

Estudios de Kasparian (I)

Profesor Erich González



<http://www.hechiceros.net>

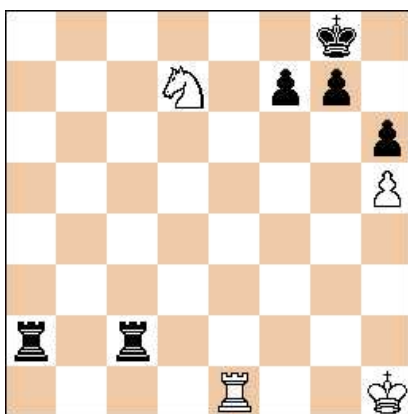
Erich Dalí González Gil, venezolano de Maracaibo, Estado Zulia, ingeniero de profesión y gran aficionado y difusor del ajedrez, nos comenta los mejores estudios artísticos del más famoso de los compositores, Genrij M. Kasparian, de los que aquí ofrecemos una selección. Email: edgonzal@luz.ve



Profesor Erich González

Genrij. M. Kasparian nació en Armenia en el año 1910. Ganó en varias oportunidades el campeonato de su tierra natal, obteniendo el título de maestro en el año 1937. Vamos con una selección de sus mejores finales.

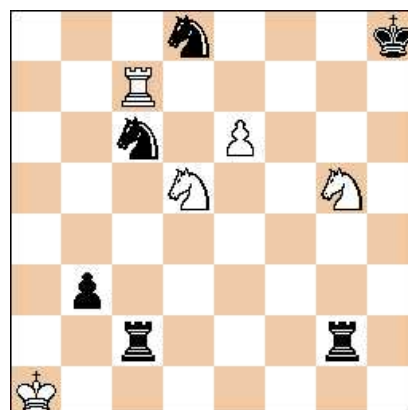
FINAL 1 Juegan las blancas y ganan



1.Te8+ la mejor jugada manteniendo la iniciativa. **1...Rh7[]** **2.Cf8+!!** **Rg8**
3.Cg6+ jaque a la descubierta **3...Rh7** **4.Th8#**

Hemos visto un final sencillo en que todas las jugadas que hicieron las blancas eran las correctas. Cualquiera otra jugada era mala. Y podrían haber perdido el final, ya que las negras tienen mayoría de piezas y el rey blanco esta desprotegido.

FINAL 2 Juegan las blancas y ganan



Hechiceros del tablero

1.Th7+ Esta es la mejor jugada, manteniendo el ataque y la iniciativa.

1...Rg8 2.Cf6+ Sigue el ataque

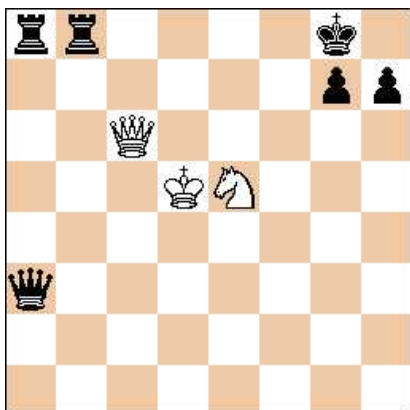
2...Rf8 Única jugada **3.e7+** Hay que mantener los jaques **3...Cxe7** Jugada del negro forzada, obligatoriamente tiene que tomar el peón de e7.

4.Tf7+ [No sirve **4.Th8+** pierde la iniciativa. el rey sale forzado por la casilla g7. **4...Rg7** tomando la iniciativa y ataca al caballo y la torre blanca.] **4...Cxf7** jugada obligada

5.Ce6# Hemos visto en este final, como las blancas dan una serie de jaques y el negro debe jugar forzosamente. Manteniendo siempre el blanco la iniciativa con jugadas de ataque.

