

LECCION 1

(Antonio Gude)

Este curso de Táctica se ha concebido con un propósito marcadamente didáctico, de ahí que se conceda especial atención a las imágenes de mate y a las cualidades específicas de las piezas, para culminar con el estudio de la combinación, que constituye la quintaesencia de la Táctica. Una atenta lectura del curso permitirá al lector mejorar sustancialmente su técnica, lo que muy pronto se reflejará en sus resultados ante el tablero.

ORIENTACION

El curso se dirige a un amplio abanico de lectores: tanto al ajedrecista iniciado como al debutante. Se asume que éste se lla familiarizado con el movimiento de las **piezas**, con la **notación** y con nociones de **apertura** como **centro**, **tiempo** y **sarrollo**. Jugadores federados o de club pueden, aquí, recordar conceptos y ejercitar otros de forma sistemática.

da capítulo constará de:

lección teórica.

vocabulario técnico definido.

FASES DE LA PARTIDA

La partida de ajedrez, que en esencia es un juego entre dos inteligencias y dos voluntades, suele dividirse en tres fases: **apertura**, **medio juego** y **final**. Naturalmente, esta división es muy esquemática, ya que en la época actual una partida puede entrar en un final nada más salir de la apertura, puede conectar la apertura y el medio juego de modo tal que sea difícil establecer dónde ha finalizado una y dónde ha comenzado el otro.

La apertura y el final no serán estudiados aquí, centrándonos en una de las dos partes del medio juego. Dejemos la palabra al gran maestro **Kotov**: *"La sabiduría ajedrecística permite al maestro responder con eficacia a las dos cuestiones que continuamente le acosan: qué hacer y cómo hacerlo. La primera es una cuestión de ámbito estratégico y la segunda una cuestión de ámbito táctico"*.

QUE HACER (ESTRATEGIA) Y COMO HACERLO (TACTICA)

Supongamos que hemos finalizado la apertura y ante nosotros se abre la "terrible" perspectiva del medio juego. ¿Qué posibilidades tendremos en esa difícil fase? Lo primero que debe hacer el jugador es proceder a un **análisis de la posición**. ¿Con qué medios contamos para ese análisis? Aquí entrarán en consideración todo tipo de factores posicionales, como:

- Dominio del centro.
- Mejor desarrollo.
- Actividades de las propias piezas y de las enemigas.
- Seguridad de ambos reyes.
- Puntos débiles.

Si llegamos a la conclusión de que la mayoría de estos factores se inclinan en nuestro favor, es muy probable que tengamos ventaja decisiva, en cuyo caso debemos examinar detenidamente las posibilidades de llevar a cabo con éxito un **ataque directo** (ataque al rey enemigo), o un **ataque posicional**, sea en el centro o en uno de los **flancos**.

Si después de nuestro análisis concluimos que la ventaja no es decisiva, pero que sí existe, debemos establecer un método de **incrementar la ventaja**.

Podemos, por ejemplo, pensar en reforzar el centro, en **activar** la posición de nuestras piezas, en **presionar** sobre algún punto débil del enemigo, etc. En otras palabras, debemos tratar de transformar esa ventaja en otra mayor y decisiva.

Naturalmente, en el caso de que nuestra posición sea desventajosa, el procedimiento será muy distinto. Debemos, en tal caso, procurar:

- Reforzar nuestros puntos débiles.
- Agilizar el desarrollo.
- Reforzar el centro.
- Buscar contrajuego.
- Darle seguridad a nuestro rey.

Pero aún aquí corresponde al jugador decidir cuál o cuáles de estos factores tienen más influencia en el desarrollo del juego, es decir, a qué factor o factores es preciso concederle(s) prioridad.

En caso de igualdad o de aparente igualdad, el jugador que se proponga desequilibrar la posición en su propio beneficio deberá procurar **apoderarse de la iniciativa**, pero aquí parece oportuno recordar la conveniencia de "saber nadar y guardar la ropa". Es decir, nunca en situaciones de igualdad será técnicamente correcto atacar y mucho menos atacar con un **centro inestable o en tensión**. Un ataque prematuro está condenado al fracaso, a menos que sea respondido con una defensa imprecisa o excesivamente pasiva. El jugador deberá tener presente que un **ataque de flanco** prematuro debe ser replicado siempre con una **reacción en el centro**.

Es fácil comprender que cuánto mayor sea la precisión con que enjuiciemos los factores posicionales, tanto mejor será la decisión adoptada: nuestro criterio es fundamental para decidir el qué y el cómo. Una vez decidido qué debemos hacer, habremos tomado una decisión estratégica: un **plan estratégico**.

¿Dónde comienza la táctica? La táctica (el cómo) es precisamente la ejecución concreta del plan estratégico trazado. En la medida en que los medios tácticos concretos (jugadas, **secuencias**) puedan llevarse a cabo sin tropiezos, habremos ejecutado el **plan táctico** de manera eficiente. Ahora bien, como en la vida y en la guerra, en ajedrez difícilmente podrá hacerse camino sin continuos cuestionamientos del propio plan, sin vueltas atrás y correcciones sobre la marcha. Estos obstáculos imprevistos requerirán que vayamos puliendo nuestro plan táctico y que, a menudo, éste se convierta en varios planes tácticos encadenados que se complementen. Todo ese conjunto dialéctico de jugadas de ataque, defensa y contraataque, llevadas a buen fin serán la culminación del plan estratégico concebido. Si, pese a todo, nuestro contrario se impone, eso significará que su plan estratégico era superior.

Este curso se ceñirá al aspecto táctico de la lucha, es decir, a las maniobras posicionales o combinativas que componen todo el complejo ejercicio táctico. Dos nuevos términos acaban de entrar en juego, que vamos a definir: por **posicional** entendemos una jugada lógica perfectamente coherente dentro de nuestro plan, una jugada, en suma, que también podemos llamar **natural**, como requerida por la posición. **Combinativa** es una jugada, paradójica las más de las veces, que generalmente implica **sacrificio(s)**, de material. Tanto uno como otro tipo de jugadas son frecuentes en cualquier plan táctico.

LA TACTICA PRIMERO

Para concebir un buen plan estratégico es obvio que hay que poseer nociones muy claras y de cierta profundidad sobre nuestro juego. ¿Por qué, entonces, se preguntará el lector, desarrollamos aquí un curso de táctica en lugar de otro sobre estrategia? Parece lógico que si un plan táctico está supeditado a un plan estratégico, la estrategia tiene primacía sobre la táctica. Primacía, sí, pero eso no supone forzosamente que el estudio deba comenzar por la estrategia. Pachman, un famoso didacta, decía que es mejor comenzar por la táctica porque, de este modo, el estudioso se familiariza con las maniobras concretas de las piezas, con su **actividad o debilidad**. No cabe duda de que la **dinámica** de las piezas y la **coordinación** entre ellas se imponen como el primer elemento a estudiar, porque sólo sabiendo evaluar con qué fuerzas contamos y qué podemos esperar de ellas podremos primero, concebir un plan estratégico correcto y, posteriormente, ejecutarlo con éxito por medio de un plan táctico.

LAS PIEZAS: VALOR NUMERICO Y PROPIEDADES

Estudiaremos, a continuación, las propiedades de todas y cada una de las piezas, comenzando por la más poderosa de ellas, la Dama.

Antes, llamaremos la atención del lector sobre un dato que probablemente ya conoce: la estimación numérica de la

fuerza de cada pieza, partiendo del supuesto de que el peón vale 1, o recibe el valor 1.

Dama	- 9
Torre	- 5
Alfil	- 3,5
Caballo	- 3
Rey	- 3,5 (en el final)

Esta es una escala convencional que debe servir de mera referencia en los cálculos materiales del ajedrecista, pero dista mucho de ser una buena guía, porque las piezas son más fuertes cuantas más casillas dominen. Así, un alfil que domina dos diagonales despejadas es una pieza fortísima, mientras que otro alfil confinado por sus propios peones es completamente inoperante. Por otra parte, la coordinación de determinadas piezas es más fuerte aún partiendo de un valor material inferior (Dama+Caballo, por ejemplo, es una fuerza superior a Dama+Torre, en determinadas posiciones).

LA DAMA

Una pieza tan fuerte, la omnipotente Dama, contiene en sí misma enormes posibilidades de ataque, derivadas de su propia facilidad de movimientos combinados. Para ilustrar esto, veamos una serie de figuras en las que una Dama, sola, da mate con ayuda de piezas que bloquean a su propio rey:



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6

Y ahora otros casos en los que, con ayuda de un peón (la más modesta de las piezas) ejecuta igualmente al rey enemigo:



Figura 7



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11

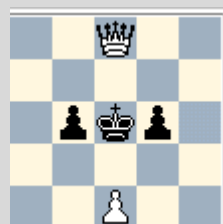


Figura 12



Figura 13

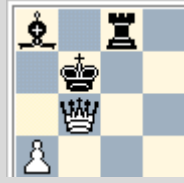


Figura 14



Figura 15

La imagen de la Figura 15 nos permite resolver una posición de mate en 5, publicada en el libro de Damiano (1512).

Seguro que el lector ha visto el camino que conduce al jaque mate: 1.8+! Rxh8 2.Th1+ Rg8 3.Th8+! Rxh8 4.Dh1+ Rg8 5.Dh7++. Las dos torres han sido sacrificadas para liberar la casilla h1 a la todopoderosa Dama que asestará un jaque letal en h7. Sencillo, pero hermoso ¿no?.

VOCABULARIO TECNICO

Piezas:	figuras del juego.
Notación:	lenguaje condificado con que se transcribe la partida.
Apertura:	primera fase de la partida.
Centro:	centro del tablero, constituído por las cuatro casillas centrales.
Tiempo:	turno de juego. 1 tiempo = 1 jugada.
Desarrollo:	movilización inicial de las piezas.
Medio juego:	segunda fase de la partida, que se inicia, teóricamente, al completarse el desarrollo.
Final:	última fase de la partida, con pocas piezas en acción.
Seguridad del rey:	grado de protección del Rey.
Punto débil:	casilla que no puede ser protegida por un peón.
Ataque directo:	ataque contra el rey.
Ataque posicional:	ataque de presión gradual, tendente a provocar puntos débiles en la posición enemiga.
Contrajuego:	juego activo que contrarreste la iniciativa del oponente.
Iniciativa:	tiene la iniciativa aquel jugador que está presionando a su contrario, o que dispone de la ofensiva.
Centro inestable:	centro no bloqueado, con peones en tensión.
Flanco:	cada una de las dos mitades del tablero, consideradas en sentido vertical (flanco de Rey, flanco de Dama).
Plan estratégico:	plan conceptual de juego.
Plan táctico:	plan concreto de juego.
Posicional:	jugada lógica, requerida por la posición.
Combinativa:	jugada espectacular, que implica sacrificios.
Secuencia:	serie de jugadas.
Activa, pieza:	pieza que cubre un importante número de casillas.
Pasiva, pieza:	pieza que domina pocas casillas o desplazada del juego.
Dinámica:	fuerza de juego.
Coordinación (de piezas):	grado de conjunción o de armonía con que las piezas juegan.

LECCION 2

(Antonio Gude)

DESARROLLO

Debe quedar muy claro para quien se inicie en ajedrez que **el desarrollo** tiene una importancia vital en la conducción de la partida. La rápida movilización de las piezas tiene, en ajedrez, exactamente el mismo significado que en una guerra convencional. Resulta obvio que un ejército no desplegado o encogido en sus líneas estaría a merced del enemigo, que maniobrando con mayor libertad y dominio del espacio (piezas activas contra piezas pasivas) lo ahogaría en su restringida parcela.

POSICIONES ABIERTAS

Nos ceñiremos al estudio del desarrollo en **posiciones abiertas**, donde su importancia se hace sentir más que en **posiciones cerradas**, por cuanto en aquellas, al contener la posición mayor número de **líneas abiertas (filas, columnas, diagonales)**, pueden plasmarse con mayor rapidez los defectos de un desarrollo insuficiente o retrasado (**subdesarrollo**).

En las **aperturas abiertas**, es decir, aquellas que se inician con los movimientos **1. e4 e5**, es esencial aprovechar al máximo el turno de juego. El jugador debiera sentirse imbuído de un sentimiento transcendente, si cabe, como si fuese a ejecutar la jugada decisiva de su vida. El turno de juego debe ser empleado en realizar una jugada que cubra el mayor número de objetivos posible. ¿Por qué efectuar una buena jugada, si podemos realizar la mejor?

Por otra parte, está la cuestión del **centro**. El dominio del centro es válido en cualquier tipo de apertura, pero también aquí, en las aperturas abiertas, tiene mayor transcendencia que en las cerradas, porque un dominio rápido del centro puede tener consecuencias catastróficas para el contrario.

Debe procurarse realizar jugadas de desarrollo **naturales** y evitar mover la misma pieza más de una vez en plena apertura. Si podemos situar, por ejemplo, el alfil de rey en c4 de un solo movimiento, por qué habríamos de hacerlo en dos veces. Hay que tratar de precisar cuál es la mejor casilla para nuestras piezas en la fase inicial, precisamente para no incurrir en tales concesiones al adversario.

Las aperturas **clásicas** constituyen ejemplos de desarrollo natural. Así:

- a) El Guíoco Piano (o Apertura Italiana): **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5**, o su variante,
- b) La Defensa Dos Caballos: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Af6**.
- c) La Apertura Española: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5**, etc.

Hay que descartar las **jugadas artificiales** en la apertura, es decir, aquellas que encierran una atractiva celada, pero que, de ser percibida ésta por nuestro contrario, supondrían una refutación de nuestro plan o alterarían la armonía de nuestra posición, sin compensaciones. Veamos un ejemplo, en una conocida posición de la Defensa Caro-Kann: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 de4 4.Cxe4 Cd7**. Ahora, las blancas se dejan tentar por **5.De2**, con la esperanza de que, si las negras continúan con su plan (5. ... Cgf6, para poder retornar en f6 con el caballo dama), asestarían un inesperado mate: **6.Cd6++**.



El problema es que, si las negras se dan cuenta pueden continuar tranquilamente con 5. ...e6, difiriendo un movimiento Cgf6. ¿Qué sucede ahora? Pues que la dama blanca está obstruyendo el desarrollo natural del alfil rey y esta pieza se enfrenta ya a problemas de desarrollo innecesariamente.

La pasividad en las aperturas abiertas equivale al suicidio, porque las debilidades de la posición, insistimos, pueden ponerse en evidencia de forma contundente.

Veamos, por ejemplo, una combinación de apertura conocida como **Mate de Legal**: **1.e4 e5 2.Ac4** (desarrollo natural) **2. ...d6** (pasivo: no desarrolla pieza) **3.Cf3 Ag4** (una **clavada** prematura) **4.Cc3 g6?** (aquí ya podemos ver que las blancas tienen tres piezas en juego y las negras sólo una). Esto y la amenaza latente del alfil blanco sobre f7, permite un brusco desenlace.



6.Cxe5! (sacrificando la dama...) **6. ...Axd1??** (era preciso resignarse a jugar 6. ...de5, y después de 6.Dxg4, las blancas quedarían con peón de más y mejor posición) **6.Axf7+ Re7 8.Cd5++.**



ESTUDIO DE POSICIONES CONCRETAS

La teoría y el concepto son imprescindibles para inculcar al estudioso las ideas que se barajan en la lucha ajedrecística, pero el estudio de las posiciones concretas será el auténtico taller en que se forje el buen jugador, ya que sólo la solución de los problemas que se le planteen es lo que verdaderamente concede al iniciado entidad de ajedrecista.

El maestro soviético Neishtadt dice: "**una posición es algo concreto que casi siempre exige un tratamiento creativo, y en eso residen el encanto y la dificultad del ajedrez**". En efecto, la posibilidad de idear diferentes soluciones a un mismo problema, la versatilidad en el enfoque de nuestro juego es algo que, lejos de desconcertarnos, debe servirnos de estímulo y acicate en nuestros deseos de "perfección" ajedrecística.

Veamos algunas partidas breves (o **miniaturas**) en las que un desarrollo incorrecto por parte de alguno de los bandos permite un remate drástico.

BERGER

FROHLICH

1888 - Apertura Española

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 d6 5.Cc3 Ag4?! 6.Cd5 Cge7 7.c3 b5 8.Ab3 Ca5?

Este salto constituye un serio error. Observemos que las negras tienen "en el aire" dos piezas (el caballo de a5 y el alfil de g4), que, por otro lado, el alfil rey blanco apunta veladamente a f7, una de las dos casillas más débiles del tablero; la otra es f2. Esto "decide" a las blancas por una combinación "cantada", pero muy efectiva.



9.Cxe5! Axd1?

Si 9. ... Cxd5, 10.Cxg4, o si 9. ...Cxb3, 10.Cxg4 Cxd5 (pero no 10. ...Cxa1?? por 11.Cgf6+ y mate) y las negras han perdido un peón.

10.Cf6+! gf6 11.Axf7++.

