

**el sentido  
común  
en  
ajedrez**

*EMANUEL  
LASKER*



**COLECCION ESCAQUES**

## EL SENTIDO COMUN EN AJEDREZ

Este libro contiene el resumen de doce conferencias que Lasker pronunció en Londres ante un auditorio de jugadores de ajedrez.

En la primera conferencia se explica cómo desarrollar las piezas en la apertura. Seguidamente, en las conferencias 2.<sup>a</sup>, 3.<sup>a</sup>, 4.<sup>a</sup>, 5.<sup>a</sup> y 6.<sup>a</sup>, Lasker comenta varios sistemas de aperturas (Ruy López, Gambito Evans, Gambito de Rey y Defensa Francesa) indicando con análisis lógicos las ventajas y desventajas de cada jugada. Después, en la 7.<sup>a</sup> y 8.<sup>a</sup> conferencia, se nos describe detalladamente el juego de ataque, ilustrándolo con las brillantes partidas de Morphy, Anderssen, Steinitz, Tarrasch y las del propio Lasker en su match contra Blackburne. A continuación, la 9.<sup>a</sup> conferencia desarrolla los principios fundamentales de la defensa. Y para terminar, las tres últimas conferencias (10.<sup>a</sup>, 11.<sup>a</sup> y 12.<sup>a</sup>) están dedicadas a la estrategia de los finales de partida.

A pesar de que estas conferencias fueron designadas como rudimentarias y se hizo caso omiso de sus reglas, sin embargo el método de aproximación al sentido común que utiliza Lasker da a este libro un interés extraordinariamente amplio y cualquier aficionado que comprenda los fundamentos del juego lo leerá con placer y con provecho, ya sean sus conocimientos elementales o avanzados.

cubierta de G. Marí

EMANUEL LASKER

EL SENTIDO COMÚN EN AJEDREZ

EMANUEL LASKER

# EL SENTIDO COMÚN EN AJEDREZ



EDICIONES MARTINEZ ROCA  
BARCELONA

Traducción Directa del Inglés

Por Jorge Olivella

© 1971 por EDICIONES MARTINEZ ROCA, S.A.  
Gran Vía, 774, 7.º - 08013 Barcelona

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS

Este libro no puede ser reproducido en todo  
ni en parte, sin permiso

IMPRESO EN ESPAÑA – PRINTED IN SPAIN

IBSN 84-270-0072-3

Depósito Legal: B. 2.142-1985

## PROLOGO DEL EDITOR

*Desde el día en que ganó el Campeonato del Mundo frente a Steinitz en 1894 hasta su derrota ante Capablanca en 1921, Emanuel Lasker reinó en el mundo del ajedrez como un genio indiscutible.*

*El privilegiado talento ajedrecístico de este gran jugador nos fue legado en un libro claro y breve en el que se exponen los principios fundamentales en los que estaba basada su maestría. Este libro, que es el que hoy presentamos, contiene en forma de lecciones un resumen preparado por el propio Lasker de las doce conferencias que pronunció ante un auditorio de jugadores de ajedrez londinenses durante la primavera de 1895. A pesar de la gran calidad de esta obra, jamás se intentó una traducción seria en lengua castellana. Existía, eso sí, una edición mexicana publicada el año 1930, pero sus numerosas erratas y defectos de traducción lo hacían inservible para los buenos aficionados.*

*La presente versión castellana es la traducción fiel e íntegra de la edición corregida publicada en inglés en el año 1917. Se han publicado en varios idiomas extranjeros diferentes ediciones con notas y comentarios, pero nos ha parecido más correcto ofrecer esta edición sin ninguna alteración a la original del autor, tal como él la presentó, sin anexos ni posteriores revisiones que pudieran destruir la claridad de su explicación y el encanto único de su estilo. En vida, Lasker fue considerado como uno de los mejores escritores de toda la historia del ajedrez. En 1971, treinta años después de su muerte, su enorme talla de autor permanece todavía inalterable. Recientemente, el destacado maestro soviético Víctor Korchnoi declaraba que su estilo de juego estaba basado en el de Lasker, y que “El Sentido Común en Ajedrez” había*

*sido el libro que más le había ayudado en sus primeros pasos como ajedrecista.*

*El esfuerzo que ha significado esta edición será compensado –no lo dudamos– por el beneficio que habrá de proporcionar a todos los entusiastas del ajedrez.*

**MARTÍNEZ ROCA**

## **PREFACIO**

El presente libro es un resumen de doce conferencias que di en Londres, en 1895, ante un auditorio de jugadores de ajedrez. Es un intento de examinar las distintas partes que componen una partida de ajedrez partiendo de unos principios generales. Principios deducidos de considerar el ajedrez como una lucha entre dos cerebros y concebidos a partir de hechos sencillos. Su aplicación práctica queda ilustrada mediante posiciones adaptadas a mis propósitos pero que, por otra parte, pueden presentarse perfectamente sobre el tablero.

Mi intención ha sido reducir el número de las diversas reglas tanto como sea compatible con la claridad. Quizás alguien piense que todas guardan una semejanza entre sí y que, por tanto, aún podría haberse reducido más su número. En realidad, podrían reducirse todas las reglas a un solo principio fundamental, que es el origen de la teoría del ajedrez y de cualquier otra clase de combate. Este principio queda suficientemente explicado en esta obra; pero es de una concepción tan general y es tan enorme la dificultad de expresar todo el alcance de su significado, que no me he atrevido a formularlo de una forma concreta. En un próximo tratado, al que éste allanará el camino, espero poder demostrar la importancia de este principio y su eficacia para poner en claro las relaciones existentes entre muy distintos aspectos del ajedrez. También he dejado para este futuro tratado la discusión de algunos puntos que precisan de una exposición muy detallada, tales como los referentes a la capacidad de maniobra del rey y a los intercambios de material.

En este libro planteo relativamente pocas partidas y posiciones, pero han sido seleccionadas con gran cuidado. Aconsejo, pues, a los que lo lean que no se limiten a tan sólo leerlo sino que también lo estudien, aunque para ello deban



emplear algún esfuerzo. Creo que las reglas que presento son bastante razonables, pero no quiero prevenir en su favor al estudiante, quien verá con mayor claridad su importancia si adopta una actitud de escepticismo y de exigencia de exactitud al enfrentarse con las demostraciones de las mismas.

Por lo que respecta a las notas analíticas de las partidas y de las aperturas, he intentado ser breve y preciso a la vez. Los detalles analíticos no son, pues, demasiado abundantes pero sí, creo yo, suficientes. He dejado de lado el método de enumerar todas las posibles o probables variantes de una jugada, y en su lugar he procurado dar un análisis basado simultáneamente en la valorización de las variantes principales y los principios generales.

El lenguaje y el estilo de la obra son los propios de unas conferencias. No he sido capaz de lograr que alcanzaran la perfección que yo hubiera deseado, por lo que ruego la indulgencia del lector.

Aprovecho esta oportunidad para hacer constar mi cordial agradecimiento al profesor Villin Marmery por la amable ayuda que me prestó en la tarea de corregir las pruebas.

**EMANUEL LASKER**

# 1

Señores: Es costumbre empezar con definiciones, pero estoy seguro de que todos ustedes están lo suficientemente familiarizados con la historia, las reglas y las características esenciales del ajedrez y me permitirán, pues, que entre de lleno en el tema que nos ocupa.

El ajedrez ha sido considerado, erróneamente en mi opinión, como un juego, es decir, como algo que no puede servir para ningún propósito serio, creado tan sólo para distraerse durante los ratos de ocio. Si se tratara únicamente de un juego el ajedrez no hubiera podido sobrevivir a las duras pruebas a que se ha visto sometido en su dilatada existencia. Tampoco es, como ha sido proclamado por algunos de sus más ardientes entusiastas, una ciencia o un arte. Su verdadera naturaleza parece radicar en aquello que más gusta a la naturaleza humana: en el combate. No se trata, por supuesto, de la clase de combate que hace crispas los nervios más templados o en el que corra la sangre y en el que los ataques dejen sus huellas en el cuerpo del adversario. Por el contrario, se trata de una lucha en la que imperan al unísono elementos artísticos, científicos y puramente intelectuales, de una forma absoluta. Desde este punto de vista, una partida de ajedrez es un conjunto armónico, cuyos fundamentos voy a intentar describirles en esta serie de conferencias.

El ajedrez requiere un tablero con sesenta y cuatro escaques y dos conjuntos de piezas integrados por dieciséis elementos cada uno. Así pues, contamos con una gran ventaja sobre el general que manda un ejército en un campo de batalla; sabemos dónde vamos a encontrar al enemigo y las fuerzas de que dispone. Tenemos la satisfactoria certeza de que, en lo que respecta al material

bélico, estamos en igualdad de condiciones con nuestros enemigos. Sin embargo, nuestro primer paso debe ser exactamente el mismo que el que daría el comandante de un ejército. Lo primero que tenemos que hacer es movilizar nuestras tropas, disponerlas para la acción, intentar colocarlas en los puntos y líneas todavía desocupados. Como veremos más adelante, estas maniobras no deben tomarnos más de seis jugadas. Si las descuidamos, nuestro oponente se aprovechará de la oportunidad que le otorgamos y ocupará rápidamente algún punto vital, con lo que la batalla terminará antes de que podamos rehacernos. Para ilustrar estas afirmaciones, vamos a examinar algunas jugadas bien conocidas, en las que los errores y sus consecuencias resultan evidentes.

	<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
1.	<b>e4</b>	<b>e5</b>
2.	<b>Cf3</b>	<b>d6</b>
3.	<b>Ac4</b>	<b>h6</b>

Las negras, con excepción de su último movimiento, han jugado bien. Han abierto líneas para sus dos alfiles y para su dama, y ahora deberían haber movido su CD a c6. En su lugar, temiendo sin duda un ataque prematuro, han realizado una jugada innecesaria y que no refuerza la posición de ninguna de sus piezas.

4.	<b>Cc3</b>	<b>Ag4</b>
----	------------	------------

Un error. Los caballos deben jugarse siempre antes que los alfiles.

5.	<b>Cxe5</b>	<b>Axd1</b>
6.	<b>Axf7+</b>	<b>Re7</b>
7.	<b>Cd5 mate</b>	

Veamos otro aspecto del mismo problema:

	<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
1.	<b>e4</b>	<b>e5</b>
2.	<b>Cf3</b>	<b>Cf6</b>
3.	<b>Cxe5</b>	<b>Cc6</b>

Está claro que las negras creen ciegamente en el principio del desarrollo rápido e incluso se permiten despreciar el peón de rey de las blancas para ganar tiempo.

4.	<b>Cxc6</b>	<b>dx6</b>
5.	<b>d3</b>	<b>Ac5</b>
6.	<b>Ag5</b>	

Un error; deberían de haber jugado Ae2 para prevenirse de la amenaza Cg4. Tal como han jugado están abocadas a la catástrofe.

6.	<b>...</b>	<b>Cxe4</b>
7.	<b>Axd8</b>	<b>Axf2+</b>
8.	<b>Re2</b>	<b>Ag4 mate</b>

Otra variante sería:

	<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
1.	<b>e4</b>	<b>e5</b>
2.	<b>f4</b>	<b>exf4</b>

Las blancas sacrifican un peón para lograr el mejor desarrollo de sus piezas. Por el momento no discutiremos si han obrado bien o no.

3.	<b>Ac4</b>	<b>Dh4+</b>
4.	<b>Rf1</b>	<b>d5</b>

Excelente jugada. También las negras sacrifican un peón invirtiéndolo, por decirlo así, en facilitar la salida de sus piezas.

5.	<b>Axd5</b>	<b>g5</b>
6.	<b>Cf3</b>	<b>Dh5</b>

**7. h4**

Una buena jugada que permite entrar en juego a la torre. De todas formas, el ataque sobre el peón negro es sólo aparente por el momento, ya que tanto el C como el Peón h están clavados.

**7. ... h6**

Debería haber desarrollado alguna pieza, por ejemplo, mediante Ag7. Esta omisión va a costarle la partida.

**8. Axf7+ Dxf7**

No puede jugarse Rxf7 por 9. Ce5+

**9. Ce5 Dg7**

**10. Dh5+ Re7**

**11. Cg6+ Rd8**

**12. Cxh8 Dxh8**

**13. hxg5**

Y hemos ganado dos peones y colocado magníficamente una torre a cambio de dos piezas, mientras que las negras están todavía en su posición de partida y su rey ocupa una situación peligrosa. Si los dos jugadores son de categoría semejante, la partida está ya decidida a favor de las blancas.

Examinemos ahora las posiciones que se presentan frecuentemente en partidas de carácter cerrado.

	<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
<b>1.</b>	<b>e4</b>	<b>e6</b>
<b>2.</b>	<b>d4</b>	<b>d5</b>
<b>3.</b>	<b>Cc3</b>	<b>Cf6</b>
<b>4.</b>	<b>Ag5</b>	<b>Ae7</b>

Debería haber cambiado primero los peones, y mover luego su alfil a 2R, con lo que habría obtenido una posición prácticamente inatacable.

5.     **Axf6**                   **Axf6**

6.     **Cf3**                     **0-0**

No tenía ninguna necesidad de enrocar tan pronto. Su objetivo fundamental debería haber sido el de hacer entrar en juego su flanco de dama. Por ejemplo: 6...dxe4 7.Cxe4 Cd7 8.Ad3 b6 9.0-0 Ab7, hubiera sido, si no el mejor al menos un buen plan para abrir sus piezas las negras.

7.     **Ad3**                     **b6**

8.     **e5**                      **Ae7**

9.     **h4**

Acertadamente, las blancas toman como objetivo el flanco de rey de las negras. En este momento, las piezas del flanco de dama de las negras ejercen tan poca influencia en el campo de batalla que la partida se presenta ya gravemente comprometida para ellas.

9.     **...**                   **Ab7**

La única jugada relativamente eficaz hubiera sido Aa6



**10. Axb7+ Rxh7**

**11. Cg5+ Rg6**

Si Rg8, las blancas juegan 12.Dh5 Axb5 13.hxb5 f6 14.g6 y el mate es inevitable.

**12. Ce2 Axb5**

**13. hxb5 f5**

Si Dxb5 entonces: 14.Cf4+ Rf5 15.Dd3+ Rg4 16.Dh3+ Rxf4 17.Df3 y mate.

**14. gxf6 Rf7**

**15. Cf4 Th8**

Para protegerse de que las blancas jueguen Th7. Pero su movimiento es ineficaz ya que su enemigo no le dará cuartel.

**16. Dg4! Txb1+**

**17. Rd2 gxf6**

Es lo único que podía hacer porque si 17...Th7 18.Dxe6+ Rf8 19.Cg6 y mate.

**18. Dg6+ Re7**

**19. Dg7+ Re8**

**20. Dg8+ Re7**

**21. Dxe6+ Rf8**

Las blancas llevan al rey negro al punto más peligroso para darle allí el golpe de gracia:

**22. Txb1 Rg7**

**23. Th7+ Rxh7**

**24. Df7+ Rh8**

**25. Cg6 jaque mate.**

Si examinamos de nuevo las variantes que hemos ido viendo, nos llamará la atención el hecho de que el bando que ha perdido tenía siempre la mayor parte de sus efectivos en posiciones tales que no podían influir desde ellas sobre las situaciones clave de la partida. Hubiera dado lo mismo que tuvieran sus piezas fuera del tablero.

Teniendo en cuenta mi experiencia y de acuerdo con diversos hechos ya establecidos, podemos formular a continuación las siguientes reglas relativas al desarrollo de las piezas:

- I.** En las aperturas no hay que mover ningún peón que no sea el de rey o el de dama.
- II.** En las aperturas no debe moverse dos veces la misma pieza, sino que hay que colocarla en el escaque preciso mediante una sola jugada. (Según mi experiencia, la posición más segura para los caballos es la casilla 3A y para los alfiles cualquier escaque de los que componen su diagonal de partida y si no se les quiere exponer al cambio, la casilla 4A.)
- III.** Saque sus caballos antes de desarrollar sus alfiles, especialmente antes de mover el AD.
- IV.** No tome el CR de su contrincante (mediante Ag5) antes de que aquél haya enrocado.

Respecto a la regla I, existe únicamente una excepción en la que queda totalmente justificado el violarla; algunas veces, especialmente en las aperturas de flanco de dama,, es recomendable avanzar dos casillas el PAD antes de que le quede bloqueado el paso por el CD.

En resumen, pues, y de acuerdo con la exposición que hemos hecho, puede verse como la apertura consta, en conjunto, de seis jugadas necesarias para



desarrollar dos peones, los dos caballos y los dos alfiles. En alguna ocasión nos veremos obligados a emplear una jugada para cambiar un peón o una pieza o quizás tendremos que realizar uno o dos movimientos defensivos. Pero para realizar el desarrollo propiamente dicho necesitaremos seis jugadas destinadas exclusivamente a ello.

## 2

Señores: En la conferencia anterior expusimos la teoría correspondiente a la primera parte de una partida de ajedrez y, en lo posible, intentamos demostrar e ilustrar lo que dijimos. Nos resta, ahora, someter nuestras conclusiones a una prueba práctica. Para ello vamos a comentar la conocida apertura de Ruy-López, que debe su nombre al obispo español que la inventó. Consiste en las tres jugadas siguientes:

1.    **e4**                      **e5**
2.    **Cf3**                    **Cc6**
3.    **Ab5**

Es evidente que la amenaza que parece implicar este movimiento de las blancas, es decir, Axc6 seguido de Cxe5, es tan sólo aparente, ya que las negras recuperarían fácilmente su peón. En consecuencia, podemos realizar cualquier movimiento que queramos, siempre que con él logremos un buen desarrollo para nuestras piezas. De acuerdo con los principios que expusimos en nuestra conferencia anterior, tanto 3. ..., d6, como 3. ..., Cf6, son apropiados. En la práctica ambas jugadas se realizan con parecida frecuencia y, en general, con buenos resultados. Personalmente, yo prefiero desarrollar inmediatamente el caballo, ya que la jugada d6 impide al AR la posibilidad de ocupar la posición 4AD.

3.    **...**                      **Cf6**

Las blancas podrían jugar ahora 4. Cc3, o bien d3, lo que les proporcionaría, en conjunto, una situación sólida. Pero entonces las negras quedan libres para poder jugar, por ejemplo, d6 y adoptar, a continuación, la táctica que

recomendamos en nuestra primera conferencia. Las blancas, por tanto, deben procurar adoptar otras de las posibles continuaciones de que disponen y que le proporcionarán buenas posibilidades de ataque, que las negras solamente podrán contrarrestar empleándose con gran prudencia.

#### **4. 0-0**

¿Qué pueden hacer las negras ahora? De acuerdo con nuestras reglas, pueden jugar Ae7 o bien Ac5 y, en la práctica, ambos movimientos pueden realizarse sin peligro. Pero existe otra posibilidad. El CR negro amenaza ahora al PR blanco que ha quedado sin protección. ¿Pueden las negras aceptar el ofrecimiento? Vamos a considerar este problema con alguna detención, ya que se presenta frecuentemente, sobre todo en los gambitos.

Mi respuesta es la siguiente: si estamos seguros de que no transgredimos ninguna de las cuatro reglas que establecimos, podemos aceptar el sacrificio de un peón importante como el de rey, el de dama o los de alfil; si no lo hacemos, nos encontraremos, por lo general, que el peón que hemos desdeñado nos causará bastantes preocupaciones después. Sin embargo, no hay que aceptar el sacrificio con la única idea de mantener una ventaja en material, a expensas del desarrollo. Esta actitud, a la larga, no compensa nunca. Si vemos que el adversario ha hecho algunos movimientos destinados a capturar un peón, lo mejor es dejárselo; de esta forma, aunque el adversario haya conseguido una ventaja en el número de piezas, nosotros habremos dispuesto de unas cuantas jugadas para organizarnos que, casi siempre, nos compensarán sobradamente y nos permitirán salir vencedores de la contienda.

Quizás mis palabras sobre este asunto parezcan un poco dogmáticas, pero es debido a que, en este momento, no puedo demostrarlas. No obstante, no se trata de que crean ciegamente en lo que expongo. Les aseguro que en el curso de esta conferencia, y en todas las que seguirán, se darán cuenta de la verdad

de lo que les digo. Por el momento, pues, añadiremos esta regla que les acabo de exponer a las cuatro que dimos ya anteriormente.

**4.     ...                   Cxe4**

Esta jugada puede resultar peligrosa para las negras. De momento voy a mostrarles todo el partido que puede sacarse de ella. Pero como no sería justo enseñarles únicamente el lado bueno de las cosas, después trataremos más profundamente todas las posibilidades de esta posición y examinaremos algunas variantes en las que las negras pagan su osadía.

**5.     Te1**

No es ésta la mejor jugada, pero sí la que se nos ocurre más fácilmente en la situación propuesta.

**5.     ...                   Cd6**

Para ganar tiempo mediante la amenaza sobre el alfil blanco.

**6.     Cc3                   Cxb5**

**7.     Cxe5**

Es una astuta jugada. Si ahora las negras toman cualquiera de los dos caballos salen perdiendo. Veámoslo:



- A**
- |     |                                |             |
|-----|--------------------------------|-------------|
| 7.  | ...                            | <b>Cxc3</b> |
| 8.  | <b>Cxc6+</b>                   | <b>Ae7</b>  |
| 9.  | <b>Cxe7!</b>                   | <b>Cxd1</b> |
| 10. | <b>Cg6+</b>                    | <b>De7</b>  |
| 11. | <b>Cxe7 y ganan una pieza.</b> |             |

- B**
- |     |              |             |
|-----|--------------|-------------|
| 7.  | ...          | <b>Cxe5</b> |
| 8.  | <b>Txe5+</b> | <b>Ae7</b>  |
| 9.  | <b>Cd5</b>   | <b>0-0</b>  |
| 10. | <b>Cxe7+</b> | <b>Rh8</b>  |

Observemos con atención el ataque de las blancas que sigue a esta jugada, puesto que ocurre con frecuencia en la práctica:

- |            |            |           |
|------------|------------|-----------|
| <b>11.</b> | <b>Dh5</b> | <b>g6</b> |
|------------|------------|-----------|

Las blancas amenazan mate en dos jugadas mediante Dxb7, etc.

- |            |            |           |
|------------|------------|-----------|
| <b>12.</b> | <b>Dh6</b> | <b>d6</b> |
|------------|------------|-----------|

Igualmente las blancas dan mate en dos jugadas:

- |            |                 |             |
|------------|-----------------|-------------|
| <b>13.</b> | <b>Th5</b>      | <b>gxh5</b> |
| <b>14.</b> | <b>Df6 mate</b> |             |

Volvamos ahora a la jugada 7 de las negras y veamos lo que sucede si no toman el caballo blanco.

- |           |     |            |
|-----------|-----|------------|
| <b>7.</b> | ... | <b>Ae7</b> |
|-----------|-----|------------|

Mediante esta jugada interceptamos una columna peligrosa para nuestro rey y, además, desarrollamos una pieza, con lo que obtenemos una doble ventaja.

- |           |             |            |
|-----------|-------------|------------|
| <b>8.</b> | <b>Cd5</b>  | <b>0-0</b> |
| <b>9.</b> | <b>Cxc6</b> | <b>dx6</b> |

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 10. | <b>Cxe7</b> | <b>Rh8</b>  |
| 11. | <b>Cxc8</b> | <b>Dxc8</b> |
| 12. | <b>d3</b>   | <b>Df5</b>  |
| 13. | <b>Ae3</b>  | <b>h6</b>   |

Y, evidentemente, el juego de las negras es bastante mejor. Es digno de notarse cómo el ataque de las blancas se ha agotado por sí mismo. Pero recordemos que habíamos dicho que en la jugada 5.<sup>a</sup> no hablan realizado el mejor de los movimientos posibles. Volvamos, pues, a aquel punto de la partida:

**5. d4**

Con esta jugada desarrollamos nuestro juego, atacamos y, al mismo tiempo, evitamos que nos tomen el peón ya que si: 5...exd4 6.Te1 f5 7.Cxd4, amenazando con f3 que nos llevaría a la victoria.

**5. ... Ae7**

Si en vez de esta jugada las negras realizan Cd6, obligan a un cambio prematuro de las damas y la posición resultante es ligeramente favorable a las blancas: 5...Cd6 6.Axc6 dxc6 7.dxe5 Cf5 8.Dxd8+ Rxd8 9.Td1+ Re8 10.Cc3 Ae7 11.h3 Ae6 12.Ag5, con la posibilidad de atacar a los peones del flanco del rey.

**6. De2**

Es más agresivo que dxe5 que le deja a las negras el tiempo necesario para hacer lo que precise, por ejemplo enrocar o avanzar d5. Veamos lo que podría ocurrir si aplicáramos esta variante: 6.dxe5 d5 7.exd6 Cxd6 8.Axc6+ bxc6 9.Ce5 Ab7 y las negras tienen una excelente posición, a pesar de su peón doblado.

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 6. | <b>...</b>  | <b>Cd6</b>  |
| 7. | <b>Axc6</b> | <b>bxc6</b> |

Y no dxc6, que dejaría la columna de la dama a las torres de las blancas 7...dxc6 8.dxe5 Cf5 9.Td1 Ad7.