Este final es muy sencillo de resolver. Al meditar la posición inicial, les aconsejo que primero lo resolvamos mentalmente, es decir, sin mover las piezas; este ejercicio nos ayuda a obtener un alcance de jugadas muy amplio. Es muy importante tener un alcance mental de movimiento de piezas, ya que esto permite jugar cualquier partida de ajedrez, moviendo las piezas en el sentido de la posición, y evitar jugadas desastrosas.

FINAL 3. Juegan las blancas y ganan



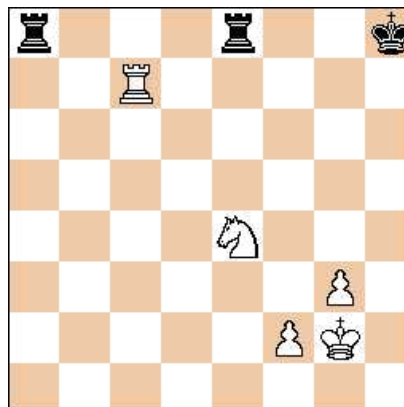
1.De6+!! Rh8 [Si **1...Rf8 2.Df7#**]

2.Cf7+ Rg8 [**3.Ch6+|^** no se puede tomar el caballo por jaque doble **3...Rh8** [Si **3...Rf8 4.Df7#**]

4.Dg8+!! Txxg8 jugada forzada

5.Cf7# Con este final conocemos un mate que se denomina EL MATE AHOGADO. OBSERVEN QUE EL REY QUEDA CONFINADO A UNA SOLA CASILLA, LA h8. Es un mazazo terrible. **1-0**

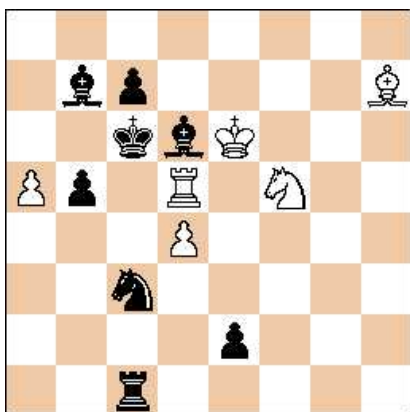
FINAL 4. Juegan las blancas y ganan



1.Cf6!! Excelente jugada que decide el final. El caballo da un salto mortal y contribuye a una amenaza de mate fulminante. **1...Te7** Bloqueando la torre, ante la amenaza del mate con **Th7++** [**1...Ta7** no conduce a nada **2.Txa7 Te7** Buscando tablas por ahogado **3.Ta8+** (Si **3.Txe7** Tablas por ahogado) **3...Rg7 4.Ce8+ Rf7 5.Cd6+ Re6 6.Ta6+-]** **2.Txe7 Ta7** Entregando la otra torre, buscando las tablas **3.Cd7** Bloqueando su torre con el caballo, para que permanezca en la séptima línea, manteniendo el espacio del rey negro restringido. **3...Ta2 4.g4** ganando el final **1-0**

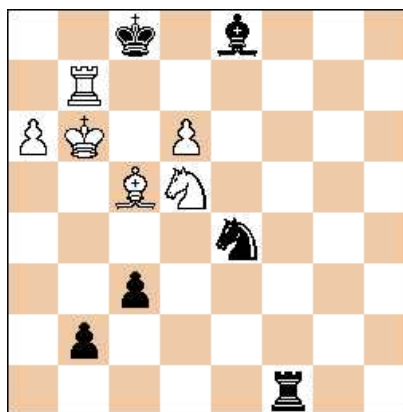
Hechiceros del tablero

FINAL 5. Juegan las blancas y ganan



1.Ce7+ La mejor jugada con jaque, obligándolo a tomar el alfil para iniciar una serie de sacrificios de piezas para ganar el final. [No conduce a nada la jugada 1.Tc5+ por 1...Axc5 2.dxc5 Rxc5 ganando el negro.] **1...Axe7** jugada forzada (obligada) **2.Tc5+!** Segundo sacrificio, cuyo objetivo es la liberación de espacio; para el posterior avance de d4 a d5 que es lo temático. [Sí 2.Rxe7 Rxd5 ganando] **2...Axc5** otra jugada forzada para el negro **3.Ae4+** Con este jaque, entramos a una hermosa combinación de mate. Obligando al negro a tomar el alfil para dejar desprotegida la casilla clave d5; decisiva en el final. **3...Cxe4** toma el alfil (jugada forzada) **4.d5#** En este final hemos visto que después de una serie de sacrificios que obligaron al negro a jugar, las blancas dan mate con un peón en el centro del tablero. **1-0**

