

Tratado General de Ajedrez

Roberto G. Grau



Selección de capítulos de la obra

Material contra tiempo

En este título está el verdadero secreto del arte de combinar. Las piezas valen en el ajedrez por lo que hacen y no por su simple existencia en el tablero. Esto es una verdad que todos comprenden, pero que casi ningún jugador novicio practica. En el afán de capturar algún peón adversario dilatan el desarrollo de sus piezas y resulta que, si aparentemente tienen ventaja material, están en desventaja de tiempo, ya que han perdido varios en procura de una hipotética superioridad.

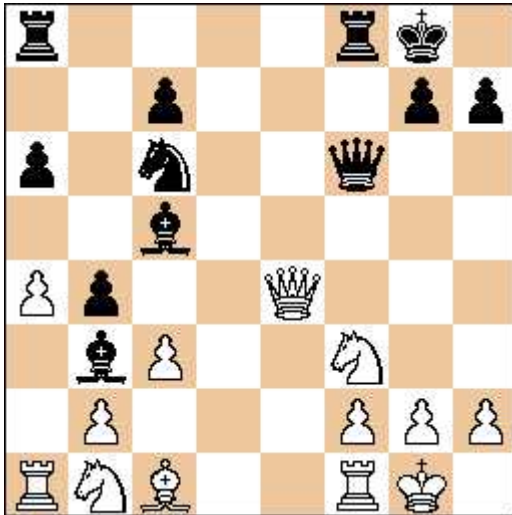
Esta es la razón que da vida a todos los gambitos y la que justifica las combinaciones. Veamos, a través de un ejemplo de Spielmann, hasta qué grado es fácil comprender una combinación y una partida a poco que se reconozca la verdad irrefutable de que la ventaja de tiempo es superior en los planteos a la ventaja de material.

Schorries - Spielmann



Las blancas amenazan ganar un peón mediante **AxCe4**, que podría ser defendido por las negras con **1...Af5**, pero esto permitiría a las blancas un buen ataque. Spielmann pensó que la carencia de desarrollo de las piezas del flanco dama enemigo y una posible apertura de la columna alfil rey valían mucho más que un peón, y optó por seguir con **1...f5 2.exf6 Dxf6 3.Axe4 dxe4 4.Dxe4 Ab3**

Tratado General de Grau



Magnífica maniobra. Spielmann quita a la dama adversaria la retirada a c2 y prepara la ganancia de tiempo que surgirá de Te8. Obsérvese que tiene en juego todas sus piezas menores, que pondrá económicamente en acción la torre, y que el caballo adversario de f3 está inmovilizado, porque debe obstruir la conjugación de las amenazas del alfil rey, la dama y la torre sobre el peón f2. Las blancas tienen superioridad material, pero prácticamente están en neta inferioridad porque sus fuerzas del ala de la dama se hallan inertes. **5.c4** Un error. El que está peor desarrollado debe evitar en lo posible avanzar peones, pues éstos acentúan su pérdida de tiempo. Era sin duda mejor Ae3, pero lo que desea el blanco es obstruir la diagonal del alfil dama adversario y brindar un punto fuerte para la dama en d5 **5...Dd6 6.Cbd2**



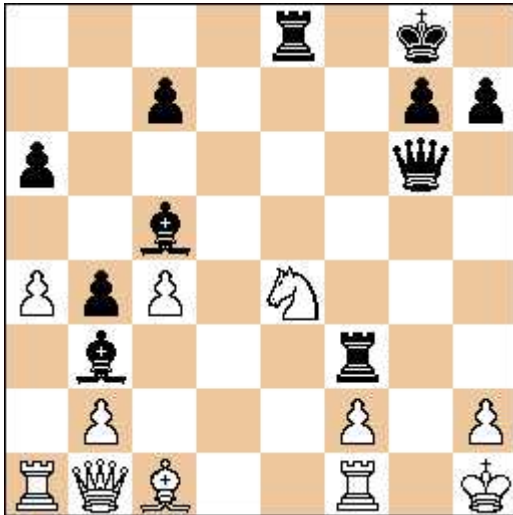
Cuando se tiene desarrollo inferior, hay gran peligro de ser atacado. En este caso es siempre prudente la simplificación, que favorece al que se debe defender. Por esa razón estratégica era mejor Dd5, devolviendo el peón y llegando a un final inferior, pero por lo menos largo y, por lo tanto, más propicio a las reacciones.

6...Tae8 7.Db1

Obsérvese a lo que debe llegar el blanco para mantener la ventaja material. La lucha entre espacio y material está haciendo crisis. Vemos cómo, a medida que la partida avanza, el negro está asegurándose la fiscalización de mayor número de cuadros del tablero, lo que equivale a decir que domina estratégicamente la situación **7...Cd4**



Con habilidad ha logrado Spielmann coordinar la ventaja en espacio con la debilidad de la casilla f2. Ahora no es posible 8.Cxd4, Dxd4 9.Cf3, por 9...Dxf2 10.TxD, Te1 mate **8.Ce4 Cxf3+ 9.gxf3 Dg6+ 10.Rh1 Txf3**



Maniobra simple y definitiva que no sólo recobra el peón para las negras, sino que pone término a una lucha de clásica factura estratégica. **11.Te1** [11.Cxc5 Ac2 12.Da2 Txf2 con mate] **11...Txf2 12.Ag5 Dh5 13.Cf6+ gxf6 14.Txe8+ Rf7 1-0**

Conformaciones típicas de peones



El gran Philidor

Desde los remotos tiempos de Philidor comenzó a reconocerse la verdadera importancia de la colocación de los **peones**. Él fue quien tuvo la primera noción científica del juego. Hasta se podría afirmar que fue el primer hombre que comprendió el ajedrez, que hizo de un juego sin bases, sin normas, una idea estratégica permanente.

Su principio sobre la base fundamental que significaba la

configuración de peones revolucionó al ajedrez y originó toda la estrategia actual del juego. De acuerdo con la disposición que se asigne a los peones deben efectuarse las maniobras futuras. De lo que se deduce que el esqueleto técnico del juego, su armazón estratégica, es la ordenación de las líneas de peones, que son lo que a la guerra las líneas avanzadas de combate, de cuya rotura o desmembramiento depende la suerte de una lucha.

Consideraremos las configuraciones de peones para dar en cada caso la estrategia que conviene adoptar. Veremos la enorme fuerza de los peones unidos, cómo cada cambio de peones puede significar el principio del desmembramiento de la armónica cadena inicial y de qué manera el más insignificante de los avances gravita poderosamente en la estructura íntegra de la partida.

DEBILIDAD NECESARIA: EL AVANCE DE LOS PEONES

Los avances de peones son la debilidad necesaria que impone la lucha para defenderse. Esta enorme paradoja tiene fácil comprobación. Toda la teoría de los puntos fuertes, de la centralización de las piezas, de los alfiles buenos y malos, de las columnas abiertas, etc, tienen como base fundamental el esqueleto de peones. Esto lo sabemos porque en cada caso hemos considerado el problema, pero ahora lo trataremos desde el punto de vista general.

La **posición ideal de los peones es la inicial**, ya que toman todas las casillas que están frente a los mismos. Cada vez que se hace necesario avanzarlos dos pasos, el cuadro lateral del peón queda sin una de sus protecciones naturales y se crean los puntos fuertes para el rival.

CONFIGURACIONES TÍPICAS

Por ejemplo, la configuración **h2, g2, f2, e3, d4**, tan común en el gambito

Tratado General de Grau

de dama, es una de las más notables que registra el ajedrez. Estos peones, colocados a manera de un ángulo obtuso, tienen una enorme fuerza, pues mantienen su elasticidad y forman un bloque muy difícil de ser disuelto. Esta configuración combatirá siempre con ventaja contra otra que no ofrezca tanta cohesión. Por ejemplo, pongamos un peón en a2 y supongamos que el rival tiene los peones: **h7, g7, f3, c6, b7 y a7**. Este tipo de posiciones es frecuente en el gambito de dama. Puede afirmarse que el bloque de peones blanco es más fuerte que el negro, ya que éstos pueden ser vulnerados más fácilmente en las columnas abiertas. La táctica del final es simple. Se cambia el peón torre aislado por el peón caballo enemigo, y, o se desunen los peones, lo que sería decisivo, o se dejan dos peones unidos, pero aislados en un flanco sobre columnas abiertas, que sean obligados a debilitarse y, como tal, tema de iniciativa.

El ejemplo que ofrecemos muestra cómo un error de planteo provoca la desunión de dos peones, y cómo desde ese momento la partida está definida por hallarse uno de los peones, no sólo aislado, sino en una columna abierta que el rival puede vulnerar con sus torres.

Sterk - Grau [D38]

1.Cf3 Cf6 2.d4 d5 3.c4 e6 4.Cc3 Cbd7 5.Ag5 Ab4 Esta maniobra de planteo, denominada variante Manhattan, suele ser eficaz contra jugadores que no están profundamente al tanto de la técnica de los planteos o a quienes la memoria suele jugarles malas pasadas. **6.e3 c5 7.Cd2** Las blancas juegan rutinariamente y tratan el planteo como si se tratara de una Cambridge Springs. Lo justo es **cxd**, creando problemas a la configuración de peones negros. Debe tomarse con el peón de rey, y el peón de dama negro comienza a debilitarse seriamente. **7...Da5 8.Dc2 0-0 9.Cb3 Da4 10.Axf6 Cxf6 11.cxd5**

Lo mejor. Se anticipa a la amenaza Ce5. **11...cxd4**

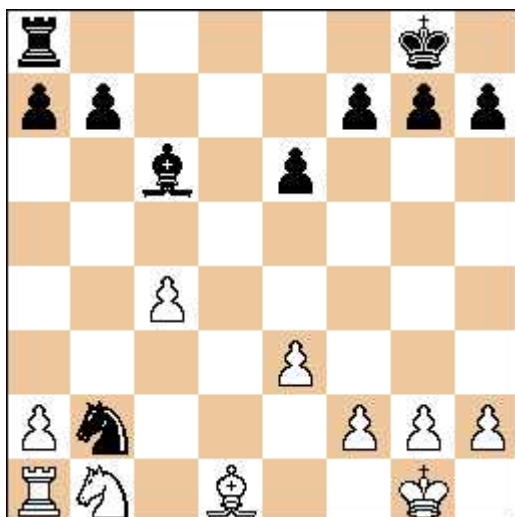


Lo exacto para no debilitar en lo más mínimo la configuración de peones. Pero ya las negras están mejor, porque han asumido la iniciativa en el ala dama y presionan seriamente el punto c3 **12.Cxd4 Dxc2 13.Cxc2 Axc3+ 14.bxc3 Cxd5**

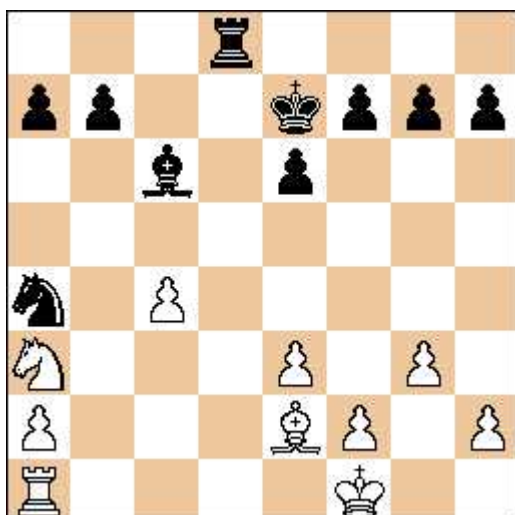


Se ha llegado a un final en el que las blancas están perdidas estratégicamente, por su mala configuración de peones y la excelente disposición de las negras. El resto es sólo cuestión de técnica: las fallas fundamentales del esqueleto de peones deben dar sus frutos. **15.c4 Cc3 16.Ca3 Ad7 17.Cb1 Ca4 18.Ae2 Ac6 19.0-0 Tfd8 20.Td1 Txd1+ 21.Axd1 Cb2**