Errores de conducción en la jungla de las primeras jugadas tienen consecuencias dramáticas para el bando desacertado.

Veamos una celada que se produce tras

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 Ab6?

Aquí debe cambiarse 5. ...ed4, y después de 6.cd4 Ab4 a fin de no ceder turnos de juego en este **ataque "de tiempo"**, ya que las blancas tratan de ganar tiempos de juego, hostigando con peones a piezas más valiosas, cuya retirada concede un nuevo turno. Ahora, las negras quedan malparadas:

6.de5! Cxe4 4.Dd5



Y las blancas ganan, debido al doble ataque de la dama sobre el caballo de e4 y sobre f7 (mate).

Un simple error puede desencadenar una terrible violencia en plena apertura.



HERING

1899 - Apertura Vienes

1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Ac4 Cxe4

Esto es correcto. Si 4. ...Cxe4 d5, recuperando la pieza con una posición saneada.

4.Axf7+?!

Las blancas pretenden refutar el seudosacrificio negro, haciendo perder el enroque al rey negro. Sin embargo, esta jugada es dudosa porque

4. ...Rxf7 5.Cxe4

... ahora, tras 5. ...d5!, las negras quedan bien, pese a la aparente inseguridad de su rey. ¿Por qué? Precisamente, porque el desarrollo negro es superior, ganan un turno de juego, y además, idominan el centro!

5. ...Cc6?

Lamentablemente, se equivocan y ahora vemos que esto es un error. Después de

6.Df3+ Rg8?

Error decisivo.

7.Cg5!



Las blancas ganan, porque no es posible tomar el caballo a causa del jaque en la diagonal a2/g8. Vale la pena observar que el alfil rey negro, la torre de h8 y los peones de g7 y h7 actúan en contra de su rey, bloqueando sus posibles escapes. Podemos llamar esto **autobloqueo** o **bloqueo táctico**.

LA TORRE

Después de la dama, es la torre la pieza de mayor potencia. En la escala de valores, recordemos que le fue asignado el valor "5", lo que, desde el punto de vista estrictamente material, significa que equivaldría a cinco peones.

A las torres, junto con la dama, suele llamárselas **piezas pesadas**, por ser piezas que pueden actuar a gran distancia. Una torre, situada sobre **columnas** o **filas abiertas**, puede controlar hasta catorce casillas, que es el máximo de su actividad. Sus efectos sobre las columnas abiertas pueden ser devastadores, por su facilidad para incorporarse rápidamente a una posición distante y su capacidad de "barrido". También son muy peligrosas en el ataque directo al rey enemigo. Por último, es una pieza diabólicamente fuerte en los finales, pero esto no forma parte de nuestro curso.

Veremos en las figuras siguientes exclusivamente imágenes de mate con la torre, sola o con el apoyo de un peón. Podemos observar que algunas de ellas son similares a las ya estudiadas en la primera lección, con la dama.

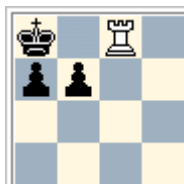


Figura 1



Figura 2



Figura 3

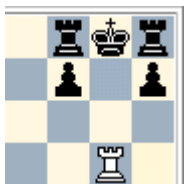


Figura 4



Figura 5

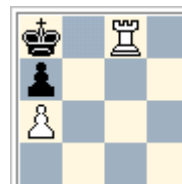


Figura 6



Figura 7



Figura 8



Figura 9

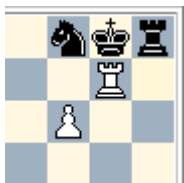


Figura 10

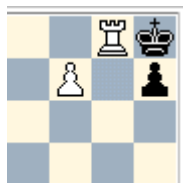


Figura 11



Figura 12

VOCABULARIO TECNICO

Desarrollo:	movilización de las piezas.
Subdesarrollo:	desarrollo deficiente.
Posiciones abiertas:	posiciones con importante número de líneas abiertas.
Posiciones cerradas:	posiciones con casi todas las piezas en juego, bloqueadas.
Líneas abiertas:	líneas despejadas, sin apenas piezas.
Fila:	línea de casillas horizontal.
Columna:	línea de casillas vertical.
Diagonal:	línea de casillas en diagonal.
Aperturas abiertas:	aquellas aperturas que se inician con 1.e4e5.
Aperturas semiabiertas:	aquellas aperturas que se inician con 1.e4 y las negras responden con una jugada asimétrica o movimiento de pieza.
Aperturas cerradas:	todas las que no comienzan con 1.e4.
Centro:	centro del tablero constituido por las cuatro casillas centrales (e4, d4, e5, d5).

Aperturas clásicas:	generalmente, todas las abiertas.
Jugada artificial:	Jugada anti-natural, especulativa.
Celada:	Trampa no forzada.
Miniatura:	Partida corta, inferior a 25 jugadas (algunos expertos sólo consideran miniatura a la partida que no sobrepasa las 20 jugadas).
Clavada:	Figura táctica consistente en que una pieza inmoviliza a otra enemiga porque de ser movida, permitiría la captura de una pieza de valor superior.
Ataque de tiempo:	Ataque de peones o piezas a otras de valor superior, con lo que se consiguen ganancias de tiempo, o turnos de juego.
Doble ataque:	figura táctica: pieza que ataca al mismo tiempo dos objetivos.
Autobloqueo o bloqueo táctico:	piezas que obstruyen al propio rey.
Piezas pesadas:	la dama y las torres.

LECCION 3

(Antonio Gude)

ESPACIO

En el capítulo anterior hemos hecho alusión a la importancia de las líneas abiertas, que se producen con más frecuencia en las aperturas llamadas precisamente abiertas. Esto tiene su natural traducción en términos de espacio, es decir, que el espacio (o su carencia) es un factor que puede resultar decisivo en estos esquemas.

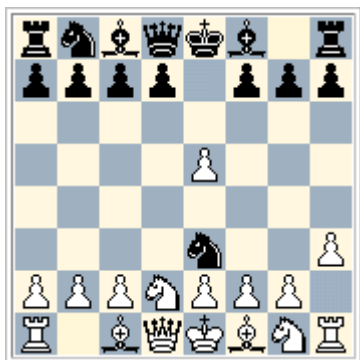
Vamos a ver, a continuación, algunos desastres ocasionados por la falta de espacio en algunas posiciones de apertura:



Paris 1924 - Defensa India Irregular

Esta es la partida más corta jamás jugada entre dos maestros en competición, y constituye el ejemplo más drástico de un error derivado de la falta de espacio.

1.d4 Cf6 2.Cd2 e5 3.de5 Cg4 4.h3?? Ce3



Y las negras ganan la dama, dado que si 5.fe3 Dh4+ y mate,

Como habremos observado, la posición de las piezas blancas ahoga a su pareja real, y de ahí la razón del desenlace.

A una entrada de caballo similar se llega en una exhibición de simultáneas del maestro internacional peruano

Estaban Canal.

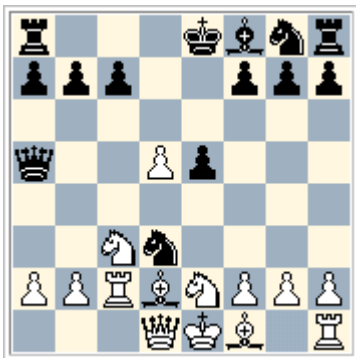


1935 Simultaneas - Apertura Alapin

1.e4 e5 2.Ce2 d5 3.ed5 Dxd5 4.Cbc3 Da5 5.d4 Cc6

Si 7.a3 igualmente 7. ...Af5, pero era obligado continuar con 7.Cg3.

7. ...Af5! 8.Tc1 Axc2 9.Txc2 Cd3++



La posición pasiva de las piezas tiene mucho que ver con la restricción de espacio. Recordemos el símil empleado en el 2º capítulo, donde hablábamos de un ejército confinado en una parcela restringida y de su fatal destino, ante un buen despliegue de fuerzas del enemigo.

He aquí otro ejemplo, en una nueva miniatura, en el que las blancas efectúan una jugada mecánica que conduce a una derrota inmediata.

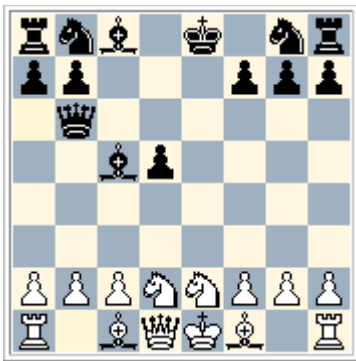


Berlin 1950 - Defensa Francesa

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5 4.ed5 ed5 5.dc5 Axc5 6.Ce2?

Lo mejor (y natural) sería 6.Cb3, ganando tiempos (recordemos: ataque "de tiempo") con la retirada o protección del alfil negro, seguido de Cf3. Ganar turnos de juego es una baza fundamental en el ajedrez moderno.

6. ...Db6



Y en esta curiosa posición, las blancas deben entregar pieza para evitar el mate. El primer jugador ha cerrado "momentáneamente" todas sus líneas y han sido ahogadas por la falta de espacio.

DESARROLLO CONTRA SUBDESARROLLO

Nunca se hará suficiente énfasis sobre la urgente necesidad de un desarrollo dinámico en la apertura, sobre todo en las partidas abiertas. El desarrollo tiene no poco que ver con el dominio de líneas (espacio), y con el dominio del centro, pero, sobre todo, atañe directamente a la puesta en juego de las piezas. Citaremos aquí al maestro

Koblenz: "¿Dónde se encuentra la varita mágica que permite al maestro ajedrecista, igual que a un brujo, desarrollar hermosas partidas sobre el tablero? Si miramos de cerca, el secreto se revela: él sabe cómo infundir vida a sus piezas".

Por piezas entendemos las piezas menores (alfiles y caballos) y las piezas mayores (damas y torres). El rey es considerado una pieza especial, porque de su suerte depende la de la partida, mientras que los peones, la infantería del ajedrez, no son considerados piezas, aunque su papel pueda resultar decisivo en la mayoría de las partidas. Philidor, un gran teórico de nuestro juego, dijo en su día: "los peones son el alma del ajedrez", y, efectivamente, la estructura de peones condiciona, en gran medida, el futuro de una posición. Pero ésta es una cuestión estratégica profunda, objeto de otros estudios. En el tema que nos ocupa los peones sólo suelen intervenir en la lucha por el centro o en el juego de gambito, en plena apertura.

Veamos una partida, archi-famosa, disputada en la Opera de París por el gran MORPHY. En ella puede verse la presión ejemplar de las blancas para llevar "a remolque" a las negras, encadenando amenazas:

MORPHY

DUQUE DE BRUNSWICK Y CONDE ISOUARD

Paris 1858 - Defensa Philidor

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

Una clavada prematura. Ahora, tras ...

4.de5

... las negras deben cambiar su alfil dama por el caballo rey, favoreciendo así el desarrollo blanco.

4. ...Axf3 5.Dxf3 de5 6.Ac4

Con amenaza directa sobre f7.

6. ...Cf6?

Las negras debieran haber jugado 6. ...Dd7, pero omiten la amenaza blanca que sigue.

7.Db3!

Gran movilidad de la dama, con doble amenaza contra los puntos b6 y f7.

7. ...De7

Con idea de contestar a 8.Dxb7, con 8. ...Db4+ 9.Dxb4 Axb4+ y resistir con peón de menos. Morphy, sin embargo, desdeña una continuación tan prosaica.

8.Cc3 c6 9.Ag5

Una clavada importante, porque paraliza una buena pieza defensiva: el caballo rey negro.

9. ...b5

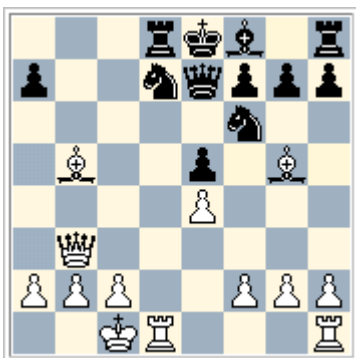


Esta combinación es posible gracias a la activa disposición de las piezas blancas, especulando con el retraso en desarrollo de las negras. Obsérvese que la dama tapona al alfil rey, mientras que el caballo dama aún no ha sido movido. Por otra parte, las blancas disponen de ventaja espacial.

10. ...cb5 11.Axb5+ Cbd7 12.0-0-0

Las blancas encadenan sus amenazas, al tiempo que completan su desarrollo. Ahora se amenaza el C(d7).

12. ...Td8



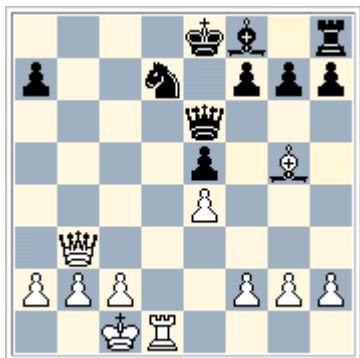
13.Txd7!

Destrucción de la defensa: este es un tema que encontraremos con frecuencia en las maniobras combinativas.

13. ...Txd7 14.Td1

Esta es la posición clave, ya prevista por Morphy cuando ejecutó su sacrificio de caballo.

14. ...De6 15.Axd7+ Cxd7



16.Db8+!! Cxb8 17.Td8++

Veamos ahora otra miniatura en la que un imperdonable error, sumado a las pérdidas de tiempo en las primeras jugadas, condena irremediabilmente a las negras en la misma apertura.



Londres 1862 - Defensa Petrov

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Ac4 Cxe4 4.Cc3

Juego de gambito. Las blancas prefieren acelerar su desarrollo antes que limitarse a recuperar el peón.

4. ...Cc5

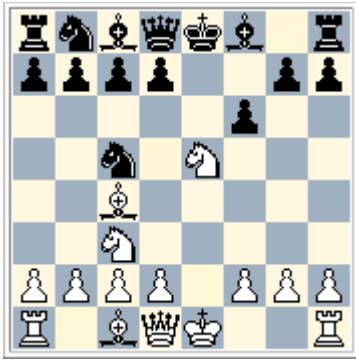
Si 4. ...Cxc3 5.dc3 habría una clara ventaja en desarrollo para las blancas, aunque la teoría actual estima que, después de 5. ...f6 6.0-0 d6, el centro negro es muy poderoso y compensa el retraso en desarrollo de este bando. Nótese que el caballo ha efectuado tres de las cuatro jugadas negras.

5.Cxe5

Después de esto, las negras sólo disponen de 5. ...Ce6 (el caballo negro mueve por cuarta vez consecutiva) para neutralizar la amenaza sobre f7, pero cometen un serio error...

5. ...f6?

... que permite a las blancas rematar la lucha con facilidad.



Taylor anunció mate en ocho jugadas, al mover.

6.Dh5+ g6

Si 6. ...Re7, 7.Df7+ Rd6 8.Cb5+ Rxe5 9.Dd5+ Rf4 10.d4+ Rg4 11.Ae2++.

7.Af7+ Re7 8.Cd5+ Rd6 9.Cc4+ Rc6 10.Cb4+ Rb5 11.a4+ Rxb4 12.c3+ Rb3 13.Dd1++

La dama da mate en su casilla de origen, pero el rey negro ha efectuado un largo viaje.

Y, por fin, la partida que sigue ilustra los peligros de iniciar una prematura agresión al centro, a costa de debilitar la propia posición. Las negras juegan pasivamente (6. ...Ad7) en una situación tan aguda y permiten un espectacular remate de las blancas.



Londres 1891 - Defensa Philidor

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 f5

La continuación más enérgica -y también la más arriesgada- contra la Defensa Philidor.

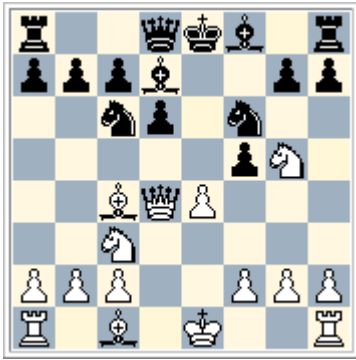
4.d4 Cf6 5.Cc3 ed4 6.Dxd4

Ya podemos ver una clara ventaja blanca en desarrollo. Las negras, por otra parte, se han desentendido del centro, lo que va contra el espíritu de la propia apertura, que se basa en apuntalar el peón e5.

6. ...Ad7?

Con idea de jugar ...Cc6, sin temor a la clavada Ab5. Pero es tarde para este tipo de jugadas, ya que la posición negra presenta terroríficos agujeros en la diagonal a2/g8.

7.Cg5 Cc6



8.Af7+ Re7 9.Dxf6+!! Rxf6

Si 9. ...gf6, 10.Cd5++.

10.Cd5+ Re5 11.Cf3+ Rxe4 12.Cc3++

La pareja de caballos viajeros regresa a casa para asestar un mate inobjetable.

