

# tratado general de ajedrez

I. rudimentos



**ROBERTO GRAU**

*A lo largo de mi carrera he tenido la oportunidad de comprobar cuan difícil resulta, incluso para los grandes maestros, transmitir de forma clara y penetrante los conocimientos adquiridos sin caer en la monotonía o en el exceso de tecnicismos. Comprobamos como algunos libros "modernos", llenos de variantes, carecen muchas veces de sustancia. Esto sucede porque están hechos a toda prisa, sin el cariño que todo autor debería sentir por su trabajo.*

*En esto no nos defraudó Grau: su tratado es genuino, auténtico y elaborado con esmero: en él nos muestra abiertamente su forma de entender el ajedrez. Un estilo literario atractivo, orden, método y una cuidadosa selección de los modelos hacen de esta obra una pieza intemporal, un clásico cuya lectura resulta no solo edificante sino amena, ya que el autor intercala entre las enseñanzas numerosos comentarios y consejos, relata anécdotas y aborda cuestiones polémicas, incluso diríamos filosóficas sobre el ajedrez. En este sentido hay que agradecer a Roberto Grau la honradez y valentía con que expone sus puntos de vista, razonando convenientemente ante el lector sus teorías y postulados.*

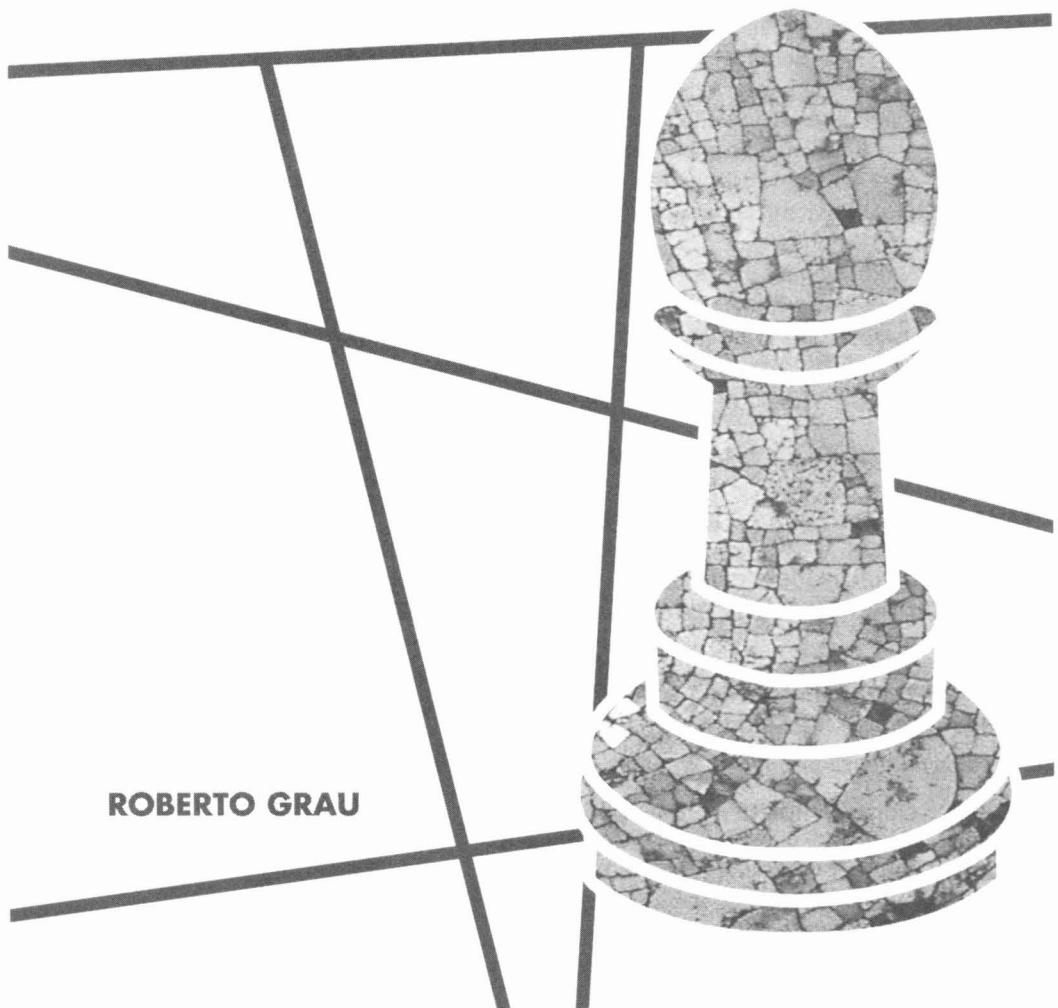
*Hay que añadir que nos encontramos ante una obra que resulta interesante no solo para los principiantes sino incluso para los ajedrecistas más avanzados, ya que nos permite comprobar la evolución de la teoría del ajedrez, profundizar en el juego de los clásicos y en general ampliar nuestro conocimiento sobre la historia reciente de nuestro juego.*

*En definitiva, si aceptamos que jugar, disfrutar y aprender son las motivaciones básicas de todo ajedrecista, concluiremos que esta obra resultará medular para que los aficionados de cualquier nivel consigan estos objetivos.*

*Miguel Illescas*

# tratado general de ajedrez

I. rudimentos



EDITORIAL LA CASA DEL AJEDREZ

© Roberto G. Grau

© Editorial La Casa del Ajedrez  
Calle San Marcos, 41  
Teléfono 91 521 2008 – Fax 91 531 3880  
Madrid – 28004  
Email: [info@lacasadelajedrez.com](mailto:info@lacasadelajedrez.com)  
Dirección Internet: <http://www.lacasadelajedrez.com>

Supervisión Técnica: Gabriel Rojo Huertas  
Dirección Editorial: Andrés Tijman Marcus  
Diseño de portada: Claudia Tijman

I.S.B.N.: Obra Completa 84-923612-5-5  
I.S.B.N.: Tomo I 84-934786-2-8  
Depósito Legal: M-20.122-2006

Impresión: Impresos y Revistas SA  
Impreso en España – Printed in Spain

No está permitida la reproducción total o parcial de esta publicación, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopias, por registro u otros medios, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright.

# ¿Clásicos o modernos?

Los ilustres ajedrecistas de los años veinte, treinta y cuarenta, como Tarrasch, Capablanca, Nimzowich, Reti, Botvinnik o Alekhine, nos han fascinado con sus partidas, con sus enseñanzas, con su forma de entender el ajedrez, con su inmenso legado. Ellos fueron hijos de un tiempo que hoy juzgamos incierto, caótico, aunque de una riqueza de ideas prodigiosa.

Una vez más, los genios parecen resistirse a ser encerrados en los estrechos límites de una definición. Sin embargo, un interrogante surge cuando pensamos en el papel que les ha correspondido representar en la historia del ajedrez. ¿Eran clásicos o modernos?

Estos Grandes Maestros completaron la labor iniciada por Philidor en las postrimerías del SIGLO XVIII: diseñar la geometría del juego que todavía hoy continúa vigente. Las novedades que se fueron incorporando durante el SIGLO XX no hubieran podido producirse sin sus enseñanzas.

Roberto Grau se nutrió de la luminosidad de los brillantes talentos de aquellos días. Con ellos compitió con absoluta sensatez y dignidad, y recogió de esa generación lúcida y atrevida las simientes del ajedrez de hoy.

La intensidad y la forma en que Grau comprendió el ajedrez ha dejado huella en muchas generaciones de amantes del juego, porque les proporcionó herramientas claras y concluyentes: las formas de organizar el pensamiento ajedrecístico, cómo afrontar los temas tácticos, cómo valorar las fuerzas propias y las del rival, cómo prever los finales, en definitiva, un sinnúmero de elementos que los maestros repasan de forma automática antes de realizar cada jugada y que el autor nos los desgrana en conceptos simples.

Así, los amantes del ajedrez, y quienes sienten curiosidad por conocerlo, pueden hoy contar con las enseñanzas que ayer guiaron a las generaciones pasadas.

La presente obra está dividida en cuatro tomos:

1. Rudimentos
2. Táctica y Estrategia \*
3. Conformaciones de Peones
4. Estrategia Superior.

\* El contenido del libro responde realmente a táctica y estrategia, aunque su denominación original era Estrategia.

# La actuación ajedrecística de Roberto Grau

Dentro del ajedrez, el autor de este libro realizó una campaña tan amplia, como autor, periodista y jugador, que más que comentarse debe ser señalada con cifras. Fue profesor de ajedrez del Club Atlético River Plate, redactor de ajedrez del diario "La Nación" desde 1922, y de la sección Frente al Tablero, de tanta difusión en toda América, y colaborador asiduo de las revistas "Leoplán" y "¡Aquí Está!". Fue director propietario de la revista "El Ajedrez Americano" desde 1927 hasta su muerte, y director de la desaparecida revista "El Ajedrez Argentino".

Su campaña como jugador, de la que reseñamos sólo su actuación en torneos de primera categoría, fue la siguiente:

AÑO	CATEGORÍA	TORNEO	COLOCACIÓN
1916	Primera	Círculo	2º
1917	Primera	Círculo	1º
1918	Primera	Club Argentino	4º
1919	Primera	Círculo	2º
1920	Primera	Círculo	2º
1921	Primera	Círculo	1º
1921	Internacional	Carrasco	1º
1922	Nacional	Club Argentino	3º
1922	Primera	Círculo	6º <sup>1</sup>
1923	Nacional	Vélez Sársfield	3º
1923	Mayor	Federación Argentina	2º
1924	Internacional	París	2º <sup>2</sup>
1924	Mayor	Federación Argentina	1º <sup>3</sup>
1925	Internacional	Montevideo	2º
1926	Primera	Círculo	1º
1926	Mayor	Federación Argentina	1º
1927	Primera	Círculo	1º
1927	Internacional	Londres	50% <sup>4</sup>
1928	Internacional	Sudamericano	1º
1928	Internacional	La Haya	57% <sup>5</sup>
1929	Primera	Círculo	1º
1929	Nacional	Rosario	1º
1930	Internacional	San Remo	15º

<sup>1</sup> Abandonó en el primer turno.

<sup>2</sup> La clasificación corresponde al grupo preliminar que ganó Euwe, pues luego siguió jugándose por equipos.

<sup>3</sup> En este torneo jugó Ricardo Reti, que ganó la prueba fuera de concurso.

<sup>4</sup> Jugó en el primer tablero.

<sup>5</sup> Se alternaron los jugadores en los distintos tableros.

1930	Nacional	Bodas de Plata	3º
1931	Primera	Círculo	1º
1931	Mayor	Federación Argentina	8º
1932	Mayor	Federación Argentina	2º
1932	Primera	Círculo	1º
1933	Círculo	Círculo	1º
1934	Internacional	Mar del Plata	2º
1934	Internacional	Buenos Aires	5º
1934	Primera	Círculo	1º
1934	Mayor	Federación	1º
1935	Primera	Círculo	2º
1935	Internacional	Varsovia	57% <sup>6</sup>
1936	Primera	Círculo	1º (empatado)
1937	Internacional	Estocolmo	71% <sup>7</sup>
1937	Primera	Círculo	4º
1938	Internacional	Miramar	5º
1938	Mayor	Federación	1º
1938	Internacional	Río de Janeiro	4º
1939	Internacional	Círculo	7º
1940	Internacional	Círculo	2º
1940	Internacional	Chile	2º

Total: 40 torneos jugados, de los cuales ganó 17; llegó segundo en 11; 3º en 4; 5º en 2; 6º en uno; 7º en uno; 8º en uno; y 15º en el de San Remo. Actuó en otros cuatro torneos de clasificación por equipos.

#### MATCHES

AÑO	ADVERSARIO	J.	G.	E.	P.	
1920	V. Fernández Coria	6	1	3	2	Círculo
1926	Damián Reca	8	3	4	1	Campeonato
1929	Isaías Pleci	4	4	—	—	Campeonato
1930	Isaías Pleci	8	2	2	4	Campeonato
1935	Luis Piazzini	13	4	7	2	Campeonato
1936	Jacobo Bolbochán	8	4	2	2	Campeonato
1937	Carlos Guimard	8	—	4	4	Campeonato
1939	Carlos Guimard	13	6	3	4	Campeonato

<sup>6</sup> Jugó en el primer tablero.

<sup>7</sup> Actuó en el segundo tablero.

# Prólogo

La publicación de un tratado general de ajedrez, informado por un criterio moderno y de acuerdo con los grandes progresos que en los últimos decenios ha realizado la teoría del juego, era, hace tiempo, uno de nuestros más firmes propósitos. Diversas razones nos han llevado a postergarlo de año en año, y quizá estas postergaciones hubieran seguido indefinidamente si, en estos últimos tiempos, no se nos hubiese expresado, en repetidas ocasiones, interés por una obra de este género. Los aficionados principiantes, sobre todo, encuentran dificultades en perfeccionar sus conocimientos por la reducida bibliografía que en castellano ofrece nuestro hermoso juego. En el sinnúmero de ocasiones en que se nos ha consultado, hemos indicado el notable trabajo del señor Palucie Lucena "Manual de Ajedrez", obra que es, seguramente, la más completa que tenemos en castellano y superior, para el principiante, al mayor número de obras similares extranjeras. Pero sea el afán de novedades, o lo que sea, se estimaba —y entre nosotros es casi sentir general— que la evolución de la técnica, la contribución de Capablanca, de los maestros hipermodernos y de los nuevos teóricos, hacían necesaria una obra nueva.

Estas razones, tantas y tantas veces escuchadas, hicieron revivir aquel viejo propósito nuestro y nos llevaron a componer este nuevo *Tratado General de Ajedrez*. En él nos propone mos exponer cuanto sabemos acerca del juego, desde lo más elemental a lo más complejo y desde las generalidades a los detalles. Si este libro satisface las necesidades de nuestros aficionados, es cosa que decidirá el lector.

Debemos confesar que una vez puestos en la tarea de componer un libro que enseñase a jugar al ajedrez, encontramos las mayores dificultades, no ya en la exposición de la materia, sino en el método. Porque nuestro propósito era que nuestra obra fuese esencialmente didáctica, bien clara y explicativa, y el ajedrez se aprende en condiciones especiales, en forma más o menos autodidacta, por lo que el tratadista de ajedrez no puede moverse con la libertad de un tratadista de medicina o de química, por ejemplo, que cuenta siempre con el profesor que, como intermedio entre el libro y el alumno, aclarará el sentido, ilustrará los puntos oscuros y guiará al estudiante según sus particulares necesidades. Era necesario exponer nuestro asunto de tal manera que el aficionado, reducido a sus propias fuerzas o actuando en círculos de aficionados sin mayores conocimientos, comprendiese claramente los principios y pudiese darles forma en sus partidas. El método didáctico que por estas consideraciones hemos escogido tiene reminiscencias de la enseñanza por correspondencia. Es decir, que es de una tendencia eminentemente práctica. Porque hemos creído que no basta con enunciar los principios, sino que es necesario ilustrarlos ampliamente con ejemplos y poner, finalmente, al aficionado en situación que deba, por sí mismo, descubrirlos y aplicarlos familiarizándose con su manejo.

Ésta es una de las novedades que presenta nuestro *Tratado General de Ajedrez*.

Esta forma práctica de exposición pensamos aplicarla, no ya a los principios rudimentales, sino también a los más sutiles principios estratégicos. Pretendemos orientar nuestro trabajo según fines didácticos que coadunen la exposición puramente racional con la aclaración intuitiva más abundante y eficaz. El fin de todo eso es lograr que los principios de estrategia no sean para el aficionado mero conocimiento intelectual, sino que se incorporen rápidamente a su estructura ajedrecística y se hagan normas tácticas de su juego.

Este primer libro que presentamos es muy elemental. Tras explicar las convenciones del juego y el movimiento de las piezas, trata de desarrollar la visión del principiante. Se mueve, pues, en terrenos previos a toda estrategia.

El ajedrez se considera en él desde el punto de vista subjetivo, y se pretende desarrollar en el aficionado la capacidad de combinar jugadas, concebir fines y analizar el juego. Se trata de formar los rudimentos del órgano ajedrecístico. Pero todo esto se realiza dentro de un círculo de partidas de orden inferior, partidas cuyo esquema es muy simple, y que serán muy valiosas para el que se inicia, porque a través de ellas se formará un concepto claro y vívido del juego. Ciertamente tiende también a formar ciertas ideas erróneas que pueden dificultar su ulterior progreso; pero fácil será trascender esos errores. Lo esencial es colaborar para que el que aprende pueda fijar con acierto su experiencia elemental, para así poder asentar sobre firme las experiencias más sutiles. De ahí que al afrontar los rudimentos del juego, hayamos creído necesario no sólo exponer objetivamente lo rudimental en el juego, sino también preparar rudimentariamente el órgano subjetivo del ajedrecista.

Con esto se ha dicho que este libro primero de nuestro *Tratado General de Ajedrez* se dedica especialmente a los aficionados que quieren iniciarse en el movimiento de las piezas.

Si logra ser un eficaz colaborador en sus primeros progresos, su fin habrá sido cumplido y nos consideraremos satisfechos, pues habremos preparado el camino para las enseñanzas superiores que emprenderemos en los siguientes volúmenes.

ROBERTO G. GRAU

# I. Reglas de juego y nociones preliminares

## El ajedrez. Su índole y su fin

El juego del ajedrez es un deporte intelectual.

Se produce en él una lucha de ingenios, y los elementos son las piezas o trebejos y el tablero.

Las piezas se dividen en dos bandos: blancas y negras, iguales en fuerza e iguales en formación.

Estas piezas se mueven según las convenciones del juego, y el fin de los movimientos, que se llaman más propiamente jugadas, es ganar el juego al adversario, lo que se logra llevando a su rey a una particular posición que se llama **mate**.

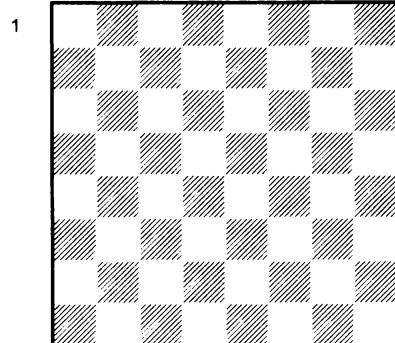
Por su índole, el ajedrez es completamente un juego de habilidad. El jugador más hábil derrotará siempre al menos hábil.

Y esta habilidad, que constituye el órgano de este juego, se desarrolla mediante la práctica y el estudio, no existiendo casos en que la maestría haya sido alcanzada con la mera práctica, ni tampoco con sólo el estudio. En esto, el ajedrez se asemeja a todo arte y toda ciencia.

El fin del presente libro es colaborar al desarrollo de la habilidad del principiante. Enseñará a mover las piezas y a conducir el juego, y espera lograr su propósito, a cuyo servicio pondrá un lenguaje claro y abundantes ejercicios.

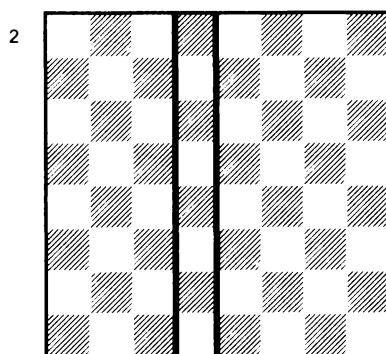
## El tablero

El juego del ajedrez se desarrolla sobre un tablero de forma cuadrada, compuesto de ocho fileras de ocho casillas cada una, que son de colores claro y oscuro alternativamente, según podemos ver en el siguiente diagrama.



Las ocho filas de casillas horizontales se llaman **líneas**. Las ocho filas verticales se denominan **columnas**.

El tablero tiene, por lo tanto, sesenta y cuatro casillas que forman ocho líneas y ocho columnas. Los siguientes diagramas que mostramos aclararán esto:

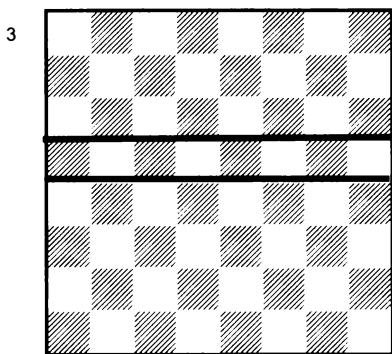


### Una columna

*Ver diagrama siguiente*

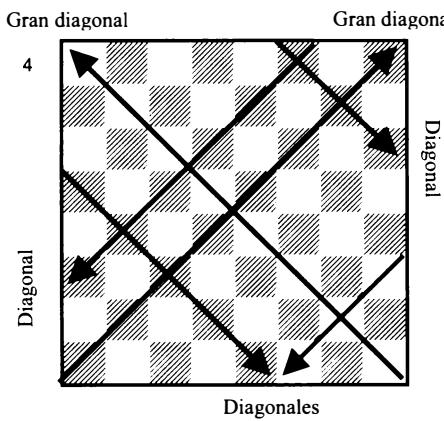
Se llama diagonales a cualquiera de los conjuntos de casillas de un mismo color que

cruzan en línea recta el tablero, formando con las columnas y las líneas un ángulo de 45°.



### Una línea

Entre las diagonales, se llaman grandes diagonales las que comprenden ocho casillas, que son dos, a saber las que cruzan el tablero partiendo de sus vértices:



Es muy importante que el principiante grabe perfectamente en su imaginación estos términos básicos: columnas, líneas y diagonales, pues ellos explican con claridad el movimiento de las piezas, y también muchos detalles estratégicos del juego, según más adelante se verá.

### Posición del tablero

Al disponerse a jugar, el tablero se colocará de modo que cada uno de los jugadores tenga

a su derecha un rincón de casilla blanca.

En los diagramas gráficos, el tablero se dispone suponiendo que arriba juegan las negras y abajo las blancas.

### Las piezas

Las piezas de ajedrez son treinta y dos:

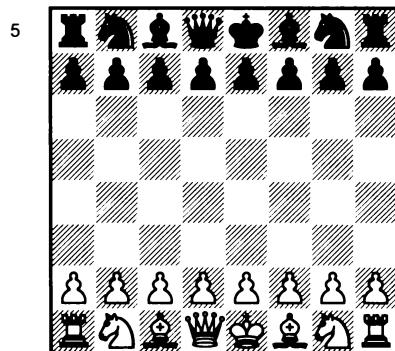
◆	El rey	◆
◆	La dama	◆
◆	Dos alfiles	◆
◆	Dos caballos	◆
◆	Dos torres	◆
◆	Ocho peones	◆

Las piezas de color claro se indican como "las blancas".

Las piezas de color oscuro se indican como "las negras".

### Colocación de las piezas

Al iniciarse el juego las piezas van colocadas sobre el tablero de la forma siguiente:



La dama debe colocarse según se ve en el diagrama anterior, en casilla de su color (a la izquierda del rey). La dama blanca va en casilla blanca y la dama negra en casilla negra.

Dos errores suele cometer el principiante en la colocación de las piezas: 1º confundir la

posición del alfil con el caballo, y 2º colocar la dama en lugar del rey y viceversa. Estas dificultades se vencen con 5 minutos de ejercicio. Bastará colocar la posición correcta, y desordenando las piezas volver a colocarlas.

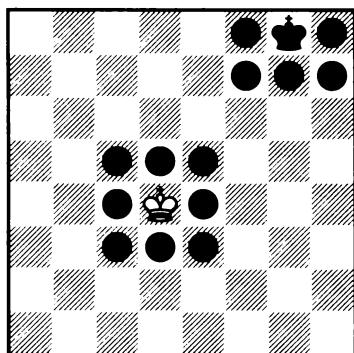
Repetiendo esta operación 8 ó 10 veces, con rapidez creciente, eliminará toda duda posible sobre la colocación de las piezas.

## Movimiento de las piezas

### El rey

El rey se mueve a cualquiera de las casillas inmediatas a la que ocupa.

6



El rey negro puede moverse a cualquier casilla de su alrededor (marcadas con un punto negro).

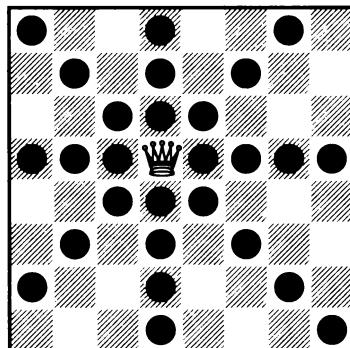
El rey blanco puede moverse a cualquiera de las casillas indicadas por un punto que se hallan a su alrededor.

De este movimiento resulta que el rey tiene ocho casillas donde moverse, excepto cuando se halla en una casilla de las columnas o líneas externas del tablero, en cuya posición tiene sólo cinco movimientos (véanse las jugadas del rey negro en el diagrama anterior). Cuando el rey ocupa uno de los cuatro vértices del tablero, tiene sólo tres movimientos.

### La dama

La dama se mueve a cualquier casilla de la columna, fila o diagonales a que pertenece la casilla que ocupa.

7

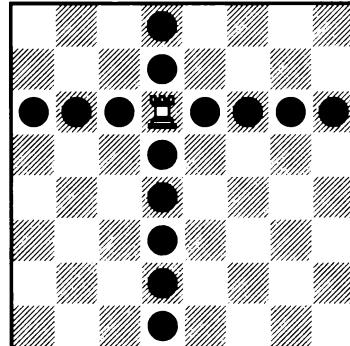


La dama puede moverse a cualquiera de las casillas señaladas por un punto.

### La torre

La torre se puede mover a cualquier casilla de la fila o columna a que pertenece la casilla que ocupa.

8



La torre desde su posición puede moverse a cualquier casilla de las señaladas por un punto, tal como puede verse en el diagrama anterior.

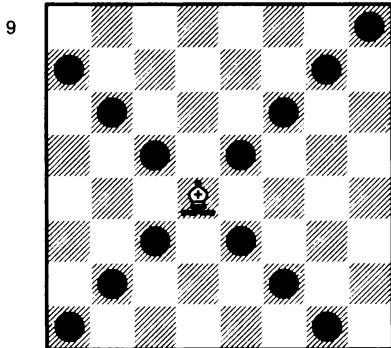
### El alfil

El alfil puede moverse a cualquier casilla de las diagonales a que pertenece la casilla que ocupa.

*Ver diagrama siguiente*

Obsérvese que, por su acción, el alfil es la única pieza que debe marchar siempre por ca-

sillas del mismo color. (En el diagrama anterior, el alfil va siempre por casillas negras). Un alfil que corre por casillas blancas no puede atacar jamás directamente, ni tampoco defender, una casilla negra, y lo inverso pasa con un alfil que marcha por casillas negras.



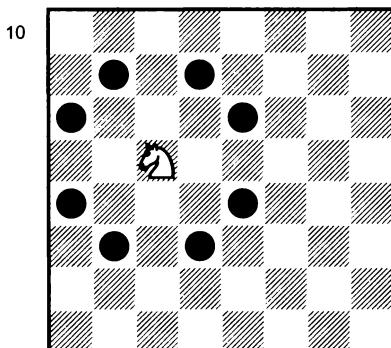
Obsérvese también que al principio del juego cada jugador tiene dos alfiles, uno que marcha por escaques o casillas blancas, y otro por negras. Esto es muy importante para la estrategia del juego.

### El caballo

El caballo marcha una casilla como una torre y una como un alfil, alejándose de la casilla de donde sale.

El caballo va de casilla negra a blanca y de casilla blanca a negra.

Camina dos pasos, alejándose de la casilla en que se halla y cambiando de color.

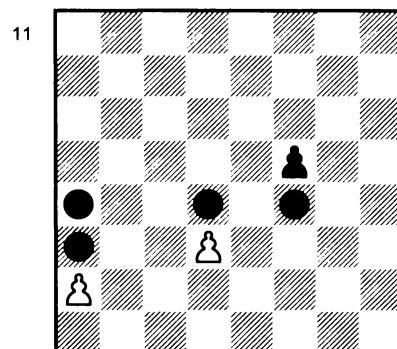


Conviene que el principiante observe cuidadosamente el movimiento del caballo y se ejercite en efectuarlo.

### El peón

El peón avanza únicamente en la columna en que se encuentra colocado, sólo un paso adelante (es la única pieza que no puede retroceder nunca).

Al salir de su casilla inicial, o sea, la que le corresponde por la colocación de las piezas, puede avanzar, según lo deseé el jugador, tanto uno como dos pasos.



Dicho de otra manera: en su primera jugada, el peón puede avanzar a la casilla inmediata o a la siguiente de la misma columna en que se encuentra. Después de este primer movimiento, sólo puede avanzar a la casilla inmediata de delante, y siempre sin salir de la columna.

El peón blanco de la izquierda puede ocupar una de las dos casillas señaladas por un punto.

El peón negro puede adelantar un paso en la columna.

El peón blanco de la derecha puede avanzar un paso en la columna.

Recuerde que las piezas negras están colocadas arriba y las blancas abajo, de modo que, en los gráficos, los avances del blanco van siempre para arriba y los avances del negro para abajo.

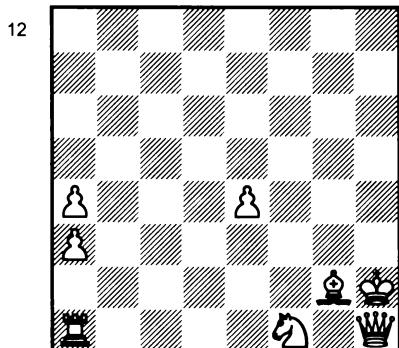
## Límite y modificación del movimiento de las piezas

El movimiento de las piezas se desarrolla dentro del tablero.

Las casillas correspondientes a las columnas y líneas periféricas son casillas terminales para la marcha posible de toda pieza, como se ha visto en los diagramas 6, 7, 8 y 9. No se puede ir más allá.

Además limitan los movimientos de las piezas dos factores principales:

*1º Pueden encontrar en su camino una pieza de su propio bando.*



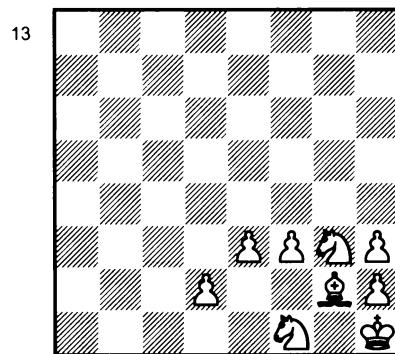
En ese caso no es posible saltar sobre esa pieza ni ocupar su casilla. La casilla inmediatamente anterior es la casilla terminal de su marcha. Sólo el caballo, como veremos más adelante, puede saltar por encima de las piezas de su bando y del bando adversario.

En la posición anterior, **el rey** no puede ir a las casillas en que están el alfil y la dama. De los cinco movimientos que tendría, sólo puede efectuar tres. **La dama está peor**. No puede avanzar en la diagonal porque el alfil se lo impide. No puede avanzar por la columna porque el rey se lo impide. En la línea sólo puede efectuar un movimiento, porque el caballo le impide otros movimientos. **La torre** puede avanzar en la columna sólo un paso; el peón impide su marcha. **El alfil** no puede retroceder en sus diagonales, pues el caballo y la dama se lo impiden. En la gran diagonal puede avanzar un solo paso. Una de las casillas a

que podría ir **el caballo** la está ocupando el rey. En cuanto a **los peones**, el que está delante de la torre no puede avanzar porque otro que tiene delante se lo impide. Los otros dos pueden avanzar un paso.

De esto resulta que una pieza puede estar completamente inmovilizada por sus compañeras.

Veamos ahora el diagrama siguiente:



En esta posición el alfil blanco no puede moverse, ni tampoco el caballo que ocupa la casilla blanca. El rey sólo tiene un movimiento, y el peón que está delante del rey tampoco puede moverse.

### Excepción

El caballo constituye una excepción a esta regla.

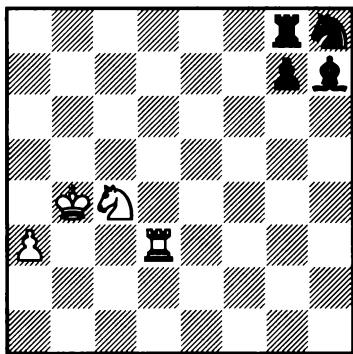
El caballo puede saltar por encima de las piezas, propias o contrarias; pero la casilla a que se dirige no debe estar ocupada por ninguna pieza de su bando.

*Ver diagrama siguiente*

El caballo del rincón puede ocupar cualquiera de las dos casillas a que puede ir, a pesar de hallarse encerrado por la torre, el alfil y el peón.

El otro caballo (el blanco) puede dirigirse a cualquiera de las casillas que le corresponden, a pesar del rey y de la torre; solamente el peón limita su movimiento, pues no puede ocupar esa casilla, a la cual, si no estuviese el peón, podría ir.

14



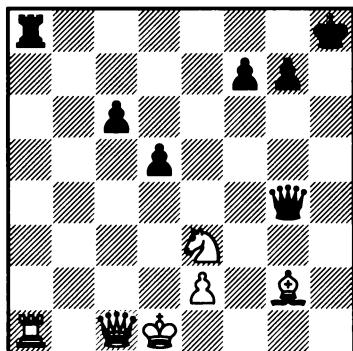
*2º Puede encontrar también en su camino una pieza del bando contrario.*

En este caso no resulta posible pasar por encima de ella; pero la pieza que se mueve puede llegar hasta la casilla que ocupa la pieza contraria y tomar posesión de ella, exceptuando el peón, que indicaremos más adelante.

Cuando se produce esta circunstancia, la pieza movida debe ocupar la casilla de dicha pieza contraria en el tablero. A eso se le llama capturar, comer o ganar una pieza.

Observemos la posición que sigue:

15



En la posición que nos muestra este diagrama, correspondiendo el turno de juego a las blancas, acontece que la dama jugando en su columna puede llegar hasta el peón que se le opone. En ese caso, la dama come el peón, la dama ocupa la posición del peón, que debe ser retirado del tablero.

La torre blanca, jugando en la columna, puede, igualmente, comer la torre negra.

El alfil blanco, jugando en la gran diagonal, puede comer el peón negro, y finalmente, el caballo blanco puede ganar la dama o capturar el peón negro. En todos los casos, la pieza que gana debe ocupar la casilla en que estaba la pieza ganada.

Ahora, si el turno de juego fuese de las negras, la dama podría comer, actuando en la columna, el alfil, y actuando en la diagonal, el peón.

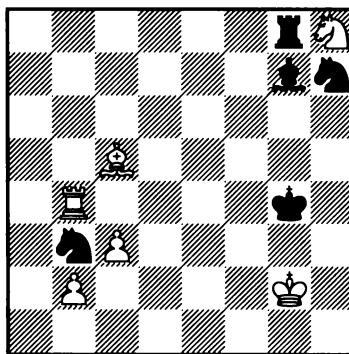
La torre, actuando en la columna, podría ganar la torre blanca.

### Excepción

El caballo puede saltar; pero si la casilla a que va está ocupada por una pieza enemiga, la come, como se ha establecido para las otras piezas.

Obsérvese el diagrama que insertamos a continuación:

16



En esta posición, el caballo blanco (que se halla en el rincón y está encerrado por la torre, el alfil y el caballo negros) puede saltar sobre esas piezas y ocupar las casillas que le corresponden. Por otra parte, el caballo negro puede saltar asimismo a las seis casillas que le corresponden a pesar de la torre y peones que lo rodean. Una de sus jugadas sería capturar el alfil.

Esto suscita otro asunto tocante al movimiento de las piezas.

## Cómo se toman las piezas

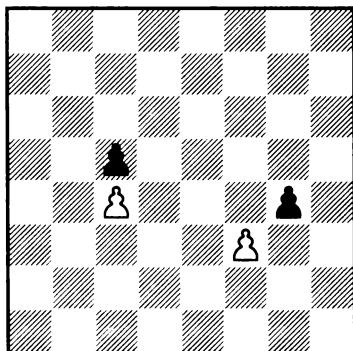
Como hemos estado viendo, las piezas comen o capturan según su propio movimiento (excepto el peón). Toda pieza (menos el peón) ataca las casillas a que puede moverse, y cualquier pieza enemiga que se halle en una de ellas, puede ser capturada.

El jugador que efectúa una jugada así ha ganado una pieza al rival, el que, a su vez, la ha perdido. En todos los casos, la pieza ganada debe ser retirada del tablero, y la pieza ganadora debe ocupar la casilla ocupada por aquélla.

Además, debe tenerse en cuenta que comer no es obligatorio. El jugador puede efectuar en cualquier posición cualquier jugada, siempre que sea reglamentaria.

**El Peón.** El peón no toma en el sentido de su movimiento. Toma, en cambio, a cualquier pieza enemiga situada en las columnas contiguas, y en la casilla de ellas que corresponde a la línea delantera de la que ocupa. Es decir, toma a las piezas enemigas como alfil; pero avanzando un solo paso y siempre hacia adelante.

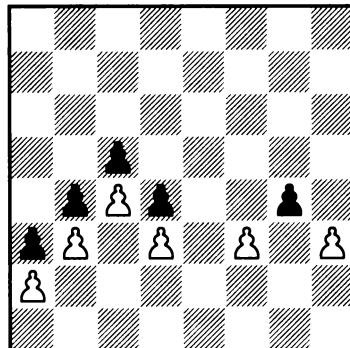
17



En esta posición, el peón blanco de la izquierda no puede comer al negro de la casilla vecina; tampoco puede avanzar. El peón negro está en iguales condiciones: no puede adelantar ni comer. En la derecha, en cambio, el peón blanco puede comer al negro si le corresponde jugar, y si le correspondiese jugar al negro, el peón negro podría comer al blanco.

He aquí otro ejemplo:

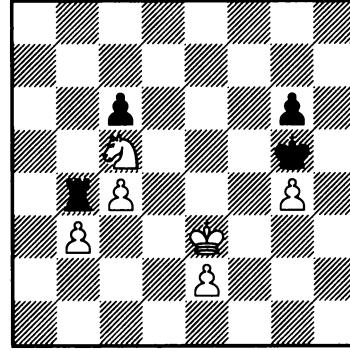
18



En esta posición los ocho peones de la izquierda están inmovilizados, no pueden avanzar ni comer. Los cuatro peones blancos detienen a los negros y viceversa. En la derecha, en cambio, si el blanco juega, puede comer el peón negro con cualquiera de sus dos peones, y si juega el negro, puede comer con su peón cualquiera de los dos peones blancos.

Resulta de esto que una pieza, propia o enemiga, situada delante del peón en su misma columna (casilla inmediata), lo priva de movimiento, sin poderla comer.

19



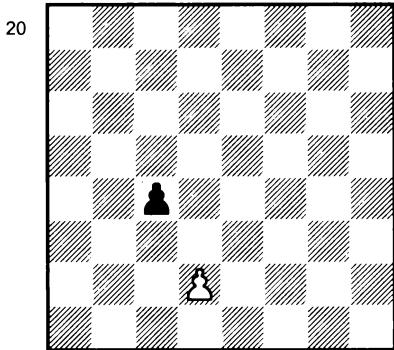
En la posición del diagrama nº 19 no es posible mover ningún peón. Ninguno de ellos puede ni adelantar ni comer.

### Tomar al paso

El peón goza de un privilegio especial en materia de captura de piezas enemigas. Si en una columna vecina el peón enemigo avanza

dos pasos, según tiene derecho a hacerlo en su primer movimiento, y nuestro peón está avanzado de modo que ataca la casilla intermedia (la casilla que salta dicho peón), tenemos derecho a capturar ese peón "al paso". El caso es muy sencillo: tenemos derecho a tomar al paso a cualquier peón que, avanzando los dos pasos a que tiene derecho en su primer movimiento, viene a colocarse en la misma línea de nuestro peón y en las columnas inmediatas.

En caso de decidirse por esta jugada, se actúa exactamente como si el peón hubiera avanzado un solo paso. Se retira el peón capturado y se coloca el peón que come en la casilla inmediatamente hacia adelante de la columna a la que pertenecía el peón ganado. Ejemplo:



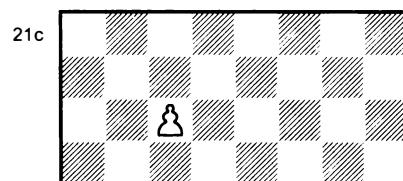
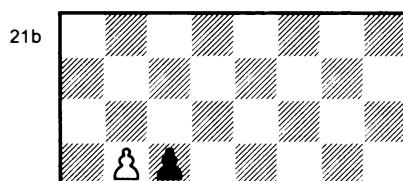
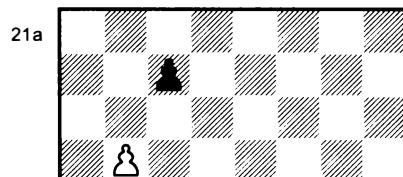
El peón blanco tiene derecho a avanzar dos pasos; pero al hacerlo debe pasar por la casilla blanca inmediata que está vulnerada por la acción del peón negro. El peón negro puede en este caso comer el peón blanco al pasar, de la misma manera que lo comería si avanzase un solo paso. He aquí el proceso completo de una captura al paso:

*Ver diagrama siguiente*

El peón negro adelanta dos casillas, pasando por la casilla vulnerable por el blanco. Éste procede como si el negro hubiese adelantado un solo paso: come el peón, que retira del tablero, y ocupa la casilla blanca de la fila inmediata.

El peón es la única pieza que puede tomar

al paso. En el diagrama anterior, si el peón blanco fuese un alfil, el negro podría avanzar dos pasos su peón sin perderlo.



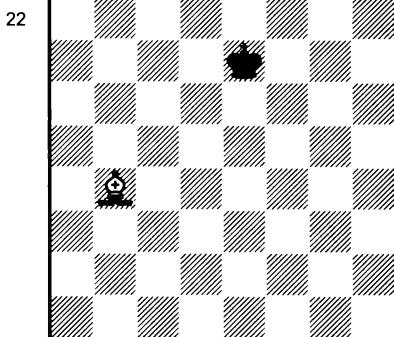
Tomar al paso, como cualquier otro tipo de captura, es un derecho que puede ejercerse o no, según convenga al jugador. Pero se entiende que ese derecho debe ejercerse en el primer movimiento, y como contestación inmediata al avance del peón adversario. Pasada esta oportunidad, se habrá perdido el derecho a capturar.

## Jaque

Hemos dicho cómo se capturan las piezas. Agregaremos ahora que el rey no puede capturarse nunca; pero de acuerdo con lo establecido, la casilla en que se halla el rey, y el rey mismo, por tanto, pueden ser atacados. La acción de poner una pieza en tal posición que ataque al rey se llama dar jaque al rey, y cuando un jugador hace una jugada así, es costumbre anunciarlo diciendo: "Jaque al rey", o, más simplemente: "Jaque"\*.

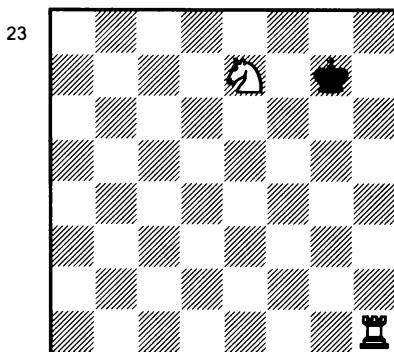
\* En la actualidad no es necesario anunciar el jaque, aunque en diversos círculos se considera una norma de cortesía.

## Mate



Del hecho de que el rey no pueda ser capturado, pero sí atacado, se deriva la siguiente regla: el rey no puede permanecer ni ponerse en jaque. Y un rey jaqueado debe evitar el ataque a la primera jugada.

Esto es una limitación efectiva del movimiento del rey, pues no pudiendo ponerse en jaque, hay jugadas que, aun estando normalmente dentro de lo posible, no pueden efectuarse.



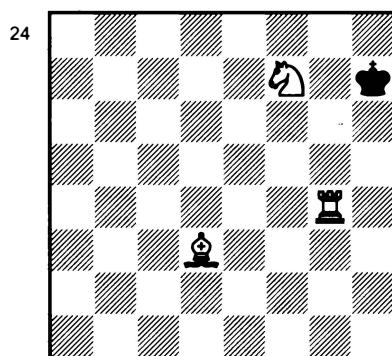
El rey negro está situado en una casilla por la cual tiene ocho movimientos posibles; pero puede efectuar sólo tres.

No puede moverse a ninguna de las tres casillas de la columna de la derecha porque la torre vulnera esas tres casillas, y no puede moverse en la columna que ocupa porque el caballo vulnera las dos casillas. Sólo puede moverse a una de las tres columnas de la columna de la izquierda.

Como combinación de los dos principios anteriores, puede acontecer que el rey se encuentre atacado y, sin embargo, no pueda moverse.

Esa situación es el **mate**. En tal situación la partida ha terminado. El jugador que ha puesto el rey contrario en situación de mate o jaque mate ha ganado la partida.

Con esto se ha dicho cuál es el fin que deben perseguir los jugadores: dar mate al rey adversario.



En esta posición el rey negro está en mate. Lo ataca el alfil y no puede moverse porque las dos casillas de la columna en que se halla están vulneradas por el caballo y las tres de la columna vecina están tomadas por la torre. En esta posición el negro ha perdido.

El objeto de todas las jugadas y de todas las combinaciones es directa o indirectamente dar mate al rey adversario y evitar que lo reciba el propio.

En general; no es común que se den mates. El jugador que comprende que su partida está irremediablemente perdida, suele abandonar.

La costumbre en tales condiciones es inclinar el rey y decir la palabra "abandono", y dar la mano al rival.

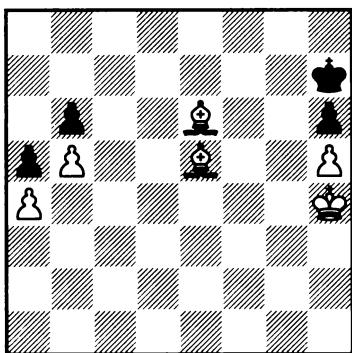
Hay también circunstancias en que no es posible dar mate y circunstancias que hacen considerar la partida nula. En esos casos la partida es tablas.

## La partida tablas

El reglamento establece que la partida de ajedrez es tablas cuando el rey del jugador al que le corresponde jugar no se encuentra en situación de jaque, y le es imposible, por otra parte, efectuar ningún movimiento reglamentario.

Si en la posición que muestra el siguiente diagrama les tocara jugar a las negras, la partida sería tablas, pues el rey negro no está en jaque ni puede moverse (sus peones no pueden avanzar ni comer, y el rey no puede moverse sin caer en jaque).

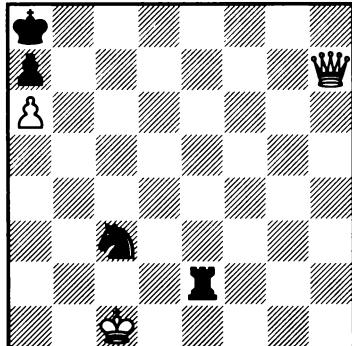
25



A esta situación se la llama **tablas por ahogado**.

Además, la partida puede reclamarse tablas al árbitro cuando el jugador demuestre que está en condiciones de dar una serie perpetua de jaques al rey adversario.

26



El negro, si le toca jugar, puede reclamar que el resultado de la partida sea tablas, pues puede dar de forma indefinida jaque al rey con el caballo, llevándolo a "a2" y volviendo luego a su actual casilla, y así indefinidamente, pues si luego de 1...  $\mathbb{Q}a2+ 2. \mathbb{Q}b1 \mathbb{Q}c3+$  el rey fuera a "a1" seguiría 3.  $\mathbb{Q}a1 \mathbb{Q}a2$  mate.

Éste es un caso de **tablas por jaque continuo**.

Además es automáticamente tablas una partida cuando queda un final de rey contra rey, o rey contra rey y alfil, o rey contra rey y caballo, porque no es posible dar mate con esas piezas.

Finalmente, la partida puede ser declarada tablas por decisión de los dos jugadores, en el caso de que consideren su posición como incapaz de permitir esperar otro resultado.

**Nota.** El reglamento establece otras circunstancias en que la partida es tablas, pero son de muy rara aplicación. Las ponemos para que los aficionados lo conozcan a simple título informativo, pues pocas veces podrán presentárseles tales casos.

La partida puede reclamarse tablas en el momento en que la posición existente se haya producido por lo menos dos veces antes, teniendo el mismo jugador el movimiento. A los efectos de esta disposición, no debe distinguirse entre una torre y otra, ni entre los dos caballos, o los dos alfiles o las dos damas cuando una de las damas es el resultado de la coronación de un peón.

La partida puede ser reclamada tablas cuando un jugador compruebe que se han efectuado por ambas partes 50 movimientos sin que una pieza haya sido capturada o movido un peón.

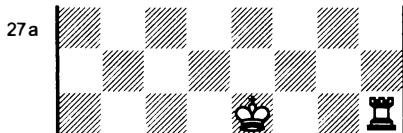
Los finales de partida en los cuales la teoría ha establecido que para forzar el mate se necesitan más de 50 movimientos (sin captura de pieza o movimiento de peón), hacen excepción de esta regla. En ese caso la partida podrá ser declarada tablas si el mate no se efectúa después de 100 movimientos de ambos contendientes.

## Dos movimientos extraordinarios

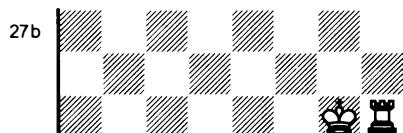
### 1º El enroque

Se ha convenido conceder al rey un recurso especial, mediante una jugada que puede efectuar una sola vez en la partida. Consiste en un movimiento combinado del rey y la torre, que se denomina enroque. Para efectuarlo deben estar el rey y la torre en la primera línea y en sus casillas iniciales, y no debe haber piezas entre ellos, y se procede dando con el rey dos pasos en dirección a la torre con que se va a enrocar. Después se toma la torre y se la coloca al lado del rey en la misma línea, pero saltando sobre él. Viene así la torre a pasar al otro lado del rey. Ambos movimientos son una sola jugada.

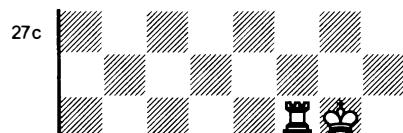
Posición antes de enrocar



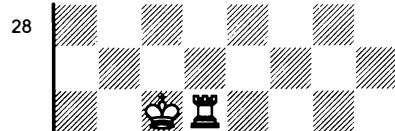
El rey avanza dos pasos hacia la torre



La torre pasa a ocupar la casilla inmediata al rey, saltando sobre éste



Si el rey se enroca con la torre de rey, la que tiene más cerca, ocupará después del enroque la casilla original del caballo, y la torre la casilla del alfil. Si el enroque es con la torre de dama, la más lejana al rey, ocupará la casilla del alfil y la torre la de la dama.



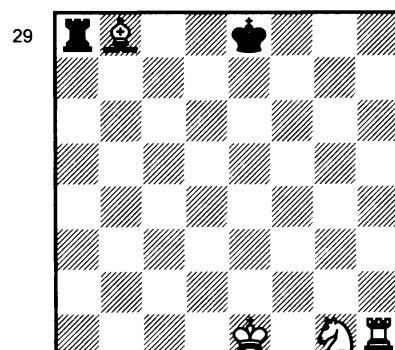
Posición en que deben colocarse el rey y la torre tras el enroque con la torre de dama

El enroque con la torre de rey se denomina "enroque corto". El enroque con la torre de dama se denomina "enroque largo".

Para efectuar este movimiento se requiere:

1º Que ni el rey ni la torre afectados por el enroque se hayan movido antes. Ambos deben hallarse en sus casillas iniciales y no haberse jugado antes.

2º Que entre el rey y la torre no haya ninguna pieza propia ni contraria.



En la posición anterior, el rey blanco no puede enrocar, porque se lo impide el caballo.

El rey negro tampoco puede, porque entre él y la torre está el alfil blanco. Sáquense el alfil y el caballo y ambos podrán enrocar.

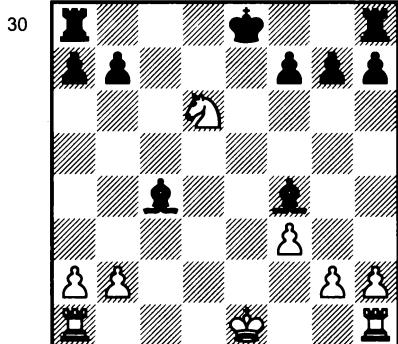
3º Que el rey no esté en jaque. No es lícito rehuir un jaque enrocándose.

4º Que el rey no se ponga en jaque ni pase por una casilla en tales condiciones.

*Ver diagrama siguiente*

En esta posición el rey negro no puede enrocar porque está en jaque, que le da el caballo. El rey blanco no puede enrocar largo porque va a caer en jaque, y no puede enrocar corto porque pasa por jaque. El alfil de ca-

sillas blancas negro vulnera la casilla contigua al rey, por donde éste debe pasar para ocupar la posición del enroque.

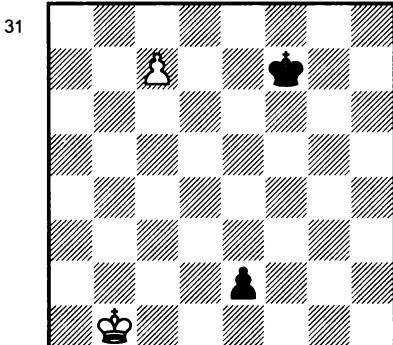


#### Ejercicios para dominar el enroque

A muchos principiantes suele resultarles complicado el movimiento del enroque. A quien así le suceda le recomendamos que coloque el rey y las torres en su posición inicial y efectúe repetidas veces el enroque largo y repetidas veces el enroque corto. El rey debe moverse primero y la torre después.

#### 2º Coronamiento del peón

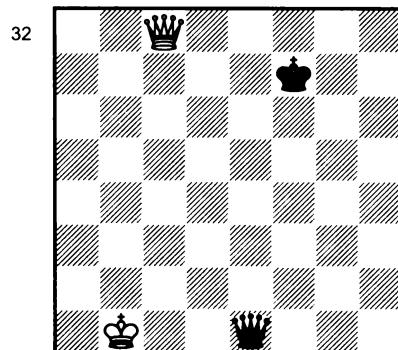
Un peón puede, por sus sucesivos avances, llegar a la última línea del tablero. Si logra hacerlo, se dice que ese peón corona, y el jugador que corona uno de sus peones debe transformarlo inmediatamente en cualquier pieza de su color, excepto rey y peón. Este es uno de los recursos más comunes para acrecentar las propias fuerzas.



En esta posición, si juega el blanco puede avanzar un paso su peón y cambiarlo por una pieza.

Si juega el negro puede hacer lo mismo.

He aquí la posición que quedaría si jugase el blanco avanzando su peón y respondiese el negro adelantando el suyo, y ambos pidiesen dama.



Como se ve, los peones han desaparecido y en su lugar se han colocado damas ocupando las casillas que habrían debido ocupar los peones con su avance.

Nota. Un jugador puede tener de esta manera dos o más damas, y lo mismo tres o cuatro alfiles, con lo que se dice que un peón puede transformarse en cualquier pieza, aunque el jugador tenga las que de salida le corresponden. Así, un jugador que conserva las dos torres al coronar un peón, puede pedir una nueva torre.

La pieza más comúnmente pedida es la dama, porque es la más fuerte.

#### Ritmo de juego

Cada jugador efectúa una jugada.

Responde el adversario, contesta el primer jugador, y así sucesivamente.

Las jugadas se efectúan, por lo tanto, alternativamente (una el bando blanco y una el bando negro), y así hasta la terminación de la partida.

La primera jugada —que se denomina comúnmente salida— deben efectuarla las blan-

cas, y siendo la salida una ventaja, es costumbre sortear las piezas.

Nota. El sorteo suele efectuarse así: se esconde en una mano un peón negro y en otra un peón blanco, y se dan a elegir al adversario las manos cerradas, correspondiéndole las piezas del color del peón que estuviese en la mano elegida.

Con lo dicho, el principiante tiene todo lo necesario para aprender a mover las piezas con corrección. Antes de seguir adelante debe conocer la nomenclatura del juego, que pasamos a detallar.

## Nomenclatura

Con el fin de poder anotar y reconocer las jugadas, se han inventado varios sistemas de notación. Los más usuales son el algebraico y el descriptivo. El primero es el que rige en la actualidad. Se usa en todas las publicaciones modernas y en las competiciones oficiales, y es el que nosotros adoptaremos también. Como demostración, y para que el aficionado pueda entender los libros antiguos que siguen el sistema descriptivo, indicaremos, en nota aparte, los fundamentos del mismo, con lo que tendrá elementos para entenderlo sin dificultades.

Asimismo, agregaremos una lista de iniciales de las piezas en varios idiomas, a objeto de hacer posible al aficionado la lectura de libros en francés, inglés, alemán, italiano y ruso.

## Sistema algebraico

Fácil es simbolizar las fuerzas por medio de signos. Encontrando un sistema claro de señalar las casillas, resultará fácil indicar todas las jugadas. En el sistema algebraico, las casillas se determinan por dos coordenadas: la línea y la columna.

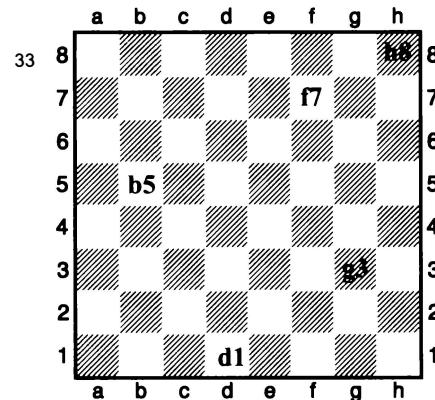
Las ocho líneas se numeran: 1 a 8, **empezando siempre por el lado de las blancas**.

Las piezas blancas se encuentran, al inicio de la partida, sobre las líneas 1 y 2; las negras, sobre las líneas 7 y 8.

Las columnas se nombran con letras, desde la *a* hasta la *h*, comenzando por la izquierda,

**siempre desde el punto de vista de las blancas.**

De esta forma, cada casilla queda definida por la combinación de una letra con una cifra, como puede verse en el siguiente diagrama.



**Las piezas.** Las piezas se designan mediante su inicial, excepto el peón, al que no se pone inicial. De esta forma:

Rey	se pone	R
Dama	se pone	D
Torre	se pone	T
Alfil	se pone	A
Caballo	se pone	C

No obstante, y con la aparición de publicaciones que procuran ser entendidas por todos, sin distinción de idiomas, cada vez es más frecuente sustituir las iniciales de las piezas por *figurines*, con lo que no es necesario conocer el nombre de las piezas en cada idioma. Éste es el sistema que usaremos en la presente obra:

Rey	se representa	♔
Dama	se representa	♕
Torre	se representa	♗
Alfil	se representa	♘
Caballo	se representa	♙

Además, completan estos signos los siguientes:

**Enroque.** Se designa así: 0-0, si es corto o del lado del rey, y 0-0-0 si es largo o del lado de la dama.

**Jaque.** Se simboliza con una pequeña cruz + puesta al lado de la jugada.

**Jaque mate,** con dos cruces ++ o la palabra **mate**.

**Tomar una pieza,** con un signo de por x.

Además suele emplearse al comentar partidas el signo de admiración ! para señalar una jugada buena, y un signo de interrogación ? para señalar una mala. También se utilizan dos signos de admiración !! para señalar una jugada muy buena y dos de interrogación ?? para una muy mala.

Se utiliza un signo de admiración seguido de otro de interrogación !? para indicar que la jugada es interesante, y uno de interrogación seguido de otro de admiración ?! para indicar que se trata de un movimiento dudoso.

Éstos son los elementos básicos de la nomenclatura del ajedrez.

He aquí una partida de ejemplo de cómo se aplican:

**1.e4**

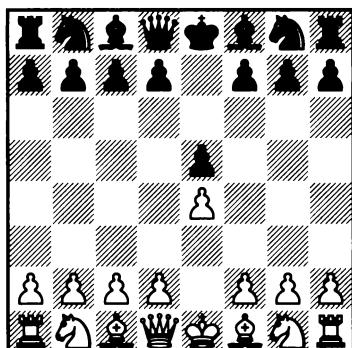
Se lee: e4, y significa que el blanco debe poner un peón en la casilla "e4" (recordemos: el peón es la única pieza que no se representa con su inicial o representación gráfica; de esta forma, cuando no se indica ninguna otra pieza, se trata claramente de un peón).

**1...e5**

Se lee e5, y significa que las negras deben poner un peón en la casilla "e5".

Véase en la página siguiente el tablero después de esas dos jugadas.

34



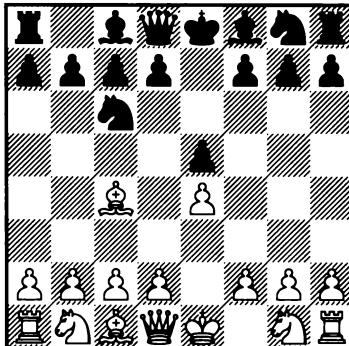
Alfil c4, significa que el blanco pone un al-

fil en la casilla "c4". De tratarse de la notación con iniciales de las piezas, en lugar de su representación gráfica, se escribiría 2.Ac4.

**2.♗c4 ♗c6**

Caballo c6. El negro pone un caballo en la casilla "c6". Con iniciales sería 2...Cc6.

35



El blanco ha puesto su alfil en "c4" y el negro su caballo en "c6".

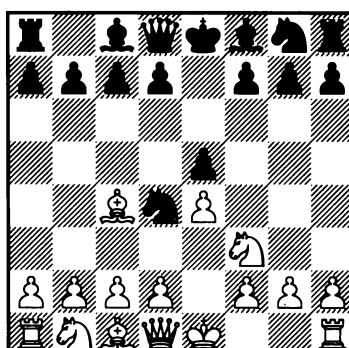
**3.♘f3**

Caballo f3. El blanco ocupa la casilla "f3" con su caballo.

**3...♞d4**

Caballo d4. El negro pone su caballo en la casilla "d4".

36



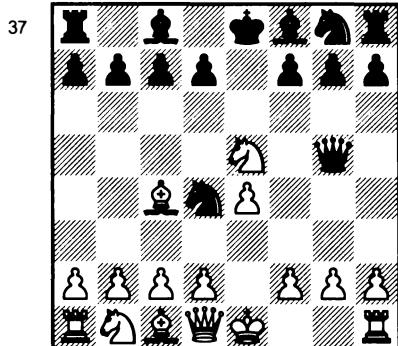
Se ha efectuado la 3<sup>a</sup> jugada. El blanco puso su caballo en "f3" y el negro en "d4". Obsérvese el diagrama.

**4.♗xe5**

Caballo por e5. Las blancas comen el peón con el caballo.

**4...♛g5!**

Dama g5. Las negras contestan llevando la dama a "g5". Es ésta una jugada buena (!).

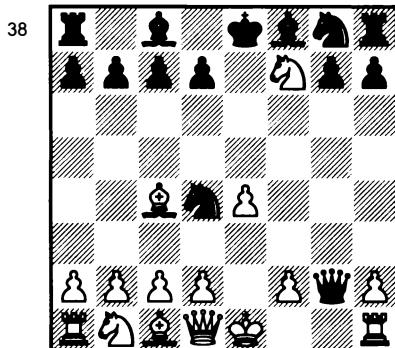


Obsérvese cómo se han realizado las jugadas designadas.

**5. ♜x f7**

Caballo por f7. Quiere decir que el blanco con el caballo come el peón de "f7".

**5... ♗xg2**



Obsérvese que el caballo blanco ha comido el peón de "f7" y la dama negra el peón de "g2".

**6. ♔f1**

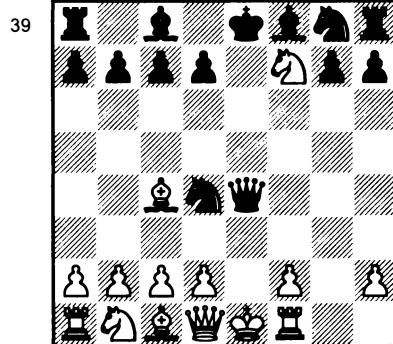
Torre f1. El blanco juega la torre a "f1".

**6... ♕xe4+**

*Ver diagrama siguiente*

Dama por e4. Se anota además que la jugada es jaque (+).

La torre blanca y la dama negra se han movido, como vemos en el diagrama anterior.

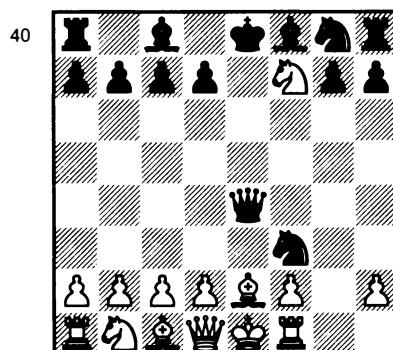


**7. ♖e2**

Alfil e2. El alfil retrocede a la casilla "e2".

**7... ♖f3++**

El caballo negro va a la casilla "f3" y da jaque mate al rey blanco (++) .



El alfil blanco ha cubierto la acción de la dama, evitando el jaque; pero el caballo negro ha ido a "f3" y da mate, por cuanto no puede ser capturado por el alfil, ya que, como hemos dicho, el rey no puede ponerse en jaque, y si ♖xf3, quedaría jaqueado por la dama.

Hemos visto cómo se anota una partida.

Los números puestos a la izquierda corresponden al número de la jugada. Así, 6. ♖c3 quiere decir que la 6<sup>a</sup> jugada del blanco es ♖c3, y 6... ♖c6 quiere decir que la 6<sup>a</sup> jugada del negro es ♖c6.

Las jugadas se anotan poniendo primero la pieza que se mueve y en segundo término la casilla donde va, independientemente de que

en esa casilla haya o no una pieza para comer.

Cuando son dos piezas las que pueden ir a una casilla, los dos caballos o las dos torres, por ejemplo, es necesario aclarar cuál es la que va. Por ejemplo, si en la tercera jugada de la partida anterior las negras hubiesen jugado un caballo a la casilla "e7", habría sido necesario concretar cuál, así: 3... $\mathbb{Q}ce7$  ó 3... $\mathbb{Q}ge7$ , dependiendo de si el caballo que se mueve es el que está situado en la columna "c" o "g" respectivamente. Otra posibilidad hubiera sido anotar 3... $\mathbb{Q}6e7$  ó 3... $\mathbb{Q}8e7$ , indicando que el caballo que va a "e7" es el que estaba en la línea 6<sup>a</sup> u 8<sup>a</sup> respectivamente.

De todo esto se deduce esta regla general de notación:

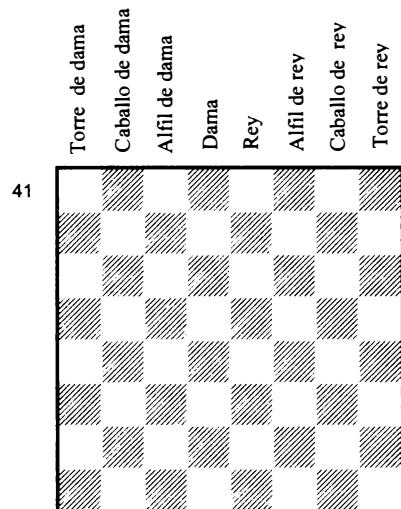
**Hay que poner todos los signos necesarios para designar la jugada sin posibilidad de error, y no poner más signos de los necesarios.**

## Sistema descriptivo

Pasaremos ahora a explicar el sistema descriptivo.

Al igual que en el sistema algebraico, las casillas se determinan por las coordenadas de la línea y la columna.

Empiezan, pues, por designarse las columnas de esta suerte:



Como se puede ver, cada columna se designa con el nombre de la pieza que ocupa la casilla de la primera línea, en la posición inicial del juego.

De esta forma, la columna torre dama tiene tal nombre porque en esa columna, y en ambos extremos, se encuentran colocadas, al iniciarse la partida, las torres de dama de ambos adversarios. La columna llamada de dama se llama así porque en la posición inicial, están situadas en ella las dos damas. Y la columna en que, en esa misma posición, está el caballo del lado rey, se denomina columna del caballo del rey.

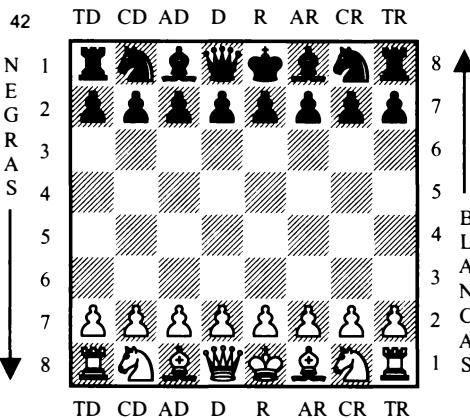
Abreviando, estas columnas se designan por sus iniciales, de esta manera:

TD	—	Torre de dama
CD	—	Caballo de dama
AD	—	Alfil de dama
D	—	Dama
R	—	Rey
AR	—	Alfil de rey
CR	—	Caballo de rey
TR	—	Torre de rey

Las líneas se distinguen numerándolas del 1 al 8, pero se les otorgan dos numeraciones: una, a contar desde el bando blanco, que llama línea 1 a la que ocupan las piezas blancas, línea 2 a la que ocupan los peones blancos, y así hasta llamar 8 a la línea en que están las piezas negras. La otra numeración, que corresponde a las negras, es al revés. Llama 1 a la línea de las piezas del negro y sigue llamando 2 a la de los peones, y así hasta la 8, la línea de las piezas blancas.

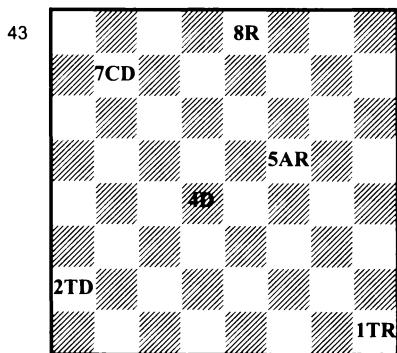
Al describir jugadas blancas se adopta la primera numeración, y la segunda al describir jugadas negras.

Respecto a lo que estamos comentando, invitó al aficionado a observar el cuadro que insertamos en la página siguiente, que ayudará gráficamente a la comprensión de lo mencionado:



De la combinación de la nomenclatura de líneas y columnas resulta que las casillas tienen dos designaciones, una para las blancas y otra para las negras.

Para las blancas las casillas se nombran de esta forma:



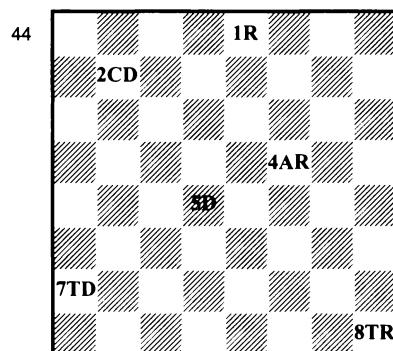
Como se puede observar, la designación de las casillas depende de la simple coincidencia de los nombres de las columnas y las líneas, y resulta por lo tanto muy fácil de recordar al aficionado.

Veamos cómo se designarían las mismas casillas desde la perspectiva del segundo jugador:

*Ver diagrama siguiente*

Las piezas y los signos se indican de la misma

forma que en la nomenclatura algebraica, pero aquí también los peones se anotan con su inicial: P.



En el sistema descriptivo hay una diferencia a la hora de anotar las partidas, cuando se producen capturas, pues en lugar de anotar la casilla en la que está la pieza capturada, se anota la propia pieza que se captura.

Veamos como ejemplo la misma partida que hemos seguido para el sistema algebraico, pero en esta ocasión utilizando para las piezas sus iniciales en lugar de su representación gráfica:

#### 1.P4R

Se lee: peón 4 rey. Las blancas colocan un peón en la casilla 4 rey.

#### 1...P4R

Peón 4 rey. Las negras ponen un peón en su casilla 4 rey (nótese la diferencia con la nomenclatura anterior: en este sistema la casilla 4 rey de las negras es la 5 rey de las blancas; no hay una coordenada para cada casilla, como sucede en el sistema algebraico, sino dos, una para cada bando).

#### 2.A4A

Alfil 4 alfil, quiere decir que las blancas ponen un alfil en la línea 4 de la columna del alfil.

#### 2...C3AD

Caballo 3 alfil dama. El negro pone un caballo en 3AD, y en esta ocasión se detalla, pues si se hubiese anotado 2...C3A, no se sabría cual de los dos caballos es el que se mueve.

#### 3.C3AR

Caballo 3 alfil rey. Se da la misma situación que en el comentario anterior: se detalla que el caballo va a la tercera casilla de la columna alfil rey, pues se da el caso que también el caballo de la dama podría ir a la casilla 3 alfil dama (entonces hay que poner 3.C3AD).

### 3...C5D

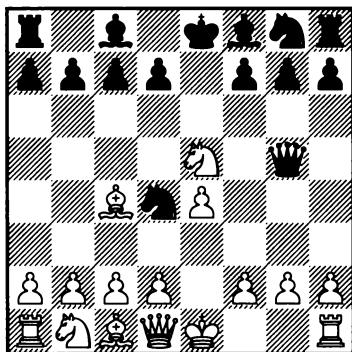
Caballo 5 dama. El negro pone su caballo en la 5<sup>a</sup> casilla de la columna dama.

### 4.CxP

Caballo por peón. Véase aquí otra diferencia fundamental respecto del sistema algebraico: las blancas comen el peón con el caballo, y se anota la pieza que se captura, y no la casilla a la que va la pieza que realiza la captura.

### 4...D4C!

45



Dama 4 caballo. Las negras llevan la dama a 4 caballo, lo que es una buena jugada para ellas (!).

### 5.CxPA

Caballo por peón alfil. Quiere decir que el blanco con el caballo come el peón del alfil. Agrégase el detalle (alfil) porque el caballo podía comer también otro peón.

### 5...DxPC

Dama por peón caballo. También aquí se detalla, pues la dama podía comer otro peón.

### 6.T1A

Torre 1 alfil.

### 6...DxPR+

Dama por peón rey, jaque. Se agrega el detalle (rey), pues la dama podría comer tres peones y dos de ellos con jaque. Se anota además que la jugada es jaque (+).

### 7.A2R

Alfil 2 rey. El alfil retrocede a 2 rey.