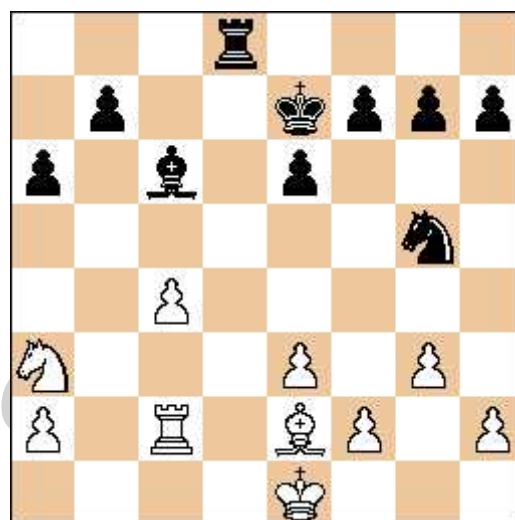
Tratado General de Grau



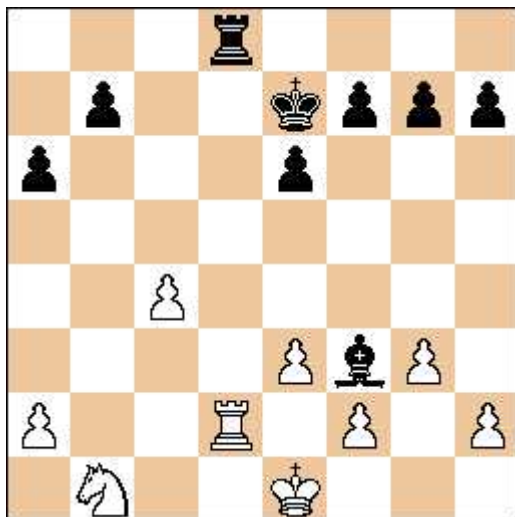
Las negras están maniobrando de atrevida manera con el caballo para realizar jugadas de iniciativa que impidan el desarrollo de las blancas. Si Cc5, que sería lo rutinario, seguiría Cc3 y las blancas igualarían el desarrollo, lo que haría difícil la explotación de la configuración de peones. Esto permite ganar un tiempo valioso. **22.Ae2 Td8 23.Rf1 Rf8 24.g3** Preparándose para eventualidades futuras, que han de hacer imprescindible que el rey entre a cooperar en el dominio de la columna dama, impidiendo las amenazas de la torre. Era de considerar la jugada 24.f3, para restar eficacia al alfil, pero en ese caso existiría una casilla débil en d3, que sería el origen de otro plan negro **24...Re7 25.Ca3** Si 25.Cc3, seguiría Td2, Ca4, el rey iría a c5 y definiría la lucha. **25...Ca4**



Terminada su misión en el flanco dama, el caballo inicia una maniobra tendiente a aumentar las debilidades del flanco rey. Amenaza, además, Td2, seguido de Tb2 **26.Re1 Cc5 27.Tc1** Si 27.Td1, seguiría TxT 28.RxT, Ce4, amenazando Cxf2 y Cc3. Si 28.AxT, Cd3 29.Rf1, a6, seguido de Rd6, Rc5 y Rb4, ganando **27...a6** Preparándose para el final. Es imprescindible para poder transportar el rey a c4 que el caballo no tenga ninguna posibilidad en la casilla b5. La jugada prepara también una maniobra decisiva a base de Cd3 **28.Tc3 Ce4 29.Tc2 Cg5**



Las negras han llevado a cabo un plan sobre el flanco de rey cuya finalidad principal consiste en obligar al cambio del alfil por el caballo, para tan sólo entonces intentar explotar la debilidad del peón alfil dama **30.Cb1 Cf3+ 31.Axf3 Axf3 32.Td2**



Más eficaz parece ser Cd2, pero igualmente las blancas están estratégicamente perdidas. La mejor conformación de los peones y la superioridad del alfil sobre el caballo en las posiciones abiertas son factores decisivos. Además, existe un peón blanco débil en c4, y, en consecuencia, una casilla fuerte para el negro de c5 **32...Tc8 33.Tc2 Ae4 34.Tc1 Ad5 35.Cd2 b5 36.c5 Axa2 37.Ta1 Ad5 38.Txa6 Txc5 39.Ta7+ Rf6 40.e4 Tc1+ 41.Re2 Ac4+ 42.Cxc4 Txc4 43.e5+ Rg6 44.Rf3 h5 45.Tb7 Tc3+ 46.Rf4 Tc2 47.Rf3 Tb2 48.h4 b4 49.g4 hxg4+ 50.Rxg4 Txf2 51.Txb4 Te2 52.Tb5 Tg2+ 53.Rf3 Tg1 54.Tb4 Rf5 55.Tb7 Rxe5 56.Rf2 Tg4 57.Rf3 Tf4+ 1-0**

El sacrificio



Marshall, un artista del sacrificio

El sacrificio es la nota vibrante del ajedrez; tiene el brillo que embellece la guerra antigua, donde se luchaba de frente y cara a cara, lo que sin duda era menos hábil que lo actual, pero mucho más digno y emocionante. Eran problemas de vida o muerte, y los ataques sobre el enroque en ajedrez son un símil de esto. En ellos se lucha abiertamente en pos de una victoria, con planes claros que el adversario conoce y que en muchos casos no puede evitar. Pero esas combinaciones no son misteriosas y pueden explicarse.

Para llevar a cabo un ataque sobre el flanco donde el adversario está enrocado es fácil establecer algunos **principios estratégicos** indispensables para que el ataque tenga perspectivas de éxito. Veamos cuáles son esos principios.

Los puntos atacables

Las características del enroque que se desea atacar señalan el tipo de ataque que debe lanzarse. Si se trata de un enroque debilitado ya por el avance de un peón, la manera de atacarlo reside en el avance de los propios peones. Si, en cambio, es un enroque con la configuración perfecta de peones (todos en su casilla inicial), el medio para vulnerarlo es más peligroso para quien lo intenta: el sacrificio de material.

Nos ocuparemos primero y exclusivamente de este último tipo de ataque y estableceremos algunos principios estratégicos indispensables para llevarlo a efecto:

1. Lo principal que debe poseer quien ataca es **ventaja en espacio** en el centro del tablero, lo que equivale a decir que debe dominar mayor número de casillas que el adversario.
2. Poseer un peón en e5 contra un peón e6 adversario es una de las posiciones típicas de ataque sobre el enroque.

Tratado General de Grau

3. La importancia del principio anterior está en que el peón en e5 elimina de la casilla f6 al caballo adversario, pieza que defiende casi definitivamente todo ataque sobre el enroque.

4. Hay que dominar alguna **diagonal** sobre el enroque y debe poseerse, en la generalidad de los casos, el propio caballo en f3.

5. La existencia del **alfil rey**, que es el alfil más agresivo, pues ataca el punto h7.

6. Esto puede completarse y hasta reemplazarse con la posesión de las **columnas abiertas** sobre el enroque adversario.

7. Cuando esto no es posible, se debe reemplazar con la colocación de las torres en la tercera línea. Esto para los ataque por medio de piezas, cuando los peones del que ataca permanecen inmóviles, que es tipo de ataque rápido, del que vamos a ocuparnos.

8. El dominio de las casillas f6, g6 y h6 asegura el éxito de cualquier ataque.

9. El dominio de la quinta horizontal, especialmente la colocación de un caballo en f5, g5 o h5, y en ese mismo orden de importancia

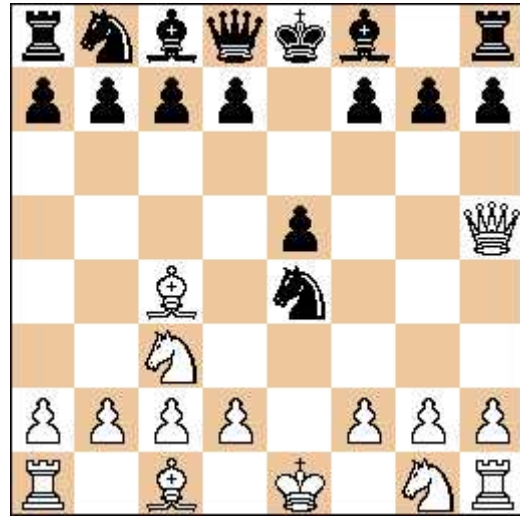
10. Finalmente, ventaja de **material móvil** en la zona donde se desarrolla el ataque.

Para dar un poco más de vida a nuestras afirmaciones, comenzaremos por mostrar un bonito ejemplo, en el que le tocó actuar al veterano maestro alemán Mieses.

Mieses - N.N. [C27]

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Ac4 Cxe4
Antigua variante de las negras contra la Apertura Vienesca, que tiene el defecto de sacar el caballo de su punto natural de f6. Este detalle,

ahora intracendente, es el primer hilo sutil de que se posesiona Mieses para ganar la partida **4.Dh5**



Más agresivo que CxC, por la réplica d5, con doble **4...Cd6** Apoya el punto f7, ataca al alfil y remedia la situación, pero tiene el defecto de que aleja el caballo de la casilla f6, y lo compromete para el caso de un eventual enroque **5.Ab3 Ae7 6.d3 0-0**



Esta jugada equivale a un desafío. Es un enroque que viola algunos principios fundamentales que hemos esbozado. Las negras no poseen el caballo en f6 y su enroque padece, por eso, el máximo de vulnerabilidad. Están peor desarrolladas y tienen dificultades para llevar piezas a la defensa por la obstrucción que el caballo hace del peón d. **7.Cf3 Cc6**

Tratado General de Grau

8.Cg5 Las blancas se ajustan al procedimiento clásico para atacar. Ahora, mediante el dominio de la quinta línea, comienza el ataque, que luego derivará hacia otros típicos temas de ofensiva sobre el enroque **8...h6** Las negras se ven obligadas a acentuar su debilidad **9.h4** Otro método típico. Ahora se apoya al caballo sacrificándolo para conseguir abrir la columna torre rey y permitir que, a cambio de un caballo perdido, entre a actuar la torre. Como se ve, una generosidad peligrosa. **9...Ce8** Las negras tratan de reparar la falla estratégica. Procuran situar el caballo en f6 para rechazar la ofensiva y además facilitan el eventual avance del peón dama, lo que permitirá que el alfil dama actúe **10.Cd5** Planeando la combinación clásica **10...Cf6** Pero ya es tarde. Las negras han logrado llevar el caballo a f6, pero ahora Miese apela a un recurso clásico en este tipo de posiciones, que basa su éxito en el principio octavo, antes expuesto. Entregará la dama en g6 para abrir la diagonal al alfil y preparar un mate magnífico **11.Dg6**

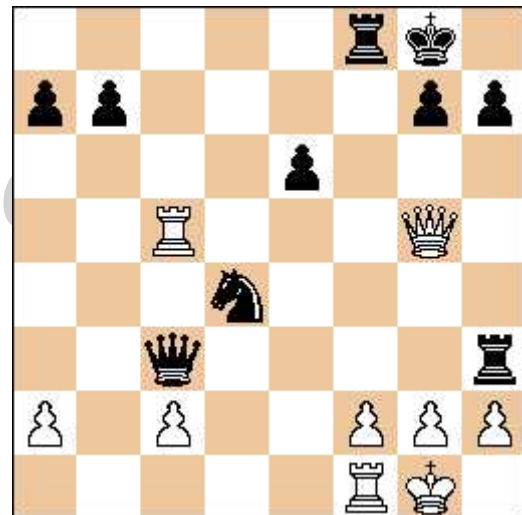


La superioridad en espacio y la racional disposición de las piezas en el ataque hacen posible esta jugada aparentemente sorprendente, pero que no lo es para quien se compenetre de los principios que hemos esbozado. **11...fxg6** Triste necesidad. Las blancas amenazaban Cxf6, seguido de Dh7 mate. **12.Cxe7+ Rh8 13.Cxg6#**



Posición final. Un magnífico ejemplo de ataque al enroque castigando una posición del rey ya débil.