EL ALFIL

En nuestra escala convencional de valores, al alfil se le asignó el valor 3,5 mientras que al caballo se le asignó 3. Se ha discutido mucho acerca de cuál de estas piezas (alfil o caballo) es superior. En la época actual nos parece claro que el alfil es superior al caballo, por cuanto situado en una casilla central de un tablero libre, puede dominar catorce casillas, excluida aquella en que se encuentra, mientras que el caballo, situado en una casilla óptima sólo domina ocho. Por otra parte, hay un factor que juega como contrapeso en favor del caballo: su peculiar movimiento, que le permite saltar, sin tener en cuenta la situación de otras piezas (propias o enemigas) que obstruyan una determinada línea.

Si seguimos especulando con la capacidad de estas dos piezas, encontramos otro argumento favorable al alfil: dos alfiles, sin otro apoyo que su propio rey, pueden dar mate, mientras que dos caballos no. De hecho, se dice que tiene la pequeña calidad el jugador que cuenta con la pareja de alfiles por alfil y caballo (o dos caballos) de su contrario.

Hay determinados maestros que prefieren los caballos a los alfiles, entre ellos Capablanca y Korchnoi. Una de las razones en que se basan es que, en ataque, el tándem Dama+caballo es más peligroso que el tándem Dama+alfil. Con todo, también el tren (o batería) Dama+alfil suele constituir una fuerza tremenda, especialmente sobre una gran diagonal.

Las ocho figuras que siguen constituyen otras tantas imágenes de mate a cargo de un alfil, solo o apoyado por rey y/o peón o peones.



Figura 1



Figura 2

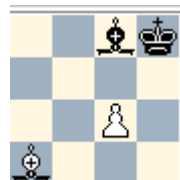


Figura 3



Figura 4

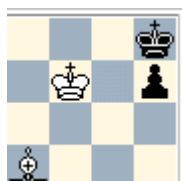


Figura 5

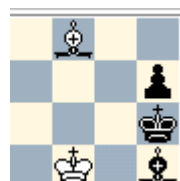


Figura 6

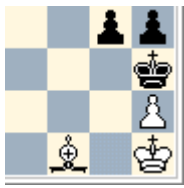


Figura 7



Figura 8

VOCABULARIO TECNICO

Espacio:	dispone de mayor espacio el bando que domina más casillas o que sus piezas gozan de mayor libertad de acción.
Ahogado:	se dice del rey que no dispone de posibilidad de jugar por estar todas las casillas contiguas controladas, correspondiéndole mover. En este caso, el resultado de la partida es tablas. En una acepción más amplia, un bando está ahogado, cuando carece de espacio para maniobrar.
Pieza menor:	alfil o caballo.
Pieza mayor:	dama o torre.
Estructura de peones:	también llamada cadena o esqueleto de peones, es el nombre que recibe la formación de peones de un bando.
Combinación:	secuencia de jugadas forzadas, que generalmente implica sacrificio(s) de material.
Agujeros:	puntos débiles en la posición, que no pueden ser protegidos por los propios peones. También se les llama "holes".
Calidad:	diferencia entre una torre y una pieza menor.
Pequeña calidad:	diferencia entre la pareja de alfiles y alfil y caballo, o dos caballos.
Pareja de alfiles:	o par de alfiles: los dos alfiles de un bando.
Tren:	se llama tren a la fuerza compuesta por dama y alfil situados en la misma diagonal.
Batería:	se habla de batería a la fuerza compuesta por dama y torre(s) situados sobre la misma columna. Eventualmente, también se le llama batería a un tren (dama+alfil).
Gambito:	sacrificio de peón o peones.
Destrucción de la defensa:	tema combinativo consistente en la eliminación de la pieza clave en la defensa.

LECCION 4

(Antonio Gude)

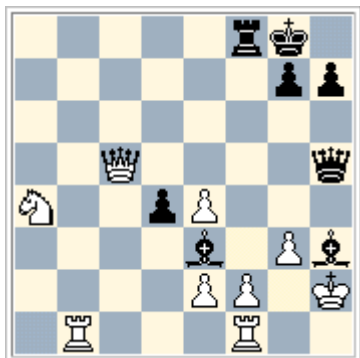
VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS

En el primer capítulo de este curso formulamos una escala numérica para valorar la fuerza de las piezas, una escala que, señalamos, no pasaba de ser meramente convencional.

La tentativa de reducir a valores cifrados algo tan complejo como la fuerza de juego es, naturalmente, empresa poco menos que imposible. Así, algunos autores siguen discutiendo si, a partir del valor "1" del peón ha de asignársele al alfil "3" ó "3,5", y también si el valor preciso de la dama es "9" ó "10".

¿De qué sirve esto al jugador? Es obvio que una idea clara de la teóricas relaciones de fuerza entre piezas le permitirá orientarse, con cierta lógica, en el intrincado mundo del ajedrez. La experiencia y el propio criterio le enseñarán, luego, a establecer la verdadera escala de valores, fundamentalmente basada en un complejo sistema de factores que, como la Bolsa, hacen que la mente del ajedrecista especule constantemente con el mayor o menor grado de acción de tal o cual pieza, de tal o cual conjunto de piezas.

En ajedrez, aquellas disquisiciones, acerca de fijar un valor numérico determinado a cada pieza, no pasan de ser una mera discusión bizantina, por cuanto la complejidad del juego rebasa, con mucho, toda posibilidad de encerrar en valores la operatividad de unas piezas que, si en el cofre están muertas (Sanchos, en "El Quijote") en el tablero tienen más que intensa vida. Así, en determinadas posiciones, como ya apuntamos, un caballo puede ser muy superior a una torre, o una dama puede entregarse, pese a desequilibrar la relación material, a fin de aprovechar la fuerza óptima de otras piezas. ¿Por qué es esto así?. Pronto lo veremos, pero antes vamos a observar con atención dos posiciones en las que el bando ganador entrega brillantemente la dama, a fin de hacer mella en el campo enemigo.



El diagrama nº 1 las negras pudieron haber continuado **1. ...Axf1+!! 2.Dxh5 Txf2+ 3.Rh1 Ag2 4.Rg1 Txe2+ 5.Rh2 Af3+** recuperando la dama, con ganancia de pieza.



En el diagrama nº 2, lo primero que llama la atención es la agresiva disposición de los alfiles blancos, y la presión sobre el punto f6 (clavada). Claro está que si sigue 1.Axf6+, las negras replicaría 1. ...Dxf6! y aquí no pasa nada.

Pero la solución está en **1.Txf6!!**, y ahora, tras **1. ...Axd1 2.Tg6+ Rh7 3.Tg7+ Rh8 4.Th7+ Rg8 5.Th8++**.

El lector acaba de trabar conocimiento con la temible secuencia del jaque descubierto, que estudiaremos en profundidad más adelante.

MAGIA

Retomamos la cuestión de por qué es posible que un importante desequilibrio material en uno de los bandos pueda conducir al éxito.

Aunque el ajedrez es un juego racional, o más aún, el juego racional por excelencia (en una ocasión invitaron al fallecido excampeón mundial de ajedrez por correspondencia Jakov Estrin, a participar en un torneo en el Club Central de Moscú. Estrin declinó la invitación, respondiendo: "Yo no juego a juegos de azar"), hay en él un elemento mágico que modifica en cada momento de la partida, todas las evaluaciones que puedan hacerse de las relaciones materiales. ¿Cuál es ese factor mágico? No se sonría el lector. Lo diré: EL REY. Sí el rey, es decir, la posición del rey. No olvidemos que el objetivo último de nuestro juego es la captura del rey enemigo. Esto condiciona de manera decisiva todo el enfoque de la lucha, que históricamente ha seguido el siguiente proceso:

1. Tratar de captura el rey (concepción romántica).
2. Proteger al propio rey (concepción defensiva).

3. Proteger al rey propio y atacar al enemigo, en el momento oportuno (concepción hipermoderna).
4. Búsqueda de la iniciativa, sin descuidar la seguridad del propio rey, tratando de orientar el juego al flanco (o centro) en que se tenga ventaja, para crear puntos débiles y atacarlos a continuación (concepción ecléctica).

¿De qué sirve a uno de los jugadores obtener ventaja material, en apariencia decisiva, si un ataque sobre su rey puede desbaratar todos sus esfuerzos? Este es el factor-clave que diferencia al ajedrez de los demás juegos: aún basado en la supremacía material, la seguridad (o vulnerabilidad) del rey constituye el elemento decisivo.

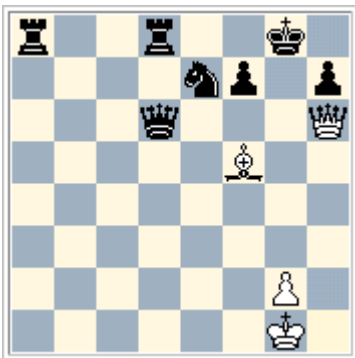
Otro elemento mágico lo constituye esa posibilidad latente en el alma de cada peón. Napoleón dijo que cada soldado lleva en su macuto el bastón de un mariscal. Es difícil pronunciar mayor mentira. En ajedrez, sin embargo, esto es verdad: el peón contiene, en germen, la posibilidad de transformarse en dama. Pura magia: en la séptima casilla, el peón, peón es, y en la octava puede multiplicar por nueve su fuerza de juego.

COORDINACIÓN DE PIEZAS

La idea central de este curso será enfatizar sin descanso en la importancia de la evolución concreta de las piezas. A diferencia de la estrategia, que se basa en concepciones, la táctica se basa en consideraciones concretas, que afectan a maniobras, jugadas y cálculos de variantes forzadas.

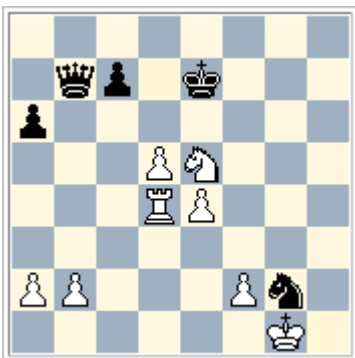
Independientemente de que en capítulos sucesivos estudiemos en detalle la coordinación de piezas, tocaremos aquí de pasada a lo que llamamos feliz conjunción de piezas, que superan con éxito una oposición material superior.

En el diagrama 3, por ejemplo, pese al enorme desequilibrio material en favor de las negras, pueden las blancas asestar un mate en cuatro.



1.Axh7+ Rh8 2.Ag6+ Rg8 3.Dh7+ Rf8 4.Dxf7++

Este ejemplo muestra a las claras a qué llamamos coordinación de piezas: al trabajo de dos (o más) piezas que operan en equipo. El hecho de que la secuencia se gane gracias a un jaque descubierto, no es sino un caso más de esta figura táctica que, como todas, desarrollaremos más minuciosamente en lecciones ulteriores.



En el diagrama 4 podemos ver un ejemplo extraordinario de la gran capacidad operativa de dos piezas que "se entienden", como la torre y el caballo blancos jugando contra la dama enemiga: toda la maniobra táctica, base del estudio de A. Troitzky, reside en el jaque doble de caballo, técnicamente llamado tenedor, horquilla, o simplemente

"doble".

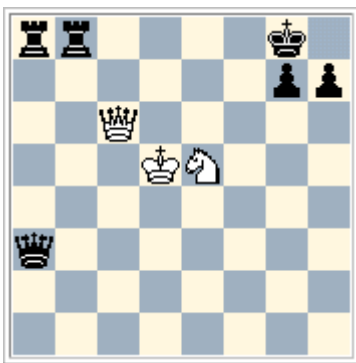
1.Tb4! Dc8 2.Tb8! Dh3 3.Th8! Ch4 4.Txh4! Dc8 5.Th8! Db7 6.Tb8!

EL CABALLO

El caballo es una pieza cuyo peculiar movimiento le permite ignorar estructuras de peones más o menos cerradas y que, como contrapartida, tiene dificultades para desplazarse con rapidez de uno a otro flanco del tablero.

La peculiaridad de la pieza, cuya forma de jugar no comparte con ninguna otra, la convierte en particularmente temible cuando actúa en ataque, con torre y dama. Otra característica positiva es que puede frenar, a diferencia del alfil, a un peón pasado en cualquier casilla.

Veremos ahora una posición que, mejor que ninguna otra, revela la fuerza (y la magia) del caballo.



Se trata de una posición consignada en el libro de Lucena (publicado hacia 1497). En ella juegan blancas y pueden asestar un mate espectacular, conocido como "**mate ahogado**" o "**de la coz**". Después de **1.De6+ Rh8 2.Cf7+ Rg8 3.Ch6+ Rh8 se remata con 4.Dg8+! Txg8 5.Cf7++**. Era posible también el mate con **3.Cd8+ y 4.De8+**, pero si la dama negra estuviese situada en a4, por ejemplo, sólo sería posible el mate "**de la coz**". Digna de recordar, esta figura táctica permite concebir sorprendentes combinaciones.

Veamos algunos mates de caballo, apoyado por Rey y (o) peón:

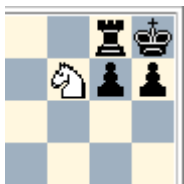


Figura 1



Figura 2



Figura 3

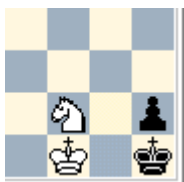


Figura 4

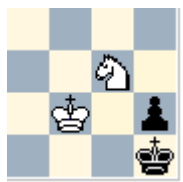


Figura 5

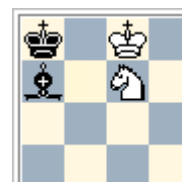


Figura 6

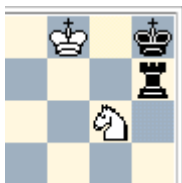


Figura 7

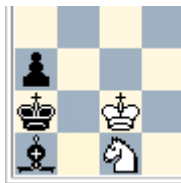


Figura 8

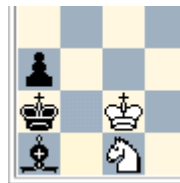


Figura 9

VOCABULARIO TECNICO

Jaque descubierto:	se produce al retirar una pieza situada en la misma línea del rey y de la atacante.
Clavada:	está clavada una pieza prácticamente inmovilizada, pues su movimiento supondría la captura de otra de mayor valor.
Escuela Romántica:	el romanticismo en ajedrez fue la moda del siglo XIX. Los dos bandos se lanzaban desesperadamente al ataque, fuesen cuáles fuesen las características de la posición.
Escuela Defensiva (o Posicional):	su padre fue Wilhelm Steinitz (1836-1900). Se opuso al romanticismo, introduciendo mayor racionalidad y, sobre todo, formulando leyes estratégicas. Siegbert Tarrasch (1862-1934) fue el mayor teórico y exponente de esta Escuela, a la muerte de Steinitz.
Escuela Hipermoderna:	surgió como un refinamiento de las leyes posicionales y en franca rebeldía ante los dogmas de Tarrasch. Gyula Breyer (1894-1921), Richard Reti (1889-1929), Aaron Nimzovich (1886-1935) y Alexander Alekhine (1892-1946) fueron los paladines de esta Escuela, cuyos principios básicos fueron el control indirecto del centro y la profilaxis.
Escuela Ecléctica:	por ecléctico debemos entender a un ajedrez moderno, técnicamente completo, que presta atención por igual a la defensa y al ataque, sin descartar las mínimas ventajas, por pequeñas que éstas sean. Dentro de ella, la llamada "Escuela Soviética" representaría el estilo más dinámico.
Coordinación (de piezas):	grado de armonía con que juega un conjunto de piezas.
Figura táctica:	tema típico que implica espectacularidad en la ejecución.
Tenedor, horquilla:	ataque de caballo a dos (o más) piezas.

LECCION 5

(Antonio Gude)

EL PEON

Lo dijo Philidor y todo jugador puede comprobarlo: **los peones son el alma del ajedrez.**

En cualquier evaluación de una posición dada, en todo análisis de las posibilidades de uno u otro bando, hay un factor que se repite sin cesar: "las blancas tienen mejor estructura de peones", "las negras tienen peones doblados", "las ... tienen peones colgantes", "... mejor (o peor) final debido a su estructura de peones", etc.

FIGURAS ESTRATEGICAS

Para estudiar las propiedades de los peones es imprescindible detenerse en algunas consideraciones estratégicas, por ser esta modesta pieza la guarnición protectora del fuerte, la infantería imprescindible para todo ataque y para toda defensa contra otra formación. Detengámonos brevemente en estas apreciaciones generales:

1. Si el propio rey no está protegido, por peones, no se debe atacar.

2. Si la formación de peones es mala, sólo un ataque directo puede salvar la partida.
3. A igualdad de condiciones, está perdido el final de aquel bando con peor estructura de peones.

Todo esto lo irá comprobando el lector, a medida que progrese en su experiencia del ajedrez y en su práctica de torneo. Veamos, rápidamente, algunas definiciones estratégicas:

Estructura de peones: es la formación de peones de un bando.

Cadena de peones: toda la ligazón de peones de un bando.

Peones aislados: son aquellos que han quedado fuera de la cadena, sin peones de su color en las columnas vecinas.

Peones doblados: son aquellos situados en la misma columna y que suponen una grave debilidad en la estructura de su bando. Los peones doblados no sólo son puntos débiles en sí mismos, sino que generan otros puntos débiles en su entorno.