FINAL 6. Juegan las blancas y ganan

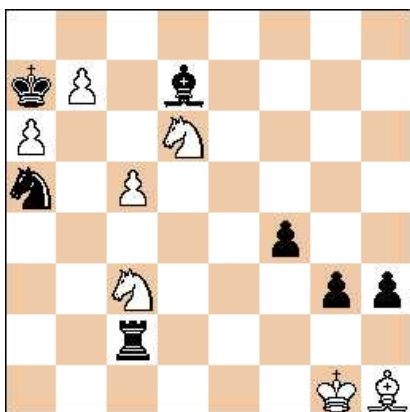


En este final, como en el anterior, veremos una serie de jugadas que debe hacer el negro en forma obligada y jugadas que debe hacer el blanco en forma precisa. Cualquier error del blanco es suficiente para perder el final. Veámoslas:

1.d7+! El avance de este peón con jaque (ataque doble) obliga al rey negro a tomar dicho peón. **1...Axd7** [Si no toma el peón y juega: 1...Rd8 2.Ae7#] **2.Tb8+!!** Brillante sacrificio, decisivo en este final. [No sirve 2.Txd7 Rxd7 Se libera y el blanco pierde el final, ya que el negro queda con calidad de más.] **2...Rxb8** Al verse obligado a tomar la torre, el negro es atraído a la casilla b8. **3.a7+** En un final no hay que dejar respirar al contrario: hay que hacer jugadas precisas. Les repito: cualquier *pelón* es suficiente para perder. **3...Ra8** Bloqueando la casilla de coronación del peón blanco. Pero de nada le valdrá. [Tampoco sirve 3...Rc8 por 4.a8D# (ó 4.a8T#)] **4.Cc7#** Bonito final, en donde las jugadas precisas de las blancas les dan la victoria. Hasta pronto. **1-0**

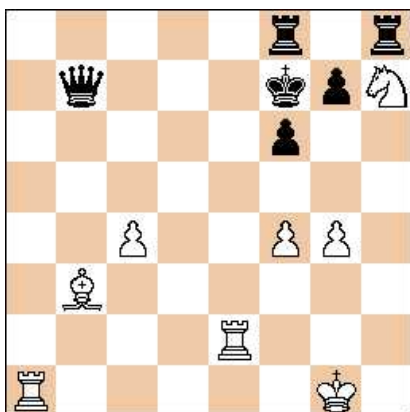
Hechiceros del tablero

FINAL 7. Juegan las blancas y ganan.



1.Ccb5+ Axb5 El blanco no está obligado a tomar el caballo. [Pero si 1...Rxa6 acorta su agonía con: 2.b8C#] **2.Cc8+** [Lleva a complicaciones al blanco jugar: 2.Cxb5+ por 2...Rxa6 3.Rf1 (Si 3.b8D Tc1#) 3...Cxb7 4.Cc7+ Ra5 (Si 4...Ra7 5.Cb5+ Ra6 6.Cc7+) 5.Axb7 Tc1+ 6.Re2 g2 7.Axg2 hxg2+- ganando el negro.] **2...Rxa6** [Si el negro juega: 2...Rb8 no lo salva ni Mandrake el Mago, pero sí prolonga su agonía. 3.a7+ Rc7 4.b8D+ Rd8 5.Dd6+ Ad7 6.Df6+ Rxc8 7.a8D+ Rc7 8.Dxf4#] **3.b8C#** Hemos visto este bonito final, y vemos cómo las blancas mantienen todo el tiempo su iniciativa. En el ajedrez el que mantiene la iniciativa gana. **1-0**

