

# Aarón Nimzowitch

## El nuevo sistema



[www.hechiceros.net](http://www.hechiceros.net)

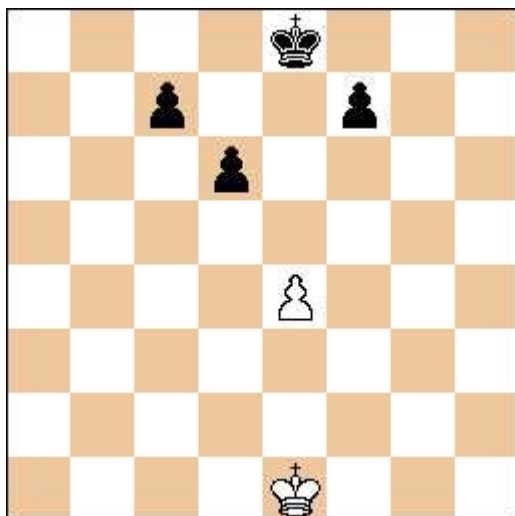


Aaron Nimzowitch

*Hechiceros del tablero*

### Sobre el centro

Los peones forman el esqueleto de la partida, mientras las piezas serían los órganos internos. Las piezas deben estar en conexión con el centro.



Las blancas situarán sus piezas de tal forma que su centro e4 quede bien protegido. Segundo, dirigirá sus fuerzas contra la amenaza del rival de avanzar d5 o f5, lo cual pondría en peligro su centro. Se enfrentará a estas amenazas enemigas directamente, mediante presión en d5 y f5, indirectamente, respondiendo a d5 o f5 con e4-e5 o incluso con el cambio de peones para tener juego en la columna e. De esto extraemos la siguiente ley: "Los movimientos de las piezas vienen dictados por las demandas del centro".

Como hemos visto, la misión de las **piezas** es doble:

1. Proteger el centro
2. Apoyarlo, evitando avances del rival

La primera demanda debe ser cubierta incluso cuando uno se encuentra bien en el centro: sin importar lo bien que uno esté, hay que tener cuidado de su defensa

## Sobre el uso del centro

Debe procurarse la estabilidad del centro. No debe modificarse constantemente. Una vez se alcanza alguna posición típica, debe ser mantenida. Debemos fortalecerla y colocar las piezas propias de acuerdo con las características de la posición.

Frecuentemente el ataque sale por sí solo, con simple apoyo pasivo del centro.

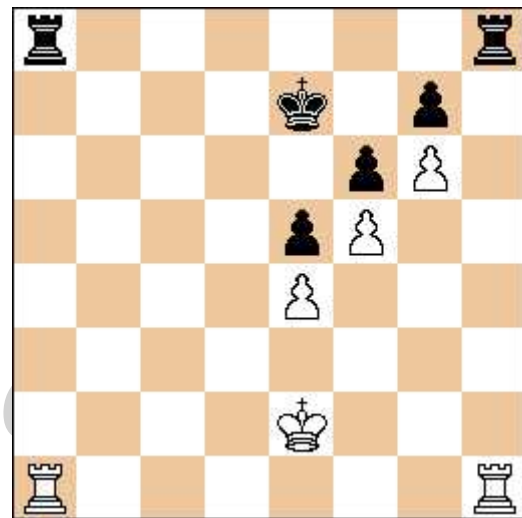
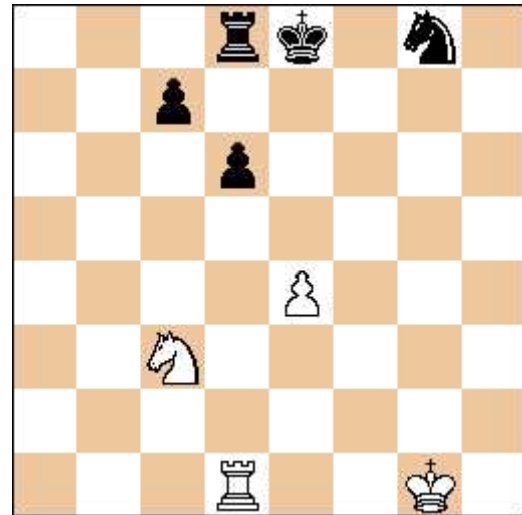
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 d6 4.d4  
Ad7 5.Cc3 Cf6 6.0-0 Ae7 7.Te1  
exd4 8.Cxd4 Cxd4 9.Dxd4 Axb5  
10.Cxb5 0-0 11.Ag5 Te8 12.Tad1  
Cd7 13.Axe7 Txe7 El blanco no debe  
actuar en el centro. Debe estar quieto  
allí. Tiene que seguir nuestra ley de  
proteger y apoyar el centro 14.Cc3  
Cb6 15.Te3 Dd7 16.Tde1 Tae8  
17.Tg3 Esto provoca un  
debilitamiento del flanco de rey, lo  
cual puede considerarse resultado de  
nuestro uso del centro