En este momento la posición de la dama y del alfil de dama negros es tan delicada que las blancas tienen la oportunidad de llevar la partida a su final mediante un ataque suficientemente enérgico: 10.e6 fxe6 11.Ce5, que amenaza al alfil y que puede conducir a la victoria mediante Dh5+.

**8.      dxe5                      Cb7**



Este es un momento crítico de la partida. Las piezas negras se han retirado a posiciones seguras desde donde pueden, con un simple movimiento, ocupar puntos importantes. Las blancas son las dueñas del campo, pero no pueden hacer nada por el momento, ya que no se les ofrece ningún objetivo abordable. Se ha intentado muchas veces demostrar que en esta posición las blancas tienen superioridad. Yo, por el contrario, no creo que las blancas posean ninguna ventaja sino que más bien me inclinaría a atribuir una mayor fuerza al otro bando, que ha sabido mantener sus efectivos un poco retrasados.

Antes de proseguir, veremos algunas variantes que se plantean como posibles: 9.Cd4 0-0 10.Td1 De8 11.Te1 (para evitar f6 o d5), 11...Cc5 (no es recomendable, a pesar de su frecuente realización); 12.Cc3 Aa6 13.Dg4 Ce6 14.Cf5 Rh8 15.Ce4 y las negras quedan inertes frente a la amenaza Te3 y h3, etc. Otra subvariante sería: 9.Cd4 0-0 10.Td1 De8 11.Te1 Cc5 12.Cc3 Ce6 13.Cf5 d5 14.exd6 cxd6 15.Dg4 g6 16.Ah6 Cg7 17.Cxe7+ Dxe7 18.Dd4 y, como mínimo, ganan la calidad.

Estas variantes nos demuestran que el objetivo de las negras debe consistir en colocar su alfil de rey en una columna desde la que pueda realizar una tarea efectiva y, por otro lado, adelantar su peón de dama.

De la posición analizada se derivan, también, las siguientes variantes:

<b>9.</b>	<b>Cd4</b>	<b>0-0</b>
<b>10.</b>	<b>Td1</b>	<b>De8</b>
<b>11.</b>	<b>Te1</b>	<b>Ac5!</b>
<b>12.</b>	<b>Cb3</b>	<b>Ab6</b>
<b>13.</b>	<b>Cc3</b>	<b>d5</b>

y si las negras no tienen la mejor posición posible, por lo menos han eludido ya el peligro. Otra posibilidad sería:

<b>9.</b>	<b>Cc3</b>	<b>0-0</b>
<b>10.</b>	<b>Cd4</b>	<b>Ac5</b>
<b>11.</b>	<b>Ae3</b>	<b>De8</b>
<b>12.</b>	<b>f4</b>	<b>d6</b>

Las piezas negras están todas en juego y las blancas se han comprometido a sí mismas al avanzar su PAR.

Podemos ya establecer nuestro juicio definitivo acerca del problema que nos hemos planteado: la defensa iniciada mediante el movimiento 3...., C3AR proporciona, en todos los aspectos, un juego satisfactorio a las negras.



# 3

Señores: En nuestra conferencia anterior, establecimos una línea de juego que permite una buena defensa contra la apertura Ruy-López, en su forma usual. Sin embargo, debemos considerar otras posibilidades que se nos presentan en esta apertura. La fuerza de la verdad no proviene tanto de sí misma como del contraste que ofrece frente a lo que sólo aparentemente es verdadero. Esto es especialmente cierto en ajedrez, en donde ocurre a menudo que las jugadas más profundas no son precisamente las que más estimulan nuestra imaginación.

Frecuentemente se juega una defensa que se inicia en el tercer movimiento, mediante el avance del PTD, intentando amenazar nuestro alfil. No necesito insistir en que este movimiento contraviene nuestros principios, expuestos en la primera conferencia, mientras que el movimiento C3AR está en completo acuerdo con ellos. No creo que dicho movimiento conduzca a una partida igualada y voy a intentar mantener mi opinión mediante el análisis de las siguientes variantes:

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 1. | <b>e4</b>  | <b>e5</b>  |
| 2. | <b>Cf3</b> | <b>Cc6</b> |
| 3. | <b>Ab5</b> | <b>a6</b>  |

Las blancas pueden optar entre cambiar su alfil por el caballo o retirarlo. Como regla general, no es aconsejable cambiar, en la primera parte de la partida, el largo alcance del alfil por un caballo cuya actividad no puede extenderse más allá de un círculo reducido. Jugaremos por tanto:

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 4. | <b>Aa4</b> | <b>Cf6</b> |
|----|------------|------------|

No es recomendable jugar 4...d6 por la posibilidad de 5.d4 Ad7 6.c3 f5 7.exf5 e4 8.Cg5, y una sólida posición para las blancas.

**5. 0-0**

Las jugadas 5. Cc3 o bien d3, proporcionan una buena partida a las blancas pero sus posibilidades de éxito son todavía mayores si adopta una forma más incisiva de ataque.

**5. ... Cxe4**

Las negras no pueden negarse a aceptar el sacrificio (momentáneo) del peón, ya que si lo hicieran las blancas obtendrían una buena posición mediante d4, seguido de e5 o bien mediante 5...d6 6.d4 b5 7.dxe5 con buen juego.

**6. d4 b5**

**7. Ab3 d5**

Sería demasiado arriesgado para las negras tomar el PD, ya que las blancas podrían continuar con Te1 amenazando al CR negro y, de hecho, tomándolo al fin.

**8. dxe5 Ae6**

**9. c3**

El último movimiento de las blancas es una excepción a la regla que hemos defendido hasta ahora de desarrollar el juego lo más rápidamente posible. La partida tiene ahora unas características especiales, que otorgan un valor adicional a unas piezas más que otras. Nuestro AR está destinado a ser el alma de nuestro ataque contra el rey negro en el momento (casi inmediato) en que se produzca el enroque corto. En consecuencia, debemos proteger nuestro alfil de los ataques de los caballos negros a los que, además, llevamos a posiciones descubiertas.

**9. ... Ac5**

También 2R sería un lugar favorable para el alfil, pero parece más apropiado reservar este escaque para el CD. Por otra parte, tenemos que proteger el flanco de dama, motivo de más para colocar el alfil detrás de los peones.

Por el momento no podemos encontrar ningún error en el desarrollo de las piezas negras, pero la posición de sus peones en el flanco de dama está bastante comprometida. A continuación expondremos la forma en que las blancas pueden sacar partido de esta debilidad:

**10. Cbd2 0-0**

**11. Ac2**



Esta posición es muy instructiva. Ya sea que las negras retiren su doblemente amenazado caballo, o que lo cambien o lo apoyen, en cualquier caso las blancas logran una magnífica línea de juego.

- |          |                 |             |
|----------|-----------------|-------------|
| <b>A</b> | <b>11. ...</b>  | <b>Cg5</b>  |
|          | <b>12. Cxg5</b> | <b>Dxg5</b> |
|          | <b>13. Ce4</b>  | <b>De7</b>  |
|          | <b>14. Cxc5</b> | <b>Dxc5</b> |

15. Ae3 De7

16. f4

Amenazando, antes o después, con P5A y en una magnífica posición.

**B** 11. ... Cxd2

¿Cuál es ahora nuestro mejor movimiento, la jugada que les dará más fuerza a nuestras piezas?

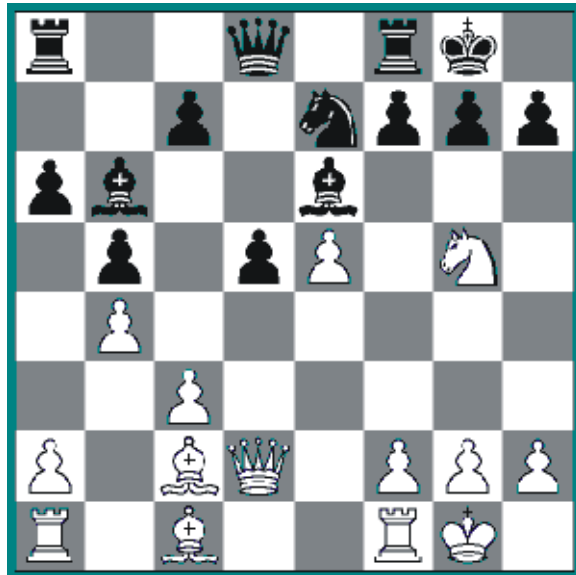
12. Dxd2!

Y amenazamos con Cg5 Las negras no pueden defenderse mediante h6, ya que Dd3 forzaría g6 y la ganancia del peón de torre. Si Ae7, Te1 seguido de Cd4 y, rápidamente, f4 que nos daría el triunfo. Por tanto tiene que jugar:

12. ... Ce7

13. b4 Ab6

14. Cg5



- A**
- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 14. | ...         | <b>h6</b>   |
| 15. | <b>Ch7</b>  | <b>Te8</b>  |
| 16. | <b>Cf6+</b> | <b>gxf6</b> |
| 17. | <b>Dxh6</b> | <b>f5</b>   |
| 18. | <b>Ag5</b>  |             |

Y las negras no tienen defensa alguna.

- B**
- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 14. | ...         | <b>Cg6</b>  |
| 15. | <b>Axg6</b> | <b>hxg6</b> |
| 16. | <b>Df4</b>  |             |

amenazando con D4T, etc.

- |     |             |                      |
|-----|-------------|----------------------|
| 16. | ...         | <b>Te8</b>           |
| 17. | <b>Dh4</b>  | <b>f6</b>            |
| 18. | <b>Dh7+</b> | <b>Rf8</b>           |
| 19. | <b>Dh8+</b> | <b>Ag8</b>           |
| 20. | <b>exf6</b> | <b>gxf6</b>          |
| 21. | <b>Ch7+</b> | <b>Rf7</b>           |
| 22. | <b>Ah6</b>  | y las blancas ganan. |

- C**
- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 14. | ...         | <b>Af5</b>  |
| 15. | <b>Axf5</b> | <b>Cxf5</b> |
| 16. | <b>Dd3</b>  | <b>g6</b>   |
| 17. | <b>Dh3</b>  | <b>h6</b>   |
| 18. | <b>g4</b>   | <b>hxg5</b> |
| 19. | <b>gxf5</b> | <b>De7</b>  |
| 20. | <b>Te1</b>  |             |

amenazando adelantar nuestro PAR y seguir con Dh6. Las negras, por tanto, no pueden hacer más que

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 20. | ...         | <b>f6</b>   |
| 21. | <b>fxg6</b> | <b>fxe5</b> |
| 22. | <b>Txe5</b> |             |

sin tener en cuenta la calidad,

- |     |                                      |              |
|-----|--------------------------------------|--------------|
| 22. | ...                                  | <b>Axf2+</b> |
| 23. | <b>Rh1</b>                           | <b>Dg7</b>   |
| 24. | <b>De6+</b>                          | <b>Rh8</b>   |
| 25. | <b>Txg5</b> , ganando con facilidad. |              |

Lo que más debe llamarnos la atención de todas estas variantes, es la tremenda potencia de nuestros peones del flanco de rey que han barrido todo lo que han encontrado por delante aniquilando, de hecho, toda la fuerza enemiga mientras que los peones negros del flanco de dama han sido meros espectadores pasivos del combate.

Volvamos ahora al punto en donde dejamos el examen de la línea principal de juego.

- |     |             |           |
|-----|-------------|-----------|
| 11. | ...         | <b>f5</b> |
| 12. | <b>exf6</b> |           |

Otra buena continuación sería Cb3 seguido de Cbd4.

- |     |             |              |
|-----|-------------|--------------|
| 12. | ...         | <b>Cxf6</b>  |
| 13. | <b>Cg5</b>  | <b>Ag4</b>   |
| 14. | <b>Cdf3</b> | <b>Ce5</b>   |
| 15. | <b>Af4</b>  | <b>Cxf3+</b> |
| 16. | <b>gxf3</b> | <b>Ac8</b>   |

Ad7 sería todavía peor por la posibilidad de que las blancas replicaran mediante 17. Ae5.

- |     |            |           |
|-----|------------|-----------|
| 17. | <b>Dd3</b> | <b>g6</b> |
|-----|------------|-----------|

No tiene otra forma de defensa. Si, por ejemplo, 17...Ce4 18.Cxe4 dxe4 19.Dxd8, etc.

**18. Cxh7 Af5**

Evidentemente, si 18...Rxh7 19.Dxg6+ Rh8 20.Rh1 decidiría rápidamente la situación.

**19. Cxf6+ Txf6**

**20. Dd2 Axc2**

**21. Ag5 (o también: Dxc2)**

con una ventaja decisiva.

Mi propósito al profundizar tanto esta posición no es, claro está, el de llenar vuestra memoria de datos y cifras. Lo que quiero demostrar es que una posición superior es siempre dominante, sea cual fuere el giro que se le dé al juego. Y ¿por qué hemos logrado una posición superior? Porque, como fácilmente puede comprobarse, los peones negros del flanco de dama son ineficaces y, además, necesitan protección mientras que los peones blancos contribuyen al éxito de las blancas, sea de una forma activa, sea amenazando una acción futura.

Pero no debemos estar todavía satisfechos de nuestro análisis. En la jugada 11 existe todavía una posibilidad de escapar:

**11. ... Af5**

**12. Cb3 Ab6**

**13. a4**

Los infortunados peones del flanco de dama nos sirven de nuevo de blanco para nuestro ataque. Vamos a amenazar con el cambio de peones, después con el de torres y con ganar el PD.

**13. ... Tb8**

Esta parece ser la única jugada posible ya que si Ce7, entonces Cdb4 sería muy peligroso.

**14. Cfd4 Cxd4**

**15. Cxd4 Axd4**

o bien si 15...Ad7 16.axb5 axb5 17.Dd3.

**16. cxd4**

Con lo que hemos alcanzado nuestro propósito. En primer lugar, tenemos los dos alfiles perfectamente situados frente al flanco de rey enemigo. Y, además, el PAD negro está detenido por nuestro PD y ya no podrá avanzar.

**16. ... Ag6**

Si f6, ganaríamos una pieza.

**17. axb5 axb5**

**18. Ta7 c6**

**19. f3 Cg5**

**20. Ta6 Tc8**

**21. Ae3 Ce6**

**22. f4 Axc2**

**23. Dxc2 Dd7**

El intento desesperado de escapar mediante: 23...c5; se estrellaría contra 24.dxc5 d4 25.Td6 Txc5 26.Dd3.

**24. f5 Cd8**

**25. Df2**

Ahora necesitamos disponer de nuestra pieza más poderosa en el flanco de rey.

**25. ... Rh8**

**26. Dh4 Db7**

Las negras intentan sacar algún provecho de su flanco de dama.



- |            |            |            |
|------------|------------|------------|
| <b>27.</b> | <b>f6</b>  | <b>g6</b>  |
| <b>28.</b> | <b>Dh6</b> | <b>Ce6</b> |
| <b>29.</b> | <b>Ta3</b> | <b>Tg8</b> |
| <b>30.</b> | <b>Ad2</b> | <b>Cf8</b> |
| <b>31.</b> | <b>Ab4</b> |            |

Y las negras no tienen salvación posible.

Quiero llamar de nuevo la atención sobre la diferencia entre la fuerza desplegada por los peones blancos y negros. Teniendo en cuenta todo lo que hemos visto, quizás ahora estaréis de acuerdo conmigo en que cuando las negras juegan la defensa 3...., a6 contra la apertura de Ruy López, perjudican sin ninguna necesidad los peones de su flanco de dama, sin que el desarrollo de sus piezas le compensen por esta desventaja.

Para relajar la tensión a que he sometido hoy vuestros nervios ajedrecísticos, quiero presentaros, para terminar, un problema más agradable. Durante mi match con Mr. Steinitz, este maestro me presentaba una defensa bastante cerrada frente al Ruy López, iniciándola mediante 3. d6. Por lo general las partidas se desarrollaban así:

- |           |            |             |
|-----------|------------|-------------|
| <b>1.</b> | <b>e4</b>  | <b>e5</b>   |
| <b>2.</b> | <b>Cf3</b> | <b>Cc6</b>  |
| <b>3.</b> | <b>Ab5</b> | <b>d6</b>   |
| <b>4.</b> | <b>d4</b>  | <b>Ad7</b>  |
| <b>5.</b> | <b>Cc3</b> | <b>Cge7</b> |
| <b>6.</b> | <b>Ac4</b> |             |

Amenazando, por supuesto, con Cg5.

- |           |            |             |
|-----------|------------|-------------|
| <b>6.</b> | <b>...</b> | <b>exd4</b> |
|-----------|------------|-------------|

## 7. Cxd4

Parece que las negras tienen una buena línea de desarrollo para su AR, con el objetivo de inmovilizar la dama blanca, mediante g7 y Ag7, en donde, ciertamente, el alfil domina una excelente diagonal. Este pequeño plan, sin embargo, no pudo ser puesto en práctica por Mr. Steinitz debido a lo que vamos a ver:

7. ... g6

8. Ag5

Para tomar posesión de la diagonal que intentan ocupar las blancas.

8. ... Ag7

9. Cd5

Ataque y contraataque.

9. ... Axd4

Cualquiera otra jugada hubiera sido claramente peor. Está claro que las negras esperan ahora que las blancas continúen con 10. Cxe7 y entonces con Axb2 estarían fuera de peligro. Pero las blancas tienen un movimiento más eficaz a su disposición:

## 10. Dxd4!

Que, como se verá, es demasiado grave para las negras Si juegan: 10...Cxd4 11.Cf6+ Rf8 12.Ah6++. Por tanto no les queda otra posibilidad más que el enroque.

10. ... 0-0

11. Cf6+ Rh8

12. Cg4+ Cxd4

13. Af6+ Rg8

14. Ch6 mate.

# 4

Señores: Esta noche vamos a comentar, siguiendo vuestros deseos, el gambito de Evans. Consta de los siguientes cuatro movimientos:

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 1. | <b>e4</b>  | <b>e5</b>  |
| 2. | <b>Cf3</b> | <b>Cc6</b> |
| 3. | <b>Ac4</b> | <b>Ac5</b> |
| 4. | <b>b4</b>  |            |

Las negras no tienen por qué aceptar la oferta del peón. Por el contrario, si contestan replegando su alfil a b6 lograrán una pequeña pero evidente ventaja, ya que el último movimiento de las blancas no contribuye, en ningún aspecto, al desarrollo de sus piezas. El juego seguiría entonces la siguiente línea:

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 4. | <b>...</b> | <b>Ab6</b> |
| 5. | <b>a4</b>  | <b>a6</b>  |
| 6. | <b>c3</b>  | <b>Cf6</b> |
| 7. | <b>d3</b>  | <b>d6</b>  |
| 8. | <b>0-0</b> | <b>Ce7</b> |

seguido inmediatamente de c6 y d5. Todas las piezas negras quedan bien colocadas, tanto si las blancas enrocan en la octava jugada como si lo dejan para más tarde. De esta forma, si las blancas sacrifican un peón ofreciendo el gambito, las negras, si lo aceptan, sacrifican la seguridad de una ventaja posicional.

El propósito del gambito es evidente; si las negras juegan **4...., Axb4** (o **Cxb4**), las blancas seguirán:

- 5. c3**

y posteriormente procederán a avanzar el PD, con lo que logran una fuerte posición en el centro y dejan varias líneas abiertas para el ataque de sus propias piezas. El alfil puede retroceder a 4A, 4T, 2R, 1A o 3D, escaque este último en el que no está tan mal situado como a primera vista pueda parecer. Los grandes jugadores prefieren 4T o 4A, inclinándose ligeramente por el primero. Si lo colocamos en 4A el alfil puede verse amenazado de nuevo por P4D, mientras que, por el contrario, si jugamos A4T contrarrestamos aquella posibilidad. Además, el alfil situado en 4T ocupa un importante punto al que puede moverse el CD desde el que puede amenazar al AR blanco. De todas formas, y considerando todas las posibilidades, la mejor jugada parece ser:

**5.     ...                    Aa5**

Las blancas tienen ahora dos magnificas continuaciones posibles.

**6.     d4**

es la que primero se nos ocurre, aunque no logra unos efectos tan definitivos como otra jugada, que comentaremos después.

Las negras contestarán:

**6.     ...                    exd4**

**7.     0-0                    dxc3**

El punto más débil en el campo de las negras es PAR, por lo que debemos proseguir nuestro ataque mediante:

**8.     Db3**

a lo que las negras pueden replicar con De7 o con Df6. Pero si se coloca la dama en 2R, no se la podrá apenas mover a ningún otro escaque libremente.

Así pues:

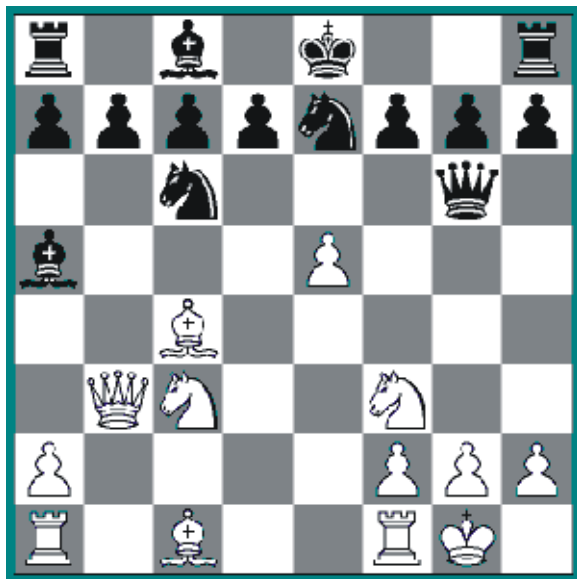
**8.     ...                    Df6**

**9.     e5**

Esperando poder obstaculizar el desarrollo de las negras, ya que ni el PD ni el PAR pueden, por el momento, avanzar, por lo que todas las líneas quedan ahora abiertas para nuestras piezas:

9. ... **Dg6**

10. **Cxc3** **Cge7**



En esta posición es fácil darse cuenta de que los movimientos ofensivos de las blancas están prácticamente agotados. Solamente les queda una posible continuación y muy poco satisfactoria:

11. **Aa3**

lo que da al alfil una buena columna, pero abandonando la también buena que dominaba.

Esta posición ha sido analizada durante muchas décadas, y se han encontrado varias posibles variantes que otorgan a las negras una posición relativamente segura para su rey y un peón adelantado. Sin embargo la siguiente continuación parece ser la mejor:

11. ... **Axc3**

(Esta jugada fue sugerida por Mr. Lord, durante la conferencia.)

**12. Dxc3                      b6**

**13. Ad3                      Dh6**

No puede jugarse Dh5, ya que seguiría: 14.Axe7 Rxe7 15.e6

**14. Tfd1                      Ab7**

y resulta difícil encontrar la forma en que las blancas pueden compensar la pérdida de los dos peones.

Esta línea de juego, llamada defensa comprometida del gambito de Evans, conduce algunas veces a combinaciones muy brillantes. Vamos a exponer una de ellas, a partir de la jugada 11 de la variante principal que estamos comentando.

**11. ...                      0-0**

**12. Tad1                      Te8**

**13. Ce4                      Dxe4**

**14. Axf7+                      Rf8**

**15. Ag8                      d5**

**16. exd6                      Cxg8**

**17. Cg5                      Df5**

**18. Df7+                      Dxf7**

**19. Cxh7 mate.**

En vez de 6. d4, Tschigorin, el mejor conocedor del gambito de Evans, prefiere, **6. 0-0**, con el objeto de mantener el dominio del centro. No hay duda de que esta línea de juego concuerda mejor con la idea original del gambito.

Las negras, de acuerdo con los principios expuestos en nuestra primera conferencia, deben jugar su PD o su CR. Normalmente, la mejor política es

jugar el PD cuando se está sometido a un fuerte ataque y, por el contrario, desarrollar primeramente las piezas cuando se es el bando ofensivo.

En la posición que estamos considerando

**6.     ...                      d6**

parece ser, pues, la jugada más apropiada.

**7.     d4                      exd4**

**8.     cxd4                    Ab6**

conduce a la «posición normal» del Evans. Los cinco peones que las blancas han reunido en su ala de rey, contra los cuatro de las negras, ejercen una presión considerable sobre las piezas de éste, tanto más cuanto que las negras se verán obligadas a dejar su rey en el flanco peligroso. Ciertamente, las negras pueden establecer tres peones contra uno en el otro flanco; pero ello le ocupará mucho tiempo, hasta poder llevar la lucha al flanco que le interesa y mientras tanto las piezas blancas estarán ya colocadas y listas para el asalto.