Levitzky - Marshall



Un ejemplo notable de Marshall. El sacrificio se parece al de la partida anterior. Las blancas sacrifican la dama en g3 para rematar la lucha. La dama es entregada a tres piezas distintas, y se gana en todos los casos **1...Dg3 2.Dxg3** [2.fxg3 Ce2+ 3.Rh1 Txf1#; 2.hxg3 Ce2#] **2...Ce2+ 3.Rh1 Cxg3+ 4.Rg1 Ce2+**

El ataque al enroque

Janovsky - Saemisch [A46]

El maestro Janovsky, que fue uno de los mas grandes jugadores de combinación de la época moderna, se encarga de vulnerar un enroque, y cuando su adversario apela al recurso de avanzar el peón torre rey, realiza uno de los típicos sacrificios, que basa precisamente su bondad en la debilidad de ese avance de que tanto gustan los principiantes. **1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Ag5 c5 4.e3** El apoyo permanente del punto avanzado central es el tema estratégico de los planteos, que nadie ha podido nunca debilitar. Podrá en este momento jugarse 4. e4; podrán algunos técnicos audaces sostener que en los planteos deben colocarse, con las blancas, por lo menos dos peones centrales en la cuarta línea, pero lo que no se ha podido demostrar es que el sostén del peón central por medio del otro peón central ofrezca debilidades de ninguna índole **4...Cc6 5.Cbd2** Las blancas desean plantear una especie de sistema Colle, con el alfil dama fuera de la cadena de peones. Solo eso justifica esta jugada, ya que en las posiciones corrientes de la apertura del peon dama es conveniente desarrollar el caballo dama a c3 luego de efectuar c4 **5...b6 6.c3 Ab7 7.Ad3 cxd4** Este cambio de peones es un error. Conviene dilatar esa definición central, porque la posibilidad de este cambio impide el avance del peón rey, que es en realidad lo que tarde o temprano intentaran hacer las blancas. Al cambiarse los peones se consolida la situación central del primer jugador y se le asegura ventaja en espacio. **8.exd4 Ae7 9.Cc4**

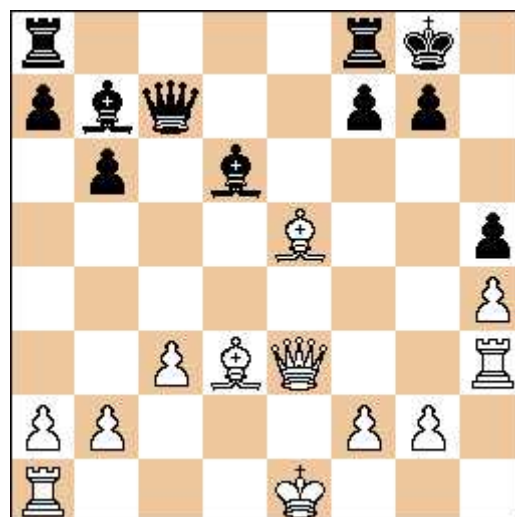


Comienza el plan elemental a desarrollarse en esta apertura y en todas aquellas posiciones en las que haya una columna abierta: colocar un caballo en la casilla que esta delante del peón adversario **9...0-0 10.De2 Dc7 11.h4** COMIENZA EL ATAQUE SOBRE EL ENROQUE. Un tipo característico de ataque. Parecerá de difícil concepción esta movida, pero no lo es. Basta observar la cantidad de fuerzas de que dispone el blanco sobre el rey adversario para ver la enorme desproporción de material. Mientras este posee los dos alfiles, ambos caballos y la dama en excelente posición para atacar, el negro tiene reducidos sus efectivos de defensa a solo dos piezas: el caballo de f6 y el alfil de e7. Este desequilibrio provoca el plan. Ahora Janovsky amenaza Axf6, seguido de Axf7 y Cg5, con ataque irresistible. Podría observarse por que causa el blanco ataca antes de enrocarse largo, y la razón también es muy lógica. Puede enrocarse en cualquier momento, y prefiere efectuarlo, si fuera necesario, una vez que su rival acumule sus piezas sobre la columna de rey, para hacer de todo ese plan una perdida de tiempo. Si se enrocara primero, fácil le seria al negro emplazar un contraataque, que ahora es mucho mas problemático por la posibilidad que tiene el rey negro de substraerse a las amenazas **11...h6**



El avance de este peón facilita el ataque de las blancas: cada peón avanzado de un enroque es una posibilidad mas que se le brinda al adversario por la mayor facilidad de atacarlo, pero la verdad es que ahora resultaba difícil evitar la combinación de las blancas sin incurrir en esta debilidad. Este es, en realidad, la fuerza que se desprende de las posiciones ventajosas: forzar al rival a incurrir en debilidades tácticas que faciliten la preparación de planes ganadores. **12.Dd2** Las blancas emplazan sus baterías sobre el peón avanzado. Este sacrificio de alfil es típico y clásico. Siempre que se posea la torre en h1 y un alfil en d3, es posible entregar el alfil apoyado por el peón h. La razón es simple, porque al retomar el peón que captura el alfil, se ataca al caballo, y, al irse este, la acción conjugada de ambas piezas sobre la casilla h7 debe ser decisiva. El único reparo que se puede formular a este principio existe cuando las negras pueden colocar su caballo atacado por el peón (luego de hxAg5 y hxg) en e4, obstruyendo al alfil **12...Cg4 13.Af4 d6 14.Ce3** Esta jugada tiene por objeto eliminar al caballo d g4, que es la única pieza que impide el sacrificio del alfil en h6. Es, pues, absolutamente consecuente, ya que cambia la única pieza menor blanca que no atacaba directamente el enroque, por otra que lo apoya. Y luego de este cambio el desequilibrio de material en la zona de la futura ofensiva será absolutamente decisivo

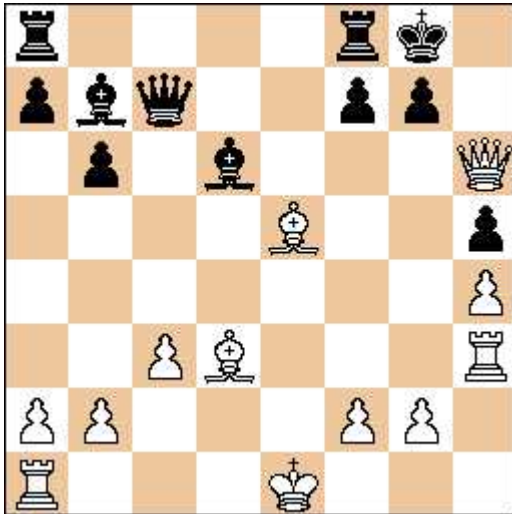
14...Cxe3 Si las negras eluden el cambio mediante Cf6, seguiría g4 y g5, explotando rápidamente la debilidad que ha producido el avance del peón h **15.Dxe3** Y ahora el enroque negro carece del apoyo del caballo de f6 y ofrece la tentadora posibilidad de un sacrificio por la debilidad que ha significado el avance del peón h. Obsérvese que el blanco lo ataca con ambos alfiles, que el caballo rápidamente puede acudir, y que también puede situar la torre rey en la tercera línea, que es otro de los importantes detalles estratégicos característicos de estos ataques **15...h5** Evita el sacrificio, pero da un nuevo tiempo a las blancas **16.Th3 e5** El negro se defiende de la mejor manera. Cuando el enemigo ataca y no se pueden transportar tropas a la zona atacada, es principio elemental en ajedrez, como en la guerra, contraatacar en otro punto, especialmente en el centro, pues de esta manera se consigue distraer la atención y abrir brechas en una zona cercana a la atacada para acudir luego en apoyo de la misma. Pero ahora es tarde **17.dxe5 dxe5 18.Cxe5 Cxe5 19.Axe5 Ad6**



Aparentemente la posición de las negras se ha estabilizado, porque además de haber simplificado la situación, han abierto brechas sobre el rey enemigo y amenazan Te8. Pero ahora surge la jugada típica de sacrificio, que mediante la amenaza

Tratado General de Grau

de un mate inevitable crea otro de mas pura factura. **20.Dh6**



Las negras abandonan.

20...gxh6 [20...f6 21.Ah7+ Rf7
22.Dxh5+ Re7 23.Axd6+ Dxd6
24.Td1 y Te3 gana] **21.Tg3#**

de tener que avanzarlos ha intentado ser resuelto de múltiples maneras. La posición e5-f4-g3-d4-c3-b2 es fuerte, porque agrupa los peones en un sector, pero deja las casillas laterales a merced del adversario. La posición que surge de peones en e4-d3-c3 es más sólida, ya que sólo tiene como problema táctico la custodia del punto débil f4. Ofrecemos una serie de configuraciones buenas, regulares y malas:

Buenas

h2-g2-f2-e3-d4
h3-g2-f2-e3-d4
h2-g3-f2-e2

Regulares

h2-g3-f4-e5
h2-g3-f3-e4
h3-g3-f2-e3
h2-g3-f2-e3

Malas

h5-g2-g3-e5
h2-h3-f2-f3
e2-e3-g2-h3
h5-g4-f5-e3

Los peones, base de los planes

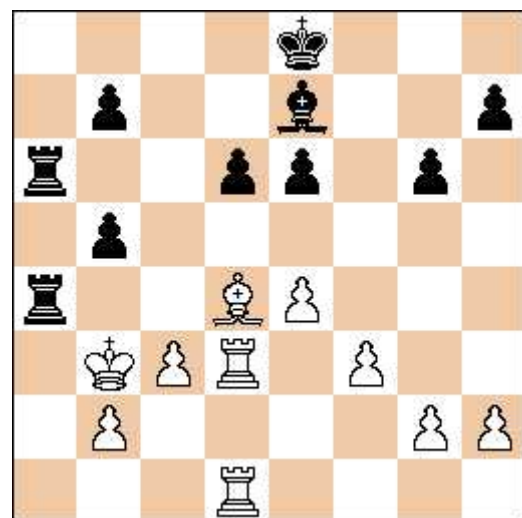
El jugador bisoño asigna al **peón** la mínima importancia técnica de la partida, y piensa que su pérdida o avance no significa nada. Como compite contra adversarios de su misma fuerza, no son explotados los errores técnicos de este tipo que realiza y vive en el mejor de los mundos, convencido de que no juega mal y que comprende el ajedrez. Su estrategia es simple y, por cierto productiva frente a rivales que, como él, sólo saben mover las piezas y convierten el ajedrez, de una lucha armónica, en un **juego de azar**.

Quien sólo intenta dar jaques dobles o un mate por sorpresa, y en cada jugada que efectúa defiende una amenaza o ensaya un lance, no juega aún en realidad al ajedrez.