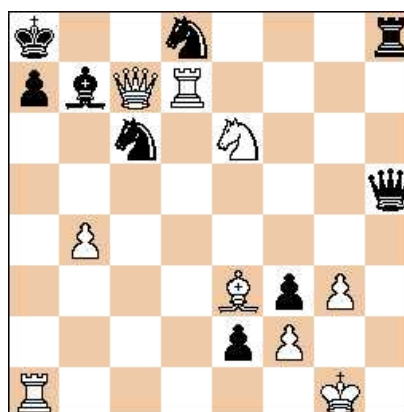
FINAL 8. Juegan las blancas y ganan



Veamos este otro final, al que yo llamo *El Último Golpe*, pero no es un golpe de estado: es un golpe al contrario que decide este final.

1.Ta7!! el último golpe **1...Dxa7+** [Si no toma la torre y juega: 1...Rg8 no hay nada mejor en la posición 2.Cxf6+!! El caballo hay que sacrificarlo y como es con jaque el negro debe tomarlo. Demoliendo así el blanco los peones que protegen al rey negro. 2...gxf6 (Si 2...Txf6 3.Txb7+-) 3.Txb7 Th3 4.c5+ Txb3 (a 4...Rh8 5.Th2 cuando se tiene ventaja de material y estamos en el final hay que obligar al contrario a cambiar las piezas. 5...Txh2 6.Rxh2 ganando) 5.Txb3 Tc8+-] **2.c5+** Ataque con jaque descubierto, que en estos casos son terribles para decidir un final. **2...Rg6[] 3.f5+** agoniza **3...Rxh7[] 4.Th2# 1-0** Bueno amigos, otro final digno de analizar buscando todas las variantes posibles. Un ejercicio que les recomiendo, porque contribuye a mejorar nuestro nivel de juego. Hasta la próxima.

FINAL 9. Juegan las blancas y ganan

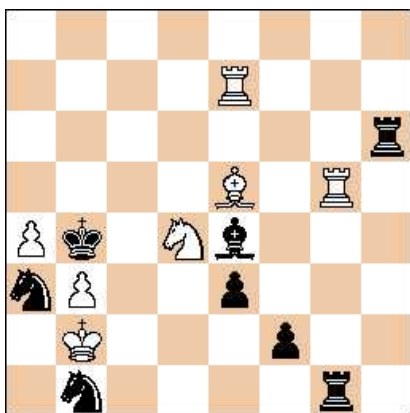


1.Txa7+ [>=1.Txd8+ esta jugada es ganadora asegurando el juego. 1...Txd8 (si toma la torre con: 1...Cxd8 le viene 2.Txa7#) 2.Cxd8+- (No es buena para el blanco 2.Txa7+ El negro con esta jugada, se ve forzado a tomar la torre con el caballo. 2...Cxa7 (jugada forzada) 3.Dxd8+ Ac8 (jugada forzada) 4.Cc7+ (si 4.Axa7 e1D#) 4...Rb7 5.Dd5+