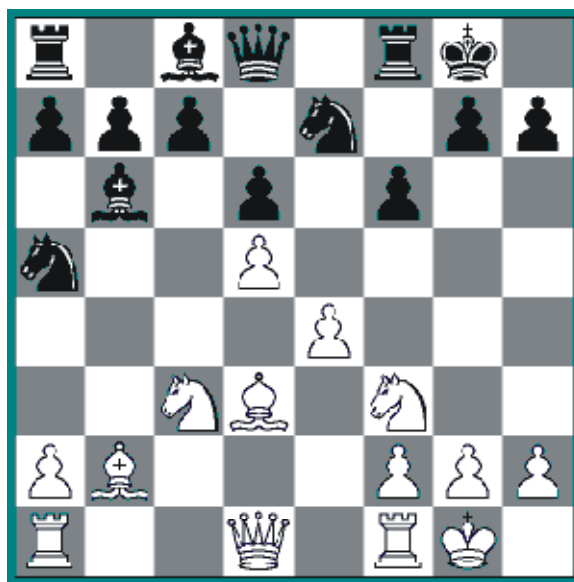
Recientemente, se han recomendado diversas continuaciones para las blancas, consideradas mejores; pero yo opino que la forma antigua de llevar el juego sigue siendo tan buena como siempre. La línea seguida habitualmente por los viejos maestros es:

**9.     d5                      Ca5**

**10.    Ab2                    Ce7**

**11.    Ad3                    f6**

**12.    Cc3                    0-0**



No es mi intención analizar la posición siguiendo el método clásico, es decir, enumerando simplemente todas las variantes posibles. Esta clase de análisis creo que es completamente inútil, a no ser que sea muy completo. No existe la menor duda de que no excluye la posibilidad en absoluto, como lo ha demostrado la experiencia de muchos siglos, de cometer graves errores y oscurece, además, los puntos de vista desde los cuales pueden deducirse las características esenciales de la posición que se quiere analizar.

Sin entrar en detalles, es evidente que se nos plantean las siguientes posibilidades:

- a) O bien las negras avanzan su PAR a 4A, o
- b) Inician un ataque sobre el flanco de dama mediante c5, a6, Ac7, b5, etc., o bien
- c) Se contentan con romper la fuerte posición central de las blancas mediante c6.



No existe, evidentemente, ningún otro *plan de campagne*<sup>1</sup> que pueda adoptarse.

En lo que se refiere a la primera posibilidad a), puede verse fácilmente que un avance como éste no aumenta la fuerza defensiva de la posición de las negras. Por el contrario, abre la columna del AD blanco, deja libre la casilla 4R para los caballos blancos (después del cambio de peones) y, probablemente, facilita el ataque conjunto del PAR y PCR de las blancas.

d) Este era el plan de defensa, o mejor dicho, de contraataque, propuesto por Anderssen. Las blancas obtendrían ventaja de la siguiente forma:

<b>13.</b>	<b>Rh1</b>	<b>Cg6</b>
<b>14.</b>	<b>Cd2</b>	<b>c5</b>
<b>15.</b>	<b>f4</b>	<b>a6</b>
<b>16.</b>	<b>Ce2</b>	<b>Ac7</b>
<b>17.</b>	<b>Cf3</b>	<b>b5</b>
<b>18.</b>	<b>f5</b>	<b>Ce5</b>
<b>19.</b>	<b>Cf4</b>	

Esta posición es muy representativa de la que se obtiene once o doce jugadas después de que se haya alcanzado la posición normal del gambito. Se necesitan por lo menos siete movimientos para llevar los peones negros a su destino. Entre tanto, las blancas quedan libres para avanzar su Peón g en dos jugadas hasta g5 y para emprender un peligroso ataque contra el flanco de rey de las negras.

e) La política a seguir por las blancas debe ser, al igual que en b), el avanzar su PAR. Si las negras cambian su PAD por el PD, tomarán de nuevo con PR y el CD negro quedará desfavorablemente situado.

---

<sup>1</sup> En Francés en el Original (*Nota del traductor*)

En esta variante, las negras no tienen, prácticamente, ninguna posibilidad de ganar, a pesar de su ventaja de un peón, mientras que el ataque de las blancas es muy profundo y peligroso.

Parece ser, que la posición normal otorga muchas más posibilidades de victoria a las blancas que a las negras.

Si quieren simplificar las cosas, yo les aconsejo que jueguen:

**7. ... Ab6**

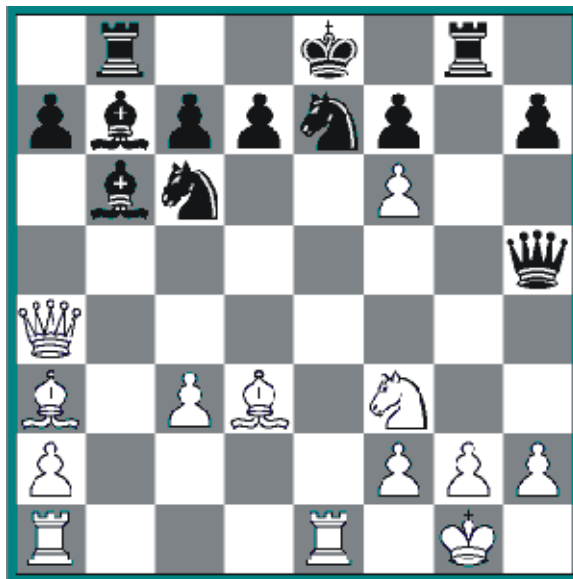
de entrada, con lo que se logra convertir el material extra en ventaja posicional. Si, entonces, 8.dxe5 dxe5 9.Dxd8+ Cxd8 10.Cxe5 Cf6. Los sólidos peones y el buen desarrollo de las negras hacen difícil para las blancas el mantener el equilibrio, ya que su PTD y, más importante, su PAD, requieren una constante vigilancia y apoyo. Si, por otro lado, 8.dxe5 dxe5 9.Db3 Df6 10.Ad5 Cge7 11.Ag5 Dg6 12.Axe7 Rxe7 13.Axc6 Dxc6 14.Cxe5 De6 15.Da3+ c5 o Rf6, con los dos alfiles, un buen desarrollo de las piezas y una posición sólida.

Una de las mejores partidas de las que queda constancia, tuvo lugar en una época en la que el análisis del gambito de Evans no se había llevado hasta el punto en que está actualmente. Se la ha llamado la “siempreviva”. El jefe de las fuerzas blancas era el profesor Anderssen.

1.	e4	e5
2.	Cf3	Cc6
3.	Ac4	Ac5
4.	b4	Axb4
5.	c3	Aa5
6.	d4	exd4
7.	0-0	d3

Una defensa que hoy en día está abandonada.

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 8.  | <b>Db3</b>  | <b>Df6</b>  |
| 9.  | <b>e5</b>   | <b>Dg6</b>  |
| 10. | <b>Aa3</b>  | <b>Cge7</b> |
| 11. | <b>Te1</b>  | <b>b5</b>   |
| 12. | <b>Axb5</b> | <b>Tb8</b>  |
| 13. | <b>Da4</b>  | <b>Ab6</b>  |
| 14. | <b>Cbd2</b> | <b>Ab7</b>  |
| 15. | <b>Ce4</b>  | <b>Df5</b>  |
| 16. | <b>Axd3</b> | <b>Dh5</b>  |
| 17. | <b>Cf6+</b> | <b>gxf6</b> |
| 18. | <b>exf6</b> | <b>Tg8</b>  |



**19. Tad1!!**

Uno de los movimientos más sutiles y más profundos de los que se tiene recuerdo.

- |            |                |             |
|------------|----------------|-------------|
| <b>19.</b> | <b>...</b>     | <b>Dxf3</b> |
| <b>20.</b> | <b>Txe7+</b>   | <b>Cxe7</b> |
| <b>21.</b> | <b>Dxd7+!!</b> |             |

¡Magnifico!

- |            |                 |             |
|------------|-----------------|-------------|
| <b>21.</b> | <b>...</b>      | <b>Rxd7</b> |
| <b>22.</b> | <b>Af5+</b>     | <b>Rc6</b>  |
| <b>23.</b> | <b>Ad7 mate</b> |             |

Si en la jugada 20 las negras continúan con 20...Rd8 21.Txd7+ Rc8 22.Td8+ Cxd8 23.Dd7+ y mate en dos movimientos.

# 5

Señores: De acuerdo con lo que me propusieron ustedes el día anterior, vamos a considerar hoy el gambito de alfil de rey que, como ya conocen ustedes, se compone de tres jugadas:

- |    |            |             |
|----|------------|-------------|
| 1. | <b>e4</b>  | <b>e5</b>   |
| 2. | <b>f4</b>  | <b>exf4</b> |
| 3. | <b>Ac4</b> |             |

Si recordamos por un momento la regla III, nos daremos cuenta en seguida de que el desarrollo del alfil no está de acuerdo con nuestros principios fundamentales. En realidad la jugada Cf3 es mucho más sólida y conduce a una partida mucho más fácil, mientras que el gambito del alfil de rey tendría que hacer perder siempre al que lo juega. La defensa debe consistir, por encima de todo, en alterar el desarrollo de las blancas, mediante **3...Dh4+**, a lo que las blancas se ven obligadas a responder con

## 4. **Rf1.**

De acuerdo con los principios del desarrollo, pueden moverse igualmente el peón dama o uno de los caballos. Las blancas intentan movilizar unas enormes fuerzas en menos de cuatro movimientos, para afianzarse en el centro del tablero: Cf3, Cc3 y d4. Las negras no pueden asistir pasivamente a estas jugadas, ya que por el momento su dama está en peligro. Para mantener el rey blanco su insegura posición, inutilizar el plan de las blancas y lograr un rápido desarrollo de las fuerzas negras, la mejor política es la más agresiva, es decir la que se inicia con el sacrificio del PD.

**4.     ...                      d5**

**5.     Axd5**

Ahora antes de que pueda jugarse cualquier otra cosa

**5.     ...                      g5!**

Nuestros alfiles dominan dos largas columnas; nuestros caballos sólo tienen que hacer un movimiento para ocupar dos casillas de importancia, que aumentarán la solidez de nuestra posición. Podemos, sin embargo, perder un tiempo con este avance g5 con la intención de proteger nuestro peón f de toda posible amenaza, y hacer volver inseguro el flanco de rey de las blancas.

**6.     Cf3                      Dh5**

**7.     h4                      Ag7**

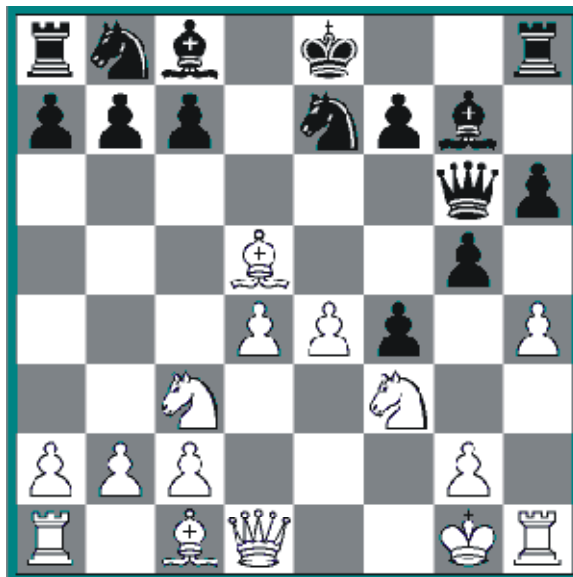
Una magnífica réplica. El alfil no solamente protege la torre, sino que domina además dos escaques centrales el d4 y el e5.

**8.     d4                      h6**

**9.     Rg1                      Dg6**

**10.    Cc3                      Ce7**

Hasta este momento todo marchaba bien para las blancas, puesto que se limitaban a desarrollar sus piezas menores. Pero ahora se hace evidente que la TD blanca está en una posición peligrosa, al igual que el AD. La posición del rey no causa preocupaciones pero, en cambio, la dama no está en demasiadas buenas perspectivas de poder servir a su causa. Por otro lado, las negras están en muy segura posición (solamente tienen un punto débil, el peón f7) y todos los posibles ataques de las piezas menores blancas por el centro se han evitado mediante el inteligente sacrificio de la cuarta jugada.



**11. Dd3**

preparándose para Ad2

**11. ... c6**

**12. Ab3 Ag4!**

El AD está en una espléndida posición, a salvo de cualquier posible amenaza de las piezas menores y disponiendo de h5 como seguro refugio.

**13. Ad2 Cd7**

**14. Rf2 0-0-0**

En esta posición se ve claramente la debilidad que entraña el juego de las blancas. Su rey y su peón de dama se hallan expuestos directamente a los ataques de los amenazadores T y C y del AR. Hagan lo que hagan, las blancas tienen la partida perdida. Las negras amenazan con Axf3 y Ce5. Si 15.Ce2 Cc5 gana directamente. Si 15.hxg5 hxg5 16.Txh8 Axh8 y no se ha evitado el peligro. Si, por último 15.Dc4 Axf3 16.gxf3 Ce5 17.dxe5 Txd2+ 18.Re1 Thd8 19.Dxf7 Dxf7 20.Axf7 Axe5 21.Ab3 Axc3 22.bxc3 Cg6 seguido de Ce5, lo que no es más que una de las maneras de obtener una gran ventaja.

Volvamos a la jugada 11 y variemos el juego de las blancas.

- |            |             |             |
|------------|-------------|-------------|
| <b>11.</b> | <b>e5</b>   | <b>c6</b>   |
| <b>12.</b> | <b>Ae4</b>  | <b>Af5</b>  |
| <b>13.</b> | <b>De2</b>  | <b>Cd7</b>  |
| <b>14.</b> | <b>Axf5</b> | <b>Cxf5</b> |

Las blancas están obligadas a planear alguna forma de ataque, si no las negras enrocarán por el flanco de dama y el centro de las blancas se desmoronará de modo prácticamente seguro.

- |            |             |             |
|------------|-------------|-------------|
| <b>15.</b> | <b>Ce4</b>  | <b>g4</b>   |
| <b>16.</b> | <b>Cd6+</b> | <b>Rf8</b>  |
| <b>17.</b> | <b>Cxf5</b> | <b>gxf3</b> |

y gana una pieza; ó 17.h5 gxf3; o bien 17.Ce1 Cxd6 18.exd6 Axd4+ y deben ganar.

Tenemos que llegar a la conclusión, pues, de que el gambito de rey es poco digno de confianza. No pretendo que en ajedrez exista lo bueno y lo malo desde un punto de vista ético, pero ¿con qué derecho las blancas sacrifican un peón, estando en una posición absolutamente favorable, como la que se establece después de la jugada 1 cuando ambos bandos han avanzado su peón rey , peón cuya reposición es muy insegura y abre, además el flanco de rey al contrario? ¿ y por qué sigue todavía la misma línea dejando abierto el jaque a la dama negra? Yo no le encuentro justificación por ninguna parte. La idea del gambito, si es que tiene realmente algún propósito, es la de inducir a las negras a secundar su violento y precipitado ataque. Sin embargo, si logramos superioridad posicional, mediante un juego seguro y consistente, el sentido común triunfa sobre el engaño, lo que es perfectamente justo.



Cuando el conocimiento analítico y teórico del ajedrez no estaba tan desarrollado como en la actualidad, los grandes jugadores solían practicar un juego movido y vivaz en el desarrollo, que es el que origina los gambitos. Una de estas partidas, aunque es enormemente insegura, es tan excepcionalmente brillante, que mereció la distinción de ser conocida como “La partida inmortal”. He aquí cómo se desarrolló:

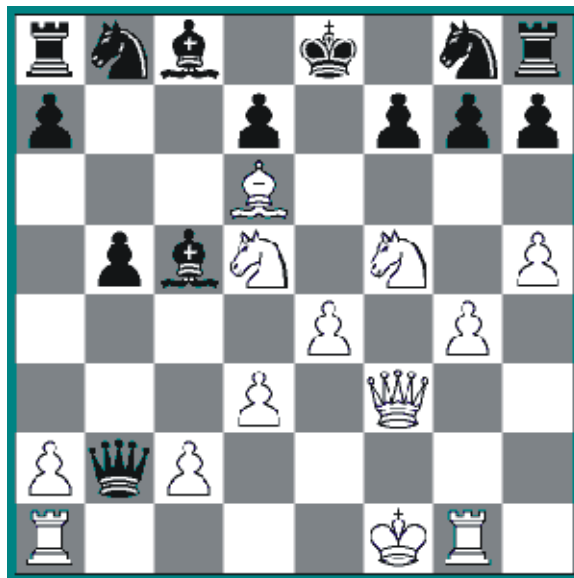
<b>Blancas</b>	<b>Negras</b>
<b>ANDERSSEN</b>	<b>KIESERITZKY</b>
<b>1. e4</b>	<b>e5</b>
<b>2. f4</b>	<b>exf4</b>
<b>3. Ac4</b>	<b>Dh4+</b>
<b>4. Rf1</b>	<b>b5</b>
<b>5. Axb5</b>	<b>Cf6</b>
<b>6. Cf3</b>	<b>Dh6</b>
<b>7. d3</b>	<b>Ch5</b>
<b>8. Ch4</b>	<b>c6</b>
<b>9. Cf5</b>	<b>Dg5</b>
<b>10. g4</b>	<b>Cf6</b>
<b>11. Tg1</b>	<b>cx b5</b>
<b>12. h4</b>	<b>Dg6</b>
<b>13. h5</b>	<b>Dg5</b>
<b>14. Df3</b>	<b>Cg8</b>
<b>15. Axf4</b>	<b>Df6</b>
<b>16. Cc3</b>	<b>Ac5</b>
<b>17. Cd5</b>	

No hemos hecho notar la constante violación de los principios por parte de las negras.

La consecuencia de estos esquemas tan imaginativos es que ninguna de sus piezas está bien desarrollada; y en este punto, las blancas podrían haber arrollado a las negras jugando d4.

17. ... **Dxb2**

18. **Ad6**



Un buen golpe.

18. ... **Dxa1+**

19. **Re2** **Axg1**

20. **e5**

Obstruyendo la línea de a1 hasta g7. Un final glorioso.

20. ... **Ca6**

21. **Cxg7+** **Rd8**

22. **Df6+** **Cxf6**

23. **Ae7 mate.**

# 6

Señores: Ya que ustedes me expresaron su deseo de que discutiéramos alguna de las aperturas cerradas, esta noche vamos a comentar la conocida e importante defensa francesa, que se plantea cuando las negras responden con e6 al e4 de las blancas:

## 1. e4 e6

Durante mucho tiempo, ha sido un lugar común el pensar que esta defensa conduce a una partida lenta y sin interés. En estos últimos años, se ha podido observar que permite muchos ataques violentos, de una clase que es difícil de obtener con cualquier otra apertura.

Existen dos diferencias entre el primer movimiento de las negras, e6 y el más comúnmente usado, e5. El peón colocado en e6, bloquea la larga diagonal del AD negro que va hasta h3 y que está, podríamos decir, abierta para él de una forma natural. Por otra parte, en las partidas ordinarias que se inician con la jugada P4R por ambos bandos, el AR blanco domina, desde 4AD, una importante diagonal que apunta al punto débil de las negras en los inicios de partida, el escaque 2AR. También esta diagonal queda obstruida. Estas dos peculiaridades dan a la defensa francesa un carácter particular que, no obstante, no deben perder nunca las blancas si juegan de la forma apropiada.

La jugada que da a las piezas blancas el máximo de libertad que puede obtenerse de un solo movimiento, es:

## 2. d4

Y lo mismo para las negras

## 2. ... d5

A partir de este momento, existen grandes. diferencias entre las distintas opiniones acerca de la mejor continuación de las blancas. Estas pueden escoger entre:

- a. Sacrificar el PR.
- b. Cambiar este peón.
- c. Adelantarlo.
- d. Defenderlo.

(a). Esta posibilidad hay que desecharla por completo Si jugamos 3.Cf3 dxe4 4.Cg5, que puede llevarnos a una partida llena de estratagemas pero que resultará, en definitiva, en una ventaja para las negras, si éstas saben llevar su juego de forma sólida y enérgica. (c) Es una continuación igualmente desaconsejable, ya que el avance prematuro de los peones no protegidos por otras piezas es siempre desventajoso. Esta sería la línea de juego que aparecería:

- |    |            |             |
|----|------------|-------------|
| 3. | <b>e5</b>  | <b>c5</b>   |
| 4. | <b>c3</b>  | <b>Cc6</b>  |
| 5. | <b>Cf3</b> | <b>Db6</b>  |
| 6. | <b>Ae2</b> | <b>Cge7</b> |
| 7. | <b>0-0</b> | <b>Cf5</b>  |

O También:

- |     |              |              |
|-----|--------------|--------------|
| 5.  | <b>f4</b>    | <b>Db6</b>   |
| 6.  | <b>Cf3</b>   | <b>Ad7</b>   |
| 7.  | <b>b3</b>    | <b>Ch6</b>   |
| 8.  | <b>Ae3</b>   | <b>Cf5</b>   |
| 9.  | <b>Af2</b>   | <b>cx d4</b> |
| 10. | <b>cx d4</b> | <b>Ab4+</b>  |

Como puede verse, las blancas se ven en grandes dificultades, sin obtener compensación alguna.

(b) El intercambio de peones en el tercer movimiento

**3.    exd5                    exd5**

conduce a un juego igualado, en el que la ventaja del primer movimiento cuenta muy poco. El juego seguiría:

<b>4.    Cf3</b>	<b>Cf6</b>
<b>5.    Ad3</b>	<b>Ad6</b>
<b>6.    0-0</b>	<b>0-0</b>
<b>7.    Ag5</b>	<b>Ae6</b>
<b>8.    Cbd2</b>	<b>Cbd7</b>
<b>9.    Te1</b>	<b>Te8</b>
<b>10.   Ce5</b>	<b>Cf8</b>

O también:

<b>10.   c3</b>	<b>Cf8</b>
<b>11.   Dc2</b>	<b>c6</b>
<b>12.   Te2</b>	<b>Dc7</b>
<b>13.   Axf6</b>	<b>gxf6</b>
<b>14.   Tae1</b>	<b>Cg6</b>
<b>15.   g3</b>	

Y la ventaja de las dos torres en la línea libre queda compensada por la sólida posición de los dos alfiles negros e, incluso, las negras pueden encontrarse con un juego superior a partir del cambio, discutible, de la jugada 13.

Es digna de ser conocida la partida que jugaron Blackburne y Schwarz en Berlín, en 1881. 1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 exd5 4.Cf3 Ad6 5.Ad3 Cf6 6.0-0 0-0 7.Ag5 Ag4 8.Cc3 Cc6 9.Axf6 Dxf6. Las blancas están anhelantes por ganar un peón y voluntariamente cambian su alfil por un caballo clavado, lo que

constituye un gran error. 10.Cxd5 Dh6 11.h3 Cxd4; y las negras (Blackburne) ganaron fácilmente debido a la expuesta situación en que quedó el rey blanco. La falta de elegancia de la variante (b), se explica por la posición del peón. El peón en d4 priva de una importante casilla al CR; bloquea la diagonal del alfil desde e3 hasta a7, o desde c3 hasta g7; obstruye también la columna de la dama. Si, mediante algún artificio, pudieran cambiarse los dos peones de la dama, la posición asumiría unas características muy distintas. Pero esto es imposible si no se cuenta con la amistosa colaboración de nuestro oponente.

(d) La jugada más apropiada, si queremos apoyar al peón, es **3. Cc3**. Recientemente se ha establecido la costumbre de colocar este Caballo en d2, lugar en el que obstruye al AD y a la D. Una buena réplica a esta débil táctica es, como en todas las ocasiones similares, abrir rápidamente todas las líneas; en este caso concreto avanzar, por ejemplo, c5. La contestación de las negras a la jugada 3 de las blancas sería:

**3.        ...                      Cf6**

Muchos jugadores continúan

**4.        Ag5**

Una jugada que está, sin duda alguna, en oposición a las reglas del desarrollo y al que las negras deben replicar con

**4.        ...                      dxe4**

**5.        Cxe4                      Ae7**

**6.        Axf6                      gxf6**

**7.        Cf3                        f5**

**8.        Cg3                        c5**

Y las negras tienen una excelente partida.

El mejor plan a seguir es el más audaz:

**4.        e5                        Cfd7**

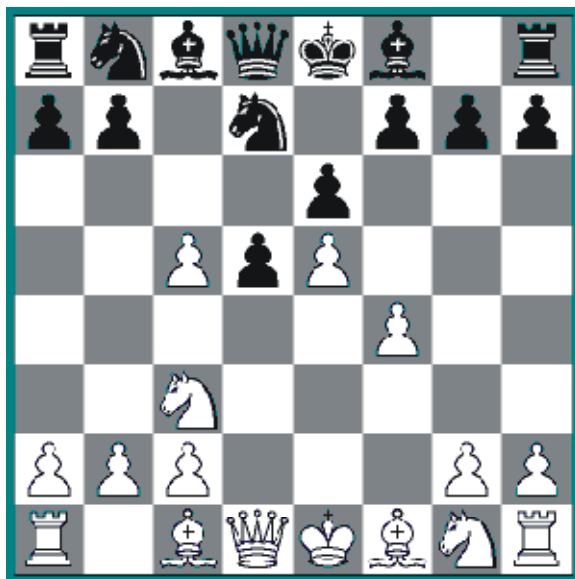
**5. f4**

De acuerdo con uno de los principios de Steinitz, según el cual siempre que se avanza el peón a 5R hay que protegerlo con f4 lo antes posible.

**5. ... c5**

**6. dxc5**

Este cambio de peones es obligado. Hace años, las blancas intentaban siempre, en las aperturas cerradas, defender su peón en 4D protegiéndolo con P3AD. Esta táctica tiene dos grandes desventajas: deja un peón débil en 4D expuesto al ataque y abre la columna del AD a la acción de las torres negras.



**6. ... Axc5**

**7. Dg4 0-0**

**8. Ad3 Cc6**

**9. Cf3**

Las blancas intentan ahora el sacrificio de su alfil contra el PT contrario, tan frecuente en las aperturas cerradas.