Peones colgantes: son pares de peones que han quedado fuera de la cadena, pero que están unidos.

Peones atrasados: son aquellos que no pueden ser defendidos por ningún otro, porque los peones adyacentes o se han avanzado o han desaparecido.

Peones pasados (o libres): son aquellos que no pueden ser detenidos en su avance por peones enemigos, dado que no hay en su columna, ni en las columnas adyacentes controlando las casillas por las que han de pasar.

Una consideración estratégica fundamental, que hay que tener muy presente es la imposibilidad del peón de retroceder, una vez que ha sido avanzado. De ahí que cada movimiento de peón haya de ser sopesado, si cabe, con mucha más profundidad que el de las demás piezas.

OPERATIVIDAD

Hemos visto lo delicado de avanzar peones, puesto que es la única pieza que no puede retroceder. Por otra parte, es inevitable que avancen para participar en la lucha y más aún a medida que progresa la partida. En el final, por ejemplo, una de las mayores bazas posicionales es la creación de un peón pasado.

El peón también puede efectuar ataques dobles, conocidos como "**horquillas**" o "**calzoncillos**". El diagrama 1, por ejemplo, refleja la posición resultante de una Apertura Vienesca, tras las jugadas siguientes: **1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Ac4 Cc6 4.Cf3 Cxe4 5.Cxe4 d5**, en la que las negras recuperan la pieza y quedan con buen juego.



Sabido es que los peones centrales ejercen fuerte presión sobre la posición enemiga y de hecho no se puede concebir la ventaja posicional sin un correcto despliegue de peones, para proteger y apoyar el emplazamiento de las piezas.

Veamos ahora una serie de imágenes de mate, a cargo de peón o peones, con o sin apoyo de su rey.



Figura 1



Figura 2

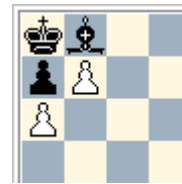


Figura 3

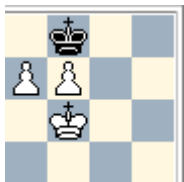


Figura 4

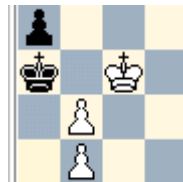


Figura 5

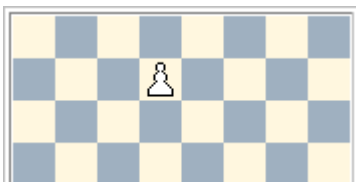


Figura 6

PEONES PASADOS, PROMOCION

Ya hemos mencionado ese elemento mágico del juego que permite a un peón convertirse en dama, una vez que llega a la octava casilla. Sin embargo, no ha de creerse que siempre conviene transformar el peón triunfal en dama. En todo caso será conveniente que el jugador examine detenidamente sus opciones, pues pedir dama puede dar lugar a tablas por ahogado, etc.

¿DAMA, TORRE, ALFIL, CABALLO?

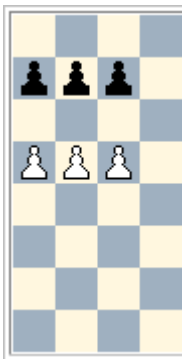


En el diagrama 2 podemos ver un ejemplo claro de descartar la transformación en dama, y la conveniencia de pedir caballo, con la que se gana la dama enemiga y la partida.

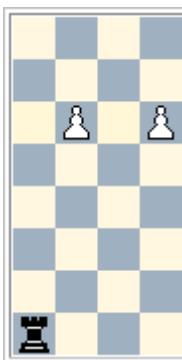


La creación de peones pasados, con su objetivo final de coronar es uno de los temas decisivos en el ajedrez moderno.

Veamos precisamente un caso típico en el que podemos crear un peón pasado, pese a que los tres peones blancos tienen enfrente otros tantos enemigos, y en las mismas columnas:

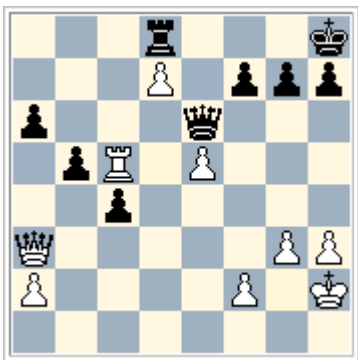


El procedimiento, en el diagrama 3 es: **1.b6!**, y ahora, si **1. ...ab6 2.c6! bc6 3.a6**, ganando; y en caso de **1. ...cb6 2.a6! ba6 3.c6**

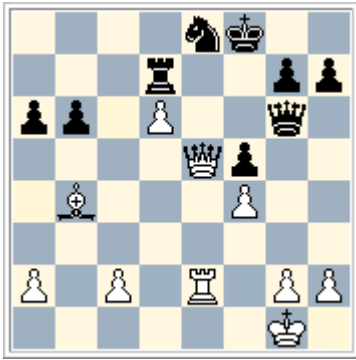


El diagrama 4 sirve para ilustrar la fuerza de dos peones pasados, contra los que no puede una torre, aún correspondiéndole jugar a ésta. Ya lo sabe el lector: una torre no puede contra dos peones en sexta (unidos o no), siempre y cuando, naturalmente, ninguno de ellos esté atacado.

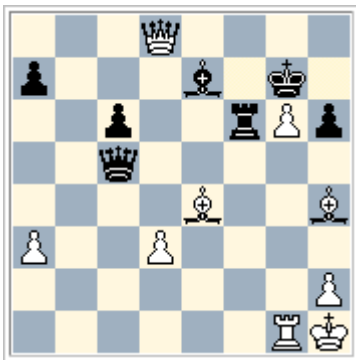
El peón pasado constituye una tremenda fuerza potencial, sobre todo si ha llegado ya a la séptima fila. Veamos, en el diagrama 5, cómo sacó partido Alekhine de esta circunstancia:



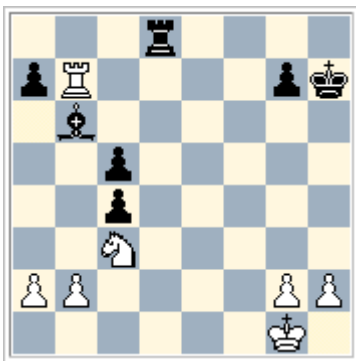
1.Tc8! Txc8 (no servía 1. ...Dxd7?? por 2.Df8) **2.De7!!** y las negras no pueden evitar la pérdida decisiva de material (Alekhine/Nestor. Trinidad 1939).



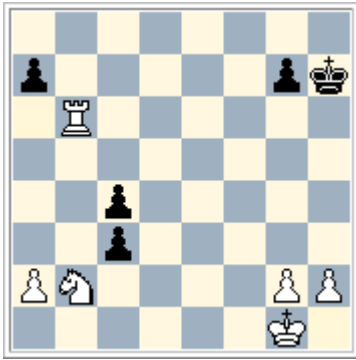
En el diagrama 6 podemos ver la fuerza derivada del peón d6. Las blancas sorprendentemente jugaron **1. De7+!!** y después de **1. ...Txe7**, con **2. d7!** ganan (Zeipel/Arnegard. Correspondencia 1902).



Dos sorprendentes sacrificios permiten, en el nº 7, explotar el dinamismo latente en el peón de g6. Las blancas jugaron **1. Dh8+! Rxh8 2. g7+ Rg8 3. Ah7+! Rxh7 4. g8=D++** (Pietronski/Tannenbaum, 1926). Por fin, si hay alguna posición en ajedrez que merezca un diagrama creemos que es la que se refleja en el nº 8.



Correspondiéndole jugar a las negras, éstas llevaron su torre a d2: **1. ...Td2** y la respuesta parece absolutamente lógica (¡y lo es! el problema es que pierde) **2. Ca4 Txb2! 3. Cxb2 c3** (ahora comienza a jugar el peón pasado) **4. Txb6** (única. Si 4. Cxd3? c4+ 5. Rf1 cd3, ganando; o bien 5. Txb6 cd3 6. Tc6 d2) **4. ...c4!!** (una de las jugadas más extraordinarias que encontrarse puedan en la historia del ajedrez: ¡la posición blanca se derrumba como un castillo de naipes!, véase el diagrama nº9).



5.Tb4 a5! 6.Ca4 (si 6.Tb8, 6. ...c2; o si 6.Txc4, 6. ...cb2) **6. ...ab4** y las blancas abandonaron.
 Protagonistas: Ortueta y Sanz (negras), Madrid 1934.

LECCION 6 - LA COMBINACION (I)

(Antonio Gude)

EXPANSIVIDAD DE LAS PIEZAS

Sabemos que del mayor o menor radio de acción de las piezas depende su fuerza, su grado de actividad.

Podemos establecer una escala para recordar el poder expansivo de las piezas, con sus líneas de acción libres.

Máxima actividad de las piezas:

Dama... : 27 casillas
 Torre... : 14 casillas
 Alfil... : 13 casillas
 Caballo: 8 casillas
 Rey.... : 8 casillas

¿Y su mínima actividad? Esto vendrá dado por la situación específica de la pieza en cada posición.

A veces carecen hasta de una sola casilla, por estar aquellas teóricamente accesibles en poder del bando contrario, o controladas por él.

Veamos algunos ejemplos de piezas encerradas por otras enemigas:



Figura 1



Figura 2

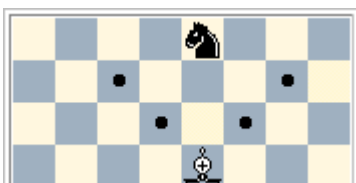


Figura 3

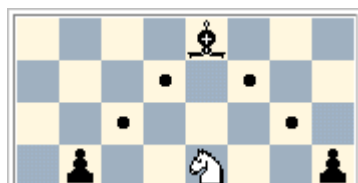


Figura 4

CONTACTOS ENTRE PIEZAS

La verdadera batalla, en ajedrez, comienza cuando se establecen contactos entre piezas.

Un contacto se establece cuando una pieza ataca a otra enemiga, o cuando ambas se atacan entre sí.

Imaginemos que una pieza está atacada. ¿Qué podemos hacer? He aquí las cuatro opciones de que, en principio, disponemos:

- 1.- Desplazar la pieza a otra posición.
- 2.- Defenderla con otra pieza.
- 3.- Obstruir la línea de ataque.
- 4.- Contraatacar sobre otra enemiga.

Naturalmente, no todas estas posibilidades serán factibles en cada caso. Cuando la pieza atacante es un caballo, por ejemplo, nunca existe la tercera posibilidad (obstrucción).

El criterio del jugador será quien le guíe y sugiera la mejor solución.

MANIOBRA, COMBINACION

Sabemos que la táctica es el conjunto de maniobras concretas que forman parte de un plan a corto, medio o largo plazo. Todas estas maniobras pueden estar compuestas por jugadas naturales (o lógicas) de acción de piezas, o bien pueden incluir algunas jugadas de carácter excepcional, sea por el acceso de piezas a casillas en poder del enemigo, sea porque incluyen entregas de peón o de pieza, o bien, porque comprendan jugadas absolutamente sorprendentes e inesperadas.

Todo este segundo bloque de jugadas, difícil de definir y de clasificar, incluiría maniobras combinativas.

¿Qué es una combinación?

Vamos a recurrir a definiciones de expertos.

Según Kotov y Koblenz, "una combinación es una variante forzada que implica sacrificio de material".

Pachman también aporta una definición muy próxima: "la combinación es una especie de maniobra obligada que las más de las veces incluye sacrificio de material, y que da a la posición un sorprendente e inesperado giro".

Averbaj dice que pese a todos los esfuerzos dirigidos a obtener una definición precisa, esta definición no se ha conseguido. Esto no significa que no sepamos qué es una combinación, sino que dada la complejidad de su mecanismo resulta difícil definirla de un modo suficientemente claro y preciso.

Los lectores del curso sabrán disculpar, sin embargo, al autor si éste aventura su propia definición: "una combinación es una jugada (o secuencia de jugadas) que parece vulnerar los principios lógicos del ajedrez y que transforma radicalmente la posición".

Toda maniobra es táctica, pero no toda maniobra es combinativa.

Si tenemos un final de R+D contra R, la maniobra que condujera al mate es forzosamente táctica, pero carece de golpes combinativos, porque las evoluciones de Dama y Rey para restringir y llevar a la banda al rey enemigo son naturales y no implican riesgo o sacrificio alguno.

La combinación también podría describirse, por fin, como una maniobra con intensos contactos entre piezas.

OBJETIVO Y CLASIFICACION DE LAS COMBINACIONES

El carácter de variante forzada es imprescindible, puesto que de nada sirve ofrecer la dama, si de no aceptar el sacrificio gana el bando contrario. En tal caso, ese sacrificio sería una jugada vana, no una combinación.

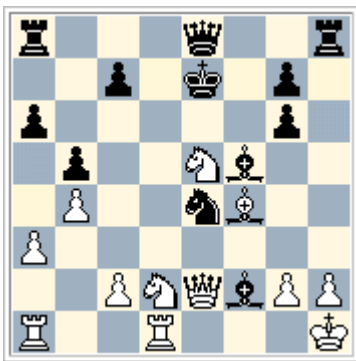
El objetivo de la combinación puede ser de tres tipos: el mate, la conquista de material o forzar tablas en posiciones aparentemente inferiores.

El sacrificio de material se realiza para potenciar la actividad y coordinación de las propias piezas. Se trata, en cierto modo, de una inversión que permitirá recuperar el material sacrificado (el capital invertido) a corto o medio plazo, con sustanciosos beneficios.

Toda combinación se genera gracias a una superioridad estratégica (caso de las combinaciones ganadoras) o de una igualdad dinámica latente (caso de las combinaciones de tablas), que puede ser evidente o no, pero que existe.

Es como si la posición estuviese cargada de explosivo y sólo requiriese un detonante para ser dinamitada. La jugada o jugadas-clave de la combinación constituye(n) ese detonante.

Para efectuar una combinación, partiendo de la base de que la posición reúne las características que la hacen posible, es imprescindible que el grado de coordinación de las piezas que en ella intervengan sea óptimo. Veamos, por ejemplo, un claro caso de coordinación óptima de piezas:



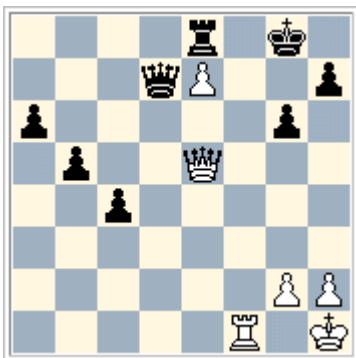
La posición del diagrama 1 corresponde a una partida entre Stoner (negras) y un aficionado (Estados Unidos, 1924), en la que, tocándole mover las negras, el rey blanco sufrirá en sus carnes un ataque extremadamente violento y perfecto: 1...Txh2+! 2.Axh2 Cg3+! 3.Axg3 Dh8+ 4.Ah2 Dxh2+! 5.Rxh2 Th8+ 6.Dh5 Th5++. Las apariencias, una vez más, resultaron engañosas: a pesar de que el monarca negro se hallaba en el centro, quien realmente estaba en peligro era su homónimo blanco.

El motivo de una combinación es el concepto estratégico que guía a la maniobra combinativa para explotar las deficiencias de una posición dada. Los motivos por los que generalmente se clasifican las combinaciones son: debilidad de la última fila, clavada, atracción, sobrecarga, distracción (o desviación), encierro de piezas, destrucción de la defensa, ataque doble, promoción de peones, apertura de líneas, etc.

Con cierta frecuencia resulta imposible catalogar esquemáticamente una combinación, dado que intervienen varios motivos o que la complejidad de la misma escapa a una clasificación estricta, por la intervención de nuevos y sutiles elementos. Pero estudiaremos progresivamente todos estos motivos combinatorios.

DEBILIDAD DE LA ULTIMA FILA

La última fila suele ser el habitual refugio del rey enemigo. De ahí que su debilidad adquiera especial relevancia, y suele dar lugar a un importante número de combinaciones, que especulan con ese factor. Veamos algunos casos:



Un caso muy sencillo, pero también muy ilustrativo de la debilidad de la última fila, es el que podemos ver en el diagrama 2. Las blancas juegan 1.Tf8+! y después de 1...Txf8 5.Dh8+!! Rxh8 3.ef8D++ (Fleischmann/Aficionado, Bamberg, 1930). Un nuevo caso, también, de los recursos combinativos que contiene en germen la promoción de peones.



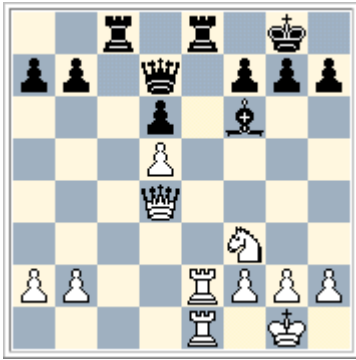
El diagrama 3 muestra una posición compuesta. El desenlace es brutal: 1.Dxf7+!Txf7 2.Te8+Tf8 3.Te(f)xg8++.