La posición ideal de los peones es la que forma una **línea horizontal**, es decir, la posición inicial. El problema

Hechiceros del tablero

Vamos a ejemplos reales

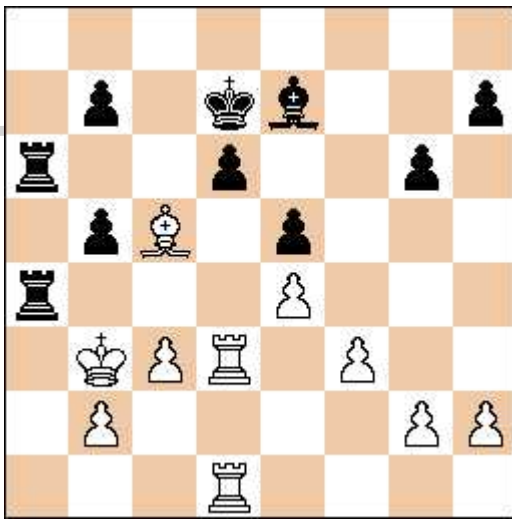


En esta posición jugaban las negras, conducidas por el entonces campeón del mundo, Steinitz, que ponía en

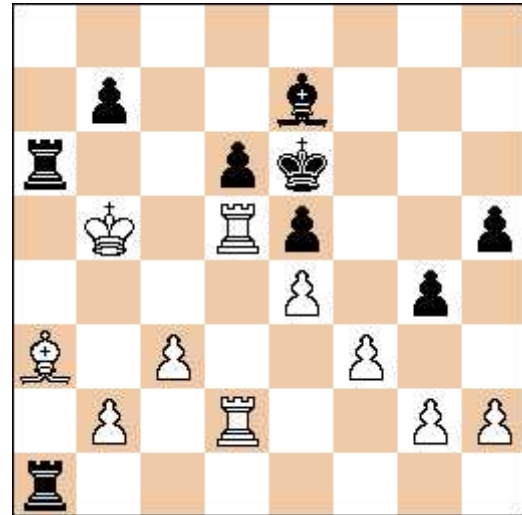
Tratado General de Grau

juego su título con el Dr. Emmanuel Lasker, que llevaba las blancas. La posición de las blancas es ganadora por la mejor configuración de peones. La razón es no solo los peones doblados negros del ala dama, sino el detalle fundamental de que los peones de Steinitz están divididos en tres grupos aislados entre sí, y en cambio, los de Lasker en solo dos grupos.

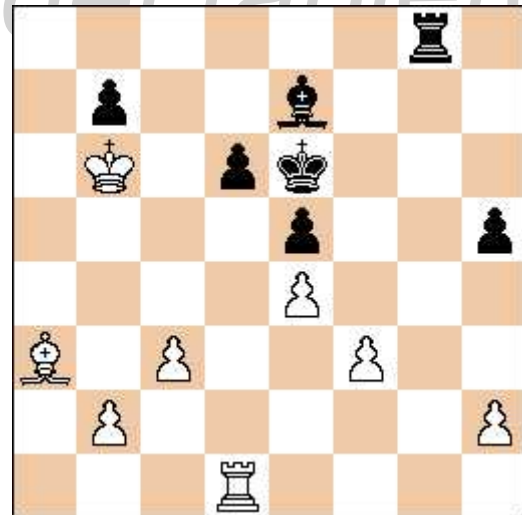
1...e5 La mejor alternativa, pero empeora la situación de los peones y anula más la acción del alfil de e7. Malo sería Rd7, por Ac5 y más tarde AxP, seguido de e5, con posición ganadora. Tampoco servía 22...Tc6, por la maniobra Af2-g3-Td4 y posteriormente Rb4, con amplia ventaja. Para evitar las maniobras sobre el peón de d6, Steinitz apela a este avance que además cede la casilla e6 al rey, que no tiene un lugar bueno donde colocarse **2.Ae3 Rd7 3.Ac5**



Buena no por la amenaza directa, sino porque permitirá que el alfil cambie de diagonal y se coloque en a3, para seguir con Td5 y una posición dominante por la agresión al peón b, endeble sostén de la torre de a4. **3...Ta1 4.T1d2 Re6 5.Aa3 g5** Las negras tratarán de quebrar la cadena de peones blanca del ala rey para agredirla más tarde con la torre de a1 **6.Td5 Tb6 7.Rb4 g4 8.Ra5 Ta6+ 9.Rxb5 h5**

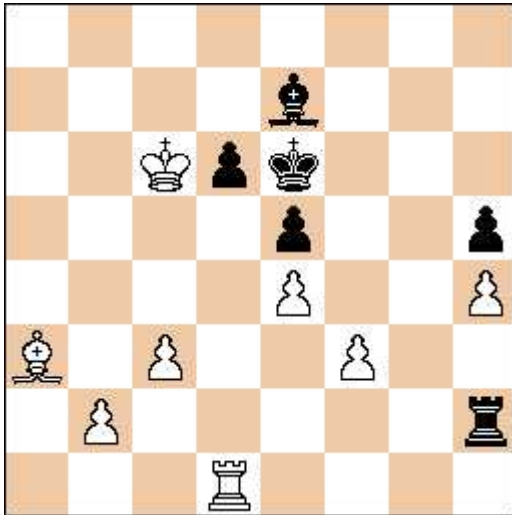


Tienen las negras un peón menos y una sola pieza agresiva, la torre de a1. La lógica indica una maniobra para cambiarla y reducir así los riesgos al mínimo. La jugada clara es, pues: **10.Td1 Txd1 11.Txd1 gxf3 12.gxf3 Ta8** La torre hacia el peón retrasado de f3, pero nada puede hacerse contra el poderoso monarca blanco, que decidirá la partida **13.Rb6 Tg8**



En estos casos la agresión simple no basta, ya que a Tf8 seguiría Td3. La agresión doble es ideal y para eso debe jugarse Tg2, seguido de Th2 y Th3 para que la torre ataque a los dos peones débiles del ala rey, pero es muy lento. **14.Rxb7 Tg2 15.h4 Th2 16.Rc6**

Tratado General de Grau



**16...Axf4 17.Txd6+ Rf7 18.Rd5
Af6 19.Td7+ Rg6 20.Re6 h4
21.Td1 h3 22.Tg1+ Tg2 23.Txg2+
hxg2 24.Ac5 Ad8 25.b4 Rg5
26.Rd7 Af6 27.b5 Rf4 28.b6**

Los peones doblados



Alekhine - Tartakower [C11] [Grau]

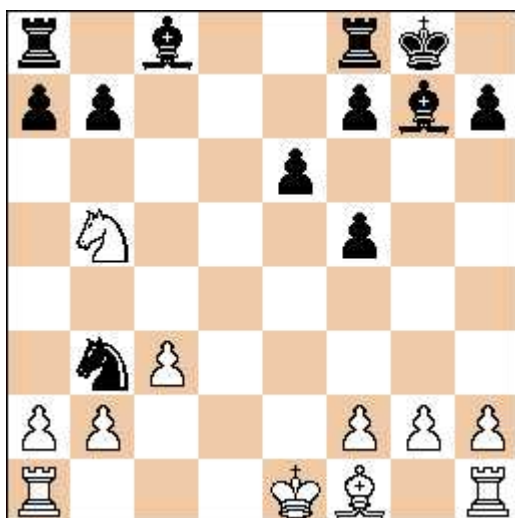
De todos los tipos de peones doblados es la que nace del peón doblado en la columna de alfil dama y en la columna de alfil rey la mas habitual y aceptable. Sabemos que los peones doblados van aumentando en trascendencia a medida que se aproximan al centro; y, por otra parte, que los peones doblados solo son tolerables y pueden ofrecer compensaciones cuando están unidos y retrasados; que la columna abierta que proporcionan y la fiscalización de

un cuadro central importante significan una serie de posibilidades estratégicas. Pero sabemos también otras dos cosas: la necesidad de no moverlos, sino ajustándose a cierto ritmo, y que el peón aislado en la columna torre que habitualmente entrañan es una seria deficiencia para algunos finales y que en consecuencia debe jugarse con cautela. Ya haremos la síntesis de todo esto. Ahora nos concretaremos a estudiar una partida jugada por Alekhine contra Tartakower. En ella el campeón mundial lucha contra una conformación de peones de este tipo y gana la partida merced a la debilidad del peón torre, pero no sin antes pasar por etapas de enorme dificultad. Anticipémonos a manifestar que en realidad la partida no fue ganada por la circunstancia de existir un peón doblado, sino por el poderoso talento del vencedor, que en un final sutil impuso su extraordinaria capacidad. Muestra, en cambio, la partida, en nuestra opinión, la excelente posibilidad de lucha que nace de este tipo de configuración estratégica, especialmente en las acciones simplificadas. No es lo mismo cuando hay muchas piezas en el tablero, pues la agresión al peón doblado suele provocar la necesidad de avanzarlo y esto significa la acentuación de la debilidad orgánica de esas posibilidades

**1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ag5
dxe4 5.Axf6** [5.Cxe4 Ae7 6.Axf6
Axf6 7.Cf3 no da mayor ventaja al
primer jugador] **5...gxf6 6.Cxe4 f5
7.Cc3** La retirada de este caballo a
g3 ofrecería menores posibilidades a
causa de la respuesta **7...c5!!!**
7...Ag7 8.Cf3 0-0 9.Dd2 [9.Ac4 c5
10.d5 b5 11.Axb5 Da5 12.Ae2 Axc3+
13.bxc3 Dxc3+ seguido de exd, con
ventaja para las negras] **9...c5**

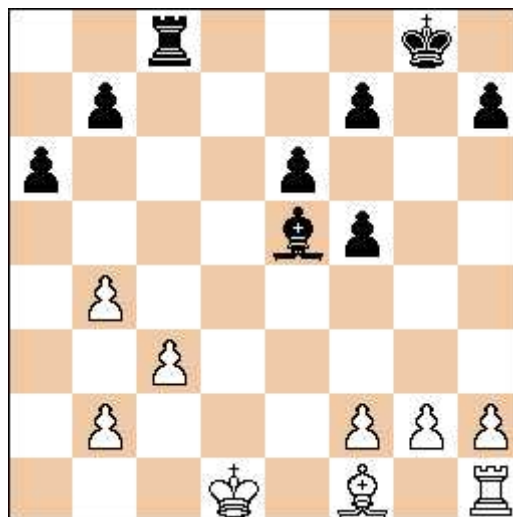


Esta jugada aumenta la acción del alfil de las negras, forzando a su adversario a jugar con mucho cuidado para conservar el equilibrio **10.dxc5 Da5 11.Cb5** El cambio de damas, resultante de este golpe, hace desaparecer todo peligro de un ataque directo contra el rey blanco. Si ese ataque hubiese sido iniciado, sería difícil la defensa en razón de los dos alfiles contrarios **11...Dxd2+ 12.Cxd2 Ca6** No **12...Axb2**, pues entonces **13.Tb1, Ae5 14.Cc4**, con juego preferible para las blancas **13.c3 Cxc5 14.Cb3 Cxb3**



El caballo negro no tiene buen escape a su disposición. Entretanto la apertura de la columna a permitirá a las blancas ejercer presión sobre el flanco derecho adversario **15.axb3 a6 16.Cd6 Tb8 17.b4** Preparándose para desdoblar sus peones mediante