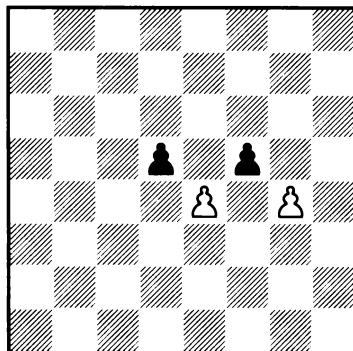
### 7...C6A++

El caballo negro va a 6 alfil y da mate (++) al rey blanco.

Hemos visto que con este sistema de notación también hay que concretar a veces para evitar ciertas posibles confusiones, pero con un poco de lógica se aprende pronto y no da mayores problemas. Como ejemplo final veamos el siguiente diagrama:

En esta posición, jugando las blancas, si se pone PxP quedamos perplejos; el peón rey puede haber comido el peón dama o el peón alfil, o el peón caballo puede haber comido el peón alfil.

46



Si se pone PxPA, tanto puede ser el peón caballo como el peón rey el que coma.

Es necesario poner, pues, PRxPA, con lo que volvemos a recordar lo dicho al explicar la notación algebraica: hay que poner todos los signos necesarios para designar la jugada sin posibilidad de error, y no poner más signos de los necesarios.

## Para comprender las partidas en idiomas extranjeros

Como ambos sistemas de notación son universales, dominando los dos pueden reproducirse partidas de cualquier idioma con sólo saber la inicial que emplean para cada pieza, pues la designación de casillas es igual.

Para ayudar a los aficionados en este punto, agregaremos el siguiente cuadro:

PIEZAS	FRANCÉS	INGLÉS	ALEMÁN	ITALIANO	RUSO
REY	R	K	K	R	Kp.
DAMA	D	Q	D	D	Φ
TORRE	T	R	T	T	Π
ALFIL	F	B	L	A	C
CABALLO	C	Kt.	S	C	K
PEÓN	P	P	B	P	II

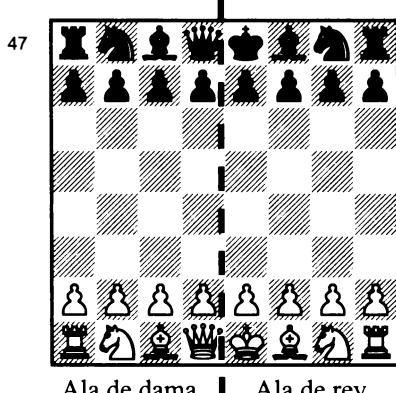
## Léxico común

En ajedrez se usan muchas expresiones con las que es menester familiarizarse para comprender el sentido de lo que dicen comentaristas y tratadistas. Son por lo demás expresiones muy útiles que facilitan la clara comprensión del juego.

Señalaremos por ahora las principales toponímicas a tablero y piezas.

**Ala de dama.** La mitad del tablero que comprende las columnas "a", "b", "c" y "d".

**Ala de rey.** La otra mitad que comprende las columnas "e", "f", "g" y "h"

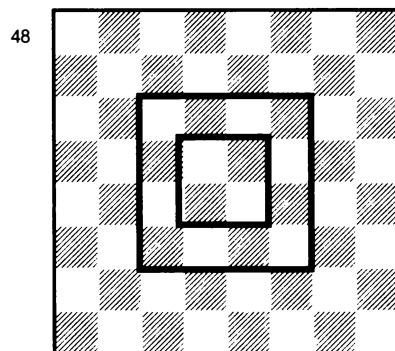


Ala de dama | Ala de rey

**Piezas mayores.** La dama y las torres.

**Piezas menores o ágiles.** Los caballos y alfiles.

**Centro.** La parte central del tablero, que comprende las cuatro casillas centrales "d4", "d5", "e4" y "e5". Por extensión, las 16 casillas centrales:



**Peones centrales.** Los peones "e" y "d" de ambos bandos, y por extensión los "c" y "f".

**Casillas blancas.** El conjunto de casillas por donde va el alfil blanco. Son treinta y dos.

**Casillas negras.** El conjunto de casillas por donde corre el alfil negro. Son treinta y dos.

**Coronar un peón.** Llevarlo a la 8<sup>a</sup> línea y transformarlo en pieza.

## II. El ajedrez y su órgano

Hemos pasado revista a los elementos del juego. Hemos enseñado los movimientos de las piezas y aclarado el fin del juego. Hemos tocado también otros asuntos preliminares, tales como el léxico más elemental referente al tablero y las piezas, y la nomenclatura usual en ajedrez, con lo cual estamos capacitados para seguir adelante ocupándonos de enseñar cómo debe jugarse al ajedrez.

El ajedrez es un juego sumamente complicado. Cada jugada y el juego en conjunto requieren un proceso mental; una especie de cálculo de consecuencias. Debemos pensar en las consecuencias de nuestras jugadas y en lo que puede intentar el contrario. Este cálculo puede ser largo o corto, puede ser exacto o erróneo. Dícese en general en estos casos que el jugador "ve mucho" o "ve poco". La palabra "ve" y la referencia a la visión úsase, naturalmente, en sentido figurado, y resulta muy útil porque nos da una palabra para denominar el órgano ajedrecístico, o sea, el conjunto de cualidades que intervienen en el proceso mental del ajedrecista. Adoptaremos esta palabra por mera comodidad, y llamaremos "visión" al conjunto de condiciones que hace posible jugar al ajedrez. Diremos que los jugadores juegan bien porque ven mucho y con certeza.

Diremos que juegan mal cuando ven mal. De quien pueda mentalmente abarcar consecuencias lejanas, diremos que ve mucho, y de quien sólo puede abarcar lo cercano, que ve poco.

Aceptado esto, tenemos que quien desee jugar bien al ajedrez debe desarrollar su visión del juego, hacerla clara y segura. Nosotros, por nuestra parte, haremos lo posible por ayudarlo en esta tarea. Le hemos enseñado las reglas del juego; ahora, corresponde que le ayudemos a "ver" claro en lo tocante a este punto.

### Distinción entre la visión inmediata y la visión mediata

La visión del ajedrecista tiene dos aspectos: puede ser inmediata o mediata.

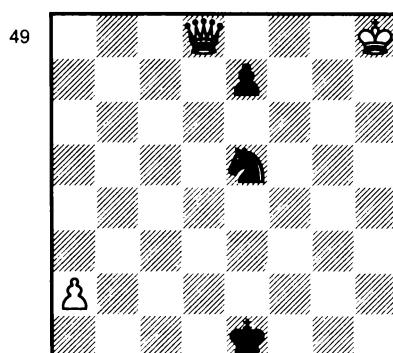
Si el adversario pone una pieza en una casilla que está dominada por nosotros, inmediatamente se ve que podemos ganarla.

Si existe un doble con el que ganamos material, debe verse de forma inmediata. Pero pueden obtenerse otros beneficios de manera que, inmediatamente, no pueden verse en modo alguno, pues sólo un largo proceso mental puede hallarlos. Esto es lo que llamamos visión mediata. Definiendo:

1º **Llamamos visión inmediata a la capacidad de ver** lo inmediato del juego, es decir, **aquello que el juego presenta** inmedia-

tamente, sin que sea necesario el razonamiento para verlo.

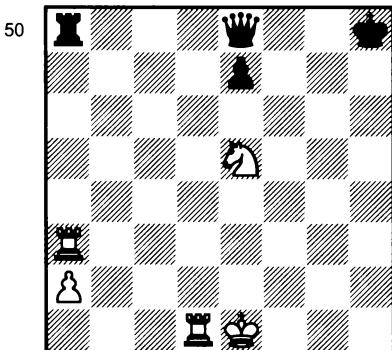
Observemos el siguiente diagrama:



En esta posición se ve inmediatamente que si juega el negro, con ... $\mathbb{Q}f7+$  gana la dama; y

si juega el blanco, mediante  $\mathbb{W}a5+$  gana el caballo.

2º Llamaremos visión mediata a la capacidad de ver consecuencias lejanas que sólo razonando, pensando, es posible ver.



En esta posición ya es menester razonar para ver que se gana llegando a la misma posición anterior, así:

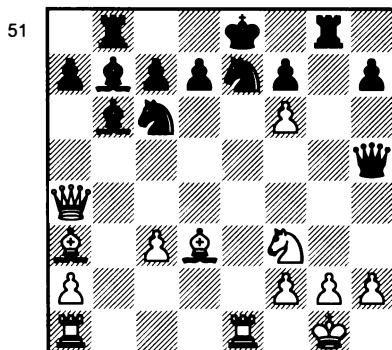
1.  $\mathbb{E}xa8$   $\mathbb{W}xa8$  2.  $\mathbb{E}d8+$   $\mathbb{W}xd8$

Estamos en la posición anterior. Ahora el blanco juega:

3.  $\mathbb{Q}f7+$

Esto, aunque sencillo, es ya visión mediata del juego.

El ejemplo que sigue es un caso de visión mediata infinitamente más profundo. Constituye una de las más hermosas combinaciones de todos los tiempos.



En esta posición las negras tienen una pieza más, y habiendo puesto su torre en la casilla "g8", amenazan comer el caballo con la dama

en la siguiente jugada. A pesar de eso, las blancas, con una profunda visión mediata del juego, responden:

1.  $\mathbb{E}ad1!$   $\mathbb{W}xf3$  2.  $\mathbb{E}xe7+$   $\mathbb{Q}xe7$  3.  $\mathbb{W}xd7+!$   $\mathbb{Q}xd7$  4.  $\mathbb{Q}f5+$   $\mathbb{Q}e8$  5.  $\mathbb{Q}d7+$   $\mathbb{Q}d8$  6.  $\mathbb{Q}xe7++$

Hemos definido bien claramente la visión mediata y la visión inmediata del juego.

Ahora resultará claro que digamos que la visión mediata es el órgano ajedrecístico por excelencia. Pero a su vez no es posible tener una mediana visión de esta índole si no se domina con seguridad absoluta la visión inmediata del juego. Realmente no es posible efectuar ningún progreso serio en ajedrez hasta que, en este aspecto, el juego deje de ofrecer ningún orden de dificultades.

Este es el fin de las páginas que siguen.

## Dominio de la visión inmediata

### Los errores de los principiantes

El principiante que ha leído las páginas anteriores "sabe" cómo se mueven todas las piezas; pero de esto a "ver" en el transcurso de la partida todos los movimientos posibles, hay buena diferencia.

Acontece incluso que algunos, tras buenos años de práctica, no tienen una visión inmediata del juego eficientemente desarrollada.

Las dificultades fundamentales para el dominio de este aspecto del juego son dos:

1º el jugador puede confundirse y equivocarse al efectuar sus movimientos; y

2º, puede costarle mucho ver todas las jugadas suyas y las del adversario.

Estas dos dificultades se vencen rápidamente, y, antes de pasar adelante, es necesario vencerlas.

Equivocarse al efectuar las jugadas es clara señal de que no se domina el movimiento de las piezas.

### Ejercicios para dominar el movimiento de las piezas

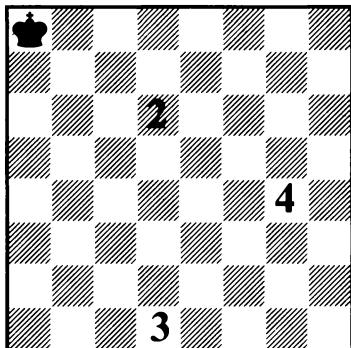
Colóquese el rey en el tablero y háganse con él todos los movimientos posibles desde una casilla, después desde otra, y así, ocho o

diez veces. Procédase igual con la dama, con la torre, con el alfil, con el caballo y con los peones. Préstese doble tiempo al movimiento del caballo. Al cabo de media hora el jugador no tendrá duda respecto de cómo se mueven las piezas.

En los diagramas que siguen se han puesto diversas piezas en el tablero. El jugador debe colocar el rey en la posición en que está y contar los movimientos posibles. Luego trasladarlo a la casilla numerada 2 y hacer el mismo ejercicio; luego procederá igual con 3, etc.

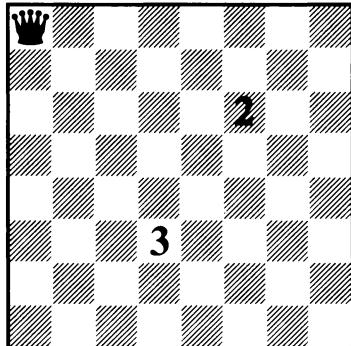
Anote los movimientos que ve en cada caso y compare sus resultados con los que damos al fin del tomo. Lo mismo hará con la dama y demás diagramas. Contéstese estas preguntas:

52



- ¿Cuántos movimientos tiene el rey desde la casilla "a8"?
- ¿Cuántos desde la marcada con el número 2?
- ¿Cuántos desde la marcada con el número 3?
- ¿Cuántos desde la marcada con el número 4?

53

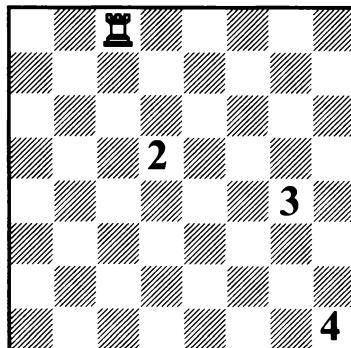


¿Cuántos movimientos tiene la dama en la casilla "a8"?

¿Cuántos movimientos tiene la dama en la casilla número 2?

¿Cuántos movimientos tiene la dama en la casilla número 3?

54



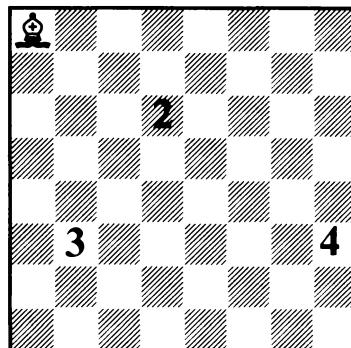
¿Cuántos movimientos tiene la torre desde "c8"?

¿Cuántos movimientos tiene la torre en la casilla número 2?

¿Cuántos movimientos tiene la torre en la casilla número 3?

¿Cuántos movimientos tiene la torre en la casilla número 4?

55



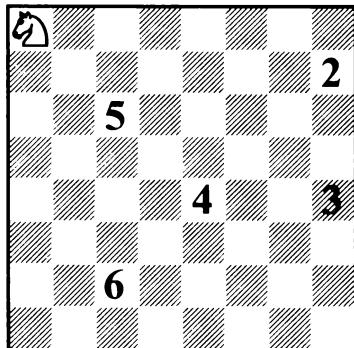
¿Cuántos movimientos tiene el alfil desde la casilla "a8"?

¿Cuántos movimientos tiene el alfil desde la casilla 2?

¿Cuántos movimientos tiene el alfil desde la casilla 3?

¿Cuántos movimientos tiene el alfil desde la casilla 4?

56



¿Cuántos movimientos tiene el caballo desde la casilla "a8"?

¿Cuántos movimientos tiene el caballo desde la casilla 2?

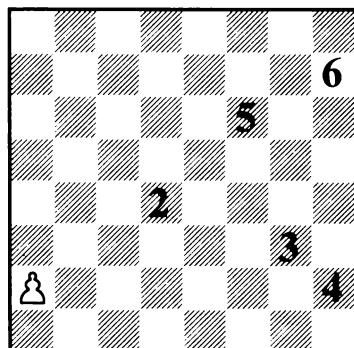
¿Cuántos movimientos tiene el caballo desde la casilla 3?

¿Cuántos movimientos tiene el caballo desde la casilla 4?

¿Cuántos movimientos tiene el caballo desde la casilla 5?

¿Cuántos movimientos tiene el caballo desde la casilla 6?

57



¿Cuántos movimientos tiene el peón desde "a2"?

¿Cuántos movimientos tiene el peón desde la casilla 2?

¿Cuántos movimientos tiene el peón desde la casilla 3?

¿Cuántos movimientos tiene el peón desde la casilla 4?

¿Cuántos movimientos tiene el peón desde la casilla 5?

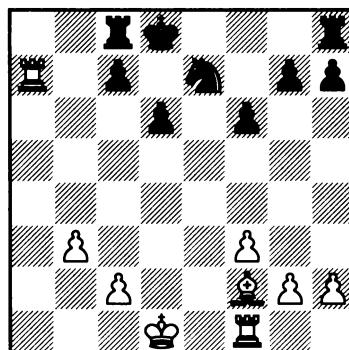
¿Cuántos movimientos tiene el peón desde la casilla 6?

Una vez dominado el movimiento de las piezas separadamente, conviene proceder a efectuar el mismo ejercicio con posiciones donde haya muchas piezas.

Incluimos aquí 7 diagramas. El principiante debe reproducir la posición de cada uno de ellos en el tablero, y efectuar todas las jugadas posibles con las blancas contándolas mientras las realiza. Una vez hechas todas las jugadas, controle el resultado que obtenga con el resultado exacto, que se da en las páginas finales.

Cuando haya realizado el ejercicio en las siete posiciones con las piezas blancas, hágalo tomando las piezas negras, contando y controlando sus resultados de la misma manera.

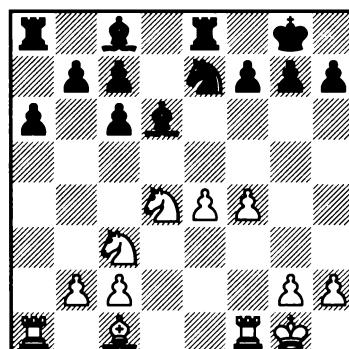
58



¿Cuántos movimientos tiene el negro?

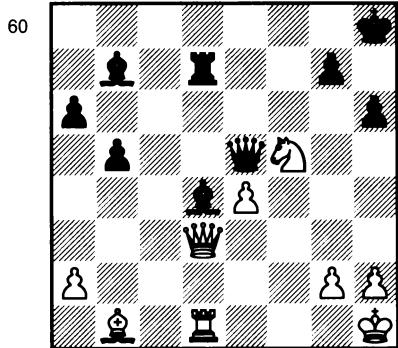
¿Cuántos el blanco?

59



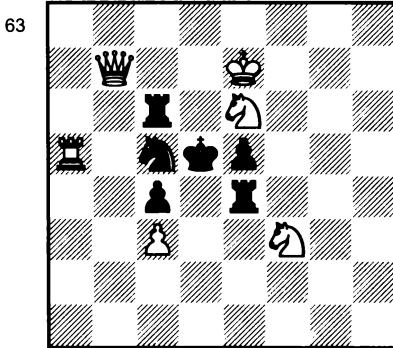
¿Cuántos movimientos tiene el negro?

¿Cuántos el blanco?



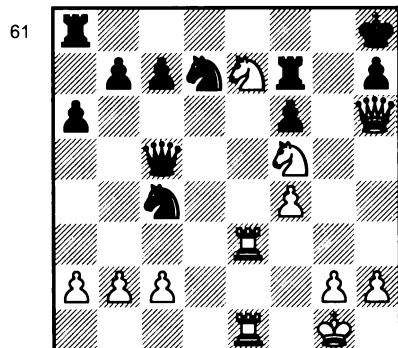
60

¿Cuántos movimientos tiene el negro?  
¿Cuántos el blanco?



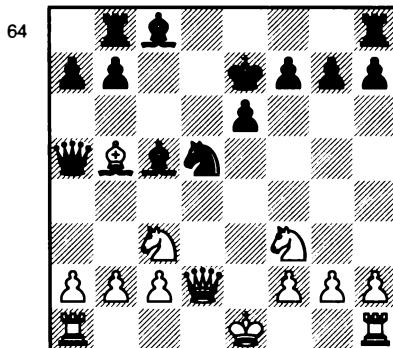
63

¿Cuántos movimientos tiene el negro?  
¿Cuántos el blanco?



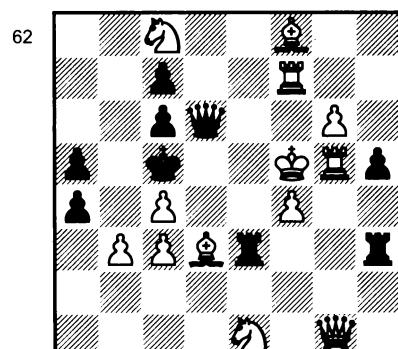
61

¿Cuántos movimientos tiene el negro?  
¿Cuántos el blanco?



64

¿Cuántos movimientos tiene el negro?  
¿Cuántos el blanco?



62

¿Cuántos movimientos tiene el negro?  
¿Cuántos el blanco?

### La visión rápida

Pero no sólo es necesario ver todas las jugadas posibles en una posición dada. Es necesario, asimismo, verlas rápidamente. El principiante puede ejercitarse también en esto último, para lograr de esta forma una percepción vivaz del juego.

Coloque las piezas en la posición inicial de la partida y posteriormente efectúe, comenzando por la derecha y terminando por la izquierda, todas las jugadas posibles. Así, con el blanco, jugará a3, a4 (déjese el peón en la casilla inicial), b3, b4 (déjese el peón donde estaba),  $\mathbb{Q}a3$ ,  $\mathbb{Q}c3$  (déjese el caballo en su ca-

silla "b1" y continúese igual con las piezas hasta terminar con h3 y h4). Al terminar el ejercicio las piezas se hallarán, por lo tanto, en su posición inicial.

Hágase entonces una jugada con el blanco, e4, por ejemplo, y efectúense de la misma manera todas las jugadas posibles con el negro. Hágase una jugada con el negro y realíicense todos los movimientos posibles con el blanco, que ahora puede mover la dama y el alfil; y sígase así.

El beneficio de este ejercicio se funda en que el principiante realice con mucha atención sus movimientos, de modo que no omita ninguno ni haga tampoco jugadas no permitidas, como ponerse en jaque, enrocar pasando por jaque, etcétera. Una vez que note que su seguridad al respecto ha aumentado considerablemente, trate de imprimir rapidez creciente a sus movimientos, siempre cuidando no omitir ninguno.

Este ejercicio es de un resultado sorprendente si se realiza ante quien sabe jugar y vigilar los movimientos del principiante, porque la experiencia demuestra que el novel jugador omite persistentemente algunas jugadas. Hay jugadores que no ven las piezas que pueden comer, y que proceden como si las piezas enemigas fueran invulnerables. Otros no ven los saltos de caballo. Los más no piensan en el enroque ni en las capturas al paso. Y son muchos los que colocan su rey en jaque sin notarlo.

La práctica del ejercicio anterior, en dos o tres sesiones de media hora, desarrollará de manera sorprendente la visión rápida de las jugadas posibles. Puede el principiante, si lo desea, reforzar los efectos ejecutando una segunda serie de ejercicios similares, pero en esta ocasión sin mover las piezas, efectuando todos los movimientos mentalmente.

Reprodúzcase en el tablero una partida cualquiera, y, a cada jugada, deténgase a pensar todas las contestaciones posibles.

Estos ejercicios pueden parecer un poco pesados. No lo son. Son cortos y eficaces, puesto

que colaboran a que el aficionado domine las posibilidades inmediatas del juego.

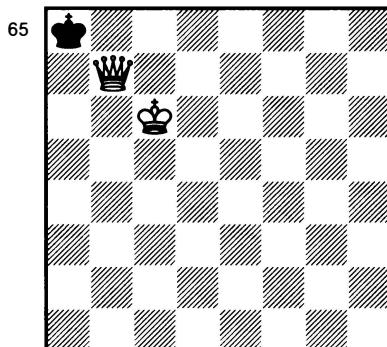
Y debe recordarse que esto es condición indispensable para todo progreso futuro. El principiante debe detenerse más en esta parte cuanto mayores sean sus ambiciones de jugar bien al ajedrez. Mediante esas sencillas prácticas aprenderá perfectamente en pocos días lo que de otra manera tardaría semanas en aprender mal.

### Dominio del mate

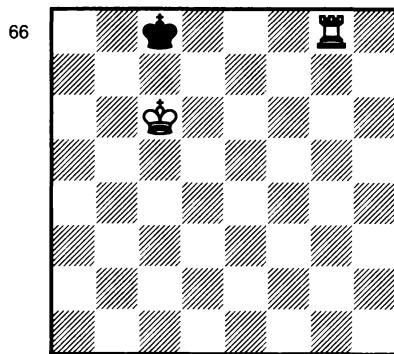
Dominado el movimiento de las piezas, vamos a concentrar nuestra atención sobre las consecuencias que sobre la visión inmediata del juego tiene el fin del mismo.

El fin del juego es el mate. Antes de proseguir con nuestras enseñanzas es menester que el principiante reconozca bien las características del mate, no por simple definición, sino por enseñanza intuitiva, práctica. Del hecho de que el mate sea para el principiante una mera definición, se deriva que, en las partidas de los que empiezan, suelen siempre presentarse mates inmediatos que ni el uno da ni el otro defiende. Los aficionados no reconocen intuitivamente el mate. Este defecto capital se corrige con alguna dedicación.

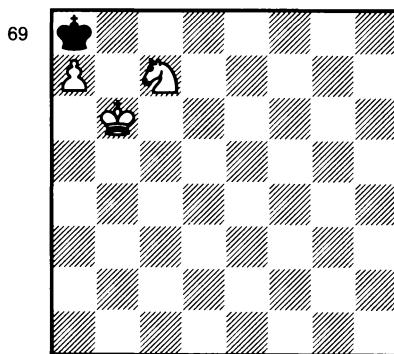
Damos a continuación doce ejemplos de mates, la mayoría típicos, es decir, que se presentan muy comúnmente en la práctica de las partidas.



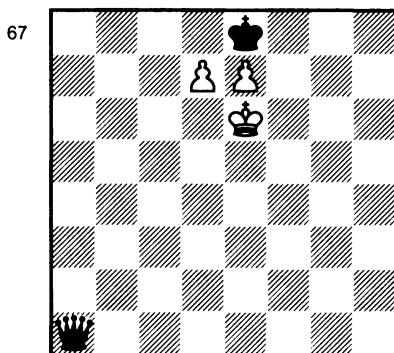
Mate típico de rey y dama contra rey



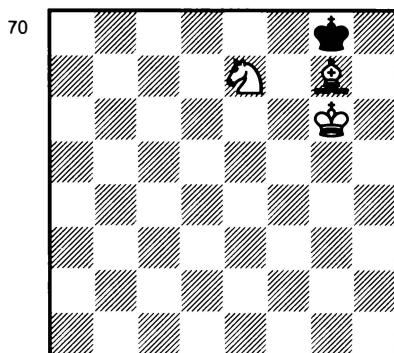
Mate típico de rey y torre contra rey



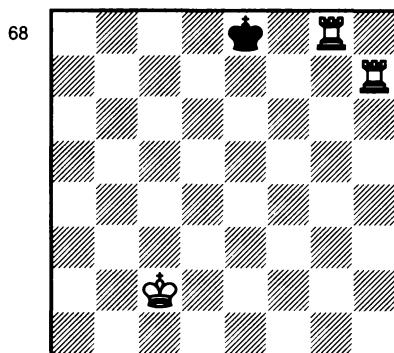
Mate típico de peón y caballo



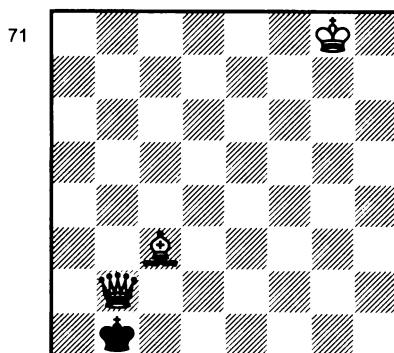
Mate típico de 2 peones



Mate típico de alfil y caballo

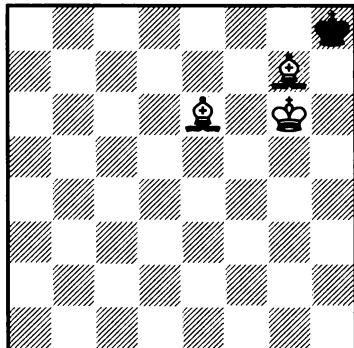


Mate típico de 2 torres



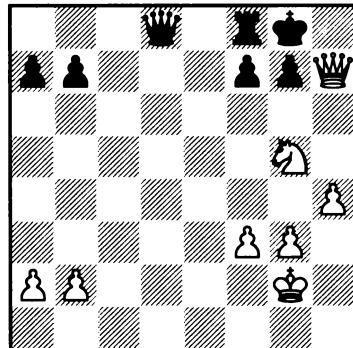
Mate típico de dama y alfil

72



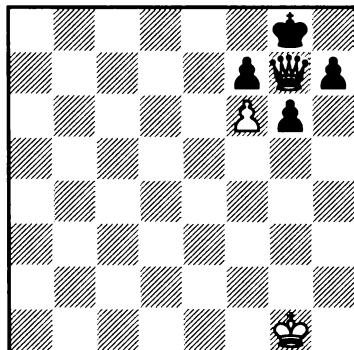
Mate típico de 2 alfiles

74



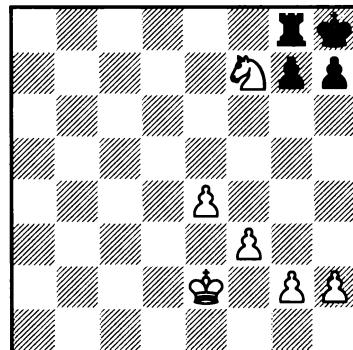
Mate típico de dama y caballo

73



Mate típico de dama y peón

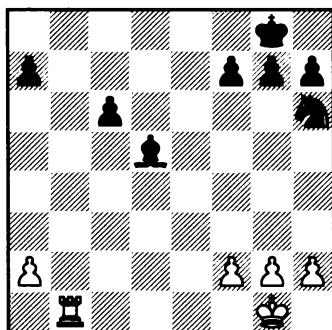
75



Mate de Philidor

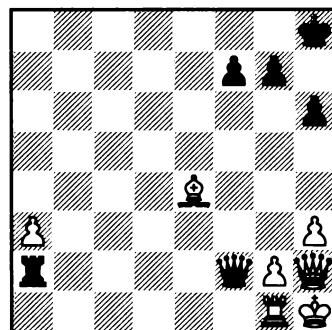
**Una vez mostrados estos ejemplos de mates típicos, hemos creído conveniente poner una nueva serie de trece ejercicios para trabajar en el dominio del mate inmediato. En todas las posiciones el que juega da mate.**

76

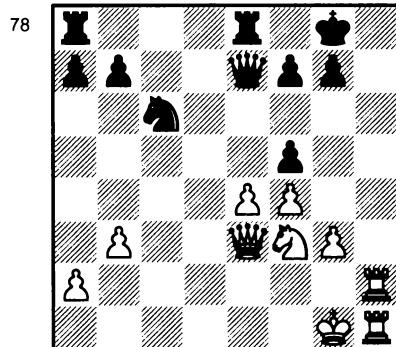


Juega el blanco

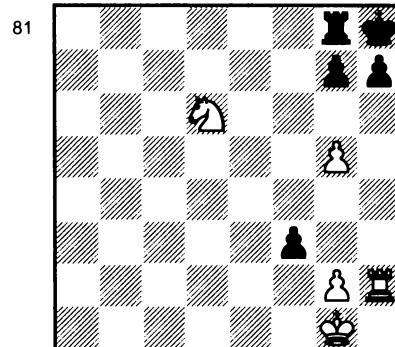
77



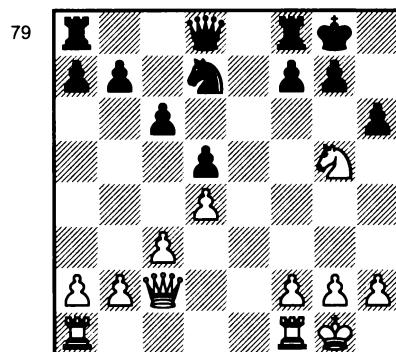
Juega el blanco



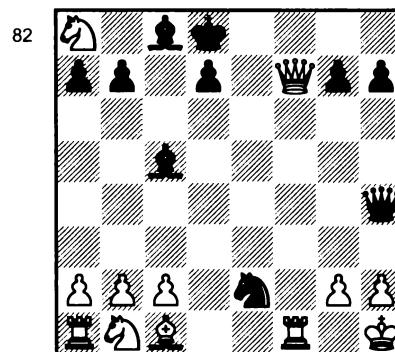
Juega el blanco



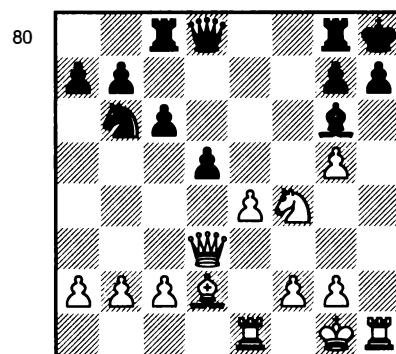
Juega el blanco



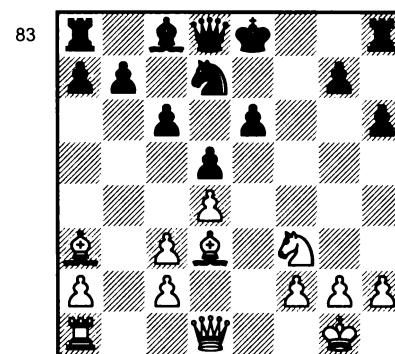
Juega el blanco



Juega el negro

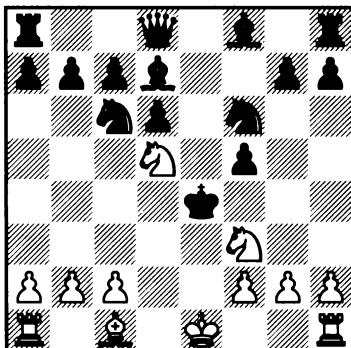


Juega el blanco



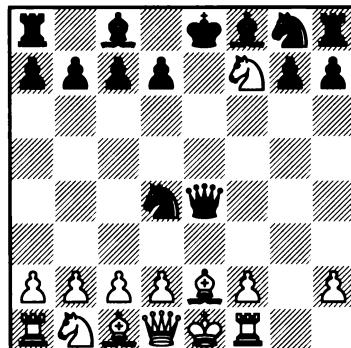
Juega el blanco

84



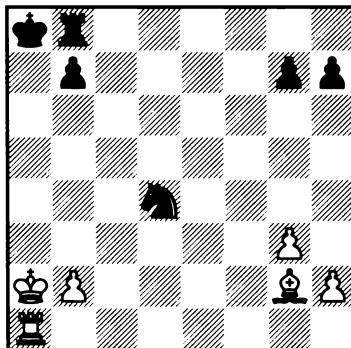
Juega el blanco

87



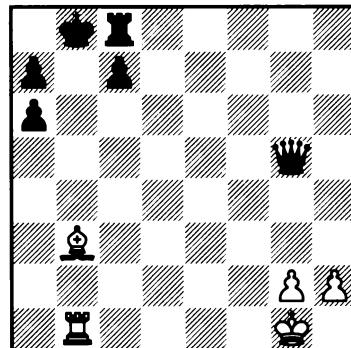
Juega el negro

85



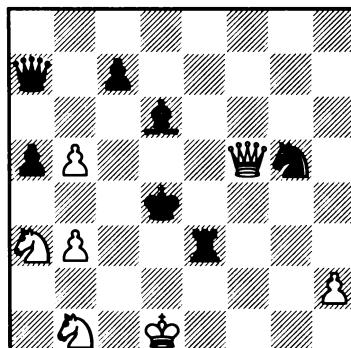
Juega el blanco

88



Juega el blanco

86



Juega el blanco

### Segunda serie de ejercicios

Ahora tomaremos problemas de mate en dos jugadas en los que hay que leer la clave. Posteriormente hay que efectuar el movimiento en el tablero para, finalmente, encontrar todos los mates que se producen después de la jugada del negro.

Ejemplo:

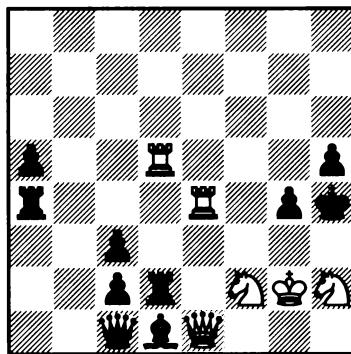
Problema de Ellerman

*Ver diagrama siguiente*

Juega el blanco y da mate en dos jugadas.

La solución es 1.  $\mathbb{E}b4$ . Efectúese esa jugada en el tablero.

89



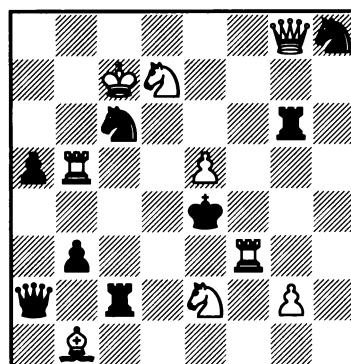
¿Qué debe contestar el blanco a las siguientes jugadas?:

- |                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| 1... $\mathbb{E}xd5$ | 1... $\mathbb{E}e2$ |
| 1... $\mathbb{E}xb4$ | 1... $\mathbb{E}d3$ |
| 1... $\mathbb{Q}e2$  |                     |

Y así hasta agotar todos los mates posibles. Incluimos una serie de once ejercicios. En todos ellos hemos efectuado ya la jugada clave. Sólo resta dar el mate en un movimiento a cualquier réplica de las negras. En el caso que el aficionado desee complicar más aún estos ejercicios, debe observar mentalmente la posición y, siempre mentalmente, efectuar todas las jugadas posibles con el negro y encontrar el mate que en cada caso se produce.

De un problema de Julio Toth

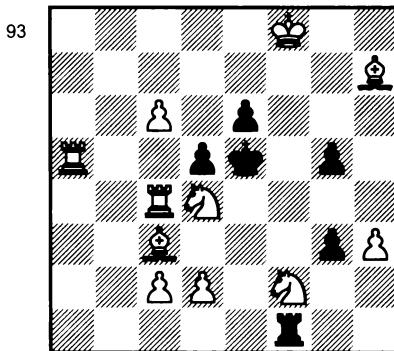
90



¿Qué debe contestar el blanco a estas jugadas?:

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1... $\mathbb{E}xg8$ | 1... $\mathbb{Q}d4+$ |
|----------------------|----------------------|

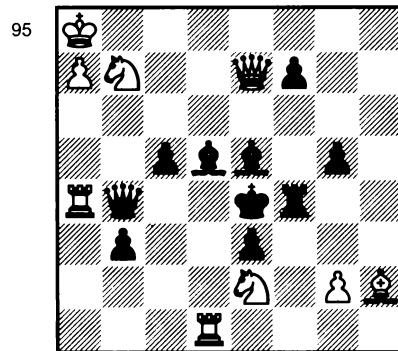
De un problema de Guidelli



¿Qué puede jugar el blanco a las siguientes opciones?

- 1... $\hat{Q}$ d6
- 1... $\hat{Q}$ f6
- 1... $\hat{Q}$ xf2+
- 1...gx $\times$ f2
- 1... $\hat{Q}$ f4

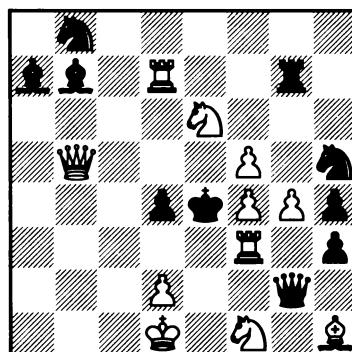
De un problema de Mari



¿Qué debe jugar el blanco a las siguientes opciones?

- 1... $\hat{Q}$ xb7
- 1...c4
- 1... $\hat{W}$ xa4
- 1... $\hat{Q}$ e6
- 1... $\hat{Q}$ f6
- 1... $\hat{Q}$ c4
- 1... $\hat{Q}$ f5

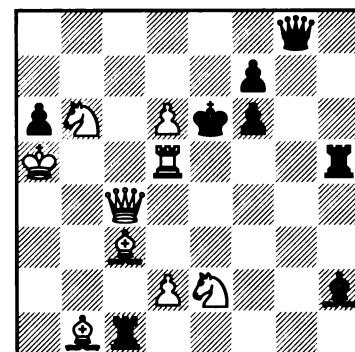
De un problema de Küijers



¿Qué debe contestar el blanco a estas opciones?

- 1... $\hat{Q}$ x $\times$ f3
- 1... $\hat{Q}$ xd7
- 1... $\hat{W}$ xf1+
- 1... $\hat{Q}$ a6
- 1... $\hat{Q}$ xf4
- 1... $\hat{W}$ xf3+
- 1... $\hat{W}$ xd2+

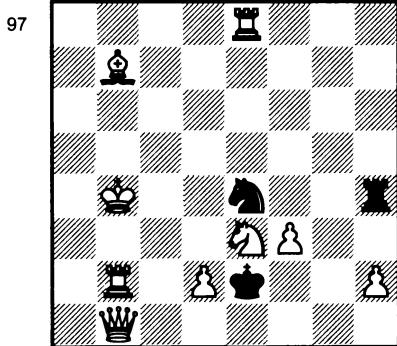
De un problema de Ellerman



¿Qué pueden jugar las blancas si las negras efectúan los siguientes movimientos?

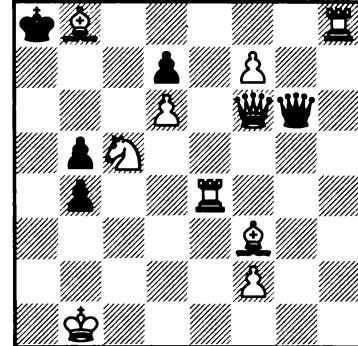
- 1... $\hat{Q}$ xd5+
- 1... $\hat{Q}$ h4
- 1... $\hat{Q}$ g1
- 1... $\hat{Q}$ e5
- 1... $\hat{W}$ g4
- 1...f5

De un problema de F. L. Kuskep



97

De un problema de Ellerman



99

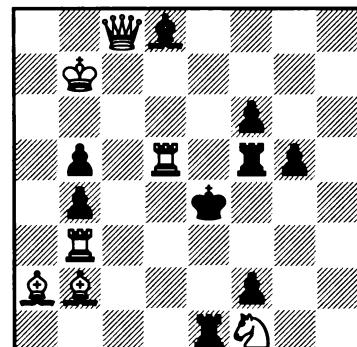
¿Qué deben jugar las blancas si el negro efectúa cada una de las siguientes jugadas?

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| 1... $\mathbb{Q}xd2+$ | 1... $\mathbb{Q}c3+$ |
| 1... $\mathbb{Q}f2$   | 1... $\mathbb{Q}g3+$ |
| 1... $\mathbb{Q}xh2$  | 1... $\mathbb{Q}xf3$ |

¿Qué deben jugar las blancas si las negras efectúan las siguientes jugadas?

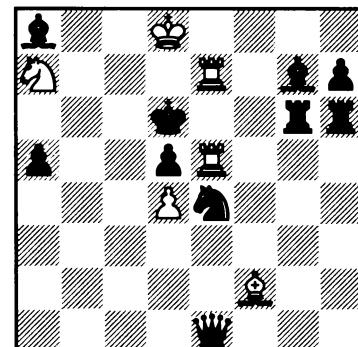
- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| 1... $\mathbb{W}g1+$  | 1... $\mathbb{W}xf6$ |
| 1... $\mathbb{W}g2$   | 1... $\mathbb{W}xf7$ |
| 1... $\mathbb{W}h7$   | 1... $\mathbb{W}g8$  |
| 1... $\mathbb{W}xe4+$ |                      |

De un problema de C. W. Sheppard



98

De un problema de Guidelli



100

¿Qué deben jugar las blancas si las negras efectúan los siguientes movimientos?

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1... $\mathbb{B}e3$  | 1... $\mathbb{Q}xd5$ |
| 1... $\mathbb{B}xd5$ | 1... $\mathbb{B}e5$  |
| 1... $\mathbb{B}f4$  | 1... $\mathbb{B}f3$  |

¿Qué deben jugar las blancas si las negras efectúan los siguientes movimientos?

- |                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| 1... $\mathbb{Q}xe5$ | 1... $\mathbb{Q}c6$ |
| 1... $\mathbb{Q}f6$  | 1... $\mathbb{Q}c5$ |
| 1... $\mathbb{Q}e6$  | 1... $\mathbb{Q}f6$ |

## **Desarrollo de la visión mediata del juego**

Dominando la visión inmediata, corresponde ejercitarse la capacidad de ver consecuencias. Es así que nos disponemos a ejercitarse al principiante en este punto. Queremos ayudarlo para que, mediante prácticas racionales, desarrolle su visión, para que "vea" más y mejor.

Naturalmente, la visión mediata del juego es susceptible de aspectos distintos, más o menos complejos. Estos aspectos son fundamentalmente dos.

Uno, primero y más sencillo, es una suerte de visión concreta del juego que opera con elementos concretos: las piezas propias y adversarias.

El otro es una visión más complicada, completamente incida por la estrategia avanzada, ya que opera en función de factores abstractos: puntos, diagonales, cuadros, presiones, etcétera. No podemos ocuparnos por ahora de ella. En ajedrez cada cosa tiene su tiempo. Entenderemos, por tanto, como visión mediata, sólo la primera, es decir, la visión concreta del juego. Por otra parte, como después se verá, esta visión es el fundamento de toda "visión" en ajedrez. Por influencia de la teoría, de la estrategia, se transforma automáticamente en visión abstracta. Además, y sobre todo: sin visión concreta del juego no se puede jugar al ajedrez, pues es el fundamento de la visión abstracta; la forma pura de la visión ajedrecística. Y como en este juego es absolutamente funesto transgredir el orden natural, nos vamos a detener en este punto todo el tiempo que merece.

### **¿Cómo se juega al ajedrez?**

Jugar al ajedrez consiste, en última instancia, en combinar jugadas. Queremos decir con esto que el jugador debe pensar y ejecutar sus movimientos como partes de un pensamiento que comprende una serie de jugadas. Llevada a su expresión mínima y rudimental, esta serie se reduce a dos términos: la jugada y la respuesta. Entre ellas debe haber siempre relación.

## **Relación rudimental de las jugadas: la jugada y la respuesta.**

Desde la primera jugada, si vamos con las negras, o de la segunda, si vamos con las blancas, hallamos que incide en el juego no ya nuestra sola intención, sino también la intención de nuestro adversario. De ahí que debamos regir nuestro juego por las jugadas de nuestro contrario. Se impone, pues, ante todo, establecer una clasificación de las jugadas y de sus contestaciones.

Una jugada puede ser:

**a) de ataque.**

**b) de defensa.**

**c) neutra** (en esta categoría incluiremos por el momento las de mero desarrollo y presión).

**d) un error.**

Con estos datos esenciales podemos establecer el siguiente cuadro de movimientos y respuestas:

### ***Jugada de ataque:***

Respuesta (generalmente): defensa.

### ***Jugada de defensa:***

Respuesta: ataque (o preparación del ataque).

### ***Jugada neutra:***

Respuesta: ataque (o preparación de un ataque).

### ***Jugada errónea:***

Respuesta: aprovechar el error.

Este es un cuadro aproximado; pero debe ser bien recordado por el principiante, y según él debe regir su juego.

Veamos ahora el asunto desde el punto de vista práctico:

## Partida nº 1 – Ataque Grob (A00)

Blancas: **Adversario**

Negras: **Nosotros**

### 1.g4

Nuestro adversario ha abierto la partida. ¿Qué intenta? Obsérvese el juego. La única alteración que presenta es que en la jugada siguiente podrá mover g5, o ♜g2, o ♜h3.

Y ninguna de esas jugadas es peligrosa (obsérvese).

Nuestro contrario no ataca; tampoco ha realizado una jugada de defensa. No vemos que sea un error. Estamos, pues, ante una jugada neutra.

Contestamos:

### 1...e5

Con esto podemos jugar ...e4, o mover el alfil o la dama, según convenga.

### 2.f3

¿Qué amenaza? Nada inmediato. No es jugada de ataque ni de defensa, ya que nosotros no atacamos nada. Es una jugada neutra, o un error. Observemos el juego. A poco que lo hagamos, veremos que con ...♝h4 damos jaque, y observando qué puede contestarnos, veremos que es jaque mate. La jugada f3 es, pues, un error. Aprovechando ese error, contestamos, pues:

### 2...♝h4++

Hemos ganado nuestra primera partida. ¿Cuál ha sido el factor de ese triunfo?

Sencillamente, que hemos observado cuidadosamente el juego de nuestro rival. Con esto se dice que *ante una jugada de nuestro contrario, lo esencial es saber lo que intenta para según ello contestar.*

## Partida nº 2 – Apertura del Alfil Rey (C23)

Blancas: **Nosotros**

Negras: **Adversario**

### 1.e4

Queremos dar juego al alfil y a la dama.

### 1...e5

¿Qué intenta? Evidentemente lo mismo que nosotros. No es jugada de ataque ni de defensa; observando vemos que no es tampoco un error: es una jugada neutra.

Estamos, pues, en libertad de jugar, atacando o preparando un ataque.

### 2.♗c4

Ponemos el alfil en juego y atacamos el peón de "f7", si bien este está defendido por el rey.

### 2...♝c5

¿Qué intenta? Lo mismo que nosotros. El peón está defendido por el rey, y nuestro ataque es, pues, más fuerte, porque le llevamos una jugada de ventaja. Es, pues, prácticamente una jugada neutra. Debemos atacar o preparar un ataque. ¿Qué hacemos? Pensamos que si atacáramos el punto "f7" con otra pieza, podríamos comernos el peón con jaque.

¿Cómo hacerlo? Tenemos ♜f3 o ♜h5; con ambas amenazamos comer el peón con la dama y dar mate.

Jugamos, entonces:

### 3.♜f3 d6

Esto es un error. Nuestra jugada era de ataque y el negro se debió haber defendido. No lo ha hecho y pierde.

Jugamos, pues:

### 4.♜xf7++

Nuevamente hemos ganado. Nuestro adversario está cometiendo un grave error.

Juega sin pensar cuáles son nuestras intenciones. Ni siquiera se fija en las consecuencias de sus jugadas. Tenemos, pues, que *no hay que efectuar jugada alguna sin haber pensado bien cuáles son las ideas o fines que persigue el contrario.*

Ante cualquier jugada, la primera pregunta debe ser siempre: ¿qué intenta nuestro contrario?

## Partida nº 3 – Apertura Bird (A02)

Blancas: **Adversario**

Negras: **Nosotros**

### 1.f4

¿Qué intenta? Lo único es no permitirnos ...e5, pues si realizásemos esta jugada, contestaría con fxe5. Pero, si observamos, podríamos jugar ...♝h4+, a lo que debe replicar necesariamente g3, y entonces, jugando ...♝e4, atacamos la torre y el peón, y comemos uno de los dos. Nos agrada atacar y jugamos:

## 1...e5 2.g3

Eso nos sorprende. Esperábamos 2.fxe5. Evidentemente temió 2... $\mathbb{W}h4+$ , y ha preferido defender su peón "f". La jugada es de defensa.

Tenemos libertad de jugar. Observamos el juego. ¿Es de defensa su jugada? Defiende el peón de "f4" y defiende el jaque en "h4". Esto nos da una idea. Si tomamos el peón, no puede contestarnos con gxf4 a causa de ... $\mathbb{W}h4$  mate. Luego su jugada es un error.

Contestamos aprovechándonos.

## 2...exf4 3.gxf4 $\mathbb{W}h4++$

Otra vez nuestro rival no piensa en las consecuencias de sus jugadas. A su costa hemos aprendido lo caro que cuesta el error de no prestar atención a las consecuencias de nuestras jugadas y a no observar el juego contrario.

### Partida nº 4 – Apertura del Alfil Rey (C23)

Blancas: **Nosotros**

Negras: **Adversario**

## 1.e4 e5

Esta jugada es neutra, según ya vimos en partidas anteriores.

## 2. $\mathbb{Q}c4$ $\mathbb{Q}c5$

Ataca el peón "f2", pero es indiferente según vimos. Yo debo atacar, e insisto en el mate de mi partida número 2; pero, para cambiar, juego:

## 3. $\mathbb{W}h5$ $\mathbb{Q}f6$

Ataca mi dama, pero no defiende el mate. Juego, pues:

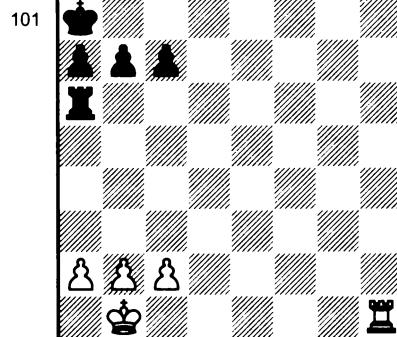
## 4. $\mathbb{W}xf7++$

Otra vez más tenemos la misma enseñanza. Hay que pensar ante todo qué es lo que intenta el adversario. Si no se hace así, es mejor no jugar al ajedrez, pues en cada jugada estaremos expuestos a recibir un mate.

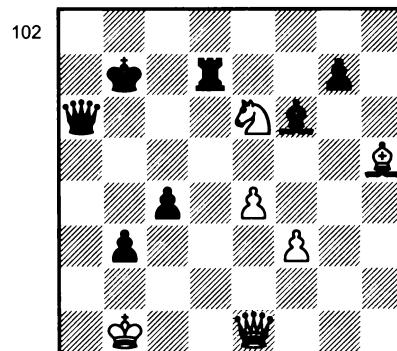
Mediante ese simple procedimiento –un somero análisis de los proyectos del contrario–, nos pondremos a cubierto de esas sorpresas.

Si nuestro rival hubiese tenido esa elemental precaución, no hubiésemos ganado de esa manera ninguna de las cuatro partidas.

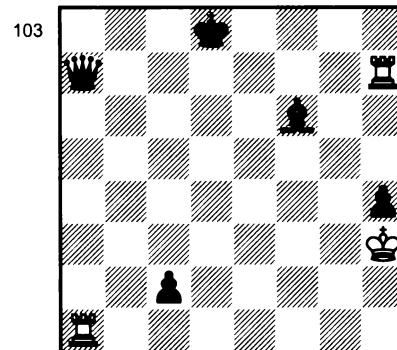
Incluimos aquí 16 diagramas que someterán al aficionado a un provechoso ejercicio respecto a la relación necesaria entre la jugada y la respuesta.



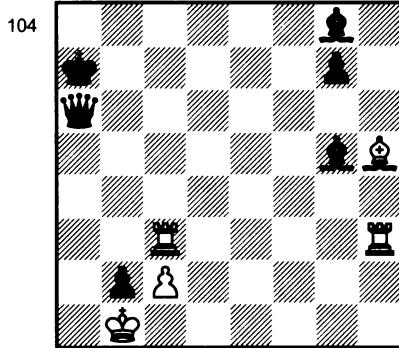
El blanco ha jugado  $\mathbb{E}h1$ .  
¿Qué debe jugar el negro?



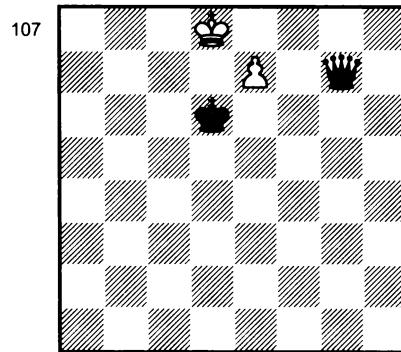
El negro ha jugado ... $\mathbb{W}a6$ .  
¿Qué debe jugar el blanco?



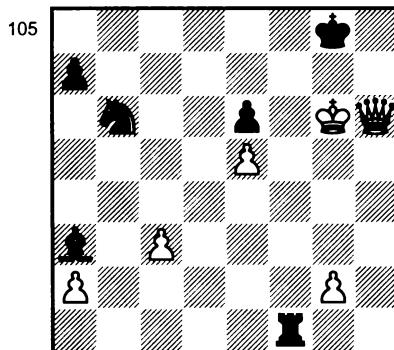
El blanco juega  $\mathbb{E}1xa7$ .  
¿Qué debe jugar el negro?



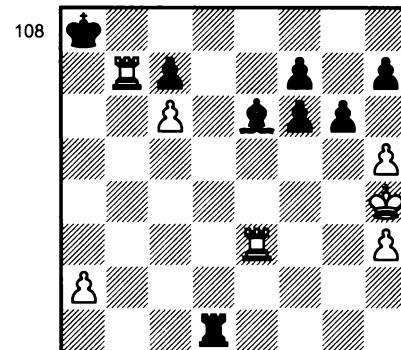
El negro jugó ... $\mathbb{W}a6$ .  
¿Qué debe jugar el blanco?



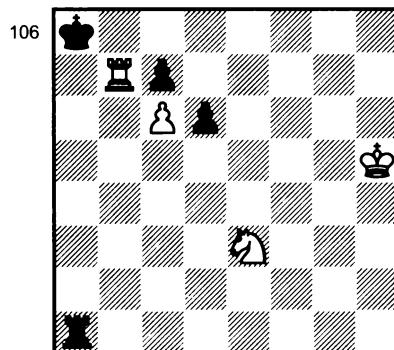
El negro jugó ... $\mathbb{W}g7$ .  
¿Qué puede jugar el blanco?



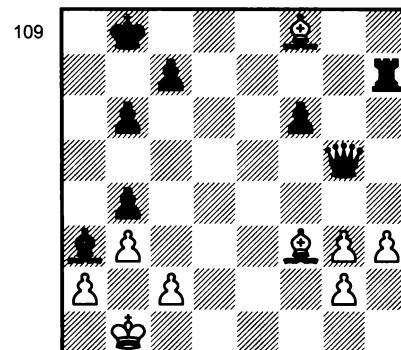
El blanco jugó  $\mathbb{W}h6$ .  
¿Qué debe jugar el negro?



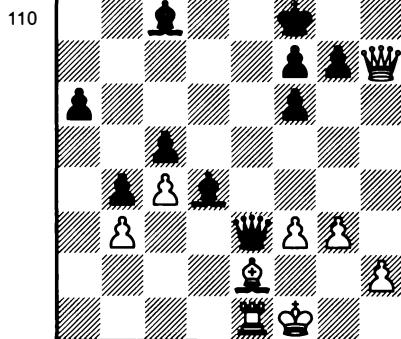
El blanco jugó  $\mathbb{E}e3$ .  
¿Qué puede jugar el negro?



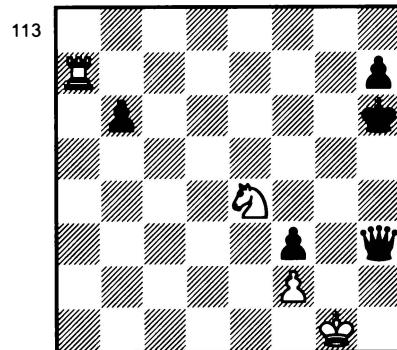
El blanco juega  $\mathbb{Q}d5$ .  
¿Qué juega el negro?



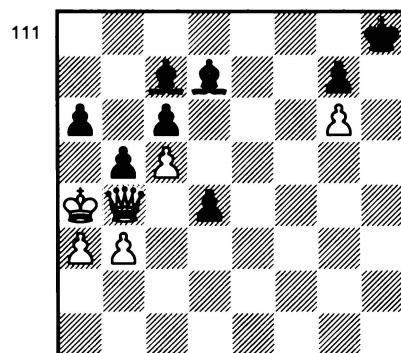
El negro jugó ... $\mathbb{W}g5$ .  
¿Qué debe jugar el blanco?



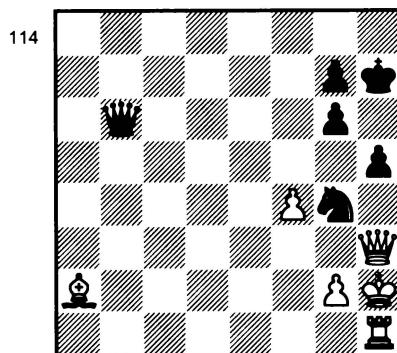
El negro jugó ... $\mathbb{W}e3$ .  
¿Qué juega el blanco?



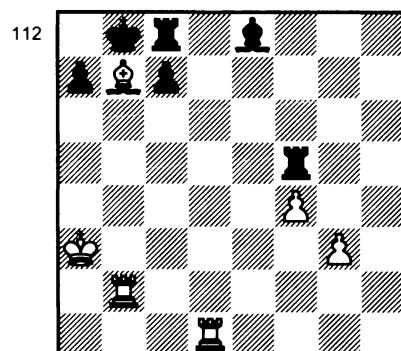
El negro jugó ... $\mathbb{W}h3$ .  
¿Qué juega el blanco?



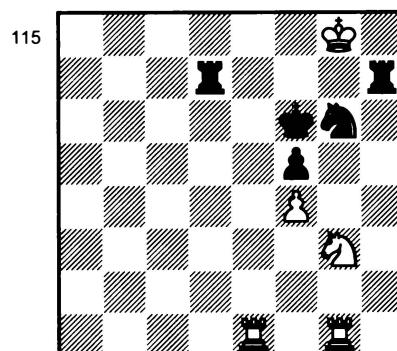
El negro jugó ...b7-b5+.  
¿Qué debe contestar el blanco?



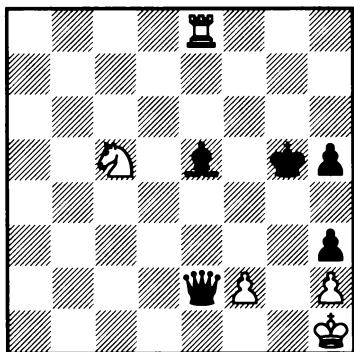
El negro ha jugado ... $\mathbb{Q}g4+$ .  
¿Qué juega el blanco?



El blanco jugó  $\mathbb{Q}xb7$ .  
¿Qué juega el negro?



El negro amenaza varios mates.  
¿Cómo se evitan?



El negro amenaza varios mates.  
¿Cómo se evitan?

### El esquema de la visión mediata propiamente dicha

Hemos estudiado la relación más simple entre las jugadas: la relación entre una jugada y una respuesta.

Pero, en general, existe entre las jugadas una relación más compleja. Las jugadas se ligan unas con otras. Los fines que se persiguen en el juego son, en general, mediatos, no pueden cumplirse en una jugada, y es menester, por lo tanto, efectuar dos, tres, o más, a veces muchísimas más, para realizarlos. El juego se extiende así hacia su porvenir, y es menester, tras nuestra respuesta a la última jugada, calcular las contestaciones que puedan sernos opuestas, y nuestras propias réplicas en cada caso. Ésta es, propiamente, la labor intelectual del ajedrecista, la sustancia misma de este juego.

Esta labor puede reducirse al siguiente esquema de tres términos:

**1º Nuestra jugada.**

**2º La réplica adversaria.**

**3º Nuestra propia réplica.**

Este segundo proceso mental debe agregarse al primero. Juntos los dos forman el esquema completo del razonamiento del ajedrecista.

Recordemos que toda jugada puede ser:

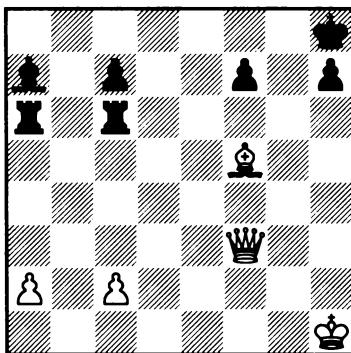
- a) De ataque.
- b) De defensa.

- c) Neutra.
- d) Un error.

Nuestra jugada, que es la base del raciocinio, puede pertenecer objetivamente a una de esas cuatro categorías; pero por cuanto nunca cometemos el error conscientemente, conviene reducirla, desde el punto de vista subjetivo en que nos movemos, a las tres primeras.

El razonamiento o análisis ajedrecístico puede demostrar también que una jugada que nosotros consideramos de una de las tres categorías primeras, pertenece, realmente, a la cuarta.

Ejemplo:



En esta posición intentamos atacar al rey adversario. Pensamos hacer 1.  $\mathbb{W}h5$ , amenazando  $\mathbb{W}xh7++$ . Nuestro adversario puede contestar 1...h6, pero mediante 2.  $\mathbb{W}xf7$ , hacemos inevitable el mate en la próxima.

Pero, en lugar de ...h6, puede jugarnos 1... $\mathbb{E}h6$ . En seguida observamos que mediante esta jugada nos ataca la dama, y como no podemos sacarla, pues el rey quedaría en jaque, resulta que la perdemos. La jugada  $\mathbb{W}h5$ , que creímos de ataque, es, pues, un error.

Para analizar nuestra posible jugada, lo primero que se nos ocurre es observar los efectos que en el juego se producirían, una vez hecha, si el adversario efectuase cada una de las jugadas que puede hacer. Este proceso es impracticable. No podemos considerar todas las respuestas del adversario, ni es necesario hacerlo. Es menester saber no lo que puede

contestarnos, sino "lo que debe" hacer.

Cumple este rol de economía del pensamiento la experiencia acumulada, que se llama idea de la posición. Es éste un elemento que cada uno debe adquirir con su propia práctica; pero entretanto pueden establecerse algunos principios que serán muy útiles al que comienza a jugar.

Para saber cuál debe ser la respuesta del adversario, es menester, ante todo, saber a qué categoría pertenece nuestra jugada. Esto es muy fácil, pues como al jugar lo hacemos según una idea, sabemos si ésta es defendernos o atacar, o si es una jugada neutra, sin mayor intención. Sabido esto, sabemos qué debe contestar nuestro rival.

**Si atacamos** deberá defenderse.

**Si nos defendemos**, seguramente tratará de reforzar su ataque.

**Si nuestra jugada es neutra**, preparará algún ataque, o si su posición es peligrosa, intentará asegurarla.

El juego mismo orienta, y es así que, a una jugada nuestra, pronto vemos cuáles son las lógicas respuestas del adversario.

Por este mismo proceso veremos cuáles son los quites con que contamos para cada una de estas jugadas lógicas de nuestro rival.

Este proceso mental es pensar en ajedrez, y puede extenderse por adiciones de sucesivos razonamientos, yendo hacia posiciones de más en más remotas.

Posteriormente, cuando la experiencia del juego y los conocimientos estratégicos son vastos, esta acumulación de raciocinios adopta una forma más simple y más rápida, y se produce a modo de razonamientos elípticos, en que los distintos eslabones del razonamiento parecen desaparecer para dejar lugar a una relación entre la jugada y la consecuencia, a menudo lejanísima, pero segura y certamente prevista. Pero este tipo de ideación se funda, en realidad, sobre el esquema pensado de la jugada, la contestación y la réplica.

Vamos a emprender ahora la tarea de mostrar cómo debe procederse para pensar.

Esta tarea es acaso la más importante en materia de enseñar a jugar. El asunto no es fácil, y es menester un estudio laborioso y largo

para dominar este aspecto del juego, que es el capital. Recomendamos, al respecto, la máxima dedicación.

Recuérdese el esquema:

Mi jugada.

Su respuesta.

Mi nueva réplica.

Mostraremos ahora, "grosso modo", cómo se aplica el esquema general del razonamiento ajedrecístico.

#### Partida nº 5 – Apertura del Alfil Rey (C23)

Blancas: Nosotros

Negras: Adversario

#### 1.e4 e5

Ya sabemos que esta jugada no amenaza nada directo. La hemos catalogado como neutra y nos juzgamos, por ende, en libertad de elegir continuación. Recordamos nuestros éxitos anteriores y contestamos:

#### 2.¤c4 ¤c5

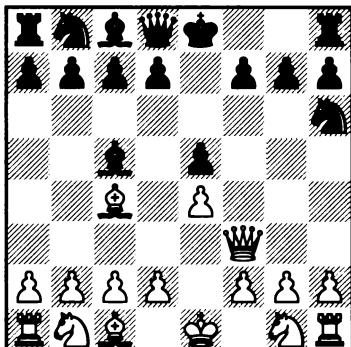
También esta jugada está catalogada como neutra.

Pensamos lo siguiente: con 3.¤f3 amenazamos mate (¤xf7). Es una jugada de ataque. El negro deberá defenderse. ¿Cómo puede hacerlo? 3...d5 obstruye la acción del alfil. Pero nosotros podemos replicar 4.¤xd5, luego 3...d5 no es defensa, es un error. 3...¤e7: esa jugada defiende el mate, pero como es puramente defensiva, nos deja en libertad de jugar. Podríamos elegir cualquier jugada para proseguir el ataque; ejemplo: 4.¤c3, para llevarlo a "d5", o 4.d3, para sacar el otro alfil, u otra. Podría contestar también 3...¤f6. De ésta razonaremos más o menos como de la anterior, y lo mismo de 3...f6, 3...¤f6 y 3...¤h6. 3...f5 nos parece, por el contrario, mala por 4.exf5. En resumen, que contra 3.¤f3, no vemos réplica peligrosa, y por lo tanto nos decidimos a jugarla.

Notemos aquí la reducción del análisis. El negro puede efectuar aquí 33 movidas, y nosotros sólo hemos considerado cinco: ...¤e7, ...¤f6, ...f6, ...¤h6 y ...¤f6, y otras dos en menor grado: ...d5 y ...f5.

3.  $\mathbb{W}f3$   $\mathfrak{Q}h6$

118



Observamos que nuestro adversario ha hecho progresos. Esta vez ha pensado en cuáles eran nuestros planes, y defiende el peón de "f7". Su jugada es defensiva. Estamos, pues, nuevamente en libertad de elegir jugada.

Queremos insistir en el ataque. Para ello debemos llevar una pieza al ataque del punto "f7", o bien, eliminar el caballo de "h6". El primer plan no es fácil. No vemos cómo llevar una pieza pronto al lugar requerido. Más fácil parece atacar el caballo avanzando el peón "d". Pero, ¿dónde conviene adelantarlo?, ¿a "d3" o a "d4"? Inmediatamente vemos que si lo avanzamos a "d4" atacamos el alfil enemigo. ¿Qué puede contestar a esto nuestro adversario? Aquí entra el 2º punto del razonamiento. Si retira el alfil comemos el caballo amenazado. Si retira el caballo, damos mate inmediatamente. Si defiende el caballo y el mate mediante ... $\mathbb{W}f6$ , ganamos el alfil.

Contra d4 nuestro adversario tiene dos órdenes de respuesta: con la una ganamos el caballo, con la otra ganamos el alfil. Jugamos:

4.  $d4$   $\mathfrak{Q}xd4$  5.  $\mathfrak{Q}xh6$   $gxh6$  6.  $\mathbb{W}xf7++$

Evidentemente, nuestro rival ha vuelto a no fijarse en nuestras amenazas, y se deja dar mate.

Partida nº 6 – Apertura del Alfil Rey (C23)

Blancas: Nosotros

Negras: Adversario

1.  $e4$   $e5$  2.  $\mathfrak{Q}c4$   $d6$

Esta jugada no ataca nada. Es una jugada

neutra. Estamos en libertad de jugar.

3.  $\mathfrak{Q}f3$

Procediendo al análisis de la posición, vemos que a esta jugada el negro tiene varias respuestas; pero ninguna de ellas puede afectar de forma seria el juego blanco. Contra todas hay paradas convenientes.

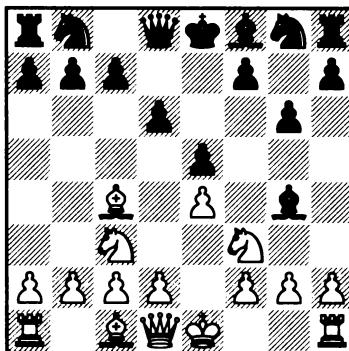
3...  $g6$

¿Qué intenta? Evidentemente el negro quiere enrocarse, y como debido a su segunda jugada el alfil no puede salir hacia el ala de la dama, pretende llevarlo a "g7", y después de ... $\mathfrak{Q}f6$ , seguir con ...0–0. El negro juega disponiendo sus piezas para el futuro. La jugada no ataca, la juzgamos neutra y estamos en libertad de mover. ¿Qué podemos hacer? Lo mejor debe ser llevar una pieza más al juego.

Pensamos en d3 ó d4, o en  $\mathfrak{Q}c3$ . Tras un ligero análisis, todas se muestran factibles. Elejimos, pues:

4.  $\mathfrak{Q}c3$   $\mathfrak{Q}g4$

119



El negro ha jugado ... $\mathfrak{Q}g4$ . Trata de clavar el caballo, que en adelante no podrá ser movido sin perder la dama. La jugada adversaria nos parece muy incómoda, pues priva de agilidad a nuestras piezas.

¿Qué podemos replicar? Primeramente aparece 5.h3 para agredir al incómodo alfil, que debería retirarse. En segundo lugar, 5.d3, desarrollando el juego y poniendo en acción el alfil de dama.

Pensamos también que acaso podríamos jugar 5.  $\mathfrak{Q}xe5$ , y si contesta 5... $dxe5$ , tendríamos 6.  $\mathbb{W}xg4$ , con lo que ganaríamos un peón. Concentremos en esta variante nuestra aten-

ción. Supongamos que hemos jugado 5.  $\mathbb{Q}xe5$ .

Evidentemente, si 5...  $dxe5$ , 6.  $\mathbb{W}xg4$ , y a 6...  $\mathbb{Q}f6$ , retiro mi dama, habiendo ganado el peón; de paso observo que mi dama tiene buenas agresivas casillas donde ubicarse. Pero a 5.  $\mathbb{Q}xe5$ , puede contestar 5...  $\mathbb{Q}xd1$ , y hemos perdido la dama. Ciertamente hemos perdido la dama, pero hemos vulnerado la casilla "f7" del contrario, y sabemos ya que eso suele dar-nos el triunfo.

Analicemos, pues: 5.  $\mathbb{Q}xe5$   $\mathbb{Q}xd1$  6.  $\mathbb{Q}xf7+$   $\mathbb{Q}e7$ . El rey enemigo tiene esta sola casilla pa-ra moverse. ¿Qué podemos hacer? Entre las primeras jugadas aparece 7.  $\mathbb{Q}d5$ . ¿Qué puede contestar? El rey negro no puede tomar el alfil que está defendido, y todas las casillas donde podría ir están vulneradas; con  $\mathbb{Q}d5$  damos mate. Luego, con 5.  $\mathbb{Q}xe5$  nos aseguramos buenas perspectivas.