En el diagrama 4 podemos observar que cualquier jaque en la octava línea sería mortal para el rey negro, de ahí que las blancas, tras la captura de la dama negra en b2, jueguen 1.Df6! (amenazando 2.Txe5). Después de 1...Dxc3 (persistiendo en una voracidad que no tendrá digestión feliz) 2.Dg7+! Axc7 3.Te8+ Af8 4.Txf8++ (Kunnemann/Aficionado, Berlín 1934). Con una reflexión más fría las negras podrían haber encontrado 1...Dc1!!, que salva la partida.

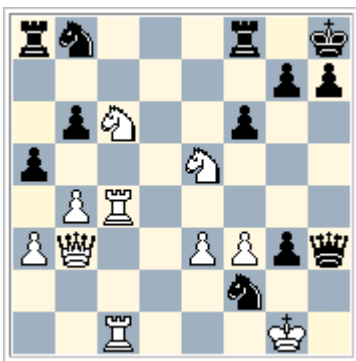


Otro ejemplo clásico del aprovechamiento de la debilidad que estudiamos lo constituye la partida Bernstein/Capablanca (Moscú 1914), donde las blancas capturaron en c3, estimando que no corrían ningún peligro: 1.Cxc3? captura que refutó Capablanca jugando 1...Cxc3 y tras 2.Txc3 Txc3 3.Txc3 Db2!! (no servía 3. ...Db1+, por 4.Df1 y no era posible en este momento 4...Td1, por 5.Tc8+) 4.Tc2Db1+, ganando la torre.



En el diagrama 6 se reproduce una posición muy conocida de la partida Adams/Torre (Nueva Orleans 1920). En ella y especulando con la debilidad de la última fila, jugaron las blancas 1.Dg4!, que fuerza la respuesta 1...Db5. Las blancas insisten en el tema con 2.Dc4!! que, de nuevo, obliga a la jugada única 2...Dd7. La dama blanca, impunemente, mueve ahora 3.Dc7!!, obligando a jugar 3...Db5 (una persecución digna de ratón y gato, sobre un campo de minas negro). Siguió 4.a4! Dxa4 5.Te4! Db5 6.Dxb7! y las negras se vieron obligadas a rendirse, al no poder mantener la defensa de la casilla 38. No se podía jugar 4.Dxb7?, por 4...Dxe2!, ganando las negras.

Comprobaremos que en la ejecución de toda maniobra combinativa está presente un óptimo grado de coordinación de piezas, de las piezas que intervienen en la combinación. Se diría que una conexión mágica y ultradinámica se establece entre ellas, haciendo natural algo que, de no percibirse, parece sobrenatural una vez desvelado el enigma. Veamos, en este sentido, un estudio compuesto por el sirio Stamma, en el siglo XVIII:



Las blancas están amenazadas de mate, que no parece poder evitarse. Sin embargo, encuentran una sorprendente maniobra de contraataque: 1.Th4! Dxh4 (si 1...Df5, 2.Ce7 gana; no es posible, naturalmente, 1...Dc8? por 2.Cg6++) 2.Dg8+! Rxg8 (2...Txg8?? permitiría el mate de la coz, 3.Cf7++) 3.Ce7+ Rh8 4.Cf7+ Txf7 5.Tc8+ y mate.

VOCABULARIO TECNICO

Ataque doble:	figura táctica que se basa en concebir una combinación cuyo fin es atacar varios objetivos simultáneamente.
Promoción de peones:	la promoción de un peón es cuestión reglamentaria, pero decidir de qué modo se corona y qué pieza se elige es lo que la convierte en figura táctica.
Apertura de líneas:	figura táctica consistente en que para iniciar una combinación se abren líneas entregando piezas o peones.
Contacto:	tensión entre dos piezas o peones.
Maniobra:	serie de jugadas de un mismo bando.
Combinación:	jugada (o secuencia de jugadas) que parece vulnerar los principios lógicos del ajedrez y que transforma radicalmente una posición.
Variante forzada:	serie de jugadas que fuerza respuestas obligadas.
Clave, o jugada-clave:	jugada fundamental en la combinación.
Debilidad de la última fila:	falta de protección o de suficiente protección de la última fila, donde generalmente está ubicado el rey.

Clavada:	figura táctica consistente en que una pieza inmoviliza a otra enemiga, porque de ser movida permitiría la captura de una pieza de valor superior.
Atracción:	figura táctica en la que, por medio de sacrificios se atrae al rey enemigo a una casilla en la que recibirá mate o permitirá ganancias materiales.
Sobrecarga:	figura táctica basada en que una pieza enemiga defiende varios puntos a la vez.
Distracción:	figura táctica basada en la desviación de una pieza enemiga de una casilla clave.
Encierro de piezas:	figura táctica que consiste en limitar el radio de acción de una pieza enemiga.
Destrucción de la defensa:	figura táctica que tiene como objetivo la eliminación de las piezas enemigas que son clave en la defensa.

LECCION 7 - LA COMBINACION (II)

(Antonio Gude)

LA CLAVADA

Hemos definido la clavada como una figura táctica consistente en que una pieza inmoviliza a otra enemiga, porque de ser movida ésta se capturaría una pieza de valor superior.

CLAVADA ABSOLUTA Y CLAVADA RELATIVA

Absoluta: es una clavada en la que una pieza ésta inmovilizada por completo, por estar el rey situado en la línea de acción de la pieza enemiga.

Relativa: es una clavada que no implica al rey, sino a piezas de valor superior a la enemiga.

En las figuras 1, 2, 3 y 4 tenemos ejemplos de clavada absoluta.

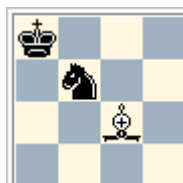


Figura 1



Figura 2

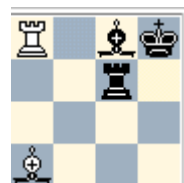


Figura 3



Figura 4

En las figuras 5, 6, 7 y 8 tenemos ejemplos de clavada relativa.

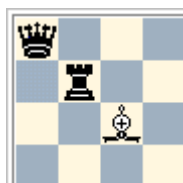


Figura 5

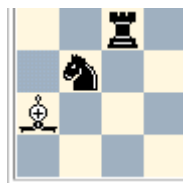


Figura 6

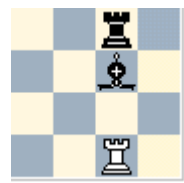
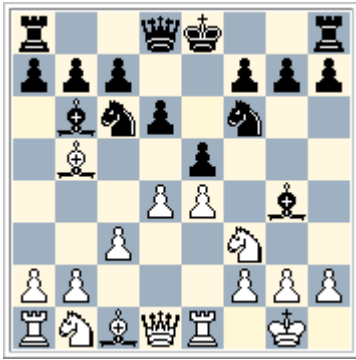


Figura 7



Figura 8

En el diagrama 1 podemos observar que los caballos c6 y f3 están clavados por sendos alfiles enemigos. La clavada del alfil de b5 es, sin embargo, absoluta, mientras que la del alfil de g4 es relativa.



EXPLOTACION DE LA CLAVADA

La clavada es un frecuente motivo combinatorio, que permite efectivos y elegantes remates.

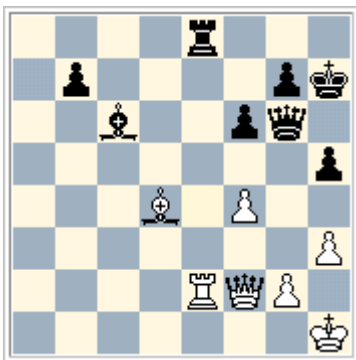
El problema que representa la clavada al bando que la sufre propicia la especulación, y a menudo se encuentran en el tablero posiciones en las que el ajedrecista maniobra para provocar una clavada en el campo enemigo, lo que generalmente le permitirá obtener ventajas materiales, o ataques ganadores.

El jugador, por consiguiente, no sólo deberá adquirir la técnica necesaria para aprovecharse de la clavada, sino que también ha de esforzarse por adquirir suficiente destreza como para provocar (con ayuda de su intuición) la clavada, de igual modo que debemos intentar por todos los medios llevar al contrario a nuestro terreno, procurando descabalar sus piezas al tiempo que las nuestras se activen de forma coordinada.

Veamos algunas posiciones en las que el motivo de la combinación es la clavada.

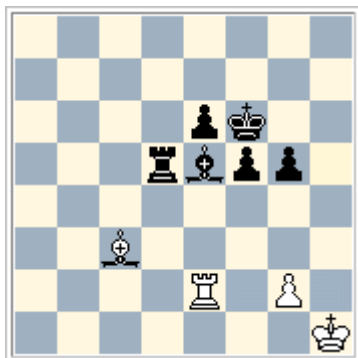


En el diagrama 2 el GM Nicolas Rossolimo (contra Kottnauer, Bad Gastein 1948) jugó 1.Cxc6, y después de 1. ... bc6? (era mejor 1. ... 0-0, ya que el caballo blanco no tiene retirada) 2.Dxd5, aprovechando la doble clavada (del rey en la columna "e", y de la torre dama negra en la diagonal h1/a8), obligando a las negras a rendirse.

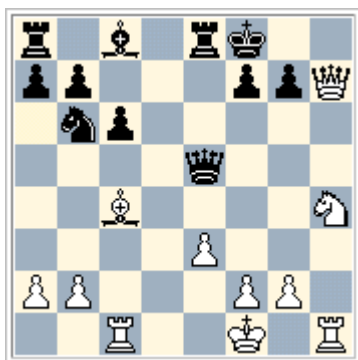


En el diagrama 3, el futuro campeón del mundo aprovecharía del modo más natural la potencia de su alfil, jugando 1. ... Dxd2+! y tras 2.Dxd2 Txe2 (la dama blanca queda clavada) ganaron calidad y la partida (Kotov/Botvinnik,

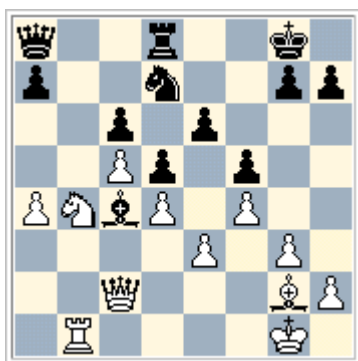
Lenningrado 1939).



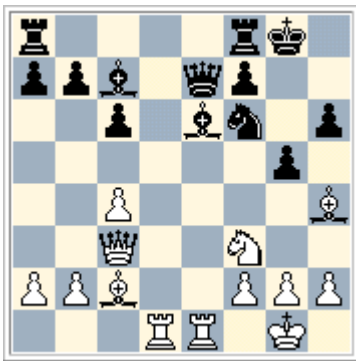
El diagrama 4 ilustra espléndidamente cómo explotar una clavada en determinadas posiciones. El gran Tarrasch (partida de exhibición con ventaja, contra un aficionado) destrozó a las negras con 1.Txe5!, y después de 1. ... Txe5 2.g3! el segundo jugador debió inclinar su rey, ya que se halla en situación de Zugzwang: si 2. ...g4, 3.Rg2, y si 2. ... f4, 3.g4, y en ambos casos la pieza negra no sobrevive.



El diagrama 5 refleja la posición de una partida entre Abrahams y Thynne (Liverpool, 1932), en la que correspondiéndole mover a las blancas, estas juegan 1.Dg8+! y, sorprendentemente, las negras no pueden capturar la dama, pues tras 1. ... Rxc8? 2.Cg6 (el peón f7 está clavado por el alfil de c4) el mate en h8 es inevitable. Por lo tanto, después de 1. ... Re7 2.Dxf7+ Rd8 (ó Rd6), el ataque blanco, con material de ventaja y el rey negro en el centro se juega solo.



A veces las ventajas que pueden derivarse de la clavada son más modestas, pero no por ello menos significativas. Veamos en el diagrama 6 cómo Averbaj (contra Lissytsin, Campeonato de la URSS) obtiene un importante peón: 1.Cxc6!, sencillamente, pues si, ahora, 1. ... Dxc6, 2.Dxc4 (al quedar la dama negra en la gran diagonal, el alfil de g2 clava al peón d5) y la fuerza del peón pasado de c5 decide el juego.



En el diagrama 7, las blancas refutan el debilitamiento del enroque enemigo con una maniobra clásica: 1.Cxg5! hg5 2.Axg5, con lo que las negras quedan paralizadas por dos clavadas: la del caballo f6 y la del alfil e6, en la columna abierta. Ahora, de nada serviría 2. ... Rg7, tanto por 3.Te3, con presión decisiva sobre f6, como por la jugada que se produjo en la partida, por lo que las negras se deciden por 2. ... Axb2+ 3.Rh1 (3.Rxh2? Cg4+ -recordamos: clavada relativa- recuperando la pieza y liberándose de la molesta clavada) 3. ... Rg7 4.Td7! (las blancas juegan con gran finura, especulando con la doble clavada) 4. ... Th8 (optando por el contraataque, toda vez que a 4. ... Dxd7 seguiría 5.Dxf6+ Rg8 6.Ah6) 5.Txe7 Ae5+ 6.Rg1 Axc3 7.T1xe6 (explotación de la clavada del peón f7) 7. ... Axb2 8.Txb7 y las negras abandonaron la lucha pocas jugadas más tarde (Delmar/Ivanco, Checoslovaquia 1956).



En el diagrama 8 las blancas van a especular con la posición del clavado alfil enemigo: 1.Tb8! Td5 (única para proteger el alfil) 2.Td6! (una sutil e impune persecución) 2. ... Axb2 (ya no hay elección, pues sí 2. ... Txd6, 3.Axe5+ Tf6 4.Tb6) 3.Txd5 Axa3 4.Ta5 y las negras titaron la toalla (Panno/Bolbochán, Argentina 1971).

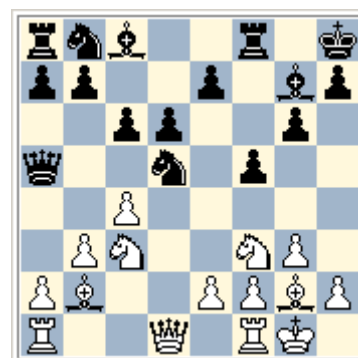
EJERCICIOS

En el ejercicio nº 1, las blancas, con una sencilla jugada deciden la partida.

En el nº 2, las negras creen haber ganado un peón con 1. ...Cxd5. ¿Cómo se refuta esta maniobra?



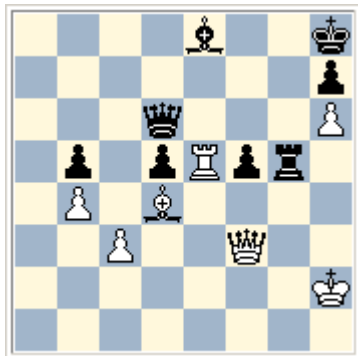
☐ Ejercicio 1



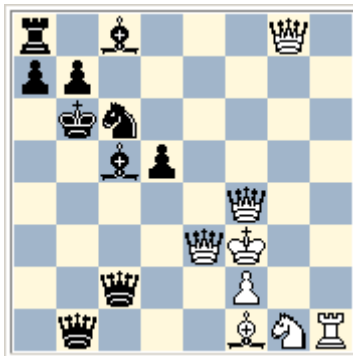
☐ Ejercicio 2

En el nº 3, vemos una doble clavada: las blancas no pueden dar el mortífero jaque y deben buscar el modo de conseguir inclinar la balanza. ¿Cuál es?

El nº 4, refleja una posición de análisis de una vieja partida, con cinco (!) damas sobre el tablero. ¿Cuál es la maniobra ganadora?



☐ Ejercicio 3



☐ Ejercicio 4

SOLUCIONES

Ejercicio 1: 1.d5! (1-0) Harjet-Ditt, Bremen 1954.

Ejercicio 2: 1.cd5! Axc3 2.Dd2!! (1-0) Robatsch-Jansa, Sochi 1974

Ejercicio 3: 1.Dg3!! Dxh6+ (1... Txc3? Txe8#) 2.Dh3 Dd6 (única) 3.Rh1 Rg8 4.Txe8+ (1-0) Duras-Spielmann, Pistyan 1912.

Ejercicio 4: 1.Th6!! (se amenaza Dd8#) 1... Dxf1 2.Db4+ (aprovechando la doble clavada) 2... Db5 3.Dd8+ Ra6 4.Dea3+ (1-0) Alekhine-aficionado, Moscú 1915.

NOTA: Artículo publicado en la Revista Internacional de Ajedrez nº 9, y reproducido con autorización expresa del autor.