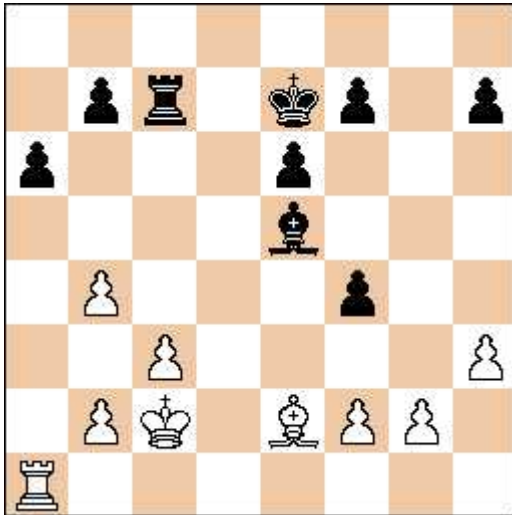
b5 **17...Td8 18.0-0-0** Hubiera sido sana prudencia la inmediata captura del alfil con el caballo, con un final análogo al de la presente partida. El movimiento del texto podría provocar complicaciones: **18.Ad7**, y si **18.b5 Ae5**, y el resultado sería muy difícil de **18...Ae5 19.Cxc8 Txd1+ 20.Rxd1 Txc8**



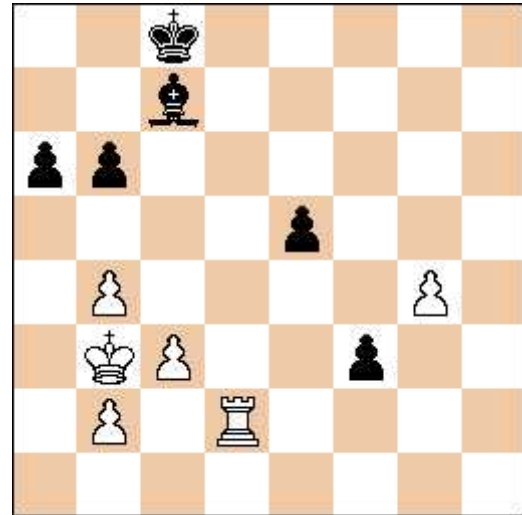
LAS RAZONES DE LA VENTAJA

El final que ahora se presenta es claramente favorable a las blancas por las siguientes razones: 1. Tienen mayoría de peones en el flanco de dama 2. La posición del rey en el centro del tablero facilita sobremanera la utilización de la precitada ventaja 3. Todos los peones negros se hallan en las casillas del mismo color del alfil adversario y los del ala de dama solo con grandes dificultades pueden moverse 4. El peón h negro está aislado y por consiguiente es débil 5 Finalmente las blancas disponen de una excelente base de operaciones (la columna a) cuya posesión es fundamental. La fuerza neutralizadora de los alfiles de color distinto es tan grande que la victoria de las blancas sería dudosa si su adversario pudiera ocupar con su torre la quinta fila **21.Ae2 Rf8 22.Rc2 Tc7 23.Ta1 Re7 24.h3 f4**

Tratado General de Grau



Esta tentativa a de contraataque que tiene como norte jugar Ad6, seguido de e5 y c5, es prematura y debe ser considerada como el error decisivo. La continuación correcta sería 24...Ad4, seguido de 25...Ab6, con algunas probabilidades de empate. Lo que resta de esta partida, que mas parece un estudio compuesto por un maestro de su genero, compensa con creces la monotonía de su primera fase **25.Rb3** Imposibilitando definitivamente la jugada Ad4 de las negras **25...Td7** **26.Ta5 Ac7** Lo mejor, pues si 26...Td5, entonces 27.Af3 TxT 28.axTa5 y las blancas tomarían los peones del ala de dama. Y si 26...f6, entonces 27.Af3 Rd8 28.b5 axb 29.Txb5 Rc8 30.Tb6 Te7 31.Rc4, seguido de Rd3 y del victorioso avance de los peones blancos del flanco dama **27.Th5 Td2 28.Af3 b6** Es claro que las negras deben a toda costa mantener el peón **29.Txh7 Txf2 30.Ah5** Las consecuencias de esta jugada, que da a las negras dos peligrosos peones pasados, debieron ser cuidadosamente analizadas por ambos adversarios, pues ofrecen graves peligros para los dos jugadores. Finalmente las blancas tuvieron la suerte de encontrar en el momento critico un golpe de problema, el único para ganar. **30...Txg2 31.Txf7+ Rd8** Después de 31...Rd6 32.Txf4, las negras con un peón menos y mala posición perderían inevitablemente **32.Ag4 e5 33.Td7+ Rc8 34.Td2+ Txg4 35.hxg4 f3**



EL MOMENTO CRITICO El punto culminante de la combinación iniciada en la jugada 26 [35...e4 36.Td4 f3 37.Txe4 f2 38.Te8+ Rd7 39.Tf8] **36.Td5** Las variantes que se desprenden de esta jugada aparentemente poco simpática (pues ataca un peón solidamente defendido y permite el inmediato avance del otro) se tornan claras y simples, una vez enunciado su principio básico

LOS PEONES SON INOFENSIVOS

1. Cuando ocupan casillas del mismo color que su alfil, porque en ese caso el rey blanco los detiene fácilmente en su avance ocupando los escaques blancos adecuados
2. Cuando la torre puede colocarse detrás de ellos, pero sin perdida de tiempo

36...e4 37.Tf5 Ag3 38.g5 Rd7 39.g6 Re6 40.g7 Rxf5 41.g8D Af4 42.Df7+ Rg4 Si 42...Re5, las blancas ganaran igualmente con c4 **43.Dg6+ Ag5 44.Dxe4+ Rg3 45.Dg6 Rg4 46.Dxb6 1-0** Las negras abandonan

La partida que acabamos de ver es un formidable modelo de técnica. El final, ganado con alfiles de color distinto, es también un modelo de este tipo y muestra como esa circunstancia tiene relativo valor cuando existen torres en el tablero, voluntad de lucha y talento para hallar las sutiles maniobras ganadoras. La partida debió, sin embargo, haber sido tablas, ya que el

avance 24...c4 es la única forma en que pudo desnivelarse, a causa de la debilidad típica del peón torre aislado (debilidad que nace del peón f doblado en los casos de recaptura con el peón caballo rey). Ese error de Tartakower muestra los peligros de que los peones doblados pierdan el contacto y también la riqueza de posibilidades que para el agresor surgen de la existencia de columnas y líneas abiertas para actuar con sus torres sobre el peón retrasado del flanco, difícilmente apoyable por las piezas que deben actuar en el centro.

Los ataques sobre el punto f7 (f2)

El ataque sobre el punto f7 es uno de los temas primitivos de la técnica ajedrecística. El **mate pastor** es su primera expresión y el de **Legal** la segunda prueba del ingenio del talento ajedrecista que nos ha brindado nuestro juego. Los cuatro siglos que ha vivido el ajedrez en Europa han girado alrededor de este tema y sólo en los últimos sesenta años se observó una reacción contra esa unilateralidad de la técnica del juego.

Vista la imposibilidad de llegar a buen fin por medio de ese tipo de ataques, los maestros fueron complicando la técnica del juego y surgió, llena de vida, la escuela moderna. Pero esto no acabó con la combinación directa, ya que habría sido infantil repudiarla por sistema; lo único que se hizo fue radiarla de la práctica en la mayoría de las posiciones que no la justificaba, y los maestros modernos se dieron a buscar nuevas variaciones a la misma idea, para complicar su realización y hacerla menos accesible a los ojos del inexperto.

Una de las maniobras más interesantes de este tipo fue la del sacrificio en f7, no para dar mate inmediatamente, sino para colocar al monarca enemigo delante de su cadena de peones. Veremos ahora

tres cortas partidas en las que bulle idéntica idea.

Holzausen - Tarrasch [C50]

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ae7 4.d4 exd4 5.Cxd4 Cf6 6.Cc3 d6 7.0-0 0-0 8.Te1 Te8 9.b3 Cd7



Ésta es la posición típica de los sacrificios de que vamos a ocuparnos: el peón alfil rey se encuentra carente de sólido apoyo, lo que obliga al rey a capturar la pieza que se entregue y la casilla e6, igualmente sin otra fiscalización que la del peón que va a ser capturado. Comienza la extracción forzada del rey, para obligarlo a colocarse en una situación desde la cual puede ser fácilmente atacado **10.Axf7+ Rxf7** Para no perder peón y calidad. **11.Ce6**

Tratado General de Grau



El segundo sacrificio típico. La fuerza del mismo radica en la situación en que se halla la dama negra bloqueada. Por esto debe tenerse en cuenta, al realizar el sacrificio, si el adversario puede replegarse con la dama o si puede eliminar con otra pieza, que no sea el rey, el caballo de e6

11...Rxe6 12.Dd5+ Rf6
13.Df5#

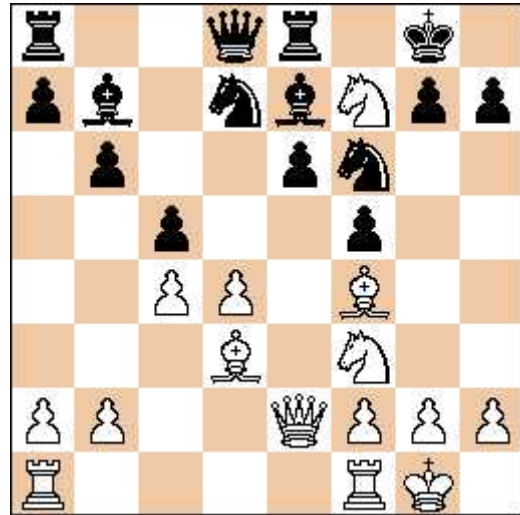
Alekhine - Feldt [C11]

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.exd5 Cxd5 5.Ce4 f5 6.Cg5



Muy bien jugado. Como el caballo no puede ser económicamente desalojado por medio de h6 a causa de Dh5+ (consecuencia de la debilidad que origina el avance del peón alfil rey) , las blancas comienzan a atacar el flanco rey enemigo

6...Ae7 7.C1f3 c6 8.Ce5 0-0 (Si AxGg5 seguiría Dh5+) **9.Cgf3 b6 10.Ad3 Ab7 11.0-0 Te8 12.c4 Cf6 13.Af4 Cbd7 14.De2 c5** Alekhine esta preparando desde hace varias jugadas su combinación. Ahora el punto f7 esta apoyado solo por el rey, y el peón e6 también esta pobremente defendido. Se inicia el asalto final **15.Cf7**



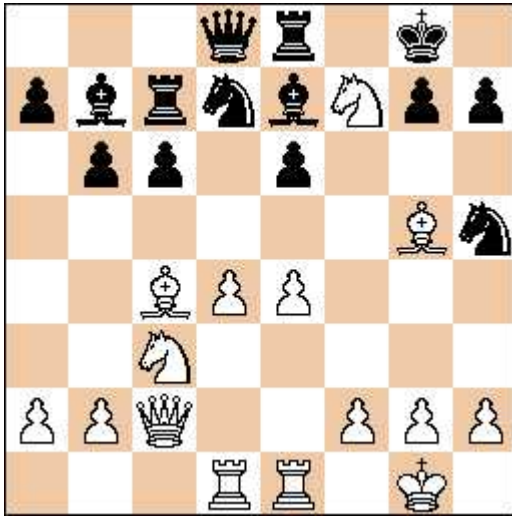
Exactamente igual a la partida anterior. Se entrega el caballo y este debe ser capturado, pues no es posible defender, en una sola jugada, la dama y el peón e6 **15...Rxf7 16.Dxe6+** Notable y sorprendente sacrificio de dama **16...Rg6** Si **RxD,Cg5** mate **17.g4** Y mate a la jugada siguiente. Como se ve, hay extraordinaria similitud entre un ejemplo y otro

Alekhine - News [D46]

