! 2) 46. C3A, D7R +; 47. R3T, C7A +; 48. R2C, C8D +; 49. R3T, D8A + ganando la Dama. 3) 46. C3A, D7D +; 47. R3T, C7A +; 48. R2C, C5C +; 49. R3T, P4T y mate, 4) 46. C5C, D7R +!; 47. R1C, C4R ganando. Es mejor para el blanco 46. D5D, como Tal hizo en la partida. Otras jugadas de Dama son inferio-

res. 5) 46. D4C, D7A +, 6) 46. D7D, D7A +.

Diagrama 60. Spielmann-Lasker, Moscú, 1935.

Sí, 28. ..., R5T, y ahora 1) 29. P5C, T × T; 30. T × T; R × PT y el negro está a salvo. 2) 29. T × T, P × T; 30. P5C, R × PT; 31. T6D, T1R; 32. A5A, A1AD; 33. T6AD, A2C, y si 34. T6CD, A1AR o 34. T7A, A5R con amenazas de mate. 3) 29. T × T, P × T; 30. T1C, A4A! 4) 29. A5A?, T × A; 30. P × T, T × C; 31. P6A, T × P; 32. A1AD y el blanco no tiene una forma clara de explotar sus Peones pasados.

Diagrama 61. Kotov-Keres, Torneo de la Candidatura, Zúrich, 1953.

Sí, 42. T8D +; R2C, y ahora 43. T6D!! 1) 43. ..., P4A; 44. T7D +, R1A; 45. C7A, T × P +; 46. R1R y el blanco tiene la Torre y el Caballo en posición de tablas con C-7T-6A con jaque perpetuo, 2) 43. ..., P4A; 44. T7D +, R3C; 45. T6D +, R2A?; 46. T6A + y 47. T × P.

Diagrama 62. Donner-Kotov. Venecia, 1950.

La mejor jugada es 19. ..., C7T!! 1) 20. D3T, P × A; 21. T × C, P × C = D; 22. T × D, D × P +. 2) 20. D2A, D × P +; 21. R1T, P × A; 22. D × C, P × C = D; 23. TR × D. A3A con una posición ganadora. 3) 20. D1C, D × P +; 21. R1T, P × A; 22. C2A, D × PR también gana, 4) 20. D1D, D × P +; 21. R1T, D × A; 22. D × D, P × D; 23. T × C. P × C = D, etc.

Diagrama 63. Panov-Lissitsyn. Moscú, 1939.

Sí, 23. ..., C × P +; 24. P × C,

D3A +; 25. R3C, P4TR; y ahora 1) 26. D2A, P5T + +, 2) 26. C2T, P x P; 27. T1C-1A, D5T +; 28. R4A, P4CR + +, 3) 26. C2D, P x P; 27. T1T, D4R +; 28. R2A, P6C +, etc. 4) 26. D2D, P x P; 27. D4D, T4R; 28. A x P, D5T +; 29. R4A, P x C + +, 5) 26. T1T, P x P; 27. T x T, T x T y gana. 6) 26. P5Cl, D x P +; 27. R2A, D3A +; 28. R3C, T4R!; 29. C2D, D4C +; 30. R2A, T4A + y gana.

Diagrama 64. Euwe-Reshevsky, Torneo Match del Campeonato del Mundo, 1948.

Sí, 1) 45. ..., C6T; 46. T x T, D x T; 47. R2R, D7R +; 48. C2A. 2) 45. ..., T x T +; 46. D x T, D6T +; 47. R2A, 3) 45. ..., C4D; 46. T2R, T x T +; 47. D x T, D x PR; 48. D5A! En las tres variantes la partida está igualada.

Diagrama 116. Neikirch-Botvinnik, Olimpiada de Leipzig, 1960.

La TD y el Alfil del blanco son piezas inefectivas. La última linea del blanco es débil y el negro tiene presión en las columnas centrales y en la larga diagonal blanca. El negro ganó con 23. ..., T x T!; 24. D x T, D1D!; 25. D x P +, T2A; 26. D1R, T2R; 27 abandona.

Diagrama 117. Kan-Riumin, VIII Campeonato de la URSS, 1933.

El blanco tiene gran presión en la columna CR, donde sus piezas mayores están triplicadas. Su Alfil es también una pieza fuerte, ya que el Alfil negro no puede defender 2TR, la cual será amenazada después de A1C y D2A. El blanco ganó con 30. P5T!, P3T; 31. T6C, T1R; 32.

A1Cl, T1CR; 33. T x P + abandona.

Diagrama 118. Keres-Szabo, Hastings, 1954-55.