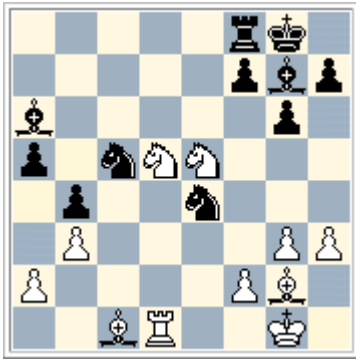
LECCION 8 - LA COMBINACION (III)

(Antonio Gude)

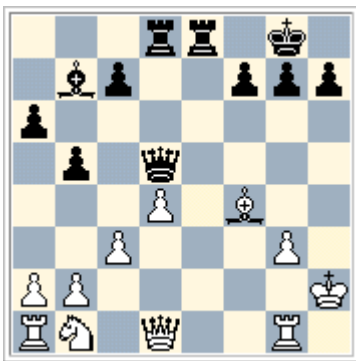
DESVIACION O DISTRACCION

La desviación o distracción consiste en alejar del juego, o distraer de las casillas o líneas esenciales de amenaza, una o varias piezas enemigas fundamentales en la defensa, de ahí que esta figura táctica se parezca, a veces, a la sobrecarga, que estudiaremos en un próximo capítulo.

Veamos un ejemplo de distracción en el diagrama nº 1.



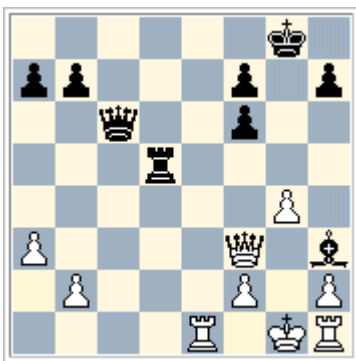
Las blancas juegan 1.Ce7+, y después de la obligada 1. ...Rh8, 2.Td8!, especulando con la imposibilidad de capturar la torre, por 2.Cxf7++. Puesto que esta amenaza es imparable de otro modo, las negras deben sacrificar calidad con 2. ...Axe5, ganándose con 3.Txf8+.



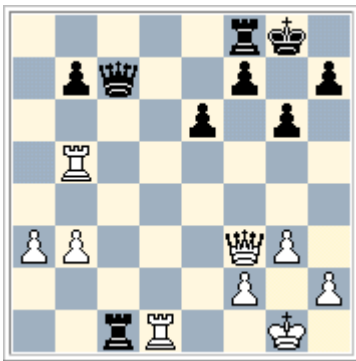
Un ejemplo de distracción espectacular lo constituye el diagrama nº 2, jugando las negras 1. ...Te1!, lo que obliga al blanco a responder 2.Dg4 (pues si 2.Txe1?, 2. ...Dg2++; y si 2.Dxe1, 2. ...Dh5++) 2. ...Dh1+! (efecto Rayos X, otro tema que será estudiado en lecciones sucesivas) 3.Txh1 Txh1++ (Belensky/Pirogov, Moscú 1975).

Cuanto mayor es el poder de la pieza que intente distraer a la pieza-clave enemiga, mayor será su capacidad de distracción.

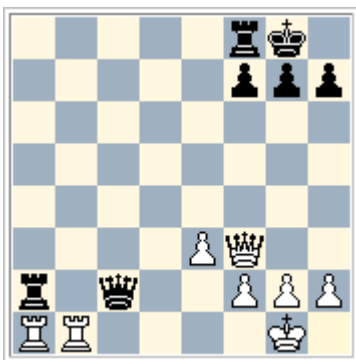
Como ya dijimos, a veces hay varios temas combinativos que se entremezclan e intervienen en la combinación, con distinto grado de protagonismo. Veamos ahora algunos casos de distracción en los que está igualmente presente la debilidad de la última fila, estudiada en el nº 8.



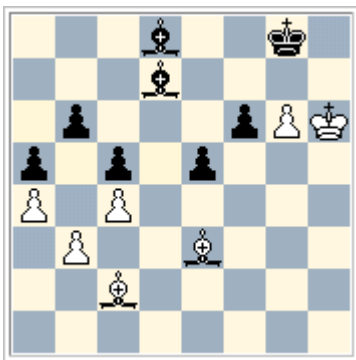
En el diagrama nº 3, las negras sacan provecho inmediato de la debilidad de la última fila, "distrayendo" a la dama blanca, con la sencilla 1. ...Td1! y forzando la rendición del primer jugador, pues si 2.Dxd1?, 2. ...Dg2++, y si 2.Dxc6, 2. ...Txe1++ (Wexler Bazán, Mar del Plata 1960).



La posición del diagrama nº 4 es un caso muy similar, sin amenazas de mate de por medio. En toda una final del Campeonato Soviético, las negras juegan 1. ...Dc6!, inclinando, con toda naturalidad, al rey enemigo, pues la dama blanca está sobrecargada con la defensa de ambas torres, y si 2.Dxc6, 2. ...Txe1+ y 3. ...bc6 (Ragozin/Panov, 1940).



El diagrama nº 5 muestra una posición que un análisis superficial tendería a considerar tablas. El dominio de la séptima fila, sin embargo, permite a las negras especular con dos temas combinativos: la debilidad de la última fila (primera de las blancas) y la distracción de las piezas que la protegen. Juegan así: 1. ...Db2!! y las blancas deben abandonar de inmediato, pues no hay defensa posible de la torre (a1), dado que las blancas no pueden retroceder su dama a d1, a causa de 2. ...Dxf2+ y 3. ...Dxg2++ (Füster/Balogh, Hungría 1964).

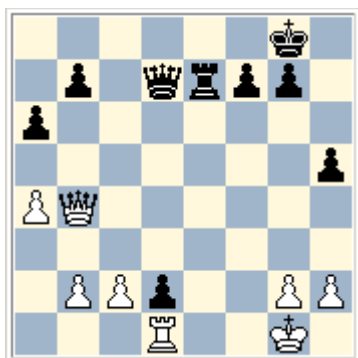


No sólo las piezas pesadas (dama y torre) protagonizan ejemplos de distracción. En el diagrama nº 6 tenemos un ejemplo de distracción que no llega a concretarse, pero que impide la defensa del bando débil. 1.Ag5!! (no servía 1.g7 de inmediato, por 1. ...f5) 1. ...Ae7 (manteniendo el statu quo, pues si 1. ...fg5? 2.g7 y 3.Ah7+, ganando fácilmente) 2.g7 y la posición negra se derrumba (Hennings/Walther, Alemania Democrática 1964).

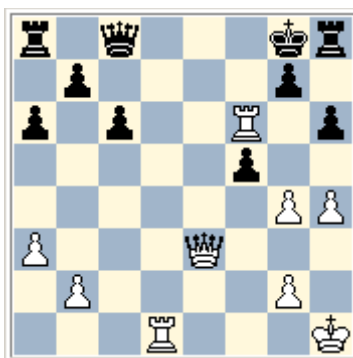
EJERCICIOS

En el nº 1 las negras aprovechan la fuerza de su peón pasado, especulando con la debilidad de la última fila y la distracción.

En el nº 2 las blancas asestan un espectacular remate, en una acción combinada de sus piezas pesadas.



■ Ejercicio 1



□ Ejercicio 2

El nº 3 ilustra a las mil maravillas los temas de este capítulo: desviación y debilidad de la primera horizontal. Son las negras quienes actúan de verdugo.

En el nº 4 las negras jugaron 1. ...Axe4? pero podían haber ganado con un golpe más expeditivo ¿cuál era?.



■ Ejercicio 3



■ Ejercicio 4

BINOMIOS TACTICOS

Llamamos binomio táctico al conjunto operativo formado por dos piezas, que llevan a cabo una maniobra táctica eficiente.

En este curso estudiaremos la capacidad operativa de los distintos binomios tácticos posibles, paralelamente al desarrollo de los temas combinativos.

Los binomios tácticos que estudiaremos son:

(entre paréntesis el valor aritmético teórico de la fuerza conjunta)

1. Dama + Torre (14)

2. Dama + Alfil (12'5)

3. Dama + Caballo (12)

4. Torre + Torre (10)

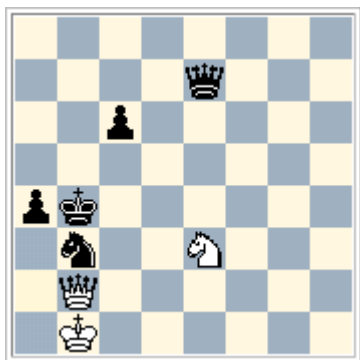
5. Torre + Alfil (8'5)

6. Torre + Caballo (8)

7. Alfil + Alfil (7)

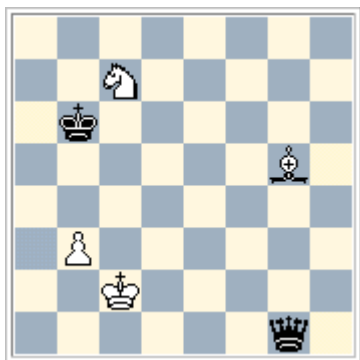
8. Alfil + Caballo (6'5)

9. Caballo + Caballo (6)



En el diagrama n° 7 tenemos un ejemplo de la eficiencia operativa D+C, en una situación óptima para las blancas, pese a la desventaja material de dos peones. Después de 1.Da3+!, las negras están perdidas, ya que si el rey mueve se perdería la dama, y si 1. ...Rxa3, 2.Cc2++. Observemos que el peón (a4) y el caballo negros actúan en contra de sus propios intereses. Este estorbo de las propias piezas a su rey se llama autobloqueo o bloqueo táctico. La posición corresponde a la conclusión de un estudio de Leonid Kubbel (1925).

A veces la coordinación del binomio es tan perfecta que la jugada más sencilla vence a la "fuerza bruta". Veamos la posición del diagrama n° 8:



Las blancas juegan 1.Ae3+ Dxe3 2.Cd5+, ganando.

DAMA + TORRE

En las nueve figuras que siguen podemos ver distintas posiciones en las que el binomio D+T asesta mate al rey

enemigo. Insistimos en la conveniencia de que el estudioso del curso trate de retener estas imágenes de mate, de grabarlas en su mente, porque en el futuro la presencia de estas imágenes (que los psicólogos llaman residuales) puede permitirle trenzar sorprendentes combinaciones en sus propias partidas.

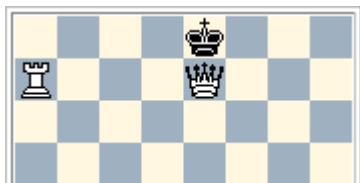


Figura 1

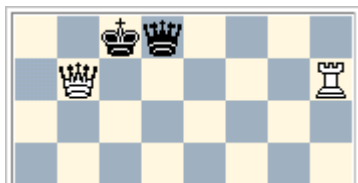


Figura 2

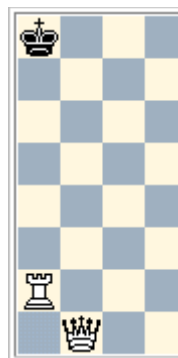


Figura 3



Figura 4

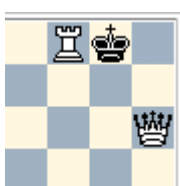


Figura 5



Figura 6

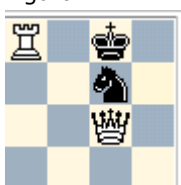


Figura 7

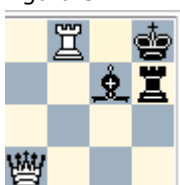
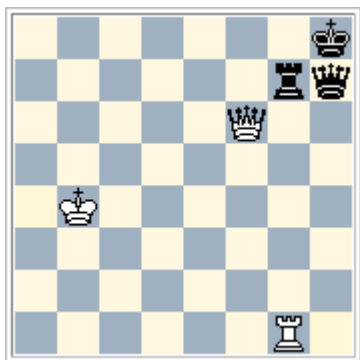


Figura 8



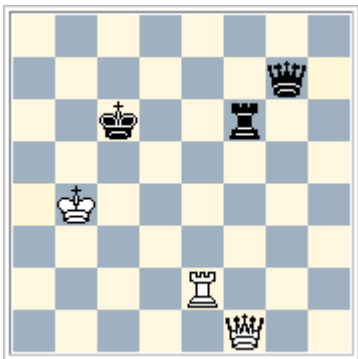
Figura 9

Observemos ahora algunas posiciones en las que, no sin cierto suspense, sale victorioso el binomio D+T.

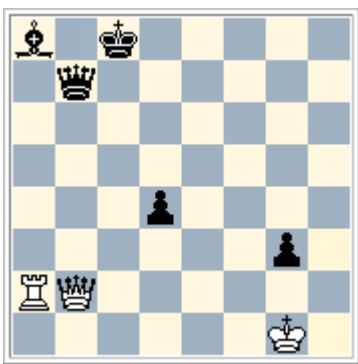


El diagrama 9 refleja un estudio de B. Horwitz (1862), en el que al existir idéntico material en ambos bandos, no parece fácil que uno de ellos pueda resultar victorioso. La torre negra, sin embargo, está clavada, lo que siempre es un factor negativo, y las blancas, con una maniobra tan sencilla como eficiente, ganarán el juego. 1.Ra5!Dh5+ (obligado, pues de otro modo no pueden mantener la defensa de la torre - 1. ...Dg8?? 2.Th1+) 2.Rb6, y las negras están en Zugzwang, pues si 2. ...Dh7, 3.Dd8+ Tg8 4.Dd4+ Tg7, 5.Df6 Rg8 6.Dd8+ Rf7 7.Tf1+ y ahora el rey negro tiene dos alternativas: a) 7. ...Rg6, y b) 7. ...Re6, perdiendo en ambos casos. a) 7. ...Rg6 8.Df6+ Rh5 9.Th1+, ganando fácilmente. b) 7. ...Re6 y aquí las blancas disponen de una maniobra forzada que les permite dar mate en seis: 8.Tf6+ Re5 9.Dd6+ Re4 10.Tf4+ Re3 11.Dd4+ Re2 12.Tf2+ Re1 13.Dd2++. Por ironía del destino, el rey negro recibe el mate en la casilla inicial de su colega blanco.

Volviendo a la línea original, si las negras jugasen 2. ...Df7, con 3.Th1+Rg8 4.Dd8+Df8 5.Th8+, las blancas ganan la dama, con ventaja decisiva.



El diagrama nº 10 es un estudio del gran Troitzky (de 1898), que podría, al igual que el anterior, ser producto natural de una partida, en la que inadvertidamente el blanco podría incluso proponer tablas, de no percibir la sutil manera de ganar: 1.Te6+! Txe6 2.Da6+ Rd5 3.Dc4+ Rd6 (3. ...Re5 4.Dc3+, ganando la dama) 4.Dc5+ Rd7 5.Da7+ y la dama enemiga cae, siendo el final de Dama contra Torre fácil de ganar, según un procedimiento técnico que el lector puede encontrar en cualquier tratado elemental de finales.



En el diagrama nº 11 y pese a la teórica calidad (torre por pieza menor) de ventaja, los dos peones y la tremenda fuerza del tren D+A sobre la gran diagonal parecen ser decisivos. Sin embargo, las blancas, con notable sangre fría, desbaratan todo el peligro, imponiéndose con autoridad. He aquí la "sencilla" maniobra: 1.Dc2+ Rd8 (1. ...Rd7? 2.Da4+ y se gana el alfil) 2.Dh7!! (hermosísimo sacrificio de dama, que controla las casillas h1 y b1, amenazando jaques en la última fila) 2. ...Dxh7 3.Txa8+ Rey juega 4.Ta7+, recuperando la dama en una antológica coordinación del binomio D+T. (Estudio de Kubbel, 1925).

SOLUCIONES

Ejercicio 1: 1...Txe1+! 2.Txe1 Dd4+! 3.Dxd4 dxe1=D++ (Madsen/Napolitano, Correspondencia 1950-53).

Ejercicio 2: 1.Td8+! Dxd8 3.De6+ Rh7 3.Txh6+! gxh6 4.Df7++ (Steinitz/aficionado, Viena 1861)

Ejercicio 3: 1...Dxc1+! 2.Dxc1 Axb2! (SznapiK/Bronstein, Sandomierz 1976)

Ejercicio 4: 1...Tc2! 2.Dxc2 Dxf3+ 3.Rg1 Ah3 (posición de la partida Alekhine/Mikenas, Kemerli 1937)

NOTA: Artículo publicado en la Revista Internacional de Ajedrez nº 10, y reproducido con autorización expresa del autor.

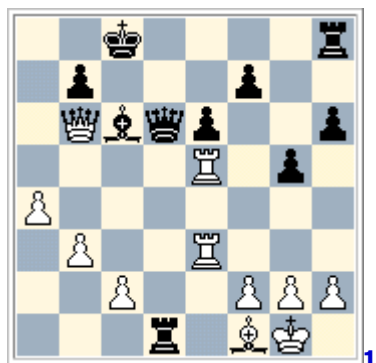
LECCION 9 - LA COMBINACION (IV)

(Antonio Gude)

ATRACCION

La atracción es una figura táctica que consiste en atraer a una red de mate o casilla fatal a determinada(s) pieza(s) enemiga(s), a base de sacrificios, con el fin común a todas las combinaciones, sea ejecutar al rey adversario, sea obtener ventaja material decisiva, sea forzar una posición de tablas.