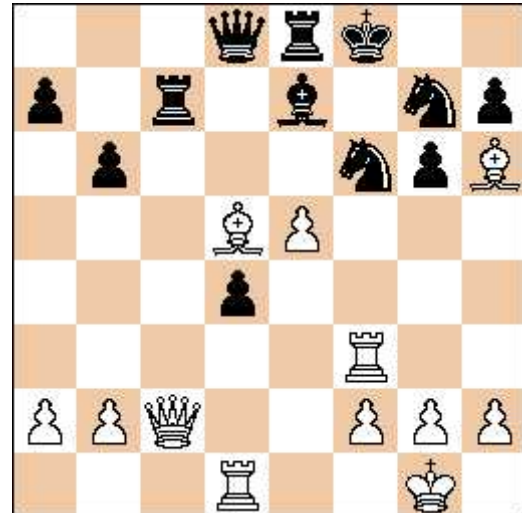
1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.c4 e6 4.Cc3 c6 5.e3 Ae7 6.Ad3 Cbd7 7.0-0 0-0 8.e4 dxc4 9.Axc4 b6 10.Te1 Ab7 11.Ag5 Te8 12.Dc2 Tc8 13.Tad1 Tc7 14.Ce5 Ch5 La posición es típica. Tiene gran parecido con la de la partida de Tarrasch, que vimos en primer termino. El peón de f7 está sólo apoyado por el rey, y el de e6 también sólo por el peón de f7. La dama negra está semibloqueada por la existencia de una torre en e8, el alfil en e7 y el caballo en d7, situación de piezas que da fisonomía propia a la maniobra de sacrificio. Y ahora, sin

Tratado General de Grau

agregar mas, cualquier aficionado que observe la posición hallará la maniobra ganadora. **15.Cxf7**



15... Rxf7 16.Axe6+ Rf8 El alfil no puede ser capturado por la notable replica Db3+, Rd6 y e5 mate. Obsérvese como en cada caso el mate ha sido distinto, pero siempre especulando con los recursos que brinda el rey delante de sus propias piezas, pues estas le cortan la retirada **17.e5** En esta partida la combinación es mucho mas difícil, por cuanto se ha entregado una pieza y la maniobra ganadora no es absolutamente clara, pero si se considera que el rey negro esta reducido en su acción por el dominio de la diagonal a2-g8 que ejerce el alfil, y las posibilidades que brindan al blanco su ventaja en espacio y la acción de la dama sobre los cuadros f5 y h7, se hace claro que el porvenir de las negras no es muy halagüeño **17...g6 18.Ah6+ Cg7 19.Te3 c5 20.Cd5 Axd5 21.Axd5 cxd4 22.Tf3+ Cf6**



Y ahora se produce un bonito desenlace de partida en el que se conjugan dos temas. Primero, el del doble sacrificio de piezas para extraer al rey, y luego la acción combinada de los alfiles sobre el monarca, de la que nos ocuparemos anteriormente. **23.Txf6+ Axf6 24.exf6 Te5** No era posible TxD, por AxCg7 mate **25.fxg7+ Tvg7 26.Ab3** Se retira el alfil para rematar la lucha mediante la colocación de la dama delante de esa pieza **26...d3 27.Dc4** Las negras abandonaron por no poder evitar la doble amenaza de Df7 mate y Dg8+, ganando la partida en pocas jugadas

La configuración de peones y el plan

Deseamos demostrar de qué manera el más insignificante de los avances de peones gravita en la estructura general de la lucha y por qué causas la estrategia íntegra de la partida, el valor de las piezas y la simplificación dependen exclusivamente de esos fundamentales detalles estratégicos.

Podrá parecer que esto aumenta la dificultad del juego para el ajedrecista bisoño, por el contrario, la simplifica. Como son los peones los que dan el tema general de la partida, todo ajedrecista que sepa juzgar con claridad la situación de los mismos tendrá gran facilidad para hallar el

Tratado General de Grau

plan de la lucha. Podría afirmarse que cuando no se sabe cuál es la idea estratégica de la partida y se navega a tientas sobre el plan a seguir, es porque no se ha estudiado la conformación de los peones. Por ejemplo, en una posición de peones blancos h2-g2-f4-e3-d4-c3-b2-a2, todo aquel que juega con negras sabe, aun cuando sólo sea por instinto, que el punto fuerte de la lucha y el que debe tratar de ocupar con un caballo es el cuadro e4, porque la pieza que allí se instale no podrá ser desalojada por ningún peón. Además, si se trata de un ajedrecista que siga nuestro curso, sabrá algo más: que en estas posiciones de bloqueo creadas por tan frondosa cantidad de peones se modifica uno de los conceptos de la estrategia del juego, pues suelen valer más los caballos que los alfiles.

Si tenemos esta otra configuración: h2-g2-f2-c3-b2-a2, sabemos inmediatamente cuál es la debilidad real de la misma. La vital es la casilla d3, pues no puede ser sostenida por ningún peón. De lo que se deduce que debemos conservar el alfil rey para custodiarla y el alfil dama para cuidar a la vez la casilla f4, que tampoco está bien sostenida. Es ésta, pues, una posición abierta en la que los dos alfiles valen mucho más que los dos caballos. Hay, por tanto, un plan claro para ambos: el que lucha contra esa conformación de peones debe intentar cambiar los alfiles, y especialmente el de rey, y quien se defiende debe evitarlo a toda costa y, si es posible, cambiar rápidamente ambos caballos por los del rival, para eliminar las piezas más apropiadas para entrar en esos puntos débiles.

Si en cambio tenemos esta otra configuración h2-g3-f2 debemos mantener en lo posible el alfil que se coloca habitualmente en g2, porque la eliminación del mismo dejará con debilidades vitales y decisivas los cuadros f3 y h3. Si, por ejemplo, tenemos esta otra configuración h2-g2-f3-e4-c4-b3-a2, luchando contra esta otra h7-g7-f6-e5-c6-c5-b7 la

segunda es preferible a pesar de los peones doblados, porque no deja ningún punto débil en la columna dama abierta y, en cambio, la primera ofrece en d4 una casilla muy fuerte para el caballo y, en un final de torres, para una torre. Quiere esto decir que quien juegue con peones así constituidos tiene un plan claro a seguir. El negro, apoderarse de la casilla fuerte d4, y el blanco, tratar de romper el sostén de esa pieza en el ala dama, mediante el plan típico de jugar a3 y b4. Es evidente que luego de ese plan las negras podrán cambiar cxb y seguir con c5, sosteniendo definitivamente su caballo, pero al hacer esto dejarán sin el sostén de su peón de c6 el punto d5 y a la vez el adversario podrá colocar otro caballo en ese sector vital del tablero.

Veamos una partida típica como modelo del segundo ejemplo de configuración de peones que hemos visto

Grau - Souza Mendez [E01]

1.d4 Nf6 2.Nf3 e6 3.g3 c5 4.Bg2 Nc6 5.0-0 cxd4 6.Nxd4 d5

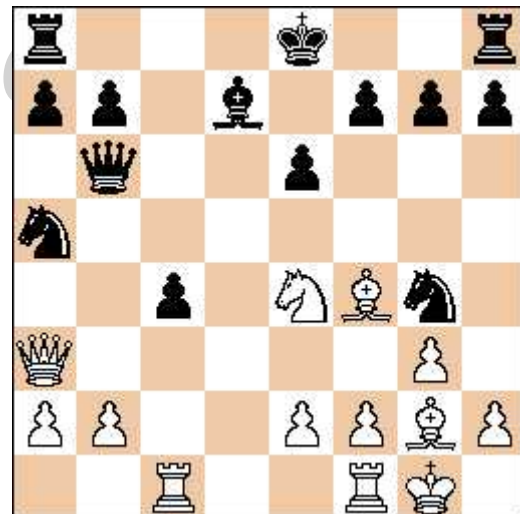


El tema de la partida está ya señalado por la configuración de peones. Las blancas han efectuado un planteo de corte moderno y deben tratar de incidir con sus fuerzas sobre el peón d5, punto de coincidencia de la

agresión del alfil rey, de la dama y eventualmente de sus peones y del caballo dama. Por otra parte, deben cuidar su alfil rey y no cambiarlo ni aun bajo la tentadora ganancia de algún peón, para no debilitar la gran diagonal en que se halla el rey. Las negras tienen señalado el destino de sus alfiles, especialmente el de rey, que tendrá un papel vital en el combate, especialmente si se llega a abrir la columna d, por la debilidad d6 **7.c4 Qb6** En este caso no es buena la tentadora jugada e5, porque se debilita el peón d5, verdadero eje de la presión blanca. Seguiría 8.CxCc6, bxCc6 y después de Cc3 y Ag5 la presión sobre el peón d5 no podría ser cómodamente contenida. Es, pues, necesario por ahora mantener el peón de e6 y completar el desarrollo. Pero sin duda era mejor jugar Ae7 y 0-0, por aquello de que solo pueden considerarse movidas de desarrollo en el planteo las que efectúan las piezas menores. Y porque además la dama es necesaria para cuidar el cuadro d6 **8.Nb5** Una jugada hábil y fuerte. Amenaza Ae3 y provoca en realidad la captura del peón c4. Pero este peón podrá sostenerse poco y la columna abierta de dama, con el complemento del punto "acariciable" de d6, es compensación estratégica sobrada. **8...dxc4 9.N1c3 Bc5** Anticipándose a Ae3, pero las blancas han atrapado el tema de la partida y harán del punto d6 la llave maestra de la victoria. ¿Y por que se dieron cuenta tan rápidamente del mal orgánico de la posición enemiga? Simplemente porque jugaron sin olvidar en ningún momento el análisis de las debilidades creadas por la configuración de peones: en este caso la casilla d6, que acabo de debilitarse con la imprudente jugada Db6, que alejo a la dama de la custodia de ese sector. **10.Nd6+ Bxd6** Era necesario seguir con Re7 para evitar el cambio de este alfil, que equivale a firmar la sentencia de muerte, porque la configuración de peones exige su permanencia en el tablero para cuidar el cuadro d6. Pero luego de 11.Cxc4, las blancas quedarían con ventaja. **11.Qxd6 Na5 12.Qa3**



Como es natural lo exacto, si se puede mantener la diagonal que cuida el cuadro d6 y que ahora tiene, además, el poderoso atractivo de evitar el enroque **12...Bd7 13.Be3 Qc7 14.Rac1** Amenazando b4 **14...Ng4 15.Bf4 Qb6** No e5, por Cd5, seguido, si Dd8, de Dd6, siempre el cuadro vital de la lucha **16.Ne4**



Nuevamente el tema central en acción. Ahora la casilla d6 está vulnerada por tres piezas **16...Bc6 17.Nd6+ Kd7 18.Rcd1 Bd5 19.Bxd5 exd5 20.Rxd5** Las negras abandonan por la formidable amenaza de Cxc4 y la mas sanchezca de TxCa5. La partida solo tiene como merito el hecho de que rápidamente las blancas captaron la idea medular de la lucha y la energía con que estereotiparon la debilidad adversaria en d6, producida por la configuración

Tratado General de Grau

inicial de los peones que la marco y el cambio del alfil vital que la acentuó

El zugzwang

El ajedrez está animado por tres valores fundamentales, que son el tiempo, el espacio y la fuerza, pero ahora nos toca mostrar la deliciosa lógica del ajedrez. Entrará en danza un factor nuevo con un final que muestra hasta que punto es interesante el ajedrez.