Jugamos, pues:

5.  $\mathbb{Q}xe5$   $\mathbb{Q}xd1$

Nuestro adversario, que no analiza, por lo visto, el juego, escoge lo peor:

6.  $\mathbb{Q}xf7+$   $\mathbb{Q}e7$  7.  $\mathbb{Q}d5++$

#### Partida nº 7 – Apertura del Peón Rey (B00)

Blancas: **Nosotros**

Negras: **Adversario**

1.e4 h6

¿Qué intenta? Evidentemente esta jugada no amplía el número de posibilidades del jue-go negro. No la tomamos, por lo tanto, en absoluto en cuenta, y jugamos:

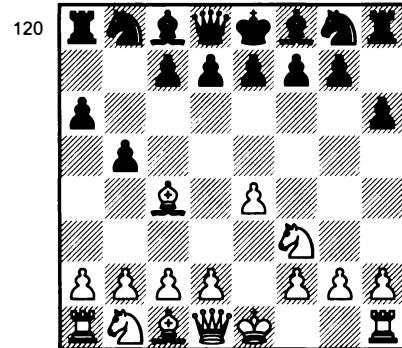
2.  $\mathbb{Q}f3$  a6

Opinamos lo mismo que de la jugada an-terior. Nuestro adversario está jugando sin plan. Efectúa jugadas anodinas.

3.  $\mathbb{Q}c4$  b5

Ahora sí, nos ataca nuestro alfil, y es me-nester prestar atención. El alfil debe retirarse y, de hacerlo, conviene, así nos parece, lle-varlo a "b3", para persistir en el ataque sobre "f7", tan prometedor, según lo confirman nuestras experiencias pasadas.

Ese peón es muy débil, y sabemos por las anteriores partidas que de su captura resultan bonitas combinaciones.



Consideraremos, pues, ante todo, esa captura: 4.  $\mathbb{Q}xf7+$ ; la respuesta sería 4...  $\mathbb{Q}xf7$ . El ataque seguiría con  $\mathbb{Q}e5+$  (acerca el caballo y da juego a la dama). Si 5.  $\mathbb{Q}e5+$   $\mathbb{Q}e8$ , seguiría 6.  $\mathbb{W}h5+$  g6 y 7.  $\mathbb{W}xg6++$ . Pero el rey no tiene por qué ir a "e8". Puede ir a "e6" y a "f6".

Tomemos 5...  $\mathbb{Q}e6$ . ¿Qué contestamos? En-tre nuestras jugadas se destaca 6.  $\mathbb{W}g4+$ , y a 6...  $\mathbb{Q}xe5$ , 7.  $\mathbb{W}f5+$  y 8.  $\mathbb{W}d5++$ . Luego, el ne-gro, a 6.  $\mathbb{W}g4+$  no puede contestar con 6...  $\mathbb{Q}xe5$ . ¿Qué otra cosa puede hacer? Reti-rarse a "f6" o a "d6". Si 6...  $\mathbb{Q}f6$  seguiría 7.  $\mathbb{W}f5++$ . Por tanto, su única opción es retirarse a "d6"; pero en ese caso, con  $\mathbb{Q}f7$  ganamos la dama y tenemos posibilidades de dar mate, pues el caballo, en "d8", quita la huida del rey por "c6" y "b7".

Tenemos pues, íntegra, una segunda va-riante ganadora. Queda aún la tercera.

Si 5.  $\mathbb{Q}e5+$ , se contesta 5...  $\mathbb{Q}f6$ . Vemos de inmediato que, con 6.  $\mathbb{W}f3+$   $\mathbb{Q}xe5$ , estamos en la variante anterior: 7.  $\mathbb{W}f5+$  y 8.  $\mathbb{W}d5++$ , y si, 6.  $\mathbb{W}f3+$   $\mathbb{Q}e6$ , estamos también en la variante anterior. En cambio, si 6.  $\mathbb{W}f3+$   $\mathbb{Q}g5$ , seguiría 7. h4++. Quiere decir esto que tenemos la partida ganada, así que jugamos:

4.  $\mathbb{Q}xf7+$   $\mathbb{Q}xf7$

Única.

5.  $\mathbb{Q}e5+$   $\mathbb{Q}e6$

Prevista.

6.  $\mathbb{W}g4+$   $\mathbb{Q}xe5$

Prevista.

7.  $\mathbb{W}f5+$   $\mathbb{Q}d6$

Prevista.

8.  $\mathbb{W}d5++$

Partida nº 8 – Gambito de Rey (C37)

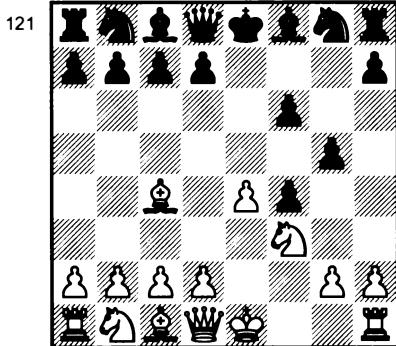
Blancas: Nosotros

Negras: Adversario

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Qf3 g5 4.Qc4

Atacando el célebre punto "f7".

4...f6



Con su jugada ...f6, el contrario se descubre demasiado. Las experiencias anteriores nos hacen presentir que en esta posición debe haber algo contundente. Debemos pensar que con  $\mathbb{Q}xg5$  amenazamos una vez más el punto "f7", y a la vez también preparamos  $\mathbb{W}h5+$ . Es una amenaza doble y debe, por ello, ser estudiada.

En primer lugar, veamos si a 5. $\mathbb{Q}xg5$  contesta 5...fxg5, aceptando la pieza.

Tenemos entonces 5. $\mathbb{Q}xg5$  fxg5 6. $\mathbb{W}h5+$   $\mathbb{Q}e7$  (única). Aquí existen dos variantes muy atractivas: 7. $\mathbb{W}f7+$  y 7. $\mathbb{W}xg5+$ . Por ejemplo: 7. $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{Q}d6$  (única) 8. $\mathbb{W}d5+$   $\mathbb{Q}e7$  (única) 9. $\mathbb{W}e5++$ .

Luego a 5. $\mathbb{Q}xg5$ , debe defenderse el mate que hemos visto, evitando el jaque de dama; ha de jugarse entonces 5...h5, o 5...d6, etc., pero entonces podríamos llevar el caballo a "f7", y habríamos ganado un peón, prosiguiendo el ataque. Nuestro juego es rico en posibilidades.

Hacemos, pues:

5. $\mathbb{Q}xg5$  fxg5

Nuestro adversario entró en la variante prevista que termina en mate.

6. $\mathbb{W}h5+$   $\mathbb{Q}e7$  7. $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{Q}d6$  8. $\mathbb{W}d5+$   $\mathbb{Q}e7$

9. $\mathbb{W}e5++$

Partida nº 9 – Defensa Holandesa (A80)

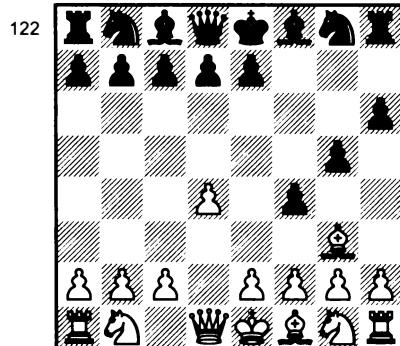
Blancas: Teed (Nosotros)

Negras: Delmar

1.d4 f5 2. $\mathbb{Q}g5$  h6 3. $\mathbb{Q}h4$  g5

El negro ha encerrado el alfil blanco, pero ha desguarnecido demasiado el rey.

4. $\mathbb{Q}g3$  f4



Mi alfil está encerrado, pero la posición de su rey no es enviable. Con 5. $\mathbb{W}d3$  amenazo mate en "g6". El rey debería buscarse una escapatoria por "d7" o "e7", pero mi alfil seguiría encerrado. Pensamos otra cosa. Con 5.e3 amenazo  $\mathbb{W}h5++$  y a la vez libero el alfil, pues al defenderse las negras puedo replicar con 6.exf4, y a 6...gxf4, 7. $\mathbb{Q}xf4$ , con lo que el alfil está salvado. Jugamos:

5.e3 h5

Íbamos a continuar con 6.exf4, pero pensamos ahora que con 6. $\mathbb{Q}d3$  amenazamos mate en "g6". El negro deberá, pues, buscar salida avanzando uno de los peones, o jugar 6... $\mathbb{E}h6$ , defendiendo "g6". Pero nuestra dama está atacando el peón de "h5", que está defendido precisamente por esa torre. Esta pieza defiende, pues, dos cosas distintas. Esa doble función nos da una idea: si jugásemos 7. $\mathbb{Q}g6+$ , a 7... $\mathbb{E}xg6$  tendríamos la opción de seguir con 8. $\mathbb{W}xh5$ , pero el negro podría replicar entonces 8... $\mathbb{Q}f7$ , defendiendo la torre. Mas entonces podríamos invertir, y a 6. $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{E}h6$  contestar con 7. $\mathbb{W}xh5+$  y, claro está, ahora es necesario 7... $\mathbb{E}xh5$  y entonces 8. $\mathbb{Q}g6++$ . Después de 6. $\mathbb{Q}d3$  no puede jugar 6... $\mathbb{E}h6$ , y debe en cambio efectuar 6...d6, o 6...e6, o 6... $\mathbb{Q}f7$ , y siem-

pre, no habiendo nada mejor, podemos jugar 7.exf4 y salvar el alfil. Jugamos:

6.  $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{E}h6$

El negro se ha equivocado.

7.  $\mathbb{W}xh5+$   $\mathbb{E}xh5$  8.  $\mathbb{Q}g6++$

## Dos tipos ejemplares del razonamiento ajedrecístico: la combinación y la celada

Hemos estudiado el esquema de la visión mediata en general; pero realmente este esquema se presenta adoptando formas particulares, más o menos evolucionadas. Se ha hablado ya de una suerte de conjugación que sufre el pensamiento ajedrecista en estados superiores, conjugación por la cual el pensamiento se abrevia y gana en profundidad, pudiendo alcanzar lo que de otra suerte fuera imposible. Pero sin llegar a eso, dentro de la misma esquematización concreta que hemos visto, hay esquemas muy distintos entre sí. Entre ellos cabe señalar dos tipos excepcionales que muestran caracteres propios y verdaderamente ejemplares: el esquema de la combinación y el de la celada. Con ellos alcanza el razonamiento ajedrecístico su máximo rigor y su mayor exactitud.

La combinación depende del siguiente esquema: Dada *mi jugada* y considerando sus mejores *respuestas*,uento a mi vez con una *réplica* que me reportará ventaja.

En la celada cambia el segundo término, y el esquema se formula así:

Dada *mi jugada* y considerando su *respuesta* más aparente,uento con una *réplica*, que me reportará ventaja.

Como se ve, la diferencia está en que con la combinación obtengo una ventaja segura y con la celada sólo la obtengo a condición de que mi adversario se equivoque, si bien su jugada equivocada es, aparentemente, muy buena. La celada es más sutil, más oculta, se dice, cuanto mejor sea en apariencia la jugada errónea que se pretende provocar.

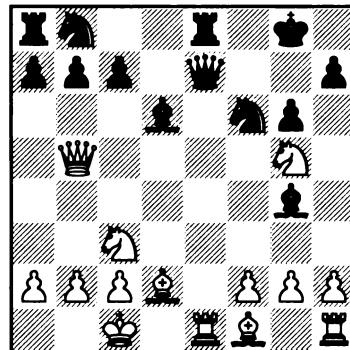
Debemos hacer notar, además, que el esquema de la combinación suele alargarse y adoptar esta forma: mi jugada, su respuesta (la

mejor); mi jugada, su respuesta (la mejor)... etcétera, mi réplica, con la que obtendré ventaja. Esta jugada que remata y explica la combinación, se llama clave de la combinación. En lugar de esto, la celada se suele alargar poco, a lo más dos o tres movimientos. La celada es siempre más bien corta y de menor vuelo que la combinación.

Todas estas diferencias aparecerán mejor en los ejemplos que siguen, en los que mostraremos cómo se combina.

### Ejemplos de combinaciones

123



Goring – Schallopp  
Leipzig 1877

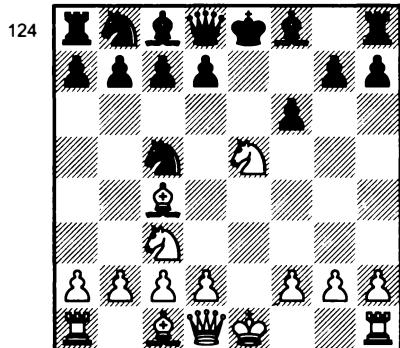
Ésta es la posición entre Schallopp y Goring. En esta posición le tocaba jugar a Schallopp, quien conducía las negras, y que inicia aquí una bonita combinación, no muy difícil.

El negro piensa que si jugase 1...  $\mathbb{W}xe1+$  y siguiese 2.  $\mathbb{Q}xe1$   $\mathbb{E}xe1+$  3.  $\mathbb{Q}d1$ , podría continuar con 3...  $\mathbb{E}xd1++$ . La acción de la dama y la torre sobre "e1" junto con la del alfil sobre "d1" han provocado la idea de la combinación.

Analizando tenemos: 1...  $\mathbb{W}xe1+$ . Aquí sólo hay dos jugadas: 2.  $\mathbb{Q}d1$  y 2.  $\mathbb{Q}xe1$ . Si 2.  $\mathbb{Q}d1$ , seguiría 2...  $\mathbb{E}xd1++$ . Luego, a 1...  $\mathbb{W}xe1+$ , sólo hay una respuesta, 2.  $\mathbb{Q}xe1$ . Ahora, a 2...  $\mathbb{E}xe1+$ , el blanco podrá contestar 3.  $\mathbb{Q}d2$ , y a 3...  $\mathbb{Q}f4+$ , 4.  $\mathbb{Q}d3$  y el rey se ha escapado. El secreto estaría en evitar la salida del rey, sea tomando la casilla "d3" o la casilla "d2". Aquí tenemos la idea: a 2.  $\mathbb{Q}xe1$ , debemos contestar 2...  $\mathbb{Q}f4+$ , y ahora el rey no saldrá. El blanco

puede contestar 3.  $\mathbb{Q}b1$  o bien 3.  $\mathbb{Q}d2$ . Si 3.  $\mathbb{Q}b1$  seguiría 3...  $\mathbb{E}xe1+$  4.  $\mathbb{Q}d1$  (única) 4...  $\mathbb{E}xd1++$ . A 3.  $\mathbb{Q}d2$ , seguiría 3...  $\mathbb{E}e1+$  4.  $\mathbb{Q}d1$   $\mathbb{E}xd1++$ . Luego con 1...  $\mathbb{W}xe1+$ , damos mate inevitable.

Aquí tenemos el ejemplo de una combinación mucho más larga, y, sin embargo, bastante fácil.



Taylor – N. N.

El negro acaba de jugar ...f6. Nuestro alfil domina el punto "f7". Nuestro caballo también. Además, debido a la última jugada negra, se nos ha abierto la diagonal h5-e8, que tan valiosa nos ha sido en otras circunstancias.

La acción que ejercemos sobre el "talón de Aquiles" del juego negro nos invita a pensar qué podemos hacer, y nos orienta al respecto.

La jugada está entre  $\mathbb{Q}f7+$ ,  $\mathbb{Q}f7$  y  $\mathbb{W}h5+$ .

Esta última ofrece, sobre las anteriores, una apreciable ventaja, y es que lleva una nueva pieza contra el punto "f7". Analicemos.

1.  $\mathbb{W}h5+$ . El negro sólo tiene dos respuestas: ... $\mathbb{Q}e7$  y ...g6. Tomemos 1... $\mathbb{Q}e7$ .

Inmediatamente vemos que podemos hostigar al rey mediante 2.  $\mathbb{W}f7+$ , a lo que debía contestar 2... $\mathbb{Q}d6$  (única). Ahora podemos jugar 3.  $\mathbb{W}d5+$   $\mathbb{Q}e7$  (única) 4.  $\mathbb{W}xc5+$  d6 5.  $\mathbb{W}d5$ , etc. Por este camino parece que no se obtiene el mate\*. Lo esencial sería poder arrancar al rey de sus defensas. Pensamos con esta base:

\* En realidad, en esta variante también hay un camino para dar mate: 4.  $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{Q}d6$  5.  $\mathbb{Q}b5+$   $\mathbb{Q}xe5$  6.  $\mathbb{W}d5+$   $\mathbb{Q}f4$  7.  $\mathbb{Q}g3+$   $\mathbb{Q}g4$  8.  $\mathbb{H}3++$ .

1.  $\mathbb{W}h5+$   $\mathbb{Q}e7$  2.  $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{Q}d6$  3.  $\mathbb{Q}b5+$   $\mathbb{Q}xe5$  (única) 4.  $\mathbb{W}d5+$   $\mathbb{Q}f4$  (única), y ya tenemos al rey a merced de nuestras piezas, pudiendo seguir con 5.  $d4+$   $\mathbb{Q}g4$  6.  $\mathbb{Q}e2+$   $\mathbb{Q}h4$  (única) 7.  $\mathbb{W}h5++$ , o bien, aún más rápidamente, con 5.  $g3+$   $\mathbb{Q}g4$  y 6.  $h3++$ . En resumen, que con 1.  $\mathbb{W}h5+$ , si el negro replica 1... $\mathbb{Q}e7$ , damos mate en cinco jugadas más. Por lo tanto debe jugar 1...g6.

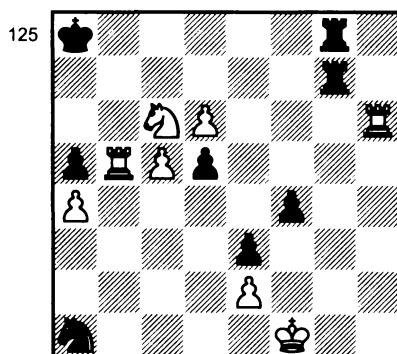
Veamos lo que sucede:

1...g6, pero aquí también aparecen una serie de jaques que obligan al rey negro a emprender un accidentado viaje: 2.  $\mathbb{Q}f7+$   $\mathbb{Q}e7$  3.  $\mathbb{Q}d5+$   $\mathbb{Q}d6$  4.  $\mathbb{Q}c4+$   $\mathbb{Q}c6$  5.  $\mathbb{Q}b4+$   $\mathbb{Q}b5$ ; ahora con 6.  $a4+$  obligaríamos al rey a proyectarse sobre nuestras piezas; pero dejaríamos una pieza, el caballo de "b4", a merced del monarca enemigo; mas éste quedaría en cambio en posición de mate.

Podríamos, por ejemplo, jaquearlo con 7.  $c3+$  y obligarlo a jugar ... $\mathbb{Q}b3$ , para seguir con 8.  $\mathbb{W}d1++$ . Luego si el negro nos replica 1...g6, recibe mate y, por lo tanto, con 1.  $\mathbb{W}h5+$  damos mate inevitable.

Un análisis similar a éste debió efectuar Taylor, pues la partida siguió de esta manera: 1.  $\mathbb{W}h5+$  g6 2.  $\mathbb{Q}f7+$   $\mathbb{Q}e7$  3.  $\mathbb{Q}d5+$   $\mathbb{Q}d6$  4.  $\mathbb{Q}c4+$   $\mathbb{Q}c6$  5.  $\mathbb{Q}b4+$   $\mathbb{Q}b5$  6.  $a4+$   $\mathbb{Q}xb4$  7.  $c3+$   $\mathbb{Q}b3$  8.  $\mathbb{W}d1++$ .

Otros ejemplos:



En esta posición el negro está amenazando ... $\mathbb{E}g1++$ . El blanco debe jugar y piensa que la torre negra de "g7" no sólo amenaza el mate en "g1", sino que estorba otros planes de ata-

que sobre el rey enemigo. Si esa torre no existiese podría, en efecto, desarrollarse una linda combinación así: 1.  $\mathbb{E}xa5+$   $\mathbb{Q}b7$  2.  $\mathbb{E}a7+$   $\mathbb{Q}xc6$  3.  $\mathbb{E}c7++$ . O bien, si 2...  $\mathbb{Q}c8$ , 3.  $\mathbb{E}c7++$ . Pero la torre de "g7" evita el mate en "c7" y la combinación falla.

Pero esto le da al blanco una idea. ¿Y si jugase  $\mathbb{E}g6$ ? Evidentemente, si el negro contestase ...  $\mathbb{E}xg6$ , seguiría la combinación anterior y el mate sería inevitable. ¿Qué podría contestar el negro?

Analicemos:

Si 1.  $\mathbb{E}g6$ , el negro mantiene el "statu quo" y juega, por ejemplo, 1...  $\mathbb{Q}c2$  ó 1...  $\mathbb{Q}b3$ , seguiríamos con 2.  $\mathbb{E}xg7$  (amenazando  $\mathbb{E}a7++$ ), y si 2...  $\mathbb{E}xg7$  3.  $\mathbb{E}b8++$ .

Luego a  $\mathbb{E}g6$ , no es posible conservar el "statu quo". Hay que defender la amenaza  $\mathbb{E}xg7$ . 1...  $f3$  no sería defensa, pues seguiría 2.  $\mathbb{E}xg7$   $fxe2+$  3.  $\mathbb{Q}xe2$ , y mate a la siguiente.

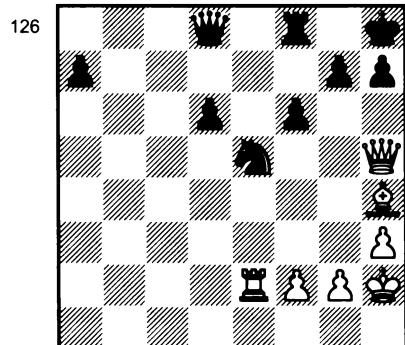
Hay aún otras. Si 1.  $\mathbb{E}g6$ , el negro puede replicar 1...  $\mathbb{E}h8$ , pero seguiría 2.  $\mathbb{E}xa5+$   $\mathbb{Q}b7$  3.  $\mathbb{E}xg7+$   $\mathbb{Q}xc6$  4.  $\mathbb{E}c7++$ .

Finalmente, si 1...  $\mathbb{E}xg6$ , sigue el mate que primero se ha visto.

Tenemos, pues, que 1.  $\mathbb{E}g6$  es una jugada ganadora en todas las variantes.

En este ejemplo se ve bien cómo, dada nuestra jugada, a cualquier respuesta del rival podemos replicar con jugadas ganadoras.

### Ejemplos de celada



En esta posición, el blanco, viendo perdido el final por sus peones de menos, da comienzo a una interesante celada.

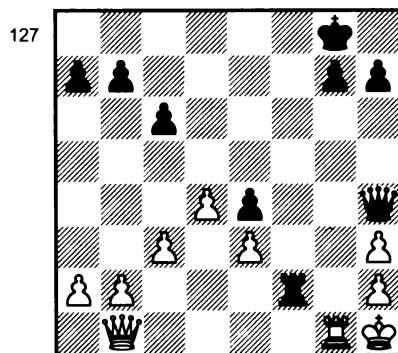
### 1.f4

Obsérvese la posición de la dama blanca, casi encerrada. Si el negro jugase ...  $g6$ , la dama tendría como única casilla donde refugiarse la de "h6", y entonces, con ...  $\mathbb{Q}f7$ , la dama quedaría atacada y sin escapatoria, pues la jugada 1.f4 le ha quitado la retirada por la diagonal "c1-h6". El blanco pierde la dama. Pero, sin embargo, sobre esta apariencia especula el blanco, pues ha pensado más lejos y tiene una variante ganadora. El negro juega efectivamente:

1...  $g6$  2.  $\mathbb{W}h6$   $\mathbb{Q}f7?$  3.  $\mathbb{Q}xf6+!$ , y si 3...  $\mathbb{W}xf6$  4.  $\mathbb{W}xg8++$

Como se ve, ésta es una celada, pues a mi movimiento, espero su respuesta aparente, para contestar con una maniobra ganadora (en este caso, 3.  $\mathbb{Q}xf6+$ ). Si el negro, a 1.f4 hubiese contestado sencillamente 1...  $\mathbb{Q}g6$  (y aun después de 1...  $g6$  y 2.  $\mathbb{W}h6$ , no hubiese intentado ganar la dama), todo peligro habría desaparecido y la partida estaría seguramente ganada.

### Otro ejemplo de celada



**Dr. Subirá y del Río – Damián Reca**

En esta posición, el negro jugó 1...  $\mathbb{W}xh3$ , amenazando ...  $\mathbb{W}xh2++$ , contra la cual el blanco no puede defenderse directamente, pues si 2.  $\mathbb{E}g2$ , seguiría, como es obvio, 2...  $\mathbb{W}xg2++$ . Es ésta, pues, una posición de abandonar; pero, sin embargo, el blanco, en esta posición claramente perdida, encuentra una celada que si no hubiese sido vista con justeza, hubiera malogrado el triunfo negro. El Dr. Subirá y

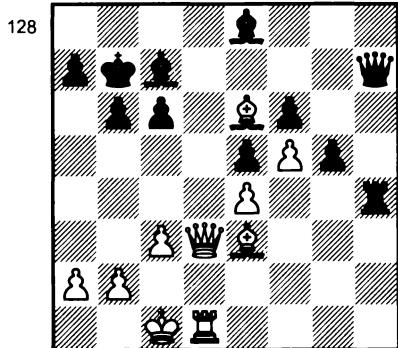
del Río contestó: 2.  $\mathbb{E}xg7+$ , y si 2...  $\mathbb{Q}xg7$ , 3.  $\mathbb{W}g1+$ , y las blancas capturan la torre de "f2", llegando a un final superior.

Si 2...  $\mathbb{Q}h8$ , 3.  $\mathbb{E}g8+$   $\mathbb{Q}xg8$  (única) 4.  $\mathbb{W}g1+$ , y nuevamente las blancas capturarán la torre.

Pero Reca había visto ya todo eso, y jugó: 2...  $\mathbb{Q}f8!$ , y ahora, si 3.  $\mathbb{E}g8+$ ,  $\mathbb{Q}f7$  (pues si 3...  $\mathbb{Q}e7$ , seguiría 4.  $\mathbb{W}xe4+$ ) 4.  $\mathbb{E}g7+$   $\mathbb{Q}f6$ , y no es posible 5.  $\mathbb{E}g6+$  por 5...  $h \times g6$ , con lo que gana la torre, evitando el jaque desde "g1", y el mate resulta completamente inevitable.

Y aun, como última variante, si a 2...  $\mathbb{Q}f8$  el blanco contestase 3.  $\mathbb{W}g1$ , seguiría 3...  $\mathbb{W}f3+$  y ...  $\mathbb{Q}f1$ , lo que es inmediatamente ganador.

### Otros ejemplos de combinaciones y celadas



**Jacobson – Von Henning**  
Gotemburgo 1920

Veamos cómo se prepara una combinación.

En esta posición, el blanco piensa que si las casillas "a5" y "b5" estuviesen vulneradas, la posición se prestaría a un bonito mate, procediendo así: 1.  $\mathbb{W}a6+$   $\mathbb{Q}xa6$  2.  $\mathbb{Q}c8++$ , o bien 1...  $\mathbb{Q}b8$  2.  $\mathbb{Q}c8++$ , o, por fin, 1...  $\mathbb{Q}a8$  2.  $\mathbb{Q}c8+$   $\mathbb{Q}b8$  3.  $\mathbb{E}d8$ . Pensamos que aún es posible mejorar la variante, transponiendo jugadas así: 1.  $\mathbb{W}a6+$   $\mathbb{Q}a8$  2.  $\mathbb{E}d8+$   $\mathbb{Q}xd8$  3.  $\mathbb{Q}c8++$ , o, si 2...  $\mathbb{Q}b8$ , 3.  $\mathbb{Q}xb8+!$ , y a 3...  $\mathbb{Q}xb8$ , 4.  $\mathbb{Q}c8++$ .

Con esta base el blanco empieza a preparar la combinación y juega:

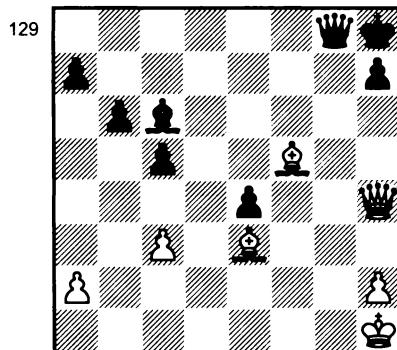
**1.a4  $\mathbb{Q}h5$  2.b4!**

El negro permaneció ajeno a las amenazas del blanco, y jugó:

**2...  $\mathbb{W}f3$  3.  $\mathbb{Q}a6+$**

Las negras abandonaron, ya que a 3...  $\mathbb{Q}a8$ , la partida continuaría así: 4.  $\mathbb{E}d8+$   $\mathbb{Q}b8$  5.  $\mathbb{Q}xb8+$   $\mathbb{Q}xb8$  6.  $\mathbb{W}c8++$ .

Veamos ahora un ejemplo más de celada:



**N. N. – Pillsbury**

Las negras juegan en este momento de la partida 1...  $\mathbb{Q}f7$ . Con esto amenazan capturar el alfil de "f5" y, al mismo tiempo, entregan el peón de "e4".

Las blancas responden con 2.  $\mathbb{Q}xe4$ , capturando el peón ofrecido por Pillsbury. ¿Qué jugada más exacta? Saca el alfil atacado por la dama enemiga, come un peón y opone el alfil blanco al alfil negro.

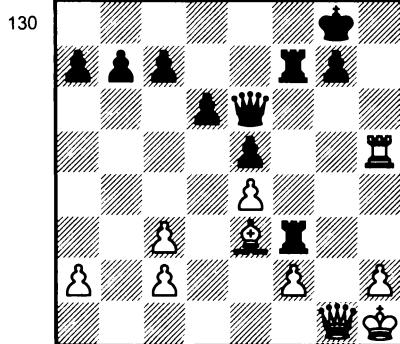
En caso de que las negras continúen con 2...  $\mathbb{Q}xe4$ , las blancas contestarán simplemente 3.  $\mathbb{W}xe4$ , y si 2...  $\mathbb{W}f1+$  (en lugar de 2...  $\mathbb{Q}xe4$ ), sigue 3.  $\mathbb{Q}g1$ , y ahora las negras deberán apresurarse a defender su desguarnecido rey.

El razonamiento efectuado por el blanco parece justo; pero el negro ha visto mejor y contra 2.  $\mathbb{W}xe4$  jugará 2...  $\mathbb{W}f1+$  3.  $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{W}f3+!!$  4.  $\mathbb{Q}xf3$   $\mathbb{Q}xf3++$ !

La partida se desarrolló, efectivamente, así: 1...  $\mathbb{Q}f7$  2.  $\mathbb{Q}xe4$   $\mathbb{W}f1+$  3.  $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{W}f3+$  4.  $\mathbb{Q}xf3$  4...  $\mathbb{Q}xf3++$ .

Si el blanco hubiese analizado con más atención, habría evitado la celada jugando, a 1...  $\mathbb{Q}f7$ , 2.  $\mathbb{W}g5!$ , con lo cual hubiera ganado, seguramente, la partida.

A continuación, otro buen ejemplo de combinación (véase el diagrama nº 130, en la página siguiente):



Bernstein – Capablanca  
Nueva York 1916

En esta posición juega el negro, que medita una linda combinación a base de ... $\mathbb{E}xe3$ .

Contra 1... $\mathbb{E}xe3$ , el blanco debe, o bien capturar la torre, con lo que ha ganado calidad (la torre vale más que el alfil, como veremos en el próximo capítulo), o bien efectuar una jugada de ataque, pues a cualquier otra jugada retiramos la torre y habremos ganado el alfil.

El análisis demuestra rápidamente que no hay ataque posible.  $\mathbb{E}g5$  atacaría un punto ("g7") sólidamente defendido, y la dama negra no puede ser atacada, y a  $\mathbb{W}g5$  seguirían ... $\mathbb{E}e1+$  y ... $\mathbb{W}f6$ . Luego 2.fxe3 es la jugada única para el blanco. A esto seguiría 2... $\mathbb{W}c4$ , amenazando ... $\mathbb{E}f1$ , ganando la dama. ¿Cómo oponerse a tal amenaza?

1º Retirando la dama a "g2", seguiría ... $\mathbb{E}f1+$ , y a  $\mathbb{W}xf1$ , ... $\mathbb{W}xf1++$ .

2º Retirando la dama a "g3", "g4", "g5" o "g6", seguiría ... $\mathbb{W}f1+$ , y a  $\mathbb{W}g1$ , ... $\mathbb{W}f3+$  ganaría en seguida. Con esto tenemos que la dama no puede retirarse. Veamos entonces la retirada del rey a "g2". En seguida observamos que con ... $\mathbb{W}e2+$  se gana al menos la torre. En resumen, que no se puede salir con el rey, y en cuanto a  $\mathbb{E}f5$ , es mala por ... $\mathbb{W}xe4+$ , ganando.

Redoblemos la atención en el análisis. La combinación del negro se basa en la jugada ... $\mathbb{E}f1$ , pero con ello priva de defensa al peón "g7". Luego, acaso pudiera intentarse  $\mathbb{E}g5$ , y a ... $\mathbb{E}f1$ ,  $\mathbb{E}xg7+$ , y tratar de seguir dando jaque.

Veamos el asunto:

1... $\mathbb{E}xe3$  2.fxe3  $\mathbb{W}c4$  3. $\mathbb{E}g5$   $\mathbb{E}f1$  4. $\mathbb{E}xg7+$   $\mathbb{Q}h8$  5. $\mathbb{E}g8+$   $\mathbb{Q}h7$  6. $\mathbb{E}g7+$   $\mathbb{Q}h6$  7. $\mathbb{E}g6+$ , etc., haciendo tablas. Por tanto, a  $\mathbb{E}xg7+$  es malo contestar ... $\mathbb{Q}h8$ . Pensemos en 4... $\mathbb{Q}f8$ .

Seguiría 5. $\mathbb{E}g8+$ , y ahora contra los jaques de la torre hay una evolución, escapando con el rey de esta suerte: 5... $\mathbb{Q}e7$  6. $\mathbb{E}g7+$   $\mathbb{Q}d8$  7. $\mathbb{E}g8+$   $\mathbb{Q}d7$  8. $\mathbb{E}g7+$   $\mathbb{Q}c6!$ , y ya no hay más jaques de torre y el juego está ganado.

Esta escapatoria del rey es lo que vio el negro, y lo que le permitió jugar 1... $\mathbb{E}xe3$  e iniciar esta bonita combinación ganadora.

He aquí la combinación completa:

1... $\mathbb{E}xe3$  2.fxe3

Lo mejor.

2... $\mathbb{W}c4$  3. $\mathbb{E}g5$

Lo mejor.

3... $\mathbb{E}f1$  4. $\mathbb{E}xg7+$

Lo mejor.

4... $\mathbb{Q}f8$  5. $\mathbb{E}g8+$

Lo mejor.

5... $\mathbb{Q}e7$  6. $\mathbb{E}g7+$

Lo mejor.

6... $\mathbb{Q}d8$  7. $\mathbb{E}g8+$

Lo mejor.

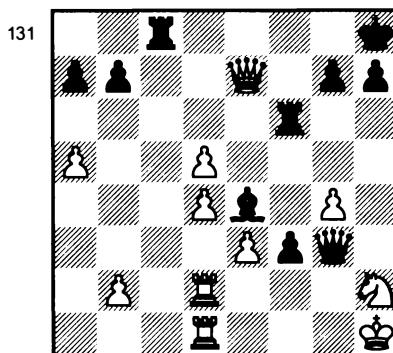
7... $\mathbb{Q}d7$  8. $\mathbb{E}g7+$

Lo mejor.

8... $\mathbb{Q}c6!$

Y entonces, a la siguiente jugada se gana la dama, y en seguida la partida.

Veamos ahora una combinación con más variantes y por lo tanto, más difícil.



Salwe – Rubinstein  
Lodz 1907

Mueve el negro. Como se ve, la base de su juego está en el avance de su peón "f" a "f2", con jaque descubierto. Pero esto no puede hacerse en seguida, pues si 1...f2+, 2.♔xe4 ♔h6! 3.♕g2!, y todo queda defendido y el blanco con una pieza más.

Rubinstein aquí soluciona el asunto con una brillante combinación. Piensa: si 1...♔e1+!, 2.♗xe1 f2+ 3.♔xe4 3...fxe1♔+ 4.♔g2 ♔xd2+, y evidentemente se gana. Prima facie, la jugada ...♔e1+ parece, pues, excelente, ya que el descubierto resulta a la vez un doble y hace inevitable la entrada a dama del blanco. En estas circunstancias, ...♔e1+ no puede considerarse casi una entrega de dama. Pero analicemos con atención. Tenemos:

1...♔e1+! El blanco tiene dos contestaciones: 2.♗xe1 y 2.♔f1. Tomemos la primera: 2.♗xe1 f2+ 3.♔xe4 fxe1♔+ 4.♔g2 ♔xd2+, y si 5.♔h1 o 5.♔g1, 5...♝c1+ y mate a la siguiente. Si 5.♔g3, ♔f2+ 6.♔h3 ♔h6++, y si 5.♔h3, ♔h6+ 6.♔g3 ♔xh2+ 7.♔f3 ♔h3++.

Todo esto es inevitable si el blanco juega 4.♔g2. ¿Qué otra cosa puede hacer? La disyuntiva es 4.♔g2 ó 4.♔f1. Hemos visto la primera; veamos la segunda: 4.♔f1 ♔xf1+ 5.♔h2 ♔h6+ 6.♔g3 ♔h3++. Luego, la salvación del juego blanco, si es posible, debe estar en la jugada 3<sup>a</sup>.

Reconstruyamos: 1...♔e1+ 2.♗xe1 f2+ 3.♔xe4 fxe1+ y 4.♔g2 ó 4.♔f1 pierden. Evidentemente no hay otras jugadas; luego, debe analizarse si no hay jugada mejor que 3.♔xe4.

Poco hay que elegir. El blanco en la tercera jugada sólo puede efectuar dos movimientos: 3.♔xe4 y 3.♔f3. El primero pierde. Veamos el segundo. Tenemos: 1...♔e1+! 2.♗xe1 f2+ 3.♔f3 fxe1♔+ 4.♔g2 ♔xf3+ 5.♔h2 (o 5.♔h3) 5...♔h6+ 6.♔h4 ♔xh4++. Pero en la 4<sup>a</sup> jugada, el rey pudo ir a "h2" en lugar de a "g2". Mas en ese caso jugariamos: 4.♔h2 ♔h6+ 5.♔h4 ♔xd2+ 6.♔g3 ♔xe3+, y mate a la siguiente; y si 5.♔h4, ♔xh4+, y a 6.♔xh4, seguiría igual que el anterior, y a 6.♔g2, ♔h1, con mate inevitable.

Repasemos lo analizado: a 3.♔f3 fxe1♔+, y aquí 4.♔g2 ó 4.♔h2. Si 4.♔g2, el mate es inevitable, como hemos visto. Si 4.♔h2, sigue

4...♔h6+, y a 5.♔h4 o ♔h4 el negro gana, según también se vio. ¿Qué otra cosa puede hacer el blanco? Tan sólo puede intentar 5.♔g2, pero seguiría 5...♔h1+ 6.♔f2 ♔xf3+ y mate a la siguiente. Luego, una vez que el blanco ejecuta como 3<sup>a</sup> jugada ♔xe4 o ♔f3, su juego está perdido, y como no tiene otras, necesita rectificar su segunda jugada para salvar el juego. Si 1...♔e1+, no puede contestar 2.♗xe1. Pero, ¿qué otra cosa puede intentar? La única posibilidad estaría en 2.♔f1, pero en este caso, 2...♔h6+ 3.♔g1 3...f2+ 4.♗xf2 (única) 4...♔h1++, y si en lugar de 3.♔g1, el blanco juega 3.♔h2, el negro con 3...♔f2 da mate en "g2" o, en el caso de 4.♔d2, con 4...♔xf1++.

Hemos analizado todas las variantes posibles, que demuestran que el blanco no tiene réplica contra la jugada ...♔e1+ de las negras, que gana en todas las variantes.

## La combinación

Pasaremos ahora a estudiar algunas partidas desde el punto de vista de la combinación. En este estudio nos manejaremos de manera más razonada, mirando las cosas desde un punto de vista menos particular, y, por lo tanto, más provechoso para el aficionado, razón por la cual solicitamos su atención sobre las páginas que siguen.

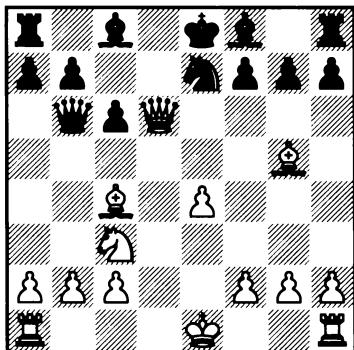
### Partida nº 10 – Apertura Escocesa (C45)

Blancas: **B. Distl**

Negras: **Rossipal**

**1.e4 e5 2.♔f3 ♔c6 3.d4 exd4 4.♔xd4 ♔xd4 5.♔xd4 ♔e7 6.♔c4 c6 7.♔c3 d6 8.♔g5 ♔b6 9.♔xd6!**

Primer detalle de la combinación. Las blancas, para una vista poco afinada, han ganado un peón, pero en cambio el negro puede replicar a su vez con 9...♔xb2, recuperando no sólo el peón, sino atacando al mismo tiempo dos piezas adversarias, piezas que no pueden ser defendidas simultáneamente. El blanco ha realizado, pues, una combinación, o ha cometido un error.



Pero estudiando la posición de acuerdo con nuestras experiencias anteriores, vemos cosas interesantes. Ya sabemos que el objeto de la partida es dar mate, y para dar mate se precisa dar un jaque al rey adversario no teniendo éste retirada, ya por estar bloqueado por sus propias piezas, ya por estar tomadas todas las casillas de escape por nuestras piezas.

Si pudiéramos dar un jaque en "d8" con la dama defendida, daríamos mate si no mediara la circunstancia de que la dama negra domina ese cuadro. Debemos pues, como primera providencia, desalojar la dama de "b6" por medios directos o indirectos. Si logramos que la dama negra se aleje del dominio o fiscalización de la diagonal "a5-d8", podremos quizá llevar a la práctica nuestro plan. La idea de combinación que el blanco realiza es, pues, perfectamente lógica y fácil para quien sepa discernir y juegue con vistas al mate.

**9...♞xb2**

El negro ha seguido el plan ideado en la jugada anterior. Entregó un peón en "d6" para buscar compensaciones en otro sector del tablero, y ahora quiere explotar el aparente error de las blancas no sólo reconquistando el peón, sino ganando una pieza. La dama ahora ataca el caballo y la torre, y las blancas no tienen amenaza directa de mate. Deben, pues, realizar una jugada complementaria de ese plan. Como hicimos notar antes, debe apoyarse la acción de la dama, y salta entonces a la vista la jugada ♘d1, que no sólo sustraerá la torre de la acción de la dama adversaria, sino que da realidad a la terrible amenaza blanca.

**10.♘d1! ♜xc3+**

Aparentemente, una desagradable sorpresa. La captura del caballo que el blanco ha entregado en pos de su combinación de mate, tiene un complemento poco agradable, base de tantas sorpresas en el ajedrez. El negro da jaque, y como el jaque debe ser siempre defendido, el plan de dar mate ha sufrido un paréntesis, y el blanco ha perdido una pieza.

A simple vista, las consecuencias de este jaque no pueden ser más desastrosas para el blanco. Si el rey se mueve, podría ser capturado el alfil de "c4" con jaque, y una nueva pieza caería sin que la amenaza de mate de las blancas pudiera aún hacerse efectiva.

Otro detalle aparece que complica la situación. El negro puede ahora continuar con ...♝g4, sacando el alfil de la casilla inicial, para defender con la torre el cuadro "d8" que atacan las blancas, y en el cual esperan dar mate.

Para evitar que esta jugada de alfil, que anularía todos los planes de ataque, llegue a realizarse, sería necesario efectuar un movimiento muy agresivo que obligara a demorar esa jugada.

Sería oportuno, pues, cubrir el jaque atacando la dama, ya que el alfil en ningún caso puede ser debidamente apoyado.

**11.♘d2**

Las negras deben sacar la dama de la posición actual. Ya indicaremos más adelante el valor de las piezas, que por lógica el aficionado conoce, máxime después de las anteriores experiencias, de los últimos ejemplos. Cómodamente pueden sustraerse a la amenaza mediante ...♜xc4, ganando una nueva pieza.

**11...♜xc4**

La posición se ha aclarado un tanto, aparentemente, y el negro tiene amplia ventaja material. Ha ganado dos piezas, pero el blanco cuenta con la amenaza de mate, en aras de la cual ha entregado sus fuerzas. Pero un nuevo inconveniente ha surgido para dar mate. Al cubrir con el alfil el jaque de la dama enemiga, se ha obstruido la acción de apoyo que la torre ejercía sobre la dama, y el mate es una jugada ya imposible.

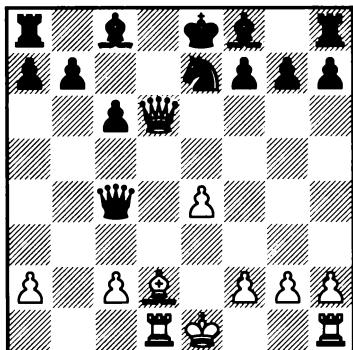
No obstante, no se debe perder las espe-

ranzas, por un detalle fundamental. La posición del rey enemigo se mantiene exactamente igual. No dispone de buenas casillas de retirada, y el plan de mate es aún viable. Es necesario sacar el alfil para dar acción a la torre. Analizamos primero 12.  $\mathbb{Q}a5$ , pero se presenta la desagradable respuesta de las negras 12...f6, que hace desaparecer la amenaza sobre el punto "d8", al dar escape al rey.

Es preciso, es indispensable, realizar una nueva jugada agresiva que se antice a esa jugada liberadora de las negras, que al hacer desaparecer la situación característica del rey negro, daría por tierra con todos los proyectos de dar mate, y que ya han costado dos piezas.

Profundizando en el análisis, se observa que bastaría un jaque con la torre en "d8" para dar mate, si esta pieza estuviera debidamente apoyada. Y en ese tren de buscar posibilidades, audaces si se quiere, o desesperadas, dada la inferioridad de material, se observa que el alfil negro, desde "a5" también puede vulnerar el cuadro "d8", base de todas las preocupaciones agresivas de las blancas, y repentinamente aparece la posibilidad de una combinación definitiva.

133



¿Y si entregamos la dama en "d8"? Podríamos luego seguir con un doble jaque, ubicando nuestro alfil en "a5" y abriendo la acción de la torre sobre el rey, para que estas piezas desarrolle una acción conjunta sobre el cuadro débil "d8". Surge pues, la sorprendente y agresiva  $\mathbb{W}d8+$ , que limita el campo de réplicas adversarias a la más mínima expresión. La combinación no es, pues, de análisis difí-

cil, por cuanto el rey negro sólo tiene una jugada para replicar, dada su precaria movilidad.

12.  $\mathbb{W}d8+$ !  $\mathbb{Q}xd8$  13.  $\mathbb{Q}a5+$

El jaque doble ha sido dado, y el rey no tiene ningún otro recurso que moverse, ante tan simultáneas agresiones. No tiene más que una jugada: volver a su mala posición anterior.

13...  $\mathbb{Q}e8$

A costa del sacrificio de dama, el blanco ha logrado, tras una serie de jugadas dilatorias, la posición buscada: vulnerar simultáneamente con dos piezas el cuadro "d8", tan débil, y poder apoyar así la acción proyectada de dar mate especulando con esa debilidad. Juegan:

14.  $\mathbb{E}d8++$

Partida nº 11 – Apertura Española (C77)

Blancas: Alekhine

Negras: Forrester

Gran Bretaña 1923

1.e4 e5 2.  $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}c6$  3.  $\mathbb{Q}b5$  a6 4.  $\mathbb{Q}a4$   $\mathbb{Q}f6$   
5.  $\mathbb{Q}c3$   $\mathbb{Q}c5$  6.  $\mathbb{Q}xe5$

Una pequeña combinación muy practicada en numerosas aperturas. Oportunamente nos ocuparemos de las posiciones características de dobles ataques a piezas, y observaremos una serie de variantes similares a la presente, pero no podemos sustraernos del deseo de hacer una pequeña nota a esta jugada, que sin duda sorprenderá al principiante.

El blanco ha capturado un peón importante, pero entrega una pieza, dado que este peón está defendido por un caballo. No obstante, es una jugada buena y perfectamente practicable en las posiciones peculiares en que dos piezas adversarias se colocan en la misma línea, con una casilla entre ambas, y hay un peón en situación de vulnerar simultáneamente ambos cuadros. El caballo puede ser capturado por el caballo, pero al hacerlo, el blanco puede replicar con d4, atacando a la vez ambas piezas adversarias, razón por la cual recuperará una, y además ganará un valioso tiempo en el desarrollo.

6...  $\mathbb{Q}xe5$  7.d4

Fácilmente se observa ahora que la combinación era perfectamente lógica y justa.

Ahora el negro debe devolver la pieza capturada y el blanco ha logrado abrir su juego. En realidad mantiene el peón de ventaja, pero éste puede ser recuperado de varias formas, entre otras, retirando el alfil a "d6", defendiendo el caballo, o bien con ... $\mathbb{W}e7$ , apoyando ambas piezas atacadas, y asimismo, como lo efectúa el adversario de Alekhine.

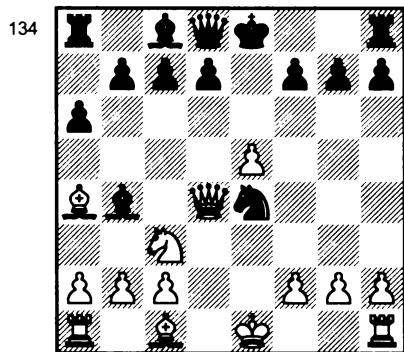
**7... $\mathbb{A}b4$**

Saca el alfil de la amenaza y fija el caballo que apoya el peón de "e4", que el caballo de "f6" ataca. Las negras quieren realizar un pequeño ataque que carece de consistencia.

**8.dxe5**

La pieza ha sido recuperada.

**8... $\mathbb{Q}xe4$  9. $\mathbb{W}d4$**



Hay dos piezas negras en el centro del tablero, y las blancas pueden atacarlas simultáneamente. Con esta jugada, el Dr. Alekhine comienza una combinación de ataque sobre el ala de rey, que luego se hará evidente para el aficionado principiante.

Contra un ataque de esta naturaleza sólo quedan pocos recursos defensivos. Primero debe considerarse si las piezas atacadas pueden apoyarse entre sí, o si es posible realizar un movimiento que defienda las dos al mismo tiempo. Fácilmente se observa que no. El alfil corre por casillas negras y el caballo está en un cuadro blanco; no puede, pues, defenderlo directamente en ningún caso.

Vemos, entonces, que no es posible que estas piezas se apoyen entre sí. Es menester, entonces, desechar este plan y ver si hay alguna jugada que pueda defender ambas piezas a

la vez, y se observa rápidamente que no, por la falta de acción de las demás piezas negras.

Busquemos entonces una jugada de contraataque, y observemos ... $b5$ , atacando el alfil. Rápidamente reparamos en que si nosotros, contra 9... $b5$  seguimos con 10. $\mathbb{W}xb4$ , hacemos obligatorio continuar con 10... $\mathbb{Q}xc3$  para no perder también el caballo. Contra eso podríamos seguir con 11. $\mathbb{Q}b3$ , y si bien las negras han recuperado la pieza atacada, el caballo no tiene buenas retiradas y está atacado. Sólo podría ir a "a4", perdiendo un peón mediante 12. $\mathbb{Q}xa4$ . Este plan no es, pues, bueno. Otra jugada de contraataque y de acuerdo con la estrategia elemental que hemos estado observando en las otras partidas sería jugar 9... $\mathbb{W}h4$ , pero a esto seguiría 10. $\mathbb{W}xb4$  (no 10. $\mathbb{W}xe4$  a causa de 10... $\mathbb{W}xe4$ , ganando la dama, porque el caballo está inmovilizado por la acción del alfil adversario), y si 10... $\mathbb{W}xf2+$ , 11. $\mathbb{Q}d1$ , ganando.

Todas estas dificultades permiten establecer de forma terminante que las jugadas de contraataque en esta posición son peligrosas, de posibilidades muy confusas.

Debemos sobre todas las cosas especular sobre los procedimientos claros y fáciles, ya que nuestra capacidad de ver y combinar es relativa. Apelamos de esta forma al último procedimiento, y el más elemental por cierto. Veamos si es posible cambiar una de las piezas atacadas por otra adversaria, para luego retirar la pieza restante. Bien es verdad que este cambio hará desaparecer el ataque que las negras proyectaron, pero la posición exige este pequeño sacrificio.

**9... $\mathbb{Q}xc3$  10.bxc3  $\mathbb{A}a5$  11. $\mathbb{A}a3$**

Impidiendo el enroque adversario para poder llevar a la práctica un ataque sobre el rey que terminará en mate. Otra vez observamos claramente cómo deben desarrollarse las piezas si se desea realizar un ataque. Lo principal es reducir o limitar la acción del rey adversario. Este movimiento es no sólo una jugada de iniciativa, de ataque, sino que responde a un principio de reducción de agilidad del rey adversario, para más tarde iniciar la carga final contra su posición.

## 11...b6

Vemos aquí nuevamente una jugada neutra y anodina. El blanco está atacando y el negro realiza una pesada maniobra en un flanco para desarrollarse. Ante un ataque apremiante como el que se prepara, era necesario tratar primordialmente de mejorar la situación del rey. Sin duda la posición es difícil, pero era mejor jugar 11...b5, para seguir luego con ...d6, aun perdiendo un peón. El rey debe cuidarse sobre todas las cosas.

## 12.e6!

La jugada clave del ataque. Las blancas tratan de abrir brechas sobre el desguarnecido flanco de rey. El análisis no es difícil; ni hallar la jugada, obra de romanos. Los dos alfiles vulneran la situación actual del rey, inmovilizándolo. Si se logra abrir líneas sobre el mismo, el ataque debe prosperar dada su escasa movilidad. La jugada del texto especula con que este peón no puede ser capturado por el peón "d", a causa de la acción del alfil de "a4", que impide que este peón se mueva, pues, como hemos dicho, el rey nunca puede ponerse en jaque. Puede ser capturado por el peón "f", pero entonces las blancas seguirían con  $\mathbb{W}xg7$ , atacando la torre, que no puede moverse a causa de que siempre podría ser tomada con mate.

## 12... $\mathbb{W}f6$

Las negras impiden la captura del peón "g", pero, en cambio, facilitan la realización de un mate, especulando con la debilidad, acentuada por el movimiento de dama, del punto "d7".

## 13. $\mathbb{A}xd7+$

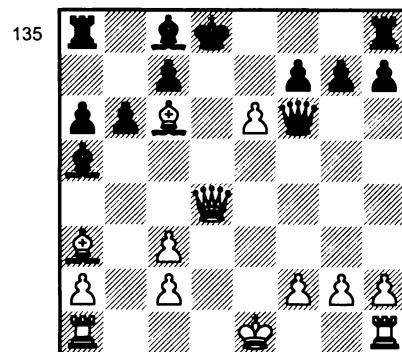
Aquí también gana 13.exd7+, pues caería el alfil negro de "c8", pero debe buscarse siempre, de ser posible, alcanzar el fin primordial de la partida, que es dar mate, y las blancas luchan en busca de este resultado, amparadas en la pobre acción del rey negro, que no puede sustraerse al ataque, por la acción poderosa de fiscalización de sus retiradas que ejerce el alfil de "a3".

## 13... $\mathbb{A}d8$ 14. $\mathbb{A}c6+!$

*Ver diagrama siguiente*

El círculo se estrecha. El rey ya no tiene

ninguna casilla. Está en posición pura de mate, pero debemos considerar los factores ajenos a su propia movilidad capaces de impedir el mate. Si bien no puede moverse, puede cubrir el jaque o capturar la pieza que está dando el jaque.



Si el alfil moviera a "d7", seguiría  $\mathbb{W}xd7$  mate. Debe, pues, desecharse este recurso.

Queda, pues, ... $\mathbb{W}xd4$ , eliminando la formidable dama blanca, pero ahora surge el detalle importante. Al capturar la dama blanca, las negras deben dejar indefensa la casilla "e7", que domina con dos piezas Alekhine. Antes las blancas pudieron jugar 14.e7+ (en lugar de 14. $\mathbb{A}c6+$ ), ganando la dama, pues el único recurso de Forrester habría sido 14... $\mathbb{W}xe7$ . Ahora, al jugar 14... $\mathbb{W}xd4$ , desaparece esa única posibilidad y el peón dará mate.

## 14... $\mathbb{W}xd4$ 15.e7++

Partida nº 12 – Defensa Holandesa (A83)

Blancas: R. Reti

Negras: M. Euwe

Amsterdam, 1920

## 1.d4 f5 2.e4

El blanco se decide a jugar una partida de ataque; una partida de combinación. Esta entrega de peón tiene por objeto ganar algunos tiempos en el desarrollo, y originar un juego abierto, en el que es propicia la combinación. La partida se orienta, pues, desde sus primeras jugadas, por un norte determinado.

## 2...fxe4 3. $\mathbb{Q}c3$ $\mathbb{Q}f6$

El plan es muy racional. El blanco ataca el

peón central, que las negras han ganado. El negro lo defiende, y ambos realizan simultáneamente jugadas de desarrollo. El blanco ataca ahora la pieza que defiende el peón, y la lucha sigue un ritmo perfectamente lógico.

#### **4.Bg5 g6 5.f3**

Es fácil observar que las blancas podrían haber recuperado el peón entregado, mediante 5.Bxf6 exf6 6.Qxe4. Pero es claro también comprender que las blancas no han realizado la pequeña combinación inicial de entregar un peón para el mero hecho de recuperarlo, sin pena ni gloria.

#### **5...exf3 6.Qf3 Bg7 7.Qd3 c5**

Las blancas tienen mejor desarrollo. Todas sus piezas menores actúan con eficacia, y la situación amenaza convertirse en muy agresiva. El negro, sin embargo, no se ha amilanado y ha tratado de adelantarse a los acontecimientos atacando primero, pero incurre en el error de atacar sin tener un buen desarrollo.

La parte vulnerable del juego blanco es la casilla "b2", por la acción indirecta que sobre la misma ejerce el alfil rey. La jugada del texto responde a ese plan. Se entrega un peón, para abrir aún más la diagonal del alfil y dar paso a la dama sobre los cuadros "b6" y "a5". A la labor de las piezas blancas que actúan en puntos dinámicos y que pueden orientar su acción a cualquier sector del tablero, las negras replican con un plan determinado, sobre un ala del tablero.

Todo esto no tiene en realidad nada que ver aparentemente con la combinación en sí, pero estamos en el momento de la precombinación, y nos interesa orientar al aficionado sobre el desarrollo de las operaciones dejando señalando el espíritu de lucha, para evidenciar la lógica que dirige siempre el desarrollo de las partidas de ajedrez.

#### **8.d5 Bb6**

Se inicia la combinación negra que las blancas han facilitado con el avance realizado en su última jugada, pues han dado valor al alfil. Ahora es cuando en realidad la partida adquiere para nosotros, desde el punto de vista que estamos tratando, su atractivo fundamental.

¿Qué intenta el negro? Por lo pronto analice-

mos las amenazas directas. ¿Cuáles son? Salta a la vista el ataque sobre el peón "b2". ¿Qué gravedad tiene esta amenaza? Por lo pronto el blanco observa que el negro, al capturar el peón, atacará el caballo de "c3", y asimismo, luego podrá hacer que el alfil de "g7", sacando el caballo que restringe su acción (el de "f6"), actúe sobre el caballo enemigo de "c3" o en la gran diagonal, secundando la posición de la dama.

La disyuntiva es ésta: o se entrega el peón "b2" o se defiende. Esto es lógico y claro. Comienza ahora el razonamiento del jugador. En presencia del dilema, debe escoger, y la lógica, que en ajedrez pesa en forma extraordinaria, comienza a fiscalizar el análisis. El blanco tiene todas sus piezas orientadas hacia el ataque; tiene mejor desarrollo y no desea resignarse a jugar una partida pasiva. Las defensas que aparecen no alcanzan a ser satisfactorias. Primero, se observará que las jugadas de apoyo del peón son todas precarias, que desentonan con la agresividad y el dinamismo de la dama negra, que actúa sobre el peón "b2", e indirectamente, por ahora, sobre la diagonal "g1-a7".

Tanto 9.Ebl como 9.Wcl y 9.Qcl, representan jugadas de corto alcance, y esclavizan una pieza importante para un pobre objetivo.

Otra jugada posible, como 9.Qa4, sería replicada con 9...Wb5+ y luego con ...b5.

Esto no satisface como programa al blanco, que, además, funda sus pretensiones de querer jugar una partida de ataque en el hecho de tener sus piezas mejor desarrolladas.

Comienza, en mérito de esto, el jugador a estudiar la otra posibilidad: la entrega del peón vulnerado. La primera jugada que considera es, indudablemente, 9.0-0, para replicar a 9...Wxb2 con 10.Qb5, amenazando Qc7+ y también Ebl, siempre con gran ataque; pero el negro dispone de una réplica que impide esa combinación, que es: a 9.0-0, c4+, con jaque descubierto de la dama, ganando el alfil. Este procedimiento no es, pues, bueno. El blanco ha visto que a su jugada 0-0 la respuesta adversaria ...c4+ le dejaba sin réplica satisfactoria, y busca otro medio para llegar al mismo fin.

El negro, al tomar el peón "b2", atacará el caballo; analicemos, pues, una jugada que apoye al caballo, para luego atacar la dama y poder iniciar el contraataque. La jugada 9.  $\mathbb{W}d2$  cumple ese propósito, pero tiene un gran peligro. Reti analiza cuidadosamente y observa que dispone en todos los casos de una combinación ganadora que no detallamos, por cuanto la propia partida es la mejor explicación, y se lanza a la contracombinación. Acepta el dueño planteado por el negro, confiado en el hecho fundamental de que tiene todas sus piezas en actividad, y su adversario no ha desarrollado ninguna de las del ala de dama.

9.  $\mathbb{W}d2$   $\mathbb{W}xb2$

Euwe acepta el reto. Está inferior y confía en el ataque. Ha visto la amenaza de Reti, pero también ha entrevisto una jugada que le permitirá, si Reti sigue el plan ideado, ganar las dos torres. Esto es verdad, pero entretanto Reti también hace triunfar su otro plan, que es hacer perder tiempo a la dama adversaria para que no se produzca el desarrollo de las piezas del ala de la dama enemiga, un tanto difíciles de movilizar. El ataque negro se desarrolla normalmente, y el contraataque que el blanco está gestando, también.

10.  $\mathbb{E}b1!$

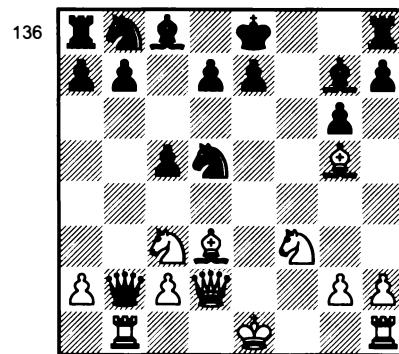
El blanco rompe a su vez el fuego. Esta jugada parece muy clara, pero no es así. Un jugador de mediana fuerza habría replicado ahora con 10.0–0, pero Reti ha visto más lejos, y provoca definitivamente una combinación de las negras que ha de significar la ganancia de las dos torres, pero que ha de reportar la desaparición de una de las dos piezas menores negras que actúan eficientemente.

10...  $\mathbb{Q}xd5$

El negro en su proceso analítico de "mi jugada, su respuesta, mi propia réplica, etc.", ha visto menos que el blanco, y acepta el cebo tendido sin alcanzar a darse cuenta de la verdadera magnitud del ataque que Reti prepara. Ganará dos torres el negro, pero alejará definitivamente la dama de la acción central; perderá el caballo rey que cooperaba eficazmente en la defensa, y así facilitará el contraataque definitivo.

Desde un punto de vista más simple, Euwe

ha analizado así: "hago 10...  $\mathbb{Q}xd5$ , y obligo a Reti a jugar 11.  $\mathbb{E}xb2$  ó 11.  $\mathbb{Q}xd5$ . Si juega  $\mathbb{Q}xd5$ , replico con 11...  $\mathbb{W}xb1+$ , ya que el caballo deja de defender la torre, y contra la nueva réplica 12.  $\mathbb{Q}f2$ , sigo 12...  $\mathbb{W}xh1$ , y he ganado material abundante como para triunfar. Si en cambio Reti, contra 10...  $\mathbb{Q}xd5$ , sigue 11.  $\mathbb{E}xb2$ , entonces continúo 11...  $\mathbb{Q}xc3$ , y luego ...  $\mathbb{Q}xd2$ , simplificando el juego y llegando a un final con tres peones de ventaja".



11.  $\mathbb{Q}xd5!$

Reti, más sagaz, al jugar  $\mathbb{E}b1$  ya había hecho el siguiente análisis: "Si mi adversario juega 10...  $\mathbb{Q}xd5$ , seguiré con 11.  $\mathbb{Q}xd5$  entregando las dos torres, para luego continuar con  $\mathbb{Q}c7+$  si es imprescindible, o con una maniobra de ataque sobre el rey enemigo, que no dispondrá de ninguna pieza menor que lo apoye. En cambio, yo lo atacaré con mi caballo de "d5", con mi alfil de "g5", y con mi poderosa dama, que actúa en una importante columna central, estando por el contrario la de mi adversario en "h1", en mérito a sus capturas, confinada". Reti ha visto más lejos, y por lo tanto triunfa.

11...  $\mathbb{W}xb1+$  12.  $\mathbb{Q}f2$   $\mathbb{W}xh1$

Obsérvese ahora la claridad del razonamiento de Reti: la falta de acción de las piezas negras, así como el dinamismo de las piezas blancas. El ataque continúa enérgicamente, antes que las negras se desarrolleen.

13.  $\mathbb{Q}xe7$   $d6$

Dando juego al alfil dama. Si 13...  $\mathbb{Q}c6$  seguiría  $\mathbb{Q}d6$ , ganando con mayor facilidad que con el movimiento del texto, por la amenaza

de  $\mathbb{W}e2+$ , etc. Analicemos la posición y se harán claras la intensidad del ataque y la pobreza de acción de las negras. Veamos, pues: 13... $\mathbb{Q}c6$  14. $\mathbb{Q}d6$ , ¿qué puede hacer el negro? Observemos primero lo que pasaría si tratara de sacar el rey de la mala posición actual. Si, por ejemplo, 14... $\mathbb{Q}d8$ , entonces 15. $\mathbb{W}g5+$   $\mathbb{Q}e8$  16. $\mathbb{Q}c7+$   $\mathbb{Q}f7$  17. $\mathbb{Q}c4++$ . Si en lugar de 14... $\mathbb{Q}d8$  las negras jugaran 14... $\mathbb{Q}f7$ , seguiría entre otras, 15. $\mathbb{W}f4+$  (también gana 15. $\mathbb{Q}g5+$ ) 15... $\mathbb{Q}g8$  16. $\mathbb{Q}e7+$   $\mathbb{Q}xe7$  17. $\mathbb{Q}c4+$   $\mathbb{Q}d5$  18. $\mathbb{Q}xd5++$ .

Si el negro deja, pues, el rey quieto y juega 14... $\mathbb{Q}d4+$ , seguiría 15. $\mathbb{Q}xd4$   $\mathbb{Q}xd4$  16. $\mathbb{W}f4$ , y hay mate inevitable; por ejemplo: 16... $\mathbb{Q}e6$  17. $\mathbb{W}f6$   $\mathbb{Q}f8$  (para evitar  $\mathbb{W}e7++$ ) 18. $\mathbb{Q}c7+$   $\mathbb{Q}xc7$  19. $\mathbb{W}xf8++$ .

#### 14. $\mathbb{Q}xd6$ $\mathbb{Q}c6$

Hemos llegado a la misma posición analizada antes, pero ahora las negras han dado agilidad a su alfil dama. Sin embargo, esto, con ser plausible, no alcanza a evitar el mate que Reti ha previsto.

#### 15. $\mathbb{Q}b5!$

Una jugada de gran lógica. Reti ha hecho, sin duda, la siguiente reflexión: "La única pieza que no desempeña un rol de gran importancia en los mates posibles es mi alfil de 'd3'. En cambio, el caballo negro defiende la casilla vital 'e7', que vulnera mi agresivo alfil de 'd6'. ¿Qué mejor entonces que anular la acción de esa pieza eficaz en la defensa, con mi alfil, ineficaz para el ataque?" El mate en pocas jugadas es ahora inevitable.

#### 15... $\mathbb{Q}d7$ 16. $\mathbb{Q}xc6$ $\mathbb{B}xc6$

Si 16... $\mathbb{Q}xc6$ , el procedimiento ganador es aún más rápido. Veamos: 16... $\mathbb{Q}xc6$  17. $\mathbb{W}e3+$   $\mathbb{Q}f7$  (si 17... $\mathbb{Q}d7$ , 18. $\mathbb{W}e7+$   $\mathbb{Q}c8$  19. $\mathbb{W}c7++$ ) 18. $\mathbb{Q}g5+$   $\mathbb{Q}g8$  19. $\mathbb{W}e6$  mate.

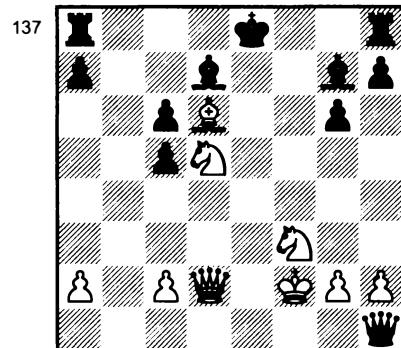
*Ver diagrama siguiente*

#### 17. $\mathbb{W}e2+$

Abandonan.

Si 17... $\mathbb{Q}f7$ , podría seguir 18. $\mathbb{Q}g5+$   $\mathbb{Q}g8$  19. $\mathbb{Q}e7+$   $\mathbb{Q}f8$  20. $\mathbb{Q}xg6+$   $\mathbb{Q}g8$  21. $\mathbb{W}c4+$   $\mathbb{Q}e6$  22. $\mathbb{W}xe6$  mate.

Si 17... $\mathbb{Q}d8$ , seguiría en cambio este otro bonito mate: 18. $\mathbb{Q}c7+$   $\mathbb{Q}c8$  19. $\mathbb{W}a6++$ .



Partida nº 13 – Apertura Zukertort (A06)

Blancas: A. Alekhine

Negras: Drewitt

Portsmouth, 1923

1. $\mathbb{Q}f3$  d5 2.b4 e6 3. $\mathbb{Q}b2$   $\mathbb{Q}f6$  4.a3 c5 5. $\mathbb{B}xc5$   $\mathbb{Q}xc5$  6.e3 0–0 7.c4  $\mathbb{Q}c6$  8.d4  $\mathbb{Q}b6$  9. $\mathbb{Q}bd2$   $\mathbb{W}e7$  10. $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{Q}d8$

Todos estos movimientos son previos a la rotura de las hostilidades. Observe el aficionado estudioso que ambos jugadores están realizando jugadas preparatorias de un plan de acción, y que no ponen las piezas de sus respectivos bandos en contacto directo con las del adversario. ¿Qué intenta el blanco? Alekhine busca ubicar una pieza en "e5", y tratará de abrir líneas sobre el rey enemigo a sus alfiles, para justificar la acción de los mismos.

¿Qué pretende hacer el negro? El negro está proyectando un plan a base de emplazar sus piezas en el ala de dama, ya que abrir líneas en el centro favorecería las amenazas enemigas. Conocemos el deseo de ambos adversarios. Veamos ahora cómo se las ingenia cada cual para el logro de sus objetivos.

#### 11.0–0 $\mathbb{Q}d7$ 12. $\mathbb{Q}e5!$

Se inicia la ofensiva. Es ésta la primera pieza blanca que busca el contacto con las piezas negras. El combate recién comienza. Hasta ahora sólo hemos observado los preparativos de cada bando para encontrarse en este momento en las mejores condiciones estratégicas.

¿Qué conseguiría el blanco si el negro jugara 12... $\mathbb{Q}xe5$ ? Observaremos más adelante una serie de partidas que aclararán todas nues-

tras dudas. Se verá en el transcurso de las mismas que de la oportuna eliminación del caballo de "f6" (o de "f3"), depende el éxito de muchos ataques sobre el flanco rey.

El blanco tiene una posición de ataque, ya que sus alfiles apuntan sobre el flanco rey adversario. Si 12... $\mathbb{Q}xe5$ , seguiría 13.dxe5, y el caballo no tendría otra retirada que "e8". En ese caso, el punto "h7" quedaría muy débil, ya que el caballo habría dejado de prestarle su apoyo y podría sobrevenir una maniobra de ataque a base de f4- $\mathbb{E}f3-\mathbb{E}h3$  y  $\mathbb{W}h5$ , y quizás, entremedio de este plan, podría aparecer una posición de sacrificio previo de alfil en "h7". Es decir, con esta jugada, Alekhine inicia su combinación de debilitamiento del ala de rey enemiga, para realizar más tarde la gran combinación que tendremos la fortuna de analizar.

**12... $\mathbb{A}e8$**

El negro se retira. Ha efectuado el análisis y ha visto sus riesgos. Trata pues de conservar su valioso caballo de "f6", que le pone a cubierto de los peligros inmediatos de una ofensiva enemiga.

**13.f4**

Sigue el blanco preparando el ataque ganador. Alekhine ha razonado con una lógica formidable. Ha pensado sin duda así: "Mi jugada (f4) apoya al caballo de 'e5'; ¿cuál es la respuesta de mi enemigo? Si 13... $\mathbb{Q}xe5$ , seguiría 14.fxe5 y el ataque antes enunciado tendría aún más fuerza". Ha considerado, pues, la respuesta y su propia contestación. Asimismo, esta jugada da paso a la torre de rey para que pueda cooperar en el ataque que se proyecta sobre el ala de rey. La jugada está animada del factor ya más complejo y básico, que luego explicaremos con detalle: tiene otro plan, que entraña una nueva amenaza para el rival.