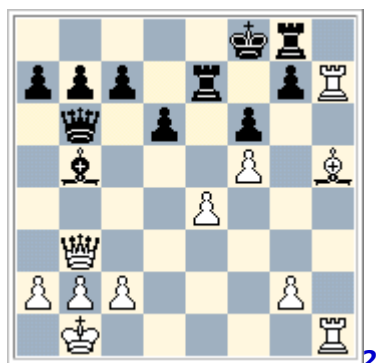
La atracción más frecuente (y más efectiva) es la del rey, porque es de carácter forzado. En el diagrama 1 tenemos un ejemplo sencillo de atracción que permite ganar la dama.



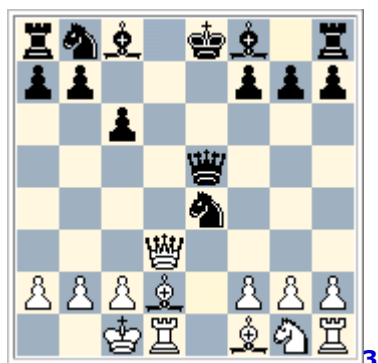
Las negras juegan 1. ...Txf1+! 2.Rxf1 y con el jaque descubierto 2. ...Axf2+, fuerzan la ganancia de la dama blanca.

ATRACCION DEL REY

La atracción del rey reviste a menudo características de tal especularidad que la emparentan con la magia, algo así como el magnetismo que paraliza al conejo en presencia de la serpiente.

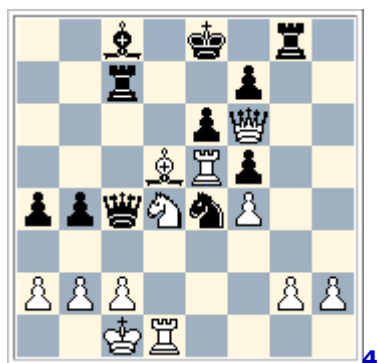


En el diagrama 2 podemos observar que las blancas "baten" casillas vitales en el entorno del rey negro (f7, g8 y e8), que disponen de una torre en séptima y que el monarca enemigo no dispone de una sola casilla adonde pueda jugar, todo lo cual hace presagiar malos tiempos para el segundo jugador. En efecto, las blancas han captado una hermosa combinación, con dos espectaculares sacrificios de atracción: 1.Dxg8+!! Rxg8 2.Th8+! Rxh8 3.Af7++ (Krylov/Tarasov, Leningrado 1961).

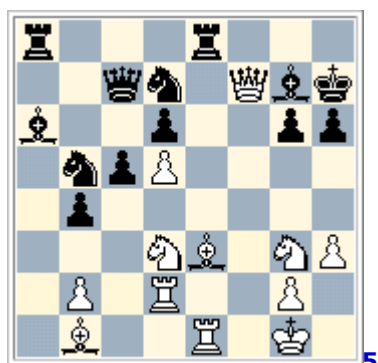


El diagrama 3 reproduce la posición de la famosa partida Reti/Tartakower (Viena 1910), después de 1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 de4 4.Cxe4 Cf6 5.Dd3 e5 6.de5 Da5+ 7.Ad2 Dxe5 8.000! Cxe4?. Las negras, en el característico estilo del Dr. Tartakower, han derrochado "originalidad" en la apertura y al omitir la amenaza planteada por el enroque largo, han efectuado una captura suicida. Ahora veremos cómo Reti asesta un elegante mate, en el que confluyen los motivos de atracción y jaque descubierto 9.Dd8+! Rxd8 10.Ag5+ y las negras se rindieron, pues si 10. ...Rc7, 11.Td8++; y si 10. ...Rc7, 11.Td8++. Esta combinación se conoce, en algunos círculos, como tema Reti.

Un mate de atracción, semejante al tema Reti, pero en el que no interviene decisivamente el alfil, se produce en la posición del diagrama 4.



Después de 1.Axe4 fe4 las blancas sacrificaron su dama 2.Dd8+!! Rxd8 3.Cc6+ Re8 4.Td8++ (Katalymov/Mujin, Aktiubinsk 1976). En esta posición confluyen motivos como (doble) jaque descubierto y atracción del rey a la casilla fatal. La forma final de la ejecución, mate de torre y caballo, (que estudiaremos con más detenimiento en binomios tácticos) se llama mate árabe.



Otro ejemplo de espectacular atracción lo tenemos en el diagrama 5, en cuya posición las blancas aprovechan muy bien la presión latente del alfil de b1 sobre la diagonal b1/h7 y más concretamente, sobre el punto g6, lo que origina una perfecta secuencia combinatoria cuyo objetivo es un cerco de mate: 1.Dxg6+! Rxd6 (si 1. ...Rh8, 2.Ce5; si 1. ...Rg8, 2.Cf5, ganando fácilmente en ambos casos) 2.Ce5+ Rf6 3.Tf2+ Re7 (3. ...Rxe5 4.Af5++) 4.Cc6+! Dxc6 5.Ag5++ (Marmagen/Kühne, Correspondencia 1966).

El ajedrez es un juego demasiado complejo como para que nos rasguemos las vestiduras cuando cometemos un

error. Ahora veremos cómo un gran maestro omite un "pequeño" detalle que le hace perder la partida de inmediato.



En la posición del diagrama 6 las blancas jugaron, inadvertidamente, 1.Dxc7?? recibiendo el latigazo 1. ...Dh3+!!, que les obligó a rendirse en el acto, pues si 2.Rxh3, 2. ...Af1++; y si 2.Rg1, 2. ...Df1++. El gran maestro en cuestión era nada menos que Ulf Andersson, conduciendo las negras Hartston (Hastings 1972-73).

ATRACCION DE LA DAMA

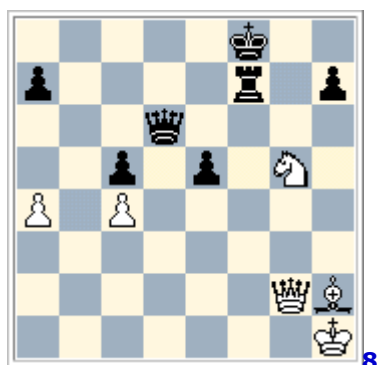
No siempre es el rey la pieza que se atrae a un cerco definitivo. El gran valor material de la dama la convierte igualmente en codiciado objetivo combinativo. En el diagrama 7 podemos ver cómo las negras especulan, con total eficiencia, sobre la atracción de la dama, para conseguir un final con material decisivo.



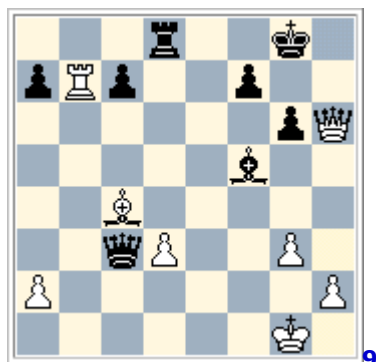
La posición corresponde a la partida Honfi/Barczay (Kecskemet 1977), en la que, siendo el turno de las negras, éstas jugaron 1. ...Txc4!, y después de 2.Dxc4 siguió 2. ...Dxb2+! 3.Txb2 Ca3+ 4.Ra1 Axb2+ 5.Rxb2 Cxc4+ 6.Rc3 Txe4 y Barczay ha ganado dos peones con esta combinación, mucho menos evidente que las anteriores.

DOBLE TRAICION

En los dos diagramas que siguen veremos sendos ejemplos de doble atracción.



En el diagrama nº 8 las blancas no pueden tomar la torre (Cxf7) porque las negras podrían conseguir tablas por jaque continuo (Dd1+/Df3+/Dh5+), de modo que, penetrando en los secretos de la posición con su característica lucidez, el GM Petrosian juega 1.Da8+, y después de 1. ...Rg7 (1. ...Re7, 2.Db7+, ganando) 2.Axe5+! (atracción de la dama, para propiciar la combinación) 2. ...Dxe5 3.Dh8+! (segunda y definitiva atracción, esta vez del rey) 3. ...Rxh8 4.Cxf7+ y 5.Cxe5. No serviría 2.Dh8+, por 2. ...Rg6. Aquí se ha visto la confluencia de dos atracciones y un jaque doble, por lo que esta combinación tiene características de ataque doble.

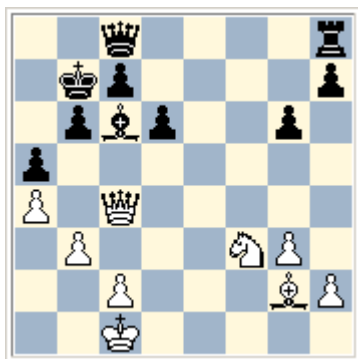


En el diagrama 9 se refleja una posición de la partida Mecking/Tan (Interzonal de Petrópolis 1974), en la que el joven fenómeno brasileiro encuentra la continuación táctica precisa para inclinar a su oponente en pocas jugadas: 1.Axf7+ (atracción del rey) 1. ...Rxf7 2.Txc7+! (atracción de dama, con lo que se completa la doble atracción) 2. ...Dh7+ 3.Re6 Dxc7, ganando la dama e inclinando decisivamente el juego a su favor.

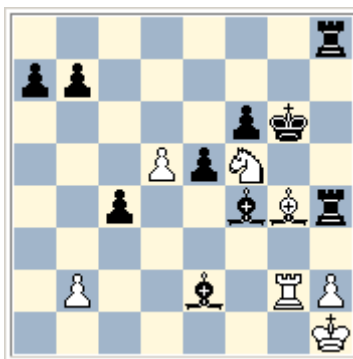
EJERCICIOS

En el diagrama 1 se refleja la posición de atracción clásica del rey enemigo. El ajedrecista que conduce las blancas es un maestro de la composición artística. Así pues, el lector debe imaginar una secuencia "redonda".

En el nº 2, con torre menos, las blancas parecen hallarse en una situación desesperada, pese a lo cual, encuentran una solución que les permite obtener tablas.



☐ Ejercicio 1



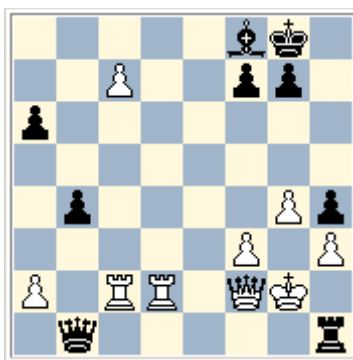
☐ Ejercicio 2

En el nº 3 se juega un envite clásico, conforme a los cánones de atracción del rey: la actividad de las piezas negras decide. Ejecute usted la línea ganadora.

En el nº 4 se perpetra una atracción fraudulenta del rey, pero de haber jugado correctamente las blancas sólo habría tablas. ¿Cuál es la primera jugada de las negras y cuál es toda la secuencia, error incluido?



■ Ejercicio 3



■ Ejercicio 4

BINOMIOS TACTICOS: DAMA + ALFIL

La efectividad operativa de D+A, en condiciones óptimas, puede ser enorme. La diferencia, con respecto a la torre, es que D+A tiene un recorrido que sólo puede ser común a lo largo de diagonales, mientras que con la torre la dama compartía líneas horizontales (filas) y verticales (columnas).

El tandem compuesto por dama y alfil del mismo diagonal se llama tres o máquina, puesto que, de forma similar a D+T situadas sobre una misma línea, barren cuanto se opone a su paso.

En las doce figuras que siguen podemos ver distintas posiciones en las que el binomio D+A asesta mate al rey enemigo. Insistimos en la conveniencia de que el estudiante del curso trate de retener estas imágenes de mate, de grabarlas en su mente, porque en el futuro la presencia de estas imágenes (que los psicólogos llaman residuales) puede permitirle trenzar sorprendentes combinaciones en sus propias partidas.

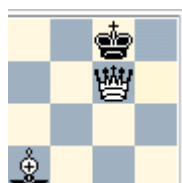


Figura 1



Figura 2

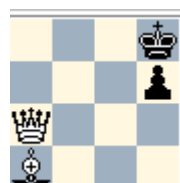


Figura 3

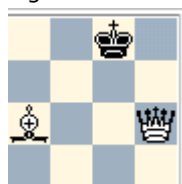


Figura 4

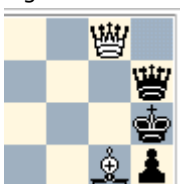


Figura 5



Figura 6



Figura 7



Figura 8

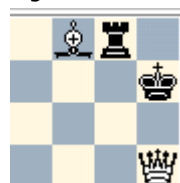


Figura 9

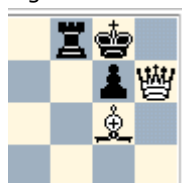


Figura 10

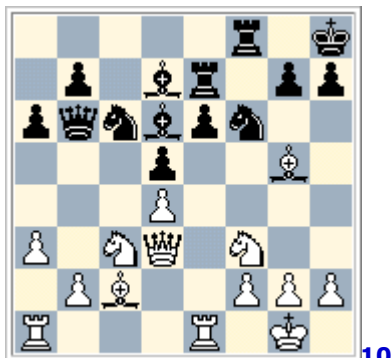


Figura 11



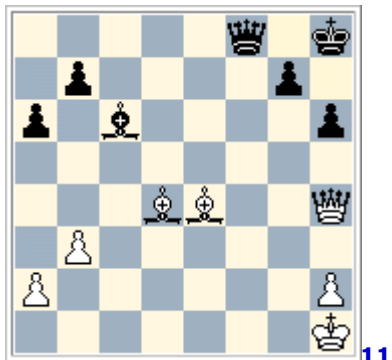
Figura 12

Veamos, en primer lugar, algunas figuras de mate con este binomio en acción:



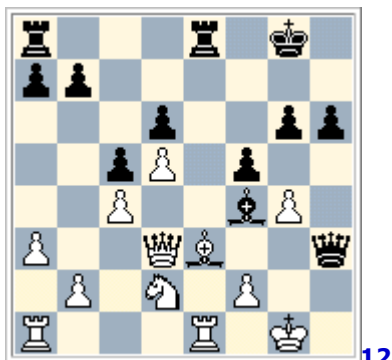
10

En el diagrama 10 vemos en acción a un tren D+A que permitirá inclinar en favor de su banco el desarrollo de la lucha: 1. Ax f6 g f6 2. Cx d5! e d5 3. Txe7, ganándose fácilmente, por la presión sobre h7 (Gnauk/Böhm, 1977).



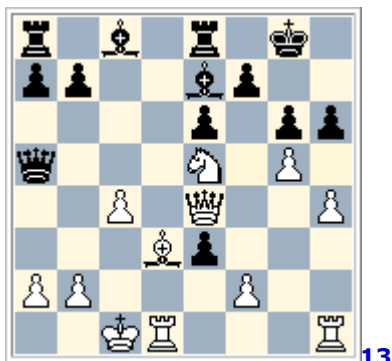
11

En el diagrama 11 vemos una posición en la que las negras están amenazadas de Dxh6+ y cambio de piezas. Sin embargo, siendo el turno de las negras, éstas juegan 1. ...Df1+ 2. Ag1 Df3+ (efecto rayos X, que estudiaremos).

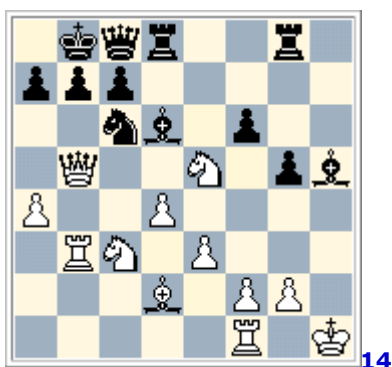


12

En el diagrama 12 tenemos una posición que permite al binomio D+A ejecutar un mate técnico que el lector encontrará con frecuencia en la práctica: 1. ...Txe3! 2. Txe3 (si 2. fe3, 2. ...h2+ .Rf1Ag3) 2. ...Ah2+ 3. Rh1 Ag3+ 4. Rg1 Dh2+ 5. Df1 Dxf2++ (Kotenko/Balendo, 1977).



En el diagrama 13 las blancas explotan, igualmente, la fuerza de su tren D+A, precedido por un sacrificio de caballo: 1.Cxf7! Rxf7 2.Dg6+ Rf8 3.Dxh6+ Rg8 4.Ah7+ Rf7 5.Dg6+ Rf8 6.Dg8++ (Tolush/Niemela, 1959).



La posición del diagrama 14 nos muestra una posición que pone de evidencia la enorme fuerza combinada de dama y alfil. Las negras juegan 1. ...Ae2!, y después de 2.Cxe2 Th8+ 3.Rg1 Th1+ 4.Rxh1 Th8+ 5.Rg1 Th1+ 6. ...Dh8+ 7.Rg1 Dh2++ (Manov/Jairabedian, 1962).