Hechiceros del tablero

Dxd5 6.Cxd5 e1D+ ganando el negro.)] **1...Cxa7[]=** (forzada) **2.Db8+** Este sacrificio de la dama tiene el objetivo temático de liberación para luego accionar su alfil manteniendo el ataque, [Sí 2.Txd8+ Cc8 (Y no 2...Txd8 3.Dxd8+ Ac8 4.Axa7 (>=4.Ad2 evitando la coronación del negro en e1 4...De5 5.Cc7+ Rb7 6.Ae1) 4...e1D#) no sirve 3.Txh8 por (tampoco sirve 3.Da5+ debido a 3...Dxa5 4.bxa5 e1D#) 3...e1D#] **2...Rxb8** Atrayendo el rey negro a b8 **3.Af4+ Rc8** [3...Ra8 4.Cc7+ Rb8 5.Cd5+ jaque descubierto 5...Ra8 (5...Rc8; 5...Rc8 6.Cb6#) 6.Cb6#] **4.Tc7+! Rb8[5.Tc5+** [es jugable 5.Th7+ Ra8 6.Cc7+ Rb8 7.Cd5+ Ra8 (7...Rc8 8.Cb6#) 8.Cb6#] **5...Ra8** [5...De5 no beneficia al negro en nada 6.Axe5+ (6.Txe5?? Rc8 7.Te3 Te8-+ liberándose el negro) 6...Ra8 7.Cc7+ Rb8 8.Cd5+ Ra8 9.Cb6#] **6.Cc7+ Rb8** forzada **7.Cd5+ Ra8** [7...De5 no sirve de mucho la devolución del sacrificio por parte del negro por: 8.Axe5+ Ra8 9.Cb6#] **8.Cb6# 1-0** Hemos visto este final, muy rico en variantes, las cuales debemos indagar para desarrollar más nuestro conocimientos ajedrecísticos, aunque nos conduzcan al mismo objetivo.

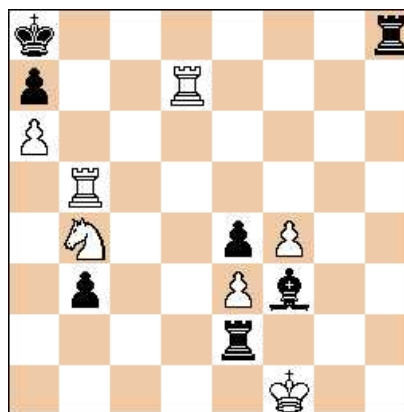
FINAL 10. Juegan las blancas y ganan



1.Ad6+!! Ataque descubierto **1...Txd6 2.Tb7+!!** el sacrificio que guía al triunfo. [no vale la pena jugar 2.Txe4 por 2...Txg5 con ventaja

ganadora] **2...Axb7** Desviación de c2 **3.Cc2+ Cxc2** Deben las negras capturar el caballo. **4.Tb5# 1-0** Bueno amigos lectores, busquen las variantes posibles que se puedan presentar en cualquier final y ejecútenlas como una práctica provechosa.

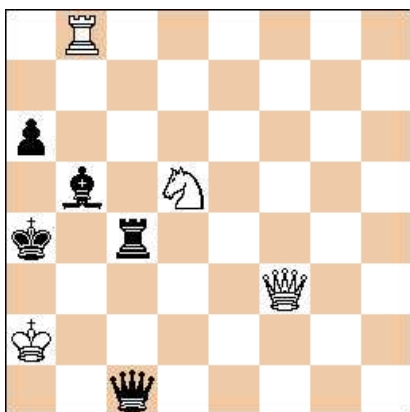
FINAL 11. Juegan las blancas y ganan



1.Th5!! Esta jugada tiene un pequeño precio por la victoria. [La siguiente variante no conduce a nada al blanco. 1.Txa7+ Rxa7 (única) 2.Tb7+ Ra8 3.Cc6 Th1#] **1...Axb7** bloquea su propia torre. [Si toma con la torre 1...Txh5 le viene 2.Td8# Las mejores combinaciones son aquellas que conducen al mate: 1...Tc8 amenazando mate al negro en la casilla c1 2.Cc6+- Jugada decisiva y de bloqueo de la torre negra, que amenaza mate en c1] **2.Cc6 Te1+** (por hacer algo) Esto es como tirar la toalla. [2...Tf2+ otra tirada de toalla 3.Rxf2 b2 4.Txa7#] **3.Rxe1** toma tranquilamente; ya todo está consumado para el negro. **3...Af3** [3...Tb8 ya no cambiará nada; la derrota es inevitable. 4.Txa7#] **4.Txa7#** En este final vemos cómo después de la jugada del blanco 2.Cc6, el negro, haga lo que haga, está perdido.**1-0**