**13... $\mathbb{A}ac8$**

Sigue el negro acumulando fuerzas en el flanco de dama, ya que en el centro se encuentra el incómodo caballo que inmoviliza la situación, y en el ala de rey, las piezas blancas dominan.

**14. $\mathbb{E}c1$**

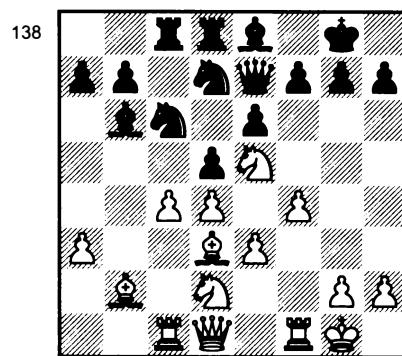
Esta jugada, ¿con qué propósito puede realizarse? No concuerda aparentemente con las otras, ya que el ataque se prepara contra el

flanco rey, pero por algo debe haber sido ejecutada. Como el ataque es muy sólido en el ala de rey, el blanco primero elimina todas las posibilidades del negro de flanco dama. Es una jugada que podremos llamar de neutralización de amenazas enemigas.

**14... $\mathbb{Q}d7$**

La situación del caballo de "e5" molesta a las negras, y algo intentan con este retroceso, al sacar voluntariamente un caballo tan bien ubicado en "f6". ¿Qué intenta, pues, el negro? Salta a la vista una jugada que eliminaría el caballo de "e5", que es ...f6, dando asimismo juego al alfil de "e8".

¿Qué contesta Alekhine?



**15. $\mathbb{Q}xc6$**

Es ésta una jugada excelente. Como no puede evitar la eliminación del caballo de su casilla anterior, Alekhine lo cambia por uno adversario y prepara una combinación, especulando con la situación trabada de las piezas enemigas. Alekhine ha considerado las únicas réplicas adversarias: 15... $\mathbb{E}xc6$  ó 15... $\mathbb{B}xc6$ . Pues bien, contra 15... $\mathbb{E}xc6$  ha observado que podría seguir 16.c5, atacando el alfil. Esta pieza debe moverse, ya a "c7", a lo que podría seguir  $\mathbb{B}b5$  ganando calidad (cambio de alfil o caballo por una torre), o bien continuar con 16... $\mathbb{Q}a5$ , a lo que podría seguirse con 17. $\mathbb{Q}b3$ , atacando nuevamente el indefenso alfil de "a5", que si se retira a "c7" llevaría a la misma posición de antes, y si es apoyado por medio de 17...b6, con 18. $\mathbb{B}b5$  seguido de  $\mathbb{Q}xa5$ , se llegaría a una posición muy buena de ataque, ganándose por lo menos un peón.

Vemos, pues, cómo se ha desarrollado el proceso analítico de las blancas. Ahora, si en lugar de 15... $\mathbb{B}xc6$  siguiera 15... $bxc6$ , hay un nuevo análisis a efectuar. Igualmente surge la jugada 16.c5, atacando el alfil. Si esta pieza se retira a "c7", seguiría 17. $\mathbb{W}a4$ , atacando los peones de "c6" y "a7". Si el alfil va a la otra casilla de que dispone (16... $\mathbb{Q}a5$ ), podría continuarse con 17. $\mathbb{Q}b3$ , atacándolo nuevamente. A esto no habría otra jugada para el negro que replegarse a "c7", y entonces no es claro cuál es la ventaja material que podría reportar la variante. Sin embargo, profundizando un poco, el analista observa que los peones de "c6" y "a7" del enemigo están débiles, y puede preparar una incursión sobre los mismos por medio de  $\mathbb{Q}c3$ , para seguir con  $\mathbb{Q}a5$  y luego  $\mathbb{W}a4$ . Al llegar a esta posición, el analista cree que su posición es este caso sería satisfactoria, como es verdad, y debido a esto ha ejecutado la combinación antes comentada.

15...gxc6

El negro también ha visto lo mismo que el blanco, y opta por realizar una contracombinación que no es buena. Se decide a entregar una pieza por tres peones, consecuente con su empeño de atacar en el flanco dama y de abrir líneas en el mismo.

16.c5 ♟xc5

Los análisis progresivos de "mi jugada, su respuesta, mi propia réplica", han llevado a Drewitt a la conclusión de que sólo esta maniobra de sacrificio le puede dar opciones de continuar la partida. Con este movimiento, ha calculado lo siguiente: "He comido un peón y al retomar con el alfil, atacaré simultáneamente dos nuevos peones enemigos, asegurándome, pues, la captura de uno más". En síntesis, que ha cambiado tres peones por una pieza, y como sabe que la técnica fría del valor de las piezas dice que tres peones equivalen a un caballo, cree haber realizado un cambio bueno, ya que por lo pronto ha desbaratado las amenazas adversarias antes enunciadas. En cualquier caso, es evidente que ésta es la mejor perspectiva para Drewitt.

17.dxc5 ♕xc5 18.♕f3!

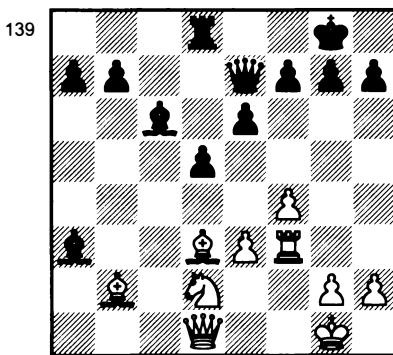
Alekhine, más observador que su adversario, ha entrevistado un detalle que en el calorn

del análisis escapó al negro. Atacados los peones de "e3" y "a3", defiende el primero mediante una jugada de doble intención. La torre desde "f3" apoya el peón y asimismo amenaza cooperar en una combinación que el blanco ha previsto. Al comenzar en la jugada 10<sup>a</sup> la partida y esbozar los planes, dijimos que al blanco le convenía abrir brechas de sus filas sobre el rey enemigo. El negro, al efectuar su combinación que creyó salvadora, o por lo menos la mejor, se ha visto en la necesidad de eliminar el peón que estaba en "d4", y de esa forma el alfil de "b2" también coopera decididamente en la ofensiva sobre el rey enemigo. Las líneas se han abierto, y el ataque de sacrificio no tardará en producirse.

18... $\hat{\square}$ xa3 19. $\hat{g}$ xc6!

¿Por qué, preguntará el aficionado, este signo de admiración a una jugada que nada hace directamente a favor del ataque que todos sabemos ha de cristalizar pronto? Simplemente por cuanto para poder efectuarlo, esta jugada es indispensable, ya que el blanco proyecta un doble sacrificio de alfiles para abrir totalmente la posición del rey enemigo, y entrar luego con la dama y la torre y dar mate al desmantelado monarca. Uno de estos sacrificios es sin jaque, como se verá, y de estar la torre donde estaba recién, el negro podría, mediante ...~~E~~c1, fijar la dama blanca y anular el ataque. Este cambio es, pues, sólo un paréntesis necesario a la gran ofensiva que sobre el desguarnecido y atacado flanco rey negro se cierne.

19... ♠ xc6



## 20. $\mathbb{Q}xh7+$ !

Se inició la combinación final. Las blancas capturan un peón y el negro puede comer el alfil. El negro, que no desea quedar en inferioridad material y seguir bajo los fuegos del mismo ataque, opta por comerse la pieza.

20...  $\mathbb{Q}xh7$  21.  $\mathbb{E}h3+$   $\mathbb{Q}g8$

Única. Si 21...  $\mathbb{Q}g6$ , 22.  $\mathbb{W}h5++$ .

## 22. $\mathbb{Q}xg7!!$

La clave de la combinación. Este segundo sacrificio de alfil es formidable, y quita todas las esperanzas de una huida por vía "f8" y "e8" al rey negro. Esta forma de abrir las columnas "g" y "h" cuando el adversario está enroscado, es típica de los ataques contra el enroque corto, siendo sin duda una de las más espectaculares. En una partida jugada entre Lasker y Bauer en el torneo de Amsterdam de 1889, y en el de San Petersburgo de 1914 entre Nimzowich y Tarrasch, se produjo un sacrificio similar en su base medular al de la presente partida. Observemos que para la realización de la combinación el blanco ha considerado primero la eliminación del caballo de "f6", luego la apertura de diagonales para los alfiles, y más tarde, la rotura del frente de peones del enroque, para abrir las columnas "g" y "f".

22...  $\mathbb{Q}xg7$  23.  $\mathbb{W}g4+$   $\mathbb{Q}f6$

Si 23...  $\mathbb{Q}f8$ , seguiría 24.  $\mathbb{E}h8$  mate.

24.  $\mathbb{W}g5++$

Partida nº 14 – Apertura Larsen (A00)

Blancas: A. Nimzowich

Negras: M. Euwe

Carlsbad, 1929

## 1.e3 $\mathbb{Q}f6$ 2.b3 g6 3. $\mathbb{Q}b2$ $\mathbb{Q}g7$ 4.f4 d6

La apertura efectuada por el blanco responde a un principio estratégico que no detallaremos, sobre todo por escapar al objeto de este capítulo y no querer sembrar confusiones en el espíritu de los aficionados.

No obstante, señalaremos que por transposición de jugadas se ha llegado a la Apertura Bird, que crea siempre una dificultad al blanco: el desarrollo del caballo dama. Esta pieza no puede ir a "a3", porque su radio de acción es pequeño, ya que sólo vulnera el cuadro

"c4", desde donde no puede retirarse a ninguna de las casillas centrales por estar todas ocupadas por peones.

En "c3", su casilla lógica, anula la fuerza ofensiva del alfil, en beneficio del alfil adversario de "g7", y si juega d3, para luego ubicar el caballo en "d2", se debilita un tanto la configuración de peones centrales, y se bloquea el alfil de rey.

Explicamos esto por cuanto la partida nos probará lo mismo, y porque toda ella gira alrededor de la falta de acción de este caballo, que en cierto momento el blanco entrega tendiendo una magnífica celada.

## 5. $\mathbb{W}c1$

Prestando apoyo al alfil, detalle imprescindible en algunas variantes posibles.

Si, por ejemplo, las blancas quisieran realizar una maniobra agresiva mediante 5.e4, habría seguido 5...e5 6.fxe5  $\mathbb{Q}g4$ , y ahora se ve que el alfil de "b2" necesita estar apoyado, para poder seguir con exd6 sin los riesgos de perder una pieza, pues el alfil negro domina indirectamente al alfil blanco. Igualmente, a 5.  $\mathbb{Q}e2$ , las negras podrían liberar su juego con 5...e5, ya que a 6.fxe5 seguiría 6...  $\mathbb{Q}g4!$  7.  $\mathbb{Q}f3$  (a 7.  $\mathbb{Q}xg4$ ,  $\mathbb{W}h4+$ , seguido de 8...  $\mathbb{W}xg4$ ) 7...  $\mathbb{Q}c6$ , y siempre las negras podrían explotar la situación del alfil "b2" adversario, realizando combinaciones con esa base.

Por ese motivo Nimzowich, que en sus análisis ha visto que la situación sin apoyo de su alfil dama era base de varias combinaciones del enemigo, en el deseo de restar esas posibilidades, consolida la situación del alfil.

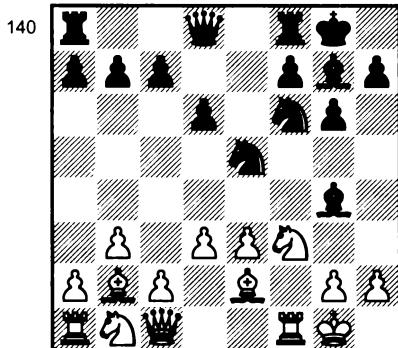
5...0–0 6.  $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}g4$  7.  $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}c6$  8.0–0 e5 9.fxe5  $\mathbb{Q}xe5$  10.d3

*Ver diagrama siguiente*

En este momento el blanco debió jugar  $\mathbb{Q}c3$ . No es posible demorar tantas jugadas el desarrollo de una pieza, no sólo por lo que significa su falta de cooperación en la lucha general, sino por cuanto traba la acción de otras, también valiosas. Veremos cómo explota Euwe esa deficiencia.

El razonamiento de Euwe es muy claro y lógico: "Mi adversario, al avanzar el peón 'd', ha

dejado sin su apoyo al peón de 'e3'. Esto es una debilidad. Ahora bien; si mi adversario logra jugar e4, este peón débil se convertirá en una cadena de peones muy sólidamente apoyados entre sí. ¿Cómo hacer para evitar este avance? Es obvio que la jugada ...d5 impide el avance, ya que, de hacerlo, el blanco perdería un peón".



Indudablemente, si esto impide un mal, debe hacerse, pero ahora surge la otra parte del razonamiento. Euwe ha visto la jugada ...d5, y la haría inmediatamente, de no surgir los factores negativos de la jugada. ¿Cuáles son? El caballo de "e5" está apoyado por el peón que pretende avanzar, y si juega 10...d5, esta pieza queda perdida. Euwe ha visto su jugada y la formidable réplica del adversario.

¿Qué consecuencia saca de todo esto? Pues muy simple; piénsela el aficionado sin seguir más adelante y por lógica la encontrará. Para avanzar el peón es preciso sacar el caballo, ya que si se pierde un tiempo, Nimzowich jugará e4, y el plan de continuar con ...d5 habrá fracasado. Si es posible capturar una pieza enemiga con el caballo de "e5", luego podremos continuar en seguida con ...d5. Salta a la vista entonces la jugada ...Qxf3, que además tiene la ventaja de ser con jaque, lo que obliga a la inmediata captura de la pieza.

El proceso analítico del negro se ha extendido. Ha debido ver la jugada, la respuesta, y la réplica nuestra, salvando en ese análisis un accidente táctico que impedía la realización de un plan. Juega, pues, Euwe:

**10...Qxf3+! 11.Qxf3 Qxf3**

Una jugada intermedia que favorece el plan general.

**12.Qxf3 d5! 13.Qf1 Qg4 14.Qxg7 Qxg7 15.h3 Qe5 16.Qg3 f5**

Una nueva pieza se opone al avance del peón "e" blanco, y las negras han logrado crear, mediante el procedimiento analítico que antes describimos, una definitiva preocupación para las blancas en el peón "e3". Como también escapa al objeto de este capítulo el estudio de las debilidades estratégicas, sólo esbozamos el problema de la debilidad para que cuando volvamos sobre él, el aficionado que haya seguido este curso de enseñanza conozca su existencia.

**17.Qf4 Qf6!!**

Euwe sigue razonando lógicamente. Pongámonos en su situación, e intentemos imaginar ese razonamiento. "El caballo dama de Nimzowich no ha salido de su casilla de origen. La diagonal central está abierta y la dama, desde 'f6', ataca indirectamente la torre de 'a1', pues el caballo de 'e5', que restringe su acción, puede de un solo salto ubicarse en 'f3', dando jaque, y si bien el blanco tiene opción de capturarlo, yo replico con ...Qxa1, ganando calidad y amenazando seriamente el caballo inmóvil de las blancas".

**18.d4**

Anulando todas las amenazas del negro, pero se continúa beneficiando el plan de Euwe de la jugada 10<sup>a</sup>. Al avanzar el peón "d", el "e" queda para siempre confinado en "e3", ya que ha perdido el punto de apoyo para avanzar eventualmente a "e4". Ahora sería fácil para el negro acumular en un final, sobre él, las piezas ofensivas.

**18...Qf7 19.Qxc7**

Nimzowich ha caído en una celada estratégica, pero bien es cierto que no tenía nada mejor que hacer. En un final estaría perdido, y arriesga el todo por el todo. Euwe ha jugado toda la partida sin perder de vista la falla original del planteo adversario, que ya indicamos: la falta de acción del caballo de dama enemigo. Ha visto que una vez avanzado el peón dama, esta pieza podría entrar en acción por vía "c3" o "d2", y entonces ha comprendido que era necesaria la cooperación de alguna

otra de sus piezas para impedirlo, o sacar provecho de esa deficiencia. Si fuera posible ubicar una torre en "c8" sin estar el peón negro de "c7", el plan sería realizable, y en mérito a este análisis profundo —que no detallamos antes al jugar 17... $\mathbb{W}f6!!$  para no confundir al lector principiante— Euwe realiza esa jugada que coronamos con dos signos de admiración por sus múltiples objetivos: aparentemente ataca la torre enemiga, pero en realidad invita al adversario a realizar una maniobra ganándole un peón, pero que le permitirá abrir la columna "c", estratégicamente valiosa en esta posición.

19...gac8 20. xb7 h4

Esta jugada es buena, pero aún había otra mejor para explotar la famosa deficiencia estratégica de la posición blanca: el caballo dama. Euwe pudo jugar 20... $\mathbb{W}d6$ , atacando igualmente la torre, pero con mayores amenazas. Si a esto hubiera seguido 21. $\mathbb{E}f3$ ,  $\mathbb{E}xc2$ , y las blancas no podrían continuar con 22. $\mathbb{Q}a3$ , atacando la torre, por la acción de la dama de "d6" que toma ese cuadro. Era, pues, más consecuente que la del texto con el fin de anular definitivamente la acción del caballo.

Las blancas habrían seguido entonces con 22.  $\mathbb{E}f2$ , a lo que las negras ganarían mediante 22...  $\mathbb{E}c1+$  23.  $\mathbb{E}f1$  (única) 23...  $\mathbb{W}e6!$ , amenazando ...  $\mathbb{W}xe3$ , que no puede ser evitado. Si 24.  $\mathbb{E}xc1$ ,  $\mathbb{W}xe3+$  25.  $\mathbb{W}h2$   $\mathbb{W}xc1$ , seguido de ...  $\mathbb{W}b2$ , ganando, siempre en mérito a la mala situación del caballo.

21. ♔h2 f4

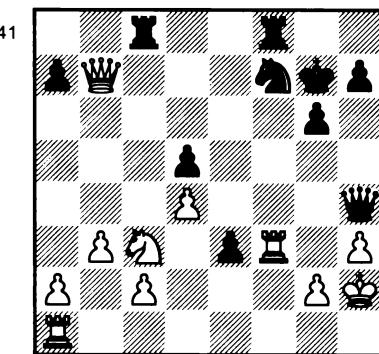
Es ésta una partida típica de combinación, como las anteriormente descritas, pero que termina en una celada magistral, con la que las blancas se salvan de una situación desesperada.

22.  $\text{g}f3$   $\text{fxe}3$  23.  $\text{Qc}3!!?$

El golpe de ingenio; la celada magnífica. Este movimiento no salva la partida, pero ofrece una irresistible tentación para las negras, que dejan de ganar el encuentro, consecuente con su plan de capturar el caballo adversario, que ahora generosamente se ofrece a su voracidad.

23...Exc3?

El error. La excesiva gula de los ajedrecistas es la causa del éxito de innumerables celdadas. Contribuye al éxito de las mismas, en muchas ocasiones, otro factor poderoso, que es la falta de tiempo para meditar las réplicas de que se dispone en los torneos. En éstos, el ajedrez tiene una cortapisa, que es el límite de tiempo para pensar, lo que justifica muchos de los errores que en algunas partidas observan y observarán los aficionados principiantes. Ya veremos por qué causas pierde esta jugada. Lo que interesa ahora es saber cómo podía ganar el negro, y lo mostraremos: en lugar de hacer ... $\mathbb{E}xc3$ , debió jugar 23... $\mathbb{W}xd4$ , atacando el caballo. Si 24. $\mathbb{E}xf7+$ ,  $\mathbb{E}xf7$  25. $\mathbb{W}xc8$   $\mathbb{W}e5+$  (las negras, para ganar, deben, como se ve, entregar una pieza en lugar de capturar la que se les ofreció espontáneamente) 26. $\mathbb{Q}g1$  e2 27. $\mathbb{E}el$   $\mathbb{E}f1+$ ! 28. $\mathbb{E}xf1$   $\mathbb{W}e3+$  29. $\mathbb{E}f2$  e1 $\mathbb{W}+$ , ganando fácilmente.



Si en cambio juegan 24.  $\mathbb{E}f1$ ,  $\mathbb{W}e5+$  25.  $\mathbb{W}h1$   $\mathbb{E}c7$  26.  $\mathbb{E}xe3$   $\mathbb{W}xc3!$  27.  $\mathbb{E}xc3$   $\mathbb{E}xb7$ , ganando la pieza sin los riesgos de la variante del texto. Como se ve, la celada no es elemental, ni mucho menos. Hemos buscado expresamente una celada de este tipo para comentar, ya que damos en otra parte de este mismo volumen diagramas con celadas elementales. A menudo, la celada es tan profunda que se confunde con la combinación, pero existe la variación fundamental de que la celada tiene siempre una falla, que puede ocasionar la derrota.

Nimzowich, que se ha visto perdido, apeló al mejor de los recursos. Ha debido hacer un doble razonamiento. Primero, el de índole psi-

cológica: sabe que su adversario tiene la vista fija en el caballo de dama inmovilizado, y que ha orientado toda su combinación alrededor de esa pieza. La ofrece, seguro de que aquél no se resignará fácilmente a dejar de capturar la pieza por la que tantas maniobras complejas ha venido realizando.

El otro aspecto es el de la dificultad de las variantes del plan ganador. Las hemos detallado ya, y habrá observado el aficionado que encierra unas sutilezas que bien pueden escapar al análisis mental del más acabado de los maestros, y en vista de ello, se decide a ensayar el recurso salvador. El plan de Nimzowich es jugar rápidamente  $\mathbb{E}af1$ , para especular con la situación del caballo enemigo de "f7". Otro jugador menos hábil habría tratado de explotar esto sin sacrificar el caballo, jugando, por ejemplo, 23... $\mathbb{Q}a3$ , lo que habría casi obligado al negro a replicar 23... $\mathbb{W}xd4$ , o 23...e2, que son variantes ganadoras. Al ubicar el caballo en "c3" tienta al rival, y además resta vigor a la jugada ... $\mathbb{W}xd4$ , que ya deja de atacar la torre de "a1", y toma el cuadro "e2", impidiendo el avance del peón. Es, pues, mejor, y crea mayor número de perspectivas.

#### 24. $\mathbb{E}af1$ e2

El peón en que confía Euwe para ganar a pesar de todo.

#### 25. $\mathbb{E}xf7+$ $\mathbb{E}xf7$ 26. $\mathbb{W}xf7+$ !

La jugada ganadora. Era mala 26.  $\mathbb{E}xf7+$ , por 26... $\mathbb{Q}g8!$  27.  $\mathbb{E}g7+$   $\mathbb{Q}h8$ , ganando, por la amenaza de ... $\mathbb{W}g3+$  seguido de ...el  $\mathbb{W}$  mate.

Esta jugada, en cambio, permite al blanco realizar una instructiva maniobra que conduce al negro a una posición de mate inevitable, a pesar del famoso peón de "e2" y la amenaza tardía de ... $\mathbb{W}g3+$ .

#### 26... $\mathbb{Q}h6$

Si 26... $\mathbb{Q}h8$ , seguiría 27.  $\mathbb{W}f8$  mate.

#### 27. $\mathbb{W}f8+$

Euwe abandonó por la siguiente amenaza: si 27... $\mathbb{Q}g5$ , seguiría 28.  $\mathbb{W}f6+$   $\mathbb{Q}h5$  29. g4+  $\mathbb{W}xg4$  30. hgx4+  $\mathbb{Q}xg4$  31.  $\mathbb{E}f4+$   $\mathbb{Q}h5$  32.  $\mathbb{E}h4$  mate. Si en lugar de 27... $\mathbb{Q}g5$ , las negras jugaran 27... $\mathbb{Q}h5$ , el plan sería el mismo, pero con una transposición de jugadas: primero 28. g4+  $\mathbb{W}xg4$  (si 28... $\mathbb{Q}g5$ , 29.  $\mathbb{W}f4$  mate) 29. hgx4+

$\mathbb{Q}xg4$  (si 29... $\mathbb{Q}h4$ , 30.  $\mathbb{W}h6+$   $\mathbb{Q}xg4$  31.  $\mathbb{E}f4++$ ) 30.  $\mathbb{W}f4+$   $\mathbb{Q}h5$  31.  $\mathbb{E}g1$ , con mate inevitable. Si 31...h6 para evitar  $\mathbb{W}g5$  mate, seguiría 32.  $\mathbb{W}g4$  mate, pues el peón habría quitado al rey la casilla de escape de "h6".

### Ejercicios para el desarrollo de la visión mediata

Con lo que hemos visto basta para observar cuáles son los fundamentos de la facultad de combinar. Dada una posición, el jugador supone una jugada, y, procediendo mentalmente como si estuviera hecha, medita sobre las contestaciones del adversario. Si ataca, piensa cómo podrá defenderse su rival. Si se defiende, piensa qué jugadas puede intentar su contrincante para reforzar su ataque. Una vez localizadas las respuestas (o la respuesta, en el caso de que haya una única o evidentemente mejor que las demás), empieza a pensar cuáles serían sus posibilidades en tal posición, para determinar una jugada propia, y así sucesivamente, hasta llegar, tras dos, tres o más jugadas –rechazando unas y aceptando otras– a una posición satisfactoria. Pero para eso debe tener la facultad de poder considerar una posición posible como si realmente estuviera en el tablero, delante de sus ojos.

El jugador mira el tablero; pero evoluciona con las piezas, previendo jugadas, y debe ser capaz de retener con claridad la posición resultante y de pensar sobre ella cual si estuviese efectivamente dada sobre el tablero. Esta posición posible puede tener, con la posición real de las piezas, el cambio mínimo de que una pieza se haya trasladado y ocupe otra casilla de la que, en el momento, está ocupando; pero puede también haber muchos cambios. De más está decir que cuantos más cambios sufre la posición actual, más difícil es ver con claridad la posición resultante de esos cambios; pero en todo caso no hay posibilidad de combinar si no se pueden considerar las posiciones posibles como si fuesen actuales y verlas claramente como tales.

Para ello es menester, desde luego, ejercitarse (y hay ejercicios muy sencillos que desarrollarán la capacidad de ver y de retener las posiciones futuras).

Aquellos aficionados que tengan interés en progresar rápidamente y quieran aumentar su capacidad de ver, harán bien en efectuar los siguientes ejercicios, que les serán de grandes y fructíferos resultados.

## Ejercicios

1º Reprodúzcanse partidas en el tablero. Elijase cualquiera —emprécese por la primera de este libro, por ejemplo— y una vez puesta la posición en el tablero, léanse dos jugadas. (Ejemplo: e4, e5; ♜c4, ♜c6) y sin efectuar esas jugadas vágase fijando mentalmente el proceso de esas dos jugadas (dos jugadas y dos contestaciones) y trate de verse, bien claramente, la posición resultante después de efectuados esos movimientos. Háganse después en el tablero y léanse otras dos jugadas blancas con sus respectivas contestaciones, y ejecúteselas mentalmente, fijando siempre, claramente, la posición que resulta, y así, de dos en dos jugadas, hasta terminar la partida. Despues de efectuado este ejercicio con 10 ó 15 partidas, hasta que no ofrezca ninguna dificultad, empréndase la misma tarea con otras partidas, pero considerando las jugadas de tres en tres. Léanse tres jugadas y efectúese mentalmente ese proceso, sin mover las piezas, y procurando ver bien clara la posición. Una vez tomada buena práctica, iníciense la reproducción de otras 10 ó 15 partidas de 4 en 4 jugadas y de 5 en 5 jugadas, procurando no tanto aumentar el número de jugadas como lograr que la visión sea bien nítida y la fijación de posiciones intermedias y finales, bien clara.

2º Una vez que el aficionado se sienta dueño de un regular dominio de esta visión futura del juego, será bueno que emprenda otros ejercicios más complejos, así:

Tome la posición de los diagramas de las partidas que más adelante se dan (de la nº 15 a la nº 114), y poniendo en el tablero la posición señalada en ellos trate, **sin mover las piezas**, por el sólo cálculo mental, de descubrir cuál es el procedimiento para ganar o para dar el mate que se anuncia, en el número de jugadas que se indica, si es que hubiese tales indicaciones. Efectúe mentalmente sus jugadas, las

respuestas adversarias y sus propias réplicas, hasta encontrar la solución, sin mover las piezas. Despues, revisese el resultado obtenido con la continuación efectiva de la partida.

Este ejercicio tiene sobre el anterior una gran ventaja. En aquellos era mera reproducción de jugadas; en éste es menester crear sobre posiciones posibles. Realmente la primera serie de ejercicios ha sido a modo de entrenamiento para poder emprender con éxito estos otros, que son los realmente valiosos.

3º Reforzará los efectos de estos ejercicios la solución de los 50 finales de mate que daremos al término de este mismo capítulo.

En éste un punto que requiere singular empeño del aficionado, que debe, por la práctica y el ejercicio, acostumbrar a su mente a moverse ágilmente en posiciones futuras, posibles, y ver en ellas con claridad como si estuviesen presentes ante sus ojos.

Pero no queremos continuar sin advertir al aficionado contra un error en el que fácilmente puede incurrir al encarar sus partidas.

El caso de la combinación es un caso excepcional en ajedrez, y el esquema de razonamiento que le es propio sólo puede emplearse en casos excepcionales. El aficionado, descuidando este principio, puede incurrir en el error de querer considerar todas las posiciones como si fuesen de combinación, con lo que recarga su trabajo de "cerebración" en forma excesiva y sin provecho. También es perjudicial pretender analizar hasta los detalles de posiciones excesivamente complejas, pues esta tarea consumiría mucho tiempo y exigiría un desgaste excesivo para cerebros no muy acostumbrados a la tarea de combinar. La posición ideal es siempre el justo medio. El aficionado debe forzar su atención un poco y combinar hasta donde empieza a sentir dificultades. Pero no debe proseguir análisis turbios e inciertos. Cuando siente que, yendo de jugada en jugada, va perdiendo seguridad en la posición del juego, mejor es que suspenda sus búsquedas, y que recuerde que vale más ver dos jugadas claras y bien fijadas, que avanzar con el análisis 5 ó 6 jugadas en forma nebulosa e incierta, pues eso fatiga y es fuente de errores sin cuenta.

## Léxico común

### Salida

Llámase así al privilegio de efectuar la primera jugada, prerrogativa que, por convención del juego, pertenece al blanco. La salida significa una ventaja, pues da al blanco un tiempo más para el desarrollo de sus piezas y sus ataques. Por esta razón, se acostumbra a alternar los colores de modo que el jugador que lleva en una partida las blancas, lleve en la siguiente las negras, y así sucesivamente.

### Desarrollar el juego

Denomínase de esta manera a la acción de poner en actividad las piezas en las primeras jugadas. Las piezas (en particular los caballos, los alfiles y la dama), cuando ocupan sus casillas de origen se dice que no están desarrolladas, pues no ejercen mayor acción sobre el juego enemigo. En las primeras jugadas se trata de hacerles ocupar casillas desde las cuales ejerzan una acción más efectiva. Eso es desarrollar las piezas o desarrollar el juego.

### Primer jugador

Llámase así al que tiene la salida, es decir, al que conduce las piezas blancas.

### Segundo jugador

El que no tiene la salida, o sea, el que conduce las piezas negras.

### "Sortear los colores" o "Sortear el juego"

Cuando dos jugadores se disponen a jugar se acostumbra a decidir a suerte quién tendrá

la salida. Para ello uno de los jugadores (es correcto que el más joven ceda esta función al de más edad) oculta al azar un peón blanco en una mano y uno negro en la otra, dando a elegir los puños cerrados al contrario, a quien le corresponderán las piezas del color del peón que hubiera en la mano elegida.

### Apertura

La primera parte de la partida, en la cual ambos adversarios desarrollan sus piezas disponiéndolas para el ataque y la defensa. Estas operaciones preliminares, en las cuales se lucha por conseguir una sólida disposición de piezas que asegura las mayores oportunidades para el futuro de la partida, comprenden, a veces, 6 ó 7 jugadas y, a veces, 10, 12 o aun más.

### Medio juego

Es la fase que en la partida sigue a la de la apertura. En ella cada partida adopta su propia fisonomía, y sobre el fundamento de la posición obtenida en la apertura, se lucha para ganar la partida dando mate al adversario, obteniendo ventaja material ganadora o conduciendo el juego a una de las posiciones simplificadas que la teoría ha establecido como finales ganadores. Si esto no es posible, se lucha, al menos, para no perder o no arribar a un final perdido.

### Final

Última fase de la partida, que se produce cuando, no obteniéndose decisión en el medio juego, se llega a una posición simplificada (con pocas piezas) y cuya conducción cae dentro de la teoría de los finales, que es la parte más fundamental del juego.

# 100 Partidas instructivas

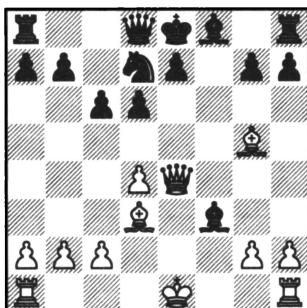
## Partida nº 15

**L. Palau – J. Nollmann**

Defensa Holandesa (A83)

1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.Qc3 Qf6 4.Qg5 d6 5.f3 exf3 6.Qxf3 Qg4 7.Qd3 Qbd7 8.Qe2 c6 9.Qe4 Qxe4 10.Qxe4 Qxf3?

142



Juegan blancas y dan mate en dos jugadas

11.Qg6+ hxg6 12.Qxg6++

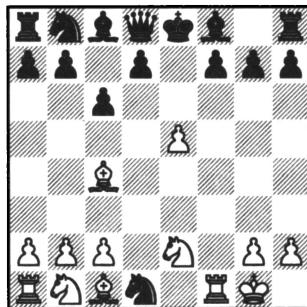
## Partida nº 16

**N. N. – N. N.**

Apertura del Alfil Rey (C24)

1.e4 e5 2.Qc4 Qf6 3.d4 c6 4.dxe5 Qxe4 5.Qe2 Qxf2 6.0–0 Qxd1?

143



Juegan blancas y dan mate en dos jugadas

7.Qxf7+ Qe7 8.Qg5++

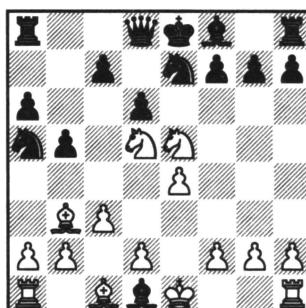
## Partida nº 17

**J. Berger – N. N.**

Apertura de los Tres Caballos (C46)

1.e4 e5 2.Qc3 Qc6 3.Qf3 d6 4.Qb5 Qg4 5.Qd5 Qge7 6.c3 a6 7.Qa4 b5 8.Qb3 Qa5 9.Qxe5 Qxd1?

144



Juegan blancas y dan mate en dos jugadas

10.Qf6+ gxf6 11.Qxf7++

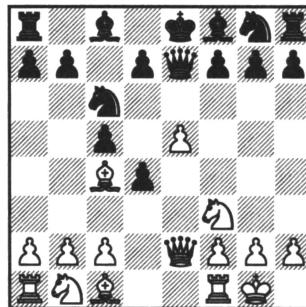
## Partida nº N° 18

**N. N. – N. N.**

Apertura del Alfil Rey (C24)

1.e4 e5 2.Qc4 Qf6 3.d4 exd4 4.e5 Qe7 5.Qe2 Qg8 6.Qf3 c5 7.0–0 Qc6

145

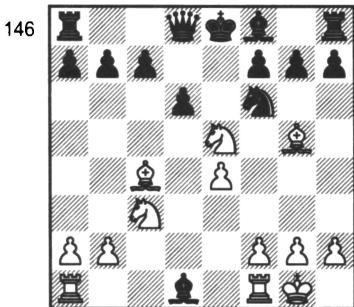


Juegan blancas

8.Qg5 f6 9.exf6 Qxe2 10.f7++

**Partida nº 19**  
**A. Essery – F. Warren**  
 Gambito Danés (C21)

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Qc4 d6 5.Qxc3 Qf6 6.Qf3 Qg4 7.0–0 Qc6 8.Qg5 Qe5 9.Qxe5 Qxd1

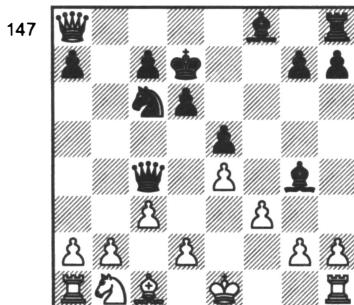


Juegan blancas y dan mate en dos jugadas

10.Qxf7+ Qe7 11.Qd5++

**Partida nº 20**  
**J. Rodzinski – A. Alekhine**  
 Defensa Philidor (C41)  
 París 1913

1.e4 e5 2.Qf3 d6 3.Qc4 Qc6 4.c3 Qg4 5.Qb3 Qd7 6.Qg5 Qh6 7.Qxf7+ Qxf7 8.Qxf7 Qxf7 9.Qxb7 Qd7 10.Qxa8 Qc4 11.f3

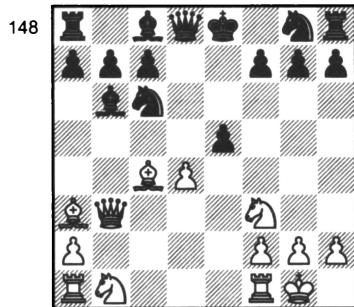


Juegan negras y dan mate

11...Qxf3 12.gxf3 Qd4 13.d3? Qxd3 14.cxd4 Qe7 15.Qxh8 Qh4++

**Partida nº 21**  
**P. Thyrion – N. N.**  
 Gambito Evans (C51)

1.e4 e5 2.Qf3 Qc6 3.Qc4 Qc5 4.b4 Qxb4 5.c3 Qc5 6.0–0 d6 7.Qb3 Qe7? 8.d4 exd4 9.cxd4 Qb6 10.e5 dxe5 11.Qa3 Qd8?

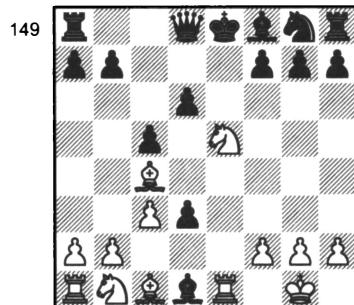


Juegan blancas y dan mate en dos jugadas

12.Qxf7+ Qd7 13.Qe6++

**Partida nº 22**  
**Potter – N. N.**  
 Gambito del centro (C21)  
 Londres 1875

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Qc4 c5 4.Qf3 d6 5.0–0 Qc6 6.c3 d3 7.Qe1 Qg4 8.e5! Qxe5 9.Qxe5 Qxd1



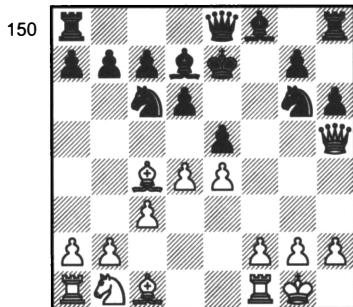
Juegan blancas y ganan

10.Qb5+ Qe7 11.Qg5+! f6 12.Qg6+ Qf7 13.Qxh8++

**Partida nº 23**

**J. H. Zuckertort – A. Anderssen**  
Apertura Española (C60)  
Breslau 1865

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♗ge7 4.c3 d6 5.d4  
♗d7 6.0–0 ♗g6 7.♗g5 h6 8.♗xf7 ♖xf7  
9.♗c4+ ♖e7 10.♗h5 ♗e8



Juegan blancas y dan mate en dos jugadas

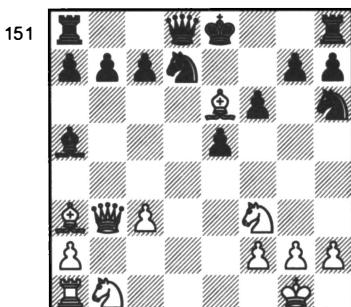
11.♗g5+ hxg5 12.♗xg5++

**Partida nº 24**

**Aspa – N. N.**

Apertura Escocesa (C44)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♗c4 ♖b4+  
5.c3 dxc3 6.bxc3 ♖a5 7.♗a3 d6 8.e5 dxe5  
9.♗b3 ♖h6 10.0–0 f6 11.♗d1 ♖d7 12.♗e6  
♗b8 13.♗xd7 ♗xd7



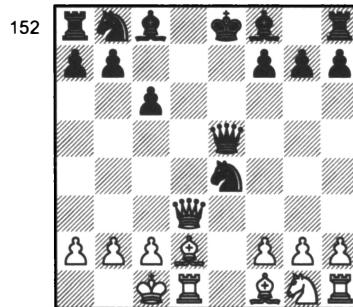
Juegan blancas y dan mate en tres jugadas

14.♗f7+ ♖xf7 15.♗e6+ ♗e7 16.♗xe7++

**Partida nº 25**

**R. Reti – X. Tartakower**  
Defensa Caro-Kann (B15)  
Viena 1910

1.e4 c6? 2.d4 d5 3.♗c3 dxe4 4.♗xe4 ♗f6  
5.♗d3 e5 6.dxe5 ♗a5+ 7.♗d2 ♗xe5 8.0–0–0  
♗xe4?



Juegan blancas y dan mate en tres jugadas

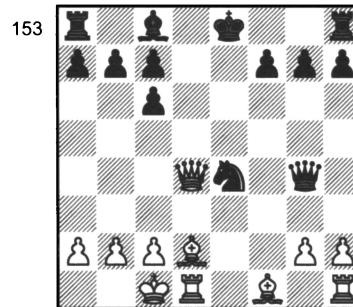
9.♗d8+ ♗xd8 10.♗g5+ ♗c7 11.♗d8++

**Partida nº 26**

**Maczusky – I. Kolisch**

Apertura Escocesa (C45)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♗h4  
5.♗c3 ♖b4 6.♗d3 ♗f6 7.♗xc6 dxc6 8.♗d2  
♗xc3 9.♗xc3 ♗xe4 10.♗d4 ♗e7 11.0–0–0  
♗g5+ 12.f4 ♗xf4+ 13.♗d2 ♗g4

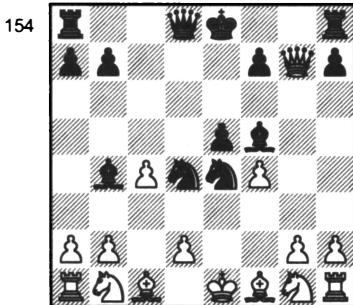


Juegan blancas y dan mate en tres jugadas

14.♗d8+ ♗xd8 15.♗g5+ ♗e8 16.♗d8++

**Partida nº 27**  
**N. N. – Schallopp**  
 Defensa Escandinava (B01)

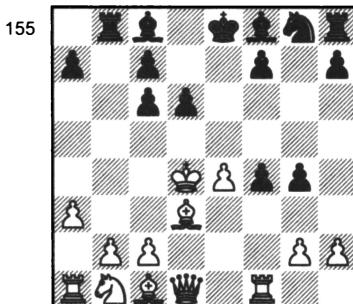
1.e4 d5 2.exd5 ♜f6 3.c4 c6 4.♗a4 ♛d7  
 5.dxc6 ♜xc6 6.♘b3 ♜d4 7.♘c3 e5 8.f4 ♜b4  
 9.♗d3 ♜f5 10.♗g3 ♜e4 11.♗xg7



Juegan negras y dan mate en tres jugadas  
 11...♜c2+ 12.♔e2 ♛d3+ 13.♔xd3 ♜g3++

**Partida nº 28**  
**D. Thompson – G. Mackenzie**  
 Gambito de Rey (C37)  
 Londres 1868

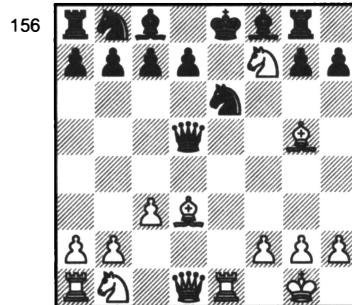
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗f3 g5 4.d4 g4 5.♗e5  
 ♛h4+ 6.♔d2 ♛f2+ 7.♔c3 ♜c6 8.a3 d6  
 9.♗xc6 bxc6 10.♗d3 ♛b8 11.♗f1 ♛xd4+  
 12.♗xd4



Juegan negras y dan mate en tres jugadas  
 12...♝g7+ 13.e5 ♛xe5+ 14.♗e4 ♜f6++

**Partida nº 29**  
**O. Blumenthal – N. N**  
 Apertura Ponziani (C44)

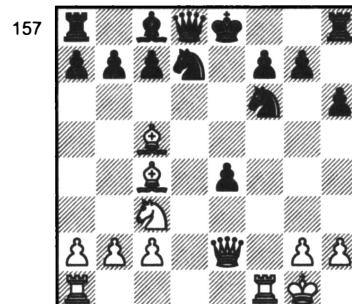
1.e4 e5 2.♗f3 ♜c6 3.c3 ♜f6 4.d4 ♜xe4 5.d5  
 ♜b8 6.♗d3 ♜c5 7.♗xe5 ♛e7 8.0–0 ♛d6  
 9.♗g5 ♛xd5 10.♗e1 ♜e6 11.♗xf7 ♛g8



Juegan blancas y ganan  
 12.♗g6 ♛xd1? 13.♗d6++

**Partida nº 30**  
**A. Anderssen – E. Schallopp**  
 Gambito de Rey (C31)  
 Berlín 1864

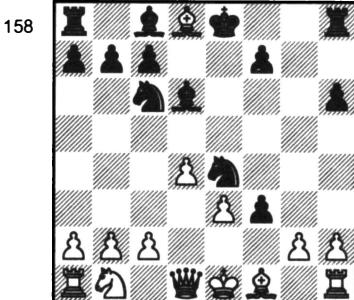
1.e4 e5 2.f4 d5 3.♗f3 dxe4 4.♗xe5 ♛d6  
 5.♗c4 ♛xe5 6.fxe5 ♛d4 7.♗e2 ♛xe5 8.d4  
 ♛xd4 9.♗c3 ♜f6 10.♗e3 ♛d8 11.0–0 h6?  
 12.♗c5 ♛bd7



Juegan blancas y ganan  
 13.♗xe4+ ♜xe4 14.♗xf7++

**Partida nº 31**  
**L. Fries – K. Schlechter**  
Apertura Bird (A02)

1.f4 e5 2.fxe5 ♜c6 3.♗f3 d6 4.exd6 ♜xd6  
5.d4 ♜f6 6.♗g5 h6 7.♗h4 g5 8.♗f2 ♜e4 9.e3  
g4 10.♗h4 gxh3 11.♗xd8

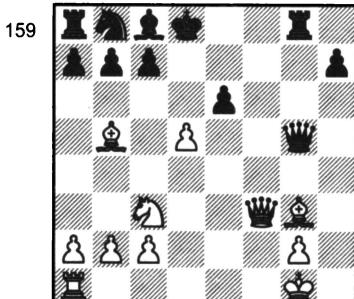


Juegan negras y ganan

11...f2+ 12.♔e2 ♜g4+ 13.♗d3 ♜b4+ 14.♗e4  
f5++

**Partida nº 32**  
**W. Steinitz – Belaiev**  
Gambito de Rey (C39)

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗f3 g5 4.h4 g4 5.♗e5  
♗f6 6.♗c4 d5 7.exd5 ♜d6 8.d4 ♜h5 9.♗c3  
♗e7 10.♗b5+ ♛d8 11.0–0 ♜xe5 12.dxe5  
♗xh4 13.♗xf4 ♛xf4 14.♗xf4 g3 15.♗f3 ♗g8  
16.e6 fxe6 17.♗xg3 ♗g5

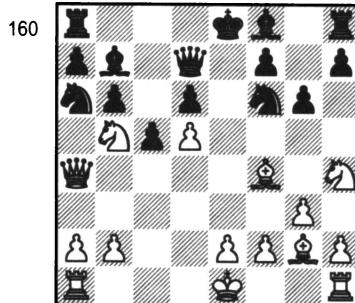


Juegan blancas y ganan

18.♗f7 e5 19.♗xg8+ ♗xg8 20.♗h4+  
Y mate a la siguiente.

**Partida nº 33**  
**W. Winter – M. Romi**  
Defensa India de Dama (E15)

1.d4 ♜f6 2.c4 e6 3.♗f3 b6 4.g3 ♜b7 5.♗g2  
c5 6.d5 exd5 7.♗h4 ♜a6 8.cxd5 g6 9.♗c3  
♗g7 10.♗b5 d6 11.♗f4 ♜f8 12.♗a4 ♗d7

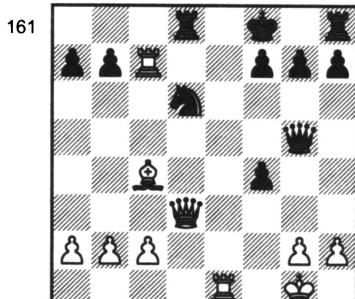


Juegan blancas y ganan

13.♗h3 ♗xh3 14.♗xd6+ ♛e7 15.♗xb7 ♗b4  
16.♗d6++

**Partida nº 34**  
**N. Christoffersen – D. Lower**  
Defensa Philidor (C41)

1.e4 e5 2.♗c3 ♜f6 3.♗f3 d6 4.d4 ♜g4 5.dxe5  
♗xf3 6.♗xf3 dxe5 7.♗g5 ♜b4 8.♗d1 ♗e7  
9.♗c4 ♜bd7 10.0–0 ♜xc3 11.♗xc3 ♜xe4  
12.♗xd7! ♗xg5 13.♗d3 ♜d6 14.♗xc7 ♗d8  
15.f4 exf4 16.♗e1+ ♛f8



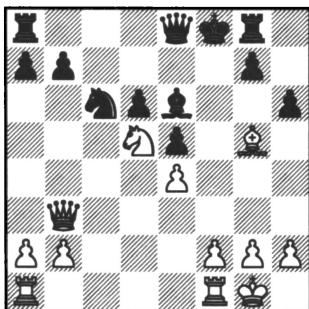
Juegan blancas y dan mate en tres jugadas

17.♗xd6+ ♗xd6 18.♗xf7+ ♛g8 19.♗e8++

**Partida nº 35**  
**P. Morphy – P. Journoud**  
 Defensa Siciliana (B21)  
 París 1858

1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.Qf3 e5 4.Qc4 Qe7 5.c3 d6 6.Bb3 dxc3 7.Qxf7+ Qf8 8.Qxc3 Qc6 9.Qxg8 Qxg8 10.0-0 Qe8 11.Qg5 Qxg5 12.Qxg5 Qe6 13.Qd5 h6

162



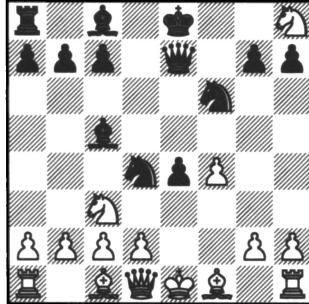
Juegan blancas y ganan

14.f4 Qd7 15.fxe5+ Qe8 16.Qc7+ Qxc7  
 17.Qxe6+. Abandonan.

**Partida nº 36**  
**N. N. – D. Janovsky**  
 Gambito de Rey (C31)

1.f4 e5 2.e4 d5 3.Qf3 dxe4 4.Qxe5 Qc5  
 5.Qc3 Qf6 6.Qe2 Qc6 7.Qxf7 Qe7 8.Qxh8  
 Qd4 9.Qd1

163



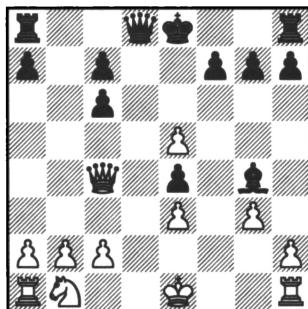
Juegan negras y ganan

9...Qf3+ 10.gxf3 exf3+ 11.Qe2 f2+ 12.Qf1 Qh3++

**Partida nº 37**  
**T. Lichtenhein – P. Morphy**  
 Apertura Escocesa (C55)  
 Nueva York 1857

1.e4 e5 2.Qf3 Qc6 3.d4 exd4 4.Qc4 Qf6 5.e5 d5 6.Qb5 Qe4 7.Qxd4 Qd7 8.Qxc6 bxc6 9.Qd3 Qc5 10.Qxe4 Qh4 11.Qe2 dxe4 12.Qe3 Qg4 13.Qc4 Qxe3 14.g3 Qd8 15.fxe3

164



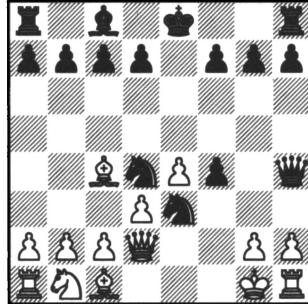
Juegan negras y ganan

15...Qd1+ 16.Qf2 Qf3+ 17.Qg1 Qh3  
 18.Qxc6+ Qf8 19.Qxa8+ Qe7. Las blancas abandonaron, pues el mate es inevitable.

**Partida nº 38**  
**N.N. – Mongredien**  
 Gambito del Rey (C35)

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Qf3 Qe7 4.Qc4 Qh4+  
 5.Qxh4 Qxh4+ 6.Qf1 Qf6 7.Qf3 Qc6 8.d3?  
 Qd4 9.Qd1 Qg4 10.Qd2 Qe3+ 11.Qg1

165



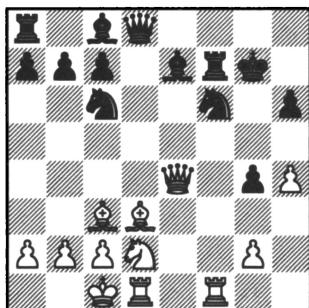
Juegan negras y dan mate en cinco jugadas  
 11...Qf3+ 12.gxf3 Qg5+ 13.Qf2 Qg2+  
 14.Qe1 Qxh1+ 15.Qf2 Qf1++

**Partida nº 39**

**R. Marriott – G. Mills-Palmer**  
Gambito de Rey (C39)

- 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Qf3 g5 4.h4 g4 5.Qg5 h6
- 6.Qxf7 Qxf7 7.d4 d5 8.Qxf4 dxe4 9.Qc4+
- Qg7 10.Qe5+ Qf6 11.Qf1 Qe7 12.Qe2 Qe8
- 13.Qd2 Qc6 14.0–0 Qxd4 15.Qxe4 Qc6
- 16.Qc3 Qf8 17.Qd3 Qf7

166



Juegan blancas y dan mate en seis jugadas

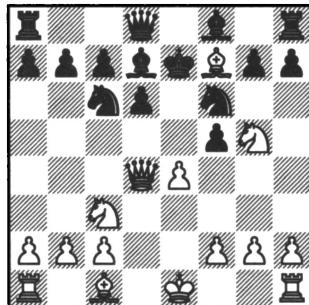
- 18.Qh7+ Qf8 19.Qh8+ Qg8 20.Qg7+ Qe8
- 21.Qxf7+ Qd7 22.Qf5+ Qd6 23.Qe4++

**Partida nº 40**

**J. Blake – W. Hook**  
Defensa Philidor (C41)  
Londres 1891

- 1.e4 e5 2.Qf3 d6 3.Qc4 f5?! 4.d4! Qf6 5.Qc3
- 5...exd4 6.Qxd4 Qd7 7.Qg5 Qc6 8.Qf7+
- Qe7

167



Juegan blancas y dan mate en cuatro jugadas

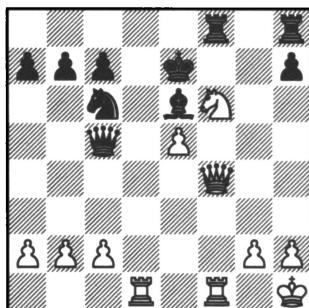
- 9.Qxf6+ Qxf6 10.Qd5+ Qe5 11.Qf3+ Qxe4
- 12.Qc3++

**Partida nº 41**

**K. Schlechter – Dr. H.**  
Gambito de Rey (C37)

- 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Qf3 g5 4.Qc4 g4 5.0–0
- gxg3 6.Qxf7+ Qxf7 7.Qxf3 Qh6 8.d4 d6
- 9.Qxf4 Qxf4 10.Qxf4+ Qf6 11.e5 dxe5
- 12.dxe5 Qe6 13.Qc3 Qc6 14.Qad1 Qe7
- 15.Qe4 Qaf8 16.Qxf6 Qc5+ 17.Qh1 Qe7

168



Juegan blancas y ganan

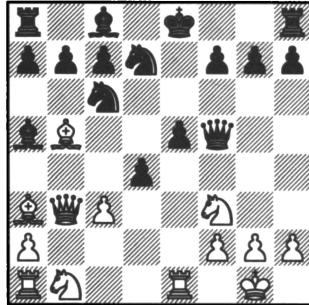
- 18.Qh4 Qxe5 19.Qg8+! Qe8 20.Qd8+ Qxd8
- 21.Qe7++

**Partida nº 42**

**W. Steinitz – E. Pilhal**  
Gambito Evans (C52)  
Viena 1862

- 1.e4 e5 2.Qf3 Qc6 3.Qc4 Qc5 4.b4 Qxb4
- 5.c3 Qa5 6.0–0 Qf6 7.d4 exd4 8.Qa3 d6 9.e5
- dxe5 10.Qb3 Qd7 11.Qe1 Qf5 12.Qb5 Qd7

169

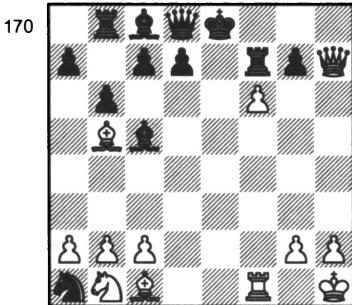


Juegan blancas y dan mate en cinco jugadas

- 13.Qd5 Qb6 14.Qxe5 Qe7 15.Qxd7 Qxd5
- 16.Qf6+ Qd8 17.Qxe7++

**Partida nº 43**  
**H. Bird – W. Steinitz**  
Apertura Española (C65)  
Londres 1866

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.d4 exd4 5.e5  
♗e4 6.♘xd4 ♗e7 7.0–0 ♘xd4 8.♗xd4 ♘c5  
9.f4 b6 10.f5 ♘b3 11.♗e4 ♘xa1 12.f6 ♘c5+  
13.♔h1 ♘b8 14.e6 ♘g8 15.♗xh7 ♘f8  
16.exf7+ ♘xf7

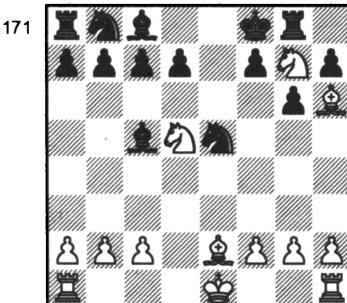


Juegan blancas y ganan

17.♗e1+ ♘e7 18.♗g8+ ♘f8 19.f7++

**Partida nº 44**  
**Griffith – N. N.**  
Defensa Petrov (C43)

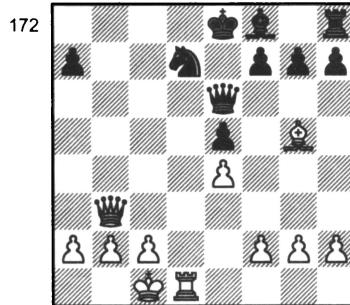
1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.d4 exd4 4.e5 ♘e7 5.♗e2  
♗g4 6.♗xd4 ♘b4+ 7.♘c3 ♘xd4 8.♗xd4  
♘xe5 9.♗d5 ♘c5 10.♗f5 g6 11.♗g7+ ♖f8  
12.♗h6 ♘g8



Juegan blancas y dan mate en cinco jugadas  
13.♗e6+ ♖e8 14.♗xc7+ ♖d8 15.♗g5+ f6  
16.♗xf6+ ♘e7 17.♗xe7++

**Partida nº 45**  
**P. Morphy – Isouard & Brunswick**  
Defensa Philidor (C41)  
París 1858

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘g4 4.dxe5 ♘xf3  
5.♗xf3 dxe5 6.♗c4 ♘f6 7.♗b3 ♘e7 8.♘c3 c6  
9.♗g5 b5 10.♗xb5 cxb5 11.♗xb5+ ♘bd7  
12.0–0–0 ♘d8 13.♗xd7 ♘xd7 14.♗d1 ♘e6  
15.♗xd7+ ♘xd7

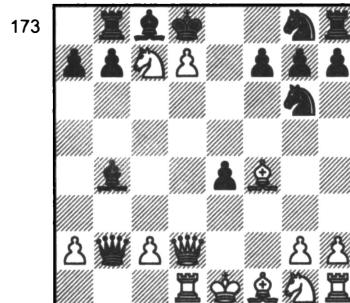


Juegan blancas y dan mate en dos jugadas

16.♗b8+ ♘xb8 17.♗d8++

**Partida nº 46**  
**J. Blackburne – N. N.**  
Apertura Vienesa (C25)

1.e4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.f4 exf4 4.d4 d5 5.♗xf4  
dxe4 6.d5 ♘f6 7.♗d2 ♘ce7 8.d6 ♘g6 9.♗d5  
♗xb2 10.♗xc7+ ♖d8 11.♗d1 ♘b8 12.d7  
♗b4



Juegan blancas y ganan  
13.♗e6+ fxe6 14.♗c7+ ♖xc7 15.d8♗+ ♖c6  
16.♗d6+ ♘xd6 17.♗xd6++

### Partida nº 47

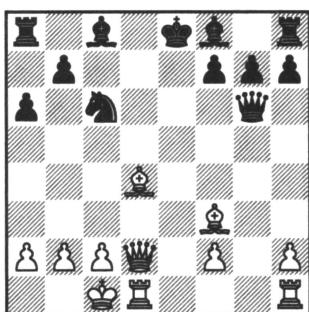
**A. Nimzowich – S. Alapin**

Defensa Francesa (C11)

Vilnius 1912

1.e4 c5 2.♘f3 ♘f6 3.♗c3 d5 4.exd5 ♘xd5  
 5.d4 e6 6.♘xd5 ♘xd5 7.♗e3 cxd4 8.♘xd4  
 a6 9.♗e2 ♘xg2 10.♗f3 ♘g6 11.♗d2 e5  
 12.0–0–0 exd4 13.♘xd4 ♘c6

174



Juegan blancas y ganan

14.♗f6 ♘xf6 15.♗he1+ ♘e7 16.♗xc6+ ♖f8  
 17.♗d8+ ♘xd8 18.♗e8++

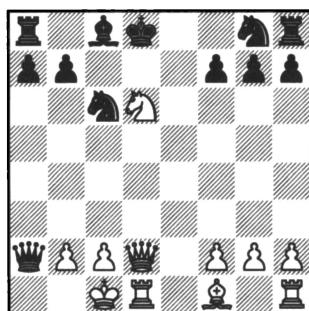
### Partida nº 48

**Grimshaw – W. Steinitz**

Apertura Escocesa (C45)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♘h4  
 5.♗b5 ♘xe4+ 6.♗e3 ♘b4+ 7.♗d2 ♘xd2+  
 8.♗xd2 ♘d8 9.0–0–0 ♘e6 10.♗f4 d6  
 11.♗xd6 cxd6 12.♗xd6 ♘xa2

175



Juegan blancas y dan mate

13.♗b5+ ♘e8 14.♗c7+ ♖f8 15.♗d6+ ♘ge7  
 16.♗d8+ ♘xd8 17.♗xd8++

### Partida nº 49

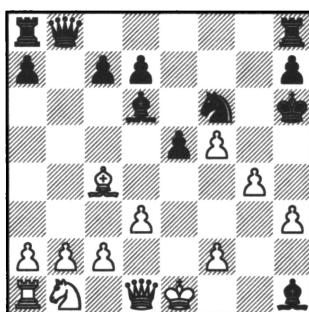
**I. Kolisch – N. N.**

Apertura del Alfil Rey

(Blancas sin caballo de dama)

1.e4 e5 2.♗c4 b5 3.♗xb5 f5 4.exf5 ♘f6 5.g4  
 ♗b7 6.♗f3 ♘d6 7.h3 ♘c6 8.d3 ♘d4 9.♗xd4  
 ♘xh1 10.♗e6 ♘b8 11.♗xg7+ ♖f8 12.♗c4  
 ♘xg7 13.♗h6+ ♘xh6

176



Juegan blancas y dan mate en seis jugadas

14.♗d2+ ♘g7 15.♗g5+ ♖f8 16.♗xf6+ ♘e8  
 17.♗f7+ ♖f8 18.♗g6+ ♘g8 19.♗f7++

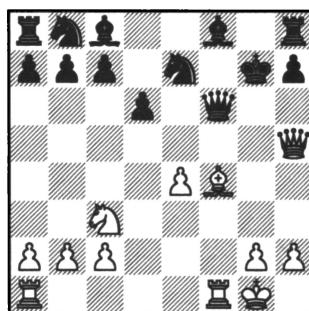
### Partida nº 50

**W. W. Joung – F. J. Marshall**

Gambito de Rey (C37)

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗f3 g5 4.♗c4 g4 5.0–0  
 gx f3 6.♗xf7+ ♘xf7 7.♗xf3 ♘f6 8.d4 ♘xd4+  
 9.♗e3 ♘f6 10.♗c3 ♘e7 11.♗xf4 d6 12.♗h5+  
 ♘g7

177



Juegan blancas y dan mate en cuatro jugadas

13.♗h6+ ♘g8 14.♗xf6 ♘g6 15.♗d5+ ♖e6  
 16.♗xe6++

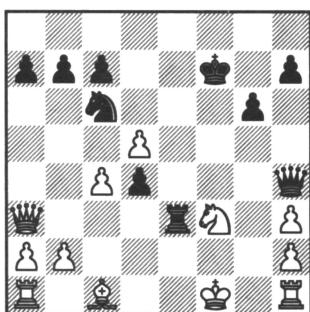
### Partida nº 51

Apertura Escocesa (C44)

N. N. – Roffer

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♗c4 ♖c5  
 5.♗g5 ♖h6 6.♗xf7 ♖xf7 7.♗xf7+ ♖xf7  
 8.♗h5+ g6 9.♗xc5 d5 10.exd5 ♗e8+ 11.♗f1  
 ♗e5 12.c4 ♗h4 13.♗d2 ♗h3! 14.♗a3 ♗ae8  
 15.gxh3 ♗e3 16.fxe3 ♗xe3 17.♗f3

178



Juegan negras y dan mate en cuatro jugadas

17...♗xh3+ 18.♔g1 ♗g4+ 19.♔f2 ♗xf3+  
 20.♔g1 ♗e1++

### Partida nº 52

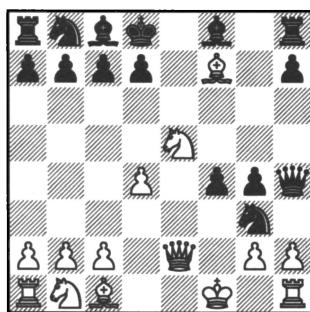
Greco – N. N.

Gambito de Rey (C37)

Aproximadamente, 1625

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.♗c4 g4 5.♗e5  
 ♗h4+ 6.♗f1 ♖f6 7.♗xf7+ ♖d8 8.d4 ♖xe4  
 9.♗e2 ♖g3+

179



Juegan blancas y dan mate en cinco jugadas

10.hxg3 ♗xh1+ 11.♗f2 fxg3+ 12.♗xg3  
 ♗xc1 13.♗c6+ ♗xc6 14.♗e8++

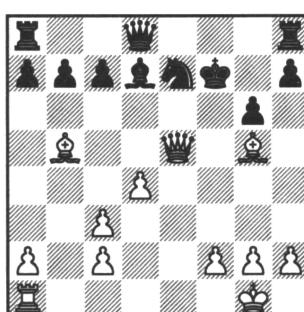
### Partida nº 53

Apertura Española (C67)

Wolbrecht – Alderson

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.0–0 ♗xe4  
 5.d4 d5 6.♗xe5 ♗d7 7.♗xf7 ♗xf7 8.♗h5+  
 ♗e6 9.♗c3 ♘xc3 10.bxc3 g6 11.♗e1+ ♗f7  
 12.♗xd5+ ♗g7 13.♗g5 ♗e7 14.♗xe7+ ♗xe7  
 15.♗e5+ ♗f7

180



Juegan blancas y dan mate en cuatro jugadas

16.♗c4+ ♗e6 17.♗xe6+ ♗e8 18.♗xh8+ ♗g8  
 19.♗xg8++

### Partida nº 54

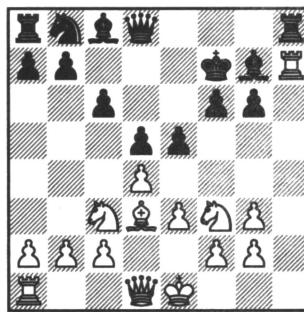
L. Palau – J. Te Kolste

Apertura de Peón Dama (D00)

Londres, 1927

1.♘f3 ♘f6 2.d4 g6 3.♗c3 d5 4.♗f4 ♗h5  
 5.♗e5 f6 6.♗g3 ♗xg3 7.hxg3 c6 8.e3 ♗g7  
 9.♗d3 e5 10.♗xh7 ♗f7

181

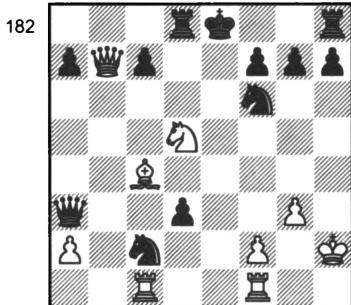


Juegan blancas y ganan

11.♗xg6+ ♗xg6 12.♗xe5+ fxe5 13.♗h5+  
 ♗f6 14.♗xe5+ ♗f7 15.♗xg7+. Abandonan.

**Partida nº 55**  
**W. Steinitz – F. Deacon**  
 Gambito Evans (C51)  
 Londres 1863

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.b4 d5 5.exd5  
 ♗xb4 6.♗a3 ♖e7 7.0–0 ♗g4 8.d4 ♗xf3  
 9.♗xf3 exd4 10.♘c3 ♘xc2 11.d6 ♗xd6  
 12.♗xb7 ♘d8 13.♗d5 ♗xh2+ 14.♔xh2 ♖xa3  
 15.♗ac1 d3 16.g3 ♘f6

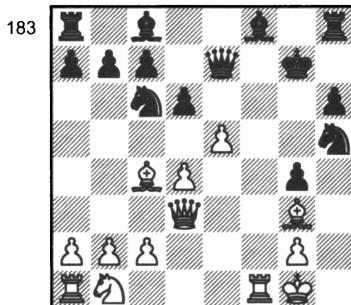


Juegan blancas y ganan

17.♗xf6+ gxf6 18.♗fe1+ ♘xe1 19.♗xe1+  
 ♗f8 20.♗xc7. Abandonan.

**Partida nº 56**  
**Miliani – N. N.**  
 Apertura Vienesa (C25)

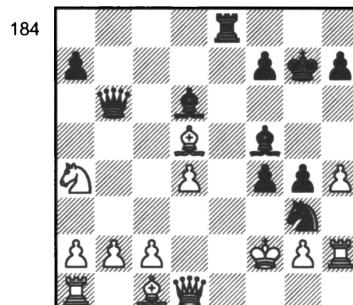
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.h4 g4 5.♗g5 h6  
 6.♗xf7 ♗xf7 7.d4 d6 8.♗xf4 ♘c6 9.♗c4+  
 ♗g7 10.0–0 ♖h4 11.♗d3 ♘f6 12.e5 ♘h5  
 13.♗g3 ♖e7



Juegan blancas y ganan  
 14.♗h4 ♖e8 15.♗f6+ ♘xf6 16.exf6++

**Partida nº 57**  
**J. Rosanes – A. Anderssen**  
 Gambito de Rey (C39)  
 Breslau 1863

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.h4 g4 5.♗e5  
 ♘f6 6.♗c4 d5 7.exd5 ♘d6 8.d4 ♘h5 9.♗b5+  
 c6 10.dxc6 bxc6 11.♗xc6 ♘xc6 12.♗xc6+  
 ♗f8 13.♗xa8 ♘g3 14.♗h2 ♘f5 15.♗d5 ♗g7  
 16.♗c3 ♘e8+ 17.♗f2 ♖b6 18.♗a4

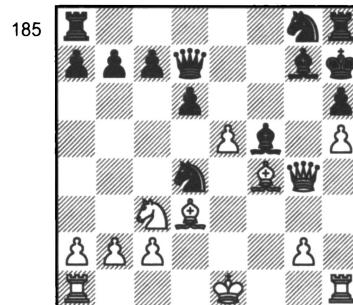


Juegan negras y ganan

18...♖a6 19.♗c3 ♘e5 20.a4 ♖f1+ 21.♗xf1  
 ♗xd4+ 22.♗e3 ♖xe3 23.♗g1 ♖e1++

**Partida nº 58**  
**N. N. – M. Maurian**  
 Gambito de Rey (C39)

1.e4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.f4 exf4 4.♗f3 g5 5.h4  
 g4 6.♗g5 h6 7.♗xf7 ♗xf7 8.d4 d6 9.♗xf4  
 ♗g7 10.♗c4+ ♗g6 11.e5 ♘f5 12.h5+ ♗h7  
 13.♗d3 ♖d7 14.♗xg4 ♘xd4



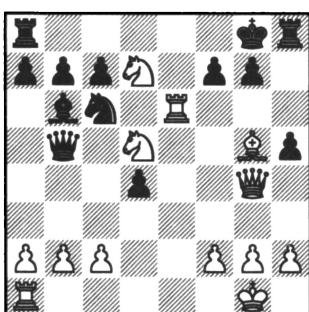
Juegan blancas y dan mate en dos jugadas  
 15.♗g6+ ♗xg6 16.hxg6++

**Partida nº 59**

**Príncipe D. De Mingrelia – N. N.**  
Defensa de los dos Caballos (C56)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.d4 exd4  
5.0–0 ♘xe4 6.♗e1 d5 7.♗xd5 ♗xd5 8.♘c3  
♗c4 9.♗xe4+ ♖e6 10.♗g5 ♖c5 11.♘d2 ♗a6  
12.♘b3 ♗b6 13.♘d5 h6 14.♘c5 ♗b5  
15.♗xe6+ ♖f8 16.♘d7+ ♖g8 17.♗g4 h5

186



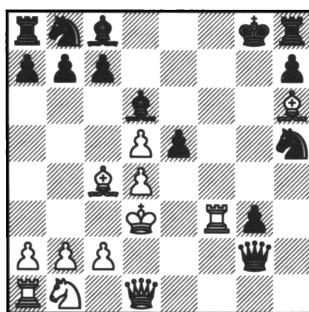
Juegan blancas y dan mate en tres jugadas  
18.♘f6+ gxf6 19.♗h6+ hxg4 20.♘xf6++

**Partida nº 60**

**W. Steinitz – J. Wilson**  
Gambito de Rey (C39)  
Londres 1862

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.h4 g4 5.♘e5  
♘f6 6.♗c4 d5 7.exd5 ♗d6 8.d4 ♘h5 9.♗b5+  
♗f8 10.0–0 ♗xh4 11.♗xf4 g3 12.♗h6+ ♗g8  
13.♗f3 ♗h2+ 14.♗f1 ♗h1+ 15.♗e2 ♗xg2+  
16.♗d3 f6 17.♗c4 fxe5

187



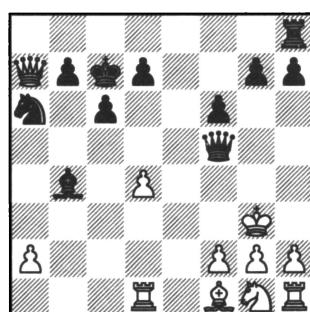
Juegan blancas y dan mate  
18.♗f8+ ♗xf8 19.d6+ ♗e6 20.♗xe6++

**Partida nº 61**

**N. N. – W. Steinitz**  
Defensa Holandesa (A83)

1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 c6 5.♗xf6  
exf6 6.♘xe4 ♗b6 7.♗e2 ♗xb2 8.♘d6+ ♖d8  
9.♗e8+ ♖c7 10.♗xc8+ ♖xd6 11.♗d1 ♘a6  
12.♗xa8 ♖c7 13.♗xa7 ♗b4+ 14.♗e2 ♗xc2+  
15.♗f3 ♗f5+ 16.♗g3

188



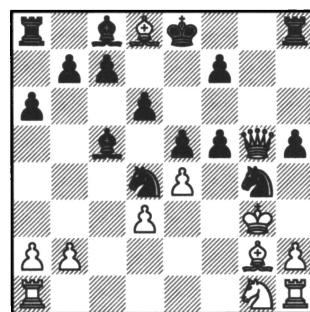
Juegan negras y ganan  
16...♗d6+ 17.♗h4 ♗g5+ 18.♗h3 ♗h5++

**Partida nº 62**

**M. Kurschner – S. Tarrasch**  
Apertura Vienesa (C26)  
Nuremberg 1890

1.e4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.g3 ♘f6 4.♗g2 ♗c5 5.d3  
a6 6.f4 d6 7.f5 g6 8.g4 h5 9.♗g5 ♘d4  
10.♘d5 ♘xd5 11.♗xd8 ♘e3 12.♗d2  
♗dxc2+ 13.♗e2 ♘d4+ 14.♗f2 ♘xg4+  
15.♗g3 gxf5 16.♗g5?