SOLUCIONES

- Ejercicio 1:** 1.Dxc6+!! Rxc6 2.Ce5+ Rc5 3.Cd3+ Rd4 4.Rd2, con la amenaza imparable 5.c3++ (Kasparian/Manvelian, Erevan 1936).
- Ejercicio 2:** 1.Ah5+! Rxh5 (1...Rxf5?? 2.Ag6++ 2.Cg7+ Rh6 3.Cf5+ y tablas por jaque continuo, ya que no es posible 3...Rh7?? por 4.Tg7++ (Tarasevic/Zlotnik, Moscú 1971).
- Ejercicio 3:** 1...Txg2+! 2.Rxg2 Dh3+!! 3.Rxh3 (3.Rg1 Tf2!) 3...Ce3+ 4.Rh4 Cg2+ 5.Rh5 Tf5! 6.Rg4 h5+ 7.Rh3 Tf2++ (Hewitt/Steinitz, Londres 1866)
- Ejercicio 4:** 1...Txh3! 2.Rxh3? (2.Df1! Tg3+ 3.Rf2 Txf3+ 4.Rxf3 Dxf1+ 5.Re4, etc. tablas) 2...Dh1+ 3.Dh2 Dxf3+ 4.Rxh4 Ae7+ 5.g5 Axc5 6.Rxc5 f6+ y mate (Bouaziz/Miles, Interzonal de Riga, 1979).

NOTA: Artículo publicado en la Revista Internacional de Ajedrez nº 11, y reproducido con autorización expresa del autor.

LECCION 10 - LA COMBINACION (V)

(Antonio Gude)

LIBERACION DE LINEAS O CASILLAS

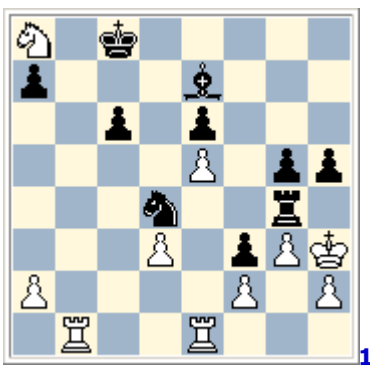
La liberación de líneas (o casillas) es una figura táctica que consiste en despejar determinada(s) casilla(s) o líneas clave mediante sacrificios, para dinamizar a un equipo de piezas que podrán, así, ejecutar una combinación.

Las líneas pueden ser diagonales, filas o columnas.

La liberación de una casilla puede serlo con fines defensivos u ofensivos. Esa casilla-clave, en una maniobra defensiva es, generalmente, una casilla de escape del rey. En el caso ofensivo es una casilla que permitirá instalarse en ella a una de las piezas que tendrá un rol protagonista en la combinación.

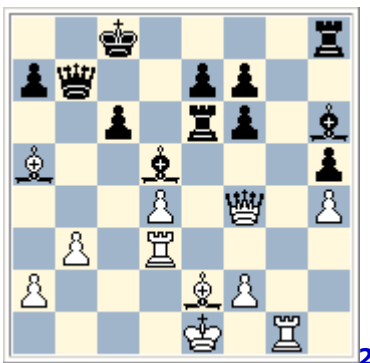
Muchos autores llaman a esta figura táctica "apertura de líneas", pero nos parece que esta denominación puede dar lugar a cierto confusiónismo con la importante fase inicial de la partida, de modo que preferimos el término liberación.

EJEMPLOS



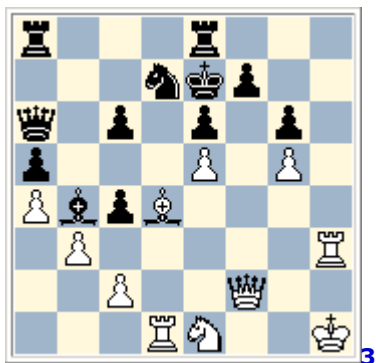
En el diagrama nº 1 tenemos un sencillo caso de liberación de una casilla.

Las negras jugaron 1. ...Tf4!, con lo cual se apoderan, en realidad, de dos casillas (g4 y h4, dominada por el alfil, una vez avanzado el peón "g"), si bien queda, al mismo tiempo, liberada la casilla "de escape" g3 para el rey blanco, aunque ... sólo permite una fuga efímera: 2.gf3 g4+ 3.Rg3 Cf5++ (Vadasz/Lukács, Budapest 1977).

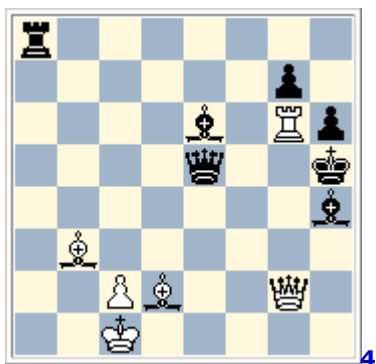


En el diagrama nº 2 las blancas inician una pequeña "combinación", especulando con la debilidad de la última fila.

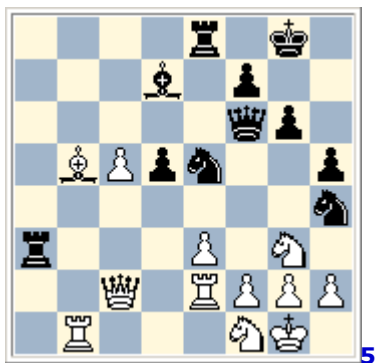
1.Dxh6? (basándose en que si 1. ...Txh6?? seguiría 2. Tg8+ Rd7 3.Td8++). Las negras, sin embargo, encontraron una solución bien sencilla: 1. ...Txe3!, forzando el abandono de las blancas, pues si 2.Rxe2, ya pueden capturar la dama, debido a que el rey negro dispone ahora de la casilla de escape e6.



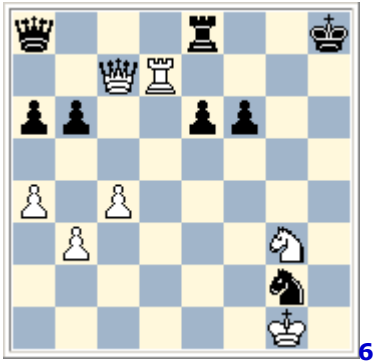
El diagrama nº 3 refleja una interesante posición de la partida Vladimirov/Jaritonov (Alma Ata 1977), en la que las blancas supieron sacar provecho de su dominio, mediante la liberación de líneas: 1. Df6+! Cxf6 2.Ac5+! (imprescindible, para evitar que el rey negro se fugue por la columna "d") 2. ...Axc5 3.gf6+ (ef6+) 3. ...Rf8 4.Th8++. Una combinación verdaderamente espectacular, con una idea, no obstante, cristalina, en la que podemos detectar también el tema de atracción, estudiada en el número anterior de la revista.



En el diagrama nº 4 podemos ver una posición muy abierta, con ambos reyes seriamente expuestos y las piezas muy activas, pero como les toca jugar a las blancas, su conductor demostrará la importancia del tiempo en ajedrez: 1. Dg4+!! (un sacrificio de dama demoledor, que fuerza el bloqueo táctico del rey negro) 1. ...Axc4 2.Txh6+! (la clave de la concepción, basada en la liberación de la diagonal e8/h5) 2. ...gh6 3. Af7++. Este remate se produjo en la partida Vaccaroni/Mazocchi (Roma 1891) y es una de esas combinaciones que por sí solas crean adicción eterna al ajedrez.

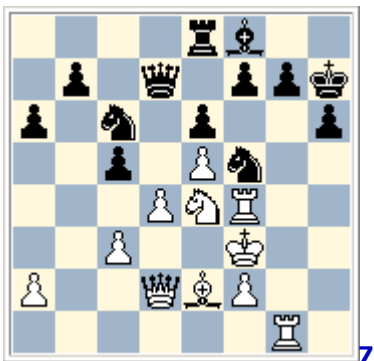


El diagrama nº 5 muestra una posición de la partida Andruet/Spassky, jugada en el reciente Campeonato de Alemania por equipos (Bundesliga 1988). La posición blanca parece sólida, pero el excampeón mundial capta perfectamente la actividad de su pareja de caballos, que "tocan" los puntos g2 y f3 (casillas blancas...) en el entorno del rey enemigo, lo que le sugiere una combinación impecable: 1. ...Df3!! 2. gf3 Cexf3+ 3.Rh1 y ahora ... 3. ...Ah3!, con mate inevitable. ¡El sacrificio de la dama sirvió para permitir el acceso del alfil a las casillas-clave h3 y g2! Spassky puso el dedo en la llaga y las blancas sufrieron las consecuencias de abrir la diagonal f1/h3.



He aquí un "tour de force" de otro excampeón del mundo: las blancas juegan 1.Cf5! y fuerzan la inmediata rendición de sus oponentes, que consideraron las siguientes variantes: a) 1. ...Cxd7 2.Dh2+ Rg8 3.Dg3+ Rf7 4.Dg7++; b) 1. ...ef5 2.Dh2+ Rg8 3. Dg3+ Rh8 4.Dg7++. Una vez asumido que ambas capturas fallan, por el acceso de la dama blanca a la diagonal h2/b8, abierta por el salto de caballo, examinan una última tentativa de defensa: c) 1. ...Db8 (para cerrar, precisamente, la acción de la dama enemiga a lo largo de la diagonal mencionada, pero ...) 2. Th7+! (un bloqueo táctico, que a la vez libera la séptima fila para su dama) 2. ...Cxd7 3. Dg7++. Los interpretes de la lucha fueron Karpov y Csom (Bad Lauterberg 1977).

El último ejemplo de este capítulo constituye otra de esas combinaciones memorables en la historia del juego-rey. Su autor es el GM Nicolás Rossolimo (blancas) en una sesión de simultáneas de 1944.



Rossolimo tiene su rey en una bizarra posición y el campo negro parece sólido, pero el GM franco-ruso-americano explota a la perfección las líneas abiertas, para alcanzar al rey enemigo: 1. Txh5! (un golpe característico del tema destrucción de la defensa, que estudiaremos más adelante) 1. ...ef5 2.Dxh6+!! (grandioso sacrificio de dama, difícilmente perceptible) 2. ...Rxd6 (no es posible 2. ...gh6?? por 3.Cf6+ y 4.Tg8++) 3.Th1+ 3.Th1+ Rg6. Muy bien, ya tenemos al rey negro "en plena campaña", pero la cuestión esencial queda por resolver: ¿cómo rematarlo?

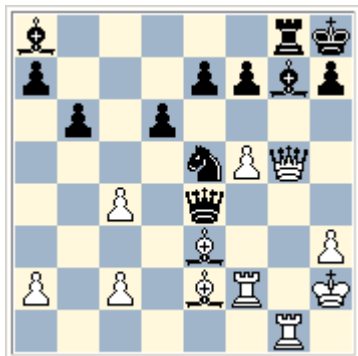


He aquí la respuesta: 4.Rf4!! (otra jugada que libera líneas, en este caso la diagonal e2/h5 para el alfil. Pese al material entregado, Rossolimo no necesita ni el caballo, pues amenaza 5.Ah5+ y 6.Axf7++) 4. ...De6 (única) 5.Th8! (la fina estocada que remata: no servía, ahora, 5.Ah5+ Rh7 6.Axf7+, por 6. ...Dh6). Las negras se rindieron. ¿Quién podría pensar, al ver la posición original, que el alfil (la pieza menos activa de las blancas) tenía asignado el papel de verdugo?.

EJERCICIOS

En el nº 1 un golpe expeditivo resuelve rápidamente la situación.

El nº 2 contiene una jugada clásica de liberación de líneas, que controla con energía al rey negro.



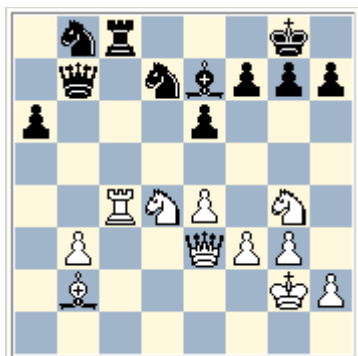
■ Ejercicio 1



□ Ejercicio 2

Una jugada muy bonita inicia una combinación sin desperdicio sobre el bando negro, en el nº 3.

La mayor actividad de las piezas blancas, en el nº 4, permite un sacrificio inmediato y definición.



□ Ejercicio 3



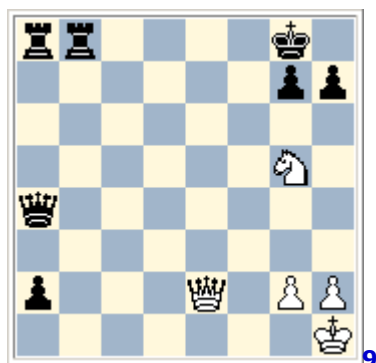
□ Ejercicio 4

BINOMIOS TACTICOS: DAMA + CABALLO

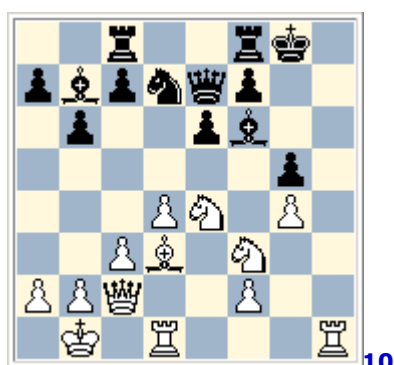
No es propósito de este curso ofrecer toda la gama de posibles combinaciones que pueden ejecutar los binomios tácticos, dada la enorme variedad de nuestro juego, pero sí pretendemos servir de orientación didáctica a nuestros lectores, informádoles de los mecanismos más característicos en cada caso.

La eficacia de la fuerza combinada D+C puede ser muy grande, ya que el caballo aporta al binomio su peculiar desplazamiento, lo que le permite tejer con la dama innumerables combinaciones y mates.

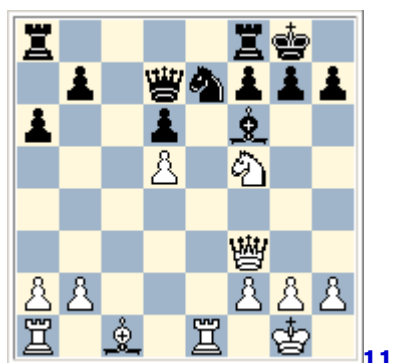
Aunque ya lo hemos mencionado en un capítulo anterior, vale la pena enfatizar en el mate de la coz, como ejemplo más espectacular del óptimo entendimiento operativo que pueden desplegar D+C.



Pese a la enorme superioridad de "fuerza bruta" (material), las blancas asestan mate con el infalible mecanismo táctico conocido como mate ahogado o de la coz, en el que se combinan temas de jaque descubierto y autobloqueo:
 1. D36+ Rh8 (1. ...Rf8?? 2.Df7++) 2.Cf7+ Rg8 3.Ch6+! Rh8 (de nuevo hay mate en f7, si 3. ...Rf8??) 4.Dg8!! Txg8 5.Cf7++.



En la posición del diagrama nº 10, las debilidades del enroque negro y la gran actividad de las piezas blancas permiten rematar con brillantez, gracias, precisamente, al tema de liberación de líneas: 1.Aa6! Axa6 (si 1. ...Axe4? 2.Dxe4, con amenazas sobre h7 y c8) 2.Cexg5! Tfd8 3.Th8+! y las negras abandonaron: otras piezas colaboraron para permitir que el binomio D+C llegase hasta el rey adversario (Rater/Belver, 1940).



El diagrama nº 11 muestra una posición en la que puede llegarse a un esquema típico ideal en el que la fuerza conjunta D+C alcanza un nivel óptimo: 1.Txe7! Axe7 2.Dg4, con la doble amenaza de mate en g7 y Ch6+, ganando la dama. Ambas amenazas no pueden pararse simultáneamente, por lo que las negras abandonaron (Kruasiauk/Fokina, 1975).

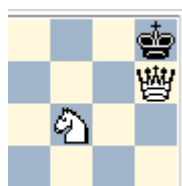


Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6

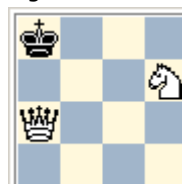


Figura 7



Figura 8

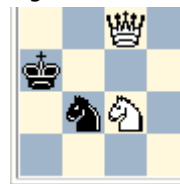


Figura 9



Figura 10



Figura 11



Figura 12

SOLUCIONES

Ejercicio 1: 1...Cg4+! y 2...Ae5+, ganando la dama (Ravinsky/Simagin, Moscú 1947).

Ejercicio 2: 1Tf3! gxf3 2.Axh6 De7 (Te7) 3.Dh7+ Rf8 4.Dh8+ (1-0) Sokolsky/Saigin, Kiev 1950.

Ejercicio 3: 1Ca4!! bxa4 2.Tf4! exf4 3.gxf4 y la amenaza 4.Tg1+ es imparable. Alexander/Marshall, Cambridge 1928.

Ejercicio 4: 1.Cse6! Txf4 (1...fxe6? 2.Dc3) 2.Ch6+! gxh6 3.Dxh6 (1-0) Larsen/Matanovic, Zagreb 1965.

NOTA: Artículo publicado en la Revista Internacional de Ajedrez nº 12, y reproducido con autorización expresa del autor.