La cooperación del centro ha sido ejemplificada aquí:

1. Con la amenaza latente de avanzar e4-e5
2. Con la maniobra Te3-g3, consecuencia de la ventaja de espacio producida por tener un centro más avanzado
3. Con la posibilidad de jugar en la columna d: el centro sirve de apoyo para operaciones en la columna d

Esto nos lleva a examinar la **columna abierta**

La línea abierta necesita un **punto de apoyo** y un **punto de invasión**



El punto de apoyo de una columna es un peón propio en la columna contigua.

**Ley:** la utilización de una columna abierta consiste en la ocupación del punto de invasión por piezas.

1. Si es una columna central, el punto de invasión es mejor ocupado por un **caballo**, que de esa manera tendrá un gran radio de acción.
2. Si es una columna lateral, se elegirá una **torre** para doblar piezas mayores y realizar eventualmente una maniobra de rodeo

En el segundo diagrama de los expuestos arriba, el blanco mueve Th7. Si la torre invasora es cambiada por una del rival para impedir que sean dobladas, el peón q6 se

convertirá en peón pasado y hay un cambio de papeles: primero el peón apoya a la torre, y después una torre apoyará al peón.

En el diagrama 1, la ocupación del punto de invasión por un caballo da una nueva ventaja: el puesto avanzado, que ejerce una presión permanente gracias a su radio de acción. En nuestro ejemplo, ataca los puntos c7, e7 y f6.

La ley del **puesto avanzado** puede ser formulada así:

Una vez el atacante ha conseguido conquistar la columna abierta y ocupar el punto de invasión, la continuación lógica para atacar consiste en utilizar las posibilidades atacantes que aparecen ahora.

El negro debe expulsar al puesto avanzado con c7-c6, pero eso hará que el peón d esté retrasado y sea blanco de ataque.

### **El peón retrasado como blanco de ataque**

La posición del peón d6 en el primer diagrama tras c7-c6 es débil, pero no sin esperanzas, porque, a pesar del control del rival sobre el punto d5, existe la posibilidad de avanzar d6-d5. La situación es distinta cuando el peón c no existe o ya está en c5. En este caso tenemos un ejemplo de peón retrasado en una columna abierta. En ese caso el punto d5 es un hole. La forma de actuar consiste en maniobrar contra el peón, que ahora es débil y hay un hole en d5.

El peón retrasado será atacado de una forma tras otra. Hay que obligar a las piezas defensoras a ocupar posiciones incómodas.

El peón d no sólo debería ser atacado frontalmente, sino también desde los lados, y si es posible por rodeo. La base de estas maniobras es el hole d5.

Formulamos así:

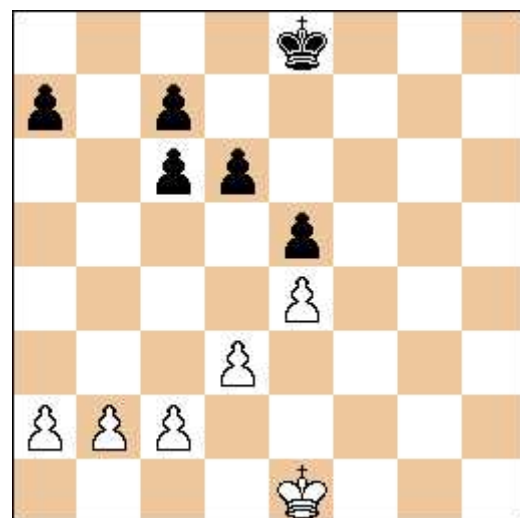
1. Todas las piezas deben dirigirse al **punto de invasión** para mantener la presión y eventualmente invadir el campo enemigo usándolo como base
2. El punto de invasión (especialmente si se ha convertido en un hole) deberá ser ocupado, si es posible, por diferentes piezas, una tras otra.