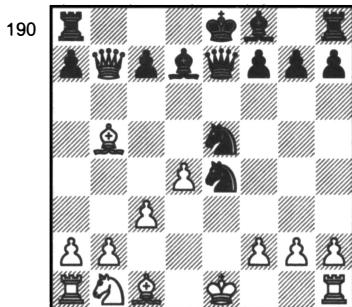
189



Juegan negras y dan mate en tres jugadas  
16...h4+ 17.♗xh4 f4+ 18.♗h3 ♘f2++

**Partida nº 63**  
**N. N. – E. Ranken**  
Apertura Ponziani (C44)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.c3 ♘f6 4.d4 d5 5.♗b5  
♘xe4 6.♗xe5 ♖d7 7.♗b3 ♖e7 8.♗xd5?  
♘xe5 9.♗xb7

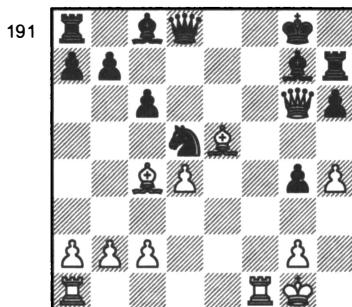


Juegan negras y ganan

9...♗f3+ 10.♔f1 ♗g3+ 11.fxg3 ♖e1++

**Partida nº 64**  
**L. Van Vliet – N. N.**  
Gambito de Rey (C25)

1.e4 e5 2.♘c3 ♘c6 3.f4 exf4 4.♘f3 g5 5.h4  
g4 6.♗g5 h6 7.♗xf7 ♖xf7 8.d4 d5 9.♗xf4  
♗f6 10.♗xd5 ♘xd5 11.♗c4 ♘ce7 12.0–0  
♗g8 13.exd5 ♘xd5 14.♗d3 ♔h7 15.♗e5 c6  
16.♗g6+ ♘g7

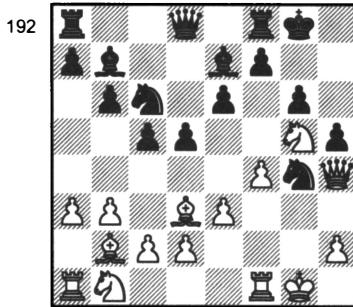


Juegan blancas y dan mate en tres jugadas

17.♗f7+ ♔h8 18.♗f8+ ♖xf8 19.♗xf8++

**Partida nº 65**  
**H. Bird – N. N.**  
Apertura Bird (A03)

1.f4 d5 2.e3 c5 3.♘f3 e6 4.b3 ♘c6 5.♗b2  
♘f6 6.♗d3 ♖e7 7.a3 0–0 8.0–0 b6 9.♗e1  
♗b7 10.♗h4 g6 11.♗g5 h5 12.g4 ♘xg4

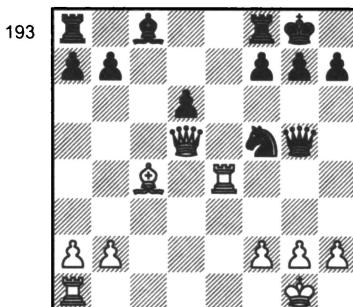


Juegan blancas y dan mate

13.♗xh5 gxh5 14.♗h7++

**Partida nº 66**  
**C. Loyer – F. Saemisch**  
Giuoco Piano (C54)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♖c5 4.c3 ♘f6 5.d4  
exd4 6.cxd4 ♖b4+ 7.♗c3 ♘xe4 8.0–0 ♖xc3  
9.d5 ♖f6 10.♗e1 0–0 11.♗xe4 ♖e7 12.d6  
cx d6 13.♗xd6 ♘f5 14.♗d5 d6 15.♗g5 ♖xg5  
16.♗xg5 ♖xg5



Juegan blancas y dan mate en dos jugadas

17.♗xf7+ ♖xf7 18.♗e8++

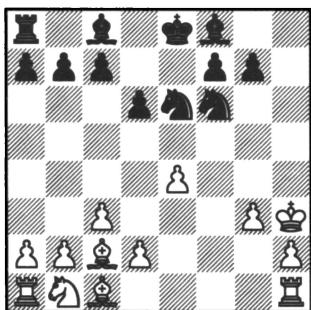
**Partida nº 67**

**N. N. – H. Bird**

Gambito de Rey (C33)

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘c4 ♖h4+ 4.♔f1 d6  
 5.♗f3 ♘c6 6.g3 ♖f6 7.♗xf4 ♘d4 8.♗d3 h5  
 9.c3 ♘e6 10.♗xf6 ♘xf6 11.♗g2 h4 12.♗c2  
 h3+ 13.♗xh3 ♖xh3 14.♗xh3

194



Juegan negras y dan mate en cuatro jugadas

14...♗f4+ 15.♗h4 ♘g2+ 16.♗g5 ♘h7+  
 17.♗h5 g6++

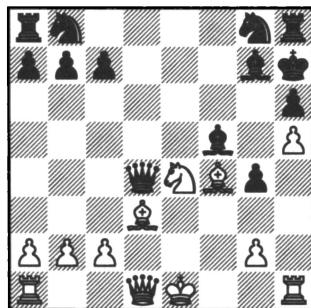
**Partida nº 68**

**L. Rees – H. Erskine**

Gambito de Rey (C39)

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.h4 g4 5.♗g5 h6  
 6.♗xf7 ♖xf7 7.d4 d5 8.♗xf4 dxe4 9.♗c4+  
 ♖g6 10.♗c3 ♖g7 11.h5+ ♖h7 12.♗xe4  
 ♖xd4 13.♗d3 ♖f5

195



Juegan blancas

14.♖xg4 ♖xe4 15.♗g6+ ♖xg6 16.hxg6++

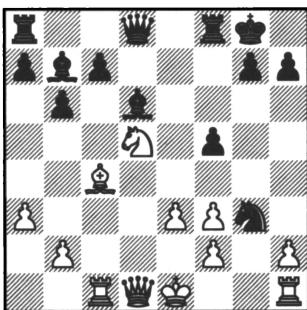
**Partida nº 69**

**F. J. Marshall – Johnston**

Gambito de Dama (D31)

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘c6 4.♗f3 ♘f6 5.♗f4  
 ♗d6 6.♗g3 ♘e4 7.e3 0–0 8.♗d3 f5 9.a3 b6  
 10.♗c1 ♖b7 11.cxd5 exd5 12.♗xd5 ♘xd4  
 13.♗c4 ♘xf3+ 14.gxf3 ♘xg3

196



Juegan blancas y dan mate en cuatro jugadas

15.♗e7+ ♖h8 16.♗g6+ hxg6 17.hxg3+ ♖h4  
 18.♗xh4++

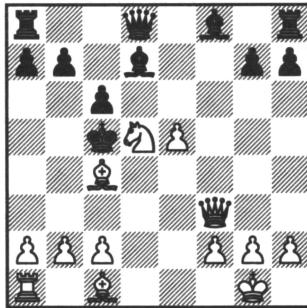
**Partida nº 70**

**S. Boden – N. N.**

Defensa de los Dos Caballos (C57)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.♗g5 d5  
 5.exd5 ♘xd5 6.♗xf7 ♖xf7 7.♗f3+ ♖e6  
 8.♗c3 ♘ce7 9.0–0 c6 10.♗e1 ♖d7 11.d4 ♗d6  
 12.♗xe5 ♖g6 13.♗xd5 ♘xe5 14.dxe5+ ♖c5

197



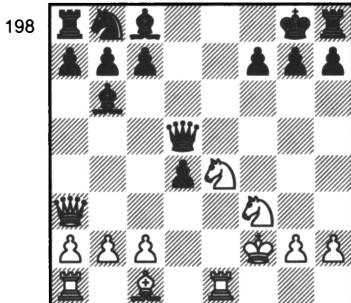
Juegan blancas y dan mate en dos jugadas

15.b4+ ♘xc4 16.♗d3++

### Partida nº 71

**M. Richardson – N. N.**  
Apertura del Alfil Rey (C42)

1.e4 e5 2.♗c4 ♗f6 3.♗f3 ♗xe4 4.♗c3 ♗xf2?  
5.♕xf2 ♖c5+ 6.d4 exd4 7.♗e1+ ♖f8 8.♗e4  
♗b6 9.♗d3 d5 10.♗a3+ ♖g8 11.♗xd5 ♖xd5



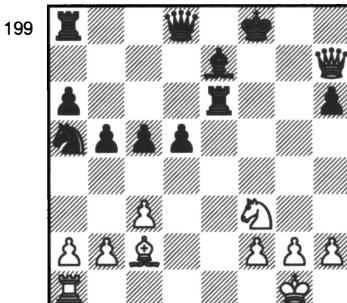
Juegan blancas y dan mate en cuatro jugadas

12.♗f6+ gxf6 13.♗f8+ ♖xf8 14.♗h6+ ♖g8  
15.♗e8++

### Partida nº 72

**Olson – Altmann**  
Apertura Española (C83)

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♗f6  
5.0–0 ♗xe4 6.d4 b5 7.♗b3 d5 8.dxe5 ♗e6  
9.c3 ♗e7 10.♗e1 ♗a5 11.♗c2 0–0 12.♗bd2  
♗xd2 13.♗xd2 c5 14.♗h6 gxh6 15.♗d3 f5  
16.exf6 ♗xf6 17.♗xh7+ ♖f8 18.♗xe6 ♗xe6



Juegan blancas y dan mate

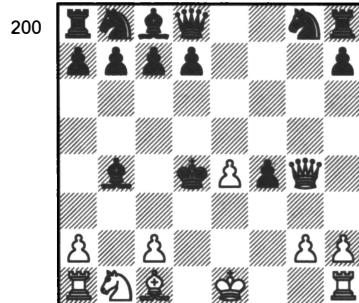
19.♗e5 ♗xe5 20.♗g6

El mate es inevitable.

### Partida nº 73

**Spencer – N. N.**  
Gambito de Rey (C37)

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗f3 g5 4.♗c4 g4 5.♗xf7+  
♗xf7 6.♗e5+ ♗e6 7.♗xg4+ ♗xe5 8.d4+  
♗xd4 9.b4 ♗xb4+



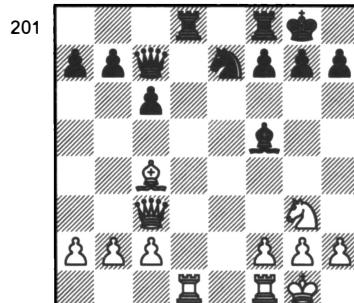
Juegan blancas

10.c3+ ♗xc3+ 11.♗xc3 ♗xc3 12.♗b2+ ♗xb2  
13.♗e2+ ♗xa1 14.0–0++

### Partida nº 74

**E. Andersson – N. Vernlund**  
Apertura Escocesa (C45)

1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.d4 exd4 4.♗xd4 ♗c5  
5.♗e3 ♗xd4 6.♗xd4 ♗xd4 7.♗xd4 ♗f6 8.e5  
♗b6 9.♗c3 ♗e7 10.♗c4 0–0 11.0–0 d5  
12.exd6 ♗xd6 13.♗d2 ♗f5 14.♗ad1 c6  
15.♗e4 ♗c7 16.♗g3 ♗ad8



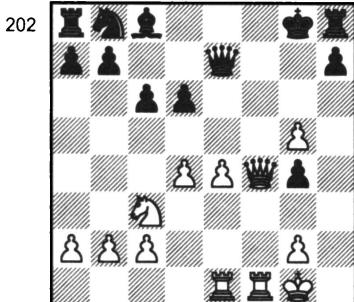
Juegan blancas y dan mate

17.♗h5

Con mate inevitable.

**Partida nº 75**  
**P. Morphy – A. Meek**  
 Gambito de Rey (C38)  
 Alabama 1855

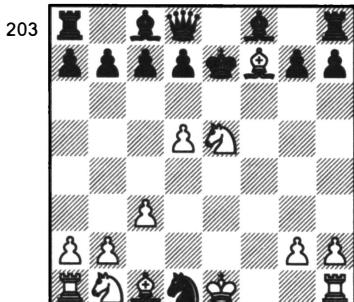
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Qf3 g5 4.Qc4 Qg7 5.h4 g4  
 6.Qg5 Qh6 7.d4 f6 8.Qxf4 fxg5 9.Qxg5 Qf6  
 10.Qd2 Qxg5 11.hxg5 Qf7 12.Qxf7+ Qxf7  
 13.Qf4+ Qg8 14.0–0 Qe7 15.Qc3 c6  
 16.Qae1 d6



Juegan blancas y ganan  
 17.Qd5 cxd5 18.exd5  
 Las negras abandonan. El mate es imparable.

**Partida nº 76**  
**Bachmann – Kustmann**  
 Apertura Ponziani (C44)  
 Augsberg 1899

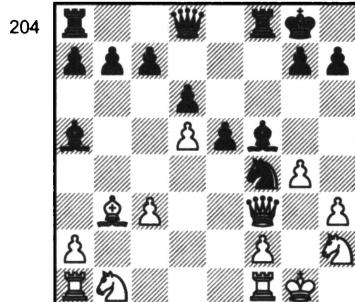
1.e4 e5 2.Qf3 Qc6 3.c3 Qf6 4.d4 Qxe4 5.d5  
 Qe7 6.Qxe5 Qg6 7.Qd3 Qxf2 8.Qxg6 Qxd1  
 9.Qxf7+ Qe7



Juegan blancas y ganan  
 10.Qg5+ Qd6 11.Qc4+ Qc5 12.Qba3 Qxb2  
 13.Qe3++

**Partida nº 77**  
**A. Mongredien – P. Morphy**  
 Gambito Evans (C52)  
 París 1859

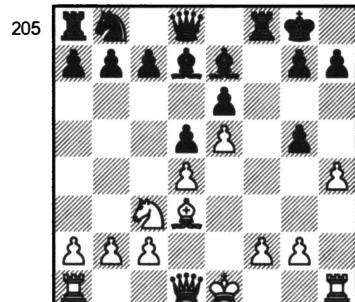
1.e4 e5 2.Qf3 Qc6 3.Qc4 Qc5 4.b4 Qxb4  
 5.c3 Qa5 6.0–0 Qf6 7.d4 0–0 8.d5 Qe7  
 9.Qd3 d6 10.h3 Qg6 11.Qh2 Qh5 12.Qb3  
 Qhf4 13.Qxf4 Qxf4 14.Qf3 f5 15.exf5 Qxf5  
 16.g4?



Juegan negras y ganan  
 16...Qd3 17.Qe3 Qb6 18.Qd2 Qh4  
 Las blancas abandonan. El mate es imparable.

**Partida nº 78**  
**K. Schlechter – S. Wolf**  
 Defensa Francesa (C13)  
 Berlín 1894

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Qc3 Qf6 4.Qg5 Qe7  
 5.Qxf6 Qxf6 6.Qf3 0–0 7.e5 Qe7 8.Qd3 Qd7  
 9.h4 f6 10.Qg5 fxe5



Juegan blancas y dan mate  
 11.Qxh7+ Qxh7 12.hxg5+ Qg8 13.Qh8+  
 Qf7 14.Qh5+ g6 15.Qh7+ Qe8 16.Qxg6++

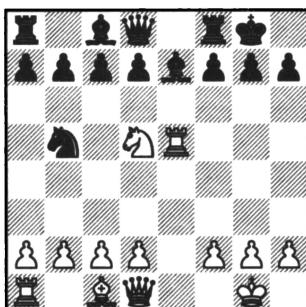
**Partida nº 79**

**E. Lasker – N. N.**

Apertura Española (C67)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♗f6 4.0–0 ♗xe4  
5.♗e1 ♘d6 6.♗c3 ♘xb5 7.♗xe5 ♘xe5  
8.♗xe5+ ♖e7 9.♗d5 0–0

206



Juegan blancas y ganan

10.♗xe7+ ♖h8 11.♗h5 d6 12.♗xh7+ ♖xh7  
13.♗h5++

**Partida nº 80**

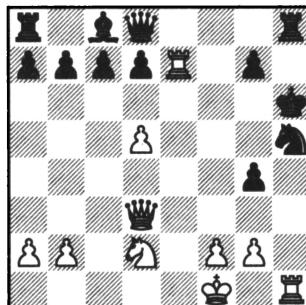
**F. J. Marshall – A. Burn**

Apertura Italiana (C54)

Ostende 1905

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.c3 ♗f6 5.d4  
exd4 6.cxd4 ♗b4+ 7.♔f1 ♘xe4 8.d5 ♗e7  
9.♗d4 ♘f6 10.♗g5 ♘g6 11.♗bd2 h6  
12.♗e1+ ♖f8 13.♗d3 ♗e7 14.♗xg6 hxg5  
15.♗e5 fxg6 16.♗xg6+ ♖f7 17.♗xe7+ ♖xg6

207



Juegan blancas y ganan

18.♗d3+ ♖h6 19.h4 g4 20.h5 ♗xh5 21.♗f5  
Las negras abandonaron

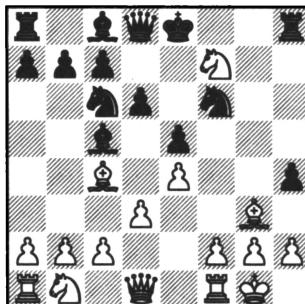
**Partida nº 81**

**N. N. – J. R. Capablanca**

Giuoco Piano (C50)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.d3 d6 5.0–0  
♗f6 6.♗g5 h6 7.♗h4 g5 8.♗g3 h5 9.♗xg5 h4  
10.♗xf7

208



Juegan negras

10...hxg3 11.♗xd8 ♗g4 12.♗d2 ♗d4 13.♗c3  
♗f3+ 14.gxf3 ♗xf3. Las blancas abandonaron

**Partida nº 82**

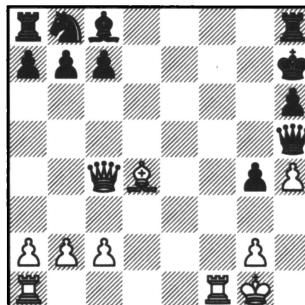
**Urusov – Bin**

Gambito de Rey (C39)

Moscú 1851

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.h4 g4 5.♗g5 h6  
6.♗xf7 ♗xf7 7.♗c4+ d5 8.♗xd5+ ♗g7 9.d4  
♗f6 10.♗c3 ♗b4 11.♗xf4 ♗xd5 12.exd5  
♗xd5 13.0–0 ♗xc3 14.♗e5+ ♗g8 15.♗d3  
♗xd4+ 16.♗xd4 ♗h5 17.♗c4+ ♗h7

209



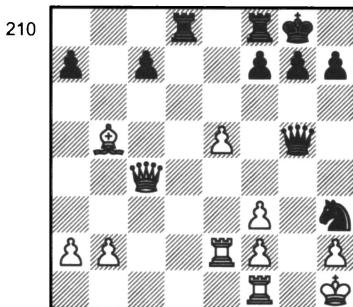
Juegan blancas y dan mate en cinco jugadas

18.♗f7+ ♗g6 19.♗g7+ ♗f5 20.♗f1+ ♗e4  
21.♗f6+ ♗e3 22.♗d3++

**Partida nº 83**

**J. Novach – M. Sousa**  
Giuoco Piano (C54)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♖c5 4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♖b4+ 7.♕d2 ♖xd2+ 8.♗bx d2 d5 9.exd5 ♘xd5 10.0–0 0–0 11.♗e5 ♘xe5 12.dxe5 ♘f4 13.♘f3 ♗g4 14.♗b3 b5 15.♗xb5 ♖b8 16.♗c4 ♘h3+ 17.♔h1 ♖xf3 18.gxf3 ♖g5 19.♖ae1 ♖bd8 20.♗e2



Juegan negras y ganan

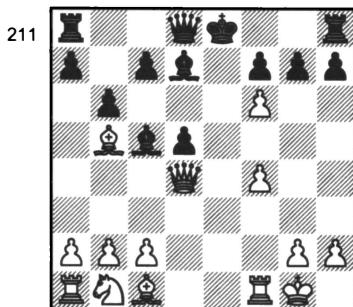
20...♘f4. Las blancas abandonaron, ya que a 21.♗g1, sigue 21...♖d1.

**Partida nº 84**

**Andrews – Janssen**

Defensa de los Dos Caballos (C55)  
Londres 1864

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♘f3 ♘c6 4.♗c4 ♘f6 5.0–0 ♖e7 6.♘xd4 ♘xd4 7.♗xd4 d6 8.f4 b6 9.e5 d5 10.♗b5+ ♖d7 11.♗xf6 ♖c5



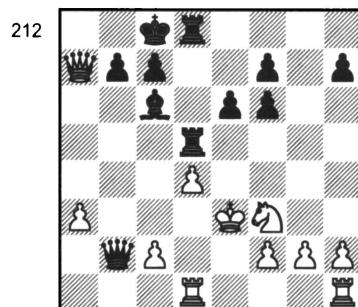
Juegan blancas y ganan

12.♗e1+ ♖f8 13.fxg7+ ♖g8 14.gxh8 ♖++

**Partida nº 85**

**R. Boruholz – A. Santasiere**  
Defensa Francesa (C12)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♖b4 5.exd5 ♖xd5 6.♗xf6 gxf6 7.♘f3 ♘d7 8.♗d3 ♘b6 9.a3 ♖xc3+ 10.♗xc3 ♖d7 11.♗d2 ♖c6 12.♗e2 0–0–0 13.0–0–0? ♖a2 14.♗b4 ♘d5 15.♗c5 ♖d6 16.♗c4 ♖a1+ 17.♗d2 ♖xb2 18.♗xd5 ♖xd5 19.♗xa7 ♖hd8 20.♗e3



Juegan negras

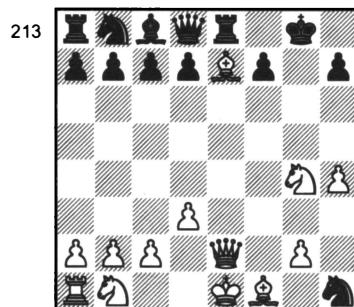
20...♖xc2 21.♗d2 ♖e4+ 22.♗xe4 ♖xd4+ 23.♗e3 ♖e4++

**Partida nº 86**

**J. Blackburne – Wilson**

Gambito de Rey (C39)  
Manchester 1880

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.h4 g4 5.♗e5 ♘f6 6.♗xg4 ♘xe4 7.d3 ♘g3 8.♗xf6 ♘xh1 9.♗g5 ♖e7 10.♗e2 0–0 11.♗xe7 ♖e8



Juegan blancas y dan mate en tres jugadas

12.♗h6+ ♖g7 13.♗g4+ ♖h8 14.♗xf7++

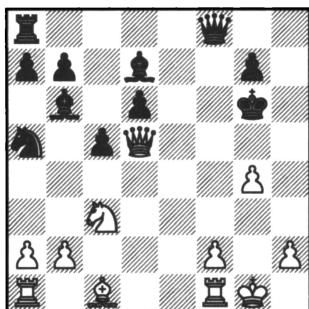
**Partida nº 87**

**W. Wayte – Lowenthal**

Giuoco Piano (C55)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♖c5 4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.0–0 0–0 7.cxd4 ♖b6 8.d5 ♘a5 9.♗d3 c5 10.e5 ♘xd5 11.♖xh7+ ♖xh7 12.♗g5+ ♖g6 13.♕d3+ f5 14.exf6+ ♖xf6 15.♕xd5 d6 16.♗h7+ ♖g6 17.♗xf8+ ♕xf8 18.♗c3 ♖f5 19.g4 ♖d7

214



Juegan blancas y dan mate en tres jugadas  
20.♖h5+ ♖f6 21.♗d5+ ♖e6 22.♖e1++

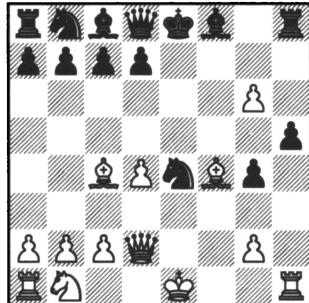
**Partida nº 88**

**H. Bird – Pfander**

Gambito de Rey (C39)  
Gran Bretaña 1903

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.h4 g4 5.♗g5 h5 6.♗c4 ♘h6 7.d4 f6 8.♗xf4 fxg5 9.hxg5 ♘f7 10.g6 ♘g5 11.♕d2 ♘xe4

215



Juegan blancas y ganan  
12.♗f7+ ♖e7 13.♗g5+ ♘xg5 14.♕xg5+ ♖d6 15.♕c5++

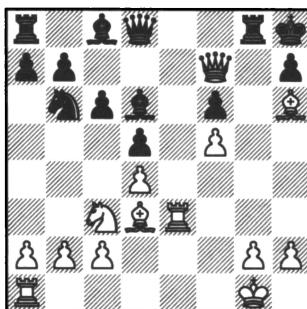
**Partida nº 89**

**Z. Formanek – V. Griguric**

Defensa Petrov (C42)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♗xe5 d6 4.♗f3 ♘xe4 5.♗c3 ♘f6 6.d4 d5 7.♗g5 ♖e6 8.♗d3 ♖d6 9.♗e5 ♘bd7 10.f4 ♕e7 11.0–0 ♘b6 12.f5 ♖c8 13.♗e1 0–0 14.♗g4 ♕d8 15.♗xf6+ gxf6 16.♗h5 c6 17.♗e3 ♕e8 18.♗h6 ♘h8 19.♗xf7 ♘g8

216



Juegan blancas y ganan  
20.♗e8 . El mate es inevitable

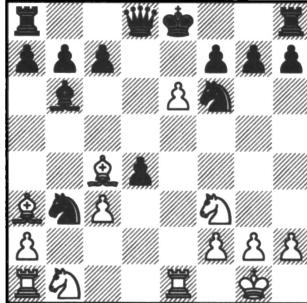
**Partida nº 90**

**W. Steinitz – Rock**

Gambito Evans (C52)  
Manchester 1864

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♖c5 4.b4 ♖xb4 5.c3 ♖a5 6.0–0 ♘f6 7.♗a3 ♖b6 8.d4 exd4 9.♕b3 d5 10.exd5 ♘a5 11.♗e1+ ♖e6 12.dxe6 ♘xb3

217

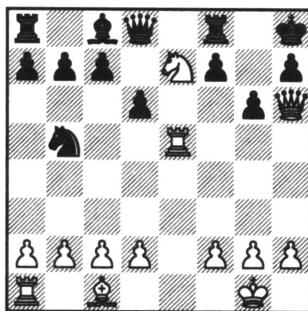


Juegan blancas y dan mate en seis jugadas  
13.♗f7+ ♖d7 14.♗e6+ ♖c6 15.♗e5+ ♖b5 16.♗c4+ ♖a5 17.♗b4+ ♖a4 18.axb3++

**Partida nº 91**  
**E. Lasker – N. N.**  
Apertura Española (C67)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♘f6 4.0–0 ♘xe4  
5.♗e1 ♘d6 6.♘c3 ♘xb5 7.♘xe5 ♘xe5  
8.♗xe5+ ♗e7 9.♘d5 0–0 10.♘xe7+ ♖h8  
11.♗h5 g6 12.♗h6 d6

218

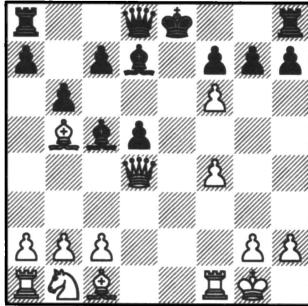


Juegan blancas y dan mate en dos jugadas  
13.♗h5 gxh5 14.♗f6++

**Partida nº 92**  
**P. Morphy – G. Lyttelton**  
Gambito de Rey (C39)  
Birmingham 1858

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♘f3 g5 4.h4 g4 5.♗e5 d6  
6.♗xg4 ♗e7 7.d4 ♗xh4+ 8.♗f2 ♗xf2+  
9.♔xf2 ♘f6 10.♘c3 ♗e7 11.♗xf4 ♘xe4+  
12.♘xe4 ♗xe4

219



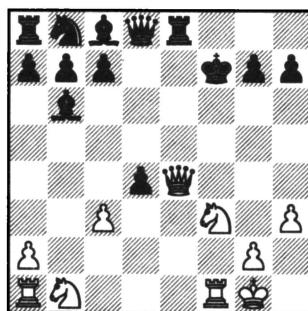
Juegan blancas y ganan

13.♗b5+ ♗f8 14.♗h6+ ♗g8 15.♗h5 ♗f5  
16.♗d2 ♗g6 17.♗e1, ganando.

**Partida nº 93**  
**H. Staunton – N. N.**  
Apertura del Alfil Rey (C23)

1.e4 e5 2.♗c4 ♗c5 3.b4 ♗xb4 4.f4 exf4 5.♘f3  
d6 6.c3 ♘c5 7.d4 ♗b6 8.♗xf4 ♘f6 9.♗d3 0–0  
10.h3 ♘xe4 11.♗xe4 ♗e8 12.♗e5 dxe5  
13.0–0 exd4 14.♗xf7+ ♗xf7

220

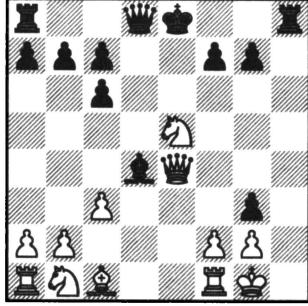


Juegan blancas y dan mate en dos jugadas  
15.♗g5+ ♗g8 16.♗xh7++

**Partida nº 94**  
**K. Mayet – A. Anderssen**  
Apertura Española (C64)  
Berlín 1851

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 ♗c5 4.c3 ♘f6  
5.♗xc6 dxc6 6.0–0 ♗g4 7.h3 h5 8.hxg4 hxg4  
9.♗xe5 g3 10.d4 ♘xe4 11.♗g4 ♗xd4  
12.♗xe4

221



Juegan negras y dan mate en cinco jugadas

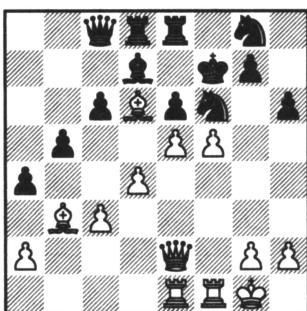
12...♗xf2+ 13.♗xf2 ♗d1+ 14.♗e1 ♗xe1+  
15.♗f1 ♗h1+ 16.♗xh1 ♗xf1++

### Partida nº 95

**A. Alekhine – M. Prat**  
Gambito de Dama (D07)  
París 1913

1.d4 d5 2.Qf3 Qf6 3.c4 e6 4.Qc3 dxc4 5.e3  
Qc6 6.Qxe4 Qb4 7.0–0 Qxc3 8.bxc3 0–0  
9.Qc2 Qe7 10.Qa3 c6 11.e4 h6 12.Qad1 Qd7  
13.Qe5 Qe8 14.f4 Qc7 15.f5 Qad8 16.Qxf7  
Qxf7 17.e5 Qeg8 18.Qd6 Qc8 19.Qe2 b5  
20.Qb3 a5 21.Qde1 a4

222



El blanco anunció mate en diez jugadas.

22. Qh5+ Qxh5 23. fxe6+ Qg6 24. Qc2+ Qg5  
25. Qf5+ Qg6 26. Qf6+ Qg5 27. Qg6+ Qh4  
28. Qe4+ Qf4 29. Qxf4+ Qh5 30. g3, y mate a la siguiente con 31. Qh4++.

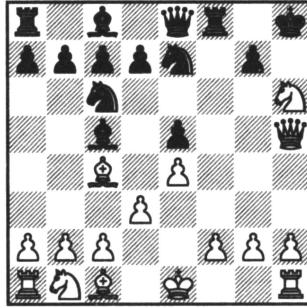
### Partida nº 96

**N. N. – N. N.**

Giuoco Piano (C50)

1.e4 e5 2.Qf3 Qc6 3.Qc4 Qc5 4.d3 Qge7  
5.Qg5 0–0 6.Qh5 h6 7.Qxf7 Qe8 8.Qxh6+ Qh8

223



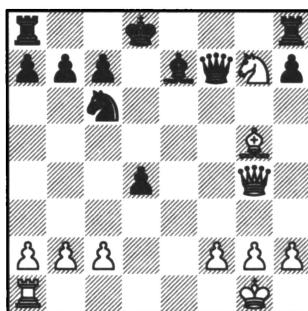
Juegan blancas y dan mate en dos jugadas  
9. Qf7+ Qg8 10. Wh8++

### Partida nº 97

**P. Morphy – N. N.**  
Defensa de los Dos Caballos (C56)  
París 1859

1.e4 e5 2.Qf3 Qc6 3.Qc4 Qf6 4.d4 exd4 5.0–0  
Qxe4 6.Qe1 d5 7.Qxd5 Qxd5 8.Qc3 Qh5  
9.Qxe4 Qe6 10.Qeg5 Qb4 11.Qxe6+ fxe6  
12.Qxe6 Qf7 13.Qfg5 Qe7 14.Qe2 Qd6  
15.Qxg7+ Qd7 16.Qg4+ Qd8 17.Qf7+ Qxf7  
18.Qg5+ Qe7

224



Juegan blancas y ganan

19. Qe6+ Qc8 20. Qc5+ Qb8 21. Qd7+ Qc8  
22. Qb6+ Qb8 23. Qc8+. Las negras abandonaron, ya que a 23... Qxc8, continuaría mate con 24. Qd7.

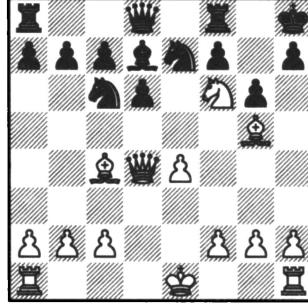
### Partida nº 98

**S. Tarrasch – N. N.**

Apertura Española (C62)

1.e4 e5 2.Qf3 Qc6 3.Qb5 d6 4.d4 Qd7 5.Qc3  
Qge7 6.Qc4 exd4 7.Qxd4 g6 8.Qg5 Qg7  
9.Qd5 Qxd4 10.Qxd4 0–0 11.Qf6+ Qh8

225



Juegan blancas y dan mate en tres jugadas  
12. Qg4+ Qxd4 13. Qf6+ Qg8 14. Qh6++

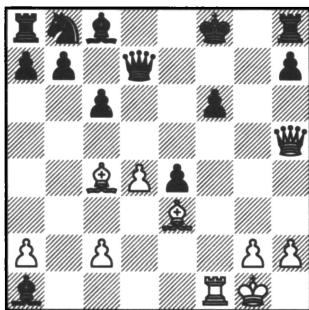
**Partida nº 99**

**W. Cook – C. Locock**

Gambito de Rey (C31)

1.e4 e5 2.f4 d5 3.♘f3 dxe4 4.♘xe5 ♜e6 5.d4  
 ♘f6 6.♘c3 ♜b4 7.♗e2 ♘d5 8.0–0 ♘xc3  
 9.bxc3 ♜xc3 10.♗e3 ♜xa1 11.f5 ♜c8  
 12.♗b5+ c6 13.♘xf7 ♜xf7 14.♗h5+ ♜f8  
 15.f6 gxf6 16.♘c4 ♜d7

226



Juegan blancas y dan mate

17.♗xf6+ ♜e7 18.♗f7+ ♘d8 19.♗g5+ ♘c7  
 20.♗f4+ ♘b6 21.♗c5++

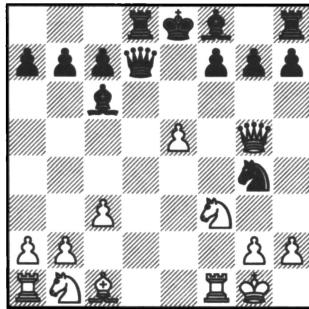
**Partida nº 100**

**J. Schwartz – S. Tarrasch**

Gambito Danés (C21)  
 Nuremberg 1883

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 ♜e7 4.f3 d5 5.♗xd4  
 ♘c6 6.♗b5 dxe4 7.fxe4 ♘f6 8.e5 ♜d7  
 9.♘xc6 ♜xc6 10.♘f3 ♜d8 11.♗e3 ♘g4  
 12.♗g5 ♜d7 13.0–0

227



Juegan negras y ganan

13...♘c5+ 14.♗h1 ♘f2+ 15.♗xf2 ♜d1+  
 16.♗g1 ♜xg1+ 17.♗xg1 ♜d1++

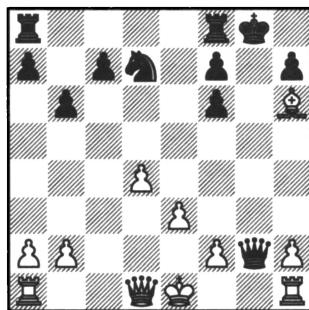
**Partida nº 101**

**H. N. Pillsbury – H. Lee**

Gambito de Dama (D53)

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♜e7 5.e3  
 ♘bd7 6.♘f3 b6 7.cxd5 exd5 8.♗b5 ♜b7  
 9.♘e5 0–0 10.♗c6 ♜xc6 11.♘xc6 ♜e8  
 12.♘xe7+ ♜xe7 13.♘xd5 ♜e4 14.♘xf6+  
 gxsf6 15.♗h6 ♜xg2?

228



Juegan blancas y ganan

16.♗f3 ♜xf3 17.♗g1+ ♜h8 18.♗g7+ ♜g8  
 19.♗xf6+ ♜g4 20.♗xg4++

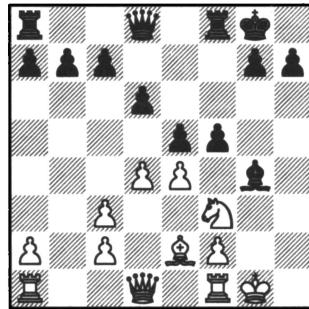
**Partida nº 102**

**G. Salwe – M. Chigorin**

Giuoco Piano (C50)  
 Kiev 1903

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.d3 ♜c5  
 5.♘c3 d6 6.0–0 ♜g4 7.♗b5 0–0 8.♗e3 ♘d4  
 9.♗xd4 ♜xd4 10.h3 ♜h5 11.g4 ♜xc3 12.bxc3  
 ♘xg4 13.hxg4 ♜xg4 14.d4 f5 15.♗e2

229



Juegan negras y ganan

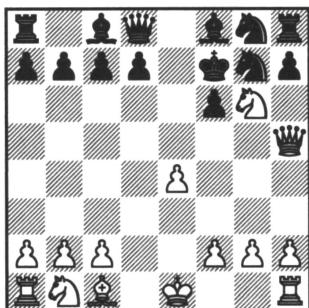
15...fxe4 16.♗d2 ♜xe2 17.♗xe2 ♜g5+  
 18.♗h1 ♜f4. Las blancas abandonaron.

**Partida nº 103**

**Alexander Fritz – N. N.**  
Apertura Escocesa (C44)  
Alemania 1885

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 ♘xd4 4.♕xe5 ♘e6  
5.♗c4 f6 6.♗h5+ g6 7.♗xg6 ♘g7 8.♗f7+  
♔xf7

230



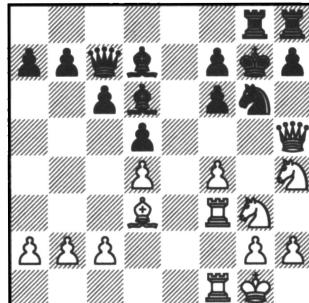
Juegan blancas y dan mate en seis jugadas  
9.♗e5+ ♔e6 10.♗f7+ ♔d6 11.♗c4+ ♔c5  
12.♗d5+ ♔b4 13.a3+ ♔a4 14.b3++

**Partida nº 104**

**G. Mackenzie – J. Mason**  
Defensa Francesa (C01)  
París 1878

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.exd5 exd5  
5.♘f3 ♘d6 6.♗d3 0–0 7.0–0 ♘c6 8.♗g5 ♘e7  
9.♗xf6 gxf6 10.♗h4 ♘g7 11.♗h5 ♘h8 12.f4  
c6 13.♗f3 ♘g6 14.♗af1 ♘c7 15.♗e2 ♘d7  
16.♗g3 ♘ag8

231



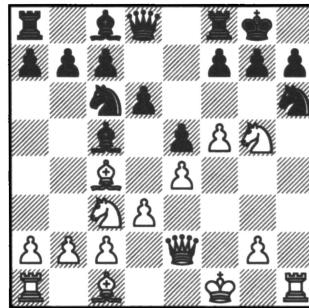
Juegan blancas y dan mate en seis jugadas  
17.♗h6+ ♘xh6 18.♗hf5+ ♘xf5 19.♗xf5+  
♘h5 20.g4+ ♘xg4 21.♗g3+ ♘h5 22.♗e2++

**Partida nº 105**

**G. Neumann – J. Dufresne**  
Gambito de Rey (C30)  
Berlín 1863

1.e4 e5 2.f4 ♘c5 3.♘f3 d6 4.♗c4 ♘f6 5.♗c3  
0–0 6.d3 ♘g4 7.♗f1 ♘xh2 8.♗h1 ♘g4 9.♗e2  
♗f2+ 10.♗f1 ♘c6 11.f5 ♘c5 12.♗g5 ♘h6

232



Juegan blancas y dan mate en dos jugadas  
13.♗h5 ♘e8 14.♗xh7 ♘xh7 15.♗xh6 g6  
16.♗xg6+ fxg6 17.♗xf8++

**Partida nº 106**

**W. Steinitz – De Vere**  
Gambito de Rey (C30)  
Londres 1972

1.e4 e5 2.f4 ♘c5 3.♘f3 d6 4.♗c4 ♘f6 5.d3  
0–0 6.♗c3 ♘g4 7.♗e2 ♘c6 8.f5 ♘h8 9.♗g5  
♗h6 10.♗h5 ♘b4 11.♗b3 ♘d7 12.a3 ♘c6  
13.♗xh7 ♘xh7 14.♗g5 ♘e8 15.f6 ♘g8  
16.fxg7 ♘xg7 17.♗xh6+ ♘g8

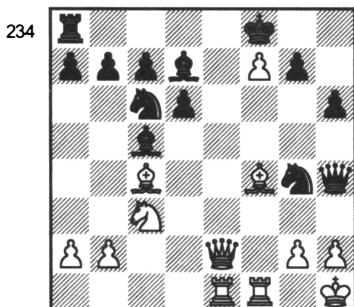
233



Juegan blancas y ganan  
18.♗d5. Abandonaron. A 18...♗c8, 19.♗f6+  
♗f8 20.♗h8+ ♘e7 21.♗d5+ ♘e6 22.♗f4++

**Partida nº 107**  
**Charousek – Wollner**  
 Gambito Danés (C21)  
 Kassa 1893

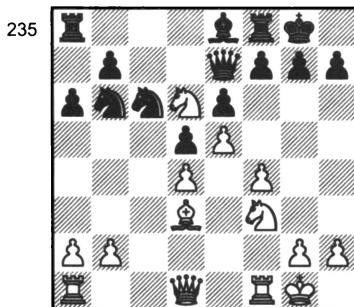
1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Qc4 Qf6  
 5.Qf3 Qc5 6.Qxc3 d6 7.0–0 0–0 8.Qg5 h6?  
 9.Qxf7! Rxf7 10.e5 Qg4 11.e6 Rh4 12.exf7+  
 Qf8 13.Qf4 Qxf2 14.Qe2 Qg4+ 15.Qh1 Qd7  
 16.Qae1 Qc6



Juegan blancas y dan mate en tres jugadas.  
 17.Qe8+ Rxe8 18.fxe8Q+ Rxе8 19.Qxd6++

**Partida nº 108**  
**K. Schlechter – A. Stubenrauch**  
 Defensa Francesa (C14)  
 Alemania 1901

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Qc3 Qf6 4.Qg5 Qe7 5.e5  
 Qfd7 6.Qxe7 Rxe7 7.Qd3 c5 8.Qb5 0–0 9.c3  
 Qb6 10.f4 Qc6 11.Qf3 cxd4 12.cxd4 Qd7  
 13.0–0 a6 14.Qd6 Qe8

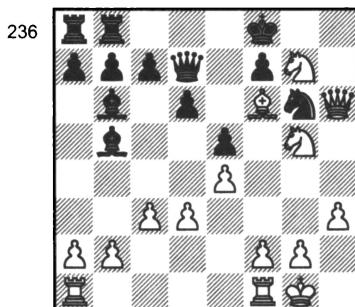


Juegan blancas y ganan

15.Qxh7+ Rxh7 16.Qg5+ Rxg6 17.Qd3+ f5  
 18.exf6+ Rxg6 19.Qh7++

**Partida nº 109**  
**B. Leussen – O. Duras**  
 Apertura de los Cuatro Caballos (C49)  
 Scheveningen 1905

1.e4 e5 2.Qf3 Qc6 3.Qc3 Qf6 4.Qb5 Qb4  
 5.0–0 0–0 6.d3 d6 7.Qe2 Qg4 8.c3 Qa5  
 9.Qg3 Qb6 10.h3 Qd7 11.Qg5 Qe7 12.Qxf6  
 Qxb5 13.Qh5 Qd7 14.Qxg7 h6 15.Qg5 Qg6  
 16.Qh5 Rfb8 17.Qxh6 Qf8

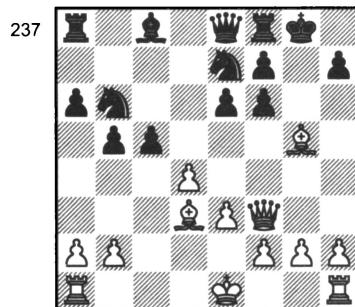


Juegan blancas y dan mate en tres jugadas  
 18.Q7e6+ Rxg8 19.Qf8+ Qxf8 20.Qg7++

**Partida nº 110**  
**E. Lasker – Winkelmann**

Gambito de Dama (D60)  
 Nueva York 1926

1.Qf3 Qf6 2.d4 d5 3.c4 e6 4.Qc3 Qe7 5.Qg5  
 0–0 6.e3 Qbd7 7.Qd3 a6 8.Qe5 dxc4 9.Qxc4  
 b5 10.Qa5 c5 11.Qc6 Qe8 12.Qf3 Qb6  
 13.Qe4 Qfd5 14.Qxe7+ Qxe7 15.Qf6+ gxf6



Juegan blancas y dan mate en cinco jugadas

16.Qxh7+ Rxh7 17.Qh5+ Qg7 18.Qh6+  
 Qg8 19.Qxf6, y mate a la siguiente.

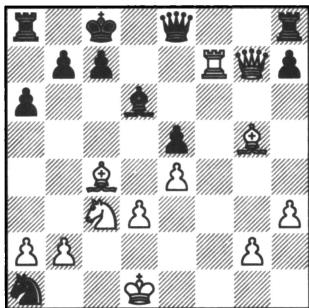
### Partida nº 111

**M. Chigorin – D. Martínez**

Gambito de Rey (C30)

1.e4 e5 2.f4  $\mathbb{Q}c5$  3. $\mathbb{Q}f3$  d6 4. $\mathbb{Q}c3$  a6 5. $\mathbb{Q}c4$   
 $\mathbb{Q}c6$  6.d3  $\mathbb{Q}g4$  7.h3  $\mathbb{Q}xf3$  8. $\mathbb{W}xf3$   $\mathbb{Q}d4$  9. $\mathbb{W}g3$   
 $\mathbb{Q}xc2+$  10. $\mathbb{Q}d1$   $\mathbb{Q}xa1$  11.fxe5 dxe5 12. $\mathbb{Q}f1$   
 $\mathbb{Q}f6$  13. $\mathbb{W}xg7$   $\mathbb{Q}d7$  14. $\mathbb{Q}xf6$   $\mathbb{Q}c8$  15. $\mathbb{Q}xf7$   
 $\mathbb{Q}d6$  16. $\mathbb{Q}g5$   $\mathbb{W}e8$

238



Juegan blancas y ganan

17. $\mathbb{Q}d5$   $\mathbb{E}g8$  18. $\mathbb{Q}xc7+$ . Las negras abandonaron. A 18... $\mathbb{Q}b8$ , 19. $\mathbb{Q}xb7+$   $\mathbb{Q}c8$  20. $\mathbb{Q}b6++$

### Partida nº 112

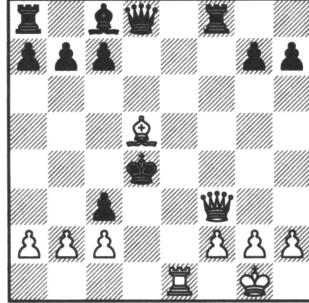
**P. Morphy – N. N.**

Defensa de los Dos Caballos (C55)

Nueva Orleans 1858

1.e4 e5 2. $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}c6$  3. $\mathbb{Q}c4$   $\mathbb{Q}f6$  4.d4 exd4  
 $\mathbb{Q}g5$  d5 6.exd5  $\mathbb{Q}xd5$  7.0–0  $\mathbb{Q}e7$  8. $\mathbb{Q}xf7$   
 $\mathbb{Q}xf7$  9. $\mathbb{W}f3+$   $\mathbb{Q}e6$  10. $\mathbb{Q}c3!$  dxc3 11. $\mathbb{Q}e1+$   
 $\mathbb{Q}e5$  12. $\mathbb{Q}f4$   $\mathbb{Q}d6$  13. $\mathbb{Q}xe5$   $\mathbb{Q}xe5$  14. $\mathbb{Q}xe5+$   
 $\mathbb{Q}xe5$  15. $\mathbb{Q}e1+$   $\mathbb{Q}d4$  16. $\mathbb{Q}xd5$   $\mathbb{E}f8$

239



Juegan blancas y dan mate

17. $\mathbb{W}d3+$   $\mathbb{Q}c5$  18.b4+  $\mathbb{Q}xb4$  19. $\mathbb{W}d4+$   $\mathbb{Q}a3$   
20. $\mathbb{W}c5+$   $\mathbb{Q}b2$  21. $\mathbb{W}b5+$   $\mathbb{Q}xc2$  22. $\mathbb{W}e2++$

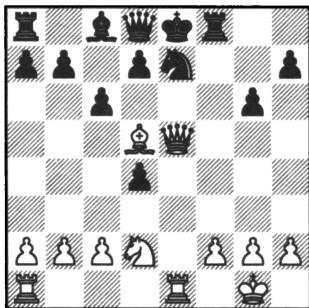
### Partida nº 113

**P. Morphy – Domínguez**

Defensa de los Dos Caballos (C55)

1.e4 e5 2. $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}c6$  3. $\mathbb{Q}c4$   $\mathbb{Q}f6$  4.d4 exd4  
5.0–0  $\mathbb{Q}c5$  6.e5  $\mathbb{Q}e4$  7. $\mathbb{Q}d5$  f5 8.exf6  $\mathbb{Q}xf6$   
9. $\mathbb{Q}g5$   $\mathbb{Q}e7$  10. $\mathbb{Q}xf6$   $\mathbb{Q}xf6$  11. $\mathbb{Q}e1+$   $\mathbb{Q}e7$   
12. $\mathbb{Q}e5$   $\mathbb{Q}xe5$  13. $\mathbb{W}h5+$  g6 14. $\mathbb{W}xe5$   $\mathbb{Q}f8$   
15. $\mathbb{Q}d2$  c6

240



Juegan blancas y ganan

16. $\mathbb{Q}e4$  d6 17. $\mathbb{Q}xd6+$   $\mathbb{Q}d7$  18. $\mathbb{Q}e6+$   $\mathbb{Q}c7$   
19. $\mathbb{Q}xc8+$   $\mathbb{W}d6$  20. $\mathbb{W}xd6++$

### Partida nº 114

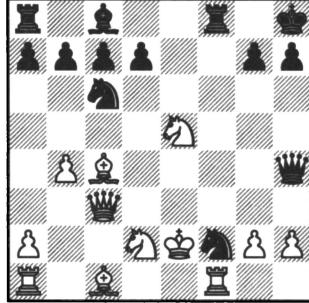
**F. Rowe – W. Ward**

Giuoco Piano (C54)

1876

1.e4 e5 2. $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}c6$  3. $\mathbb{Q}c4$   $\mathbb{Q}c5$  4.c3  $\mathbb{Q}f6$  5.b4  
 $\mathbb{Q}b6$  6. $\mathbb{W}b3$  0–0 7. $\mathbb{Q}g5$   $\mathbb{Q}xf2+$  8. $\mathbb{Q}f1$   $\mathbb{Q}b6$   
9. $\mathbb{Q}xf7$   $\mathbb{Q}xe4$  10. $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{W}h4$  11. $\mathbb{Q}f1$   $\mathbb{Q}f2$   
12. $\mathbb{Q}xe5+$   $\mathbb{Q}h8$  13.d4  $\mathbb{Q}xd4$  14. $\mathbb{Q}d2$   $\mathbb{Q}xc3$   
15. $\mathbb{W}xc3$

241



Juegan negras y ganan

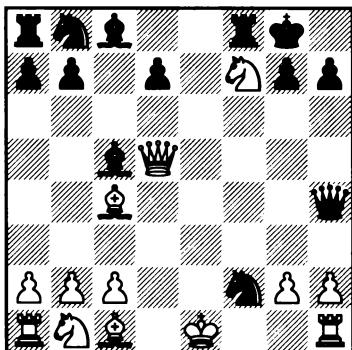
15... $\mathbb{Q}d4+$  16. $\mathbb{Q}e1$   $\mathbb{Q}d3+$  17. $\mathbb{Q}d1$   $\mathbb{W}e1+$   
18. $\mathbb{Q}xe1$   $\mathbb{Q}f2++$

## Ejemplos de combinaciones de mate

Damos fin a este segundo capítulo de nuestro libro con la inserción de 46 diagramas con posiciones de combinaciones de mate o ganadoras. La mayoría de ellas corresponde a partidas de maestros y ofrecen sugerivas enseñanzas para el aficionado estudiioso. En todos los diagramas se llega a las posiciones de mate o ganadoras mediante maniobras de dos, tres y más jugadas, y en algunos hay varias formas de dar mate.

Es conveniente que se busque el mate y se anoten las soluciones en un papel, para luego verificar, revisando las soluciones del final del libro, si el análisis ha sido exacto. Si es posible, el aficionado debe buscar el mate sin mover las piezas en el tablero, para así contribuir al mejor desarrollo de su visión mediata, que es el fin que nos hemos propuesto en el capítulo que termina.

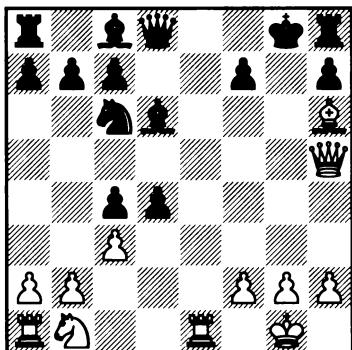
242



N. N. – N. N.

Juegan blancas y dan mate

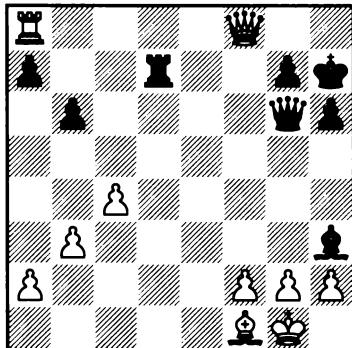
244



S. Winawer – N. N.

Juegan blancas y dan mate

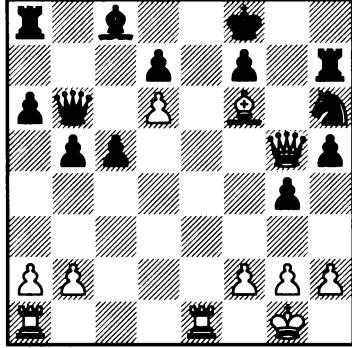
243



N. N. – Gutmayer

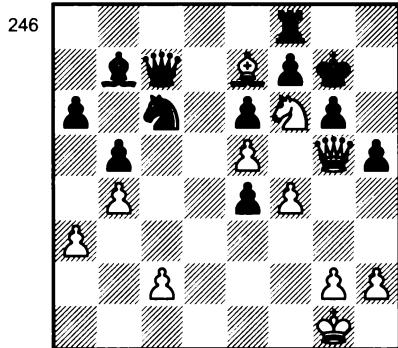
Juegan negras y dan mate

245

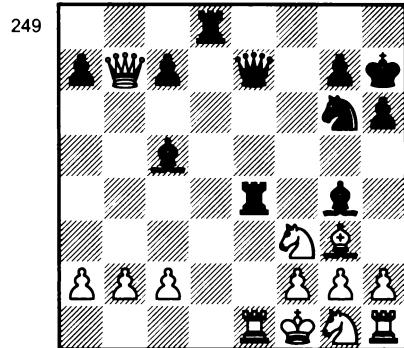


Exner – Neumann

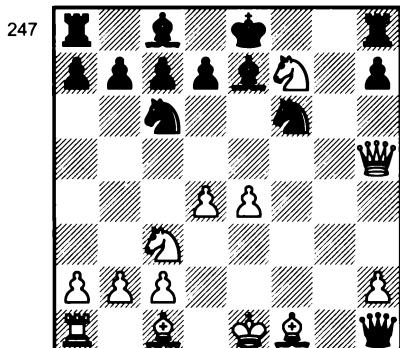
Juegan blancas y dan mate



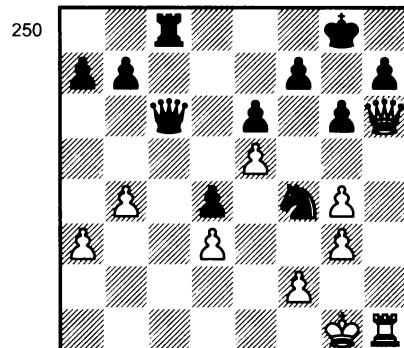
**J. V. Kleeberg – J. Bendiner**  
Juegan blancas y dan mate



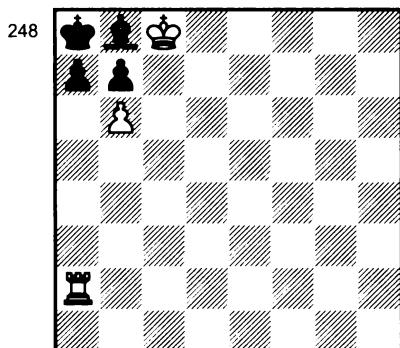
**N. N. – Pollock**  
Juegan negras y dan mate



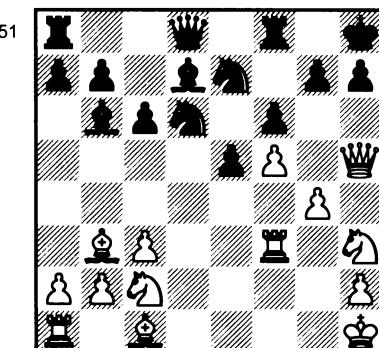
**N. N. – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



**Grau – Ipata**  
Juegan blancas y dan mate

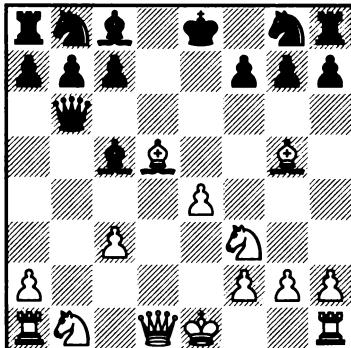


**P. Morphy – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



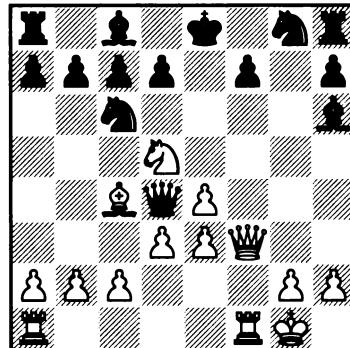
**Cochrane – Staunton**  
Juegan blancas y dan mate

252



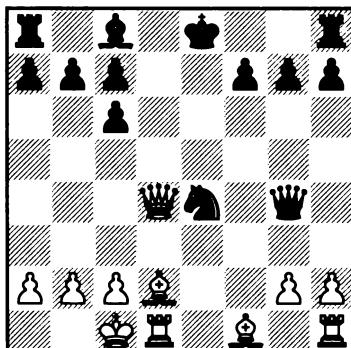
**N. N. – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate

255



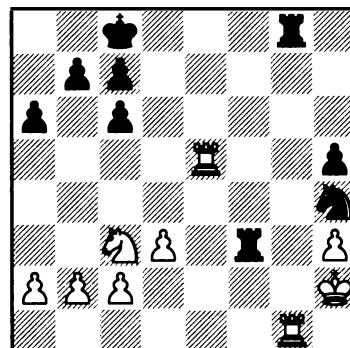
**White – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate

253



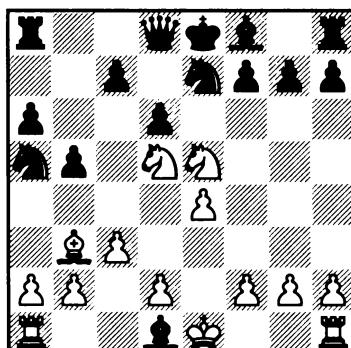
**Kolisch – Makucy**  
Juegan blancas y dan mate

256



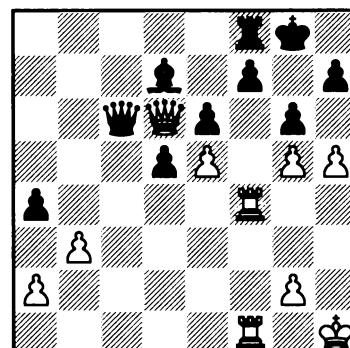
**X. Tartakower – K. Schlechter**  
Juegan negras y dan mate

254

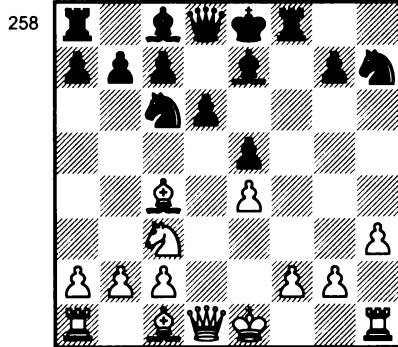


**Berger – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate

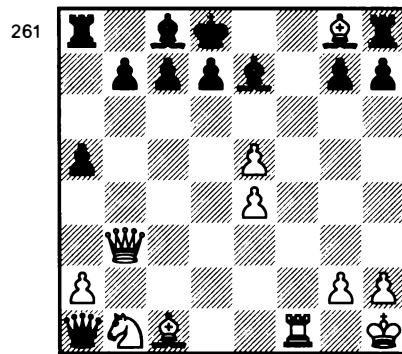
257



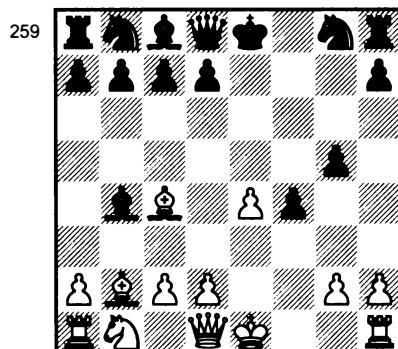
**Ovadia – Prof. Lj. J.**  
Juegan blancas y dan mate



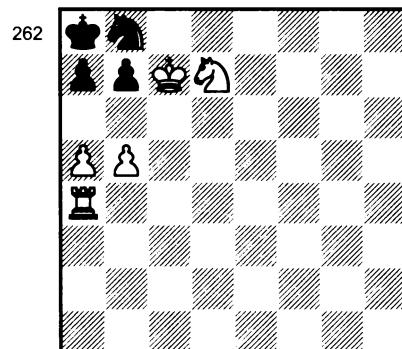
**Schweitzer – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



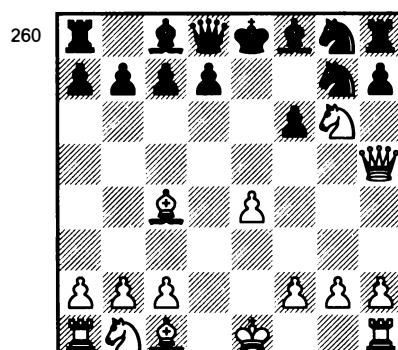
**Napoleón I – General Bertrand**  
Juegan blancas y dan mate



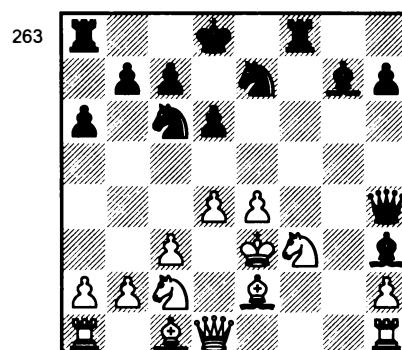
**Zukertort – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



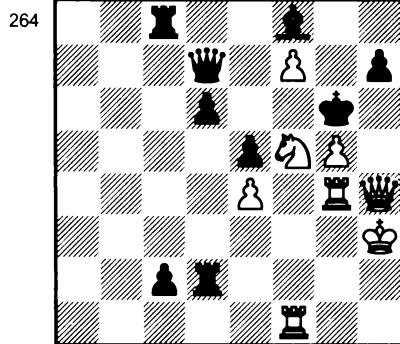
**N. N. – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



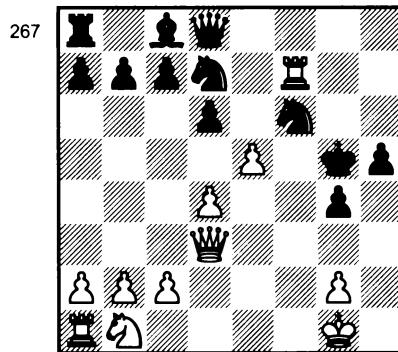
**Fritz – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



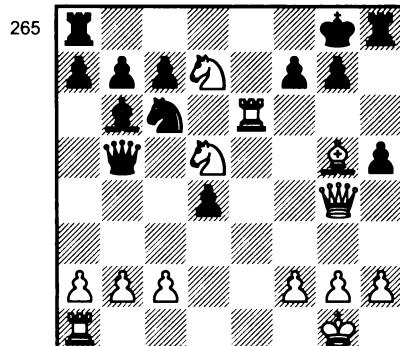
**Dr. Schmidt – Minkwitz**  
Juegan negras y dan mate



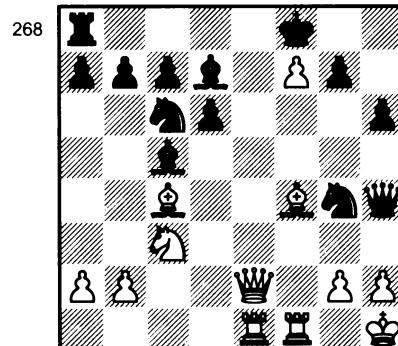
**A. Anderssen – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



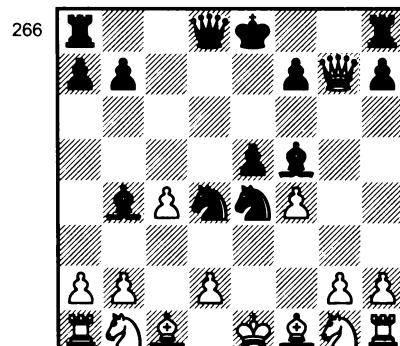
**Dufresne – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



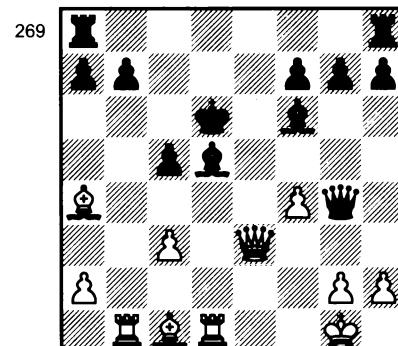
**Príncipe Dadian – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



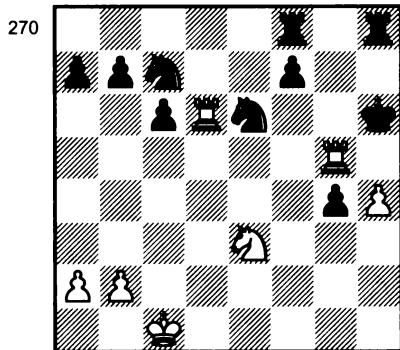
**Charousek – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



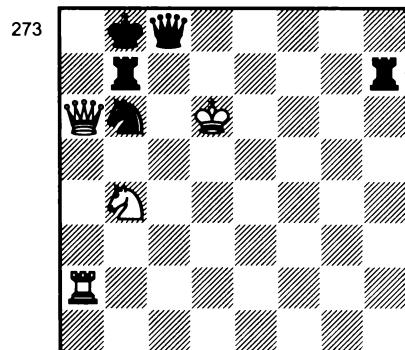
**N. N. – Schallopp**  
Juegan negras y dan mate



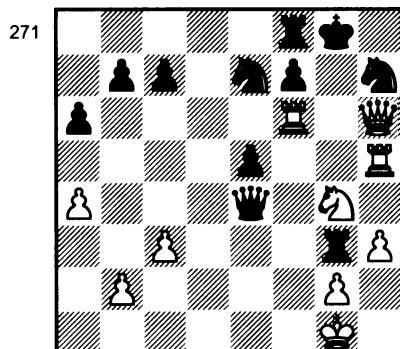
**Blancas: J. Mason Negras: N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



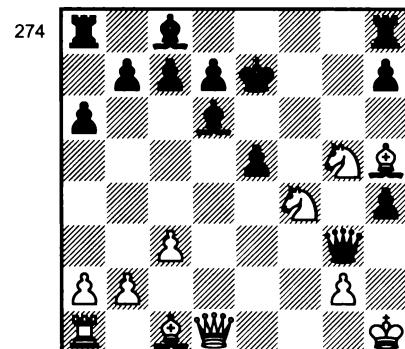
**Saint Amant – Schulten**  
Juegan blancas y dan mate



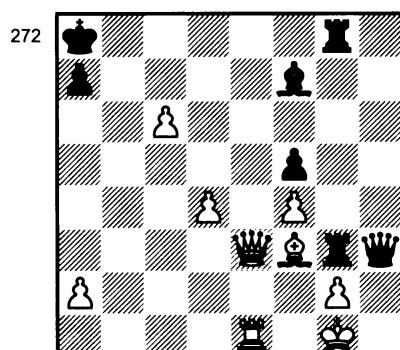
**Kennedy – Lowe**  
Juegan blancas y dan mate



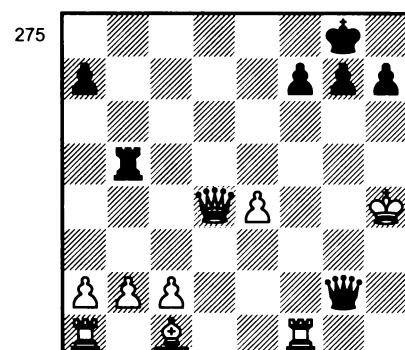
**Germán – Dr. Sohn**  
Juegan blancas y dan mate



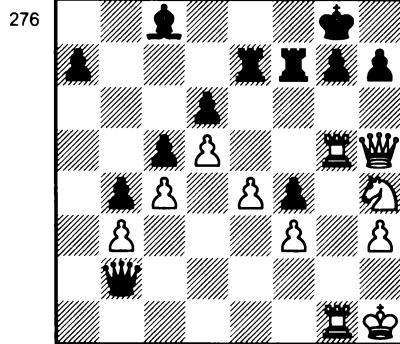
**Gordon – Löwenthal**  
Juegan blancas y dan mate



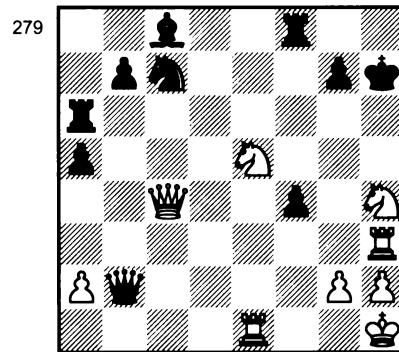
**Mieses – Bardeleben**  
Juegan blancas y dan mate



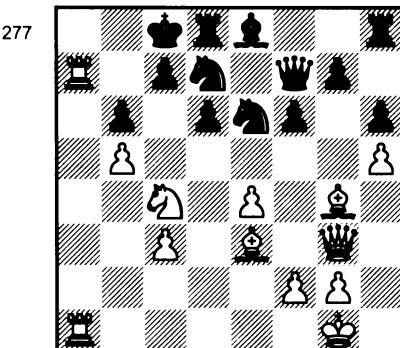
**Zambelli – G. Maroczy**  
Juegan negras y dan mate



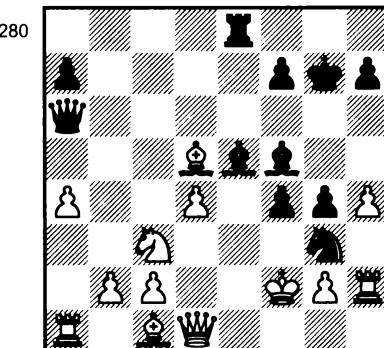
**D. Janovsky – K. Schlechter**  
Juegan blancas y dan mate



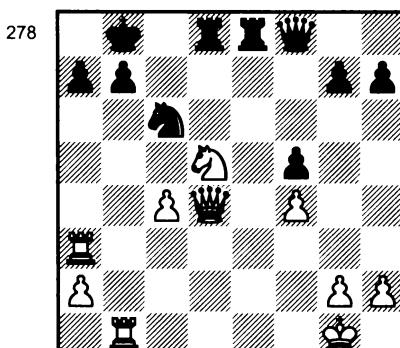
**S. Loyd – Dr. Moore**  
Juegan blancas y dan mate



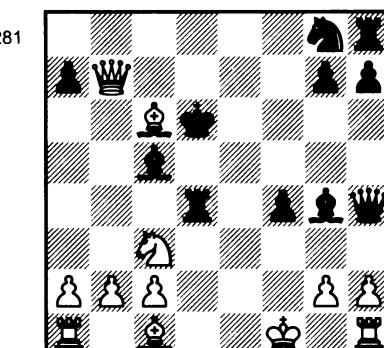
**S. Winawer – Rieman**  
Juegan blancas y dan mate



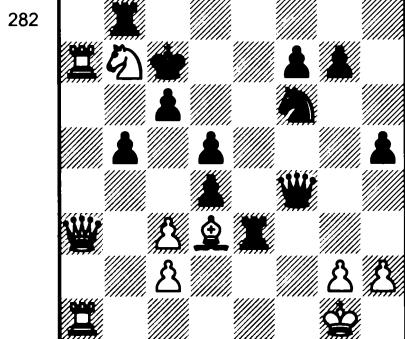
**Rosanes – A. Anderssen**  
Juegan negras y dan mate



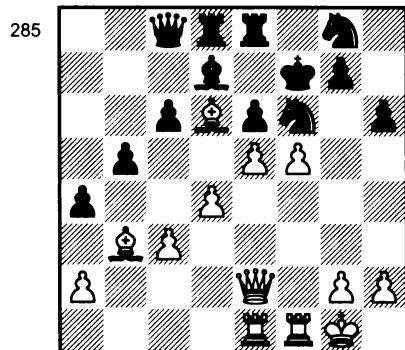
**El Autómata "Mephisto" – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



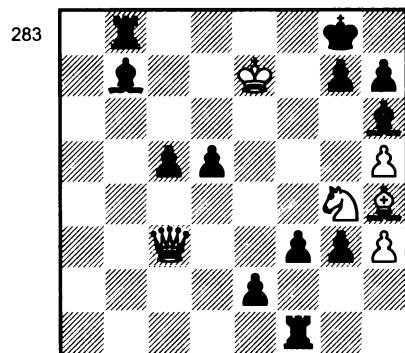
**E. Eckart – S. Tarrasch**  
Juegan negras y dan mate



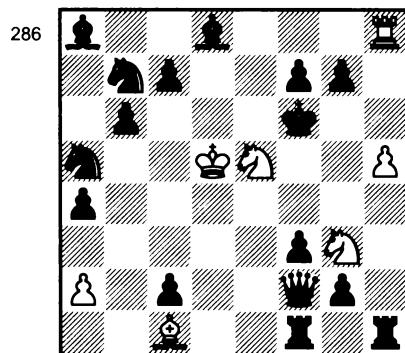
**Dr. M. Vidmar – Martinovic**  
Juegan blancas y dan mate



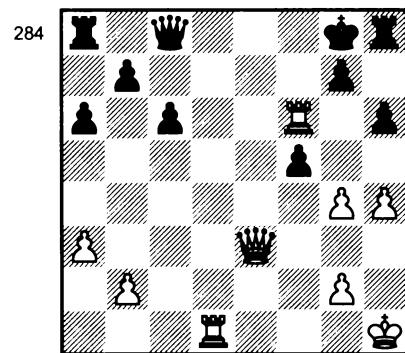
**M. Seguin – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



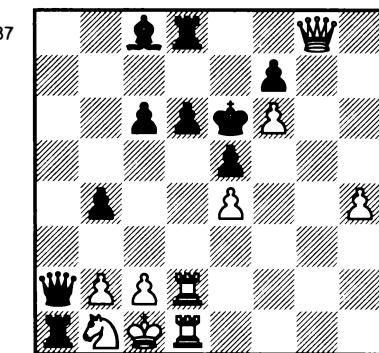
**Deschapelles – Labourdonnais**  
Juegan blancas y dan mate



**Grau – Guerra Boneo**  
Juegan blancas y dan mate



**W. Steinitz – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate



**A. Alekhine – N. N.**  
Juegan blancas y dan mate

### **III. Errores de la visión mediata**

Hemos hecho lo posible por mostrar cómo se piensa en ajedrez.