El blanco tiene la columna TR y hay debilidades en 2R y 3R de la posición del negro. El Caballo está fuera de juego y puede estar en peligro en algunas variantes. El blanco jugó 21. P x P, D x P (21. ..., T1T; 22. T x T, T x T; 23. D3A, C2C; 24. D3R con un Peón de más y presión); 22. D2D!, P4C; 23. D3R, D2D; 24. A4C (24. D3D también ganaría), D2A (24. ..., D x A?; 25. D x PR +; 26. T7T +); 25. A5A, R2A (25. ..., T x T; 26. T x T, T x T; 27. T x Cl, D x T; 28. D x PR + y mate); 26. T7T +, R1R; 27. TD1T, D2C; 28. T8T abandona.

Diagrama 119. Smyslov-Golombek, Venecia, 1950.

El negro tiene una casilla débil en 3D. El blanco jugó 19. P5A!, con lo cual también reduce posteriormente la movilidad del Alfil negro. La partida continuó 19. ..., C4D; 20. C4R, A1R; 21. C6D!, P3CD; 22. D3A y el blanco pronto consiguió la victoria.

Diagrama 120. Panov-Yudovich, Campeonato del Sindicato Obrero, Moscú, 1936.

El flanco de Rey blanco no está bien defendido por las piezas, por ejemplo, falta el habitual Caballo en 3AR. El negro jugó 14. ..., P4D!!; 15. P x P, D x P; 16. P3CD, D4T; 17. P4T, A x Pl; 18. R2C, C x A +; 19. D x C, A4Cl y 20. ..., A6T +.

Diagrama 121. Zhukhovitski-Polyak, Kiev, 1936.

Las piezas del negro no están bien situadas y su Caballo está expuesto. El blanco jugó 17. P4CD, A × PC; 18. D5Cl, D × C; 19. A2D, D × A; 20. T × D, A × T; 21. D × C7, A × P +; 22. R1A y el blanco está mejor. Existe la amenaza 23. D5A + ganando el Caballo; además de PC, las Torres del negro están también fuera de juego.

Diagrama 144. 1. P4R, P × P;

2. C × P, C × C; 3. D × C con ventaja del blanco.

Diagrama 145. 1. C5R seguido de P3AR y P4R. No obstante, 1. P4CD controlando C5 debe dar al blanco la iniciativa, lo mismo que T1-1AD con la misma idea anterior.

Diagrama 146. 1. P4R, P × P; 2. C × P, C × C; 3. T × C con ventaja del blanco.

INDICE DE NOMBRES

Los números se refieren a los diagramas

- Alekhine, 11, 15, 16, 17, 19, 36, 42, 51, 53, 69, 72, 100, 124, 127, 140.
Averbaj, 22.
Belavenets, 51.
Blackburne, 42.
Bogoljutov, 149.
Boleslavsky, 6, 9, 20, 54, 55, 57, 58, 88, 143, 157.
Bondarevsky, 136.
Bonch-Osmolovsky, 44.
Botvinnik, 21, 38, 65, 81, 88, 90, 93, 100, 103, 104, 106, 107, 109, 113, 116, 125, 128, 130, 136, 142, 156, 158.
Bronstein, 38, 43, 44, 57, 80, 85, 154.
Capablanca, 79, 147.
Chigorin, 4.
Denker, 103.
Donner, 62.
Ebralidze, 46.
Euwe, 36, 37, 56, 64, 132.
Filip, 32.
Fine, 3, 135.
Flohr, 3, 6, 10, 51, 122, 152.
Freinan, 33.
Geller, 94, 137.
Gligoric, 87, 95, 102, 133.
Golubev, 28.
Grigoriev, 35
Grekov, 34.
Horberg, 108.
Iljin-Zhenevsky, 29, 31, 34, 35, 40, 159
Kalmanok, 110.
Kan, 33, 81, 117, 152.
Kashdan, 98
Kasparian, 45
Keres, 18, 23, 32, 47, 48, 56, 59, 61, 73, 86, 87, 118, 123, 134, 135, 143
Koltanowsky, 53.
Konstantinopolsky, 141.
Korchnoy, 25.
Kotov, 2, 12, 13, 22, 23, 24, 27, 28, 30, 39, 54, 61, 62, 67, 74, 76, 92, 95, 99, 101, 108, 110, 114, 118, 119, 133, 138, 141, 154, 157, 159.
Lasker, 31, 60, 140, 148, 149.
Lengyel, 39.
Lovenfish, 10, 27, 52, 113.
Liebert, 114.
Lilienthal, 55.
Lisitsyn, 51, 63, 76
Liublinsky, 125.
Makogonov, 93.
Najdorf, 85, 137.
Keikirch, 116.
Nenarokov, 40.
Nestler, 7.
Neushtadt, 74.
Nimzovich, 69, 79.
Panov, 2, 63, 120.
Petrosian, 28, 43, 90, 132, 137.
Pillsbury, 148.
Pilnik, 92.
Plater, 13, 65.
Poljak, 121.
Ragozin, 20, 46, 52, 97, 147.
Ravinsky, 9, 24.
Reshevsky, 26, 64, 134.
Reti, 15.
Romanovsky, 45, 82, 128, 129.
Rosselli, 127.
Rossolimo, 7.
Rudakov, 12.
Selesniev, 124.
Smorodsky, 82.