LA DESGRACIA DE TENER QUE JUGAR

Hay en ajedrez muchas posiciones, especialmente en los finales de partidas, en las que es una desgracia tener un tiempo de ventaja; en las que se pierde por tener que jugar, por tener que cumplir con esa inexorable ley de juego que obliga a mover por turno. Es el fatalismo del ajedrez, que lo hace complejo y que impide que nadie cante victoria antes de tiempo. Por medio de esa excepcionalmente desgraciada obligación de jugar, muchas veces se empatan partidas perdidas, y aun el bando prácticamente vencido triunfa de manera magnífica. Esto indica que el ganar tiempos en el planteo, en el medio juego y en el final es, especialmente, el horizonte primero del ajedrecista; pero que hay multitud de posiciones en las que deben perderse tiempos para ganar, y otras en que el simple hecho de disponer del derecho de jugar es la base de la derrota. Este elemento de aparente confusión ha sido perfectamente analizado y los alemanes lo han distinguido con el nombre internacional de "zugzwang". Es un arma que esgrime el jugador en algunas posiciones para vencer o no ser vencido, y la que ha probado que tampoco hay nada absoluto en ajedrez y que aun ese magnífico y aparentemente inalterable valor del tiempo ofrece multitud de excepciones.

LA PRIMERA IDEA DEL ZUGZWANG

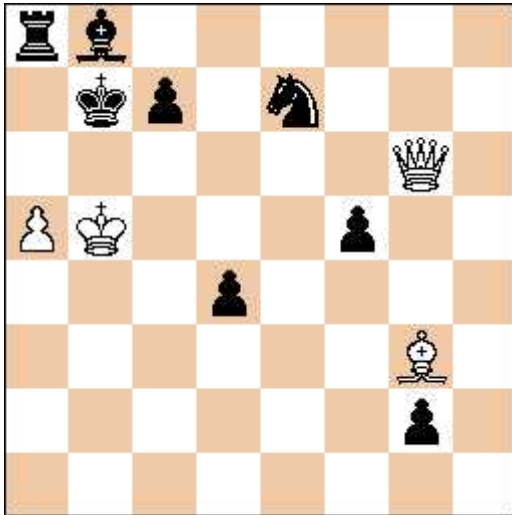
La primera idea del zugzwang la recibe el jugador cuando llega a esos comunes finales de peón y rey contra rey. En infinidad de oportunidades deben ahogar al rey adversario por tener que jugar. Toda la teoría de la oposición en los finales halla asidero en lo mismo, ya que en estos casos pierde quien tiene la jugada, pero este es un tema vital de la teoría de los finales, que trataremos ampliamente en su oportunidad, pues es indispensable para todos los que pretenden jugar con alguna discreción.

UNA HUMORADA

Ejemplo 1

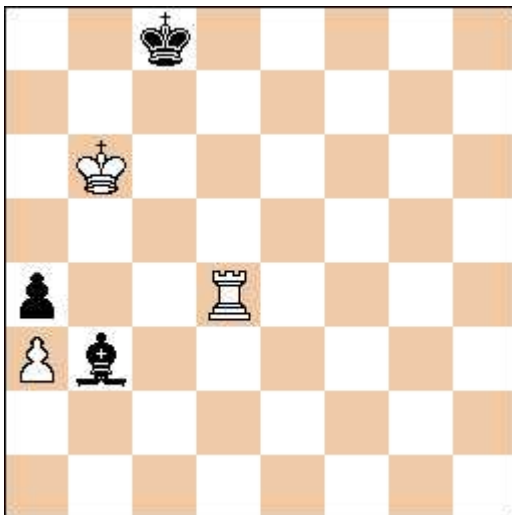
Veremos ahora algunos ejemplos para ilustrar exactamente el tema. Este es un antiguo y exagerado ejemplo de zugzwang, de Schweser, que insertamos por esa causa y porque adquiere los ribetes de una humorada. Las blancas están aparentemente perdidas. Si bien tienen la dama, esta se halla atacada. El recurso de jugar 1.a6,Ra7 y luego 2. Af2 para amenazar Axd fracasaría por la replica 2...c6, y si Ac7, etcétera Y aparece el magnífico recurso del sacrificio para ganar por medio del zugzwang.

Tratado General de Grau



1.a6+ Ra7 Única, pues si Rc8, De8 mate **2.Dc6** Magnífica entrega para impedir el avance del peón alfil **2...Cxc6 3.Af2 f4 4.Ag1 f3 5.Af2** Ahora las negras no tienen ninguna jugada buena. Cada una de las que hagan será para perder algo, y finalmente para dejarse dar mate. Si existiera, como en el dominó, el recurso de pasar, el final sería tablas. **5...g1D 6.Axg1 f2 7.Axf2 Cb4 8.Axd4+ c5 9.Axc5# 1-0**

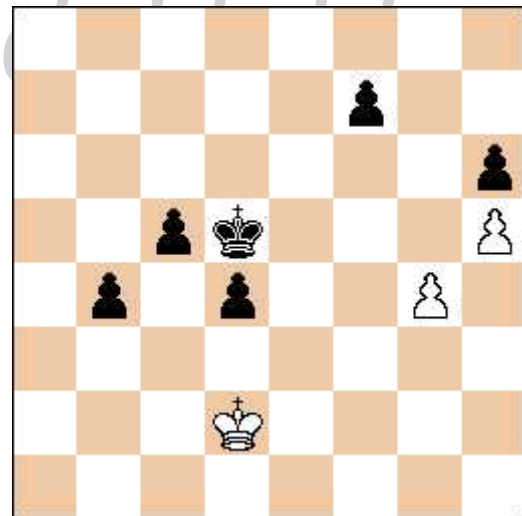
Ejemplo 2



Este final jugado por Teichman es imposible de ganar por medio de procedimientos directos, como sería el entregar la torre por el alfil y el peón, por cuanto el rey negro lograría la oposición y el empate sería inevitable.

Pero si se observa con cuidado la posición, se ve que, de jugar las negras en este momento, no tendrían ninguna movida buena, ya que si mueven el rey reciben mate, y el alfil debe moverse apoyando el peón, sin tener donde ir, pues si lo hacen a c2 lo perdería por Tc4. Es pues en este caso un perjuicio jugar. El secreto de la victoria está en perder un tiempo o sea llegar a esta misma posición, pero correspondiendo la jugada a las negras **1.Td2 Ae6** [1...Af7 2.Td6 Ae8 3.Te6 Ad7 4.Te4 Rd8 5.Rc5 Rc7 6.Te7 Rc8 7.Rd6 Ab5 8.Te5 Ad7 9.Tc5+ Rd8 10.Th5] **2.Rc6 Ab3** [2...Af7 3.Td4 Ae8+ 4.Rb6 Ad7 5.Te4] **3.Td7 Ac2 4.Td4 Ab3 5.Rb6** Y se vuelve a la posición inicial, pero correspondiendo jugar a las negras, que deben entregar el peón, y pierden inmediatamente **1-0**

Ejemplo 3



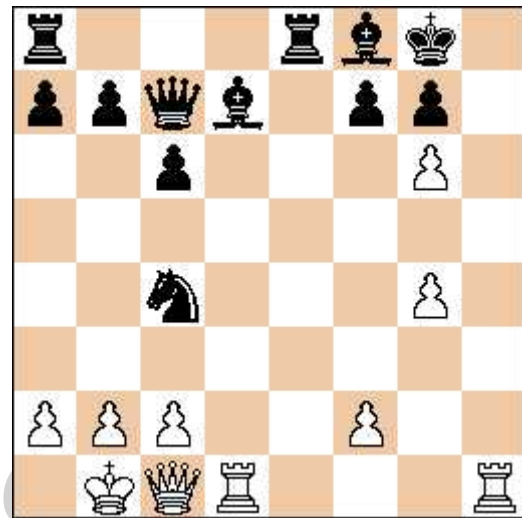
El ejemplo que viene a continuación es mucho más instructivo, como que se trata de un zugzwang perfecto. Quien juega pierde, a pesar de la enorme desproporción de material. Muestra como un rey solo para a tres peones unidos cuando no están apoyados por el rey. Este final, que fue construido por Kling y Horwitz, es uno de los más bonitos ejemplos de zugzwang. **1.g5 Re5 2.gxh6 Rf6** Y ahora los peones blancos están

parados, ya que de jugar h7 el negro sigue con Rg7 y captura ambos para ganar fácilmente. Pero es en este momento cuando surge la diabólica idea del zugzwang. ¿Por qué no ha de ser el negro el que debe jugar el rey en este momento y salir de la casilla clave f6? Veamos como se las ingenia el blanco para que el milagro del zugzwang haga que uno a uno caigan en las garras del rey, y luego sea el negro el que deba jugar **3.Rc2** Ahora comienza la desdicha de las negras: tener que jugar **3...c4 4.Rc1** La clave de la defensa de un rey contra tres peones. Cuando estos se hallan en una misma línea, el rey debe dejar dos líneas libres entre ambos, para avanzar mas tarde y ocupar la casilla que este delante del peón que se avance. Con cualquier otra jugada las blancas perderían. **4...c3** [4...b3 5.Rb2 d3 6.Rc3; 4...d3 5.Rd2 b3 6.Rc3] **5.Rc2** En la posición del texto los peones no pueden moverse mas sin caer uno tras otro. Y una vez que sucumben todos, por tener que jugar, el negro debe mover el rey y entonces se hace posible h7 y coronar el peón. En la misma posición, si les tocara jugar a las blancas, perderían por la misma causa.

Mates típicos

Estudiamos ahora el mate típico por medio de la dama en la columna torre rey cuando el rey adversario esta en g8 (g1). Por ejemplo, en la posición con peón blanco en g6 contra rey negro en g8, torre en f8 y peón en g7, se observa en este caso que un jaque con la dama en h7 seria mate. Esta idea ha originado algunas combinaciones lucidas. Por ejemplo, en esta posición las blancas tienen dos piezas menos, pero con una acción de ataque directo sobre el monarca enemigo. Si la dama estuviera en h1, el mate seria en una jugada, pero desgraciadamente esta la torre en ese lugar y las negras amenazan fxg, haciendo desaparecer el peón g6, eje de toda posible

combinación. La única posibilidad de ganar radica en jugar con la máxima energía para anticiparse a ese cambio de peones, y no es difícil hallar la maniobra ganadora, especialmente si recordamos las palabras antedichas para esta posición: "Si la dama estuviera en h1 habría mate en una jugada". Pues ¿quien nos impide colocarla, ya que disponemos del milagroso expediente del sacrificio, que suele facilitar tantas maniobras a primeras vista imposibles?



La forma de ganar es, pues: **1.Th8+ Rxh8 2.Th1+ Rg8 3.Th8+ Rxh8 4.Dh1+ Rg8 5.Dh7#** Visto el mate, parece muy simple, como en realidad lo es. Lo único que hace falta para aplicarlo en todos los casos similares es comprender que en estas posiciones de mates típicos las únicas piezas fundamentales son las dos que deben dar el mate (en el presente ejemplo, peón y dama), y que el sacrificio de las demás debe ser considerado siempre en aquellos casos en que solo así sea posible evitar la jugada niveladora del rival. El sacrificio es, en este final, un simple plan táctico para ganar tiempos, pues, como en el caso precedente, sirve para limitar al extremo las replicas del adversario.