Hemos explicado la relación de las jugadas entre sí. Tras ello hemos agrupado buen número de partidas en las que esa relación, orientada hacia el mate, aparece con caracteres muy notables, y, por lo mismo, muy apropiados para impresionar al estudiante a este respecto. Finalmente hemos agregado una cantidad apreciable de ejercicios, para cuya solución ha sido menester ejercitarse esa visión mediata del juego.

En todos los casos propuestos la visión mediata se orienta hacia el mate. En realidad, en ajedrez la visión mediata puede ejercitarse hacia muchos otros fines; pero hemos escogido el caso del mate, pues es éste el fin último, y único indiscutible, del juego, y es menester que el aficionado lo domine bien antes de entrar en mayores sutilezas. Pero el asunto del mate aparece aquí como un elemento accesorio. Lo que resulta esencial es la relación, la combinación de jugadas en un plan, y el conflicto de los planes que maduran ambos jugadores; se trata de lograr la capacidad de ver mediataamente, que si ahora se orienta hacia el mate, en capítulos posteriores deberá orientarse hacia la ganancia de pieza, o peón, o de un mero tiempo, o de una casilla.

La habilidad de un jugador se mide por tres factores:

1º La capacidad de su visión mediata.

2º El conocimiento de las opciones, debilidades y potencias de los elementos del juego (lo concreto: las piezas, y lo abstracto: líneas, puntos, cadenas de peones, enroques, centros, etc.).

3º Su capacidad de actualizar todo ese conocimiento en cada jugada y formar un certero juicio de la posición, que conduzca y guíe su visión mediata. Con esto queda demostrado el alto valor que tiene adquirir una visión segura y clara del juego.

Estas razones nos obligan a no dejar este capítulo sin ocuparnos de las dificultades que ofrece la visión mediata del juego.

Tales dificultades son de dos órdenes: la primera es la dificultad de llevar el análisis del juego más allá de unas pocas jugadas, y la segunda son los errores que, dentro de las jugadas que debieron ser vistas, se deslizan.

La primera dificultad se vence poco a poco y pacientemente con la práctica. Los ejercicios que hemos indicado irán haciendo más fácil extender el número de jugadas abarcado por la visión mediata. A lo largo de las siguientes páginas, menudearán ejercicios que irán exigiendo una visión más larga y extensa. La práctica regular y constante del juego se encargará de hacer el resto.

Respecto de la segunda dificultad, la cosa es distinta. Es menester trabajar y trabajar para evitar tales errores, que afean tantas partidas y malogran tantos esfuerzos.

#### **Los errores de la visión mediata**

Todo error es, en definitiva, una omisión.

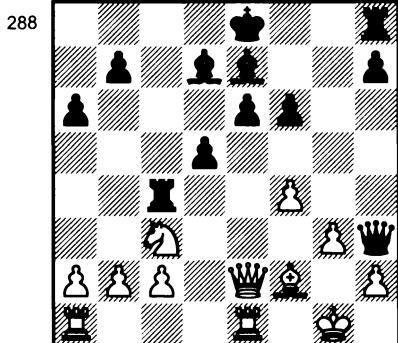
Al pensar en nuestras jugadas y sus respuestas, omitimos una o varias movidas que alteran todos nuestros planes.

Así tenemos que, al considerar las posibilidades del juego, podemos encarar una juga-

da y la mejor respuesta del adversario, y encontrar una jugada propia satisfactoria. Pero puede acontecer que juzguemos mal respecto de la mejor jugada del contrario, el cual disponga de otra movida inesperada para nosotros, y que puede serle ventajosa.

Por esta omisión se orienta el juego en forma equivocada, y puede perderse.

Ejemplo:



Aquí el negro considera una jugada que le parece muy fuerte: 1... $\mathbb{E}xf4!$ , y si 2. $gxf4$ ,  $\mathbb{E}g8+$  3. $\mathbb{Q}g3$  (única) 3... $\mathbb{Q}c5+$  4. $\mathbb{Q}h1$   $\mathbb{E}xg3!$ , con magnífico juego.

Efectúa, pues:  
1... $\mathbb{E}xf4$  2. $\mathbb{Q}xd5$

En su análisis, el negro omitió considerar que a su sacrificio podía seguir otro sacrificio.

Ahora el juego se presenta muy distinto de lo esperado.

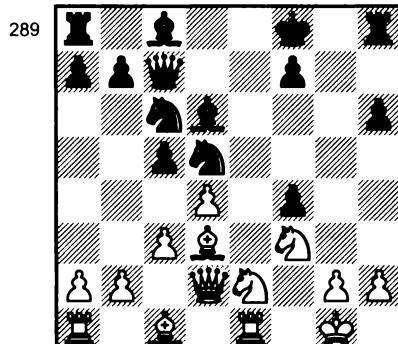
2... $\mathbb{E}xf2$  3. $\mathbb{W}xf2$   $exd5$  4. $\mathbb{W}xf6$

Y gana el blanco.

Puede ser también que al considerar "mi jugada", vea su mejor respuesta aparente y no encuentra réplica satisfactoria, réplica que, no obstante, un análisis más minucioso hubiera encontrado.

Por esa omisión debe perderse la oportunidad de obtener ventaja, o de evitar desventaja.

Ejemplo:



En esta posición es probable que las blancas consideren que deben operar para eliminar el molesto peón negro de "f4"; para ello pensarán acaso jugar  $\mathbb{E}f1$ .

Por el contrario, la maniobra basada en  $\mathbb{Q}g3$ , para ubicar este caballo en "e4" o "f5", les resultará impracticable, porque el peón de "f4" impide  $\mathbb{Q}g3$ .

Sin embargo, en esta posición las blancas jugaron:

1. $\mathbb{Q}g3$

Y la partida siguió así:

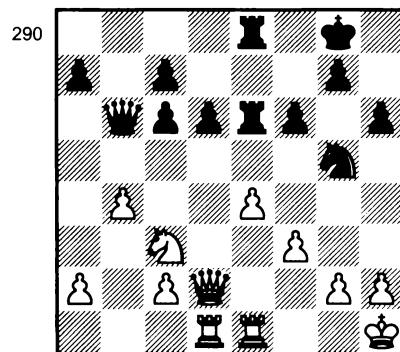
1... $\mathbb{fxg3}$  2. $\mathbb{W}xh6+$

Éste es el movimiento que fue omitido en el análisis.

2... $\mathbb{E}xh6$  3. $\mathbb{Q}xh6+$   $\mathbb{Q}g8$  4. $\mathbb{E}e8+$   $\mathbb{Q}f8$  5. $\mathbb{E}xf8++$

Si las blancas no hubiesen visto esta combinación, hubiesen debido jugar una laboriosa partida inferior, cuyo resultado hubiera sido bien dudoso.

Analicemos ahora (diagrama nº 290, a continuación) una posición a que llegó, en un determinado momento, una partida que jugaron Valentín Fernández Coria, que llevaba las blancas, contra Grau, que conducía las negras.



V. F. Coria – Grau

Estoy atacando el peón "b4", y Fernández Coria, para defenderlo, jugó  $\mathbb{Q}e2$ , tratando de llevar su caballo a "f5", posición muy fuerte, pues no puede ser desalojado mediante ... $g6$ , porque quedaría perdido o muy débil el peón "h". A ese plan posicional repliqué desarro-

llando un plan de juego que meditaba al llevar el caballo a "g5", y que consiste en ponerlo en "e5". Jugué, por consiguiente, 20... $\mathbb{Q}f7$ .

Tanto la jugada de Coria como la mía fueron erróneas, pues ambos dejamos de considerar la siguiente maniobra: 21. $\mathbb{Q}e2??$   $\mathbb{E}xe4!$ , y si 22.fxe4,  $\mathbb{Q}xe4$  23. $\mathbb{W}d4$   $\mathbb{Q}f2+$  24. $\mathbb{Q}gl$   $\mathbb{Q}xd1$ . Si 23. $\mathbb{Q}f4$ ,  $\mathbb{Q}xd2$  24. $\mathbb{E}xe8+$   $\mathbb{Q}h7!$  (no 24... $\mathbb{Q}f7$  por 25. $\mathbb{E}del!$ ) 25. $\mathbb{E}xd2$   $\mathbb{W}xb4$ , siempre con gran ventaja.

He aquí un doble error muy típico. Jugando ambos para conseguir simples ventajas posicionales, lo que se llama juego de posición, hemos dejado de ver jugadas muy sencillas, pero que no son propias de este juego. Suele pasar lo mismo a la inversa. Jugando para el ataque violento, hay veces que lo más eficaz es hacer una jugada pasiva, o de carácter puramente posicional, y se deja de ver, porque el cerebro trabaja en un tren de jugadas violentas, y las jugadas ajenas a la violencia resultan de más difícil concepción.

Tenemos, pues, que los errores pueden ser omisiones de mi jugada o de su respuesta; pero todo esto resultaría poco o nada instructivo si la práctica no demostrase que esas omisiones, en general, pertenecen a determinado tipo de jugadas o se derivan de ciertas particulares posiciones. En virtud de estas circunstancias, puede intentarse exponer las causas de los errores u omisiones que son los más comunes.

El juego de ajedrez es mucho más rico en posibilidades de lo que suelen creer los jugadores, que tienden a considerar, en general, las posiciones mucho más claras de lo que realmente son. Es difícil que una posición perdida no ofrezca algunos ingeniosos recursos, y las posiciones ganadas es menester ganarlas. Suele decirse a este respecto que no hay nada más difícil que ganar una posición ganada.

Llevando todo esto a consejo, podemos decir que el jugador no debe magnificar ni menospreciar las fuerza del ataque ni de la defensa, sean éstos propios o adversarios, porque acontece que:

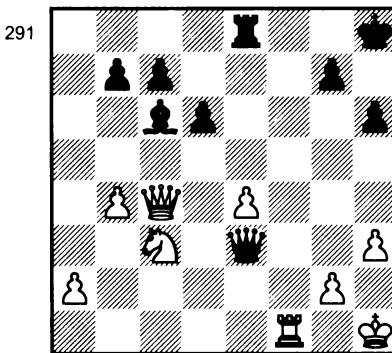
1º Una supervvaloración de los factores defensivos de nuestro juego nos llena de una sensación de seguridad que muchas veces puede ser equivocada.

2º Una supervvaloración de los factores defensivos del juego adversario hace que no consideremos maniobras que pueden ser ventajosas.

3º Una supervvaloración de la fuerza de nuestro ataque hace que juguemos con confianza excesiva, sintiéndonos en una de esas posiciones en que "cualquiera gana", cuando debe recordarse que, por lo general, una sola jugada equivocada puede significar la pérdida de la partida más evidentemente ganada; y

4º Una supervvaloración de la fuerza de ataque de nuestro rival nos lleva al defecto contrario, al de sentirnos perdidos, en una de esas posiciones en que, según la gráfica expresión popular, "no hay nada que hacer".

Estas cuatro apreciaciones determinan un mismo fenómeno: el análisis insuficiente o fragmentario de la posición, y la consideración de los resultados de ese análisis como legítimos. En unos casos se cree que lo hallado es suficiente para ganar; en otros, que por más que se busque no es posible hallar nada mejor.

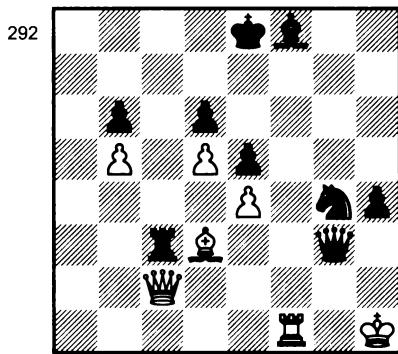


Blancas: J. Meler

En esta posición el blanco jugó 1. $\mathbb{Q}d5$ , y el negro piensa que 1... $\mathbb{W}xe4$  es una réplica ganadora, porque amenaza ... $\mathbb{Q}xd5$ , y el caballo no puede retirarse, pues en tal caso ... $\mathbb{W}xg2++$ . Luego, el blanco deberá contestar, piensa el negro, 2. $\mathbb{W}xe4$ , y entonces, jugando 2... $\mathbb{Q}h7$ , se aseguran ventajas.

Este análisis no aprecia el valor agresivo del juego blanco. La partida siguió así: 1. $\mathbb{Q}d5$   $\mathbb{W}xe4?$  2. $\mathbb{E}f8+!$  (la primera sorpresa) 2... $\mathbb{Q}h7$

(si 2... $\mathbb{E}xf8$ , 3. $\mathbb{W}xe4$ ) 3. $\mathbb{Q}f6+!!$  (la segunda sorpresa) 3... $\mathbb{gxf6}$  4. $\mathbb{W}f7++$ . La disyuntiva era, para el negro, perder la dama, como consecuencia de sus errores de visión de juego.



**Blancas: Blackburne**

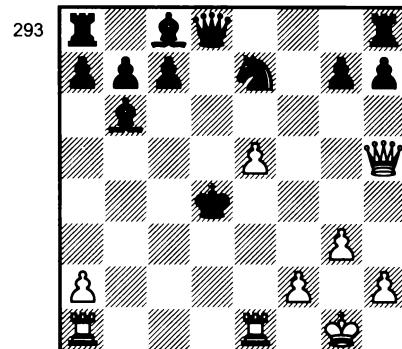
Esta es una de las posiciones en que "cualquier jugada gana", según opina el jugador negro, que acaba de hacer 1... $\mathbb{E}c3$ , atacando la dama. Si 2. $\mathbb{W}xc3$ ,  $\mathbb{W}h2++$ . Sin embargo, el blanco ensaya un último recurso, y juega 2. $\mathbb{W}d2$ . El negro replica 2... $\mathbb{E}xd3?$  Esta jugada no ha requerido mayor análisis, pues la posición está, según el negro, tan ganada, que es innecesario mayor análisis. Las blancas no comparten, sin embargo, esta opinión, y juegan 3. $\mathbb{E}xf8+$  (primera sorpresa) 3... $\mathbb{Q}xf8$  4. $\mathbb{W}h6+$  (segunda sorpresa) 4... $\mathbb{Q}xh6$ , y la partida es tablas por ahogado; y si las negras hubiesen rechazado las entregas, habría sido igualmente tablas por jaque perpetuo. Si las negras no hubiesen tenido ese exceso de seguridad, habrían ganado, pues viendo la jugada blanca, hubiesen jugado 2... $\mathbb{W}xd3$ , ganando.

El exceso de confianza inhibe absolutamente la visión de juego. Véase esta posición de una partida que disputaron los maestros Chigorin y Gunsberg:

*Ver diagrama siguiente*

Es obvio que el negro está perdido. El rey negro está a merced de las piezas blancas, y esa situación debe terminar en mate. Así debió ser, pero Chigorin, influido por la excesiva

confianza, jugó débil (empezando por  $\mathbb{W}d1+$ ) y perdió la partida, que en la posición que se señala estaba fácilmente ganada así: 1. $\mathbb{E}ac1$   $\mathbb{Q}f5$  2. $\mathbb{W}h4+$   $\mathbb{Q}d5$  3. $\mathbb{W}e4++$ , y si 1... $\mathbb{Q}d5$ , 2. $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{Q}e6$  3. $\mathbb{W}f3+$   $\mathbb{Q}d4$  4. $\mathbb{W}e4++$ .



Todo lo dicho se reduciría a un mero consejo sobre la necesidad de sobreponerse a toda consideración optimista o pesimista respecto de la posición, que si bien es muy valioso como disciplina, y capaz de evitar innumerables errores, no ayuda gran cosa en la tarea de reforzar una visión vacilante y propensa a errores.

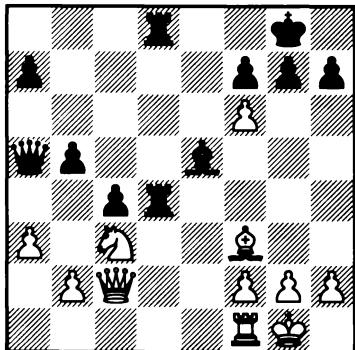
Además, son muchos los errores que no se derivan de apreciaciones sobre las partidas, sino que tienen otros orígenes bien diversos. El excesivo optimismo y el exagerado pesimismo inhiben la visión, y una visión inhibida debe caer en errores. Pero hay casos en que la visión no está inhibida por estos factores y, sin embargo, falla. A veces estas omisiones responden a lo siguiente:

Ante una jugada de ataque es necesario defenderse. Casi siempre esta defensa es directa. Esto nos habitúa a esperar sólo defensas directas, sin recordar que bien puede haber defensas indirectas, entre las cuales los contraataques son las más notables.

*Ver diagrama siguiente*

En esta posición, el blanco se decide a llevar un ataque, y juega 1. $\mathbb{W}f5$ , pero no ha contado con la defensa indirecta 1... $b4!$  La partida fue así: 1. $\mathbb{W}f5$   $b4!$  2. $\mathbb{Q}e4$   $\mathbb{Q}xh2+$ , ganando la dama.

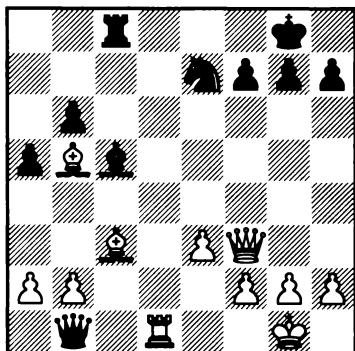
294



Otras veces acontece que a una jugada de ataque se nos responde con una de defensa, y quedamos satisfechos con esa comprobación al analizar la jugada, sin observar otras amenazas que con ella se han hecho posibles.

Ejemplo:

295



**Grau – Loedel**

Carrasco 1921

El negro ha jugado ... $\mathbb{W}b1+$ , y el blanco replicó  $\mathbb{E}d1$ , pues hay que cubrir el jaque. Como consecuencia de ello el negro puede ganar el peón "a", y lo hace, sin suponer que así cae en una instructiva celada que tendió el blanco al permitir ... $\mathbb{W}b1+$ . La jugada  $\mathbb{E}d1$  no es puramente defensiva; tiene dos intenciones, y el negro sólo ha visto una. La partida siguió así: 1... $\mathbb{W}xa2$  2. $\mathbb{W}g4!$  g6 3. $\mathbb{A}c4$   $\mathbb{W}a4$  (única) 4. $\mathbb{A}xf7+$ , ganando la dama.

Estos ejemplos, sumados a los anteriores, nos ponen frente a la fuente principal de los errores que se deslizan en la visión mediata.

En general, las jugadas de ajedrez tienen un sentido unívoco, su intención gira alrededor de cierto plan; pero a veces ejercen dos funciones muy distintas, o una de sus intenciones es muy oculta; en estos casos, decimos que su sentido es equívoco.

Además, casi todas las jugadas tienen una acción directa que se ejerce con la pieza que se mueve, y toda la jugada de acción indirecta es excepcional.

En resumen, entre las jugadas hay algunas que se presentan comúnmente y otras que sólo son excepcionales: tales como los sacrificios, los dobles, las clavadas, los descubiertos, las coronaciones de peón con piezas menores, las situaciones de ahogado y perpetuo, etc.

Ahora bien: el 99% de los errores que afectan a los análisis son omisiones de una o más jugadas excepcionales.

Así, tenemos que en nuestro primer ejemplo (diagrama nº 288), la combinación del negro a base de ... $\mathbb{E}xf4$  fracasa, pues omitió considerar la contestación  $\mathbb{Q}xd5!$ , que es un sacrificio, y, por lo tanto, un recurso excepcional. En el segundo ejemplo (diagrama nº 289) omitía el blanco jugar  $\mathbb{Q}g3$  por ... $fxg3$ , a pesar que con esta jugada ganaba. La jugada que iba a ser omitida,  $\mathbb{Q}g3$ , es también un sacrificio. En el tercer ejemplo, ambos adversarios han dejado de ver un sacrificio. Este diagrama ilustra sobre el alcance del término excepcional que aplicamos a una jugada, y demuestra que la excepcionalidad está en relación con el tipo de partida. En un juego de posición, el sacrificio es excepcional, y en medio de un ataque furioso, es excepcional una jugada tranquila, de espera, etc. En el cuarto ejemplo (diagrama nº 291), también las negras pierden por no ver sacrificios. En el diagrama nº 292 aparece algo más complejo, pues el blanco especula en un doble sentido: 1º, omisión de jugadas excepcionales (2 sacrificios), y 2º, en la omisión de considerar la posibilidad de arribar a una posición excepcional: el ahogado o el perpetuo. En el ejemplo sexto se ve al blanco atacar directamente al rey ( $\mathbb{W}d1+$ ), en lugar de atacarlo indirectamente con  $\mathbb{E}a1$ , encerrándolo y evitando la huida. En el séptimo (diagrama nº 294), es también una jugada

excepcional la que resulta omitida. El blanco espera una respuesta directa, y recibe una réplica indirecta (...b4!). También el octavo ejemplo muestra lo mismo: la omisión de lo excepcional. El negro cree estar ante una jugada unívoca, y en cambio la jugada  $\mathbb{E}d1$  es equívoca: tiene dos intenciones, muy distintas entre sí, de las cuales la más culta pasa inadvertida.

Según estas apreciaciones, para depurar la visión y aumentar su agudeza evitando caer en estas omisiones, el mejor camino es trabajar con el fin de dominar y manejar los elementos excepcionales del juego, de modo que no se los pierda nunca de vista en los análisis.

### Nueva serie de ejercicios

Por estas razones, que consideramos fundadas, nuestros esfuerzos, en las páginas que ahora siguen, se consagraran a familiarizar al aficionado con los movimientos excepcionales, con lo que creemos colaborar de la mejor manera posible a reforzar su visión mediata del ajedrez, ayudándolo en esta forma a que domine los recursos extraordinarios del juego.

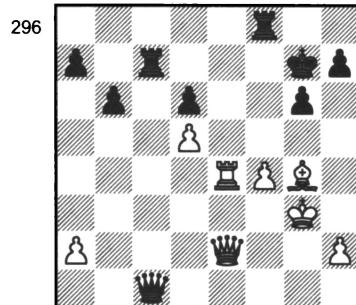
Para completar la acción de estos ejercicios que ahora proponemos, es menester que el aficionado tome gusto en resolver problemas y finales, pues en estas composiciones se explota, de la más artística manera, esta faz ingeniosa del ajedrez.

### Recursos extraordinarios para hacer tablas

Completando en parte lo dicho anteriormente, insertaremos ahora 21 posiciones de recursos excepcionales. En toda ellas, uno de los jugadores, cuya posición parece perdida, logra entablar por ahogado, por jaque perpetuo, o por repetición de jugadas, etc.

El aficionado estudioso debe tratar en primer lugar de hallar la solución por sí mismo, para luego compararla con las soluciones, que proporcionamos al final del presente tomo.

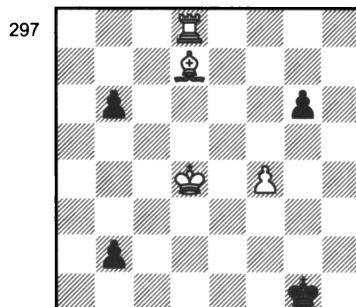
Como algunos de los ejemplos que ahora siguen resultan bastante complejos, estos ejercicios han de contribuir al mejor dominio de la visión mediata del juego por parte del aficionado.



**Reti – Reca, Buenos Aires 1924**

Juegan las blancas

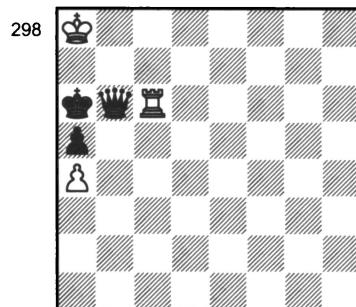
Tablas por perpetuo



**H. Rinck**

Juegan las blancas

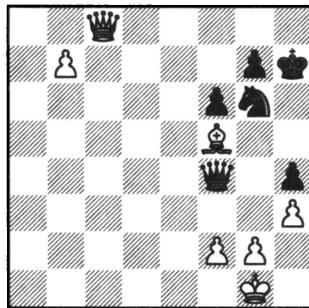
Tablas por ahogado



Juegan las blancas

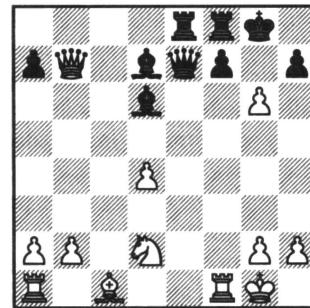
Tablas por ahogado

299



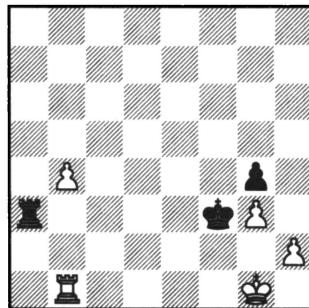
Juegan las negras  
Tablas por perpetuo

302



Juegan las negras  
Tablas por perpetuo

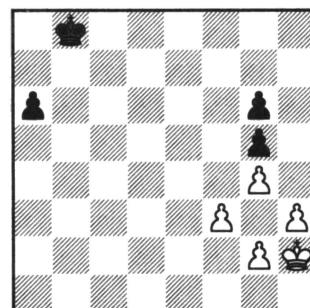
300



K. Schlechter – H. Wolf

Juegan las negras  
Tablas por ahogado

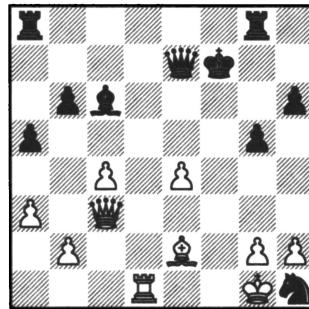
303



J. Berger

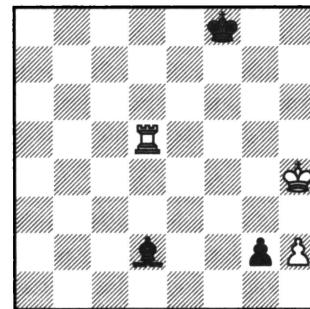
Juegan las blancas  
Tablas por ahogado

301

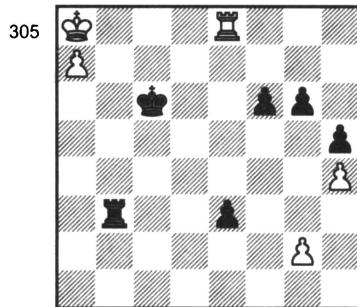


Juegan las blancas  
Tablas por perpetuo

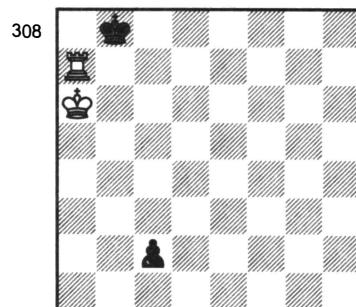
304



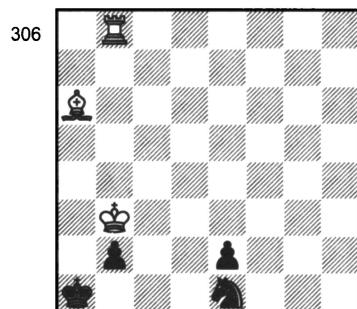
Juegan las blancas  
Tablas por ahogado



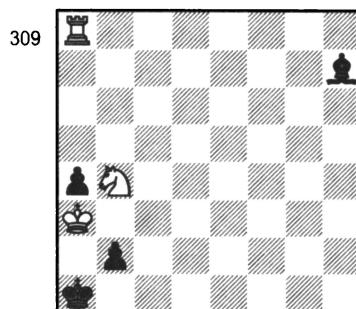
**Pierce**  
Juegan las blancas  
Tablas por ahogado



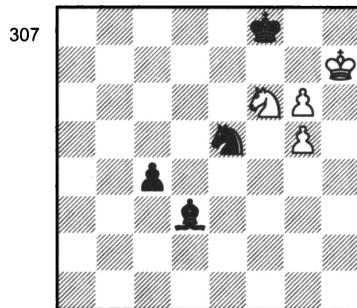
**E. B. Cook**  
Juegan las blancas  
Tablas por ahogado



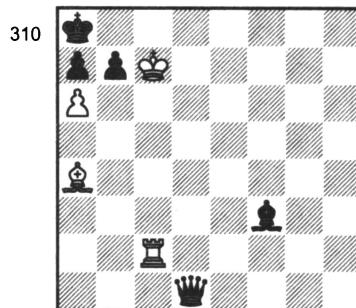
**Platov**  
Juegan las blancas  
Tablas por ahogado



Juegan las blancas  
Tablas por ahogado

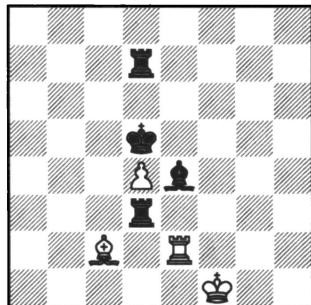


**F. Stamma**  
Juegan las blancas  
Tablas por ahogado

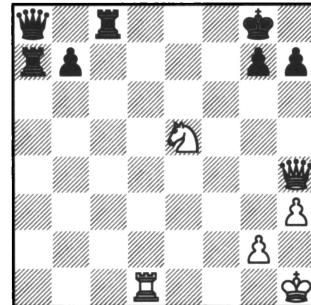


**H. Rinck**  
Juegan las blancas  
Tablas por ahogado

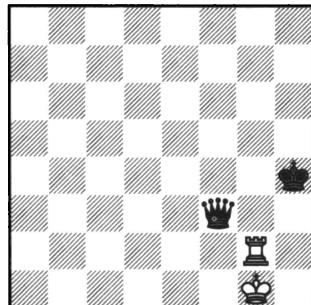
311

**J. Berger**Juegan las blancas  
Tablas

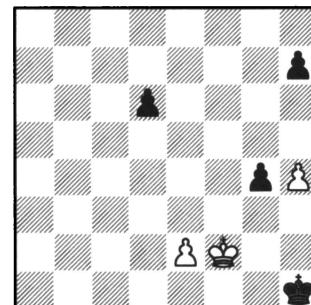
314

**S. Gold**Juegan las blancas  
Tablas por perpetuo

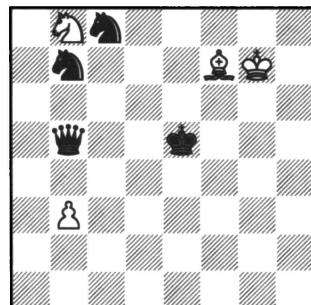
312



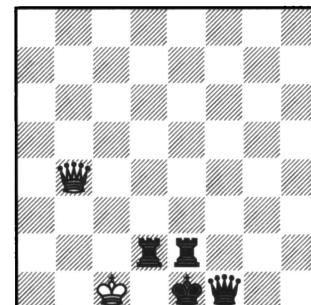
315

**H. Rinck**Juegan las blancas  
Tablas por ahogado

313

**T. R. Dawson**  
Juegan las blancas  
Tablas por repetición

316

**J. Berger**  
Juegan las blancas  
Tablas por perpetuo

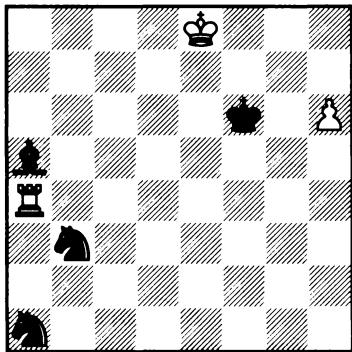
## Recursos excepcionales para ganar

Presentamos ahora 25 ejemplos de recursos extraordinarios para decidir partidas. En algunos casos se trata de partidas jugadas, pero en la gran mayoría son finales compuestos, y que ponen muy de relieve la importancia que tienen las jugadas, y la precisión necesaria para lograr el resultado esperado.

Deseamos con estos ejemplos, así como con los anteriores y los que seguirán, reforzar lo que ya nos guió al elegir las partidas y diagramas dados anteriormente, esto es: familiarizar lo más posible al aficionado con la faz ingeniosa del ajedrez, con el fin de despertar y estimular su propio ingenio y, al mismo tiempo, su propia astucia.

Todos estos ejemplos se ofrecen con su solución comentada, pero recomendamos al aficionado que proceda como con los anteriores, o sea que tape las soluciones y trate de hallarlas con su propio esfuerzo mental.

317



### F. Amelung

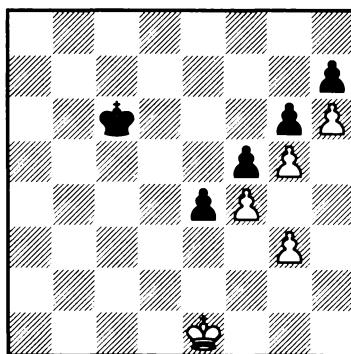
Juegan las blancas y ganan.

En esta posición no se alcanza a ver cómo podrán las blancas ganar. El negro tiene tres piezas menores contra una torre y peón, con el agravante de que el peón blanco está bajo los fuegos del rey negro, que de un solo salto lo atacará. Si se siguiera con 1.  $\mathbb{E}h4$ , el negro movería el rey, y después de ...  $\mathbb{A}c3$ , entregaría el alfil por el peón y quedaría con dos caballos contra torre, lo que es tablas.

Pero el blanco ha visto que podrá entregar

el peón poniendo en posición de mate al adversario, para explotar luego la situación apartada de las piezas negras, y juega: 1.  $\mathbb{h}7 \mathbb{g}7$  2.  $\mathbb{h}8\mathbb{W}+!$  (para colocar el rey en la banda) 2...  $\mathbb{Q}xh8$  3.  $\mathbb{Q}f7!$  (un fino detalle de ejecución, pues el rey desde "f7" puede ir rápidamente a "g6", desde donde amenazará mate con  $\mathbb{E}a8$ ) 3...  $\mathbb{Q}d8$  (impidiendo 4.  $\mathbb{E}h4++$ ) 4.  $\mathbb{E}a2$  (amenaza 5.  $\mathbb{E}h2++$ ) 4...  $\mathbb{Q}c7$  5.  $\mathbb{Q}g6!$   $\mathbb{Q}a5$  (interrumpiendo la acción de la torre) 6.  $\mathbb{E}e2$ , y mate inevitable en "e8".

318



### Minckwitz

Juegan blancas y ganan

Ambos bandos tienen igualdad de peones, pero el blanco puede explotar la situación avanzada de su peón "h", tratando de quebrar la cadena de peones enemiga.

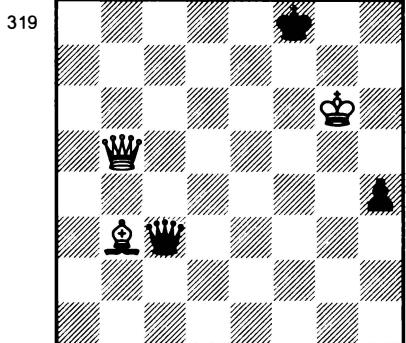
A tal fin no titubea en sacrificar material, ya que el coronar un peón en dama es un fin promisorio.

Es necesario apresurarse, por cuanto si el rey negro se acerca un paso, podrá apoyar el peón "f" cuando el "g" blanco lo provoque, y por eso gana mediante: 1.  $\mathbb{g}4!$   $\mathbb{fxg}4$  2.  $\mathbb{f}5$  (quebrando la cadena para avanzar finalmente el peón "h") 2...  $\mathbb{g}3$  (si 2...  $\mathbb{gxh}5$ , 3.  $\mathbb{g}6$ , etc.) 3.  $\mathbb{Q}f1!$  (si 3.  $\mathbb{fxg}6$ , seguiría 3...  $\mathbb{e}3$ , obligando igualmente a 4.  $\mathbb{Q}f1$  por la amenaza ...  $\mathbb{g}2$ ) 3...  $\mathbb{e}3$  4.  $\mathbb{fxg}6$ , ganando.

Ver diagrama siguiente

Esta posición es de final compuesto: dama y alfil contra dama. Este tipo de posiciones ca-

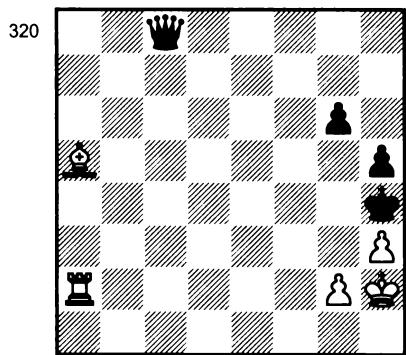
si siempre es tablas por la dificultad de evitar el empate por perpetuo. Además, hay un peón agresivo en la columna "h".



**A. Troitzky**  
Juegan blancas y ganan

El procedimiento para ganar es muy ingenioso: 1.  $\mathbb{Wd}7$  (amenazando  $\mathbb{Wd}8++$  y  $\mathbb{Wf}7++$ ) 1...  $\mathbb{Bg}3+$  (sacando el rey adversario de su agresiva situación) 2.  $\mathbb{Qh}7$   $\mathbb{Wxb}3$  (no es posible de otra forma evitar los dos mates antes enunciados) 3.  $\mathbb{Wd}8+$   $\mathbb{Qf}7$  4.  $\mathbb{Wg}8+$ , ganando la dama.

Una entrega de pieza, para ubicar la dama adversaria en una diagonal desde donde pueda permitir una combinación ganadora.

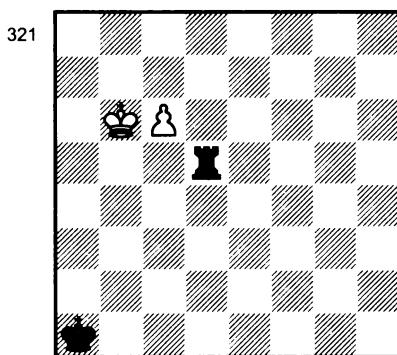


**S. M. Kaminer**  
Juegan blancas y ganan

En la posición del diagrama vemos al negro con una situación aparentemente favorable, ya que tiene una dama contra torre y alfil. No es

fácil ver cómo puede ganar el blanco, pero la posición del rey negro en una diagonal negra, y en situación típica de mate, permite al blanco idear una combinación.

Hemos dicho que la posición era típica de mate. Es decir, si no mediara la acción de la dama, que toma la casilla "d8", y el peón negro de "g6", que puede cubrir el jaque del alfil en "g5", habría mate. ¿Cómo pueden eliminarse esos obstáculos una vez conocido el esquema de la posición de mate? 1.  $\mathbb{Ec}2!$   $\mathbb{Wxc}2$  (si 1...  $\mathbb{Wb}8+$ , 2.  $\mathbb{Ec}7$   $\mathbb{Wf}8$  –evitando  $\mathbb{Qf}4$ , seguido de  $g3$  mate– 3.  $\mathbb{Ec}5$  –amenazando  $\mathbb{Qg}3$  mate– 3...  $\mathbb{Wxc}5$  4.  $\mathbb{Qd}8+$   $g5$  5.  $g3++$ ) 2.  $\mathbb{Qd}8+$   $g5$ . Ahora no es posible  $g3++$ , pero el blanco dispone de un recurso extraordinario: 3.  $\mathbb{Qa}5!$  (amenazando  $\mathbb{Qe}1++$ , y si ...  $g4$ , siempre  $\mathbb{Qd}8++$ ) 3...  $\mathbb{Wf}2$  4.  $\mathbb{Qc}7$   $\mathbb{Wf}4+$  (4...  $\mathbb{Wel}$  5.  $g3+$  y mate) 5.  $g3+$ , y mate a la siguiente.



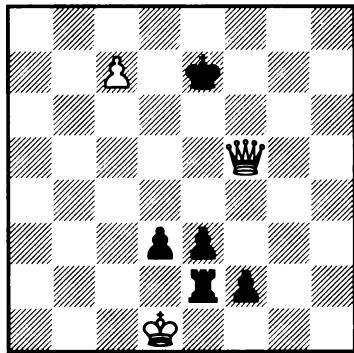
**Rev. Saavedra**  
Juegan blancas y ganan

Es éste un final que encierra varias dificultades, a pesar de su aparente sencillez. Las blancas amenazan entrar a dama, y deben tratar de que la torre no pueda comer el peón, ya que esto daría margen a un empate automático, por quedar en el tablero dos reyes solos. La primera jugada es evidente: 1.  $c7$ . A esto, las negras han de continuar con 1...  $\mathbb{Ed}6+$ . Las blancas deben jugar, contra toda la lógica, 2.  $\mathbb{Qb}5$ , ya que si jugaran 2.  $\mathbb{Qb}7$ , seguiría 2...  $\mathbb{Ed}7$ , fijando el peón, para luego capturarlo, y si jugaran 2.  $\mathbb{Qa}5?$ , seguiría 2...  $\mathbb{Ec}6$ , comiendo el peón y ganando el negro. Por último, a

2.  $\mathbb{Q}c5$ , se contesta con 2...  $\mathbb{E}d1$ . El final sigue así: 2...  $\mathbb{E}d5+$  3.  $\mathbb{Q}b4$   $\mathbb{E}d4+$  4.  $\mathbb{Q}b3$   $\mathbb{E}d3+$  5.  $\mathbb{Q}c2$  (recién ahora puede pasar a la columna "c" el rey, por cuanto si lo hubiera hecho antes, seguiría ...  $\mathbb{E}d1$ , y al entrar el blanco a dama, ...  $\mathbb{E}c1+$ , etc., y ganarían las negras). Ahora parece que las negras están perdidas, pero disponen de un recurso extraordinario, en que si el blanco no estuviera prevenido contra el mismo, caería: juega: 5...  $\mathbb{E}d4!$  6.  $c8\mathbb{E}!$  El recurso ingenioso y la réplica exacta. Si las blancas hubieran coronado dama, habría seguido entonces 6...  $\mathbb{E}c4+$ , y contra 7.  $\mathbb{W}xc4$ , las negras quedarían con el rey ahogado, y sería tablas.

El resto es simple y bonito: 6...  $\mathbb{E}a4$  (para evitar  $\mathbb{E}a8++$ ) 7.  $\mathbb{Q}b3!$ , amenazando la torre y  $\mathbb{E}c1++$ , y las blancas ganan.

322



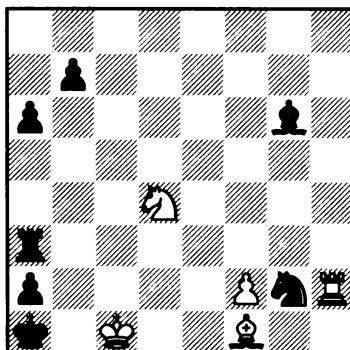
**Labourdonnais**  
Juegan blancas y ganan

En esa posición, las blancas, aparentemente, sólo pueden aspirar a un empate por jaque perpetuo, ya que el negro amenaza ...  $\mathbb{E}e1++$ , y si éste se evitara con 1.  $\mathbb{W}a5$ , entonces 1...  $f1\mathbb{W}++$ . El secreto de la victoria sería obligar a que el rey negro fuera a la banda del tablero, mediante jaques de dama, y esto es imposible, pero el blanco dispone de un recurso notable que le hará ganar.

Juega: 1.  $c8\mathbb{Q}!$ ! (única forma de ganar) 1...  $\mathbb{Q}e8$  (si 1...  $\mathbb{Q}d8$ , 2.  $\mathbb{W}xd3+$ , y luego  $\mathbb{Q}xe2$ , ganando) 2.  $\mathbb{W}g6+$   $\mathbb{Q}f8$  (no 2...  $\mathbb{Q}d7$ , ó 2...  $\mathbb{Q}d8$ , por 3.  $\mathbb{W}xd3+$ , con la variante antes mencionada) 3.  $\mathbb{W}f6+$   $\mathbb{Q}g8$  (si 3...  $\mathbb{Q}e8$ , 4.  $\mathbb{W}e7++$ ) 4.  $\mathbb{Q}e7+$   $\mathbb{Q}h7$  5.  $\mathbb{W}g6+$   $\mathbb{Q}h8$  6.  $\mathbb{W}h6++$  (o

6.  $\mathbb{W}g8++$ ). Como se ve, de no mediar el recurso de coronar el peón en una pieza menor, las blancas sólo habrían conseguido tablas.

323



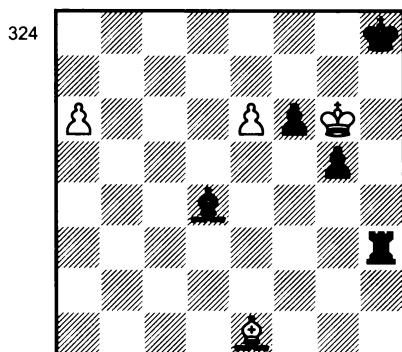
**K. Behting**  
Juegan blancas y ganan

En esta posición, las blancas parecen estar absolutamente perdidas. El negro tiene gran ventaja en material, y amenaza ...  $\mathbb{E}c3+$ , seguido de ...  $\mathbb{Q}b2$ , y coronar un peón. Pero ya hemos dicho que en ajedrez no siempre se está tan perdido como parece. Este ejemplo es, a ese respecto, luminoso. El blanco tiene al rey adversario en posición de mate, mediante  $\mathbb{Q}b3$  o  $\mathbb{Q}c2$ . Ambas casillas están tomadas por piezas enemigas, pero ya este hecho puede engendrar un plan tendiente a explotar rápidamente esta amenaza.

El procedimiento es el siguiente: 1.  $\mathbb{E}h3!!$  (evitando ...  $\mathbb{E}c3+$  y, además, sacando la torre del ala dama, para preparar la genial maniobra de obstrucción) 1...  $\mathbb{E}xh3$  2.  $f3!$  (imprescindible para evitar un eventual jaque en la octava - primera - línea en el momento crítico) 2...  $\mathbb{E}xf3$  3.  $\mathbb{Q}d3!!$  (la llave de la victoria). Una jugada de problema. Si el alfil es capturado con la torre, queda obstruida la acción del alfil negro sobre "c2", y si se capture con el alfil, la de la torre sobre "b3", y en ambos casos, mate. Si la torre no estuviera en la columna "f", habría un jaque salvador en "h1".

En la posición del diagrama siguiente, las blancas están, en cuanto a material se refiere, perdidas. El alfil detiene peón libre de la columna "a", y la torre puede detener el peón

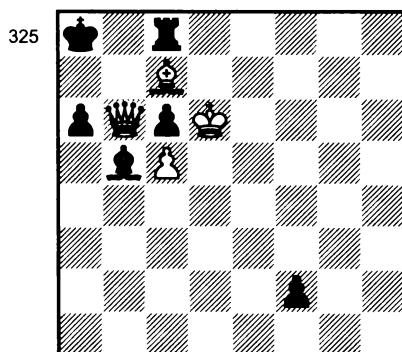
lumna "a", y la torre puede detener el peón de rey, apenas éste avance. En caso de jugar 1.e7 las negras continuarían con 1... $\mathbb{E}e3$ , seguido de ... $\mathbb{E}xe7$ , y las blancas no tendrían la menor oportunidad de victoria.



K. Junker – Soest  
Juegan blancas y ganan

Es ésta otra posición de obstrucción, similar a algunas que ya hemos considerado. Si se lograra que, al detener un peón, la pieza que lo detiene obstruyera la acción de la otra, al final se podría ganar coronando un peón.

La solución es de encantadora elegancia, y simple: 1.  $\mathbb{Q}f2$  (entregando el alfil para crear la posición de autoobstrucción) 1...  $\mathbb{Q}xf2$  2.e7  $\mathbb{E}e3$  (única para evitar la coronación del peón) 3.a7, y la torre, al detener al peón "e", ha obstruido la acción del alfil, ganando las blancas, puesto que coronan un peón, dando mate.

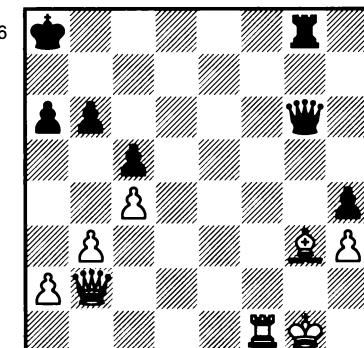


Juegan blancas y ganan

Es éste un final notablemente instructivo.

Las blancas tienen una dama y un alfil, pero totalmente anulados para impedir la coronación del peón "f". El rey negro está en posición de mate, pero aparentemente muy bien defendido por las piezas que lo circundan. Sin embargo, hay un procedimiento ganador, y para llegar a la victoria es necesario entregar el alfil y la dama ¡para dar mate con el peón de "c5"!

Veamos: 1.  $\mathbb{Q}b8$  (como la posición es apremiante, las blancas entregan sus piezas para eliminar la poderosa torre que defiende tan bien) 1..  $\mathbb{E}xb8$  (única que evita 3.  $\mathbb{W}a7++$ ) 2.  $\mathbb{Q}c7$  (amenazando 3.  $\mathbb{W}xb8++$ ) 2..  $\mathbb{E}xb6$  (movimiento forzado) 3.  $cxb6 \mathfrak{f}1\mathbb{W}$  4.  $b7+\mathbb{Q}a7$  5.  $b8\mathbb{W}++$ .



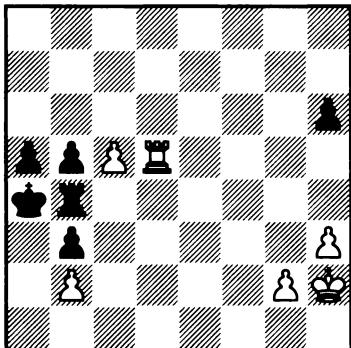
Juegan blancas y ganan

Éste es un notable ejemplo de recurso extraordinario, pero sumamente instructivo, ya que es una de las grandes sorpresas que a menudo depara el ajedrez. Las negras tienen una pieza menos, pero han fijado el alfil de "g3", que aparentemente no puede salvarse, ya que está vulnerado por la poderosa acción coordinada de la dama y una torre y el peón que lo está clavando.

Sin embargo, existe una defensa ganadora en virtud de las posibilidades que ofrece la situación del rey negro bajo los eventuales fuegos de jaque en la diagonal.

La maniobra es así: 1.  $\mathbb{W}g2+$   $\mathbb{A}a7$  2.  $\mathbb{B}b8+!$   $\mathbb{B}xb8$  (si 2...  $\mathbb{B}xb8$ , 3.  $\mathbb{W}xg6$ ) 3.  $\mathbb{B}f8+$   $\mathbb{A}a7$  (si 3...  $\mathbb{B}xf8$ , 4.  $\mathbb{W}xg6$ ) 4.  $\mathbb{B}xg8$ , ganando.

327



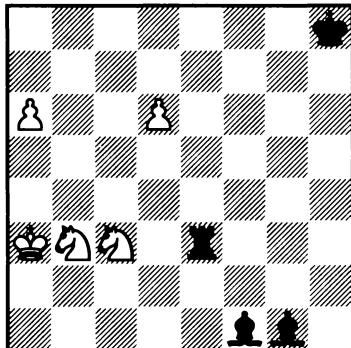
**Moller**  
Juegan blancas y ganan

Una posición también muy confusa para afirmar que el blanco puede ganar, y menos, rápidamente. Hay un peón pasado en "c5", pero la torre negra, en "c4", impedirá el avance del mismo, y luego los peones del ala dama se tornarían muy peligrosos para el blanco.

En definitiva, para pretender ganar, las blancas debieran anular la torre enemiga, y encuentran un procedimiento aleccionador, entregando la torre, para luego copar la del adversario y ganar con el peón pasado.

1.  $\mathbb{E}h5$   $\mathbb{E}c4$  2.  $\mathbb{E}h4!$   $\mathbb{E}xh4$  (si 2... $\mathbb{Q}b4$ , 3.  $\mathbb{E}xc4+$ , y luego c6) 3. g4 (encerrando la torre) 3... h5 (para liberar la torre) 4.  $\mathbb{Q}g3$ , y el peón "c" se corona de forma inevitable.

328



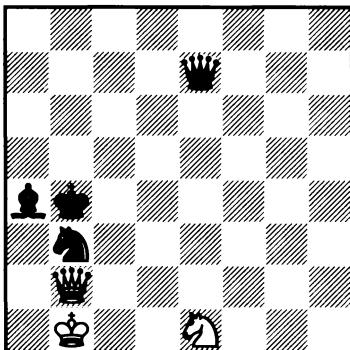
Juegan blancas y ganan

Posición también instructiva e interesante. El negro tiene ventaja material, pero en

cierto momento las piezas han de verse anuladas en su acción mediante sucesivas entregas de los caballos.

Veamos la solución: 1. d7  $\mathbb{E}d3$  2.  $\mathbb{Q}d4!$   $\mathbb{E}xd4$  3. a7 (al ubicarse la torre en "d4", se ha anulado la acción del alfil que corre por las diagonales negras) 3...  $\mathbb{Q}g2$  (impidiendo la coronación del peón "a", pero las blancas disponen de un nuevo recurso) 4.  $\mathbb{Q}d5!!$ , y ya no es posible evitar que se corone uno de los dos peones, y luego haya que entregar una pieza por el otro.

329



**Kubbel**  
Juegan blancas y ganan

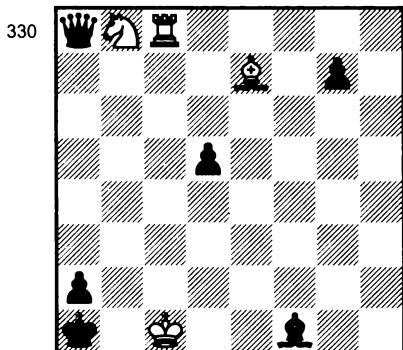
Otro ejemplo bonito.

Las blancas tienen una pieza de menos, y el rey adversario no está en posición de mate que aparentemente pueda ser explotada. Sin embargo, la dama negra está en la misma diagonal que el rey, y esto, unido a una probable posición de mate con el caballo, engendra la siguiente maniobra ganadora: 1.  $\mathbb{W}a3+!!$  (sencillo, pero de una elegancia extraordinaria) 1...  $\mathbb{Q}xa3$  (si el rey se moviera, seguiría  $\mathbb{W}xe7$ ) 2.  $\mathbb{Q}c2++$ . Las piezas negras quitan a su rey dos casillas, y la única válvula de escape ("b4") está tomada por el caballo que da jaque.

Otro interesante ejemplo de recurso extraordinario para vencer es el del siguiente diagrama.

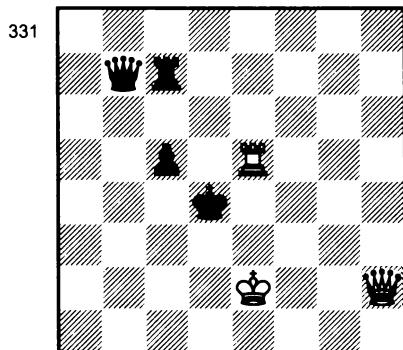
El blanco gana especulando con la posición de mate del rey negro. Para lograrlo, deberá

realizar una serie de sacrificios que, al impedir algunos jaques salvadores, faciliten que el mate sea dado por el caballo en "c2" o "b3".



**F. Amelung**  
Juegan blancas y ganan

1.  $\mathbb{Q}b4$  (amenazando  $\mathbb{Q}c3++$ ) 1...  $d4$  (única para impedirlo) 2.  $\mathbb{Q}c6!!$  (iniciando la maniobra ganadora) 2...  $\mathbb{Q}xc8$  (si 2...  $\mathbb{Q}a6$  ó 2...  $\mathbb{Q}a4$ , seguiría 3.  $\mathbb{Q}xd4$ , ganando) 3.  $\mathbb{Q}c3+!$  (el segundo sacrificio para que el peón negro, al obstruir la acción de la dama, permita que el caballo amenace mate inevitable) 3...  $dxc3$  4.  $\mathbb{Q}d4$ , y el mate, mediante  $\mathbb{Q}c2$  o  $\mathbb{Q}b3$ , es inevitable.

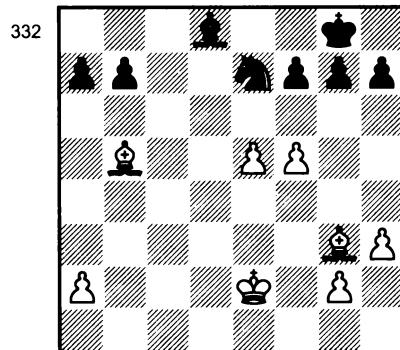


**H. Rinck**  
Juegan blancas y ganan

Los finales de dama y torre son siempre muy difíciles. En esta posición existe evidentemente la posibilidad de dar jaques. Esto, unido a la situación de la dama negra, facilita una combinación muy agradable e instructiva.

Para ganar debe colocarse mediante jaques el rey en la columna "b" o la diagonal "h1-a8", para, al dar jaque, ganar la dama. Con tal fin, primero es imprescindible sacar la torre de la defensa de la dama, y el procedimiento es instructivo:

1.  $\mathbb{Q}f4+$   $\mathbb{Q}c3$  2.  $\mathbb{Q}xc5+!$   $\mathbb{Q}xc5$  3.  $\mathbb{Q}c1+$   $\mathbb{Q}d4$  4.  $\mathbb{Q}e3+$   $\mathbb{Q}c4$  (si 4...  $\mathbb{Q}d5$ , seguiría 5.  $\mathbb{Q}f3+$ , ganando la dama) 5.  $\mathbb{Q}d3+$   $\mathbb{Q}b4$  6.  $\mathbb{Q}b1+$ , y se gana la dama.



**Wolf**  
Juegan blancas y ganan

Es otro tipo de posición.

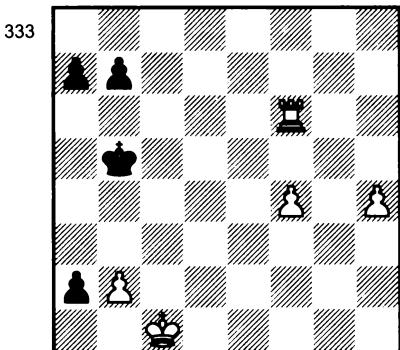
Las blancas ven que tienen un peón atacado y de difícil defensa en la casilla "f5", ya que si 1.  $f6$ ,  $gxf6$ , y luego ...  $\mathbb{Q}d5$ , ganándolo. Wolf tiende una especie de celada, que es todo un brillante recurso. Juega 1.  $\mathbb{Q}h4$  (provocando la captura del peón por la amenaza ulterior de un doble en "d4") 1...  $\mathbb{Q}xf5?$  2.  $\mathbb{Q}xd8$   $\mathbb{Q}d4+$  3.  $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{Q}xb5$ , y las negras han ganado el peón.

Sin embargo, el caballo de la casilla "b5", tan ágil en apariencia, está absolutamente perdido, mediante la maniobra que sigue: 4.  $a4$   $\mathbb{Q}a3$  (única) 5.  $\mathbb{Q}e7$   $\mathbb{Q}b1$  6.  $\mathbb{Q}c2$ , copando el caballo.

Sumamente instructivo resulta el procedimiento ganador que nos muestra el diagrama que sigue.

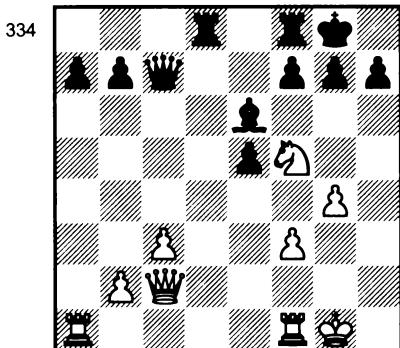
Las negras amenazan coronar un peón, y aparentemente no existe forma de poder evitarlo. Las blancas especulan sobre un eventual

jaque con el peón "b" para luego, ganando un tiempo vital, ubicarse con el rey en la casilla "b2" y obtener la victoria con el peón "h".



Juegan blancas y ganan

Veamos cómo ganan las blancas: 1.  $\mathbb{E}f5+$   $\mathbb{Q}b4$  2.  $\mathbb{E}a5!$   $\mathbb{Q}xa5$  3.  $b4+!$  (con gran sencillez, mediante un ingenioso recurso de sacrificio, el blanco ha eliminado la fuerza agresiva del peón avanzado) 3...  $\mathbb{Q}xb4$  4.  $\mathbb{Q}b2$   $\mathbb{Q}c4$  5.  $h5$   $d5$  6.  $h6$   $\mathbb{Q}e6$  7.  $h7$   $\mathbb{Q}f7$  8.  $h8\mathbb{Q}$ , ganando.



### Darmenón

Juegan blancas y ganan mediante una instructiva celada

Este ejemplo se aparta un poco de los que hemos venido estudiando, ya que la posición es favorable al negro, y el blanco no gana matemáticamente, sino por medio de una celada.

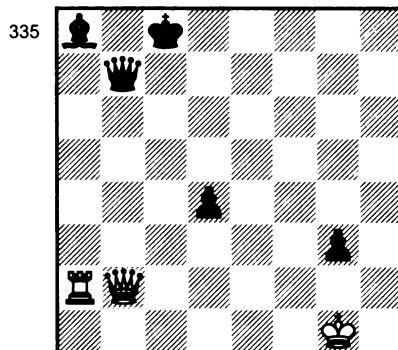
No obstante, es un recurso extraordinario y muy instructivo. Se llega a una posición típica

de mate (véase diagrama nº 211) mediante una jugada de doble intención aparentemente errónea.

Las blancas juegan 1.  $\mathbb{E}xa7$ , y las negras replican 1...  $\mathbb{W}b6+$  (lo justo era previamente hacer 1...  $\mathbb{Q}xf5$ ) 2.  $\mathbb{Q}g2$   $\mathbb{W}xa7$  (el exceso de gula y el no tener en cuenta las amenazas adversarias, ocasionan la pérdida del juego; aún ahora era bueno 2...  $\mathbb{Q}xf5$ ). El mate, en este momento, es ya inevitable, por medio de un procedimiento que ya conocemos) 3.  $\mathbb{Q}e7+$   $\mathbb{Q}h8$  4.  $\mathbb{W}xh7+$   $\mathbb{Q}xh7$  5.  $\mathbb{E}h1++$ .

El sacrificio inesperado es uno de los recursos más espectaculares y habituales para decidir partidas aparentemente perdidas. La posición del diagrama que sigue es muy instructiva a este respecto.

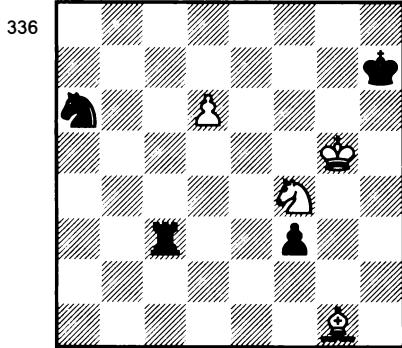
Las negras están amenazando ...  $\mathbb{W}h1++$ . Para evitarlo, una vista poco afinada sólo recurriría a entregar la torre por el alfil, llegando a un final con dos peones menos, que podría ser tablas.



K. A. L. Kubbel  
Juegan blancas y ganan

Pero el blanco tiene la partida ganada mediante un sorprendente método, que prueba que nunca hay que sobrevalorar en ajedrez la gravedad de las amenazas, y que siempre debe confiarse en los recursos de la propia posición. La solución es así: 1.  $\mathbb{W}c2+$   $\mathbb{Q}d8$  (si 1...  $\mathbb{Q}d7$ , seguiría otro notable sacrificio: 2.  $\mathbb{E}a7!$   $\mathbb{W}xa7$  3.  $\mathbb{W}h7+$ , ganando la dama) 2.  $\mathbb{W}h7!!$  (espléndida jugada, que significa la

entrega de la dama; las blancas amenazan hacer  $\mathbb{Q}xa8+$ , seguido de  $\mathbb{W}h8+$ , o simplemente  $\mathbb{W}h8+$ , seguido de  $\mathbb{W}xa8$ .) 2... $\mathbb{W}xh7$  3. $\mathbb{Q}xa8+$ , seguido de  $\mathbb{E}a7+$ , ganando la dama.



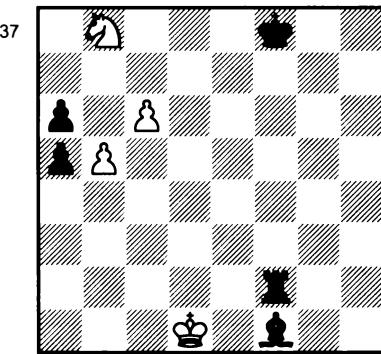
**A. Troitzky**  
Juegan blancas y ganan

El diagrama nº 336 nos ofrece un notable final compuesto, original del famoso compositor Troitzky. Las blancas amenazan coronar un peón en dos jugadas, y, para un aficionado de escasa experiencia, las negras están absolutamente perdidas. Sin embargo, hay un recurso magnífico para hacer tablas, que encontrará un jugador de regular valía, y un fuerte aficionado demostrará cómo, a pesar de este recurso de ahogado, las negras pierden mediante una maniobra excepcional, que pone en evidencia la notable variación de recursos del ajedrez.

Veamos la solución: 1.d7 (amenazando entrar a dama). No hay cómo evitarlo, pero el negro, que entiende de recursos extraordinarios, busca un notable empate por ahogado) 1...f2! 2. $\mathbb{Q}xf2$   $\mathbb{E}g3+!$  (entregando la torre para explotar una probable variante de ahogado del mismo tipo que las que observamos en los diagramas 296 al 316, pero ahora veremos cómo esa esperanza se desvanece) 3. $\mathbb{Q}xg3$  (única para ganar. Si el rey se mueve, seguiría ... $\mathbb{E}g8$ ) 3... $\mathbb{Q}c5!$  (el secreto del supuesto empate) 4.d8 $\mathbb{Q}!$ , y las blancas ganan teóricamente.

Si en lugar de pedir alfil, las blancas pierden dama o torre, seguiría 4... $\mathbb{Q}e6+$ , y si

5. $\mathbb{Q}xe6$ , ahogado. Y si el blanco pidiese caballo, seguiría 4... $\mathbb{Q}e4+$ , y luego 5... $\mathbb{Q}xg3$ , igualmente tablas, por cuanto dos caballos y rey contra rey nunca dan mate.



**A. Troitzky**  
Juegan blancas y ganan

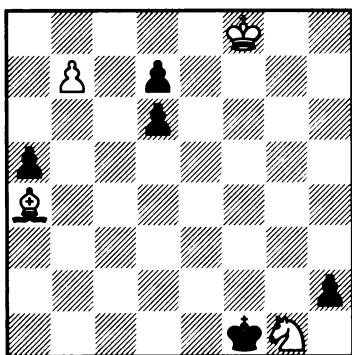
El final de Troitzky de este diagrama es igualmente aleccionador, y muestra una nueva variante de la obstrucción como base de recursos excepcionales para ganar partidas aparentemente perdidas.

En esta posición parece que la torre y el alfil, que tan ágiles son, bastan para detener los peones blancos, pero se verá otra vez cómo se construye una posición geométricamente similar a muchas de las anteriores: 1.c7  $\mathbb{Q}h3$  2.bxa6  $\mathbb{Q}g4+$  (única maniobra para evitar la coronación del peón "a", sin permitir la coronación directa del "c") 3. $\mathbb{Q}c1$  (si 3. $\mathbb{Q}e1$ , continuaría 3... $\mathbb{E}e2+$ , y después ... $\mathbb{E}e8$ ) 3... $\mathbb{Q}f5$  4.a7  $\mathbb{E}c2+$  5. $\mathbb{Q}d1$   $\mathbb{Q}e4$  6. $\mathbb{Q}c6!!$  (esta es la jugada de obstrucción que hace inevitable que se corone un peón). Se observará que en todos los casos la pieza, para obstruir, se coloca en el punto de coincidencia de las piezas enemigas.