**9. ... f5**

**10. Dh3                      Cb4**

**11. g4**

Las blancas tienen únicamente un objetivo: llevar el juego por el flanco de rey antes de que las negras desarrollen su AD. No pueden, por tanto, perder tiempo avanzando el PTD, ya que tienen una buena línea de ataque a realizar.

Por ejemplo:

**11. ...                      Cxd3+**

**12. cxd3                    Cb6**

**13. d4                      Ab4**

**14. Tg1                    Dc7**

**15. Ad2                    Cc4**

**16. a3                    Cxd2**

**17. Rxd2**

y el juego de las blancas es francamente mejor, o bien:

**11. ...                    Cb6**

**12. a3                    Cxd3+**

**13. cxd3                   Ad7**

**14. b4                    Ae7**

**15. Cd4**

y las blancas tienen que ganar.

O bien:

**11. ...                    Db6**

**12. gxf5                   Cxd3+**

**13. cxd3                   Txf5**

**14. Cxd5 y debe ganar.**

Si en la jugada 9 las negras se ven obligadas a jugar

**9. ...                    h6**



Las blancas pueden proseguir igualmente su táctica de agresión, avanzando inmediatamente su PCR.

**10. Dh5 con idea de g4-g5**

Para aprovechar la oportunidad que se les presenta de tomar ventaja abriéndose paso por el flanco enemigo del rey.

Las negras pueden reforzar su defensa en la jugada 6:

- |           |            |             |
|-----------|------------|-------------|
| <b>6.</b> | <b>...</b> | <b>Cc6</b>  |
| <b>7.</b> | <b>a3</b>  | <b>Axc5</b> |

El peón debe tomarse en esta jugada, ya que poste-riormente P4CD le salvarla. No parece mejor tomar el peón con el C, puesto que éste no quedará demasiado bien colocado en 4A y obstruye la diagonal del AR.

**8. Dg4 0-0**

Las negras pueden defenderse mediante g6, que origina un juego difícil en el cual, sin embargo, los peones del flanco negro de rey constituirán un magnifico objetivo para el ataque de las blancas.

**9. Ad3 a6**

Es difícil encontrar una línea de juego distinta de la expuesta. Las negras tienen que hacer algo para someter a la dama blanca a una cierta presión ya que, si no, las blancas obtendrán gratuitamente un buen ataque por el flanco de rey. Las únicas formas de lograr este propósito parecen ser el avanzar el Peón a ó el b.

**10. Cf3**

amenazando Axb7+

- |            |            |           |
|------------|------------|-----------|
| <b>10.</b> | <b>...</b> | <b>f5</b> |
| <b>11.</b> | <b>Dh3</b> | <b>b5</b> |
| <b>12.</b> | <b>g4</b>  | <b>g6</b> |
| <b>13.</b> | <b>Dg3</b> |           |

Una maniobra muy importante, pero es difícil decir si es mejor que  $Dg_2$ .

**13. ... Rh8**

También aquí es difícil encontrar alguna posibilidad mejor, puesto que las blancas amenazan con obtener un peón pasado mediante gxf5.

## 14. h4

con un ataque de primera categoría.

Supongo que estarán ustedes de acuerdo conmigo en considerar que la jugada 3. Cf6 lleva a un juego difícil para la defensa. Les aconsejo jugar la siguiente continuación, como réplica a 3. Cc3:

3. ... dxe4

#### 4. Cxe4 Cf6

## 5. Cg3 c5

**6. Cf3 Cc6**

**7. Ae3 Db6**

O también:

**5. Ad3 c5**

## 6. dxc5 Axc5

## 7. Cxc5 Da5+

**8. c3 Dxc5**

**9. Ae3 Dc7**

**10. Cf3 Cc6**

**11. 0-0 b6**

Es peligroso enrocar entre las dos filas de los alfiles; por tanto, las negras llevan primero su alfil a b7 y la torre a d8 y no moverán su rey hasta que las blancas hayan empleado parte de la “fuerza potencial” que han acumulado

(reunida en el centro). Puede variarse la táctica en la jugada 5, mediante: 5...Cc6 6.c3 e5, con una buena partida por delante.

Y, para terminar, algunas palabras acerca de las aperturas cerradas en general. Las reglas de desarrollo rápido, que establecimos en la primera conferencia, requieren una precisión al aplicarlas a este tipo de partidas: no hay que obstruir el Peón c con el CD (a no ser que se quiera abrir el juego mediante P4R) y hay que avanzar este peón lo antes posible a 4AD.

Después de las vacaciones de Pascua, trataremos de los principios generales de las restantes fases del juego y todo lo que llevamos expuesto alcanzará entonces un significado nuevo y más profundo.

## 7 y 8

Señores: En las anteriores sesiones, hemos considerado la primera parte de la partida de ajedrez, llamada apertura, y que consta normalmente de doce jugadas. El propósito que se persigue con el desarrollo es, tal como hemos visto, colocar las piezas en disposición de actuar y en las casillas adecuadas de forma que las tengamos dispuestas en el momento en que decidamos hacerlas “trabajar”. El proceso que consiste en intentar hacer algo útil (sea lo que sea) con las piezas de ajedrez ha recibido un nombre especial: se le llama el ataque. *El ataque es el proceso mediante el cual se allanan los obstáculos.* En cualquier clase de lucha, sea una batalla, o un duelo de espadas, o un combate de boxeo, puede definirse el ataque con estas mismas palabras.

Comparemos, por ejemplo, el juego de ajedrez con una batalla. Dos ejércitos enfrentados intentan destruirse, o por lo menos asustarse, mutuamente. Los dos ejércitos tendrán cada uno alguna superioridad en algún terreno, sobre el otro, aunque estén más o menos igualados en fuerzas y en lo favorable de la posición que ocupen. Tres puntos son los que determinan la posibilidad de realizar un ataque y la forma de llevarlo a término. En primer lugar, la proporción existente entre las fuerzas atacantes y las enemigas; en segundo lugar, la naturaleza del terreno; y en tercer lugar, las comunicaciones entre las fuerzas ofensivas y el resto del ejército.

La tercera consideración es la que determina el tiempo que debemos emplear para llevar a cabo el ataque, rápidamente (para evitar el empleo de las fuerzas de reserva) o paso a paso; en otras palabras, determina si debemos intentar por encima de todo economizar fuerzas o economizar tiempo.

El terreno ayudará, por una parte, a mantener la defensiva de nuestro enemigo y, por otra parte, permitirá la existencia de puntos flacos en la misma. Su naturaleza determinará la fracción de la fuerza enemiga que queda expuesta al efecto de nuestras armas y aquélla que queda a cubierto de las mismas; determinará también la región por la que podemos avanzar con una relativa seguridad y aquéllas por las que debemos atravesar rápidamente; en otros términos, nos indicará cuáles son los puntos débiles que debemos asaltar y cuáles los puntos fuertes que tenemos y que debemos intentar conservar.

La primera consideración, la proporción existente entre las fuerzas de los dos ejércitos, es la que nos ha de decir, después de haber ganado una posición ventajosa, mediante una previa destrucción metódica de los obstáculos que la defendían, si podemos destruir o hacer retirar a las fuerzas enemigas o si el objetivo de nuestro ataque, ya obtenido, es una compensación suficiente de las vidas que hemos sacrificado en el empeño. Si existe una forma de lucha en la que las reglas para el ataque están establecidas, debemos estudiar, pues, los tres puntos que acabamos de enumerar.

En ajedrez, los soldados son las piezas y el general es la inteligencia del jugador. Si, tal como hemos dicho, debemos considerar como punto débil todo aquél que se halle sujeto a la posibilidad de un ataque, todas las piezas, y especialmente el rey y las piezas pesadas (la dama y las torres) deberían ser consideradas como tales; llamaremos, sin embargo, débiles, las piezas que, en un momento dado y en proporción a su importancia, se hallen faltas de fuerza defensiva; por ejemplo, una dama con un radio de acción limitado, o un peón que no puede avanzar ni puede ser protegido por otros peones. Consideraremos una casilla como débil cuando, aunque no esté ocupada, solamente pueda ser atacada por las piezas mayores, como la dama o las torres, de forma que los peones, los caballos, los alfiles e incluso las torres

protegidas por otras piezas, se hallen a salvo en esta casilla. Naturalmente, llamaremos puntos fuertes, desde nuestro punto de vista, a los puntos débiles del contrario. Si logramos ocupar un punto sólido mediante una de nuestras piezas, desde el que dispongamos de una amplia libertad de acción, tendremos muchas veces ganada la mitad de la partida.

Los obstáculos en ajedrez son las piezas de menor importancia, que interceptan las líneas de acción de nuestras piezas. Habitualmente, es más fácil apartarla de nuestro camino cuando es una pieza del contrario, puesto que la podemos amenazar con nuestras fuerzas hasta que logremos tomarla; es peor cuando el obstáculo lo constituye uno de nuestros peones que esté, a su vez, bloqueado por peones, u otras piezas, enemigas. Y mucho peor aún, cuando el peón obstructor está aislado; en este caso, la única forma de eliminarlo consiste en colocar una pieza bajo la protección de este peón y forzar el cambio de la pieza.

Consideremos ahora la posición inicial. El objetivo final de todo ataque en ajedrez está establecido de antemano: capturar por la fuerza el rey enemigo. Para lograrlo debemos poder dominar nueve casillas; las ocho que están alrededor del rey y la que éste ocupa; solamente podemos reducir el número de casillas obligando al rey a dirigirse a los bordes del tablero o forzando a sus propias piezas a obstruirle la retirada. Finalmente, la pieza que tiene que dar el mate tiene que estar a salvo de ser capturada y ninguna de las piezas enemigas debe obstruir su línea de ataque. Esta es la tarea que hay que realizar y es enorme, dada la fuerza y la capacidad de las que dispone el enemigo para capturar y obstruir nuestras piezas. Y la tarea se complica todavía si tenemos en cuenta la otra preocupación fundamental que nos ocupará: proteger nuestro propio rey de los asaltos similares del enemigo.

Desde hace más de dos mil años, el mundo ajedrecístico ha emprendido la tarea de resolver los problemas planteados por el juego aplicando el método más directo, es decir, probando una y otra vez, acumulando variante sobre variante, corrigiéndolas y volviéndolas a corregir. Se han jugado muchas partidas brillantes y se han hecho asombrosos descubrimientos, pero no se ha resuelto el problema fundamental. ¿Y por qué han fracasado siempre los intentos de los mejores cerebros por resolverlo? La respuesta más evidente, la que primero se impone por su irresistible apariencia de certeza, cuya verdad parece demostrada por la experiencia más allá de toda duda es la de que no existe solución y por esta razón los recursos de ambos bandos están tan equilibrados que la insignificante ventaja otorgada por la apertura no es suficiente para asegurar a qué bando corresponderá la victoria final.

Admitido lo anterior, tenemos que empezar, antes de entrar de lleno en la cuestión, por suponer que la posición inicial ha de evolucionar de alguna forma, deshaciéndose el equilibrio primitivo, por lo que uno de los dos bandos puede vencer al otro. Esto supuesto, el problema queda modificado y podemos enunciarlo del siguiente modo: el equilibrio inicial en fuerzas y en posiciones se ha alterado, por lo menos en parte, y lograr el mate al rey que dispone de una fuerza inferior es una empresa de factible ejecución.

Saber si en una situación muy equilibrada una de las partes puede o no vencer a la otra es una cuestión que depende de tantos matices que es inútil buscar reglas o fórmulas matemáticas que permitan darle una respuesta, sin una consideración intelectual de cada caso particular. El problema es tan complicado, que la única manera de encontrarle la solución consiste en dividir el tablero en diversas secciones, analizar los problemas parciales mediante el método experimental y, al final, sintetizar en una respuesta única la suma de las distintas soluciones particulares.

Ahora bien, dada una posición en el tablero en la que en una sección (por ejemplo, en el flanco del rey) tenemos superioridad y en otra (en el flanco de dama, o en el centro) nos encontramos en desventaja, pero en la que, en conjunto, resulta superior nuestra posición, ¿de que manera podemos aprovechar esta superioridad? La respuesta depende, por supuesto, del análisis de la posición; pero es básico que el análisis sea metódico para que la solución sea clara y precisa y la labor intelectual implicada sea la mínima posible.

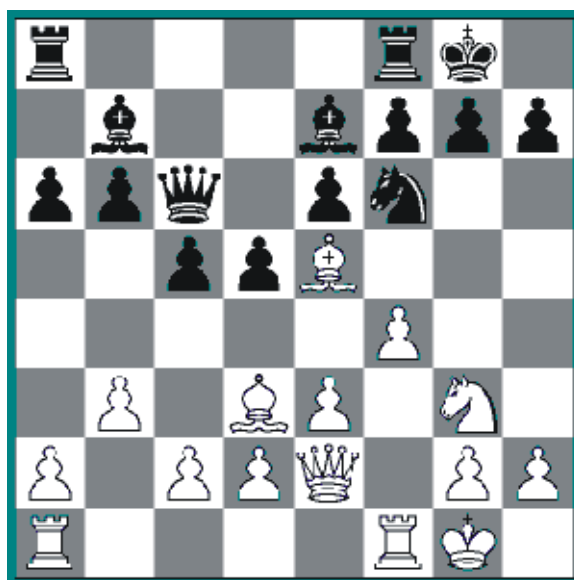
Los movimientos en ajedrez son de tres clases y tienen por objeto:

- (a) Desarrollar, es decir, poner nuevas piezas en juego.
- (b) Atacar, es decir, amenazar con nuestras piezas las del enemigo, dando jaque, amenazando mate, etc. En otras palabras, hacer trabajar a nuestras piezas.
- (c) Defender, es decir, proteger un punto débil, obstruir una línea importante, etc. En otras palabras, entorpecer la tarea del enemigo.

Las exigencias de cada posición particular son las que determinan la clase de movimiento que hay que realizar. Si se dispone de una gran superioridad en un terreno en el que el enemigo adolece de alguna debilidad, como el rey o la dama en mala posición, etc., debe atacarse violentamente. Todos los movimientos deben llevarse al máximo de eficacia. Las fuerzas de reserva deben utilizarse prontamente para apoyar el ataque hostilizando, por ejemplo, algún otro punto débil del enemigo, y hay que procurar sujetar las fuerzas de reserva enemigas intentando, siempre que sea posible, obstruirles el camino (los sacrificios de peones de Morphy tienen este objetivo). Las posibles combinaciones son múltiples, pero las variantes no suelen ser demasiadas, dado que la defensa debe realizar muchas jugadas forzadas y, por tanto, pueden someterse a un análisis directo. A esta clase de ataques podemos llamarles de «paso ligero».



Todas las partidas que hemos examinado, contenían ejemplos de ataques a paso ligero. Veamos a continuación otro ejemplo:



Esta partida del Torneo Internacional de Amsterdam, continuó así:

- |     |              |             |
|-----|--------------|-------------|
| 1.  | <b>Ch5</b>   | <b>Cxh5</b> |
| 2.  | <b>Axh7+</b> | <b>Rxh7</b> |
| 3.  | <b>Dxh5+</b> | <b>Rg8</b>  |
| 4.  | <b>Axg7</b>  | <b>Rxg7</b> |
| 5.  | <b>Dg4+</b>  | <b>Rh7</b>  |
| 6.  | <b>Tf3</b>   | <b>e5</b>   |
| 7.  | <b>Th3+</b>  | <b>Dh6</b>  |
| 8.  | <b>Txh6+</b> | <b>Rxh6</b> |
| 9.  | <b>Dd7</b>   | <b>Af6</b>  |
| 10. | <b>Dxb7</b>  | <b>Rg7</b>  |
| 11. | <b>Tf1</b>   | <b>Tab8</b> |
| 12. | <b>Dd7</b>   | <b>Tfd8</b> |
| 13. | <b>Dg4+</b>  | <b>Rf8</b>  |

- |     |                     |             |
|-----|---------------------|-------------|
| 14. | <b>fxe5</b>         | <b>Ag7</b>  |
| 15. | <b>e6</b>           | <b>Tb7</b>  |
| 16. | <b>Dg6</b>          | <b>f6</b>   |
| 17. | <b>Txf6+</b>        | <b>Axf6</b> |
| 18. | <b>Dxf6+</b>        | <b>Re8</b>  |
| 19. | <b>Dh8+</b>         | <b>Re7</b>  |
| 20. | <b>Dg7+</b> y ganan |             |

Cuando no tenemos una superioridad bien definida, debemos contentarnos con atacar a paso moderado, avanzando en nuestros puntos fuertes y creando metódicamente otros nuevos cerca de las líneas defensivas del contrario. En estos casos, el plan es lo importante, mientras que el tiempo es absolutamente secundario (compárense las partidas 3.<sup>a</sup>, 4.<sup>a</sup>, 5.<sup>a</sup> y 6.<sup>a</sup> comentadas en el curso de estas conferencias). Como norma general, el paso de ataque debe ser tanto más tardo cuanto menor sea la superioridad de que se disponga. Raramente un jugador que sea realmente bueno da oportunidad para realizar un ataque violento y corto contra sus posiciones, ataque que requerirá una gran cantidad de fuerzas, casi siempre subvaloradas.

He aquí algunas de las partidas de Morphy:

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 1. | <b>e4</b>   | <b>e5</b>   |
| 2. | <b>f4</b>   | <b>exf4</b> |
| 3. | <b>Ac4</b>  | <b>d5</b>   |
| 4. | <b>exd5</b> | <b>Ad6</b>  |
| 5. | <b>Cc3</b>  | <b>Cf6</b>  |
| 6. | <b>d4</b>   | <b>0-0</b>  |
| 7. | <b>Cge2</b> | <b>f3</b>   |



El rey blanco está situado en una línea libre de obstáculos, por lo que Morphy sacrifica su peón para evitar el enroque y, por tanto, la seguridad del rey. Hay que darse cuenta de que, después del sacrificio, el poder defensivo de los dos peones, f y h, es muy reducido, puesto que los dos se encuentran aislados.

8.     **gxf3**                   **Ch5**

9.     **h4**

Hubiera sido mejor defenderse mediante un movimiento de desarrollo, como 9.Ae3, al que podría haber seguido: 9... Te8 10.Dd2 De7 11.Ce4 Af5 12.Ad3.

9.     **...**                   **Te8**

10.    **Ce4**

Ocupando uno de los *puntos fuertes* de las blancas, que únicamente puede ser atacado con el PAR o con el AD, por lo que constituye un excelente obstáculo.

10.    **...**                   **Ag3+**

11.    **Rd2**                   **Ad6**

12.    **Rc3**

Se expone innecesariamente a nuevos peligros. Mediante c3 hubiera logrado un buen refugio para el rey.

**12. ... b5**

Abriendo rápidamente todas sus líneas hacia el flanco que ha escogido el rey blanco para ponerse a salvo.

**13. Axb5 c6**

Amenazando Da5+, con lo que, indirectamente, obliga a las blancas a retirar su bien colocado caballo en e4.

**14. Cxd6 Dxd6**

**15. Aa4 Aa6**

**16. Te1 Cd7**

**17. b3 Cb6**

**18. Axc6 Tac8**

Todas las piezas negras disponen ahora de largas líneas libres, como consecuencia de las enérgicas maniobras de ataque de las últimas seis jugadas.

**19. Rd2**

Las negras amenazaban ganar una pieza con el caballo o tomar un peón con la dama. Con Rb2, las blancas pierden inmediatamente: 19... Axe2 20.Txe2 Txe2 21.Dxe2 Ca4+, ganando la dama o dando mate en la siguiente jugada.

**19. ... Txc6**

**20. dxc6 Axe2**

**21. Txe2 Dxd4+**

**22. Re1 Dg1+**

**23. Rd2 Td8+**

**24. Rc3 Dc5+**

**25. Rb2 Ca4+**

y las blancas abandonan ya que si 26.bxa4 Db4 y mate; si 26.Rb1 Cc3+, ganando la dama y la torre.

La famosa partida de Morphy contra Paulsen en el Torneo de Nueva York, se desarrolló del siguiente modo:

	<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
	<b>PAULSEN</b>	<b>MORPHY</b>
1.	<b>e4</b>	<b>e5</b>
2.	<b>Cf3</b>	<b>Cc6</b>
3.	<b>Cc3</b>	<b>Cf6</b>
4.	<b>Ab5</b>	<b>Ac5</b>
5.	<b>0-0</b>	<b>0-0</b>
6.	<b>Cxe5</b>	<b>Te8</b>
7.	<b>Cxc6</b>	

Lo único que consigue esta captura es ayudar el desarrollo de las negras. Habría sido mejor retirar el caballo a f3 y si 7...Cxe4, continuar con 8. d4.

7.	<b>...</b>	<b>dx6</b>
8.	<b>Ac4</b>	<b>b5</b>
9.	<b>Ae2</b>	

Mediante este avance los peones negros pierden fuerza defensiva, por supuesto, pero las negras tienen tan adelantado ya el desarrollo de sus piezas que es imposible para las blancas el sacar alguna ventaja de ello.

9.	<b>...</b>	<b>Cxe4</b>
10.	<b>Cxe4</b>	<b>Txe4</b>
11.	<b>Af3</b>	

Si juegan 11. c3, que a primera vista parece mejor, las negras podrían amenazar al rey enrocado, el cual es, en este momento, la única pieza que apoya a los peones h y g. La partida proseguiría: 11... Dh4 12.g3 Dh3 13.Af3

Th4 14.gxh4 Ad6; o bien: 12.d4 Ad6 13.g3 Dh3 14.f4 Ad7 15.Af3 Te7 y las negras doblan sus torres en la columna de rey y logran una sólida posición con muchas posibilidades de ataque.

**11. ... Te6**

**12. c3**

Un procedimiento muy complicado para un objetivo tan simple. d3 era más apropiado.

**12. ... Dd3**

Esta es una de las raras ocasiones en las que una pieza mayor, como la dama, puede utilizarse con eficacia para obstaculizar. En esta situación, la dama no puede ser atacada por ninguna pieza enemiga y ejerce una considerable presión evitando, por ejemplo, jugadas como Dc2 o Ae2.

**13. b4 Ab6**

**14. a4 bxa4**

**15. Dxa4 Ad7**

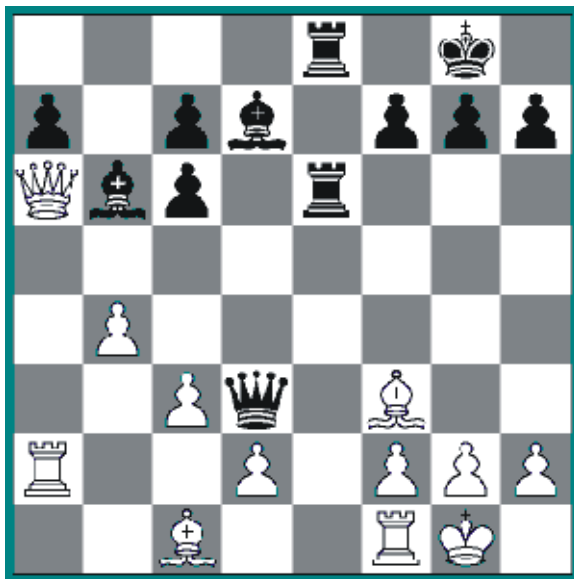
**16. Ta2**

Esta jugada sirve de preparación para Dc2. Evidentemente, las blancas empiezan a sentirse oprimidas por el bloqueo de su PD por la dama contraria. Sus planes, sin embargo, serán frustrados por las negras, cuyo ataque está ya maduro para desencadenar el golpe decisivo. Si en 16. las blancas juegan Da6, la mejor respuesta para las negras parece ser, 16... Df5 17.d4 Tae8 18.Ae3 c5 19.bxc5 Axc5 20.Da5? Tg6, llevando ventaja porque si 21.Rh1 Dxf3 22.gxf3 Ac6, y las blancas no tienen ninguna posibilidad. El mejor plan para las blancas parece ser 20.De2 Ab6 21.Ag4 Txe3 22.Axf5 Txe2 23.Axd7, con un final equilibrado.

**16. ... Tae8**

Este es el movimiento más correcto para el desarrollo de las piezas y permite, al mismo tiempo, atacar. Las negras amenazan con Dxf1+.

**17. Da6**



**17. ... Dxf3**

Un golpe inesperado, bello y efectivo.

**18. gxf3 Tg6+**

**19. Rh1 Ah3**

Las negras amenazan con Ag2 +, seguido de Axf3 y mate. Tg1 no evita nada, puesto que, después del cambio de torres, la torre de dama será la que dé el mate. Tampoco es recomendable jugar 20. Dd3, a lo que las negras replicarán con f5 y si 21. Dc4+, entonces Rf8.

**20. Td1 Ag2+**

**21. Rg1 Axf3+**

**22. Rf1 Ag2+**

Podría haberse acelerado la conclusión con Tg2, con la doble amenaza Txf2+ y Txb2.

**23. Rg1 Ah3+**

**24. Rh1 Axf2**

**25. Df1**

Su única posibilidad.

**25. ... Axf1**

**26. Txf1 Te2**

Manteniendo siempre en su sitio al PD contrario.

**27. Ta1 Th6**

**28. d4**

¡Por fin!

**28. ... Ae3**

Las blancas abandonan, ya que si 29.Axe3 Thxh2+ 30.Rg1 Teg2 y mate.