Mate de la coz (mate de Greco)

Tratado General de Grau

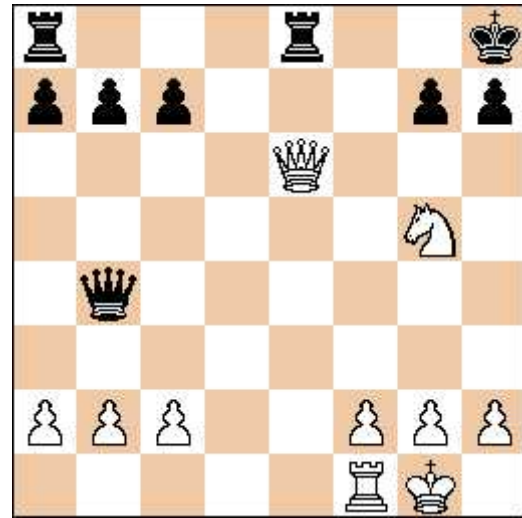
Veamos ahora el antiguo mate mal llamado Filidor, ya que en realidad su origen es muy anterior. En los tiempos del Greco ya se conocía, como lo demuestra la siguiente partida que en 1619 jugo el entonces campeón del mundo: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.0-0 Cf6 5.Te1 0-0 6.c3 De7 7.d4 exd4 8.e5 Cg4 9.cxd4 Cxd4 10.Cxd4**



10... Dh4 11.Cf3 Dxf2+ 12.Rh1 Dg1+ 13.Txg1 Cf2# Esta partida, que se encuentra insertada en el libro del propio Greco, muestra como ha sido de injusta la designación de mate Filidor a esta idea de encerrar al rey adversario, para rematarlo con un jaque de caballo. Pero en realidad no es ni mucho menos lo mas importante el saber quien ideo esta maniobra, sino el ver como puede aplicarse y lo dilatado de su horizonte. Bastara decir que hay miles de partidas que han terminado con ese mate típico, a pesar de que no hay dos exactamente iguales. La idea ha sido la misma, pero trabajada de otra manera, y la verdadera belleza del esfuerzo ha estado precisamente en la mayor o menos complejidad de las maniobras intermedias.

Sabemos que la posición desnuda de nuestro mate es la siguiente: blancas De6 o cualquier casilla de la diagonal a2-g8, y un caballo en g5, e5 o d6, contra Rh8, g7 y h7. Es decir, este mate exige que el rey no pueda moverse ni a h7 ni a g7, y que el

caballo no pueda ser capturado, por la posibilidad de que la dama dé mate en la octava línea, o que al menos se gane calidad.



El procedimiento sería: **1.Cf7+ Rg8 2.Ch6+ Rh8 3.Dg8+ Txg8 4.Cf7#** Este es, en realidad, el mate característico, que tiene la particularidad de la maniobra del jaque descubierto con el caballo, para llevarlo a h6, desde donde domina la casilla g8 y obliga así a que al jaque de Dg8 sea la torre la que se vea en la triste necesidad de ahogar a su propio rey, y favorecer el mate ahogado, que es base de nuestro tema

En esta posición, las blancas, conducidas por el Dr. Alekhine, planearon el mismo mate que hemos visto antes. La dificultad de que el peón esté en h6 y no en h7 se halla subsanada por el hecho de que el alfil blanco de d3 quita la casilla h7 al monarca rival.

Tratado General de Grau



Las negras atacan la dama y, por lo tanto, el blanco debe dar mate por medio de una larga maniobra del caballo, que le permita capturar, con jaque, el peón de h6 para apoyar el jaque de Dg8. ¿Como hacerlo? Pues muy fácilmente, así: **1.Cg6+ Rh7 2.Ce5+ Rh8**



3.Cf7+ Rg8 4.Cxh6+ Rh8 5.Dg8+ Txf7 6.Cf7#

Las inmortales de Anderssen

A pesar de que la partida entre Anderssen y Kieseritzky, conocida por el nombre de la "**Inmortal**", es la que mayor prestigio tiene, es en nuestra opinión mucho más valiosa, por la factura menos vulgar de su combinación y por la crítica situación

que para ambos adversarios se crea, la segunda inmortal de Anderssen, la "**Siempreviva**".

Uno de los aspectos más valiosos de la **belleza** en ajedrez es casualmente el grado de **riesgo** que corre quien hace la combinación. A mayor abundancia de sacrificios, mayor emoción, y a mayores probabilidades de una derrota apenas el sacrificio fracase, mayor mérito. Es decir, que en el concepto antiguo de la importancia de una partida el mayor poder emocional radicaba para el jugador en la audacia que desplegaba y en la temeridad que lo destacaba de los demás. Los maestros antiguos preferían ganar combinando con peligro en lugar de hacerlo por las vías más naturales y tranquilas. Había en ellos un placer singular en jugar con el peligro y una vanidad, creada por el ambiente, que les impedía achicarse, renunciar a la combinación y hacer un ajedrez más especulativo.

Cuando surgió **Steinitz** no se despreció la combinación, sino que se consideró que antes de lanzarse a una aventura era necesario haberse asegurado la propia posición. La combinación de sacrificio debe realizarse, pues, a pesar de la belleza que tiene y del irresistible encanto que la hace tan tentadora, cuando no hay otro recurso para evitar la derrota, o cuando no se corre ningún riesgo de contraataque o cuando el material se recobra con rapidez.

Entremos a recrearnos con esa magnífica partida que, mal que pese a quienes conciben el ajedrez de otra manera, perdurará siempre como una joya del ajedrez.

**Anderssen,A - Dufresne,J [C52]
Berlin, 1852**

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4

Esta jugada se denomina Gambito Evans. Su autor, el capitán Evans, la introdujo en la práctica de las partidas

Tratado General de Grau

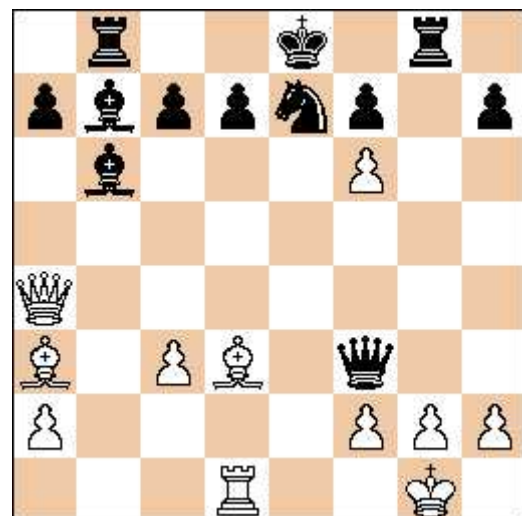
rápidas en 1832, sin suponer, sin duda, la trascendencia que algún día tendría en la técnica del ajedrez. Se trata de un gambito que tiene por objeto ganar tiempo en el desarrollo a costa del sacrificio de un peón lateral. La técnica ha probado que no es tan eficaz como se creyó en un principio, y ahora su práctica es casi nula. Sin embargo, llegó a merecer que libros como el "Handbuch des Schachpiels" le dedicaran 60 páginas de amplio formato para analizar sus complicaciones **4...Axb4 5.c3 Aa5 6.d4 exd4 7.0-0 d3** Una de las variantes más lógicas. Las negras devuelven el peón sin favorecer el desarrollo del adversario, lo que sucedería después de 7.dxc 8.Db3, seguido de Aa3 y Cxc3 **8.Db3 Df6 9.e5 Dg6 10.Te1 Cge7 11.Aa3**



Las blancas tienen dos peones de menos, pero obsérvese que magnífica movilidad poseen. La dificultad máxima de las negras es el desarrollo del alfil dama y ahora, en procura de resolver ese problema, entregan un peón para buscar a la vez una contraofensiva. **11...b5 12.Dxb5 Tb8 13.Da4 Ab6 14.Cbd2 Ab7 15.Ce4 Df5 16.Axd3 Dh5** Y en este momento se inicia una de las combinaciones más extraordinarias que registra la historia del ajedrez. El valor de la misma estriba en el hecho de que, para llevarla a efecto, las blancas deben colocarse en posición de mate **17.Cf6+ gxf6 18.exf6 Tg8**



Las negras parecen ahora tener un ataque más directo por la grave amenaza Dxc3. Un jugador moderno habría hallado el expediente de la victoria de más simple manera que Anderssen. Habría seguido, sin duda, con la prudente jugada indicada por Lasker 19.Ae4, defendiendo el caballo previamente, pero esto habría sido una claudicación para el impetuoso Anderssen, y lo que la partida perdió en sencillez lo ganó en emoción y brillo **19.Tad1** Finísima jugada que a primera vista parece una barbaridad. A una amenaza tan directa como la de Dxc3, con su desagradable derivado de un mate en g2, las blancas replican con una maniobra preparatoria, pero que encierra un propósito muy recóndito. **19...Dxf3 20.Txe7+ Cxe7**

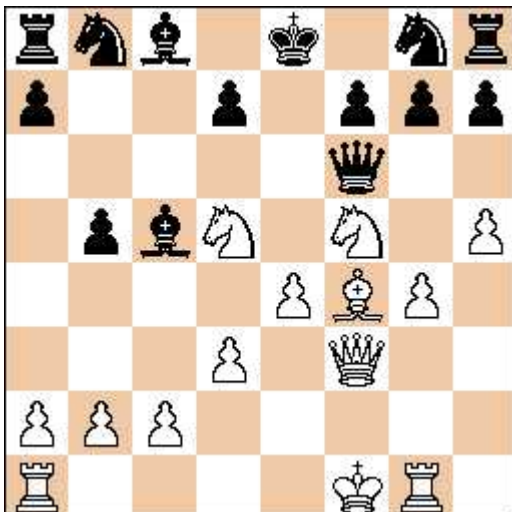


Tratado General de Grau

[20...Rd8 21.Txd7+ Rc8 (21...Rxd7 22.Ae2+) 22.Td8+ Txd8 (22...Cxd8 23.Dd7+ Rxd7 24.Af5+ Re8 25.Ad7#) 23.gxf3] **21.Dxd7+** La segunda sorpresa. Ahora las blancas sacrifican la dama para poder dar un mate tan bonito como original **21...Rxd7 22.Af5+ Re8** [22...Rc6 23.Ad7#] **23.Ad7+ Rf8 24.Axe7# 1-0**

Anderssen,A - Kieseritzky,L [C33]
London, 1851

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 Dh4+ 4.Rf1 b5 5.Axb5 Cf6 Algunas fuentes muestran un orden distinto en las primeras jugadas **6.Cf3 Dh6 7.d3 Ch5** Amenaza Cg3 y además apoya el peón de f4 **8.Ch4 Dg5 9.Cf5 c6 10.g4** Este tipo de jugadas hacia la delicia de los ajedrecistas de hace ochenta años, y, por que no decirlo, también agrada a la multitud de aficionados de hoy en día, que buscan mas la belleza que la corrección fría de la técnica. **10...Cf6 11.Tg1 cxb5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Cg8** Única para salvar la dama **15.Axf4 Df6 16.Cc3 Ac5 17.Cd5**



Anderssen sigue la magnífica combinación que empezó en la jugada 11 y ahora define la partida de impresionante manera. Pero es evidente que la desproporción de

material en acción debe dar sus frutos. **17...Dxb2 18.Ad6 Axb1** [18...Dxa1+ 19.Re2 Dxb1 20.Cxg7+ Rd8 21.Ac7#; 18...Axd6 19.Cxd6+ Rd8 20.Cxf7+ Re8 21.Cd6+ Rd8 22.Df8#] **19.e5 Dxa1+ 20.Re2 Ca6 21.Cxg7+ Rd8 22.Df6+**



Digno y magnífico broche final **22...Cxf6 23.Ae7#** Las blancas han dado mate con solo tres piezas menores y poseen nada menos que dos torres, la dama y un alfil de menos, pero las piezas valen por lo que hacen y no por su simple existencia. La partida es sin duda notable, pero los errores de planteo han sido muy graves por parte de Kieseritzky. Con sólo seguir de una forma lógica en la apertura, en lugar de incurrir en el error de encerrarse la dama con el caballo, nada habría pasado. Pero esto no atenúa el mérito de Anderssen, que explotó de la manera mas espectacular posible los yerros de su rival. **1-0**