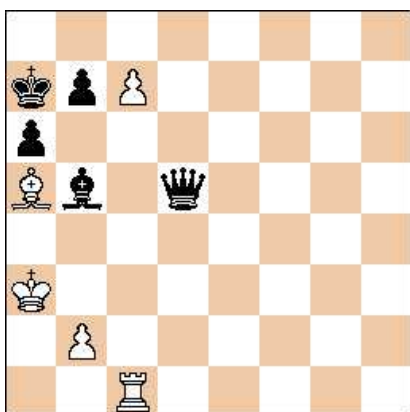
Hechiceros del tablero

FINAL 12. Juegan las blancas y ganan



1.Db3+ Ra5 2.Dxb5+!! Jugada que elimina un alfil defensor en b5, llevando al rey a una colocación de mate. [No sirve 2.Txb5+ axb5[] y la dama blanca no logra nada con jugar 3.Da3+ por 3...Dxa3+ 4.Rxa3, ganando el negro al tomar la iniciativa con ventaja.] **2...axb5** no hay otro camino **3.Ta8#** Una hermosa combinación de mate. En este final el negro hizo como *Chacumbele*: ¿él mismito se mató...? ¿Pero se mató porque él quiso? No, porque el blanco hizo las jugadas precisas, y con el primer jaque que le dio con la dama en b3 la posición del negro era forzada. Mejor dicho: lo acomodó y lo mató. **1-0**

FINAL 13. Juegan las blancas y ganan



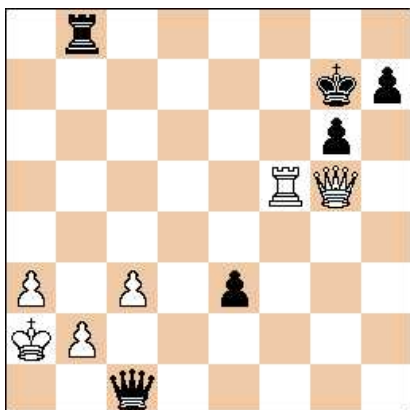
1.Ab6+!! Un sacrificio que aniquila al contrario [Se llega a un final de torre y peones con 1.c8D, pero se hace muy extenso el juego, aunque el blanco gana el final. Pero cuando se puede decidir una partida con un final como en este caso, hay que hacerlo en la primera oportunidad que se presente. No hay que darle chances al contrario. 1...Ad7 ataca a la dama 2.Dc7 Db5 3.Ab6+ Dxb6 (toma el alfil) (No sirve 3...Ra8 por 4.Dd8+ (o 4.Dc8+ Axc8 5.Txc8#) 4...Ac8 5.Dxc8#) 4.Dxd7 (el blanco lo imita) 4...Da5+ 5.Da4 De5 (Si cambia la dama jugando 5...Dxa4+ 6.Rxa4 y el final está ganado por el blanco) 6.Tc3 b5 7.Db4 on la idea de forzar al cambio de damas en c5 7...Rb6 lo evita 8.Dh4 se aleja la dama buscando entrar en la casilla d8. 8...Dd6+ el negro inicia una serie de jaques buscando las tablas. pero la superioridad de pieza es inminente en este final. 9.Ra2 Dd5+ 10.Rb1 Dd1+ 11.Tc1 se cubre del jaque con la torre. 11...Dd3+ 12.Ra1 Dd6 13.Df2+ jugada clave que le permite al blanco tomar la iniciativa. 13...Rb7 14.Dc5 Dxc5 (14...Dd7 15.Te1 Rb8 16.Te7 Dd1+ 17.Ra2 Da4+ 18.Da3 Dc4+ 19.Db3 Dc8 20.Dg3+ Ra8 21.Dc7 forzando al cambio de damas.) 15.Txc5 Rb6 16.Th5 a5 17.Ra2 Rc6 18.Rb3 Rb6 19.Rc3 Rc6 20.b3 Rb6 21.Rd4 Rc6 22.Th6+ Rb7 23.Rc5 b4 24.Rb5 Rc8 25.Th7 restringe el espacio del rey, queda sometido a la octava fila. 25...Rd8 26.Rxa5 y queda un final de torre contra rey que es otro tema de finales, ya que el peón de b4 del negro está inmóvil. 26...Rc8 27.Rb6 Rd8 28.Rc6 Re8 29.Rd6 Rf8 30.Re6 Rg8 31.Ta7 Rh8 32.Rf6 Rg8 33.Tb7 Rh8 34.Rg6 Rg8 35.Tb8#] **1...Rxb6 2.c8C+** [Volver a coronar dama es volver a caer en caminos dificultosos para las blancas y darle chance al contrario. 2.c8D Ac6 3.Dg4 Da5+ 4.Rb3 Dd5+ 5.Rc2 Dc5+ 6.Rd1 Dd5+ 7.Re1 Dh1+ 8.Rd2 Dd5+= tablas.] **2...Ra5 3.b4# 1-0**