Veamos ahora una partida jugada en una época más cercana a la nuestra.

<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
<b>ANDERSSEN</b>	<b>STEINITZ</b>

<b>1. e4</b>	<b>e5</b>
--------------	-----------

<b>2. Cf3</b>	<b>Cc6</b>
---------------	------------

<b>3. Ab5</b>	<b>Cf6</b>
---------------	------------

<b>4. d3</b>	<b>d6</b>
--------------	-----------

<b>5. Axc6+</b>	
-----------------	--

Este cambio es a todas luces inapropiado. La TD negra gana con él una columna que le queda completamente abierta y también logra lo mismo el AD. Y las blancas no obtienen ninguna compensación, ya que la debilidad que representa un peón aislado o doblado en las primeras etapas de la partida, no pasa de ser una quimera.

<b>5. ...</b>	<b>bxc6</b>
---------------	-------------



**6. h3 g6**

Las negras tienen ventaja y, por tanto, pueden permitirse el lujo de perder un movimiento en su desarrollo, el cual, posteriormente, será un apoyo para su plan de ataque.

- |                |            |
|----------------|------------|
| <b>7. Cc3</b>  | <b>Ag7</b> |
| <b>8. 0-0</b>  | <b>0-0</b> |
| <b>9. Ag5</b>  | <b>h6</b>  |
| <b>10. Ae3</b> | <b>c5</b>  |

Una magnífica maniobra. La táctica de las negras, como podrá verse más adelante, consiste en luchar en el flanco de rey mediante los peones; en consecuencia, mantienen retrasado el PD contrario, a fin de evitar las obstrucciones en el centro.

**11. Tb1**

Habría sido mucho mejor para las blancas intentar contrarrestar el inminente ataque con, por ejemplo: 11.Dd2 Rh7 12.g4 Cg8 13.Ch2 f5 14.f3.

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| <b>11. ...</b>  | <b>Ce8</b>   |
| <b>12. b4</b>   | <b>cx b4</b> |
| <b>13. Txb4</b> | <b>c5</b>    |
| <b>14. Ta4</b>  | <b>Ad7</b>   |
| <b>15. Ta3</b>  | <b>f5</b>    |

El peón blanco de rey que intercepta la acción del alfil al situarse éste en c6, bloquea al PR y mantiene retrasado al PD, difícilmente será movido por las blancas. Constituye, pues, un excelente objetivo para el ataque.

- |                |            |
|----------------|------------|
| <b>16. Db1</b> | <b>Rh8</b> |
| <b>17. Db7</b> | <b>a5</b>  |
| <b>18. Tb1</b> | <b>a4</b>  |
| <b>19. Dd5</b> | <b>Dc8</b> |

El juego de las blancas se resiente de la carencia de un plan. No persigue ningún objetivo concreto con todas estas maniobras de sus piezas mayores. Tendría que haber basado su táctica en la defensa, siguiendo la línea Ch2, f3, etc., con la que tal vez habría conseguido algo mejor.

**20. Tb6 Ta7**

Para tener libre a la dama y dispuesta para amenazar mediante: 21...f4 22.Ad2 Ah3 23.gxh3 Dxb3 24.Ch2 f3, etc.

**21. Rh2 f4**

**22. Ad2 g5**

**23. Dc4 Dd8**

**24. Tb1 Cf6**

**25. Rg1 Ch7**

Avanzando a continuación el Peón h y g, seguido de Cg5, con lo que el caballo, en combinación con los peones avanzados, disfrutará de una posición dominante. Es de notar el gran cuidado con que se va preparando la jugada.

Durante todo el largo proceso, no se deja ni un solo punto fuerte para las blancas detrás de los peones negros (ni delante de ellos).

**26. Rf1 h5**

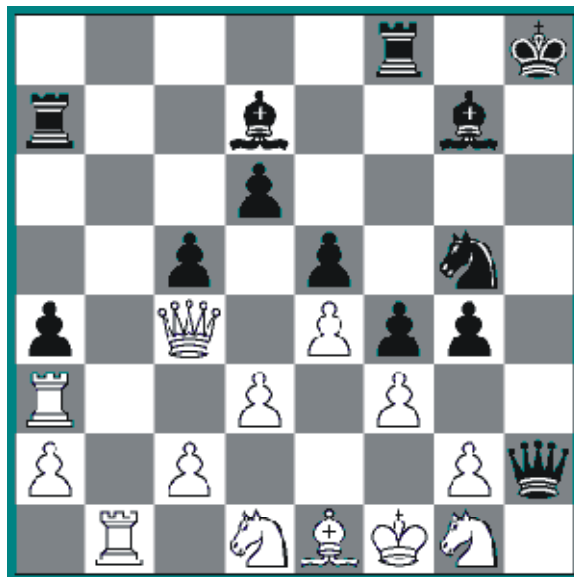
**27. Cg1 g4**

**28. hxg4 hxg4**

**29. f3 Dh4**

**30. Cd1 Cg5**

**31. Ae1 Dh2**



La posición a que se ha llegado es la ideal de un final de ataque sobre el flanco de rey apoyado con una cadena de peones. Si f3g4, quedan abiertas todas las líneas mediante f3, con efectos devastadores. Las blancas no pueden mejorar ya sus posiciones y sus piezas no disponen de espacio para realizar ningún movimiento. Las negras, por tanto, disponen de todo el tiempo que necesitan para preparar el asalto final.

- |            |             |             |
|------------|-------------|-------------|
| <b>32.</b> | <b>d4</b>   | <b>gxf3</b> |
| <b>33.</b> | <b>gxf3</b> | <b>Ch3</b>  |
| <b>34.</b> | <b>Af2</b>  | <b>Cxg1</b> |
| <b>35.</b> | <b>dxg1</b> |             |

Por supuesto que si 35. A3g1, Ah3+ y ganan.

- |            |            |             |
|------------|------------|-------------|
| <b>35.</b> | <b>...</b> | <b>Dh3+</b> |
| <b>36.</b> | <b>Re1</b> |             |

o bien 36.R3g1 Af6 y el rey blanco queda completamente indefenso.

- |            |             |              |
|------------|-------------|--------------|
| <b>36.</b> | <b>...</b>  | <b>Cxf3+</b> |
| <b>37.</b> | <b>Txf3</b> | <b>Dxf3</b>  |

y las negras ganan fácilmente en pocas jugadas.

Hay que fijarse bien en que la quinta jugada de las blancas, aparentemente sin importancia, es el origen de todas las dificultades que le han sobrevenido posteriormente.

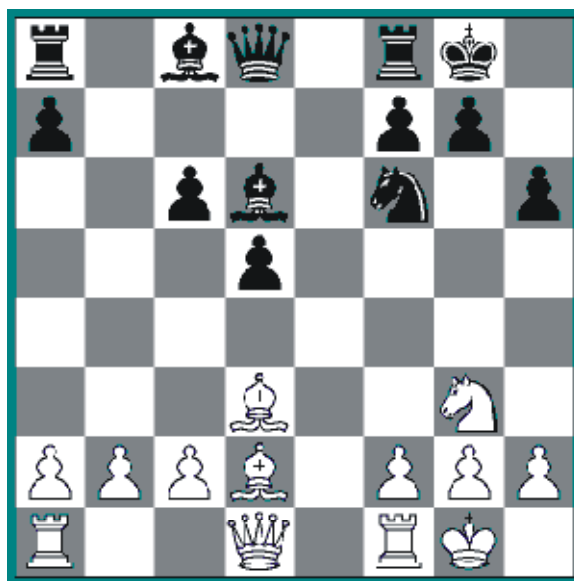
	<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
	<b>STEINITZ</b>	<b>ZUKERTORT</b>
1.	<b>e4</b>	<b>e5</b>
2.	<b>Cf3</b>	<b>Cc6</b>
3.	<b>d4</b>	<b>exd4</b>
4.	<b>Cxd4</b>	<b>Cf6</b>

De acuerdo con nuestros principios fundamentales, este es el mejor movimiento a realizar y, desde luego, en este caso, es una jugada con múltiples posibilidades.

5.	<b>Cc3</b>	<b>Ab4</b>
6.	<b>Cxc6</b>	<b>bxc6</b>
7.	<b>Ad3</b>	<b>d5</b>
8.	<b>exd5</b>	<b>cxd5</b>
9.	<b>0-0</b>	<b>0-0</b>
10.	<b>Ag5</b>	<b>c6</b>
11.	<b>Ce2</b>	<b>Ad6</b>
12.	<b>Cg3</b>	

El caballo ocupa un escaque que sería mucho mejor reservar para el alfil. Parece, por tanto, que 12. Cd4 es preferible.

12.	<b>...</b>	<b>h6</b>
13.	<b>Ad2</b>	



13. ... **Cg4**

¡Magnífico! Las negras amenazan ahora con Dh4. Si las blancas contestan 14.h3, entonces Cxf2 15.Rxf2 Dh4 15. Df3 f5 y ganan.

14. **Ae2** **Dh4**

15. **Axg4** **Axg4**

16. **Dc1** **Ae2**

No queda muy claro lo que pretenden las negras con esta jugada. Deberían intentar proseguir con intensidad su ataque mientras las blancas están todavía retrasadas en el desarrollo de sus torres; por ejemplo: 16...f5 17.Af4 Ac5 18. Te1 g5 19. Ae3 Axe3 20. fxe3 f4, con excelentes posibilidades de ataque; o bien: 16. Ad7, que le proporcionaría un sólido ataque, difícil de contrarrestar.

17. **Te1** **Aa6**

18. **Ac3** **f5**

19. **Te6** **Tad8**

20. **Dd2**

Amenazando con Dd4 o con colocar sus dos torres en una misma columna; pero las negras frustraron hábilmente este plan.

20. ... **d4**

**21. Aa5**

Evidentemente, no pueden tomar el peón sin perder para ello una pieza.

**21. ... Td7**

**22. Txd6 Txd6**

**23. Ab4 Df6**

**24. Td1 Td5**

**25. Axf8 Dxf8**

**26. Ch5 De8**

**27. Cf4 Te5**

Las negras son las primeras en dominar la columna abierta, una gran ventaja que las blancas debieran haber impedido en la jugada 26.

**28. h4 c5**

**29. h5**

Esta maniobra del PT, que hará inatacable la posición del caballo, es un error. Lo único que logra el PT es exponerse al ataque del alfil.

**29. ... Te4**

**30. c3**

Este avance innecesario es la principal razón de que el final se desarrollara tan rápidamente. El juego de las negras, a partir de este momento, posee una fortaleza e intensidad admirables.

**30. ... Db8**

**31. g3 De5**

**32. Cg6 Dd6**

**33. Cf4 d3**

**34. b3**

Si 34.Cxd3 Axd3 35.Dxd3 Te1+ y gana la torre o la dama.

**34. ... c4**

**35. Tb1 Rh7**

**36. Rh2 Db6**

Magnífica jugada, amenazando con Te2.

**37. Rg1 Ab7**

**38. Tb2 Dc6**

**39. f3 Dc5+**

**40. Df2 Te1+**

**41. Rh2**

o bien: 41. Rg2 Te3.

**41. ... Dxf2+**

**42. Txf2 Axf3!**

Movimiento decisivo. El PD debe ahora ganar.

**43. g4 Ae2**

y las negras vencieron en unos pocos movimientos más. Si examinamos desde un punto de vista crítico las partidas que acabamos de exponer, podemos sacar dos conclusiones:

1.<sup>a</sup> No hay que atacar mientras no se tenga alguna superioridad sobre el adversario, ya sea en piezas o en posición.

Corolario: Si lo hacemos, al reaccionar tendremos que colocar nuestras piezas en posiciones críticas y el inevitable contraataque encontrará nuestro ejército en desorden.

2.<sup>a</sup> El primer objeto del ataque debe ser el de crear puntos fuertes lo más cercanos posible a las posiciones enemigas y ocuparlos con piezas que dispongan allí de un amplio campo de acción.

Corolario: Procúrese forzar a que los peones enemigos avancen por el flanco sobre el que atacamos.

	<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
	<b>DR. NOA</b>	<b>DR. TARRASCH</b>
1.	<b>e4</b>	<b>e5</b>
2.	<b>Cf3</b>	<b>Cc6</b>
3.	<b>Ab5</b>	<b>Cf6</b>
4.	<b>0-0</b>	<b>Cxe4</b>
5.	<b>Te1</b>	<b>Cd6</b>
6.	<b>Aa4</b>	<b>Ae7</b>
7.	<b>Cxe5</b>	<b>Cxe5</b>
8.	<b>Txe5</b>	<b>0-0</b>

El desarrollo de las piezas negras es excelente y la posición de sus peones es inatacable.

9.	<b>d4</b>	<b>Cc4</b>
10.	<b>Te1</b>	<b>d5</b>
11.	<b>c3</b>	

Las blancas no disponen de tiempo para realizar esta jugada. Es mejor: 11.Ab3 Ca5 12.Cc3 Cxb3 13.axb3 Ad6 14.Df3 c6 15.Af4.

11.	<b>...</b>	<b>Af5</b>
-----	------------	------------

Centrando su objetivo sobre los puntos débiles de las blancas d3 y c2.

12.	<b>Cd2</b>	<b>Cxd2</b>
13.	<b>Axd2</b>	<b>Ad6</b>
14.	<b>Dh5</b>	<b>Ag6</b>
15.	<b>Dh3</b>	

Esta maniobra no parece muy indicada. 14.Ac2, era mucho más apropiado.

15.	<b>...</b>	<b>c6</b>
-----	------------	-----------

De aquí en adelante el juego de las negras es simplemente clásico. Es de señalar la elegancia con que las negras combinarán, en su provecho, la ventaja



resultante de la floja posición de la dama blanca, la ligera debilidad inherente a la ineficaz situación de los alfiles blancos, su bien situado AD y la falta de protección del PCD blanco, para lograr un plan de ataque lógico y efectivo.

**16. Te2 Db6**

**17. Ab3 a5**

¡Excelente! Desarrolla la TD, desarticula los obstáculos y mantiene al Peón b blanco en su insegura posición.

**18. Ae3 a4**

**19. Ad1 Tfe8**

**20. Tc1 f5**

¡Magnifico! Obliga a las blancas a avanzar su Peón g o f. Si hace lo segundo, las negras obtienen una excelente posición en e4, y si hacen lo primero queda obstaculizada su Dama y debilitada la posición del peón.

**21. f4 Te7**

**22. Tcc2 Tae8**

**23. Ac1 Db5**

evitando Dd3 y cargando de nuevo contra los puntos débiles del juego de las blancas.

**24. Df3 Dc4**

**25. a3 Te4**

**26. g3 c5**

para hacer entrar en juego al AR, su fuerza de reserva.

**27. Txe4 fxe4**

**28. De3 Dd3**

**29. Dxd3 exd3**

**30. Tf2 b5**

**31. Ad2 Ae7**

- |     |              |               |
|-----|--------------|---------------|
| 32. | <b>f5</b>    | <b>Af7</b>    |
| 33. | <b>Tf1</b>   | <b>cx d4</b>  |
| 34. | <b>cx d4</b> | <b>Af6</b>    |
| 35. | <b>Ac3</b>   | <b>Te4</b>    |
| 36. | <b>Af3</b>   | <b>Ax d4+</b> |
| 37. | <b>Rg2</b>   |               |

Un error. Es mucho mejor jugar: 37.Ax d4 Txd4 38.Td1.

- |     |            |             |
|-----|------------|-------------|
| 37. | <b>...</b> | <b>Axc3</b> |
|-----|------------|-------------|

Enérgico y decisivo, aunque no muy difícil de prever

- |     |             |              |
|-----|-------------|--------------|
| 38. | <b>Axe4</b> | <b>dx e4</b> |
| 39. | <b>bxc3</b> | <b>Ab3</b>   |

Y las blancas abandonan, puesto que después de 40.Rf2 d2 41.Re2 Ac4+, pierde la torre.

### Una de mis partidas en el match de 1892

- |    | <b>BLANCAS</b> | <b>NEGRAS</b>     |
|----|----------------|-------------------|
|    | <b>LASKER</b>  | <b>BLACKBURNE</b> |
| 1. | <b>d4</b>      | <b>d5</b>         |
| 2. | <b>Cf3</b>     | <b>Cf6</b>        |
| 3. | <b>c4</b>      | <b>e6</b>         |
| 4. | <b>Cc3</b>     | <b>Cbd7</b>       |
| 5. | <b>Af4</b>     | <b>c6</b>         |

Teniendo en cuenta que el último movimiento es bastante forzado (para evitar Cb5), no parece que el desarrollo escogido por las negras sea el más aconsejable.

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 6. | <b>e3</b>  | <b>Ch5</b> |
| 7. | <b>Ag5</b> | <b>Ae7</b> |

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 8.  | <b>Axe7</b> | <b>Dxe7</b> |
| 9.  | <b>Ad3</b>  | <b>g6</b>   |
| 10. | <b>De2</b>  | <b>0-0</b>  |
| 11. | <b>0-0</b>  | <b>f5</b>   |

Los ataques por el flanco de rey no suelen tener muchas posibilidades en esta apertura. Un simple examen de la posición demuestra que el flanco de rey no presenta debilidad alguna que pueda ser aprovechada para un asalto. La lucha debe centrarse, por tanto, en el centro y en el flanco de dama.

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 12. | <b>Tfd1</b> | <b>Cdf6</b> |
| 13. | <b>Tac1</b> | <b>Ad7</b>  |
| 14. | <b>Ce5</b>  | <b>Ae8</b>  |
| 15. | <b>Dc2</b>  |             |

Las negras han logrado detener, en la jugada 11, el avance del PR blanco. La dama blanca, por tanto, puede ser usada ahora en su propia ala.

- |     |            |            |
|-----|------------|------------|
| 15. | <b>...</b> | <b>Td8</b> |
| 16. | <b>a3</b>  | <b>Cd7</b> |
| 17. | <b>Cf3</b> | <b>Cg7</b> |
| 18. | <b>Te1</b> |            |

Las blancas intentan un ataque por el flanco de dama, y se preparan, por ello, a tomar ventaja de cualquier jugada que las negras intenten por el flanco de rey, empezando con f4.

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 18. | <b>...</b>  | <b>Cf6</b>  |
| 19. | <b>b4</b>   | <b>Ce4</b>  |
| 20. | <b>Ce5</b>  | <b>Cxc3</b> |
| 21. | <b>Dxc3</b> | <b>Ch5</b>  |
| 22. | <b>a4</b>   | <b>Cf6</b>  |
| 23. | <b>b5</b>   | <b>Cd7</b>  |

**24. Cf3 dxc4**

Las blancas amenazan con c5 seguido de a5 y a6 que establecería un peligroso peón pasado en c5.

**25. Dxc4 Cb6**

**26. Db3 cxb5**

**27. axb5 Af7**

**28. Ce5 Tc8**

**29. Ta1**

El objeto del ataque de las blancas radica en mantener retrasado al peón a negro, en una posición indefendible.

**29. ... Ta8**

**30. Te2 Tfc8**

**31. Tea2 Dc7**

**32. g3 Dc3**

**33. Dxc3 Txc3**

**34. Txa7 Txa7**

**35. Txa7 Tc7**

El ataque ha tenido éxito. Las blancas tienen la ventaja de un peón en el flanco de rey. Ahora debe conseguirse el convertir esto en una ventaja posicional, lo cual no es demasiado fácil ya que no existen todavía puntos débiles en las posiciones negras.

**36. Rf1 Ae8**

**37. Re2 Rf8**

**38. Rd2 Re7**

**39. Ta3 Rd6**

**40. f3 Tc8**

**41. e4 Tc7**

- |            |            |            |
|------------|------------|------------|
| <b>42.</b> | <b>Ta1</b> | <b>Tc8</b> |
| <b>43.</b> | <b>h4</b>  | <b>Tc7</b> |
| <b>44.</b> | <b>Tb1</b> | <b>Tc8</b> |
| <b>45.</b> | <b>Re3</b> | <b>Re7</b> |
| <b>46.</b> | <b>h5</b>  |            |

Esta es la maniobra decisiva. Si podemos tomar el peón, los dos peones de torre aislados serán un espléndido objetivo de ataque, que compensará el sacrificio.

- |            |             |             |
|------------|-------------|-------------|
| <b>46.</b> | <b>...</b>  | <b>Rf6</b>  |
| <b>47.</b> | <b>hxc6</b> | <b>hxc6</b> |
| <b>48.</b> | <b>Th1</b>  | <b>Rg7</b>  |

Después de algunas maniobras más se terminó la tercera hora de juego (jugábamos a 18 movimientos en cada hora), y se llegó a la jugada 55, sin que la posición hubiera cambiado.

- |            |             |             |
|------------|-------------|-------------|
| <b>55.</b> | <b>g4</b>   | <b>fxg4</b> |
| <b>56.</b> | <b>fxg4</b> | <b>Ta8</b>  |
| <b>57.</b> | <b>g5</b>   |             |

amenazando con Cg4, Cf6, etc.

- |            |            |             |
|------------|------------|-------------|
| <b>57.</b> | <b>...</b> | <b>Ta3</b>  |
| <b>58.</b> | <b>Rd2</b> | <b>Ta2+</b> |
| <b>59.</b> | <b>Re3</b> | <b>Ta3</b>  |
| <b>60.</b> | <b>Rf4</b> | <b>Cd7</b>  |
| <b>61.</b> | <b>Ac4</b> | <b>Cf8</b>  |
| <b>62.</b> | <b>Tc1</b> |             |

El golpe final. La torre entrará ahora, a través de 7A~ en el campo de las negras.

- |            |            |            |
|------------|------------|------------|
| <b>62.</b> | <b>...</b> | <b>Ta5</b> |
|------------|------------|------------|

**63. Ad3 Axb5**

**64. Tc5**

y las blancas ganan con facilidad.

# 9

Señores: El tema de nuestra conferencia de esta noche serán los principios de la defensa.

Si el ataque consiste en apartar los obstáculos de nuestro camino, la defensa es el arte de reforzarlos, de afirmar nuestras posiciones y de parar los golpes del contrario. Cuando nuestra posición no sea inferior a la de nuestro oponente y, a pesar de ello éste se apreste a atacarnos, desdeñémosle, desarrollemos nuestras fuerzas de reserva, evitemos su ataque mediante ligeros movimientos defensivos (como el boxeador de primera categoría que con un movimiento imperceptible evita el golpe) y desarrollemos rápidamente un contraataque. En el caso, sin embargo, de que nos hayamos comprometido en una acción desgraciada y hayamos dado oportunidad al enemigo de atacar algún punto débil en nuestras posiciones (lo cual puede ocurrirle al jugador más prudente, como consecuencia de un ataque fracasado) debemos actuar de forma muy distinta.

También aquí el sentido común nos indica claramente lo que tenemos que hacer. Toda posición tiene puntos expuestos a la acción de las fuerzas enemigas y otros puntos bien defendidos. Un ataque se dirigirá, evidentemente, contra los puntos débiles en primer lugar; por ejemplo contra el Peón g y h después del enroque, o contra un caballo situado en 3A, etc. Es, pues, muy importante evacuar estos puntos si están ocupados por una pieza importante, la dama o la torre por ejemplo y también, frecuentemente, cuando estén en ellos el caballo o el alfil; en segundo lugar, hay que apoyarlos y hacerlo desde puntos difícilmente accesibles al enemigo. En cuanto al resto de

nuestro ejército, es mejor emplearlo en vigilar la fuerza de reserva del enemigo de modo que a éste le cueste tiempo y esfuerzo el utilizarla para apoyar su ataque.

Hablando en general, el objetivo de un ataque enemigo radica en obligarnos a cambiar la posición de nuestras piezas en una determinada región del tablero. Hay que abstenerse, pues, de hacerlo voluntariamente, a no ser que tengamos poderosas razones para ello. Este es un error muy común entre los jugadores de ajedrez. Para evitar, por ejemplo, el avance de un caballo o de un alfil a 5C, avanzan su PT a 3T, con lo que pierden una jugada y, además, debilitan la fuerza defensiva de la cadena de peones del ala correspondiente. O bien avanzan el PCR a 3C para obligar a retirarse a un C enemigo colocado en 4AR; si bien esta posición del caballo es amenazadora, no es ni la mitad de peligrosa que la jugada citada; o bien tienen que retirar una pieza porque la han avanzado demasiado. Para realizar todos estos movimientos hay que esperar el momento oportuno en que el enemigo no pueda aprovechar el tiempo así perdido para mejorar su posición y tomar ventaja de ellos.

Todos los movimientos defensivos deben, por supuesto, acomodarse a los propósitos del ataque enemigo. Para realizarlos hay que invertir las reglas dadas para el ataque; evitar que el adversario cree puntos fuertes demasiado cerca de nuestras líneas defensivas. Esta regla resume toda la defensa, como veremos en los ejemplos siguientes:

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 1. | <b>e4</b>   | <b>e5</b>   |
| 2. | <b>Cf3</b>  | <b>Cc6</b>  |
| 3. | <b>d4</b>   | <b>exd4</b> |
| 4. | <b>Cxd4</b> | <b>Cf6</b>  |
| 5. | <b>Cxc6</b> | <b>bxc6</b> |
| 6. | <b>Ad3</b>  | <b>d5</b>   |



**7. e5**

Hasta aquí, las negras han seguido los principios fundamentales del desarrollo. No han dado ocasión a las blancas para atacar, al no dejar debilitarse ninguno de sus puntos principales. La maniobra atacante de las blancas es, por tanto, prematura.