El resultado será una recompensa directa o la apertura decisiva de una columna.

Ofrecemos una partida en la que explicamos con detalle los principios que hemos mostrado. Elegimos una partida de Tarrasch por ser simple y clara.

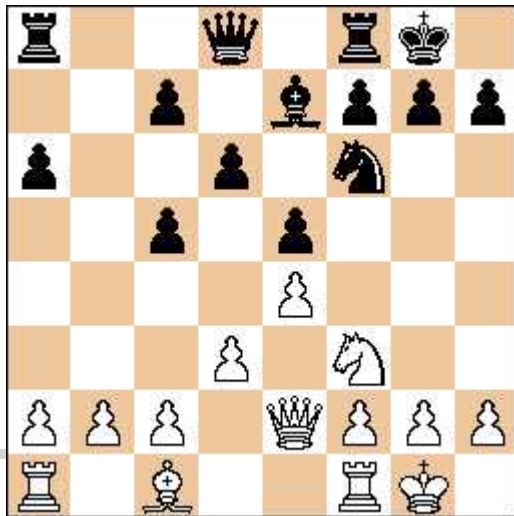
### **Tarrasch - Berger [C77]**

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.Cc3 Ab4 6.Cd5 Ae7 7.d3 d6**  
Hemos llegado a una posición característica: e4 y d3 contra e5 y d6. La tendencia es a trasponer hacia la posición característica de e4 y d4 contra d5 y d6. A esta última la llamo "posición de ataque contra posición de defensa en el centro" **8.Cb4 Ad7 9.Cxc6 Axc6 10.Axc6+ bxc6**



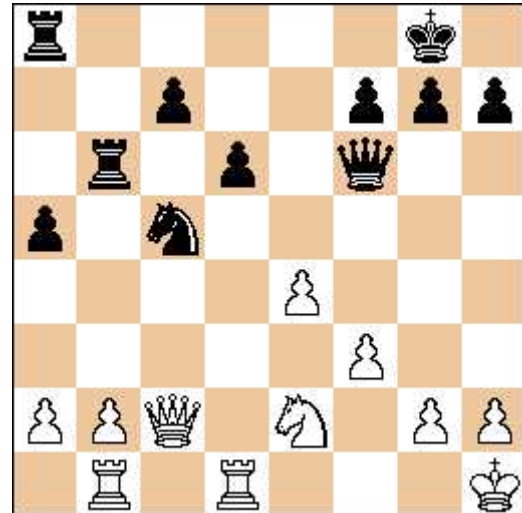
Debido al peón c doblado, ha cambiado el carácter de la posición. Se supone que el negro tendrá que

jugar d5, tras lo cual tiene dos posibilidades: dxe, pero entonces los peones doblados estarán aislados y serán una desventaja, o d5-d4. Si el peón de b estuviera en su casilla de origen, el blanco no podría evitar el movimiento del peón c, porque el negro lo apoyaría con b7-b5. Pero aquí ya no existe esa posibilidad, y el peón c se ve afectado. Con esto vemos que los peones doblados de c provocan una disminución de las posibilidades de acción del negro en el centro **11.0-0 0-0 12.De2 c5**

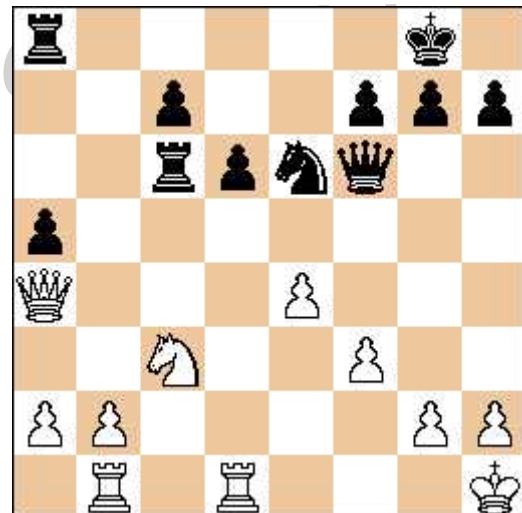


Con el objeto de utilizar el que antes era peón b e impedir d3-d4. Pero era mejor no hacer esta jugada y ceder el centro, con lo que el negro tendría la columna e y la masa de peones apuntando al centro como compensación. La función más importante del peón c6 era impedir la utilización de la columna d por parte del blanco (d5) **13.c3** Esta jugada atenta contra nuestros principios. Se debe jugar antes la maniobra de caballo f3-d2-c4-e3. Steinitz la recomienda "para hacer que el negro sufra con la desventaja de los peones doblados tanto tiempo como sea posible" **13...Cd7 14.d4 exd4 15.cxd4 Af6 16.Ae3 cxd4 17.Axd4 Te8 18.Dc2** La típica posición favorable de e4 contra d6, c7 y f7 tiene en la debilidad del peón c un nuevo argumento en favor del blanco. Pero la ventaja es mínima **18...Axd4 19.Cxd4 Cc5** Un ejemplo de cómo salvar un peón retrasado tras una