Bueno amigos hemos concluido este final. Un final que se gana coronando un caballo. Realizar otras variantes coronando una dama porque creamos

Hechiceros del tablero

que la dama es una pieza de más valor que un caballo en ciertas posiciones como en ésta, es una falsedad.

FINAL 14. Juegan las blancas y ganan



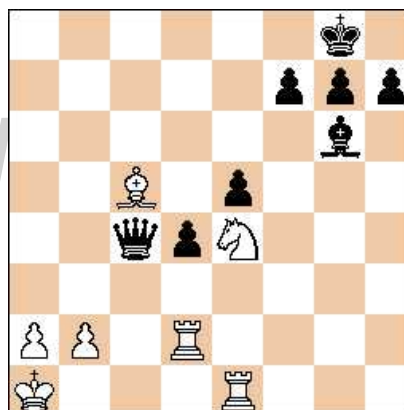
En este final no caeremos como en el anterior analizando una serie de variantes que no conducen a la ganancia del mismo lo más rápidamente posible, como cuando realizamos las jugadas precisas. Y además la idea no es aburrirles, sino más bien que ustedes se den cuenta de que en un final, cuanto menos jugadas se realicen, más rápido se gana. Y no olviden que no hay que subestimar al rival, ni mucho menos darle chances, porque si no después nos lamentamos.

1.De7+ Con esta jugada el blanco toma la iniciativa. **1...Rh6** [Si 1...Rg8 se pone en posición de mate en pocas jugadas. 2.Df7+ Rh8 3.Df6+ Rg8 jugada forzada (Obligada) 4.De6+ Rh8 (a 4...Rg7 5.Tf7+ Rh6 6.Dh3+ Rg5 7.Dg3+ Rh6 8.Df4+ (pero no 8.Dxb8) 8...Rh5 9.Txh7#) 5.De5+ Rg8 6.Dxb8+ Rg7 7.Df8#] **2.Dh4+ Rg7** Jugada única **3.Dd4+ Rh6** [3...Rg8 no sirve el rey está a la merced de la Dama Blanca. 4.Dd5+ manteniendo la iniciativa. 4...Rh8 5.De5+ Y llegamos a una posición como la variante anterior 5...Rg8 6.Dxb8+ Rg7 7.Df8#] **4.Df4+ Rg7**

5.De5+ se repite la misma posición que las dos anteriores. **5...Rh6** **6.Th5+** El blanco a la vez que sacrifica la torre, obliga al negro a enjaularse él mismo para recibir su estocada mortal. **6...gxh5** Jugada forzada del negro. **7.Df6#** La estocada mortal. **1-0**

Bueno amigos. Bonito final. Les incluí bases de entrenamiento. Busquen la solución; eso les ayudara cuando les toque rematar una partida en su fase final. Y nuevamente les traigo un pensamiento de nuestro Ilustre Libertador Simón Bolívar. "¿Qué importa que yo perezca para que viva un pueblo?" (Simón Bolívar)