**7. ... Cg4**

**8. 0-0 Ac5**

**9. h3**

A continuación las negras realizan un inteligente contraataque que demuestra la imprudencia del juego de las blancas.

**9. ... Cxe5**

**10. Te1 Df6**

**11. De2 0-0**

**12. Dxe5 Dxf2+**

**13. Rh1 Axf3**

**14. gxf3 Df3+**

**15. Rh2 Ad6**

y las negras ganan.

**1. e4 e5**

**2. Cf3 Cc6**

**3. d4 exd4**

**4. Ac4 Ac5**

**5. 0-0 Cf6**

5...d6 hubiera estado más de acuerdo con nuestras reglas. El movimiento realizado es algo inferior y otorga a las blancas la posibilidad de llevar a cabo un violento ataque, el cual, dado el magnífico desarrollo de las negras, fracasa contra una línea de defensa superior.

**6. e5 d5**

La respuesta correcta. Retirar el caballo sería notablemente inferior. Si, por ejemplo, 6...Ce4 7.Ad5 desorganizaría todo el juego de las negras. Y si 6...Cg4 7.Axf7+ Rxf7 8.Cg5+ sería la continuación.

**7. exf6 dxc4**

**8. Te1+ Ae6**

**9. Cg5 Dd5**

No 9...Dd7 porque 10.Cxe6 fxe6 11.Dh5+ y las blancas ganan el AR.

**10. Cc3 Df5**

**11. g4 Dg6**

Las negras no deben tomar el PAR, ya que las blancas contestarían con 12.Cd5 Dd8 13.Txe6+ fxe6 14.Cxe6.

Las negras amenazan ahora con enrocar por el flanco de dama y quedar en magnífica posición, ya que las blancas han debilitado la solidez de la suya al realizar sus maniobras atacantes.

**12. Cce4 Ab6**

**13. f4 0-0-0**

**14. f5 Axf5**

**15. gxf5 Dxf5**

Al fin las blancas han conseguido recuperar su material, pero ¡a qué precio! Tiene tres peones atrasados, su rey está en una posición enteramente insegura, su enemigo ha desarrollado brillantemente sus piezas y tiene su Peón c y d muy avanzados y bien protegidos, dispuestos a llevar a cabo una acción decisiva a la menor oportunidad que se les ofrezca. Y todo esto por una pieza menor.

**16. fxg7 The8**

**17. Cg3 d3+**

**18. Ae3                      Axe3+**

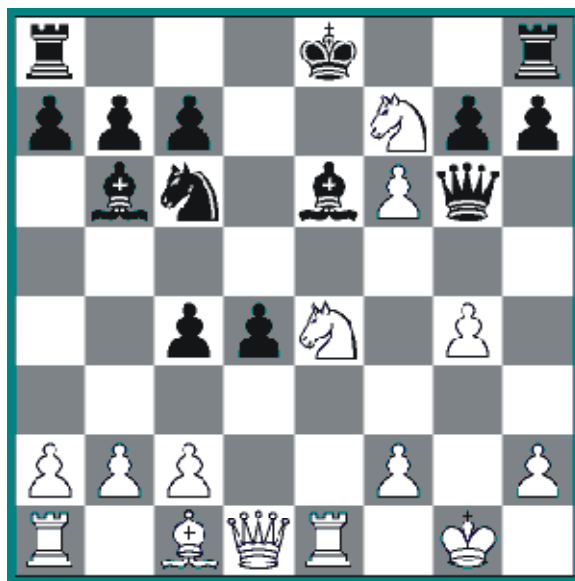
**19. Txe3                    Dc5**

o bien 19...Dxg5 y ganan también. Se llega a conclusiones parecidas, sea cualquiera la variante que elijan las blancas, después de la jugada 13.

Volvamos, pues, a ella y variemos el ataque.

**13. Cxf7**

Un valiente sacrificio para sostener el ataque. Si el rey o la dama toman el caballo, Cg5 recupera la pieza y queda en excelente posición. Si 13...Axf7, las blancas deben quedar satisfechas con llevar al rey a una posición bastante insegura, mediante: 14.fxg7 Dxg7 15.Cf6+ Rd8 16.Df3, con buenas posibilidades de ataque contra el rey indefenso. Las negras, no obstante, pueden oponer una réplica igualmente audaz que le da la vuelta por completo a la situación y le permite atacar el débil flanco de rey de las blancas.



**13. ...**

**0-0**

Ahora, con una sola jugada, todas las piezas blancas quedan mal situadas y deben retroceder rápidamente hacia su campo. El juego se invierte y empieza la reacción.

- |            |             |             |
|------------|-------------|-------------|
| <b>14.</b> | <b>Cfg5</b> | <b>Ad5</b>  |
| <b>15.</b> | <b>fxg7</b> | <b>Tfe8</b> |
| <b>16.</b> | <b>Cg3</b>  | <b>h6</b>   |
| <b>17.</b> | <b>Ch3</b>  | <b>Ce5</b>  |

y ganan las negras. O quizás sería más efectivo:

- |            |             |              |
|------------|-------------|--------------|
| <b>17.</b> | <b>...</b>  | <b>Txe1+</b> |
| <b>18.</b> | <b>Dxe1</b> | <b>Te8</b>   |
| <b>19.</b> | <b>Dd1</b>  | <b>Ce5</b>   |
| <b>20.</b> | <b>Cf4</b>  | <b>Df6</b>   |

con un brillante ataque.

- |           |            |            |
|-----------|------------|------------|
| <b>1.</b> | <b>e4</b>  | <b>e5</b>  |
| <b>2.</b> | <b>Cf3</b> | <b>Cc6</b> |
| <b>3.</b> | <b>c3</b>  |            |

La apertura Ponziani. No me parece recomendable debido al avance prematuro del Peón c.

- |           |            |           |
|-----------|------------|-----------|
| <b>3.</b> | <b>...</b> | <b>d5</b> |
|-----------|------------|-----------|

Una excelente réplica. Con su tercera jugada, las blancas han debilitado la casilla d3; las negras, por tanto, abren su columna de dama para tomar posesión de este importante punto.

- |           |             |             |
|-----------|-------------|-------------|
| <b>4.</b> | <b>Da4</b>  | <b>dxg4</b> |
| <b>5.</b> | <b>Cxe5</b> | <b>Dd5</b>  |
| <b>6.</b> | <b>Ab5</b>  | <b>Cge7</b> |
| <b>7.</b> | <b>f4</b>   |             |

Este es el movimiento aconsejado por Staunton, para intentar mantener el ataque, el cual después del cambio de piezas menores, se perdería por completo. Las blancas amenazan con A4A y Staunton deja contestar a las negras, por tanto, 7...exf3. Un excelente jugador de Liverpool, considerando la posición con el instinto de un verdadero jugador de ajedrez, sugirió una contestación mejor al ataque precipitado de las blancas. He aquí cómo venció a uno de sus contrarios en una partida de campeonato.

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 7. | ...         | <b>Ad7</b>  |
| 8. | <b>Cxd7</b> | <b>Rxd7</b> |
| 9. | <b>0-0</b>  | <b>Cf5</b>  |

Las negras tienen un desarrollo mucho mejor y amenazan con Ac5+

- |     |              |                  |
|-----|--------------|------------------|
| 10. | <b>b4</b>    | <b>a5</b>        |
| 11. | <b>Rh1</b>   | <b>axb4</b>      |
| 12. | <b>Axc6+</b> | <b>bxc6</b>      |
| 13. | <b>Dxa8</b>  | <b>Ac5</b>       |
| 14. | <b>Dxh8</b>  | <b>Cg3+</b>      |
| 15. | <b>hxg3</b>  | <b>Dh5 mate.</b> |

	<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
--	----------------	---------------

	<b>BLACKBURNE</b>	<b>BURN</b>
--	-------------------	-------------

- |    |              |             |
|----|--------------|-------------|
| 1. | <b>e4</b>    | <b>e6</b>   |
| 2. | <b>d4</b>    | <b>d5</b>   |
| 3. | <b>Cc3</b>   | <b>Cf6</b>  |
| 4. | <b>e5</b>    | <b>Cfd7</b> |
| 5. | <b>f4</b>    | <b>c5</b>   |
| 6. | <b>dx c5</b> | <b>Axc5</b> |
| 7. | <b>Dg4</b>   | <b>0-0</b>  |

- |            |            |            |
|------------|------------|------------|
| <b>8.</b>  | <b>Ad3</b> | <b>f5</b>  |
| <b>9.</b>  | <b>Dh3</b> | <b>Cc6</b> |
| <b>10.</b> | <b>Cf3</b> | <b>Te8</b> |

Evidentemente, las negras están preparando su flanco de rey, para llevar a cabo un largo asedio. Su última jugada sirve admirablemente a su propósito. La torre abandona la casilla f8 para dejar su sitio al caballo, que está allí perfectamente seguro y apoya al punto más débil, el Peón h, además de a e6 y g6 y está dispuesto para obstruir en cualquier momento la columna de g.

- |            |           |           |
|------------|-----------|-----------|
| <b>11.</b> | <b>g4</b> | <b>g6</b> |
| <b>12.</b> | <b>a3</b> |           |

Uno de aquellos movimientos sin objetivo visible alguno, para prevenirse de algo que, en realidad, no es una amenaza real. Estos movimientos superfluos perjudican mucho un juego. ¿Por qué no jugar Dg3 y después adelantar vigorosamente el Peón h?

- |            |              |             |
|------------|--------------|-------------|
| <b>12.</b> | <b>...</b>   | <b>a6</b>   |
| <b>13.</b> | <b>Ad2</b>   | <b>b5</b>   |
| <b>14.</b> | <b>gxf5</b>  | <b>gxf5</b> |
| <b>15.</b> | <b>0-0-0</b> | <b>Cf8</b>  |
| <b>16.</b> | <b>Thg1+</b> |             |

Un atrevido sacrificio que proporciona un violento ataque, muy difícil de evitar.

- |            |              |             |
|------------|--------------|-------------|
| <b>16.</b> | <b>...</b>   | <b>Axg1</b> |
| <b>17.</b> | <b>Txg1+</b> | <b>Cg6</b>  |
| <b>18.</b> | <b>Ce2</b>   | <b>Ta7</b>  |

Una excelente maniobra defensiva. La torre protege varios puntos débiles y puede ser utilizada para cerrar la columna abierta g.

- |            |            |             |
|------------|------------|-------------|
| <b>19.</b> | <b>Cg3</b> | <b>Tee7</b> |
|------------|------------|-------------|

**20. Ch5 Rh8**

**21. Cf6 Tg7**

**22. Dh6 Cf8**

**23. Cg5**

Las negras están prácticamente fuera de peligro, pero deben jugar todavía con gran cuidado. Las blancas pretenden ahora continuar con: 24.Dxg7+ Tg7 25.Cf7+ Txf7 26.Tg8++.

**23. ... Tg6**

**24. Dh5 Tag7**

**25. Tg3 De7**

Un nuevo apoyo para el Peón h. El ataque de las blancas se viene abajo, porque no tiene salida para sus dos alfiles y necesita de ellos para apoyarlo.

**26. Ae2 Txf6**

Movimiento vigoroso y decisivo.

**27. exf6 Dxf6**

**28. Tc3 Ad7**

**29. Cf3 Rg8**

Las blancas amenazan Txc6 seguido de Ac3.

**30. Dh3 Cg6**

**31. Dh6 De7**

**32. Txc6 Axc6**

Un último intento para neutralizar la superioridad material de las negras por medio del ataque.

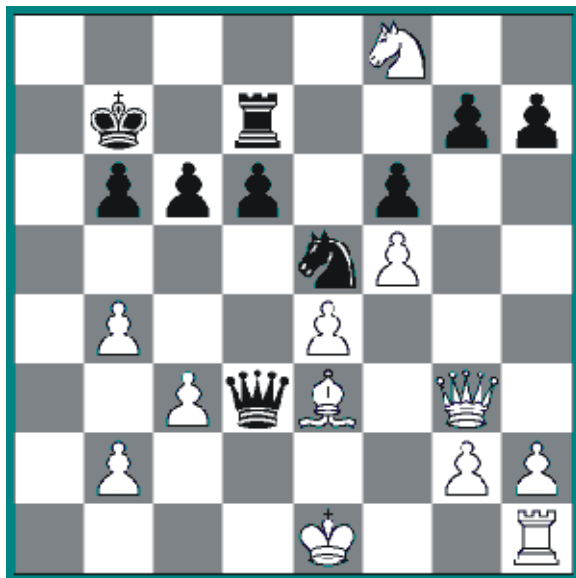
**33. Ac3 Tf7**

**34. Cg5 Cxf4**

**35. Cxf7 Cxe2+**

**36. Rd2 Cxc3**

Y las negras ganan después de unas cuantas jugadas.



Esta posición del diagrama se produjo en mi partida con Steinitz. Juegan las blancas. Un poco precipitadamente jugué:

**1. Tf1**

Creyendo que Cxd7 hubiera llevado a tablas por jaque perpetuo. Esto, sin embargo, no era exacto (como creo que señaló Tschigorin), pues el juego podría haber seguido: 1.Cxd7 Db1+ 2.Rd2 Dxb2+ 3.Rd1 Db3+ 4.Re2 Dc4+ 5.Re1 Dxc3+ 6.Ad2 Da1+ 7.Re2 y las blancas ganarían fácilmente.

**1. ... Dc2**

**2. Ad2 Te7**

**3. Ce6 Dxe4+**

Las blancas deben ser extremadamente cuidadosas al seleccionar su respuesta, pues si juegan: 4.Rd1 Db1+ 5.Ac1 Cd3 6.Dxd6 Cxb2+ 7.Re2 De4+ 8.Ae3 Dxe3+, igualando las fuerzas materiales y con probabilidad de hacer tablas.

**4. De3 Dxe2+**



Ahora sigue una importante maniobra que será la clave de la defensa de las blancas.

**5.     b3**

Si 5. De2, las negras contestarían Dd5 y dominarían todo el flanco de dama.

**5.     ...                     Te8**

No basta tomar el Peón h para mantener una igualdad de fuerzas; las blancas contestarían con Rd1 o b5 y muy pronto estarían en condiciones de asumir el ataque.

**6.     De2                     Dh3**

El primer síntoma del agotamiento progresivo del ataque negro. La dama estaría mejor colocada en el flanco de dama; pero no puede jugar Dd5, ya que c4 obligaría al cambio de damas.

**7.     Rd1                     Ta8**

**8.     Tf2                     Ta2**

Las piezas negras están bien colocadas pero carecen de fuerza ofensiva.

**9.     b5                     c5**

**10.   Cxg7                   d5**

**11.   Rc1**

Las blancas intentan poner en juego a su torre para precipitar el final.

**11.   ...                     Dd3**

11...c4 hubiera sido contestado con 12.bxc4; y 11...Cd3+ con Rb1 y los cambios resultantes resultarían siempre en ventaja para las blancas.

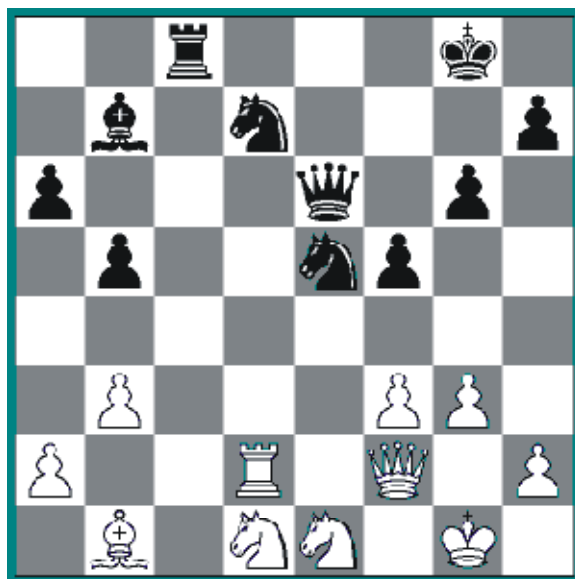
**12.   Dxd3                   Cxd3+**

**13.   Rb1                   Tb2+**

**14.   Ra1                   Txb3**

**15.   Tf3**

y las blancas ganaron el final.



El diagrama anterior muestra el estado de la partida 18 en su jugada 33, de mi match con Steinitz. Juegan las blancas. Les recomiendo que estudien cuidadosamente esta Posición, en la que las blancas únicamente pueden mantener el equilibrio mediante una maniobra defensiva muy ingeniosa. La cuestión estriba solamente en la siguiente jugada de las blancas. Las negras amenazan con 1...Cxf3+ 2.Cxf3 Axf3 3.Dxf3 De1+ y ganan.

¿Cómo pueden salvar las blancas esta partida?

Si

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 1. | <b>Tc2</b>  | <b>Txc2</b> |
| 2. | <b>Axc2</b> | <b>Dc6</b>  |
| 3. | <b>Rg2</b>  | <b>Cxf3</b> |
| 4. | <b>Cxf3</b> | <b>Ce5</b>  |

recuperando la pieza y con un peón más.

Si

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 1. | <b>Te2</b> | <b>Tc1</b> |
| 2. | <b>Ac2</b> | <b>Dd5</b> |

- |           |            |             |
|-----------|------------|-------------|
| <b>3.</b> | <b>Td2</b> | <b>Dxf3</b> |
|-----------|------------|-------------|
- o bien
- |           |             |              |
|-----------|-------------|--------------|
| <b>3.</b> | <b>Td2</b>  | <b>Cxf3+</b> |
| <b>4.</b> | <b>Cxf3</b> | <b>Dxf3</b>  |
| <b>5.</b> | <b>Dxf3</b> | <b>Axf3</b>  |
| <b>6.</b> | <b>Txd7</b> | <b>Txc2</b>  |

debiendo ganar.

Si

- |           |             |              |
|-----------|-------------|--------------|
| <b>1.</b> | <b>Ce3</b>  | <b>Tc1</b>   |
| <b>2.</b> | <b>Td1</b>  | <b>Cxf3+</b> |
| <b>3.</b> | <b>Cxf3</b> | <b>Txd1+</b> |
| <b>4.</b> | <b>Cxd1</b> | <b>Dd5</b>   |

con un peón más y una posición igualada.

Si

- |           |             |             |
|-----------|-------------|-------------|
| <b>1.</b> | <b>Rg2</b>  | <b>Cxf3</b> |
| <b>2.</b> | <b>Cxf3</b> | <b>Ce5</b>  |
| <b>3.</b> | <b>Td3</b>  | <b>Tc1</b>  |
| <b>4.</b> | <b>Td8+</b> | <b>Rg7</b>  |
| <b>5.</b> | <b>Da7</b>  | <b>Dc6</b>  |

con un ataque magnífico e irresistible.

El movimiento que se ejecutó realmente y que es el único que puede salvar la partida (que terminó en tablas) fue: 1. Rf1! contra el cual las negras deben jugar con gran cuidado para no quedar en desventaja; cualquier ataque violento está condenado al fracaso.

Muchas veces tendrán que estudiar muy profundamente la posición en que se encuentran para lograr encontrar un buen movimiento defensivo. Pero creo, y puedo asegurarlo, que si siguen las reglas que hemos dado no buscarán en

vano. Si buscan la forma la encontrarán, por muy peligroso que pueda parecer el ataque al que se enfrentan.

# 10, 11 y 12

Señores: Cuando ambos bandos han atravesado ya las escaramuzas del medio juego y debido a los esfuerzos desplegados en el ataque y la defensa han visto diezmadas sus fuerzas y, por tanto, los ataques directos al rey han perdido ya sus posibilidades de éxito, la partida entra en una nueva fase que difiere en muchos aspectos de todas las anteriores. Una de las principales características de esta fase de la partida, llamada final, es la de que el rey – hasta este momento el objeto directo o indirecto de los ataques de nuestro enemigo, cuya seguridad ha tenido que ser celosamente vigilada y cuyo poderío se limitaba a proteger a los pocos peones que le rodeaban y que eran necesarios, a su vez, para su propia seguridad – el rey, repetimos, se convierte en una poderosa arma de ataque y defensa en nuestras manos.

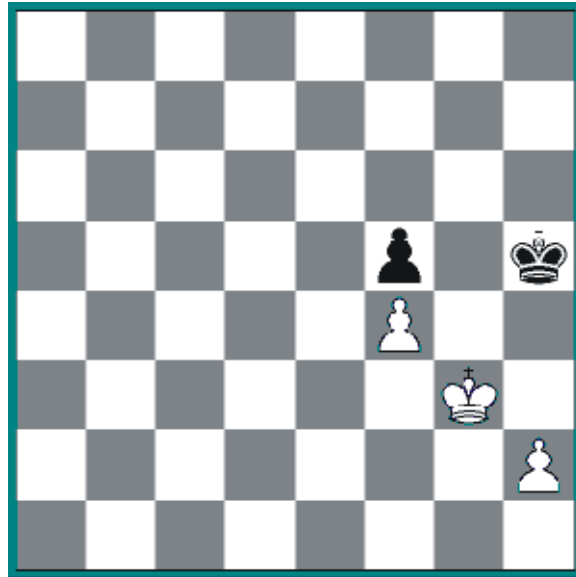
Las reglas generales del ataque y la defensa no varían en lo más mínimo en esta fase final de la partida. En esta fase los puntos débiles suelen consistir en peones que están bloqueados o que no pueden avanzar por alguna otra razón y que, además, no pueden ser defendidos por otros peones. También ahora hay que dirigir el ataque contra las zonas débiles. Las nuestras serán aquellas que estén abiertas al rey o a las piezas enemigas y que no estén protegidas por nuestro rey o nuestras piezas. Los esfuerzos del adversario se dirigirán directamente contra estos puntos que son fuertes para él e intentará crear nuevos puntos fuertes lo más cercanos posibles a los anteriores. También aquí se precisa alguna clase de superioridad para poder atacar. Pero, además de todo esto, entran dos nuevos factores en juego que les dan su carácter especial a los finales.

El primero es la mayor facilidad de los peones pasados para convertirse en dama, debido a la menor cantidad de piezas sobrevivientes. Para ello raramente hay que realizar más de cinco movimientos en total y, frecuentemente, menos. Si la columna por la que avanzamos el peón está constituida en su totalidad por puntos fuertes, el enemigo se verá obligado a emplear una de sus piezas, el mismo rey a veces, para obstruirla o para lograr dominar uno de los escaques. Los puntos o columnas dominados por el enemigo y por los cuales puede impedir el paso de nuestros peones son llamados, debido a ello, *puntos de ventaja*. La partida se desarrolla muchas veces en forma de una lucha por conseguir el dominio de estos puntos o columnas de avance, para lograr ocuparlos o desalojar de los mismos las piezas contrarias. Por otra parte, si conseguimos que una parte de las fuerzas contrarias estén empleadas en vigilar nuestros peones, podemos intentar un ataque en toda regla por otra región del tablero.

Cuando el ataque y la defensa, en la última fase del juego, están perfectamente equilibrados y tanto nuestras piezas como las del adversario están colocadas tan favorablemente que a menos que el enemigo les abra paso ninguno de los dos puede abandonar su posición; cuando, en otras palabras, el moverse deja de ser una ventaja, el tiempo (el derecho de moverse, que es la posibilidad de hacer algo ventajoso) asumirá un carácter diferente. En tales posiciones, frecuentes en las partidas bien llevadas y cuya presentación puede, a menudo, calcularse de antemano, el tener que moverse significa una pérdida en el poder de nuestras piezas y, en consecuencia, puede significar la pérdida de la partida. Podemos referirnos a esta situación, en la cual se produce un verdadero agotamiento de las posibilidades de hacer movimientos que mejoren las posiciones, como la táctica del agotamiento.

Esta táctica se manifiesta por el gran cuidado con que ambos adversarios realizan ciertos movimientos de retroceso o de espera, con objeto de mejorar su posición o, por lo menos, de no perjudicarla, hasta que se presente una oportunidad favorable para avanzar.

La táctica del agotamiento puede ilustrarse mediante diagramas.



Las blancas no tienen ninguna posibilidad de forzar la victoria maniobrando por las columnas de la h o g, no tienen suficiente espacio a su disposición. Por ejemplo, después de 1.Rh3 Rh6 2.Rh4 Rg6; tendrán que retroceder; en consecuencia, debemos dejar esta región del tablero en poder del rey negro. Nuestro Peón h será, por tanto, un punto débil y será prudente que lo mantengamos retrasado el máximo tiempo posible. La mejor posición que puede ocupar el rey negro es g4. Nuestro rey tiene que estar dispuesto a ir a e3 o e5, en el momento en que el negro ocupe esta casilla. De todo lo dicho, deducimos la siguiente línea de juego:

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 1. | <b>Rh3</b> | <b>Rh6</b> |
| 2. | <b>Rg2</b> | <b>Rh5</b> |

3.     **Rg3**                      **Rh6**

la primera manifestación del principio expuesto.

4.     **Rf2**                      **Rh5**

5.     **Re2**

Y no 5. Re3, ya que la réplica Rg4 gana un peón.