El siguiente final es muy instructivo. Las negras amenazan coronar un peón, y no es fácil ver cómo puede ser esto evitado. Las blancas, a su vez, pueden entrar a dama, pero como las negras capturan el caballo, el final de alfil y dama contra dama y peones es absolutamente tablas.

El recurso aquí empleado para vencer es otro tipo de obstrucción. Se trata de ubicar el rey en la diagonal o línea donde se corone la dama adversaria, para luego, mediante un jaque, ganarla. La idea es muy usual, pero el procedimiento es bastante complejo, y obliga a apelar al excepcional recurso del sacrificio total de las piezas ahora vivas para lograr vencer.

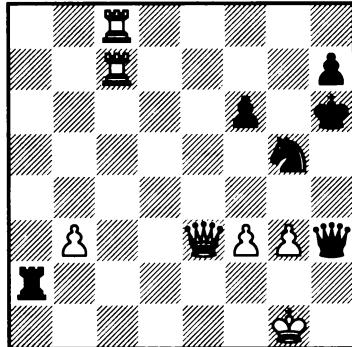
338



**K. L. Kubbel**  
Juegan blancas y ganan

Veamos: 1.  $\mathbb{Q}e2$  (amenaza  $\mathbb{Q}g3+$ ) 1...  $\mathbb{Q}xe2$  2.  $\mathbb{Q}d1+$   $\mathbb{Q}f2$  (o 2...  $\mathbb{Q}e3$ ; Si 2...  $\mathbb{Q}xd1$ , 3.  $b8\mathbb{W}$   $h1\mathbb{W}$  4.  $\mathbb{W}b1+$ , etcétera) 3.  $\mathbb{Q}f3!$  (aprovechando la ubicación del rey en la diagonal geométricamente peligrosa) 3...  $\mathbb{Q}xf3$  4.  $b8\mathbb{W}$   $h1\mathbb{W}$  5.  $\mathbb{W}b7+$ , ganando la dama.

339

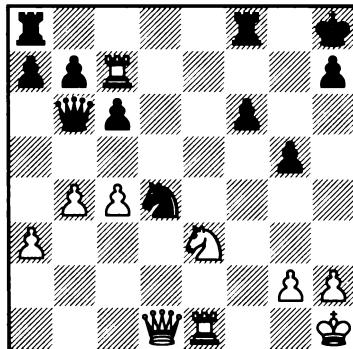


**Duras – Cohn**  
Carlsbad 1911  
Juegan blancas y ganan

La posición corresponde a una partida jugada entre los maestros Cohn y Duras. Las negras amenazan ...  $\mathbb{W}g2++$  y ...  $\mathbb{W}xg3$ , y las blancas tienen serias dificultades para hallar una defensa satisfactoria.

Duras encuentra un recurso magnífico, que le permite ganar la dama rival. Para ello, sabe que debe ubicar el rey en la columna o diagonal coincidente con la dama, como hemos visto en otros ejemplos, y juega: 1.  $\mathbb{E}xh7+!$   $\mathbb{Q}xh7$  2.  $\mathbb{W}e7+$   $\mathbb{Q}g6$  (a 2...  $\mathbb{Q}h6$ , 3.  $\mathbb{W}xf6+$ , con mate) 3.  $\mathbb{E}g8+$   $\mathbb{Q}f5$  (se ha logrado la posición buscada, pero surge el obstáculo de que si 4.  $\mathbb{W}d7+$ ,  $\mathbb{Q}e6$ , y esto ocasiona un nuevo y elegante sacrificio ganador) 4.  $\mathbb{E}xg5+!$   $\mathbb{Q}xg5$  (si 4...  $\mathbb{W}fxg5$ , 5.  $\mathbb{W}d7+$ , etc.) 5.  $\mathbb{W}g7+$  (obligando al rey a ubicarse en la diagonal o columna fatal) 5...  $\mathbb{Q}h5$  (o 5...  $\mathbb{Q}f5$  6.  $\mathbb{W}d7+$ ) 6.  $\mathbb{W}h7+$ , ganando la dama.

340

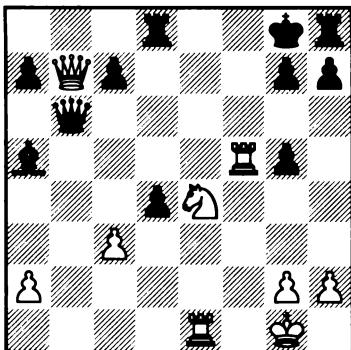


**Oppen**  
Juegan blancas y ganan

Esta posición enseña cómo la rapidez en la ejecución permite decidir partidas aparentemente laboriosas. El negro ataca la torre agresiva de "c7". De no ser así, el blanco podría jugar 1.  $\mathbb{W}h5$ , con mate. Este plan ganador, aparentemente abortado, permite a las blancas idear combinación que sigue para decidir la partida mediante un mate instructivo y típico: 1.  $\mathbb{Q}d5!$  (la jugada clave) 1...  $cxd5$  2.  $\mathbb{E}xh7+$   $\mathbb{Q}xh7$  3.  $\mathbb{W}h5+$   $\mathbb{Q}g8$  4.  $\mathbb{E}e7$ , y el mate es ahora inevitable. Es de mencionar la rapidez en la ejecución de la maniobra que ha proporcionado la victoria al blanco.

## Transposiciones

341



Caldas Vianna – Silvestre  
Juegan blancas y ganan

Este ejemplo es también instructivo. Servirá para que el aficionado estudioso observe cuántos y cuán variados son los tipos de recursos excepcionales que ofrece el ajedrez en posiciones aparentemente peligrosas, y para que el jugador se familiarice con la parte ingeniosa del juego.

Las negras tienen aparentemente una sólida posición y sin embargo están perdidas, mediante una jugada espectacular, de problema: 1.  $\mathbb{Q}d6!!$  (defendiendo la dama y entregando el caballo de tres formas distintas, aunque no puede ser capturado) 1...  $\mathbb{d}xc3+$  (si 1...  $\mathbb{c}xd6$ , 2.  $\mathbb{W}f7++$ ; si 1...  $\mathbb{W}xd6$ , 2.  $\mathbb{W}b3+$ , y mate en dos jugadas como máximo, y a 1...  $\mathbb{E}xd6$ , 2.  $\mathbb{E}e8++$ ) 2.  $\mathbb{Q}h1$  h6 (si 2...  $\mathbb{W}xb7$ , 3.  $\mathbb{Q}xb7$  c2 4.  $\mathbb{Q}xa5$   $\mathbb{E}d1$  5.  $\mathbb{E}ff1$ , etc.) 3.  $\mathbb{W}d5+!$   $\mathbb{Q}h7$  4.  $\mathbb{W}e4$  (amenazando sacar la torre de "f5", con un descubierto ganador) 4...  $\mathbb{Q}g8$  5.  $\mathbb{W}e6+$   $\mathbb{Q}h7$  6.  $\mathbb{E}f6$  (amenazando  $\mathbb{E}xh6+$  seguido de  $\mathbb{W}f7++$ ) 6...  $\mathbb{E}hf8$  7.  $\mathbb{W}f5+$   $\mathbb{Q}g8$  8.  $\mathbb{E}xf8+$   $\mathbb{E}xf8$  9.  $\mathbb{W}xf8+$  (rematando mediante un nuevo y definitivo sacrificio el encuentro) 9...  $\mathbb{Q}xf8$  10.  $\mathbb{E}e8++$ , por la acción del caballo de "d6".

## Otros errores

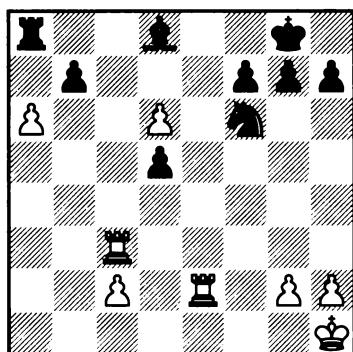
Suelen deslizarse en las partidas de ajedrez errores de un tipo muy distinto al que hemos analizado, y sobre los cuales creemos oportuno decir algunas palabras, por cuanto son muy comunes.

El jugador medita sus jugadas en el tren conocido: mi jugada, su respuesta, mi jugada, su respuesta, etc., y arriba así a una serie de jugadas propias que conducen al fin que persigue. Suele acontecer en estos casos que se ejecuta esa serie, alterando en algún punto el orden en que las jugadas debieron ir; muy comúnmente se ejecuta como primera jugada la que se había pensado como segunda, y en otros casos, esta alteración se produce con posterioridad. Estas transposiciones de jugadas suelen tener funestas consecuencias, y sólo pueden evitarse con la práctica asidua del juego.

Si la partida es de interés, conviene también rehacer rápidamente la serie de movimientos antes de efectuar cada una de ellos, para asegurarse de que en cada caso se hace la jugada meditada y también, asimismo, de que las jugadas del adversario toleren la prosecución del propio plan trazado.

A continuación se da un ejemplo de la importancia que para el desarrollo del juego tienen las transposiciones:

342



C. Dorash  
Juegan blancas y ganan

Es ésta una posición sumamente instructiva que podría servir de ejemplo a varios temas distintos. El blanco tiene dos torres, contra una torre, un caballo y un alfil.

Existe una amenaza de mate en "e8" que el caballo de "f6" anula. Asimismo, el blanco co-

noce algunos detalles característicos de ganancias de material de los que hablaremos más adelante, y desea explotar la situación avanzada de sus peones de "d6" y "a6", ya que en un final estaría perdido.

No es posible jugar ahora axb7, por la amenaza de ... $\mathbb{A}a1++$ . Entonces las blancas analizan la siguiente combinación: 1. $\mathbb{E}c8!$   $\mathbb{E}xc8$  2. $\mathbb{E}e8+!$  (magnífico segundo sacrificio hecho con el propósito de efectuar más tarde el avance d7, atacando simultáneamente la torre y el caballo, ganando) 2... $\mathbb{Q}xe8$  3.d7!  $\mathbb{Q}d6$  4.dxc8 $\mathbb{W}$   $\mathbb{Q}xc8$  5.axb7, atacando el caballo, para seguir con b8 $\mathbb{W}$  en caso que éste se mueva.

El raciocinio del jugador blanco es de notable exactitud, y la combinación hermosa y tentadora. La idea medular de la misma es entregar ambas torres en "e8" y "c8" para obligar a ubicar las piezas adversarias en situación de ser atacadas simultáneamente con el peón "d" y valorizar esos peones, a primera vista poco eficaces.

En el análisis que el blanco efectúa ante la evidencia de la victoria, el jugador cree que para poner las piezas indicadas en la posición requerida, es indistinto el orden de jugadas intermedias de la maniobra que va a efectuar, y juega 1. $\mathbb{E}e8+$ , por cuanto a primera vista es aún más inmediata, ya que da jaque al rey adversario.

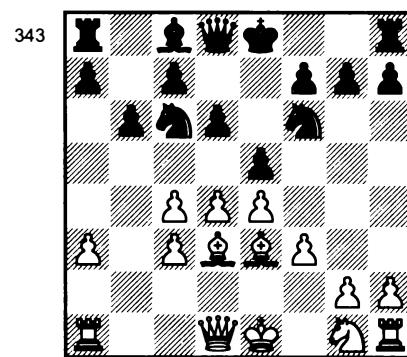
Sin embargo, esta jugada no sólo no es igual, sino que pierde la partida después de 1. $\mathbb{E}e8+?$   $\mathbb{Q}xe8$  2. $\mathbb{E}c8$   $\mathbb{E}xa6!$  3. $\mathbb{Q}g1$  (para evitar el mate en "a1") 3... $\mathbb{E}xd6$ , defendiendo el alfil atacado, ganando.

Asimismo puede producirse este error por equivocación material. El jugador, un tanto emocionado por la combinación en sí, y un tanto mareado por el análisis completo de la variante, realiza la segunda jugada del mismo, en lugar de la primera, y ocurre que, en lugar de ganar, pierde.

Por una razón o por otra, a conciencia o inconscientemente, la transposición de jugadas resulta fatal y ocasiona una injusta derrota. Es éste uno de los obstáculos con que suele tropezar el jugador cuando no domina completamente la visión mediata del juego.

El ejemplo que damos ahora tiene un valor en verdad excepcional, no por lo que significa, sino por cuanto es uno de los errores históricamente más extraordinarios de los tiempos modernos.

Capablanca, "the perfection in chess", como con enorme justicia fue bautizado por varios maestros, incurrió en el torneo de Carlsbad de 1929, frente a Saemisch en la posición del diagrama, en una falta gravísima, que, sin embargo, tiene explicación.



**Saemisch – Capablanca**

Juegan negras

El plan, en este momento, para el negro, es jugar 1...0–0, para más tarde continuar con ... $\mathbb{A}a6$  y ... $\mathbb{Q}a5$ , atacando el peón doblado de las blancas en "c4". Capablanca creyó haber efectuado ya la primera de estas jugadas, y jugó 1... $\mathbb{A}a6??$ , a lo que Saemisch siguió con 2. $\mathbb{W}a4$ , atacando simultáneamente el alfil de "a6" y el caballo de "c6". No es posible continuar a esto con 2... $\mathbb{Q}a5$ , por cuanto al haber omitido el enroque, que es la jugada previa del plan, el caballo está clavado por la situación del rey.

Es por lo tanto obligatorio jugar 2... $\mathbb{A}b7$ , como jugó Capablanca, pero a esto siguió 3.d5, ganando el caballo.

Es éste un error mecánico. Muchas veces se realizan en la apertura jugadas partiendo de la base errónea de que se han ejecutado otros movimientos previos. En todo momento, y con mayor intensidad en las posiciones muy

familiares, el jugador debe proceder con la máxima atención, y no confiar en la memoria, o en la primera impresión.

### Análisis defectuosos

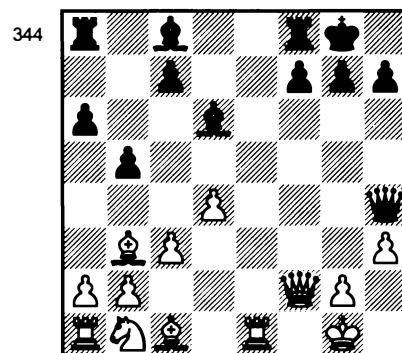
Otra fuente de errores graves se encuentra en la dificultad que tiene la mente en seguir con fidelidad las alteraciones que se producen en la posición por causa de la evolución que sufren las piezas con el análisis mental.

Las posiciones anteriores, la inicial sobre todo, por razón de su existencia objetiva ante la vista del jugador, tiene una tendencia pronunciada a persistir. Si inicialmente el juego es muy seguro, tenderemos a creer que sigue siéndolo a pesar de que por la evolución de las piezas haya perdido su seguridad. En general, se cuenta siempre en esos casos con poder efectuar un movimiento muy importante para nuestros planes, sin observar que, por razón de los cambios previamente efectuados, esa jugada no será factible en el momento requerido.

Otras será un caballo, una torre u otra pieza cualquiera que debía moverse y resulta haber quedado clavada, o un alfil que debía accionar en una diagonal que ha quedado obstruida y que no obstante se persiste en considerar como libre; otras veces un jaque que se hace posible y altera los planes; en otras, una pieza viene a defender el punto atacado que, sin embargo, se sigue considerando indefenso, y otros muchos, cuya enumeración sería prolífica e inútil. Pero en todos los casos la característica mental es la misma. No se tienen en consideración las jugadas previas, y se cuenta en cierto momento una jugada que resulta imposible o perjudicial.

Daremos tres ejemplos de estos errores, pero nada podemos hacer para colaborar a su desaparición, pues esa tarea depende absolutamente del aficionado, que debe acostumbrarse a pensar con exactitud. Para ello deberá analizar con serenidad sus movimientos y procurar ver más bien dos jugadas o tres con precisión que no muchas inciertamente. Además, será provechoso practicar lo más posible el análisis mental de posiciones, esforzándose en ver con claridad las posiciones resultantes.

Al analizar o reproducir partidas de maestros o de expertos jugadores, si el comentarista señala variantes que pudieron producirse, conviene que se esfuerce también en seguir el curso de estas variantes mentalmente, leyendo las jugadas y mirando el tablero, pero sin mover las piezas. Pero como quiera que este ejercicio es bastante difícil, debe efectuarse únicamente cuando esos análisis no excedan de tres jugadas.



Juegan negras

Esta es una posición típica de una variante de la Apertura Ruy López. El negro acaba de entregar un caballo en la casilla "f2", que las blancas han capturado con la dama, provocando la amenaza de ... $\mathbb{Q}g3$ , pues confían en una bonita combinación de mate. Veamos: 1... $\mathbb{Q}g3$  2. $\mathbb{W}xf7+$   $\mathbb{E}xf7$  3. $\mathbb{E}e8++$ .

Tres son las piezas que, armonizando su acción, engendran esa amenaza: la dama, la torre de "e1" y el alfil de "b3". A esto se agrega la situación del alfil dama negro, que al interrumpir la acción de las torres facilita la intrusión de la torre en "e8".

Bien, las negras jugaron ahora 1... $\mathbb{A}h2+$ , con doble intención. Las blancas creyeron que sólo entrañaba el infantil lance de capturar la dama si seguía 2. $\mathbb{Q}xh2$ , y jugaron eludiendo la pérdida de la dama con 2. $\mathbb{Q}f1$ , aparentemente con la misma amenaza anterior.

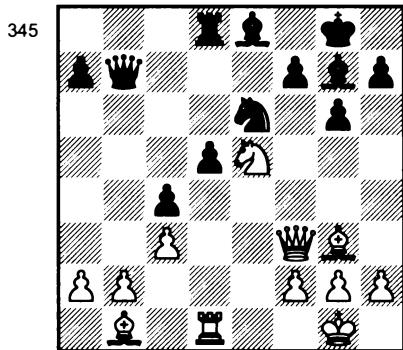
Ahora las negras entraron en la aparente celada del blanco, y jugaron 2... $\mathbb{Q}g3$ . Éste, que ha visto que fundamentalmente la posición básica de sus piezas agresivas no ha variado, ju-

gó inmediatamente 3.  $\mathbb{W}xf7+?$ , a lo que el negro continuó con 3...  $\mathbb{E}xf7+$ , poniendo en evidencia su segunda intención al jugar 1...  $\mathbb{E}h2+?$ : colocar el rey en la misma columna que la dama para dar este jaque salvador.

Este error, grosero aparentemente, es bastante común. Muchos jugadores no reparan en las amenazas del rival ni en las pequeñas variaciones de la posición, que a menudo suelen ser, como en el presente caso, fundamentales.

Una simple alteración de jugadas de apariencia intrascendente puede variar por completo el curso de una partida. A todas las jugadas del adversario hay que buscarles o atribuirles más de una intención. Hay que desconfiar siempre de las amenazas muy aparentes, y reanalizarlas después de cada jugada.

El que sigue es un error de persistencia de la posición:



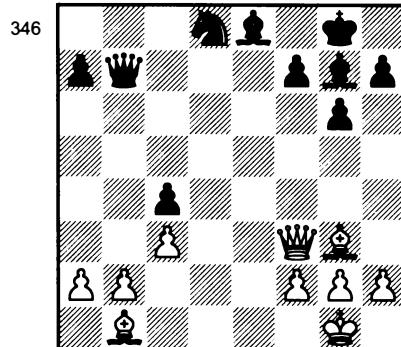
Steinitz – Zukertort

La posición del diagrama corresponde a una partida disputada entre dos notables maestros del SIGLO XIX, y tiene, por lo tanto, el valor de haber sido vivido el grave error de análisis cometido.

Las blancas están especulando con la posición de la dama negra bajo los fuegos indirectos de la dama blanca. Hay un peón enmedio, pero este peón defiende a otro, detalle importante, pues las blancas, capturando este peón lo ganan, ya que no es posible, aparentemente, 1.  $\mathbb{Q}xc4$  dxc4, a causa de 3.  $\mathbb{W}xb7$ .

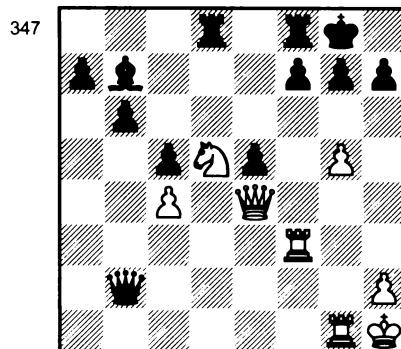
Sólo un inconveniente tiene este plan para el análisis defectuoso de Steinitz: la amenaza

3...  $\mathbb{E}xd1++$ , después de 3.  $\mathbb{W}xb7$ , y entonces piensa que bien puede cambiar primero las torres, y juega así: 1.  $\mathbb{Q}xc4?$  dxc4 2.  $\mathbb{E}xd8$   $\mathbb{Q}xd8$



(si 2...  $\mathbb{W}xf3$ , seguiría 3.  $\mathbb{E}xe8+$ , y luego  $gxf3$ ) 3.  $\mathbb{W}xb7$ , y ahora 3...  $\mathbb{Q}xb7$ . El error es a primera vista muy grueso, pero se justifica. Steinitz ha especulado sobre la situación indefensa de la dama adversaria, y no se ha dado cuenta que al cambiar las torres el caballo pasaba a defender la dama. No se ha preocupado de las variaciones que los cambios introdujeron en la acción de las piezas.

El ejemplo que ahora damos para poner punto final a este tema, es de una magnífica claridad. El que haya seguido nuestros mates típicos y los ejemplos de combinaciones que hemos dado anteriormente, habrá observado algunos mates en basados en la acción de un caballo en "e7" y una torre en la columna "h".



V. Holst – J. Krejcirík

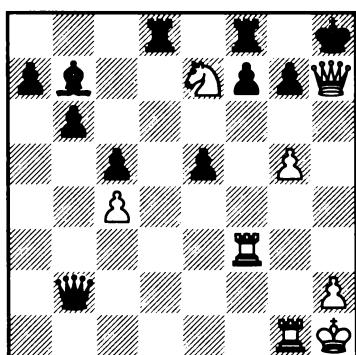
Para llegar a él, hemos visto anteriormente entregar la dama y otras piezas. El blanco, que tiene en su subconsciencia fijas estas posiciones características, idea un mate con esa base, sin dar importancia al alfil adversario de "b7", por cuanto hay varias piezas que obstruyen su acción. Teniendo la posición actual en la mente, no alcanza a ver que, una vez realizada la combinación, el alfil le impedirá realizar la jugada final, por la posición del rey en la misma diagonal.

Hay tres mates distintos que resultan imposibles.

Veamos:

1º) 1.  $\mathbb{Q}e7+$   $\mathbb{Q}h8$  2.  $\mathbb{W}xh7+$

348



2...  $\mathbb{Q}xh7$ , y ahora, al intentar jugar 3.  $\mathbb{E}h3++$ , el blanco observa que esta pieza está "clavada" por el alfil adversario.

Vuelve a ensayar otro de los tentadores mates, y juega:

2º) 1.  $\mathbb{W}xh7+$   $\mathbb{Q}xh7$  2.  $\mathbb{E}h3+$   $\mathbb{Q}g6$ , y ahora 3.  $\mathbb{Q}e7$  sería mate, pero no es posible jugar

eso, por la situación del rey bajo los fuegos del alfil.

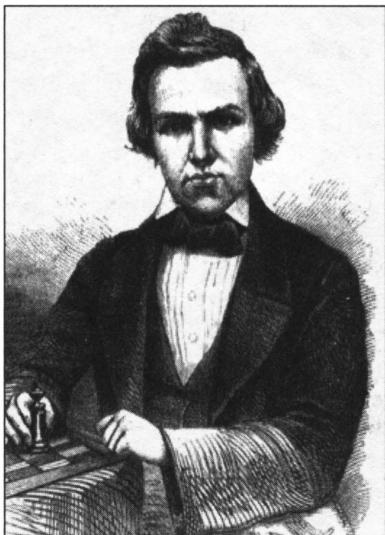
El tercer mate es el de las dos torres, que hemos visto en otros ejemplos; se inicia así: 3º) 1.  $\mathbb{Q}f6+$   $\mathbb{g}xf6$  2.  $\mathbb{g}xf6+$   $\mathbb{Q}h8$  3.  $\mathbb{W}xh7+$   $\mathbb{Q}xh7$ , y ahora el mate final con la torre es imposible, por la misma acción que el alfil.

Los análisis defectuosos son la fuente de infinitud de errores. El jugador, en su proceso mental de mi jugada, su respuesta, mi propia réplica, etc., a menudo no puede substraeirse a la posición actual, y no logra fijar debidamente esas variaciones.

Al finalizar, el jugador no debe solo fijarse en las variaciones que tengan las piezas básicas de la combinación, sino en el mayor radio de acción que las del adversario logren por fuerza de los cambios de las piezas. En todos los casos, al considerar la primera jugada y la réplica, ha de realizarse el siguiente raciocinio: Y ahora ¿cómo queda la posición? Una vez fijada ésta, debe realizar la jugada que sigue y hacer el mismo raciocinio, para evitar que las combinaciones sufran entorpecimientos inesperados por simples errores, no de combinación, sino materiales.

En muchas ocasiones un jugador intenta una combinación, confiado en que evita alguna seria amenaza adversaria por la ubicación de una determinada pieza, sin recordar que en cierto momento deberá usar esa pieza para complementar la combinación, y la amenaza del adversario será insalvable.

Como antes hemos dicho, más vale ver dos o tres jugadas bien, que seis o siete en forma nebulosa y poco clara.



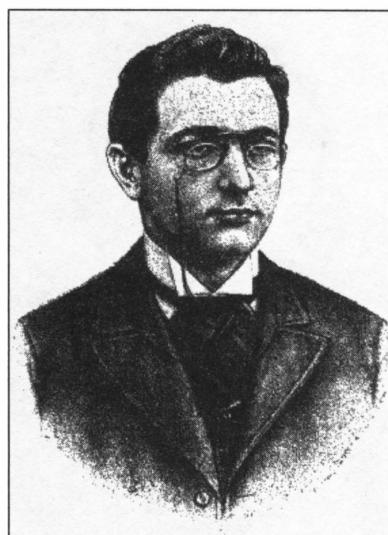
Paul Murphy



William Steinitz



Johannes Zukertort



Emanuel Lasker



José Raúl Capablanca



Alejandro Alekhine



Akiba Rubinstein



Ricardo Reti



Efim Bogoljubow



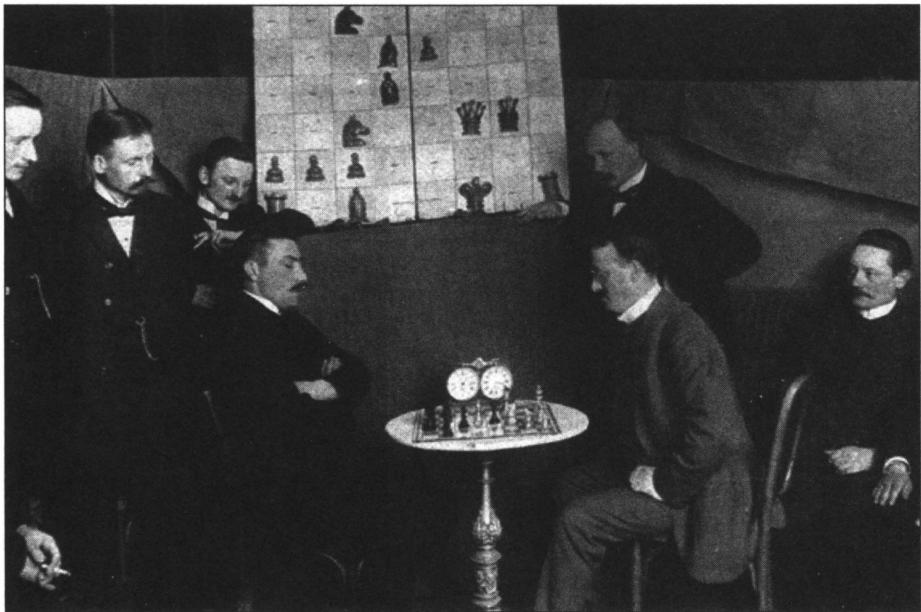
Samuel Flohr



Max Euwe



Paul Keres



Rubinstein versus Mieses



Xavier Tartakower



Mikhail Botvinnik

## **IV. Observaciones generales a propósito de la partida de ataque**

(contribución a una eficaz acumulación de experiencia)

A lo largo de este trabajo iremos viendo cómo las partidas de ajedrez pueden clasificarse, por sus características, en categorías muy diferentes entre sí. Estas categorías no son muchas y se distinguen porque a cada una responde una estructura distinta de juego, perfectamente determinable.

En las páginas anteriores nos hemos esforzado por familiarizar al lector con el proceso subjetivo del juego de combinación. Los problemas objetivos de la combinación no han podido ser tratados aquí por cuanto constituyen un capítulo importante de la estrategia, y nosotros nos movemos, por ahora, en terrenos que son previos a la estrategia.

Pero al elegir los ejemplos, y al acumularlos, hemos puesto al aficionado en contacto con una estructura peculiar de juego, evitando la introducción de ejemplos de otras estructuras. Lo hemos puesto, así, frente a una determinada categoría de partidas y, además, categoría de partidas de tipo absolutamente en desuso. Hemos tenido para ello variadas razones:

1<sup>a</sup> Juzgamos que esta estructura de partida es la más adecuada para familiarizar al aficionado con el fin del juego, y cómo se procede para obtener el triunfo.

2<sup>a</sup> En ella, la coordinación de las jugadas entre sí se revela de la más evidente manera, y a veces de la más sorprendente forma, enseñando: a) cuánto deben vigilarse los planes adversarios, y b) cuánto deben calcularse las consecuencias de las jugadas propias. Lo que, en resumen, dice que hemos juzgado que esa estructura de partida es la más adecuada para despertar y desarrollar la visión mediata del juego, en la cual, como hemos dicho y repetido, se asienta en definitiva la verdadera fuerza del jugador.

Realmente, las partidas que hemos visto pertenecen a dos órdenes distintos. Hay partidas en las que el ataque violento y las combinaciones audaces se han producido normalmente, como consecuencia de los errores adversarios; pero en general son partidas de ataques prematuros que sólo han tenido éxito por la falta de precisión con que han sido replicados.

Expresan una concepción algo primitiva del juego, y adolecen de una suerte de fiebre de ataque y combinación. Ese espíritu informa miles y miles de partidas, algunas de ellas de profundo mérito, y el principiante hará bien en cultivar ese estilo, aunque esté hoy en desprecio, en la medida de sus fuerzas, a fin de estimular su imaginación y dar agilidad a sus ideas. Es ésa una escuela donde aprenderá mucho; pero a la que, en su hora, deberá abandonar para entrar a familiarizarse con estructuras de orden más elevado.

Al invitarlo a que estudie y practique ese juego con el fin de familiarizarse con la combinación y de desarrollar su capacidad de ver, queremos ayudarle orientándolo en el laberinto de la combinación, exponiendo, en forma rudimental y preestratégica, algunos principios sobre la estructura de estas partidas de tipo violento, principios que le aclararán un poco el juego y le permitirán desenvolverse con mayor seguridad y localizar sus intenciones, sus aciertos y sus errores, lo que se traducirá en una más efectiva acumulación de su experiencia.

Todas estas partidas se señalan por una nerviosa búsqueda del mate, que se obtiene por un ataque violento contra el rey enemigo. Pero a este rey enemigo se lo encuentra emplazado a veces en su casilla inicial, y otras, en el costado en el que se halla enroscado. Esta circunstancia

divide los ataques de este género en dos tipos distintos: uno, primero, es ataque sobre el rey, sin enrocar; otro, ataque sobre el enroque.

Veamos ambos separadamente.

## Ataque sobre el rey sin enrocar

Elementos positivos del ataque de este tipo.

Necesidad de su discriminación.

Los ataques sobre el rey sin enrocar tienen, en general, ciertas formas típicas, y el éxito o el fracaso depende de estos factores directos y positivos, entendiendo por factores positivos aquellos que corresponden al atacante. Para que el aficionado discrimine estos factores y distinga, en el complejo concreto de la partida, los elementos que constituyen el ataque que constantemente, y bajo diversas formas, hacen sentir su fuerza, es muy conveniente —y más que conveniente, necesario— que desde buen principio aprenda a distinguirlos con claridad, para pasar luego a utilizarlos y combinarlos entre sí en sus propias partidas.

En su principio, los ataques de este tipo aparecen como una serie de maniobras absolutamente particulares y de carácter concreto, difícilmente reductibles a elementos constantes.

Cada partida surge como una cosa del todo particular, y el ataque se muestra como una serie de movimientos que tienen valor por la especial posición de la partida, y en su curso se observa una tal unidad, que parece pueril su división en partes o elementos constitutivos. El ataque sería, así, cosa librada puramente al talento y a la capacidad "visual" de cada uno; una creación espontánea sobre la que no es posible, y hasta sería perjudicial, establecer principios generales.

La experiencia muestra, por el contrario, que si bien cada partida de este tipo es distinta y, por lo mismo, reveladora de un particular talento, y una especial capacidad de combinación, hay en el fondo factores que se repiten constantemente y que prestan a estas partidas gran parecido entre sí. Cuando se ven las cosas desde este ángulo, el talento del ajedrecista aparece en la combinación de esos fac-

tores y en su manejo; pero aun en esto mismo, con algunas limitaciones. En efecto, las partidas de ataque contra el rey sin enrocar se parecen también por la apertura, y una apertura no es solamente el mero desarrollo de las piezas, sino la elección de ciertas bases de ataque y defensa que prestarán a la partida una fisonomía propia, fisonomía que depende del hecho de que en ella encauzamos nuestras posibilidades de ataque por ciertas determinadas vías de las que, en general, es perjudicial apartarse.

Con esto decimos que si en toda partida hay algo puramente particular y propio de ella y que depende íntegramente del talento del jugador, de su órgano subjetivo, hay también factores generales que se repiten, combinados de diversas maneras, en todas ellas. De estos factores y de su combinación dependen el triunfo y la derrota.

Siendo tal su importancia, queremos, desde ya, mostrarlos a los aficionados, capacitándolos para que distingan y sigan la influencia particular de cada uno de ellos en las cien partidas ilustrativas que hemos dado.

El aficionado debe proceder así: tras la cuidadosa lectura y fijación en la memoria de cada uno de los elementos constitutivos de ataques, debe repasar todas las partidas indicadas, en las cuales ha de seguir, jugada por jugada, y con la máxima atención, las vicisitudes e influencia que ese elemento desarrolla en la partida.

Algunas partidas deberá, según eso, repasarlas cuatro, cinco o seis veces; pero en cada caso su atención preferente debe concentrarse en un factor distinto, que unas veces será, por ejemplo, la observación de la influencia que ejerce un alfil en la diagonal "a2-g8"; otra, la observación de cómo se abre y se usufructúa una columna abierta sobre el rey; otra, la observación de las maniobras para eliminar el caballo enemigo de "f6"; otra, la percepción de la influencia que ejerce la rapidez del ata-

que, etc., etc. Repasarás, así, seis veces una partida, pero, de esta manera, recibirá seis enseñanzas distintas.

Y encarecemos el fiel cumplimiento de esta parte de nuestros ejercicios, y pedimos especialmente a quienes deseen progresar de veras, que no omitan repasar una partida porque juzguen conocerla bastante.

Difícilmente se conoce bastante una partida de ajedrez.

Además, este repaso analítico de las partidas, con disección de sus elementos constitutivos, forma parte integrante de nuestros ejercicios, como más adelante se verá, y tiende de forma especial a asentar las bases para la construcción del juicio ajedrecístico, que es condición esencial para obtener la pericia en nuestro juego y una eficaz preparación para la comprensión de su estrategia.

Enunciación de los elementos en que reside la fuerza de los ataques sobre el rey sin enrocar

### Elementos positivos directos

(Dependientes del atacante)

1º *Dominio del punto "f7" con el alfil actuando en la diagonal "a2-g8" y generalmente situado en "c4". A veces colabora la dama desde "b3".*

Véanse las partidas núms. 5, 6, 7, 8, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 30, 34, 35, 36, 40, 41, 45, 49, 50, 52, 55, 56, 57, 58, 70, 71, 73, 84, 90, 97, 99, 103 y 113.

2º *Dominio de la diagonal "h5-e8", generalmente ejercido por la dama atacante desde "h5".*

Véanse partidas núms. 8, 9, 15, 29, 31, 34, 38, 50, 52, 54, 68, 76 y 103.

3º *Acción de los caballos y alfiles sobre el centro del tablero. Importancia de su agilidad.*

\* Estos elementos son válidos también para las negras; en este caso se definiría Dominio del punto "f2" con el alfil actuando en la diagonal "g1-a7" y generalmente situado en "c5". A veces colabora la dama desde "b6". Para mayor comodidad, se definen sólo desde el punto de vista de las blancas.

Véanse partidas núms. 6, 11, 12, 16, 17, 18, 19, 22, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 38, 40, 42, 44, 45, 52, 53, 56, 57, 61, 63, 73, 76, 88, 90, 97, 103 y 111.

4º *Acción de los peones centrales, y más particularmente de uno que se ubica en el punto "f7".*

Véanse partidas núms. 18, 28, 30, 32, 36, 46, 84 y 90.

5º *Acción de las torres o de la dama en las líneas abiertas, sobre todo cuando éstas son "f7", "e6" o "d6".*

Véanse partidas núms. 10, 11, 12, 16, 22, 25, 26, 30, 32, 34, 35, 36, 37, 39, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 63, 64, 68, 71, 75, 82, 84, 90, 92, 99, 111 y 113.

6º *Esta acción a veces se transforma en acción de una torre o dama en la 8ª línea.*

Véanse partidas núms. 10, 25, 26, 34, 37, 45, 46, 47, 48, 51, 52, 53, 57, 60, 63, 64, 71, 75, 84 y 92.

### Elementos negativos del ataque

Pero, además de estos factores que, como se ha visto, dependen de la disposición de juego del atacante, intervienen también factores claramente determinables y que dependen de la posición de juego del atacado. Los llamamos los factores negativos del ataque, y son principalmente tres:

1º *Generalmente el atacado está mal desarrollado.*

Véanse partidas núms. 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 22, 27, 29, 32, 37, 38, 44, 45, 51, 54, 60, 61, 62, 63, 67, 68, 71, 73, 75, 82, 88, 99, 103 y 113.

2º *Falta del caballo de rey en "f6", pues este caballo, ahí ubicado, suele parar todos los ataques prematuros contra el rey.*

Véanse partidas núms. 15, 16, 18, 37, 38, 52, 54, 59, 63, 97, 103 y 113.

3º *En todos los casos falta, por definición de este tipo de ataque, el enroque; pero en muchos casos esta falta se debe a una omisión del atacado.*

Véanse partidas núms. 30, 43, 54 y 84.

## Factores positivos indirectos del ataque

De estos tres factores negativos del ataque se derivan tres nuevos factores positivos. Ya que el éxito del ataque depende de determinadas deficiencias de la posición del atacado, será de buena estrategia operar para producir en el juego enemigo esas deficiencias, y tenemos así que:

1º *A veces el atacante opera sutilmente para entorpecer el desarrollo del adversario.*

Véanse partidas núms. 20, 22, 27, 32, 52, 60, 61, 67, 73, 75, 88, 92 y 99.

2º *Otras, opera para desalojar el caballo de "f6", para luego atacar.*

Véanse partidas núms. 18, 28, 30, 31, 38, 40, 57, 58, 63, 70, 84 y 111.

3º *En otras, el atacante evita el enroque adversario, generalmente entregando una pieza por el peón "f" o jugando ♜a3.*

Véanse partidas núms. 21, 23, 24, 28, 33, 34, 38, 39, 41, 42, 50, 52, 53, 55, 56, 58, 59, 67, 70, 71, 73, 75, 90, 99, 103, 111 y 112.

Además de estos factores, el ataque puede implicar tres maniobras especiales:

1º *A veces el ataque determina un viaje del rey atacado hacia el lado de rey (generalmente hacia la columna "h"), donde recibe mate.*

Véanse partidas núms. 38, 49, 50, 54, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 64, 67, 68, 71, 75, 80, 82, 84 y 92.

2º *Otras veces se produce ese viaje hacia el centro del tablero.*

Véanse partidas núms. 28, 31, 39, 40, 70, 76 y 88.

3º *Otras hacia el lado de dama.*

Véanse partidas núms. 73, 90, 97, 99, 103, 111, 112 y 113.

Finalmente, tenemos algo que enseña con qué cuidado y precisión es menester llevar el ataque, y es que:

*Ataques prematuros, inoportunos o mal llevados, suelen dar origen a contraataques ganadores.*

Véanse partidas núms. 16, 20, 36, 46, 49, 51, 52, 54, 58, 60, 61, 63, 71, 76, 92, 99 y 111.

## Cómo estos elementos del ataque condicionan la estructura del juego y especialmente la apertura del juego

Hemos visto los factores a que suelen deberse el triunfo y la derrota en las partidas de ajedrez que encuadran en esta estructura. Vamos ahora a sacar algunas consecuencias que de ello se derivan.

Ante todo, cabe distinguir en el juego dos fases distintas:

1º Las jugadas iniciales, en que el ataque aún no se ha formado, y en las que se inicia la disposición de las piezas; y

2º Las combinaciones de que resulta el mate.

Más tarde veremos que el esquema más común de una partida de ajedrez consta de tres partes, a saber, Apertura, Medio Juego, y Final; pero en las partidas que ahora nos ocupan se ofrecen dos fases solamente, pues carecen de final. Desde luego muchas partidas de ataque de este tipo acaban por definirse en el final; pero este resultado se produce por una gravitación del juego y a pesar de la voluntad de los jugadores. En esos casos lo que realmente pasa es que la partida sufre una transformación y se reduce a posiciones típicas de otros esquemas de partidas, bien distintos al esquema a que, inicialmente, pertenecía. En realidad la partida ideal, típica representante de esa concepción del juego, no da lugar al final. La lucha se decide por ataque o por contraataque en el medio juego, y la partida consta, por lo tanto, solamente de apertura y medio juego, es decir, un período en que se disponen las piezas para la lucha, y el período de la lucha propiamente dicha.

Conocemos ya los factores que en general determinan el éxito o el fracaso en el período de la lucha. De ese conocimiento se obtienen valiosas sugerencias para la apertura del juego, ya que ésta es preparación para la lucha, sugerencias que se derivan de esta regla general:

*La apertura del juego debe estar determinada por los factores que decidirán la lucha en el medio juego.*

De esta regla se obtienen algunos interesantes consejos que deben ser bien recordados.

### Consejos para la apertura del juego

1º Hay que procurar ubicar rápidamente un alfil en "c4" ("c5" para el negro), apuntando al peón "f7" ("f2") enemigo, que, en este tipo de partidas, es el corazón del juego.

2º Los caballos deben colocarse preferentemente en "c3" y "f3" ("c6" y "f6"), pues en esas posiciones pueden movilizarse rápidamente sobre el rey. El alfil dama se mueve generalmente en la diagonal de origen. En muchas ocasiones va a "g5" ("g4") y se cambia por el caballo, y en otras entra decisivamente en "h6" o en "f6" ("h3" o "f3").

3º Conviene dar movilidad a las torres, de modo que rápidamente puedan ocupar las columnas abiertas que se produzcan.

4º Conviene preparar y tener disponible una rápida incursión de la dama en "f3" o "h5" o, a veces, a "b3" ("f6", "h4" o "b6").

Estos cuatro consejos son a manera de principios que deben regir las primeras jugadas del aficionado aficionado. Pero estos consejos tienen además una virtud, que es la de poner de relieve un factor nuevo, que no hemos considerado como elemento de ataque, y que, en ellos, está implícito. Nos referimos a la rapidez. Es menester vulnerar **rápidamente** el punto "f7" ("f2"); tener los caballos en disposición de trasladarse **rápidamente** hacia el rey enemigo; tener las torres dispuestas a tomar **rápidamente** las columnas abiertas, y a la dama dispuesta a una incursión **rápida** sobre el rey. Y si los cuatro consejos sobre la preparación del ataque exigen rapidez, es porque el ataque vive de ella, y sólo por ella se torna posible.

En efecto, el ataque prevalece siempre por la rapidez con que es ejecutado. El secreto de todo ataque está en que su ejecución exija menos tiempo o jugadas que su defensa. De ahí que su conducción requiera siempre que no se pierda un tiempo (es decir, que no se desaproveche un movimiento efectuando una jugada innecesaria), pues un tiempo, en casi todos los casos, sería suficiente para paralizar el ataque.

Sobre el valor del tiempo en el ataque

véanse y estúdiense cuidadosamente las partidas núms. 16, 17, 18, 22, 26, 28, 32, 39, 44, 46, 47, 49, 50, 51, 57, 59 y 68.

Con ellas el aficionado aprenderá mucho, ya que nosotros, por ahora, no podemos ahondar en este tema por sus grandes dificultades. A su hora lo tocaremos, y por cierto constituirá el más importante capítulo cuando tratemos los ataques.

### Punto de vista de la defensa en estos ataques

En estas partidas el atacante es, por lo general, el blanco, pues como tiene la salida, tiene una jugada (o tiempo) de ventaja y puede ofender antes. Este ataque blanco prospera generalmente:

1º por la ausencia de un caballo negro en "f6" y,

2º por la falta de desarrollo de las piezas negras.

Luego, el punto de vista negro debe ser:

1º desarrollar rápidamente sus piezas, y

2º ubicar y sostener un caballo en "f6", meditando bien sobre las amenazas del contrario y desconfiando de los presentes que nos haga para invitarnos a retirarlo.

Debe, además, tratar de instalar el peón "d" en "d5" y preparar un oportuno enroque.

Si el negro medita bien sus jugadas puede hacer esto fácilmente, cumpliendo todos sus planes con comodidad. Esos planes sólo pueden ser malogrados por una entrega rápida en "f7" (sea  $\mathbb{Q}xf7$  o  $\mathbb{K}xf7$ ); pero ambas entregas son insuficientes si las piezas blancas no están bien ubicadas para el ataque, y eso requiere tiempos. Lo esencial es que el negro no aproveche esos tiempos y juegue atendiendo a la seguridad de su rey.

Además, el negro debe prestar mucha atención a la apertura de las columnas "f" o "e", y al punto "h5", posición preponderante, donde suele ubicarse la dama.

Conviene, por fin, que al disponer sus defensas lo haga de modo que sus piezas puedan fácilmente ir al ataque, pues si el blanco

conduce mal el suyo, o pierde el tiempo en jugadas inocuas, el contraataque negro puede ser irresistible. Pero estos contraataques sólo deben emprenderse después de un maduro examen.

Si el aficionado desea abrir sus juegos con corrección y estudiar algo de aperturas, puede hacerlo en este lugar, recomendándole el estudio del Gambito de Rey, y sobre todo de la Apertura Italiana (con el Giuoco Piano y el Gambito Evans), del gambito escocés, la Apertura Ponziani y la Apertura de Alfil, no conviniendo, para su progreso, que pretenda conocer aperturas de índole mucho más compleja o que respondan a estructuras de juego que aún no conoce.

Cuando estudiemos estrategia volveremos sobre todo lo aquí hablado; pero entonces analizaremos y nos ocuparemos del "modus operandi" de todos los factores que aquí solamente hemos enunciado. Pero recordamos a los aficionados que, para que aquellas enseñanzas que entonces daremos rindan su máximo beneficio, es menester que el principiante diferencie desde ya claramente los elementos del ataque, y trate, por su criterio, por sus particulares estudios y por su propia práctica, de ver cómo se manejan; para lo cual debería repasar repetidas veces las partidas que hemos dado, considerándolas no sólo desde los puntos de vista que nosotros hemos señalado, sino también desde cualquier otro que sea, a su juicio, interesante. Por ejemplo: analizando cómo se desarrolla el blanco en las ocho primeras jugadas, o bien, repasando todas las partidas de una apertura, u otra forma que crea útil a sus fines. En las conclusiones que saque el aficionado aprenderá mucho. También se equivocará mucho; pero el verdadero beneficio que obtendrá es aprender a discriminar bien los factores de un ataque y una defensa, de modo que las enseñanzas futuras se podrán enfocar sobre elementos ya conocidos e incorporados a la ideación del aficionado, lo que permitirá que las observaciones estratégicas no sean meros conocimientos racionales, sino conocimientos vivos, actuantes y fácilmente incorporables a la práctica del jugador.

## Ataques sobre el rey enroocado

Los principios fundamentales que deben regir las aperturas ofensivas en las partidas que se definen por ataque al rey sin enrocar, valen también para los casos en que el rey se ha enroscado corto.

Mejor dicho, hay factores que son éstos:

La rapidez.

La preparación de las líneas abiertas.

La acción de las torres y damas por ellas.

La acción del alfil en "c4".

La acción de la dama en "h5".

La eliminación del caballo de "f6".

Sólo que sufren un cambio de valor por razón del enroque adversario y, además, se les suman factores nuevos.

El cambio de valor es más o menos el siguiente:

El alfil de "c4" disminuye un poco su valor directo, y lo gana el caballo de "f3". El alfil rey suele ubicarse en "d3". La apertura de columnas debe desplazarse hacia las columnas "g" y "h", y los peones pertenecientes a esas columnas pueden llegar a ser elementos de ataque muy valiosos.

Pero conviene observar cuidadosamente el valor que estos factores adquieren en las partidas en que el rey atacado se halla enroscado. Pasaremos revista a los elementos del ataque y la defensa en estos casos, recomendando nuevamente al aficionado que no deje de repasar las partidas en la forma requerida por este estudio.

Factores de ataque y de la defensa estando el rey atacado enroscado en el flanco del rey

### Factores positivos directos

(que dependen del atacante)

1º *El alfil de "c4" ("c5" para las negras) ejerce una acción muy poderosa.*

Ver partidas núms. 66, 69, 74, 81, 93, 94, 95, 96, 100, 105, 106 y 107.

2º *La dama de "h5" ("h4") es la clave de muchos ataques.*

Ver partidas núms. 77, 78, 79, 87, 89, 91, 95, 96, 104, 105, 106, 109 y 110.

3º *El caballo de "g5" ("g4") vulnera puntos muy delicados del enroque.*

Ver partidas núms. 65, 87, 93, 95, 96, 100, 105, 108 y 109.

4º *Un factor que suele ser decisivo en estos ataques es el alfil dama ubicado en el punto "h6" ("h2"), y en otras ocasiones en "f6" ("f3").*

Ver partidas núms. 89, 101, 105 y 109.

5º *En otras ocasiones, este alfil acciona en la gran diagonal, generalmente desde "b2" ("b7").*

Ver partidas núms. 65, 98 y 110.

6º *También suele ser decisiva la acción de un peón que se ubica en "g6" ("g3").*

Ver partidas núms. 81 y 94.

7º *Muchos ataques se lanzan por columnas abiertas. A veces por la "h".*

Ver partidas núms. 13, 69, 78, 79, 81, 91, 94, 96, 102, 105 y 110.

8º *Otras por la columna "g".*

Ver partidas núms. 13, 83, 86, 101 y 102.

9º *Otras (aunque en menor número) por la columna "f".*

Ver partidas núms. 77, 93, 95, 102 y 107.

10º *La acción de las torres se ejerce a veces por su actuación en la 8ª (1ª) línea.*

Ver partidas núms. 66, 83, 89, 94, 100 y 107.

11º *El alfil del rey acciona a menudo en la diagonal "b1-h7" ("b8-h2"), muchas veces desde "d3" ("d6")*

Ver partidas núms. 65, 72, 78, 87, 104, 108 y 110.

## Factores negativos del ataque

(que dependen de la mala colocación del atacado)

1º *Es una considerable debilidad carecer del caballo en "f6" ("f3"). Este caballo suele paralizar el mayor número de ataques contra el enroque.*

Ver partidas núms. 13, 65, 66, 69, 72, 74, 78, 79, 81, 83, 86, 87, 89, 91, 93, 94, 96, 98, 102, 105, 106, 108 y 110.

2º *El mal desarrollo favorece los ataques del*

*adversario.*

Ver partidas núms. 14, 77, 79, 86, 91, 93, 94 y 109.

3º *El ataque suele escoger como punto directo de ataque cualquiera de los peones del enroque, según la debilidad que en cada partida puedan ofrecer. El preferido suele ser el peón "h7" ("h2").*

Ver partidas núms. 13, 65, 72, 78, 79, 87, 91, 93, 105, 108 y 110.

4º *Otras veces el atacante concentra sus esfuerzos sobre el punto "g7" ("g2").*

Ver partidas núms. 13, 74, 83, 89, 106 y 109.

5º *Otras veces ataca simultáneamente los puntos "g7" y "h7" ("g2" y "h2").*

Ver partidas núms. 13, 65, 72, 78, 89, 105, 106, 109 y 110.

6º *En otras ocasiones el ataque se dirige al punto "f7" ("f2").*

Ver partidas núms. 14, 66, 81, 86, 89, 93, 94, 114 y 115.

7º *Muchos de estos ataques son posibles porque el enroque del atacado ha sido prematuro.*

Ver partidas núms. 81, 96 y 100.

## Factores indirectos del ataque

1º *Preparando un ataque (o para darle fuerza), el atacante a veces opera para eliminar el caballo de "f6" ("f3").*

Ver partidas núms. 83, 89, 95, 101, 104 y 109.

2º *Otras veces dirige su acción previa a desorganizar los peones del enroque.*

Ver partidas núms. 65, 69, 72, 77, 81, 83, 86, 89, 94, 101, 102, 104, 106, 109 y 110.

## Otros factores

*Ataques prematuros, mal llevados o insuficientes suelen provocar contraataques ganadores.*

Ver partidas núms. 69, 81, 85, 86, 93, 105 y 107.

*A menudo el mate se produce tras un viaje del rey provocado por una serie de jaques.*

Ver partidas núms. 78, 85, 87, 95, 104, 106 y 109.

Como se ve, los ataques contra el enroque corto presentan un número de elementos mucho más elevado que los ataques contra el rey sin enrocar. El estudio de todos ellos permitirá mayor desenvoltura y seguridad en el ataque. Sin embargo, conviene recordar bien el siguiente consejo general: antes de iniciar cualquier ataque a fondo sobre el enroque es necesario considerar bien las consecuencias. Especialmente cuando la prosecución del tal ataque exija sacrificios o el avance de los peones del propio rey, pues en más de una ocasión estos ataques no prosperan y al final de ellos el atacante se encuentra con que no sólo no ha conseguido nada efectivo, sino que sus defensas se hallan tal vulneradas que no podrán resistir, si son atacadas. O bien se encuentra con que ha perdido el ataque y con él la pieza o piezas sacrificadas.

#### Punto de vista de la defensa en los ataques sobre el enroque corto

La mejor defensa del rey enroulado está constituida por los tres peones del enroque ("h", "g" y "f"), colocados en sus casillas originales, combinados con un caballo en "f6" ("f3") sólidamente defendido, y teniendo las torres unidas en la primera línea, para evitar las entradas de torres enemigas en la 8<sup>a</sup> (1<sup>a</sup>) columna.

El atacado debe vigilar mucho los casos en que el contrario empiece a acumular piezas sobre el enroque, y en aquellos casos en que haya columnas o diagonales abiertas sobre él. En esas circunstancias conviene estar alerta y disponer las piezas de modo que puedan acudir prestamente a defender el rey; y, sobre todo, tratar de oponerse a que el adversario tome el control de esas columnas o diagonales cuyo dominio debe ser disputado.

Asimismo, hay que dudar mucho, y por esa misma razón, de lanzarse a la ganancia de material si eso se produce a condición de alejar las piezas del lugar en que se cierre el ataque de nuestro adversario.

#### La apertura del juego y los elementos de estos ataques

Los elementos fundamentales de los ataques sobre el enroque corto no implican nada nuevo sobre la apertura del juego. Para estos ataques vale la organización propia de los ataques contra el rey sin enrocar. El fundamento de la posibilidad de unos y otros es, en último análisis, el mismo, a saber: la disposición más ventajosa de las piezas, que permite movilizar las propias fuerzas sobre el rey en menos tiempo que el necesario para que acuda la defensa. Luego, tanto en uno como en otro caso, hay que ubicar las piezas de modo que no se molesten entre sí y que tengan el máximo de movilidad, principio al que responden las posiciones que hemos indicado al tratar de las aperturas en las partidas de ataque que se realizan sobre el rey sin enrocar.

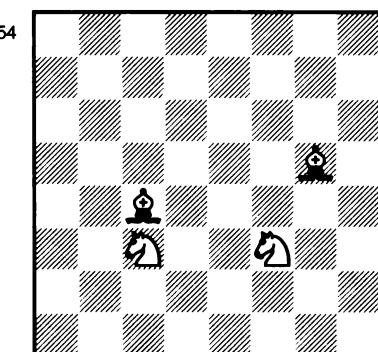
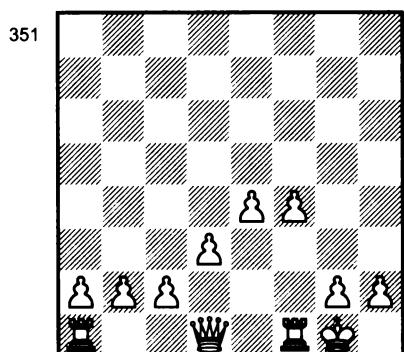
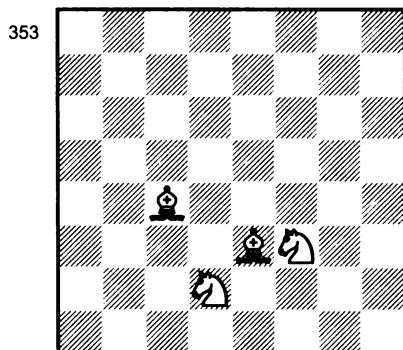
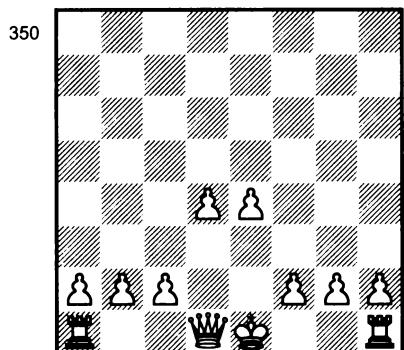
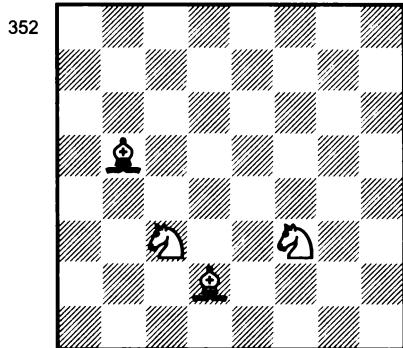
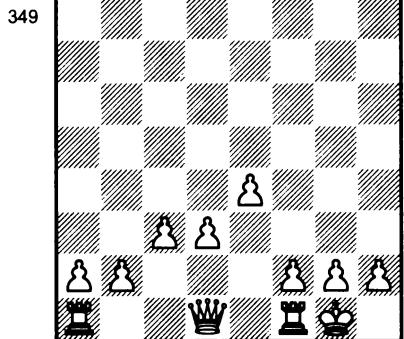
#### Más sobre la apertura de los juegos

De los consejos que hemos dado sobre la apertura, se deriva que, durante los primeros movimientos, ambos jugadores deben tender a obtener posiciones determinadas, a la vez bien defensivas y potencialmente ofensivas.

Para mayor claridad al respecto, acompañamos una serie de posiciones ideales, que conviene que los aficionados recuerden, pues forman estructuras sanas, bien equilibradas. La mezcla de esos factores constituye una apertura bien construida; pero si no está de más tender a construir una estructura de juego con esas bases, conviene también recordar que no debe prestárseles una adhesión absoluta. Han de grabarse bien esas posiciones en la memoria y tratar de construirlas **siempre que el análisis demuestre que las jugadas requeridas para ello son naturales, y siempre que no se hayan producido errores del adversario que permitan jugadas más efectivas**.

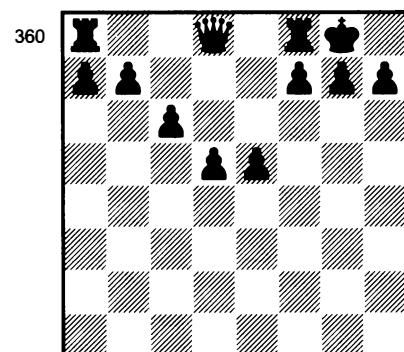
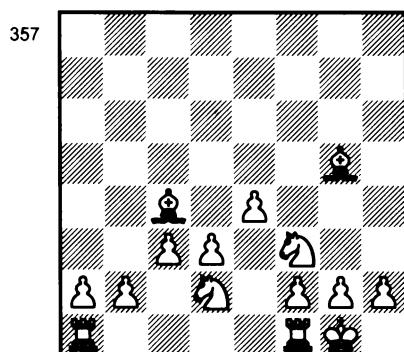
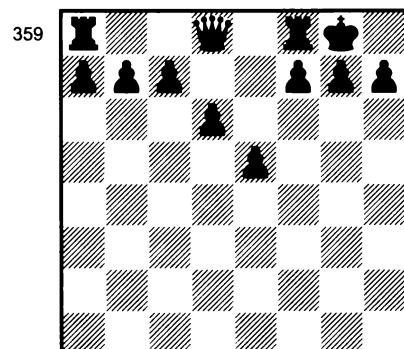
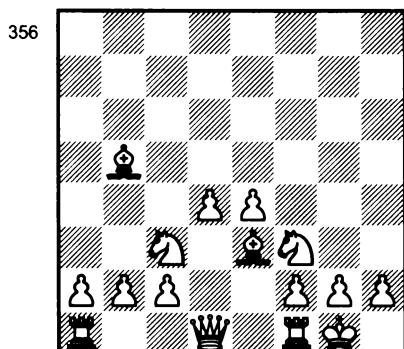
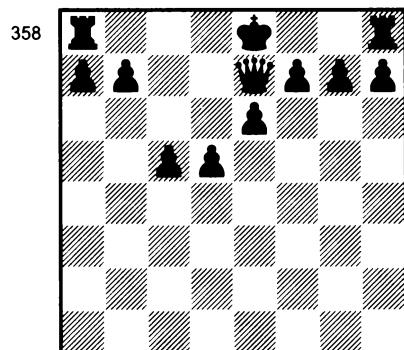
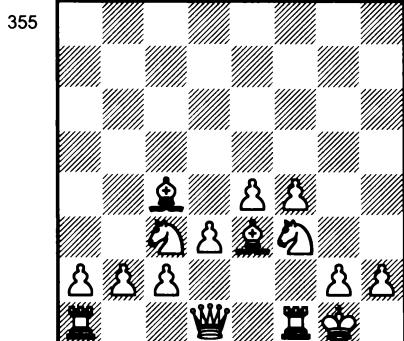
#### Buenas estructuras que puede adoptar el blanco en sus aperturas

#### *Disposiciones excelentes de los peones y piezas mayores*



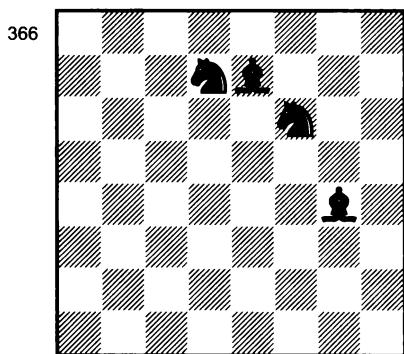
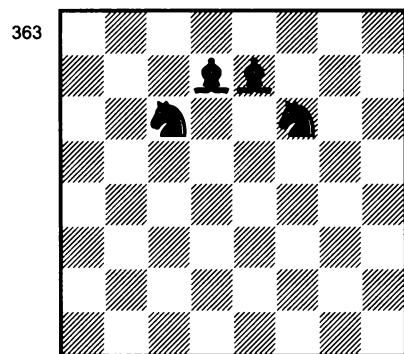
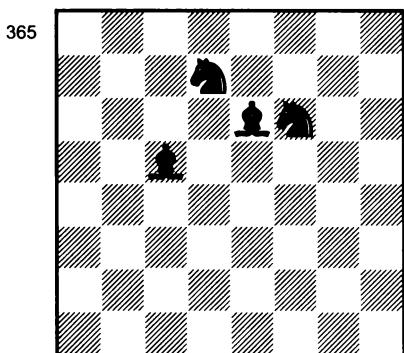
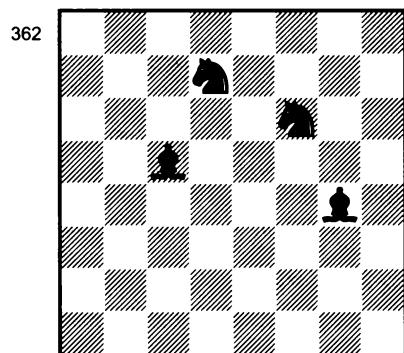
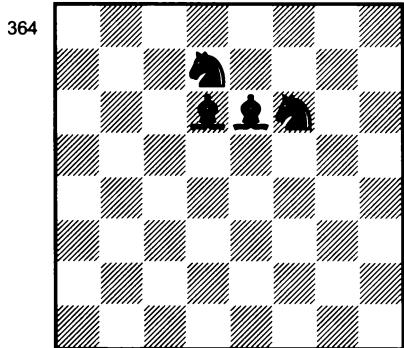
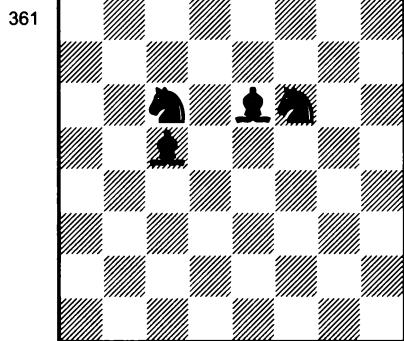
Conviene que, juntamente con esta posición, se combine una disposición de las piezas menores, del tipo de las que siguen:

De la combinación de estas disposiciones que hemos mostrado, resultan posiciones de este tipo:



Conviene que las piezas mayores y peones negros adopten estructuras como las que ahora siguen:

Las piezas menores pueden disponerse, en conjunción con las estructuras vistas, de esta manera:



Nota. Combíñese la disposición de los peones y piezas mayores con la disposición de piezas menores de todas las maneras posibles, y grábense las posiciones resultantes bien firmemente en la memoria. Resultará una guía muy útil para la apertura del juego.

# V. De la ganancia y pérdida de material

## La importancia

En los capítulos anteriores nos hemos ocupado de familiarizar al aficionado con el modo esencial de pensar en el juego, de combinar jugadas y realizar planes.

En estos planes y maniobras habrá podido observarse la concurrencia de dos factores, a saber: una idea o fin que informa el plan, y le da la casi totalidad de ejemplos vistos es la idea del mate. En segundo lugar, las maniobras que para la consecución de ese fin se efectúan mediante el ejercicio de la visión mediata.

Ese binomio se mostró ciertamente fecundo y nos ha servido de mucho, puesto que nos ha familiarizado con lo esencial del juego: el jaque mate y la visión mediata; pero es necesario distinguir en él dos cosas distintas. Todo plan en ajedrez supone un binomio esencial, que consiste en una idea y al mismo tiempo en una maniobra por la cual se disponen los elementos del juego en el sentido conveniente para obtener y realizar ese fin buscado.

Respecto del primer término (el fin de las jugadas, planes y maniobras), parece natural que siendo el fin del juego el mate, sea éste, por derecho, el fin de todo ello. Ciertamente, el mate es el fin del juego; pero la extraordinaria complejidad de éste hace imposible que sea también el fin de todas y cada una de las jugadas. La práctica demuestra que esto resultará evidentemente perjudicial. Hemos visto que los ataques prematuros suelen provocar la pérdida de la partida. Esto demuestra que, si bien el mate es el fin del juego, no puede ser el fin directo de las jugadas y planes sino en casos especiales.

Estamos, pues, en la situación siguiente:

1º) No es posible jugar ni efectuar plan ni maniobra alguna si no perseguimos un fin.

2º) El mate no puede ser fin sino de maniobras y planes ocasionales.

¿Cuál será entonces el fin que debe orientar nuestras jugadas cuando no pueden ser orientadas por el mate? Este es el primer problema estratégico que presenta la estructura del ajedrez, y de su solución depende el cambio del primer término del binomio que nos está ocupando. Es necesario que nuestras jugadas estén orientadas por un fin; pero no es necesario que éste sea el mate. Despues comprobaremos que también el segundo término debe ser trascendido, que sobre la visión mediata existe una visión elíptica, de largo alcance, muy abreviada y simplificada, algo que más que visión es previsión (previsión) del juego. Pero esto será, por cierto, un problema posterior. El problema actual se circunscribe al primer término.

Hay que encontrar un fin indirecto que nos permita tratar fácilmente las situaciones oscuras, y para nosotros son situaciones oscuras todas aquellas en que no se ve el mate.

El primer razonamiento que se nos ocurre en este trance es fácil, y se presenta suscitado por nuestra práctica elemental del juego.

En ajedrez los elementos de juego son las piezas. Con ellas nos defendemos si nos atacan, y con ellas atacamos y vencemos.

Cuando contamos con mayor número de piezas, mayores son nuestros recursos, y menos cuando son menos. De la observación de ese hecho elemental que se deriva de la propia naturaleza del juego, depende el gran valor que, desde buen principio, se atribuye a las piezas, y esta observación es tan rudimental que por sus propios medios la efectúa todo aficionado desde sus primeras partidas.

Apenas ha acumulado una pequeña experiencia en el juego, el aficionado "siente", en

efecto, una viva satisfacción al comer piezas al adversario, y "siente" que al hacerlo su triunfo está más cercano. Le produce por lo contrario pesar el hecho de perder alguna pieza propia, y "siente" también que con ello su rival ha logrado alguna ventaja. Estas primeras impresiones que producen la ganancia y la pérdida de piezas tienen un fundamento muy firme.

Las piezas son las fuerzas, reales o potenciales, y el ajedrez es, en resumen, un juego de fuerzas. Ganar piezas es por eso, en general, ganar la partida, y los jugadores avezados consideran que, en posiciones equivalentes, la ventaja material es decisiva, y si pierden una pieza suelen abandonar de inmediato. En muchos casos basta la pérdida de un solo peón para abandonar la partida.

Dado este valor de las piezas, es fácil sacar una consecuencia práctica que resulta muy interesante, pues, aunque muy grosera, señala un progreso considerable en la ideación del aficionado.

El fin del juego es dar mate al rey adversario e impedir que lo reciba el propio; pero como quiera que en gran cantidad de posiciones no es posible trabajar para el mate, pensamos que será de buena estrategia ordenar nuestras jugadas hacia la conquista de ventaja material, con lo cual habremos logrado dos cosas excelentes: mayores recursos para una eventual defensa, y, también, mayores recursos para efectuar un eventual ataque.

La deducción es muy simple; pero sin embargo señala un progreso profundo en el aficionado que, desde ahora, aprende a trabajar "indirectamente" para el mate, lo que es condición de toda estrategia. Ante la evidencia de la imposibilidad de emprender desde buen principio la empresa magna del mate, el jugador (sin perder ese fin de vista y precisamente porque no lo pierde de vista) se dedica a emprender empresas menores, de cuyo logro espera obtener ventaja para el ulterior desarrollo del juego.

Esta reducción del ajedrez a juego indirecto es no sólo legítima, sino imprescindible, según hemos visto. No es posible jugar bien, ni aun pasablemente, de otra manera; y según

aumenta la pericia, el juego se hace de más en más indirecto y, por ende, de más en más sutil e ingenioso.

En cuanto al valor que, con relación al fin del juego, tiene la ventaja material, podrán admitir nuestras conclusiones algunas limitaciones; pero eso no quita que la ganancia de piezas sea el más importante factor indirecto del triunfo.

Tenemos pues, razonablemente fundamentadas, dos conclusiones:

1<sup>a</sup> que es necesario encarar el juego indirectamente y dominar los factores indirectos del juego, y

2<sup>a</sup> que siendo el ajedrez un juego de fuerzas, la ganancia de piezas es el más evidente factor indirecto del triunfo, y que, por lo mismo, conviene orientar hacia él nuestro juego cuando aparece imposible el mate.

Deben aceptarse estas dos conclusiones (al menos provisionalmente) como legítimas.

La práctica demuestra que la ventaja material es, en efecto, un elemento que suele proporcionar la victoria, y que, así mismo, no es posible jugar al ajedrez mientras no se domine la técnica de la ganancia de piezas, técnica que nos permitirá ganar material a nuestro rival a poco que se equivoque, y, lo que es más importante, que nos enseñará a no perder nuestras propias piezas.

Este es, efectivamente, el segundo paso que hay que dominar antes de iniciarse en mayores profundidades, cuyo estudio es absolutamente inútil emprender en tanto no se domine, con relativa perfección, este aspecto del juego. En los capítulos II, III, y IV, nos hemos esforzado por familiarizar al aficionado con el mate, de modo que supiese comprender y evitar las amenazas de mate de su adversario y supiese prepararlo y darlo a su vez, tan pronto la situación lo permitiese. Lo suponemos ahora dueño de cierta habilidad a este respecto, y en este capítulo V pretendemos desarrollar en él idéntica habilidad en lo que se refiere a la ganancia y pérdida de piezas.

Ciertamente, una profundización mayor, que efectuaremos más tarde, nos demostrará "a posteriori", dos cosas:

a) Que el fin ganancia de material, ni con mu-

cho es aplicable a todas las jugadas, planes y maniobras, pues exactamente como en el caso del mate, son innumerables las posiciones en que no puede intentarse ganancia de pieza alguna, y en las cuales intentarlo resultaría sumamente perjudicial.

- b) Que en muchos casos este fin indirecto está en abierto conflicto con el fin esencial del juego, ya que en muchas oportunidades acontece que, perdiendo piezas se gana, y ganándolas, se pierde.

Estas dos observaciones nos pondrán frente a la verdadera teoría científica del juego, al revelarnos que el verdadero factor indirecto e infalible del juego es un factor complejo, que llamamos, a falta de mejor nombre, la posición, factor cuyo análisis comprende toda la teoría del juego. Pero para entrar en esa etapa definitiva de la enseñanza, es menester antes dominar con seguridad esta técnica de la ganancia de material, ataque y defensa del material, que ahora emprenderemos.