- Smyslov, 21, 26, 28, 30, 37, 47, 86, 109, 119
Sokolsky, 130.
Spassky, 25, 123, 138.
Spielman, 60.
Stahalberg, 71, 73, 104
Steiner, 67.
Sterk, 17.
Stolberg, 142.
Szabo, 94, 101, 102.
Taimanov, 48, 71, 80, 99, 158.
- Tal, 18, 59.
Tarrasch, 4, 72.
Tartakover, 16, 19.
Treibal, 11.
Veresov, 126.
Vidmar, 122.
Vilner, 129.
Yudovich, 106, 120.
Zamikhovsky, 107.
Zhukhovitsky, 121.

SIMBOLOS

+ = jaque	!? = jugada que merece atención
+ + = mate	± = el blanco está mejor
! = jugada buena	− = el negro está mejor
!! = jugada muy buena	0-0 = enroque corto
?! = jugada dudosa	0-0-0 = enroque largo
? = mala jugada	N = Novedad
?? = jugada muy mala	

INDICE

Prefacio	5
Introducción Un experimento extraordinario	7
1. Análisis de variantes	11
<i>¿Sabe usted analizar?</i>	<i>11</i>
Digresión histórica	13
El árbol de análisis	20
Variantes forzadas y no forzadas	27
Diferentes tipos de árbol	31
El Tronco "Pelado"	31
Un "bosquecillo"	35
"Maleza de variantes"	37
Selección de jugadas posibles	39
<i>¿Qué es una jugada posible?</i>	<i>41</i>
"Jugadas tranquilas"	50
Errores graves	52
Aturdimiento debido al éxito	53
Reflejos condicionados	58
El punto ciego	64
A través de los ojos de un "patzer": Regla de Blumenfeld	66
Más consejos prácticos	68
<i>¿Analizar o no analizar?</i>	<i>68</i>
<i>¿Posiciones para analizar o para enjuiciar?</i>	<i>71</i>
<i>¿Confía en su oponente o no?</i>	<i>73</i>
Apuro de tiempo	75
Ejercicios	78
2. Juicio posicional	82
Líneas y diagonales abiertas	84
Modernas ideas sobre líneas abiertas	89
Estructura de Peones y casillas débiles	96
Casillas débiles	96
Peones pasados	100
Islas de Peones	101
Debilidad de la periferia	104

La posición de las piezas	110
Posición pobre de varias piezas	116
El espacio y el centro	121
Ejercicios	125
Un experimento continuado	127
¡Imitar a Botvinnik o a Najdorf?	128
Qué es concreto y qué es general	131
Cuestiones generales y preparación	131
La apertura	132
El medio juego	132
El final	132
Fórmula general y análisis concretos	133
 3. Planeamiento	137
 Un único plan	137
Falta de plan castigada	141
Sea flexible	144
El centro	149
Centro cerrado	149
Centro abierto	150
Centro móvil	151
Centro fijo	153
Tensión en el centro	154
Ejercicios	155
 4. El final	157
 5. Un conocimiento del jugador	166
Estudio de la apertura	167
¿Es posible estudiar el medio juego?	171
Partidas aplazadas	173
Consejos sobre cuestiones varias	176
Ajedrez y vida	176
Los factores del éxito	177
Conozca a su oponente	178
¡Conózcase a sí mismo!	179
 Solución a los ejercicios	182
Índice de nombres	186
Símbolos	189

El extraordinario interés de esta obra de Kotov,
ya clásica en la literatura ajedrecística,
se debe al acierto con que describe
los métodos empleados por los
principales jugadores de nuestro tiempo.

El progreso en ajedrez
es el resultado de un inmenso
y duro trabajo en estudios de teoría.

El autor facilita el camino relatando
cómo Botvinnik, Tal, Smyslov,
Petrosian, Keres, Bronstein
y muchos otros importantes grandes maestros
estudiaron la teoría y se entrenaron
para comprender los misterios de la estrategia
y la táctica.

Kotov demuestra y anima con ello
al estudiante del ajedrez,
que se puede llegar a gran maestro
con el propio esfuerzo.
Cómo hay que hacerlo exactamente,
está contenido en este libro.

FUNDAMENTOS /AGUILERA