FINAL 15. Blancas juegan y ganan



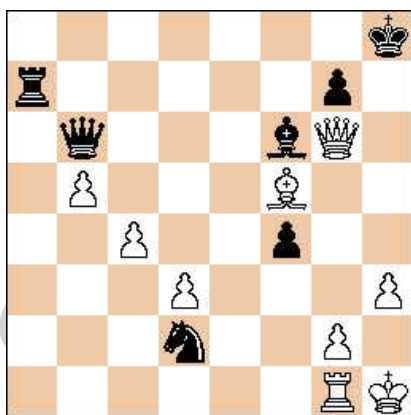
1.Txd4! Un sacrificio de torre que abre el camino de la victoria. Observemos cómo atacan a la dama y si esa torre va a d8 liquida la partida. Es lo que se conoce en el ajedrez como un ataque doble. **1...exd4** Captura torre. La jugada es obligatoria. [Claro está que no sirve 1...Dxd4 por 2.Axd4 ganando] **2.Cf6+!** Otro sacrificio, ahora de caballo, cuyo objetivo es realizar la demolición de la estructura de peones, que son los escudos del enroque negro. [No se logra una victoria más rápida jugando 2.Cd6 Amenaza la dama, pero el negro juega 2...Da4 (Si 2...Dxc5 3.Te8#) 3.Te8+ Dxe8 4.Cxe8 d3 y el blanco con dos piezas y dos peones debe

Hechiceros del tablero

vencer. Amenaza directa en e8+, pero el negro toma el alfil 2.Cg5 Dxc5 y si 3.Te8+ se cubre con 3...Df8 4.Txf8+ Rxf8 y vamos a un final favorable al negro.] **2...gxf6** Debe tomar el caballo obligado. **3.Te8+ Rg7** Única **4.Af8+ Rg8** Regresa **5.Ah6#** Y mate con jaque descubierto. **1-0**

FINAL 16. Negras juegan y ganan

Estudiemos este otro final, en donde la victoria viene con otro sacrificio, cosa que es muy normal en muchos de estos tipos de finales, en donde abundan piezas.



1...Dxg1+! Un brillante sacrificio de dama, tomando la iniciativa para no soltarla jamás, porque de lo contrario estaría el negro perdido. **2.Rxg1** Jugada forzada. Produciendo el negro una atracción del rey blanco a la casilla g1. **2...Ad4+** activando el alfil **3.Rh2** [si 3.Rh1?? Ta1+ 4.Rh2 Cf1+ 5.Rh1 Cg3+ (También se gana jugando 5...Cd2+ 6.Rh2 Ag1+ 7.Rh1 Af2+ 8.Rh2 Cf1+ (8...Ag3+ 9.Dxg3 Entrega la dama con jugada obligada. 9...fxg3+ 10.Rxg3 Tf1 etc.,) 9.Rh1 Cg3+ 10.Rh2 Th1# (o 10...Ag1#)) 6.Rh2 Ag1#] **3...Cf1+ 4.Rh1** (Única) **4...Cg3+ 5.Rh2 Ag1+!** El sacrificio de este alfil lo vuelve a atraer a la casilla g1, para alcanzar la victoria. **6.Rxg1** Única **6...Ta1+** Y les diré que las mejores combinaciones son aquellas que conducen al mate, como en este final. **7.Rf2** [Claro esta que si 7.Rh2 Th1#] **7...Tf1# 0-1**

Vimos en este final cómo las blancas se quedaron con la carabina montada, amenazando mate con su dama y alfil, misión que no pudieron cumplir, porque el negro, desde que tomó la iniciativa, nunca la cedió. Bueno amigos; sigo cumpliendo con mi misión Revolucionaria Bolivariana de difundir el ajedrez sin fines de lucro. Venezuela es un país libre y soberano. Saludos y hasta la próxima entrega de estos excelentes finales de Kasparian.

Los diagramas de este libro digital han sido realizados con [el programa Chesstool](#), de Guillermo Gajate.