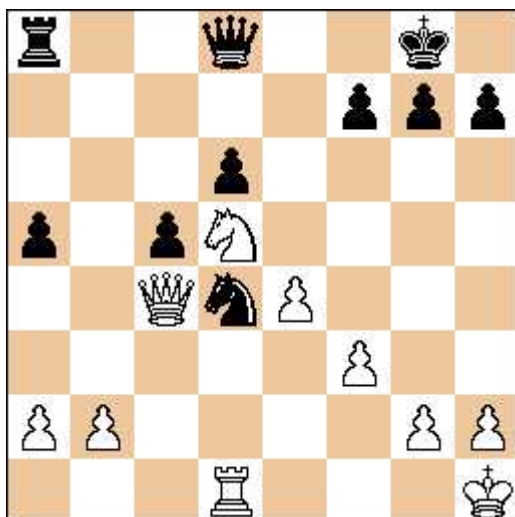
pieza, en este caso tras un caballo **20.f3** Salvaguarda el centro, que deberá ser el apoyo para la posterior utilización de la columna d. **20...Df6 21.Tfd1 Teb8 22.Tab1 a5 23.Rh1 Tb6 24.Ce2**



Intenta Cd5, utilizando la columna d **24...Ce6 25.Cc3 Tc6 26.Da4**



No sólo ataca la torre de c6, sino también el mismo punto c6, para inmovilizar el objeto de ataque con Cd5 **26...Tc5 27.Cd5 Dd8 28.Tbc1 Txc1 29.Txc1** Se amenaza Dc6. Si Cc5, entonces Dc6, Ta7, e4-e5. De nuevo la latente cooperación del centro **29...c5** Pero ahora d6 está retrasado, y el punto d5 gana importancia **30.Td1 Cd4 31.Dc4**



Las piezas, de acuerdo con nuestra teoría, apuntan a la casilla crítica. Ahora se puede realizar la maniobra Ce3, Dd5, Cc4, que ilustra nuestra teoría referente a la ocupación alternativa de la casilla de entrada por diferentes piezas

**31...Tb8 32.b3 Tc8** Un error que saca la partida de su transcurso lógico, que consistía en maniobra contra d6, peón que debe ser atacado de una manera tras otra, lo que fuerza a las piezas del rival a ocupar posiciones incómodas. Se cambiarían los caballos mediante Cd5-c3-e2. Entonces parecería que dama y torre atacan y dama y torre defienden. Pero el peón e será el tercer atacante, con un e4-e5 en el momento preciso, que dará la victoria

**33.Txd4 cxd4 34.Ce7+ Dxe7  
35.Dxc8+ Df8 36.Dxf8+ Rxf8  
37.Rg1 Re7 38.Rf2 d5 39.e5 Re6  
40.Re2 Rxe5 41.Rd3 h5 42.a3 h4  
43.b4 axb4 44.axb4 Rd6 45.Rxd4  
Rc6 46.b5+ Rxb5 47.Rxd5 Rb4  
48.Rd4 Rb5 49.Re5 Rc5 50.Rf4  
Rd4 51.Rg4 Re5 52.Rxh4 Rf4  
53.Rh5 Rf5 54.g3 Rf6 55.Rg4 Rg6  
56.Rf4 Rf6 57.Re4 Re6 58.Rd4  
Rd6 59.Rc4 Rc6 60.f4 Rd6 61.Rd4  
Re6 62.Rc5 Re7 63.Rd5 Rd7  
64.Re5 Re7 65.f5 f6+ 66.Rd5 Rd7  
67.h3 Re7 68.Rc6 Re8 69.h4 Re7  
70.Rc7 Re8 71.Rd6 Rd8 72.Re6  
Re8 73.h5 Rf8 74.h6  
1-0**