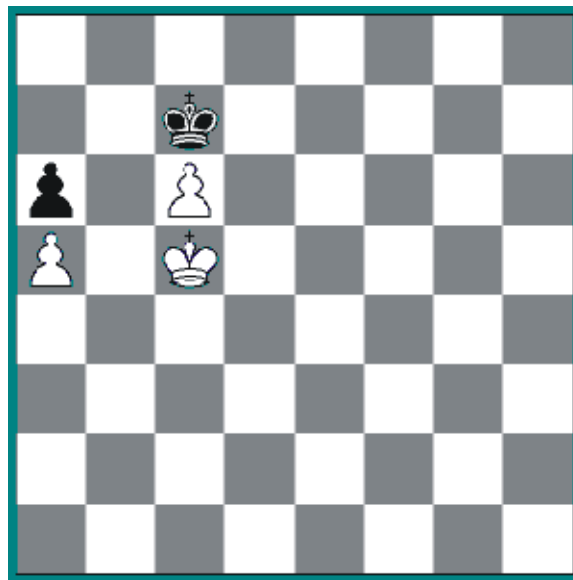
5.     ...                      **Rh4**

6.     **Rd3**                      **Rg4**

7.     **Re3**                      **Rh3**

8.     **Rd4**                      **Rxh2**

9.     **Re5 y ganan**



Las blancas tienen dos posibilidades de ganar, una basada en su peón pasado y la otra en la debilidad del Peón a negro. El rey negro ocupa una posición ventajosa con respecto a ambas piezas. Para cambiarlo puede recurrirse a la siguiente maniobra:

1.     **Rd5**                      **Rc8**

2.     **Rc4**                      **Rd8**

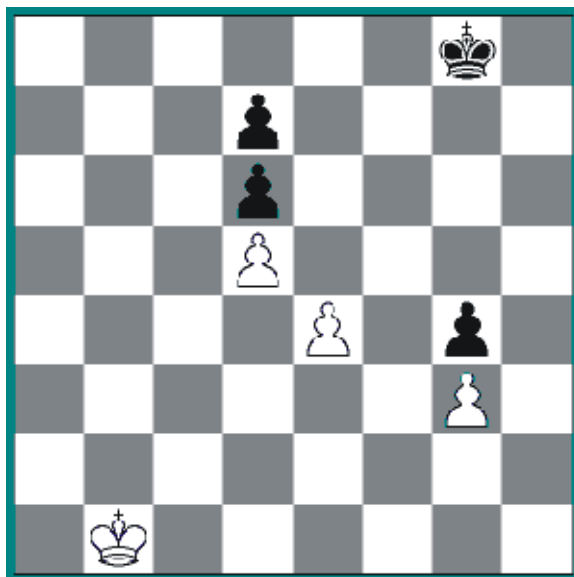


- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 3. | <b>Rd4</b> | <b>Rc8</b> |
| 4. | <b>Rd5</b> | <b>Rc7</b> |
| 5. | <b>Rc5</b> |            |

Y las blancas ganan fácilmente. O bien:

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 4. | <b>...</b> | <b>Rd8</b> |
| 5. | <b>Rd6</b> | <b>Rc8</b> |
| 6. | <b>c7</b>  | <b>Rb7</b> |
| 7. | <b>Rd7</b> |            |

y hacen mate en pocas jugadas más.



Este es un final propuesto por Mr. Locock. Las blancas tienen dos buenas líneas de ataque; una contra el débil Peón g negro mediante la amenaza del rey desde f4; la otra avanzando su Peón e5 apoyado por el rey en d4. Pero cuando el rey blanco esté en e3, el rey negro puede ocupar en este preciso momento g5; y cuando el rey blanco esté en d4, el negro puede impedir el avance colocándose en f6. Si el rey blanco va a d3, listo para colocarse en cualquiera de las casillas citadas, el rey negro debe estar en g6. De esta forma, las casillas

de ambos bandos se corresponden entre sí. Siguiendo este razonamiento, llegamos a la conclusión de que si juegan primero las blancas hacen tablas y si lo hacen en primer lugar las negras, pierden. Veámoslo;

Si juegan primero las negras:

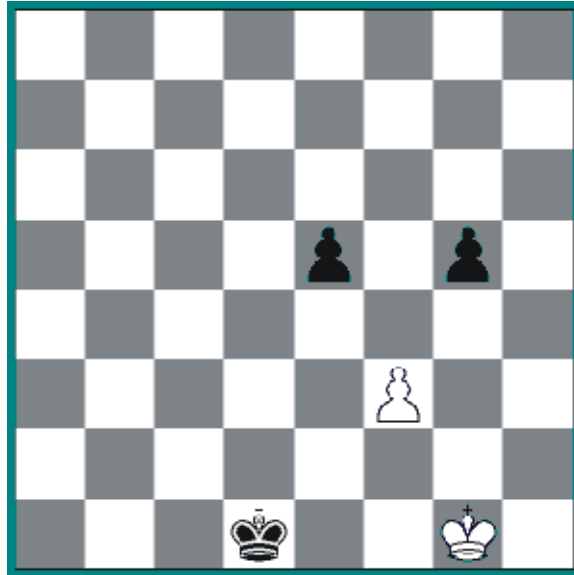
- |     |                      |      |
|-----|----------------------|------|
| 1.  | ...                  | Rh8  |
| 2.  | Rb2                  | Rg8  |
| 3.  | Rb3                  | Rh7  |
| 4.  | Rc2                  | Rh6  |
| 5.  | Rd2                  | Rh5  |
| 6.  | Rc3                  | Rg5  |
| 7.  | Rc4                  | Rg6  |
| 8.  | Rd3                  | Rg5  |
| 9.  | Re3 y ganan; o bien: |      |
| 8.  | ...                  | Rf6  |
| 9.  | Rd4                  | Rg6  |
| 10. | e5                   | dx5+ |
| 11. | Rxe5                 | Rf7  |
| 12. | Rf5 y ganan.         |      |

Veamos ahora lo que ocurre si juegan primero las blancas:

- |    |     |     |
|----|-----|-----|
| 1. | Rc2 | Rh7 |
| 2. | Rd2 | Rh6 |
| 3. | Re2 | Rh5 |
| 4. | Rd2 | Rh6 |
| 5. | Rc2 | Rh7 |
| 6. | Rc3 | Rg7 |
| 7. | Rc4 | Rf7 |
| 8. | Rd4 | Rf6 |

- |     |            |                  |
|-----|------------|------------------|
| 9.  | <b>Rd3</b> | <b>Rg6</b>       |
| 10. | <b>Re3</b> | <b>Rg5, etc.</b> |

Uno de los caballeros presentes, Mr. McLaren, me ha consultado acerca de la siguiente posición:



También esta posición depende del principio del agotamiento. Los puntos de ventaja de las negras, desde los cuales amenaza el peón blanco, son tres: e2, e3, f4. El más próximo y por lo tanto el mejor de ellos, es e2. Cuando el rey negro se encuentre allí, el rey blanco debe encontrarse en disposición de ocupar g2, y cuando el rey negro vaya a e3, el rey blanco debe pasar a ocupar g3. El juego se desarrollará así:

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 1. | <b>Rh1</b> | <b>Rd2</b> |
| 2. | <b>Rh2</b> | <b>Rd3</b> |
| 3. | <b>Rh3</b> | <b>Rd4</b> |
| 4. | <b>Rg4</b> | <b>Re3</b> |
| 5. | <b>Rg3</b> | <b>Re2</b> |

6. **Rg2 Rd1**
7. **Rh1 (o bien h3) y hacen tablas.**

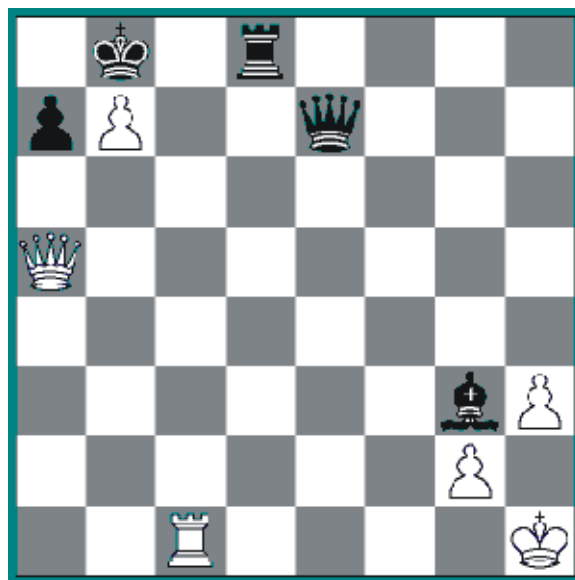
Cualquier intento de pasar los peones fracasará:

1. **Rh1 g4**
2. **Rg2 y hacen tablas**

Si juegan primero las negras:

1. **... Re1**
2. **Rg2 Re2**
3. **Rg3 Rf1**
4. **Rh3 Rf2**
5. **Rg4 Rg2 y ganan**

Los siguientes ejemplos nos ilustrarán acerca de la fuerza de los peones pasados.

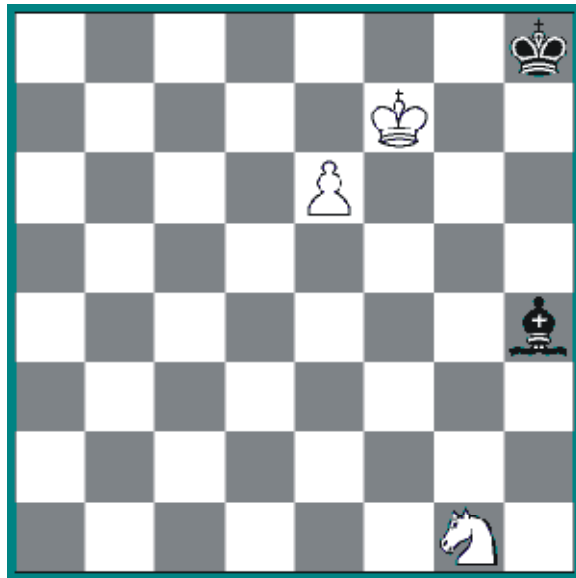


Las blancas ganan con una inteligente jugada en la cual se ponen en juego todas las posibilidades del peón situado en b7:

1.    **Tc8+**                    **Txc8**
2.    **Dxa7+**                    **Rxa7**

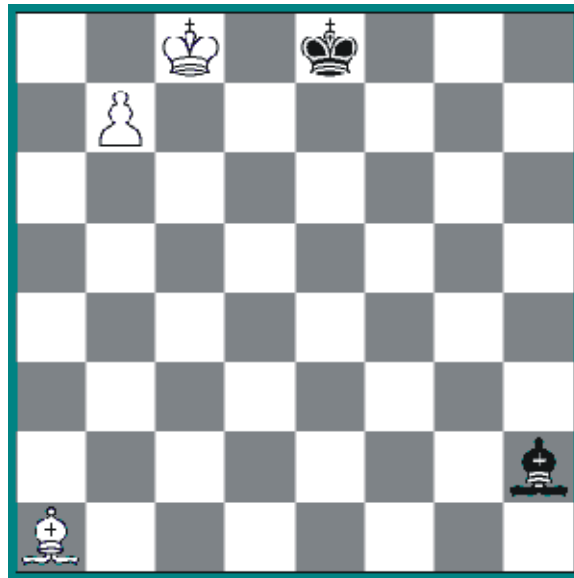
Con bxc8 se pide un caballo, ganando la dama y la partida.

La combinación anterior es más propia del medio juego que de un final. Pero incluso cuando está respaldado por muy pocas piezas, un peón pasado puede ser muy peligroso.



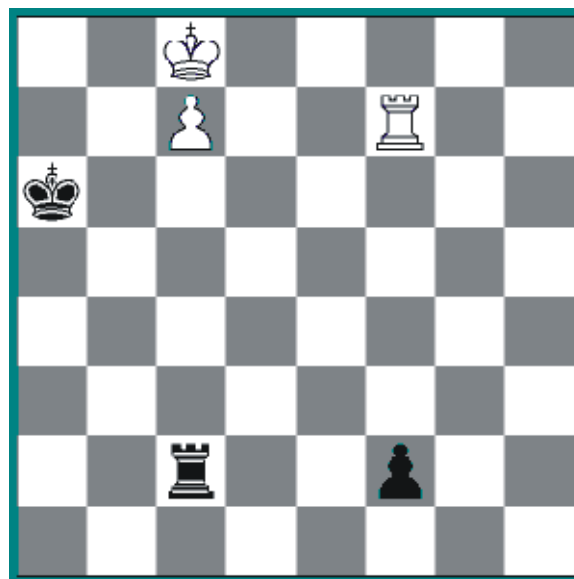
1.    **Cf3**                    **Ad8**
2.    **Ce5**                    **Rh7**
3.    **Cg4**                    **Rh8**
4.    **Cf6**

y ganan, puesto que las negras tienen que jugar forzosamente; 3...Ah4 (o Ag5) 4.Cf6+, que obstruye la diagonal del alfil y, por tanto, gana.



- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 1. | <b>Ad4</b> | <b>Ag3</b> |
| 2. | <b>Aa7</b> | <b>Af4</b> |
| 3. | <b>Ab8</b> | <b>Ae3</b> |
| 4. | <b>Ac7</b> | <b>Aa7</b> |
| 5. | <b>Ab6</b> |            |

y ganan en unos pocos movimientos más. En los dos últimos ejemplos, el rey vencedor está espléndidamente colocado.



La diferencia de posición de ambos reyes decide la lucha.

1. **Rb8** **Tb2+**

2. **Ra8** **Tc2**

3. **Tf6+** **Ra5**

Si 3...Rb5 4.Rb8 ganaría más rápidamente

4. **Rb8** **Tb2+**

5. **Ra7** **Tc2**

6. **Tf5+** **Ra4**

7. **Rb7** **Tb2+**

8. **Ra6** **Tc2**

9. **Tf4+** **Ra3**

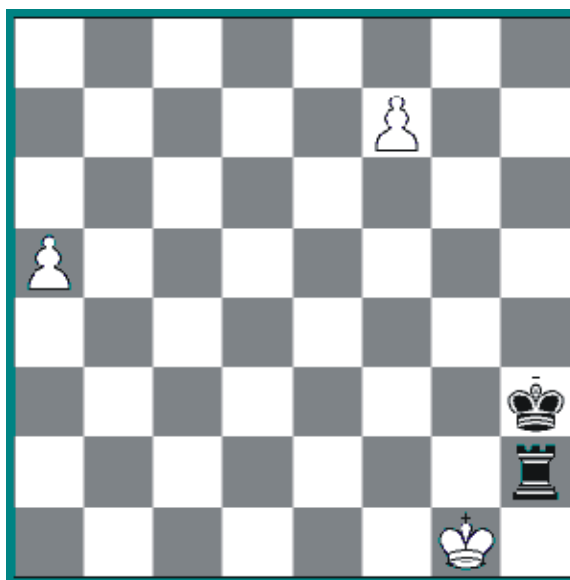
10. **Rb6** **Tb2+**

11. **Ra5** **Tc2**

12. **Tf3+** **Ra2**

13. **Txf2**

y ganan por tener dama contra torre.



- |    |            |             |
|----|------------|-------------|
| 1. | ...        | <b>Tg2+</b> |
| 2. | <b>Rf1</b> | <b>Tg4</b>  |
| 3. | <b>f8T</b> |             |

Si en lugar de torre pidiera dama, el rey negro quedaría ahogado.

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 3. | ...        | <b>Ta4</b> |
| 4. | <b>Ta8</b> | <b>Rg4</b> |

Una excelente jugada. Las blancas amenazaban con a6 y luego a7 seguido de jaque con la torre. Si ahora: 5.a6 Rf3, amenazando mate, y forzando las tablas; por ejemplo: 6.Re1 Re3 7.Rd1 Rd3 8.Rc1 Rc3 9.Rb1 Tb4 +, etc.

- |    |            |            |
|----|------------|------------|
| 5. | <b>Re2</b> | <b>Rf5</b> |
| 6. | <b>a6</b>  | <b>Rf6</b> |

y no Re6, con lo que se pierde una torre: 7.a7 Rd7 8.Th8.

- |    |            |  |
|----|------------|--|
| 7. | <b>Rd3</b> |  |
|----|------------|--|

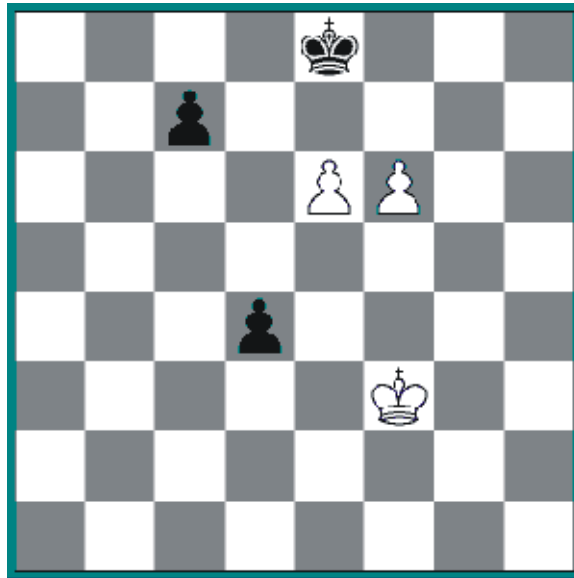
La maniobra decisiva. El rey acude ahora a apoyar a su peón y poder librarlo de la torre, mientras que las negras no pueden hacer nada para cambiar la situación en su favor. La casilla a7 está libre para el rey, como lugar seguro contra los jaques de la torre negra.

- |     |            |             |
|-----|------------|-------------|
| 7.  | ...        | <b>Rg7</b>  |
| 8.  | <b>Rc3</b> | <b>Rh7</b>  |
| 9.  | <b>Rb3</b> | <b>Ta5</b>  |
| 10. | <b>Rb4</b> | <b>Ta1</b>  |
| 11. | <b>Rb5</b> | <b>Tb1+</b> |
| 12. | <b>Rc6</b> | <b>Tc1+</b> |
| 13. | <b>Rb7</b> | <b>Tb1+</b> |
| 14. | <b>Ra7</b> |             |

Sin este lugar de refugio no se hubiera podido ganar la partida, mientras que ahora es, en cambio, muy sencillo.



14. ... **Rg7**
15. **Tb8** **Ta1**
16. **Tb6** **Rf7**
17. **Rb7** ganando con facilidad.



En este diagrama, las blancas ganan debido a la mejor posición de su rey y a que sus peones están más adelantados que los negros.

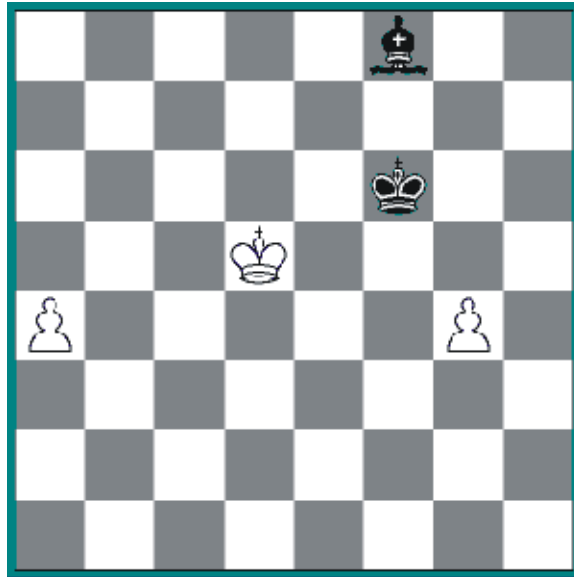
#### 1. **Rf4**

Es importante acompañar correctamente el desarrollo en el tiempo de la maniobra ganadora. Por ello, no hay que marchar directamente a 4R.

1. ... **Rf8**
2. **Re4** **c5**
3. **Rd3** **Re8**
4. **e7**

Este es el momento adecuado para avanzar. A partir de aquí, todos los movimientos de las negras son forzados.

4. ... **Rd7**
5. **Rc4** **Re8**
6. **Rxc5** **d3**
7. **Rd6** **d2**
8. **Re6** **d1D**
9. **f7 y mate.**



1. **a5** **Ah6**

El Peón a blanco no tiene más que pasar otra casilla negra y puede hacerlo en dos movimientos. El alfil negro debe, pues, apresurarse a detenerlo.

2. **g5+** **Axg5**

El alfil queda obstruido por su propio rey.

3. **Re4** **Ah4**

4. **Rf3**

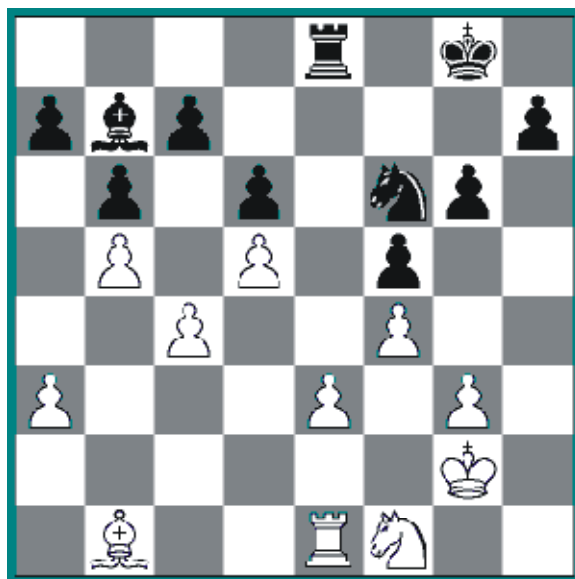
y el peón gana. Se corona.

Cuando se acerca el final de partida, el valor de cada una de las piezas se altera considerablemente. Dado que los objetivos en esta fase son distintos, también deben ser distintas las medidas a adoptar y algunas ideas que pueden ser correctas al principio de la partida tienen que modificarse sensiblemente para adaptarlas al final de la misma. El cambio de valor que experimentan las piezas está en relación directa, por supuesto, con el tipo de posición al que se ha llegado en cada partida particular; pero existen unas reglas generales de valoración que pueden servir de orientación. El valor vendrá determinado:

- (a) Por su capacidad de lucha contra el rey enemigo, como pieza atacante.
- (b) Por su capacidad de lucha contra los peones pasados.
- (c) Por su capacidad de poder ofensivo cuando los obstáculos son escasos (como suele ocurrir en los finales de partida).

Consideremos el rey en primer lugar. Si está colocado justo en frente del rey contrario, domina tres casillas y puede impedir, por tanto, su avance. Puede, por sí solo, detener tres peones pasados ligados que no hayan pasado de la sexta fila y dos si uno de ellos está ya en la séptima. Puede atacar cualquier casilla del tablero para lo cual, si está colocado en el centro del mismo, en e4 por ejemplo, no necesita más de tres movimientos.

Su alcance no está limitado por otros obstáculos más que los límites del tablero. Es, por consiguiente, una magnífica arma si está colocado correctamente en uno de los puntos centrales del tablero y cerca de una posición importante; no puede ser utilizado, sin embargo, como elemento de obstrucción, ni ser expuesto a ningún ataque directo, lo cual disminuye sensiblemente su valor ofensivo frente a las piezas mayores de ataque enemigas.



La posición indicada en el diagrama ocurrió en una de las partidas del match de Morphy. La partida se continuó así:

- |    |      |      |
|----|------|------|
| 1. | ...  | a6   |
| 2. | a4   | axb5 |
| 3. | axb5 | Ta8  |

La primera ventaja, una columna abierta para la torre, queda ya establecida.

- |    |      |      |
|----|------|------|
| 4. | Cd2  | Ta3  |
| 5. | e4   | fxe4 |
| 6. | Cxe4 | Cxe4 |
| 7. | Axe4 | Tc3  |
| 8. | Af3  |      |

amenazando, desde luego, con: 9.Te8+ Rf7 10.Tb8

- |     |     |     |
|-----|-----|-----|
| 8.  | ... | Rf7 |
| 9.  | Te4 | Ac8 |
| 10. | Ae2 | Af5 |

**11. Td4 h5**

Mediante la última jugada se asegura el importante punto f5.

**12. Rf2 Rf6**

**13. Td2 Ac2**

**14. Re1 Ae4**

**15. Rf2 Rf5**

El rey blanco es mantenido retrasado por la torre negra; el rey negro, en cambio, puede avanzar sin peligro se jaque.

**16. Ta2 h4**

Forzando el camino para su rey, que se convertirá en seguida en un peligroso atacante.

**17. gxh4 Rxf4**

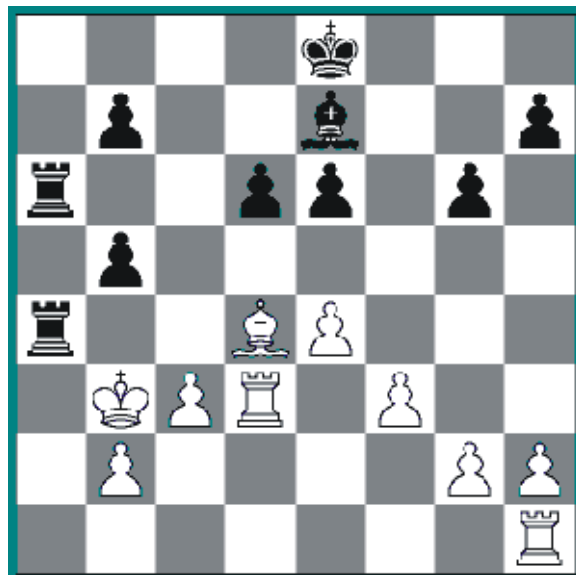
**18. Ta7 Th3**

**19. Txc7 Th2+**

**20. Re1 Re3**

Aplastando toda resistencia.

La posición siguiente se presentó en una de las partidas de mi match con Steinitz. Juegan blancas.



**1. Thd1 e5**

Si 1...Rd7 en este momento, 2.f4 daría una buena partida a las blancas.

**2. Ae3 Rd7**

**3. Ac5 Ta1**

**4. T1d2 Re6**

**5. Aa3 g5**

**6. Td5 Tb6**

**7. Rb4**

Ahora entra el rey activamente en la batalla

**7. ... g4**

Iniciando un sutil contraataque que casi consiguió llevar la partida a las tablas.

**8. Ra5**

Quizás hubiera sido más oportuno aceptar el peón: 8.fxg4 Te1 9.Ra5 Ad8 10.Txb5 Ta6+ 11.Rb4 Txe4+ 12.Rb3, con un peón adelantado.

**8. ... Ta6+**

**9. Rxb5 h5**

o bien: 9...Th1 10.fxg4 Te1 11.h3 Txe4 12.c4.

**10. Td1 Txd1**

**11. Txd1 gxf3**

**12. gxf3 Ta8**

**13. Rb6 Tg8**

**14. Rxb7 Tg2**

**15. h4 Th2**

**16. Rc6**

Esta maniobra hace insostenible el juego de las negras.

**16. ... Axb4**

**17. Txd6+ Rf7**

**18. Rd5 Af6**

Si 18...Td2+ 19.Rxe5 Ag3+ 20.f4 Txd6 21.Axd6 h4 22.Ac5 h3 23.Ag1 y los cuatro peones pasados ganan fácilmente contra el alfil aislado.

**19. Td7+ Rg6**

**20. Re6**

con objeto de obstaculizar el avance del rey negro.

Si ahora 20...Rg5 21.Tf7 Ad8 22.Tf8 Ab6 23.Ae7+ Rg6 24.Tg8+ Rh7 25.Rf7 seguido de Af6, que haría caer al rey negro en una trampa mortal.

**20. ... h4**

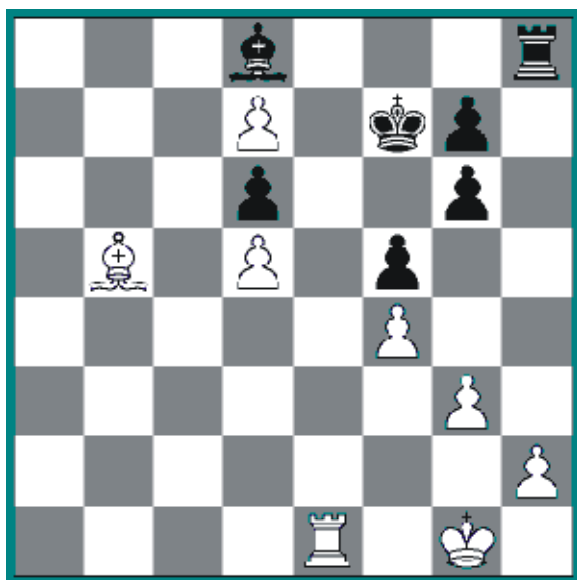
**21. Td1 h3**

**22. Tg1+ Tg2**

**23. Txxg2+ hxg2**

**24. Ac5**

y gana en pocas jugadas mediante sus peones pasados.



Otro de los enérgicos finales de las partidas de Morphy.

**1. Te8 Tf8**

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 2. | <b>Rf2</b>  | <b>g5</b>   |
| 3. | <b>Re3</b>  | <b>g4</b>   |
| 4. | <b>Rd3</b>  | <b>g5</b>   |
| 5. | <b>Ac6</b>  | <b>gxf4</b> |
| 6. | <b>gxf4</b> | <b>Tg8</b>  |
| 7. | <b>Rc4</b>  |             |

Como todas las fuerzas negras están ocupadas por la acción combinada de la torre blanca, el peón pasado y el alfil, todo lo que se necesita para decidir la partida es la cooperación del rey.

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 7.  | <b>...</b>  | <b>Tf8</b>  |
| 8.  | <b>Rb5</b>  | <b>Tg8</b>  |
| 9.  | <b>Ra6</b>  | <b>Tf8</b>  |
| 10. | <b>Rb7</b>  | <b>Tg8</b>  |
| 11. | <b>Rc8</b>  | <b>Ab6</b>  |
| 12. | <b>Txg8</b> | <b>Rxg8</b> |
| 13. | <b>d8D+</b> | <b>Axd8</b> |
| 14. | <b>Rxd8</b> | Abandonan.  |

Podríamos multiplicar fácilmente los ejemplos que demuestran la potencia del rey. Pero lo dejamos para otra ocasión, habiendo ya demostrado que el rey es un elemento esencial como atacante y como fuerza de apoyo importante en casi todos los finales de partida.

Otra pieza cuya potencia aumenta a medida que va aproximándose el final de una partida, es la torre. Su capacidad de lucha contra el rey enemigo es enorme, lo que la convierte en un elemento valiosísimo, tanto para el ataque como para la defensa. En combinación con el rey puede dar mate al rey contrario conduciéndole a un borde del tablero, y en combinación con un C y un P y una obstrucción puede dar mate al rey contrario en cualquier casilla.



(Por ejemplo: la torre en f8, el C en g6 y un peón en f5; el rey enemigo en f7 y uno de sus peones en g7.)

Sin ningún apoyo puede dar repetidos jaques al rey contrario, hasta que éste se vea obligado a acercarse a la torre, quizás en contra de sus propios intereses, o a refugiarse tras de un obstáculo. Debido a sus cualidades atacantes es un aliado valioso cuando queramos desalojar algún obstáculo en nuestro camino, por ejemplo los peones pasados; pero no es muy apropiada para luchar contra ellos y, en realidad, es demasiado valiosa para emplearla en estos menesteres si disponemos de otras alternativas. La mejor forma de detener un peón pasado mediante una torre es colocarla detrás de aquél, ya que el alcance de la torre aumenta a medida que el peón va avanzando. Puede detener, e incluso tomar si carecen de apoyo, a dos peones pasados que estén en la quinta y sexta líneas. Pero dos peones ligados y situados en la sexta fila, coronarán si sólo disponemos de la torre para detenerlos y actúan conjuntados. Contra los peones pasados es, por tanto, menos manejable que el Rey e, incluso, que el alfil, pero es muy peligrosa para los peones antes que éstos adopten una posición amenazadora, ya que tiene un gran alcance y parece calculada precisamente para oponerse a los peones cuando se encuentra en su posición más fuerte, es decir, cuando está frente a ellos. Puede atacar o amenazar, si no tiene obstáculos, cualquier casilla del tablero en un solo movimiento, y domina trece casillas a la vez. Esto le permite mantener al rey enemigo confinado a una porción restringida del tablero.

El alfil es mucho menos valioso que la torre para atacar al rey o para restringir su avance. Puede dominar dos casillas de las que están al alcance del rey y, en ocasiones, puede dar jaque además de dominar las dos casillas dichas. Su capacidad para apoyar a los peones pasados no es muy grande, ya que la columna por la que avanzan los peones contiene, hábilmente, algunos puntos

completamente sustraídos a su acción por algún obstáculo. Su gran valor radica en dos hechos:

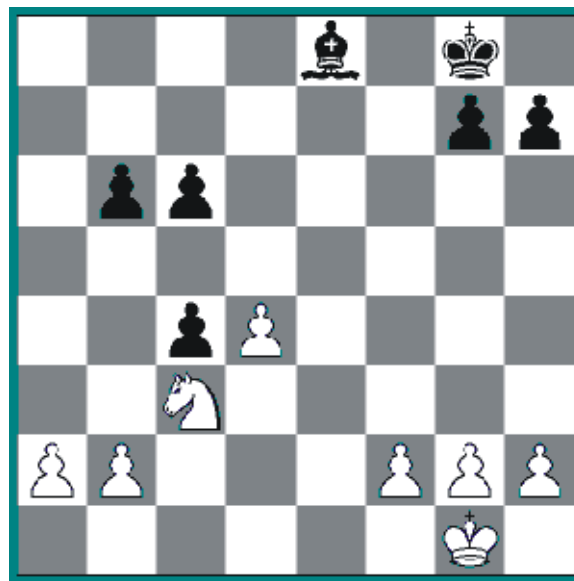
- (1) Puede detener los peones contrarios desde gran distancia y desde distintas casillas.
- (2) Un peón y un alfil pueden protegerse mutuamente y quedar más o menos a salvo del rey o de otras piezas superiores del enemigo.

Su alcance total, sin embargo, contiene solamente treinta y dos casillas y, sea cual sea la importancia teórica que pueda tener en la lucha, ésta se ve grandemente modificada por las circunstancias particulares de cada caso; así, su importancia puede aumentar considerablemente cuando se tiene una posición superior o quedar prácticamente reducida a cero cuando la superioridad es del contrario.

El caballo es, a menos que las circunstancias le sean muy favorables, la pieza más débil. Puede dominar dos casillas de las que están al alcance del rey o dar jaque y dominar tan sólo una de ellas. El rey contrario puede acercarse a él y tomarlo si no está apoyado. Su gran cualidad reside en que no puede ser obstaculizado. Cuando existen muchos obstáculos y puede situarse en un punto cerca de las líneas enemigas, bien apoyado, puede constituirse en un aliado inapreciable. Su máximo alcance es de ocho casillas en círculo y tiene que realizar cinco movimientos para cruzar el tablero (por ejemplo, entre los dos puntos diagonalmente opuestos). En un amplio campo de operaciones debe escogerse, por tanto, el ala al que se quiere que preste su apoyo y limitarle a la misma; en caso contrario pierde mucho valor, debido a su lentitud de movimientos.

En cuanto a la tan discutida pregunta “¿Qué pieza es más fuerte, el alfil o el caballo?”, es evidente que el valor del alfil está sometido a mucha mayor variación que el del caballo. Si la experiencia ha demostrado que, en general,

el alfil es por lo menos tan valioso como el caballo en las aperturas y en el medio juego, es evidente que ello ha de ser también cierto a medida que van desapareciendo los obstáculos, hacia el final de partida, cuando quedan solamente unos pocos peones esparcidos por el tablero. El caballo ofrece sus máximas posibilidades en finales complicados, cuando los peones están situados formando bloques. El valor de los dos peones tomados en consideración a la vez, está sometido, por supuesto, a mucha menor variación que el de uno solo ya que, entre ambos, dominan todo el tablero; en consecuencia, dos alfiles son, en general, bastante más potentes que dos caballos o que un alfil y un caballo.



De una partida jugada por correspondencia.

1.    **Ce4**                      **b5**
2.    **a3**

Todos los escaques negros del flanco de dama están en posesión de las blancas; y esta situación no puede ser alterada, puesto que el rey negro es necesario en el flanco de rey, para luchar contra los peones blancos.

- |    |      |     |
|----|------|-----|
| 2. | ...  | Ag6 |
| 3. | f3   | Rf7 |
| 4. | Rf2  | Re6 |
| 5. | Re3  | h6  |
| 6. | g4   | Rd5 |
| 7. | Cc3+ | Rd6 |
| 8. | f4   | Ae8 |

Hubiera sido más aconsejable mantener el alfil en la retaguardia de los peones.

- |     |      |     |
|-----|------|-----|
| 9.  | f5   | Ad7 |
| 10. | Ce4+ | Re7 |

Si 10...Rd5; entonces 11.f6 forzaría el cambio del caballo contra el alfil y el peón de ventaja ganaría fácilmente.

- |     |      |           |
|-----|------|-----------|
| 11. | Rf4  | Ae8       |
| 12. | Re5  | Af7       |
| 13. | h4   | Ad5       |
| 14. | g5   | hxg5      |
| 15. | hxg5 | Ag8       |
| 16. | g6   | Abandonan |

ya que f6 es decisivo.



El diagrama anterior también pertenece a una partida por correspondencia. Juegan las negras.

**1.     ...                    c5**

Buena jugada y embarazosa para las blancas. El peón amenaza al PD que es la única pieza blanca que domina el punto e5. No puede, por tanto, tomar al peón enemigo, ya que después de 2.dxc5+ bxc5, las blancas no tienen forma de evitar el jaque en e5 que sería fatal para ellas.

**2.     Th7**

bastante insatisfactorio; pero el C no puede ir a ninguna otra casilla mejor que la que ocupa, sin exponer los peones blancos al ataque de la torre.

**2.     ...                    cxd4**

**3.     exd4                   Cf4+**

**4.     Rc3                    Ce6**

Las blancas no pueden hacer nada eficaz. Si mueven la torre, las negras tomarán el PD.

5. **Rd3** **a5**

6. **Re3** **Tg1**

Esta maniobra con la torre es espléndida. Amenaza con Tc1-c3+, ganando el PD. Las blancas no pueden evitarlo: 7.Rd3 Tc1 8.a4 Cf4+ 9.Re3 g5 10.Rf2 Td1, etc.

7. **Th8** **Tc1**

8. **Tb8** **Tc3+**

9. **Rf2** **Cxd4**

10. **Txb6+** **Re5**

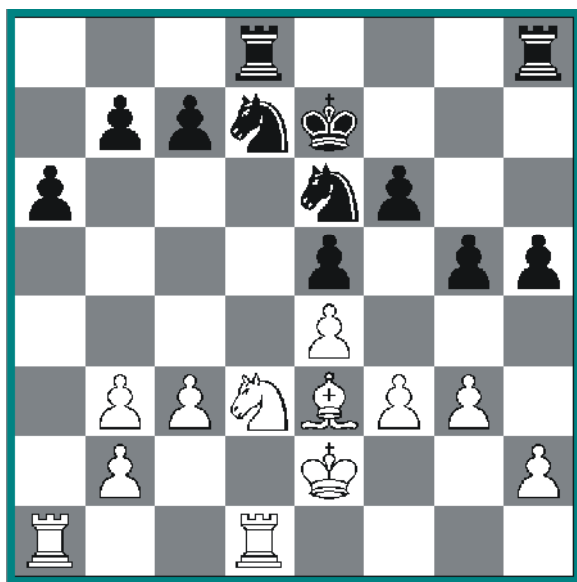
11. **Tb7** **Rf4**

Si ahora 12.Txg7 Tc2 13.Re1 Re3 14.Te7+ Rd3 15.Cf1 Cxf3+ 16.Rd1 d4 y a las blancas no les queda ninguna jugada satisfactoria.

12. **g5** **Te3**

y las blancas abandonan, ya que después de 13.gxf6 gxf6 14.Tf7 f5, su posición se hace insostenible por completo.

gLa siguiente posición se planteó en un encuentro que tuvo lugar en Hastings, en 1895, entre Schlechter y Tschigorin.



Jugaban las blancas y la partida siguió así:

**1.     b4**

Un peón movido sin ningún objetivo preciso y, por ello, censurable. El Peón en b4 ocupa una buena casilla para el caballo, que debiera haber ocupado éste para amenazar con Cd5 y forzar el avance c6 que hubiera aumentado considerablemente la fuerza del alfil. Además, deja un punto fuerte para los caballos negros en c4 que las blancas solamente pueden proteger mediante otro avance de su peón.

**1.     ...                    Tdg8**

**2.     Tg1**

Su torre no debería abandonar la importante columna de la dama. Hubiera conseguido los mismos resultados defensivos mediante 2.h3 que le hubiera permitido replicar a g4, con 3.fxg4 hxg4 4.h4 y a h4 con 3.g4.

**2.     ...                    g4**

**3.     f4                      Cd8**

**4.     f5                      Cf7**

**5.     Cf2                    Cd6**

**6.     Ac5                    Cb6**

No 6...Cxc5, ya que seguiría: 7.bxc5, juega el caballo y 8.c6.

**7.     Cd1**

Tgd1 hubiera sido mucho mejor pues si, por ejemplo, 7...Td8 8.Txd6 Txd6 9.Td1 y había posibilidades de hacer tablas.

**7.     ...                    Cbc8**

**8.     Ce3                    Rf7**

El peón de rey ha quedado indefendible.

**9.     Cd5                    c6**

**10.    Cc7                    Cxe4**

- |     |              |             |
|-----|--------------|-------------|
| 11. | <b>Tad1</b>  | <b>Cxc5</b> |
| 12. | <b>bx c5</b> | <b>Td8</b>  |
| 13. | <b>Ce6</b>   | <b>Txd1</b> |
| 14. | <b>Txd1</b>  | <b>Re7</b>  |
| 15. | <b>h4</b>    |             |

Con esta jugada favorece el juego de las negras, ya que abre las líneas para su torre; hubiera sido mejor: 15.c4. De esta forma ni el caballo ni la torre negros hubieran podido situarse en buena posición. La partida podría haber seguido: 15...h4 16.gxh4 Txh4 17.Td8 Ca7 18.Ta8, ganando una pieza.

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 15. | <b>...</b>  | <b>gxh3</b> |
| 16. | <b>Th1</b>  | <b>Rf7</b>  |
| 17. | <b>Txh3</b> | <b>Ce7</b>  |
| 18. | <b>g4</b>   | <b>h4</b>   |
| 19. | <b>c4</b>   | <b>Cg6</b>  |

Un bonito movimiento que amenaza Cf8.

- |     |              |             |
|-----|--------------|-------------|
| 20. | <b>fxg6+</b> | <b>Rxe6</b> |
| 21. | <b>g7</b>    | <b>Tg8</b>  |
| 22. | <b>Txh4</b>  | <b>Txg7</b> |
| 23. | <b>Re3</b>   | <b>Rf7</b>  |

Solamente resta forzar el cambio del último peón del flanco de rey para tener todas las columnas abiertas y una clara superioridad.

- |     |           |            |
|-----|-----------|------------|
| 24. | <b>b4</b> | <b>Rg6</b> |
|-----|-----------|------------|

Si 24...Rg8 25.Re4 Th7 26.Txh7 Rxh7 27.Rf5 Rg7 28.g5 fxg5 29.Rxg5, consiguiendo tablas sin dificultad.

- |     |              |             |
|-----|--------------|-------------|
| 25. | <b>Th8</b>   | <b>f5</b>   |
| 26. | <b>gxf5+</b> | <b>Rxf5</b> |
| 27. | <b>Th5+</b>  |             |



Si 27.Tf8+, contestarían: Re6 28.Te8+ Rd7 29.Txe5 Tg3+ 30. Juega el rey, Tb3 y las blancas conservan su ventaja.

<b>27.</b>	<b>...</b>	<b>Re6</b>
<b>28.</b>	<b>Th6+</b>	<b>Rd7</b>
<b>29.</b>	<b>b5</b>	<b>axb5</b>
<b>30.</b>	<b>cxb5</b>	<b>cxb5</b>
<b>31.</b>	<b>Re4</b>	<b>Te7</b>
<b>32.</b>	<b>Tb6</b>	<b>Rc7</b>
<b>33.</b>	<b>Txb5</b>	<b>Rc6</b>
<b>34.</b>	<b>Ta5</b>	<b>Te8</b>

Esta maniobra con la torre, que hace ganar un tiempo, es la que decide la partida. El rey blanco no puede moverse ya que, si lo hace, el Peón e negro podrá avanzar más todavía; por lo tanto, todos los movimientos de las blancas son forzados.

<b>35.</b>	<b>Ta7</b>	<b>Te6</b>
<b>36.</b>	<b>Ta5</b>	<b>Te7</b>
<b>37.</b>	<b>Ta1</b>	<b>Rxc5</b>
<b>38.</b>	<b>Tc1+</b>	<b>Rd6</b>
<b>39.</b>	<b>Td1+</b>	<b>Rc6</b>
<b>40.</b>	<b>Tc1+</b>	<b>Rd7</b>
<b>41.</b>	<b>Tc5</b>	<b>Rd6</b>
<b>42.</b>	<b>Tc2</b>	<b>b5</b>
<b>43.</b>	<b>Tb2</b>	<b>Rc5</b>

Y las blancas abandonaron la lucha que tan magistralmente habían sabido conducir las negras.

## COLECCION ESCAQUES

1. Finales de peones. - I. Maizelis.
2. Finales de alfil y de caballo. - Y. Averbach.
3. Teoría de finales de torre. - Löwenfish y Smyslov.
4. Teoría de aperturas, tomo I: Abiertas. - V. N. Panov.
5. Teoría de aperturas, tomo II: Cerradas. - V. N. Panov.
6. Defensa india de rey. - P. Cherta.
7. Táctica moderna en ajedrez, tomo I. - L. Pachman.
8. Táctica moderna en ajedrez, tomo II. - L. Pachman.
9. Estrategia moderna en ajedrez. - Ludek Pachman.
10. La trampa en la apertura.-- B. Weinstein.
11. Aperturas abiertas. - L. Pachman.
12. Aperturas semiabiertas. - L. Pachman.
13. Gambito de dama. - Ludek Pachman.
14. Aperturas cerradas. - Ludek Pachman.
15. El arte del sacrificio en ajedrez. - R. Spielmann.
16. Cómo debe jugarse la apertura. - A. Suetin.
17. Teoría de los finales de partida. - Y. Averbach.
18. El arte de la defensa. - Ilia Kan.
19. Táctica del medio juego.-. Bondarewsky.
20. La estructura de peones centrales. - B. Persits.
21. La perfección en el ajedrez. - Fred Reinteid.
22. El gambito de rey. - Paul Keres.
23. Lecturas de ajedrez. - Yuri Averbach.
24. 200 celadas de apertura. - Emil Gelenczei.
25. Defensa siciliana. Variante Najdorf. - P. Cherta.
26. Ajedrez de entrenamiento. - A. Koblenz.
27. Jaque mate. - Kurt Richter.
28. Combinaciones en el medio juego. - P. A. Romanowsky.
29. La defensa Pirc. - G. Fridshtein.
30. El sentido común en ajedrez. - E. Lasker.
31. Ajedrez elemental. - V. N. Panov.
32. La defensa catalana. - Neustadt.
33. El ataque y la defensa. - Hans Müller.
34. Defensa siciliana. Variante Paulsen. - P. Cherta.
35. La psicología en ajedrez. - Krogus.
36. El arte del análisis. - Paul Keres.
37. Bobby Fischer. - Pablo Morán.
38. Partidas decisivas. - L. Pachman.

39. 200 partidas abiertas. - D. Bronstein.
40. El match del siglo: Fischer Spassky. - L. Pachman.
41. ABC de las aperturas.-V. N. Panov.
42. La batalla de las ideas en ajedrez. - A. Saidy.
43. Ataques al rey.-B. F. Baranov.
44. Capablanca.-V. N. Panov.
45. Los niños prodigios del ajedrez. - P. Morán.
46. Tablas. - L. Verjovsky.
47. Leyes fundamentales del ajedrez. - 1. Kan.
48. Ajedrez y matemáticas. - Fabej, Bonsdortt y Riihimaa.
49. El laboratorio del ajedrecista. - A. Suetin.
50. Cómo piensan los grandes maestros. - P. Schmidt.
51. Defensa Siciliana. Variante del Dragón. - E. Gufeid y E. Lazarev.
52. Psicología del jugador de ajedrez. - Reuben Fine.
53. Los campeonatos del mundo. De Steinitz a Alekhine. - P. Morán.
54. Los campeonatos del mundo. De Botvinnik a Fischer. - Gligoric y Wade
55. Viaje al reino del ajedrez. - Averbach y Beilin.
56. Anatol Karpov. - Angel Martín.
57. Alekhine. - Kotov.
58. 300 Miniaturas. - Roizman.
59. Errores típicos. - Persits y Voronkov.
60. La defensa Alekhine. - Eales y Williams.
61. Finales artísticos. - Kasparian.
62. Diccionario de ajedrez. - Ramón Ibero.
63. Curso de aperturas. Abiertas. - Panov y Estrin.
64. Curso de aperturas. Semiabiertas. - Panov y Estrin.
65. Curso de aperturas. Cerradas. - Panov y Estrin.
66. Defensa siciliana. Variante Scheveningen. - A. Nikjtin.
67. Práctica de las aperturas. - L. Pachman.
68. Práctica del medio juego. - L. Pachman.
69. Práctica de los finales. - L. Pachman.
70. Ajedrez y computadoras. - Pachman y Kú.hnmund
71. Técnicas de ataque en ajedrez. - R. Edwards
72. El contraataque en ajedrez. - Damskj
73. El mundo mágico de las combinaciones. - Koblenz.
74. Problemas de ajedrez. - C. Séneca.

## COLECCIÓN ESCAQUES

### AJEDREZ Y

### COMPUTADORAS

Pachman - Kühnmund

Un panorama completo sobre las modernas computadoras ajedrecísticas y su evolución futura. Ilustrado con fotografías y diagramas.

### EL CONTRAATAQUE EN AJEDREZ

Damski

El arma principal de las piezas negras es el contraataque. Con excelentes ejemplos y ejercicios prácticos esta obra estudie las circunstancias en que el contraataque resulta posible y los métodos para determinarlo.

### TÉCNICAS DE ATAQUE EN AJEDREZ

Raymond Edwards

Temas tácticos como la clavada, el jaque a la descubierta, la pieza "recargada" o la desviación, se combinan con sutilezas técnicas sobre la caza del rey, el sacrificio del alfil en h7 o las series de mates en la octava línea.