## El valor de las piezas

Es indudable que el aficionado que nos haya seguido hasta el presente se ha dado cuenta clara de que las piezas tienen un valor distinto entre sí. Si la lógica no lo indicara, bastaría leer algunos de los comentarios que hemos deslizado en las partidas para observar que la verdadera dificultad del juego estriba en esa diferencia de valores.

En el presente capítulo sólo nos ocuparemos de los valores intrínsecos de las piezas, sin entrar a considerar otro de los aspectos de estos valores que contribuye a dar aún mayor complejidad al tema: el valor estratégico, que hace a veces que los valores fríos desaparezcan. También esto lo habrán observado los aficionados, pues sólo así se justifica el sacrificio de material.

Lo más importante en ajedrez es dar mate, y entonces, el mayor valor es llegar a ese resultado. Utilizando un poco, podríamos llegar a establecer el valor del mate, y de esta forma justificariamos el cambio ventajoso de valores, o el sacrificio de los mismos, para arribar

a ese resultado. Asimismo, el empate por ahogado es otra alteración fundamental a la regla del valor de las piezas, ya que complica aplicarla, pues hemos observado infinidad de casos en que se llega al empate a pesar de existir una desproporción de fuerzas extraordinaria.

Pero todo esto es secundario y es la excepción. En la mayoría de las partidas gana el que tiene más piezas, y se podría afirmar que basta la ganancia de un peón para asegurarse la ganancia de la partida en la mayor parte de las ocasiones. Al iniciarse el juego empieza la lucha para ganar material, o para conservar el material. Como la práctica demuestra que, si bien llegar al mate es el ideal de la partida, no es posible dar mate ante una defensa racional del adversario si éste conserva la totalidad de sus fuerzas, resulta a menudo más cómodo, y sobre todo es más usual, tratar de acumular ventajas de material suficientes como para provocar el final y ganar en esta etapa de la partida.

Hasta ahora nada hemos estudiado de los finales en sí por entender que este tema, si bien extraordinariamente importante, es también extraordinariamente complejo, y no puede explicarse por razonamiento. Para estudiar finales es necesario que el jugador acumule variantes en la memoria, fije posiciones y realice una suerte de análisis en desacuerdo con su capacidad ajedrecística. El final es la sutileza del ajedrez; es la culminación del arte del ajedrecista, y no es fácil comprender sutilezas cuando aún no se ha terminado de comprender en ajedrez. Es por esta razón que en nuestro método de enseñanza dejaremos los finales para la última parte de este tratado.

Quizá deslicemos alguno que otro final simple antes de entrar de lleno en el estudio de la teoría de los finales, pero dejaremos su estudio y su análisis completo para darlos a conocer cuando juzguemos que el lector está en condiciones de asimilar las finezas tácticas que los animan.

Para comprender el final es necesario comprender muchos problemas de alta estrategia y dominarlos plenamente. Tan es cierto esto, que hay muchos jugadores experimentados

que tropiezan con grandes dificultades para imponer en el final la ventaja material a causa de no haber seguido un método inteligente de estudio y de tener vicios de origen en su formación ajedrecística.

Lo que nos interesa ahora es saber cómo se puede llegar con ventaja un final, o cómo se puede ganar material para poder llevar a cabo un ataque ganador especulando con la superioridad de fuerzas. Más tarde estudiaremos los sistemas de ganancias de piezas, y daremos ejemplos característicos de esto; pero para que el aficionado pueda comprenderlos bien, primero es necesario explicar cuál es el valor de las piezas comparándolas entre sí.

Si por valor material entendiésemos el valor intrínseco de las piezas, llegaríamos a la conclusión de que el rey tiene un valor absoluto, superior a todas las demás piezas juntas, ya que de su pérdida depende la pérdida de la partida, aún existiendo todas las demás piezas en el tablero. Pero como el rey es pieza de acción, ya que, en el final, de la buena explotación de su movilidad depende la ganancia de la partida, estableceremos más tarde su valor, desde el punto de vista de sus posibilidades en el tablero.

Mucho es lo que se ha dicho y mucho es lo que se ha escrito sobre el valor de las piezas. Exactamente no ha sido nunca posible establecer cuál es la verdadera diferencia de las piezas entre sí, pero puede afirmarse que se ha llegado a una relación aproximada de valores, tomando como base el peón, y considerando a éste como unidad.

Antes de estudiar la razón de ser de estos valores, diremos cuáles son, de acuerdo con lo sostenido en la materia por autoridades de la talla de maestros como Capablanca, Alekhine y otros:

El peón vale así 1; el caballo 3 peones; el alfil  $3 \frac{1}{2}$  peones; la torre  $5 \frac{1}{2}$  peones, y la dama 10 peones.

Así, dos piezas menores (se llama así a los caballos y los afiles) valen más que una torre, y mucho menos que una dama. Tres piezas menores compensan aproximadamente una dama, al igual que dos torres, aunque son, según opinión generalizada, un poco más valio-

sas que una dama. Una torre y una pieza menor también valen menos que la dama, y haciendo un ligero cálculo, se observará el porqué de todo esto. Dos piezas menores, por ejemplo un caballo y un alfil, valen en conjunto  $6 \frac{1}{2}$ , y la torre  $5 \frac{1}{2}$ , lo que evidencia que torre y peón compensan a las dos piezas menores. Sin embargo, prácticamente sucede que torre y peón contra caballo y alfil sólo permite una laboriosa defensa, y que, en cambio, torre y dos peones contra dos piezas menores, es algo favorable. El justo medio estaría, pues, en torre y peón y medio contra dos piezas menores (caballo y alfil, según el ejemplo).

Hemos dicho que tres piezas menores compensan una dama, y es fácil advertirlo, de acuerdo con la escala de valores que hemos detallado. Si la dama vale 10, y un caballo 3, y los alfiles  $3 \frac{1}{2}$ , sucede que dos caballos significan 6, más  $3 \frac{1}{2}$  del alfil, hacen un total de  $9 \frac{1}{2}$ , lo que establece una diferencia muy escasa.

En cambio, dos piezas menores y una torre son superiores a una dama, por cuanto significan numéricamente una ventaja de uno o dos peones, y dos torres son algo superiores, por cuanto significan un peón de ventaja.

Hemos dejado para terminar la consideración del valor del rey, por cuanto esta pieza ejerce un papel valioso al final, y es muy difícil establecer realmente sus posibilidades. Sin embargo, la práctica ha demostrado que vale más que una pieza menor, y se ha llegado a establecer su valor en cuatro peones.

Todo esto, como antes hemos dicho, está sujeto a un segundo valor: el valor posicional; pero también hemos dicho que éste es la excepción. En la mayoría de las ocasiones, el que tiene calidad de ventaja (torre contra alfil o caballo) gana, como así también el que lleva una pieza de ventaja, y aun un solo peón.

Como estudiaremos más adelante "la ganancia de piezas", es conveniente establecer el verdadero alcance de éstas en el tablero.

¿A qué se debe la diferencia de valores?

Hemos establecido el cuadro de valores de las piezas, que más adelante repetiremos para

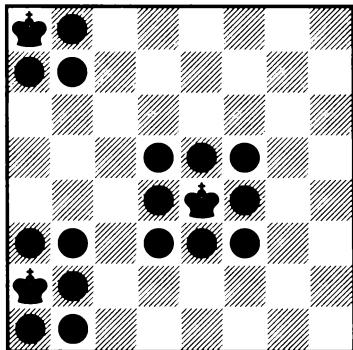
que se grabe perfectamente en la mente del aficionado. Ahora es necesario explicar el porqué de esta desproporción de valores.

El valor de las piezas se da de acuerdo con la capacidad ofensiva de las mismas, de acuerdo con su radio de acción en el tablero, y con su mayor agilidad y dinamismo. Mediante una serie de diagramas comentados, trataremos, a continuación, de hacer clara al aficionado la razón fundamental de esos valores dispares, y se verá que los mismos están regidos por una lógica absoluta.

### El Rey

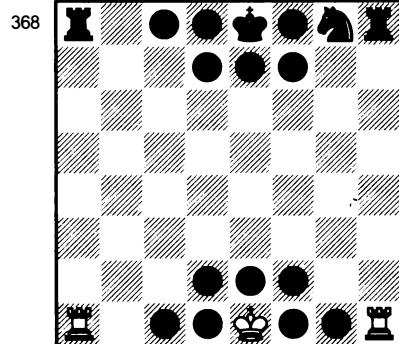
El rey, como hemos explicado anteriormente, sólo puede moverse un paso, pero en cualquier dirección del tablero. De esta forma su movilidad se reduce cuando está en un ángulo, por cuanto se priva de los movimientos hacia atrás y hacia uno de los costados. Ejemplo:

367



Observando el diagrama, se verá que en el ángulo el rey dispone de tres casillas solamente, en la banda de cinco, y en las demás situaciones del tablero, de ocho casillas. Sabemos, de esta forma, que el rey tiene una agilidad mínima de tres casillas y una máxima de ocho casillas.

El rey, al igual que el peón, por disponer de algunos movimientos excepcionales, puede, en determinados casos, tener seis y hasta siete cuadros para moverse, aun estando en la banda, y es cuando dispone del recurso de enrocase. Veamos:



El diagrama anterior señala con puntos las casillas donde el rey tiene opción de ir. Se observará que las negras pueden realizar con su rey, además de los cinco movimientos usuales de la banda, otro más, ya que al poder enrocase largo, pueden ubicar también su rey en "c8", lo que aumenta la agilidad del mismo.

Las blancas aún disponen de un movimiento más, ya que pueden enrocase en cualquiera de ambos flancos, lo que aumenta a siete casillas su agilidad. No obstante, éstas son dos excepciones a la regla general, ya que es un recurso que sólo puede presentarse una vez en el transcurso de cada partida, y no debe considerarse como permanente.

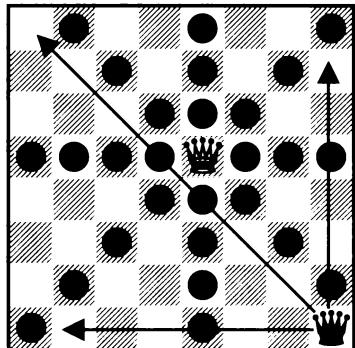
Puede afirmarse, pues, que el rey tiene tres graduaciones de agilidad: tres movimientos, cinco y ocho.

### La Dama

Es ésta la pieza más ágil del tablero y es por dicha razón la que más valor tiene. Ya antes hemos explicado el alcance de sus movimientos, y poniéndola sobre un tablero sin piezas, se puede observar el enorme radio de acción de esta pieza que casi abarca la mitad de los cuadros del tablero en algunas posiciones.

El mínimo de agilidad de la dama es 21 casillas, y el máximo es 27. Es decir, nunca disminuye en porcentaje apreciable su radio de efectividad, lo que da fuerza a su extraordinaria importancia en el transcurso de la partida.

369

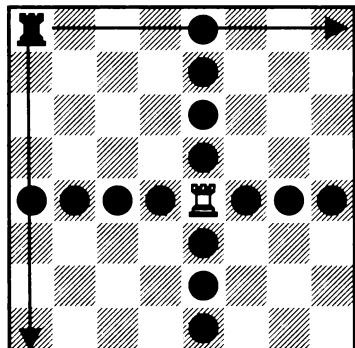


Observamos que la dama blanca, ocupando una casilla central, irradia su acción a 27 escaques del tablero. En cambio la dama negra, desde "h1", vulnera sólo 21 casillas.

### La Torre

La torre es la única pieza que, cualquiera que sea su situación en el tablero, domina el mismo número de casillas. Ubicada en cualquier cuadro, su acción se ejerce sobre la horizontal y la perpendicular, y de esta forma son catorce las casillas dominadas por esa pieza en todos los casos.

370



De más está decir que no entramos a considerar la obstrucción de las demás piezas sobre esta movilidad.

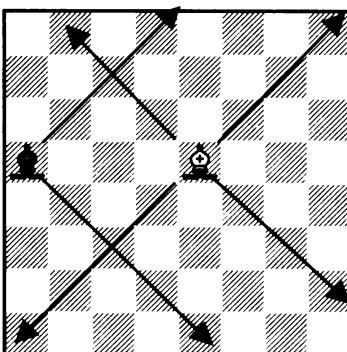
### El Alfil

El alfil es una pieza que varía en notable forma su agilidad de acuerdo con la casilla en

donde se encuentra ubicada. No obstante, su acción es grande, y supera en mucho en algunas ocasiones al caballo, pero su diferencia potencial no es mucha, por la importante razón de que, como siempre se mueve en una diagonal del mismo color, sólo puede actuar en 32 de las 64 casillas del tablero y esta limitación de su gran dinamismo hace que prácticamente no brinde durante el transcurso de la partida muchos mayores beneficios que el caballo, cuya agilidad estudiaremos más adelante.

El alfil puede dominar, según sus situaciones, siete escaques, nueve, once o trece, que es el máximo de agilidad de que dispone. En el siguiente diagrama se podrá observar claramente lo que decimos.

371



Aquí hemos señalado dos posiciones distintas del alfil. La una le brinda el máximo radio de acción, y la otra el mínimo. También podría agregarse un alfil en "c5", por ejemplo, desde donde actúa en once casillas, y otro en "g2", desde donde solamente actúa sobre nueve cuadros.

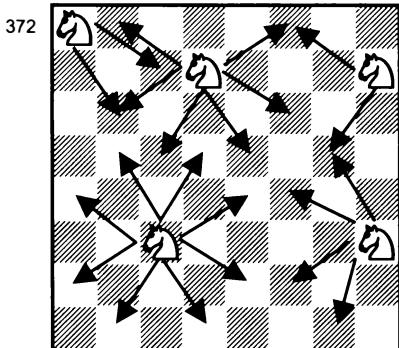
Se observará que esta pieza, tanto en un ángulo como en cualquier casilla de la banda, sólo domina siete casillas, y que su radio de acción aumenta a medida que se aproxima al centro del tablero.

### El Caballo

Es el caballo la pieza que mayores cambios ofrece en su agilidad, de acuerdo con el lugar que se le dé en el tablero. Nunca su radio de

acción es muy grande, ya que oscila de dos cuadros a ocho su agilidad. Tiene una diferencia fundamental que le favorece sobre el alfil, ya que siempre ataca cuadros de color distinto al que se encuentra ubicado, y de esta forma complementa admirablemente la acción de dicha pieza.

Observando el diagrama, se verán cinco posiciones que recogen las diversas variaciones por nosotros señaladas.

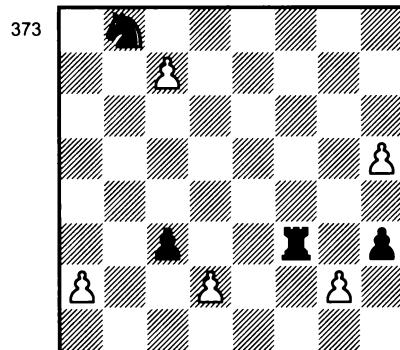


Como se ve, el caballo es la pieza que en forma más notable cambia de valor, y su agilidad en algunos casos puede reducirse en un 75%.

### El Peón

El peón es, junto con el alfil, la única pieza que no puede separarse del sendero que tiene asignado. Su acción no puede llegar a muchas de las casillas del tablero, y al no poder retroceder, su radio de agilidad resulta pequeño. Lo usual es que sólo pueda disponer de dos cuadros al iniciar la marcha, y de uno en los demás casos. Pero como captura de distinta manera de la que camina, puede llegar en ciertas posiciones a disponer de cuatro jugadas posibles. Esto, al igual que en el caso del enroque, de acuerdo con la situación de otras piezas en el tablero.

El peón es la única pieza a la que puede aumentar en su acción la posición en el tablero de piezas adversarias, y así, en determinados casos, como hemos dicho, dispone de cuatro posibilidades.



Observando este diagrama se verá una variedad de posibilidades que ofrece la marcha del peón, siempre de acuerdo con la situación de las piezas adversarias en el tablero.

El peón que está en el escaque "a2" puede jugar en dos formas, ya dirigiéndose a "a3" o a "a4", de acuerdo con la opción que es patrimonio del peón en la primera jugada, y que ya conocemos.

El peón de "c7" tiene dos opciones, avanzar a "c8" o tomar el caballo de "b8", en ambos casos coronándose dama, o pidiendo ya una torre, un alfil o un caballo. Es decir que, a las posibilidades de sus dos movimientos, se agrega el importante detalle táctico de que puede pedir cualquiera de las piezas de su propio bando, sin ser, como antes hemos dicho, rey, ni quedar en peón.

El peón que se encuentra en la casilla "d2" tiene tres opciones, en cambio. Puede avanzar a "d3", a "d4", o también capturar el peón de "c3".

En cambio, el peón de "g2" tiene el máximo de agilidad que le brinda una posición y es cuando puede capturar en ambos costados diagonalmente, o bien avanzar ya a "g3" o a "g4".

Finalmente hemos puesto el peón de "h5", que está en la posición mínima de agilidad de los peones, y, por cierto, la más habitual. Sólo puede avanzar un paso en la columna.

Es ésta aparentemente la pieza más fácil de manejar, y es sin embargo el secreto mayor de la estrategia del ajedrez, como veremos oportunamente. El hecho de no poder retroceder

nunca, obliga a no poder arrepentirse del movimiento de esa pieza, y eso hace que su valor sea pequeño en relación con las otras piezas menores, a pesar de la extraordinaria posibilidad de poder transformarse hasta en una dama.

### Consecuencias lógicas

De este análisis que sobre el valor de las piezas y su función en el tablero hemos realizado, se desprende una serie de cosas simples, pero necesarias de señalar para que el aficionado pueda realmente valorar cuándo ha ganado y cuándo ha perdido material.

Fácil es advertir, por ejemplo, que si un jugador captura dos alfiles enemigos a cambio de uno propio, ha realizado un magnífico negocio, pero hay otro tipo de cambios o de ganancias y pérdidas de material, que resultan un tanto más complejos, que nos apresuraremos a señalar para poder luego comentar los aspectos característicos de las ganancias de piezas y mostrar cómo casi todas ellas responden a ideas estratégicas fáciles de especificar y de comprender.

De más está decir que todo esto está superditado al valor estratégico, por cuanto hemos visto en multitud de ejemplos cómo a menudo menos piezas ganan contra más; pero ya hemos dicho que esto es la excepción, y que habitualmente el que tiene mayor número de piezas gana.

Observaremos algunos diagramas elementales en los cuales se produzcan cambios que originen desniveles entre las fuerzas de uno y otro bando, para grabar con mayor exactitud todo lo que hemos sostenido. Pero antes estableceremos que alfil por alfil, o alfil por caballo, es siempre un cambio, a pesar de la ligera diferencia que hemos apuntado a favor del alfil, por razones que ya explicaremos oportunamente.

Una torre cambiada por un alfil o un caballo significa "perder calidad", como se suele decir en ajedrez cuando se realiza un cambio desventajoso de material, ya que hemos visto que la torre vale dos peones más que las piezas menores.

Hemos dicho ya antes, y ahora insistimos, que dos torres contra una dama es casi siempre un cambio, ya que se compensa el valor material de estas piezas, y también hemos manifestado que una torre y dos alfiles o una torre, caballo y alfil, o una torre y dos caballos contra dama, es un cambio ventajoso y favorece al jugador que tiene las tres piezas.

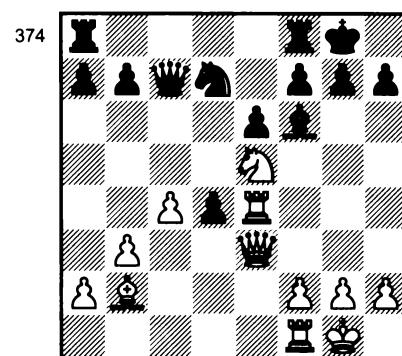
En cambio, dos caballos y un alfil, o dos alfiles y un caballo contra la dama, da un equilibrio de material que en la lucha práctica se hace evidente.

También da equilibrio una torre, una pieza menor (ya sea un caballo o un alfil) y dos peones contra la dama; siendo en cambio desfavorable cambiar dos piezas menores por una torre.

Haciendo cálculos, el aficionado verá que, en todos los casos, la suma de los valores de las piezas acusa una matemática relación que le bastará para poder calcular sobre el tablero, siempre con exactitud, cuándo realiza cambios materialmente buenos o malos, así como cuando gana material o lo pierde.

Todo esto desde el punto de vista material, ya que el punto de vista estratégico de la bondad de los cambios será tratado más adelante, por ser excesivamente complejo y ser asimismo subsidiario del conocimiento que ahora detallamos.

Veamos el diagrama de la página siguiente, que es aleccionador:



Capablanca – Villegas  
Buenos Aires 1914

Es ésta la posición de una partida jugada por el ex campeón mundial José Raúl Capablanca contra el jugador argentino Benito H. Villegas. El ejemplo es bonito, si bien un tanto complejo.

En la posición señalada, Villegas acaba de jugar ...cx d4, atacando la dama, para obligar aparentemente a responder ♜xd4, apoyando el caballo de "e5" y permitiendo una simplificación completa de piezas menores.

Capablanca idea una combinación de ganancia de material, fácil de apreciar para quien conozca el valor de las piezas que antes hemos detallado. Especula en una posición de mate del adversario (base de innumerables maniobras de ganancia de piezas) y, producida una gran simplificación, quedará con un saldo de material muy favorable.

Veamos: 1. ♜xd7! (Villegas jugó 1... ♜xd7!) y logró evitar la pérdida de material que nos interesa detallar, y que era la siguiente: 1...dxe3 2. ♜xf6+ ♖h8 (si 2...gxf6, seguiría 3. ♜g4+ ♖h8 4. ♜xf6++) 3. ♜h4! (el secreto de la combinación radica en esta amenaza de mate que debe obligar a una mala jugada, permitiendo la realización de un jaque doble recuperando la dama con un buen saldo de material favorable) 3...h6 (única) 4. ♜xh6+! gxh6 5. ♜e8+ ♖h7 6. ♜xc7.

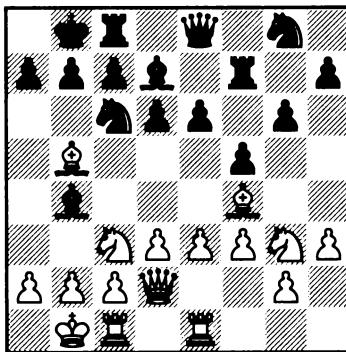
Súmense ahora las fuerzas restantes de cada bando y se observará que las blancas tienen una apreciable ventaja material, ya que habrían capturado un caballo, un alfil, un peón y la dama, sucesivamente, a cambio de un peón, una torre y la dama. Súmese el valor de estas piezas y se verá que las blancas han capturado piezas por valor de 17 ½ contra 16 ½ que han perdido.

Por lo tanto, de acuerdo con lo que hemos visto, quedarían con una ventaja equivalente a un peón, que debería darles la victoria.

Observaremos ahora un instructivo ejemplo de cambios sucesivos de piezas que llevan a una ganancia material. En estos cambios suelen confundirse los aficionados por no llevar bien la cuenta de las piezas que van desapareciendo de la escena. Muchas veces los principiantes se encuentran, sin saber cómo ni cuándo, con una pieza menos por causa de

esos errores de cálculo del cual el ejemplo que damos, por ser muy complejo, es muy instructivo.

375



En esta posición juegan las blancas y optan por realizar una serie de cambios de piezas especulando con un detalle primordial para ello. Las blancas realizan la primera captura y siempre llevan una captura de ventaja. Sólo deben tratar de evitar que el negro capture en ese interin una pieza de mayor valor que la que capturen ellas, para tener la seguridad de que por lo menos no han de perder material en estos cambios.

Veamos: 1. ♜xc6 ♖xc3? El error. Las negras debieron rechazar la propuesta de las blancas y seguir con 1... ♜xc6, parando el cambio de piezas en la primera jugada. Ahora se ven lanzadas en un torbellino de simplificación que ha de barrer todas las piezas y dejar al blanco con una de ventaja. 2. ♜xd7 (no 2. ♜xc3, por 2... ♜xc6, lo que dejaría todo reducido a un simple cambio) 2... ♜xd2 3. ♜xe8 ♖xe1 (para tener la posibilidad de sacar el alfil de la octava línea tomando el caballo, aunque es más simple 3... ♜xe8, ganando material) 4. ♜xf7 ♖xg3 5. ♜xg3 (esta fue la jugada que no previeron las negras, y realmente la más simple). Ellas supusieron que en la fiebre de cambios, el blanco haría 5. ♜xg8, a lo que seguiría 5... ♜xf4 6. ♜xe6 ♜xe3 7. ♜xc8 (si 7. ♜e1, ♜f2 8. ♜e2 ♜e8, etcétera) 7... ♜xc1 8. ♜xf5 ♜xb2 9. ♜xb2 gxh5, llegando a una liquidación total de piezas mayores y menores y quedando en un final de peones con exacta proporción de material cada uno.

## De la ganancia y pérdida de material

Podemos distinguir las causas que proporcionan ganancia de material en dos órdenes distintos. En efecto: se ganan piezas o se adquiere cualquier otro modo de ventaja de material, a) por nuestra agresión a las piezas enemigas, y b) por entrega por parte del rival.

Estudiaremos ambos casos por su orden.

### La agresión

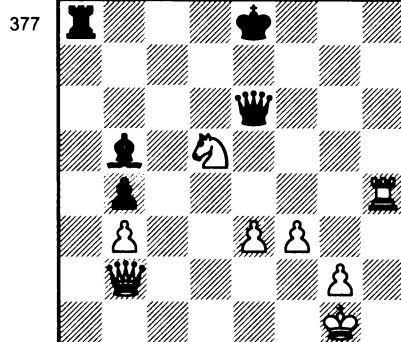
Llamamos agresión a la acción de poner una pieza en forma que ataque a otra, de modo que si no es convenientemente defendida, puede ser ganada proporcionando ventaja de material. Tenemos ante todo que distinguir dos casos distintos:

- 1) *La agresión simple*, que se produce cuando con nuestra jugada atacamos una de las piezas adversarias, y
- 2) *La agresión compleja*, que se produce cuando con nuestra jugada atacamos dos o más piezas adversarias.

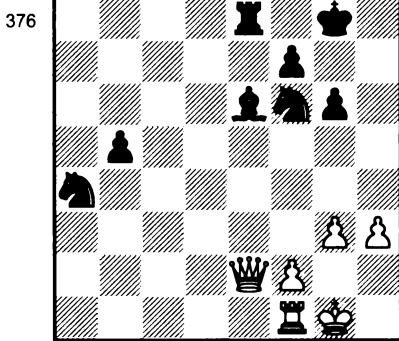
Otra distinción que conviene recordar es la siguiente: hay agresiones a) directas y b) indirectas. Llámase *directa* a la agresión que se efectúa con la pieza que se mueve. Llámase *indirecta* a aquella agresión que se efectúa con una pieza que no se mueve.

agresión indirecta contra la dama, pues en ese caso la pieza agresora es la torre y no el alfil.

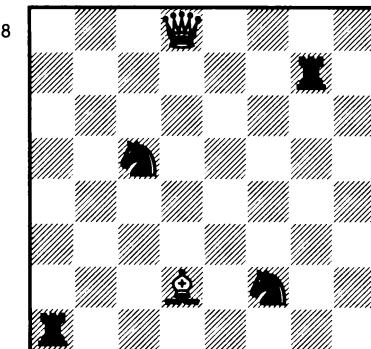
Con ... $\mathbb{Q}xh3$  se efectúa, en cambio, una agresión doble y mixta, porque las piezas agresoras son una que no se mueve (la torre) y el alfil que se juega; con ... $\mathbb{Q}c4$  se efectúa una agresión compleja mixta, porque se ataca la dama con la torre y el alfil, y la torre con el alfil desde "c4" en caso de que, como corresponde, se mueva la dama.



En la posición del diagrama, jugando el blanco, con  $\mathbb{B}h8+$  efectúa un doble directo; con  $\mathbb{Q}c7+$ , una agresión múltiple directa; con  $\mathbb{W}h8+$ , una agresión doble directa; con  $\mathbb{Q}f6+$ , una agresión simple directa (un jaque), y con  $\mathbb{E}e4$ , una agresión doble directa. Entre esas jugadas aparece como la más simple para ganar material 1.  $\mathbb{Q}c7+$ , y en caso de 1... $\mathbb{Q}d7$ , 2.  $\mathbb{B}h7+$   $\mathbb{Q}d6$  3.  $\mathbb{W}d4+$ , seguido de  $\mathbb{Q}xe6$ .



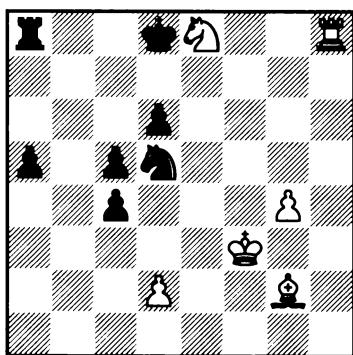
Si juega el negro, mediante ... $\mathbb{Q}c3$  efectúa una agresión directa a la dama blanca, y con ... $\mathbb{Q}d7$  (u otros movimientos de alfil), una



En el diagrama, jugando las blancas, pueden efectuar las siguientes agresiones complejas:

jas directas:  $\mathbb{W}d4$ ,  $\mathbb{W}f6$ ,  $\mathbb{W}f8$ ,  $\mathbb{Q}e3$ ,  $\mathbb{Q}c3$ ,  $\mathbb{W}h8$  y  $\mathbb{W}b6$ , y dispone, al mismo tiempo, de las siguientes agresiones simples directas:  $\mathbb{Q}e1$ ,  $\mathbb{Q}b4$ ,  $\mathbb{Q}h6$ ,  $\mathbb{W}h4$ ,  $\mathbb{W}d6$ ,  $\mathbb{W}c8$  y  $\mathbb{W}d5$ .

379



Aquí, el blanco, con  $\mathbb{Q}c7+$ , efectúa una agresión compleja mixta; con el caballo ataca el caballo y torre, y con la torre el rey. El juego debe seguir así: 1.  $\mathbb{Q}c7+\mathbb{Q}xc7$  2.  $\mathbb{E}xa8$ . Con 1.  $\mathbb{Q}g3$ , efectúa un doble indirecto. El juego ha de continuar así: 1.  $\mathbb{Q}g3$   $\mathbb{Q}b6$  2.  $\mathbb{Q}xa8$   $\mathbb{Q}xa8$  3.  $\mathbb{Q}f6+$  (doble indirecto) 3...  $\mathbb{Q}e7$  4.  $\mathbb{Q}d5+$   $\mathbb{Q}e6$  5.  $\mathbb{Q}f4+$ , y ahora que el caballo ha dado jaque en casilla defendida y que no puede ser comido, el blanco jugará  $\mathbb{E}xa8$ , ganando el caballo negro.

Con 1.  $\mathbb{Q}f6+$  se efectúa un doble mixto. Seguiría, probablemente, 1...  $\mathbb{Q}c7$  2.  $\mathbb{Q}xd5+$   $\mathbb{Q}b7$  3.  $\mathbb{E}xa8$   $\mathbb{Q}xa8$ .

Con 1.  $\mathbb{Q}xd6+$  se realiza un doble indirecto. Seguiría 1...  $\mathbb{Q}d7$  2.  $\mathbb{E}xa8$   $\mathbb{Q}xd6$ , habiendo ganado el blanco calidad y peón.

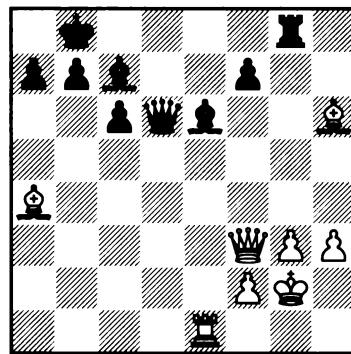
Tras estas definiciones tocantes a la agresión de las piezas, creo necesario para los ulteriores desarrollos de este capítulo efectuar dos nuevas distinciones.

Cuando una pieza ataca a otra lo hace ejerciendo su acción por las líneas, columnas o diagonales de su movimiento; más precisamente dicho, la agresión la efectúan las piezas en el sentido de su movimiento (el peón es la excepción, pero tiene un sentido de movimiento de captura que es al que nos referimos ahora). Por ese motivo, diremos que la agresión se efectúa por incidencia de una pieza

sobre otra. Existe en toda agresión una pieza que ataca y una atacada; como equivalente a estos términos emplearemos las denominaciones de pieza incidente y pieza incidida.

En el ataque a una pieza existen dos casos distintos. En el primero la pieza atacante ataca sin ser atacada; decimos en ese caso que incide sobre ella o que hay incidencia de piezas; pero puede suceder que, al atacar, la pieza incidente resulte atacada a su vez por la incidida, en cuyo caso decimos que hay coincidencia (co-incidencia) de piezas, que la agresión se efectúa por vía coincidente. Esta distinción entre agresión por vía incidente y agresión por vía coincidente nos ayudará a expresarnos y a formular reglas tocantes a la agresión y a la defensa del material. Es, pues, de interés recordarla.

380



En esta posición, si juega el negro, con 1...  $\mathbb{W}d5$  efectúa una agresión por vía coincidente contra la dama blanca, y lo mismo sucede con 1...  $\mathbb{Q}d5$ , bien que en este caso es mucho más fuerte la amenaza, pues obliga a jugar 2.  $\mathbb{E}e4$ , entregando el alfil de "h6", que la dama ataca por vía incidente. Con 1...  $\mathbb{Q}xh3+$ , el negro ataca el rey por vía coincidente, y el alfil directamente por vía incidente. Con 1...  $\mathbb{W}b4$ , se ataca el alfil y la torre por vías incidentes. Con 1...  $\mathbb{E}h8$ , se ataca el alfil por vía incidente. 1...  $b5$  ataca el alfil por vía coincidente. Juguando el blanco, tenemos, en cambio, que con 1.  $\mathbb{Q}f4$  ataca la dama por vía coincidente. Este caso resulta instructivo. Si 1.  $\mathbb{Q}f4$ ,  $\mathbb{W}xf4$ , atacando la dama y el alfil por vía incidente; 2.  $\mathbb{W}xf4$ , atacando el alfil por vía coincidente,

2... $\mathbb{Q}xf4$ , y ahora no es posible 3. $gxf4$  por la acción que sobre el rey ejerce la torre de "g8".

Luego, en este caso no hay coincidencia entre el alfil y el peón de "g3", pues éste está paralizado por la torre negra. Con 1. $\mathbb{W}f4$  se provoca también coincidencia de piezas. Con 1. $\mathbb{E}d1$  se ataca la dama por vía coincidente.

Como se ve, el ataque por vía incidente es unilateral y no entraña riesgo para el atacante. El ataque por vía coincidente es bilateral y entraña mayores riesgos para el atacante, y sólo es condicionalmente posible. Si con un peón se ataca otro peón o con un alfil atacamos la dama, realmente no atacamos nada, sino que entregamos una pieza (en un caso el peón, en el otro el alfil). Estos ataques requieren, pues, o bien que la pieza que promueve la coincidencia (o que ataca) esté defendida, o bien que la coincidencia sea sólo aparente y en realidad se reduzca a simple incidencia, lo que se produce cuando la pieza agredida está clavada materialmente o cuando su cambio de ubicación proporcionaría una ventaja mayor.

Tenemos aún una última distinción que efectuar. Por lo que hemos dicho en páginas anteriores tocante al valor de las piezas, sabemos ya cuál es el valor de éstas. Según ese valor hay que distinguir en toda agresión tres casos: 1º) la pieza agresora es de menor valor que la agredida; 2º) la pieza agresora y la agredida son de igual valor; y 3º) la pieza agresora es de mayor valor que la agredida.

Con esto tenemos que si el ataque o la agresión se efectúa por vía coincidente entre piezas de igual valor, se propone un cambio de piezas, y que si por esa vía una pieza mayor ataca a una menor, se efectúa un sacrificio.

Podemos, pues, asentar las siguientes conclusiones:

1º Una pieza agrede a otra siempre que incida sobre ella sin haber coincidencia.

2º Una pieza agrede a otra por vía coincidente a condición: a) de que la pieza agresora esté defendida (o en su defecto que la agredida esté clavada), y b) siempre que la pieza agresora sea menor que la agredida.

3º Si por vía coincidente una pieza, apoyada en su justa medida, agrede a otra de igual valor, se propone un cambio.

4º Si por vía coincidente una pieza agrede a otra de menor valor, se efectúa un sacrificio.

5º Se efectúa un sacrificio también cuando una pieza no defendida, es colocada bajo la incidencia de otra enemiga.

6º Se efectúa un sacrificio cuando se coloca en lugar defendido una pieza sobre la que incide una enemiga, siempre que la pieza agredida sea mayor que la agresora.

En la mayoría de los casos la ganancia de material se produce por agresión. Además de la ganancia de pieza o de material, la agresión, directa o indirecta, es uno de los más importantes resortes del mecanismo de una partida de ajedrez. La ganancia o pérdida de material desnivela de tal modo, en general, una partida, que la agresión obliga a réplicas defensivas con las cuales se especula para lograr ventaja.

Cuando veamos el mecanismo de las partidas de posición, se observará esto a cada paso. Por ahora bastará la afirmación de que la ganancia de material, como regla general, proporciona una considerable ventaja. Pero esta ventaja no es siempre idéntica, sino que debe medirse en relación con su proporción con el total de las piezas. Así, una torre de ventaja al iniciar la partida y existiendo todas las fuerzas, es ventaja menor que una torre en el caso de que sólo existan, además de ella, los dos reyes.

Como fórmula general para la medida de la ventaja, puede, pues, aceptarse la fórmula siguiente:

$$VM / F = VR$$

Donde VM representa la ventaja material medida por la cantidad asignada como valor a cada pieza, F (fuerza) la totalidad de las piezas del bando que lleva ventaja, medida de igual forma, siendo VR un número resultante de los dos anteriores y cuyo aumento significa un aumento de la ventaja real. VR es la ventaja real del jugador. Así, en los casos antes citados tendríamos:

En el 1º (una torre de ventaja existiendo todas las piezas): 1 T = 5  $\frac{1}{2}$ . Luego, VM = 5  $\frac{1}{2}$ .

Todas las piezas:  $(1 R = 4) + (1 D = 10) + (2 T = 11) + (2 A = 7) + (2 C = 6) + (8 P = 8) = 46$ . Luego  $F = 46$ .

$$VR = 5 \frac{1}{2} / 46 = 11 / 92 = \text{Algo menos de } 1/8.$$

En el 2º caso (una torre de ventaja existiendo además únicamente los dos reyes) tenemos:  $VM = 5 \frac{1}{2}$ . Total de piezas:  $(1 R = 4) + (1 T = 5 \frac{1}{2}) = 9 \frac{1}{2}$ . Luego  $F = 9 \frac{1}{2}$ .

$$VR = 5 \frac{1}{2} / 9 \frac{1}{2} = \text{Algo más de } 4/8.$$

La misma ventaja real, una torre ( $5 \frac{1}{2}$ ), representa más de cuatro veces más en el segundo caso que en el primero. Esto significa que a una misma ventaja material corresponde una mayor ventaja real según van disminuyendo las fuerzas, o, dicho de otra manera: una ventaja material aumenta como ventaja real en razón inversa a la cantidad de fuerzas existentes. A este principio, relativo y sujeto a muchas posteriores correcciones como veremos luego, responde la teoría de la llamada simplificación que más tarde estudiaremos. De lo dicho hasta el momento debe sacarse una sola consecuencia: que la ventaja material significa una ventaja efectiva y altamente apetecible.

De ahí que toda agresión fuerce a la defensa, y que los resultados de nuestra agresión deban ser medidos por la eficacia de las defensas que puedan sernos opuestas. De lo que resulta que la teoría de la agresión debe empezar por un estudio de la defensa.

## Cómo se defienden las piezas agredidas

Contra la agresión pueden ensayarse varias suertes de defensas que enumeraremos:

1º *El desplazamiento*: la pieza atacada se retira.

2º *El sostén*: la pieza atacada es defendida.

3º *La interposición*: se coloca una pieza entre la atacada y la atacante.

4º *La anulación*: la pieza agresora es clavada, impidiéndole ejercer su acción.

5º *El contraataque*: el atacado ataca a su vez

otra pieza del adversario de igual o mayor valor que la que él le ataca.

6º *El cambio*: se cambia la pieza agredida por la agresora de igual valor.

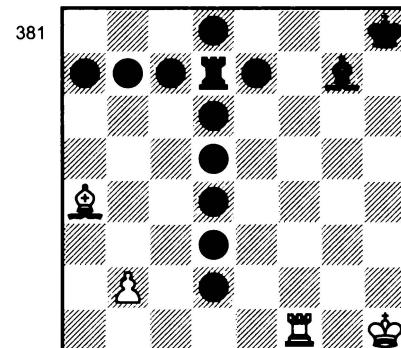
Veamos cada uno de estos casos separadamente.

### El desplazamiento

Consiste en retirar la pieza agredida. Esta es la defensa más general, y en muchos casos la única posible. Es practicable tanto si el ataque es por vía incidente, como si se produce por vía coincidente; pero reconoce dos limitaciones:

La primera se debe a la situación del atacado. La pieza podría huir, pero no tiene donde; está encerrada, y las casillas de huida están vulneradas.

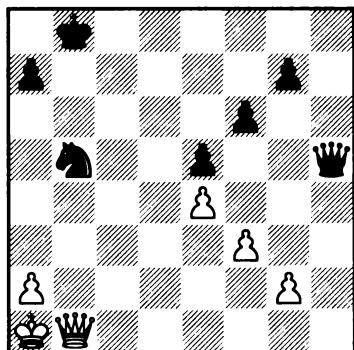
La segunda se debe a la acción de la pieza agresora, que impide el desplazamiento de la pieza atacada: la pieza está clavada. Por eso, encerrar una pieza o clavarla suele significar su ganancia.



En la posición aquí señalada, el alfil ataca la torre negra, que puede desplazarse jugándose a las casillas señaladas por un punto. Si moviese ... $\mathbb{Q}a7$ , el alfil blanco quedaría atacado y debería ser defendido o desplazarse a su vez a cualquier casilla menos a "d7", pues en ella sería capturado por la misma torre.

La torre negra no puede ir ni a "d1" ni a "f7", por cuanto sería capturada por la torre enemiga.

382

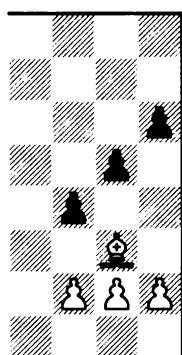


El blanco acaba de jugar 1.  $\mathbb{W}b1$ , atacando el caballo, que no se puede mover al estar clavado. Debe ser defendido con 1...  $\mathbb{W}d8$  ó 1...  $a6$ , pero en ambos casos se ganaría el caballo con 2.  $a4$ , atacándolo nuevamente.

En cuanto a los casos de piezas encerradas, suelen producirse a menudo en partidas de principiantes, existiendo un buen número de posiciones típicas de piezas encerradas con las que se especula en muchísimas circunstancias.

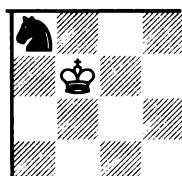
He aquí las principales:

383



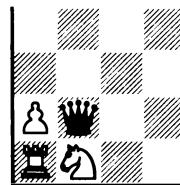
En la posición del diagrama, el alfil está encerrado. Está atacado y no puede moverse sin caer nuevamente bajo las fuerzas de un peón.

384



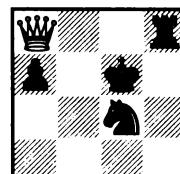
Aquí el caballo ha quedado encerrado. El rey lo ataca y toma las dos casillas donde podría moverse.

385



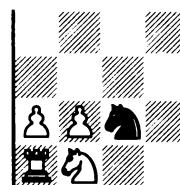
En esta posición, la torre, encerrada por sus propias fuerzas, es comida por la dama.

386



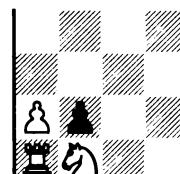
En esta situación, la dama, que ha comido probablemente la torre negra de "a8", está encerrada, y será capturada a la jugada próxima.

387



El diagrama muestra una torre encerrada por su propias fuerzas, que será comida por el caballo.

388



En esta posición, la torre, en igual circunstancia, será tomada por el peón de "b2".

Si la agresión es doble, sólo puede defenderse por desplazamiento de una de ellas, de

modo que la doble defensa requiere recurrir a otro procedimiento de defensa de esta manera: a) debe llevarse la pieza desplazada a un lugar desde el que defienda la otra pieza agredida **sosteniéndola**.

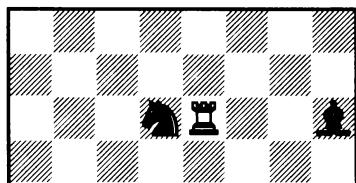
b) o bien ha de llevarse la pieza desplazada a un lugar desde el que ataque otra pieza enemiga, **contraatacando**.

c) o bien debe **interponerse** entre la pieza agresora y la otra pieza atacada.

d) o, finalmente, debe anular la pieza atacante, **clavándola**.

Es decir, que la pieza que se desplaza debe realizar con respecto a la que queda atacada una de las defensas enumeradas como posibles sin mover la pieza. Y como la posibilidad de efectuar una de estas jugadas no es muy común en esas circunstancias, resulta generalmente un doble ataque que proporciona la ganancia de una pieza.

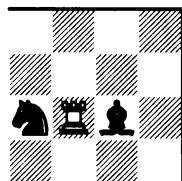
389



En el caso precedente, la torre blanca efectúa un doble ataque que se puede defender mediante desplazamiento, jugando las negras ... $\mathbb{Q}f7$  o ... $\mathbb{Q}f5$  (el caballo se mueve y defiende el alfil); o con ... $\mathbb{Q}f8$  o ... $\mathbb{Q}f4$  (en este caso es el alfil el que se mueve y defiende el caballo).

La defensa del caballo ... $\mathbb{Q}f7$  o ... $\mathbb{Q}f5$  permitiría en esta posición a las blancas seguir con  $\mathbb{E}f6$ , atacando nuevamente ambas piezas y ganando una.

390

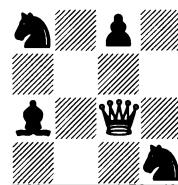


En este diagrama se muestra una posición si-

milar; pero en este caso no existe la opción de efectuar el desplazamiento de una pieza defendiendo la otra.

En efecto, no es posible jugar ... $\mathbb{Q}f7$ , ni ... $\mathbb{Q}f5$ , ni ... $\mathbb{Q}f8$  ni ... $\mathbb{Q}f4$ .

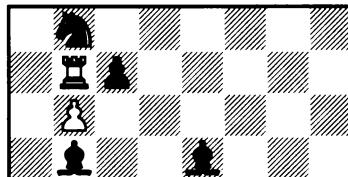
391



Aquí la dama blanca ejerce una agresión cuádruple que se puede defender de varias maneras: 1<sup>a</sup> con ... $\mathbb{Q}f3$ ; 2<sup>a</sup> con ... $\mathbb{Q}hg3$ ; 3<sup>a</sup> con ... $\mathbb{Q}eg3$ ; 4<sup>a</sup> con ... $\mathbb{Q}ef2$ , y, por último, 5<sup>a</sup> con ... $\mathbb{Q}hf2$ .

En todos los casos la pieza que se mueve sostiene dos piezas y se interpone entre la atacante y la atacada. El ejemplo es instructivo.

392



Algo similar pasa en esta posición. El negro con ... $c6$  defiende las amenazas de la torre blanca.

### El sostén

Consiste en defender la pieza atacada con otra pieza, de modo que no pueda efectuarse su captura sin que se pierda la pieza atacante.

Después de la retirada es ésta la defensa más común; pero está sujeta a algunas limitaciones que pasamos a enumerar.

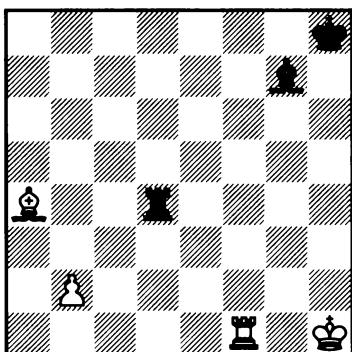
El rey, como sabemos, no puede estar en jaque; luego, si es agredido, no puede ser sostenido.

Si una pieza menor incide sobre una mayor, ésta no puede ser sostenida, pues se perdería, en este caso, material. Solamente las piezas de valor menor o igual a la atacante pueden ser

sostenidas. El sostén de una pieza mayor atacada por una menor se explica solamente por razones ajenas a la posición de las piezas atacada y atacante.

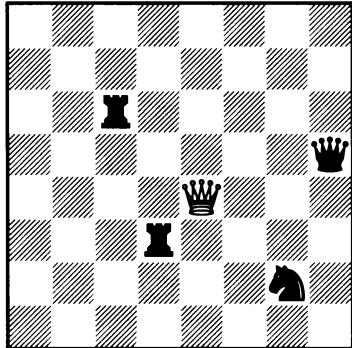
En las agresiones complejas el sostén resulta más difícil: es menester encontrar una jugada que sostenga las piezas agredidas, o bien mover una de modo que al tiempo sostenga la otra, según hemos visto en ejemplos anteriores.

393



En esta posición la torre ataca el alfil de "a4", que puede ser sostenido con 1.b3 (lo mejor), o con 1.♗a1, que no sería buena, pues el negro, con 1...♗b4, ganaría el peón atacado dos veces (con alfil y torre), que no podría ser avanzado por la acción del alfil negro sobre la torre de "a1".

394



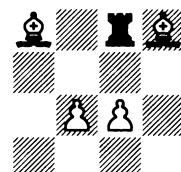
La dama blanca ataca tres piezas a la vez, pero todas pueden ser satisfactoriamente sostenidas con las jugadas ...♗g6, ...♗f3 o ...♗d5.

395



El blanco puede efectuar varias agresiones, todas contrarrestadas: a 1.♗h8, g6; a 1.♗h1, g5; a 1.♗f1f4, (o 1.♗f8f4), 1...g5 y a 1.♗f1f5 (o 1.♗f8f5), 1...g6. Si se jugase 1.♗g1 (o 1.♗g8), seguiría 1...g6, o 1...♗f6, defendiendo la pieza agredida.

396



Finalmente, aquí la torre ejerce una agresión doble sobre los alfiles y un peón blanco, y no es posible defenderse sosteniendo.

Con la jugada 1.f3 se sostiene el alfil de "e4", pero se pierde el de "h4"; con 1.g3 se defiende el de "h4", pero no el de "e4".

Tampoco es posible defenderse por desplazamiento, pues a 1.♗g3 seguiría 1...♗xe4, y a 1.♗f3, ♗xh4. En esta posición se pierde inevitablemente una pieza.

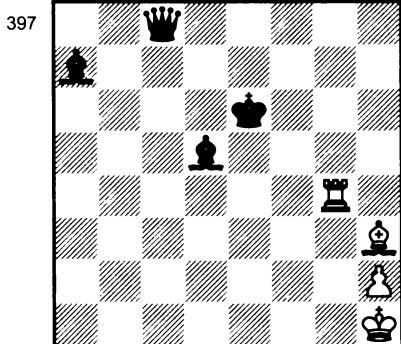
### La interposición

Consiste en colocar una pieza obstruyendo la acción de la pieza atacante sobre la atacada.

Esta defensa no puede efectuarse si la pieza agresora es caballo, o si el agresor es el rey o el peón, pues éstos atacan por contacto inmediato. Es decir, que sólo es posible interponerse si la pieza incidente es alfil, dama o torre, y siempre que la agresión no se efectúe desde la casilla inmediata.

Además, la pieza interpuesta como defensa

debe ser de igual o menor valor que la atacante y estar sostenida. Si la agresión es por vía coincidente, la pieza agredida puede servir de sostén a la interpuesta. Sólo en caso de que la acción de interponerse implique simultáneamente un contraataque indirecto (por descubridor), pueden omitirse estas reglas de defensa.



397

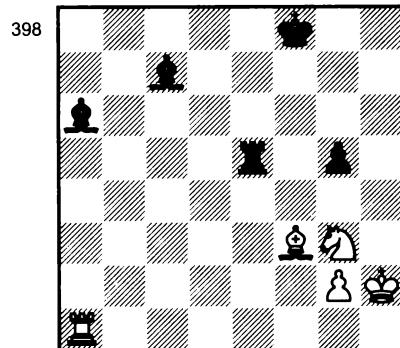
Así, en esta posición puede y debe taparse el jaque de alfil con la torre, a pesar de que esta pieza vale más que el alfil; pero esto es posible porque con 1.  $\mathbb{E}g2+$  damos jaque al rey con el alfil y comemos la dama negra.

En casos de ataque complejo no es posible efectuar esta defensa sino de acuerdo con estas condiciones:

- 1<sup>a</sup> que una de las piezas agredidas, de igual o menor valor que la agresora, se interponga entre la pieza agresora y la otra pieza agredida, ocupando una casilla que se halle defendida;
- 2<sup>a</sup> o bien, que la pieza interpuesta defienda la otra pieza agredida;
- 3<sup>a</sup> o bien, que al interponerse, la pieza efectúe un contraataque.

Es decir, que es necesario que la interposición de la pieza se combine con uno de los otros procedimientos defensivos.

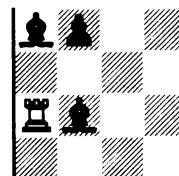
Por todas estas motivos no se presentan muy comúnmente las ocasiones en que sea posible defenderse de esa manera contra agresiones complejas. Además tiene en todos los casos la interposición un grave defecto. La pieza interpuesta viene a quedar clavada, pues no puede moverse sin perder la pieza cubierta, que debe ser oportunamente retirada o defendida, lo que significa una pérdida de tiempo que debe estar justificada por la posición.



398

En este diagrama, la torre blanca ataca el alfil negro, que se puede defender por interposición mediante 1...  $\mathbb{Q}a5$ , y también mediante 1...  $\mathbb{K}a5$ , movimiento que por acción indirecta clava el caballo situado en la casilla "g3".

399



Aquí la torre ataca ambos alfiles, pero se defiende mediante una combinación de desplazamiento e interposición, jugando ...  $\mathbb{Q}a3$ .

400



En este caso la torre ataca la dama, que no puede ser retirada porque el rey quedaría en jaque. Tampoco puede ser defendida, porque como la torre vale menos que la dama ( $5 \frac{1}{2}$  contra 10), contra 1.  $\mathbb{Q}f6$  seguiría 1...  $\mathbb{E}xh5+$ .

La dama sólo puede ser defendida por interclusión, jugando 1... $\mathbb{Q}h6$ , y si a esto 1... $\mathbb{Q}g7$ , 2. $\mathbb{W}g5+$ , seguido de 3. $\mathbb{W}g8+$ , ganando la torre.

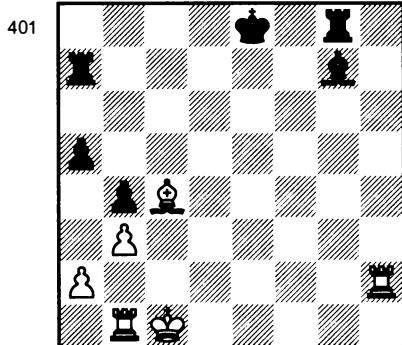
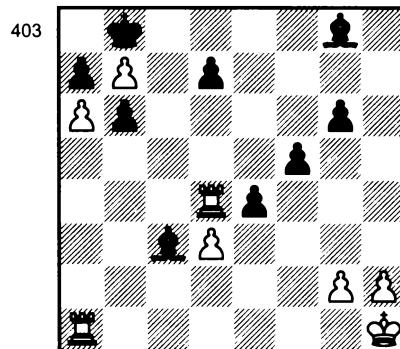
### La clavada

Consiste en privar de movimiento a la pieza agresora. Puede ello ser ejercido por los alfiles, las torres y la dama. Requiere que la pieza agresora y otra mayor que la agredida se hallen en la misma diagonal, columna o línea, y que exista una pieza contraria de modo que, aprovechando esa circunstancia, pueda clavar a la pieza agresora, de modo que su movimiento sea imposible por dejar el rey en jaque, por recibir mate, o por perder material mayor.

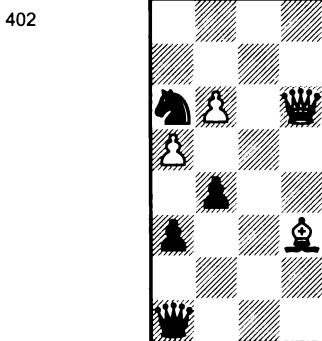
Los caballos y peones pueden ser clavados con alfiles, torres y dama. Los alfiles, por torre y dama, y las torres, por alfiles y dama.

Estas circunstancias hacen que esta defensa no sea aplicable sino de vez en cuando.

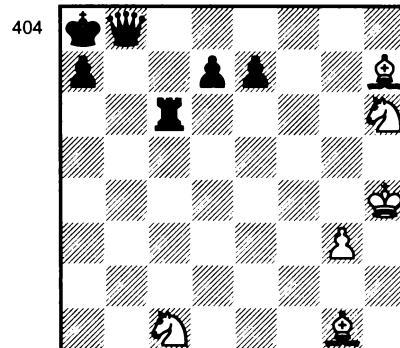
En la situación que nos muestra el diagrama anterior, el caballo negro no tiene escapatoria y está atacado por el alfil. Es posible, sin embargo, defenderlo colocando la dama en la casilla "d1", imposibilitando de esta forma el alfil por la acción de la dama negra sobre la blanca.



En el diagrama, el alfil ataca la torre. Ésta se debe defender con ... $\mathbb{E}c7$ , clavando el alfil.



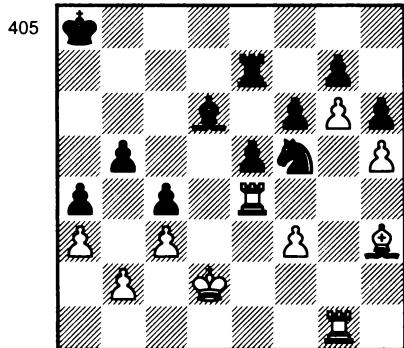
En esta posición el alfil negro ataca simultáneamente las torres blancas. Esta doble agresión se defiende mediante la excelente jugada 1... $\mathbb{E}c1$ , impidiendo la respuesta 1... $\mathbb{Q}xd4$  por 2. $\mathbb{E}c8++$ . Con esa doble agresión, el negro, en vez de ganar algo, pierde una pieza y la partida.



En la posición que nos muestra el diagrama, el negro ataca los dos caballos con su torre. El blanco puede defenderse jugando 1... $\mathbb{E}e4$ , con lo que clava la torre agresora; pero, a su vez, el negro, clavando el alfil agresor con la respuesta 1... $\mathbb{W}b4$ , se asegura la ganancia del alfil.

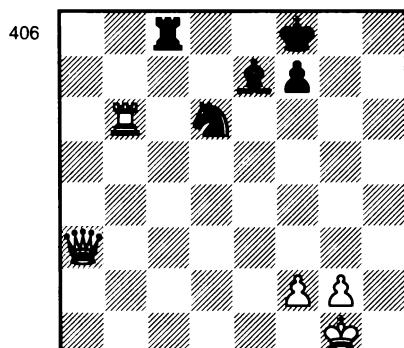
## El contraataque

Consiste, en estos casos de agresión a piezas, hacer una jugada que impida la captura de la pieza agredida, amenazando efectuar una captura igual o mayor, o dar mate.



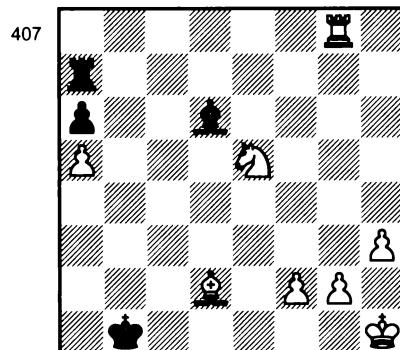
Aquí el blanco con  $\mathbb{Q}h3$  amenaza el caballo de "f5", pudiendo el negro impedir su captura con  $1...\mathbb{Q}c5$ , atacando la torre, pues, si estando así las cosas, el blanco tomase el caballo, el negro tomaría la torre, ganando calidad.

La pieza contraatacada debe ser naturalmente igual o mayor que la atacada, y es menester cuidar que la pieza atacante no debe estar defendida o, si se halla defendida, la pieza contraatacada debe ser mayor que la atacada y contraatacante juntas.



En esta posición el blanco ha atacado el caballo, que se halla atacado dos veces y defendido sólo una. Amenaza  $\mathbb{E}xd6$ , y a  $1...\mathbb{Q}xd6$ , ganando dos piezas menores por una

torre. El negro piensa defenderse con  $1...\mathbb{Q}c4$ . Evita la agresión y contraataca amenazando la torre y la dama. Contra esta agresión del negro, el blanco cuenta con un contraataque ganador. Juega  $2.\mathbb{W}h3$ , amenazando, si  $2...\mathbb{Q}xb6$ ,  $3.\mathbb{W}h8++$ , y si  $2...\mathbb{Q}f6$ , defendiendo el mate,  $3.\mathbb{W}xc8+$ , seguido de  $4.\mathbb{W}xc4$ .



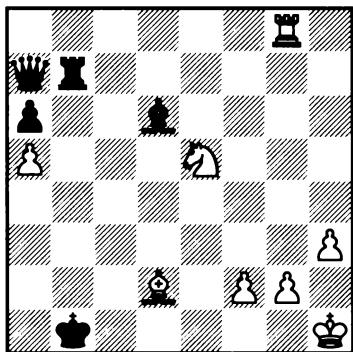
Aquí tenemos que a  $1...\mathbb{Q}d6$ , atacando el caballo, el blanco puede replicar  $1.\mathbb{Q}e3$ , atacando la torre. Ahora, si el rey blanco estuviera en "h2", esa defensa no sería posible, pues el negro tomaría el caballo con jaque, obligando a perder un tiempo en la defensa de ese jaque, tiempo que aprovecharía para sacar la torre atacada de "a7", con lo que habría ganado una pieza. Lo mismo pasaría si la torre blanca estuviera en "h8", porque entonces, si  $1.\mathbb{Q}e3$ ,  $\mathbb{Q}xe5$ , y a  $2.\mathbb{Q}xa7$ ,  $\mathbb{Q}xh8$ , y el blanco habría ganado una pieza.

En el diagrama nº 408, en cambio, puede efectuarse  $1.\mathbb{Q}e3$ , pues si bien es verdad que el blanco gana una pieza y el negro dos, la pieza ganada es la dama (que vale 10), y las piezas perdidas son un alfil y un caballo (que valen en conjunto  $6\frac{1}{2}$ ). Así, a  $1.\mathbb{Q}e3$ , el negro no podría contestar  $1...\mathbb{Q}xe5$ .

*Ver diagrama siguiente*

Si, en cambio, contestase  $1...\mathbb{Q}c5$ , oponiendo este alfil al alfil enemigo y amenazando ganar un peón, el blanco podría contestar  $2.\mathbb{Q}c6$ , contraatacando la dama en lugar de defender el alfil.

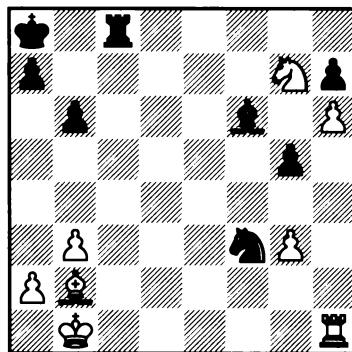
408



### El cambio

Esta defensa consiste en comer la pieza agresora y defendida con la agredida, y sólo puede efectuarse en algunos casos, pues es menester que el ataque sea por vía coincidente, y que la pieza atacante (que está defendida) sea igual en valor que la atacada. Esta defensa puede, pues, efectuarla solamente una torre contra una torre, un alfil contra un alfil, una dama contra una dama, un caballo contra un caballo o, finalmente, un peón contra un peón.

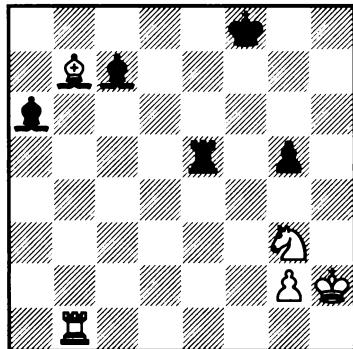
410



En este diagrama, el blanco ha hecho 1.  $\mathbb{A}b2$ , pudiendo el negro contrarrestar la acción con 1...  $\mathbb{Q}xb2$ , a lo que seguiría 2.  $\mathbb{Q}xb2$ , con lo que se habrían cambiado los alfiles. Podría jugar también 1...  $\mathbb{A}xg7$ , aunque esto sería malo, pues si bien no se perdería el alfil, se perdería el peón "h", y la partida, pues seguiría 2.  $\mathbb{h}xg7$ , y ahora no se puede evitar  $\mathbb{E}xh7$  y  $\mathbb{E}h8$ , ganando el juego.

### De la ganancia inmediata de material

409



El blanco, en el diagrama que precede, ha jugado 1.  $\mathbb{A}b7$ , provocando una agresión coincidente con el alfil de "a6" de las negras. El negro puede resolver esa situación si lo cree conveniente con 1...  $\mathbb{Q}xb7$ , a lo que seguiría 2.  $\mathbb{Q}xb7$ . Si la pieza agredida fuese una dama, no podría defenderse de esta forma, ya que se perdería la dama (que vale 10) por un alfil (que vale 3 ½).

Hemos detallado las defensas posibles a toda agresión. En base de ello estamos ahora en condiciones de poder juzgar en qué momento de la partida una agresión es peligrosa y cuándo la misma carece de importancia.

Ante todo hemos distinguido entre la agresión simple y la agresión compleja, así como también entre la directa y la indirecta.

Primer caso:

#### La agresión simple

La agresión simple se traduce en ganancia de material en un tanto por ciento reducido de posiciones. Para que la agresión simple rinda ventaja material, es menester que la pieza que está agredida no tenga opción de desplazarse ni ser defendida, que no pueda cambiarse ni haya pieza en situación de intercluir la acción de la pieza agresora sobre la agredida, y, al mismo tiempo, que no se ofrezca tampoco la

posibilidad de contraatacar ni de clavar la pieza agresora.

Las agresiones simples más peligrosas son las de peones, pues si éstas se ejercitan contra piezas de valor mayor (de caballo para arriba), no es posible cambiar ni sostener la pieza agredida, por razón de su mayor valor, ni efectuar interposición, porque la agresión se ejecuta desde la casilla inmediata. El ataque con un peón suele obligar a retirar la pieza agredida, y si ésta carece de retirada, generalmente está perdida.

Otra agresión peligrosa es la que se ejecuta clavando la pieza agredida, pues de esta manera se la priva de su más práctica y general defensa: la retirada. Suelen también ser de graves consecuencias las agresiones indirectas –los descubiertos–, porque en general son de efectos inesperados, pero la verdadera fuerza de los descubiertos se manifiesta preferentemente en aquellos casos en los que la pieza movida colabora en el ataque, ejecutando a su vez una agresión que, unida a la que efectúa la pieza descubierta, nos pone frente a un caso que en ajedrez denominamos agresión compleja.

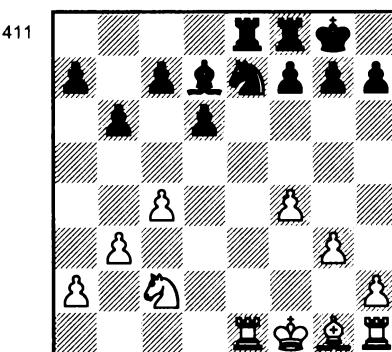
En resumen: que entre jugadores un poco ejercitados, no suele presentarse sino muy de cuando en cuando la posibilidad de ganar piezas por agresión simple inmediata. Pero debe recordarse que la agresión inmediata es el fundamento de la agresión mediata, y la agresión mediata es uno de los grandes resortes del juego del ajedrez, razón por la cual se hace necesario que el dominio del juego al respecto no ofrezca ni el más mínimo asomo de dificultad. La ganancia inmediata de material debe verse con claridad meridiana y con celeridad absoluta. Producirse una posición que permita la ganancia de material y ver la jugada precisa que nos llevará a la variante ganadora, deben ser una misma cosa: algo instantáneo.

## Ejercicios

A continuación damos algunos ejercicios al respecto, que el aficionado estudioso puede extender a su gusto, construyendo por sí mis-

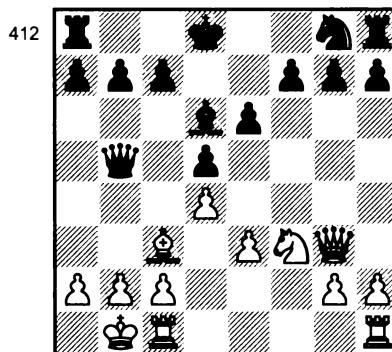
mo posiciones de ganancia inmediata de piezas. Además, este ejercicio de construcción de posiciones de ganancia de material le proporcionará una valiosa experiencia, que le facilitará en el futuro la construcción mental de tales posiciones sobre la base de una posición dada, hecho éste en que se funda la posibilidad de toda maniobra o combinación realizada para la ganancia mediata de piezas, y que se produce en general varias veces en toda partida de ajedrez.

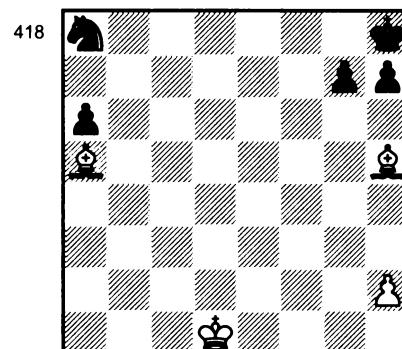
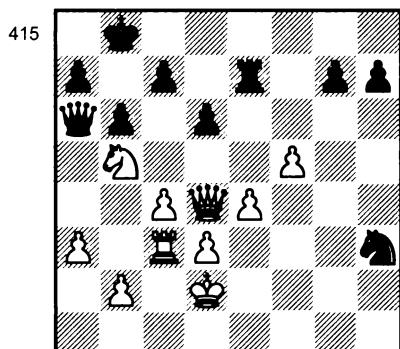
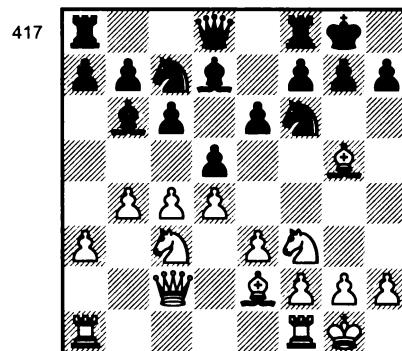
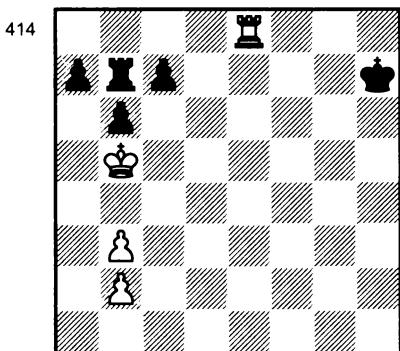
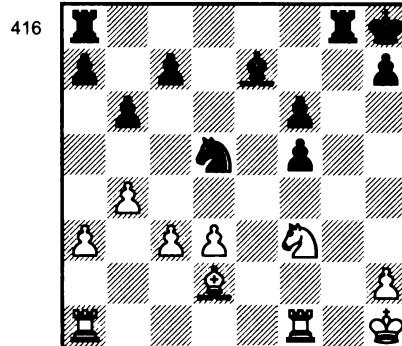
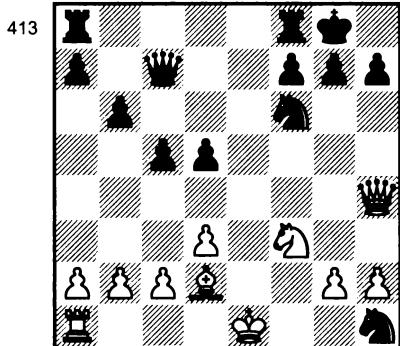
Las soluciones a estos ejercicios podrá encontrarlas el aficionado al final del presente volumen.

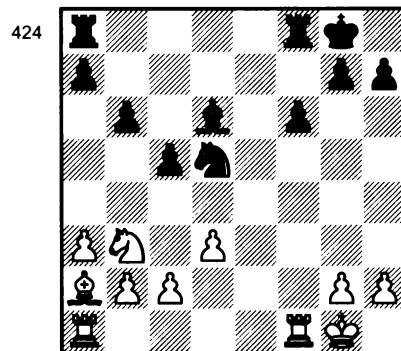
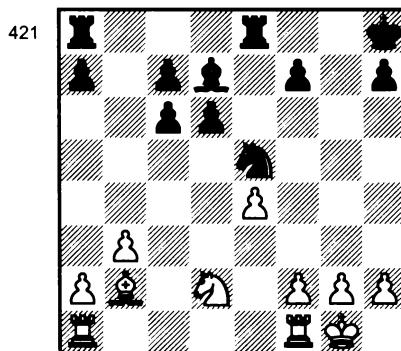
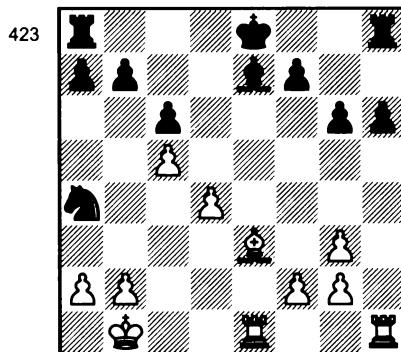
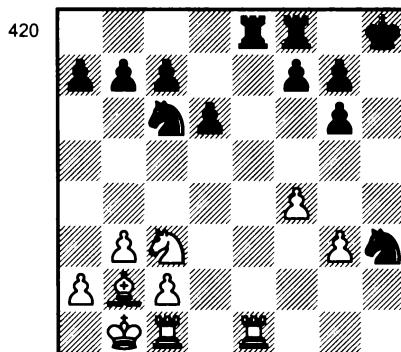
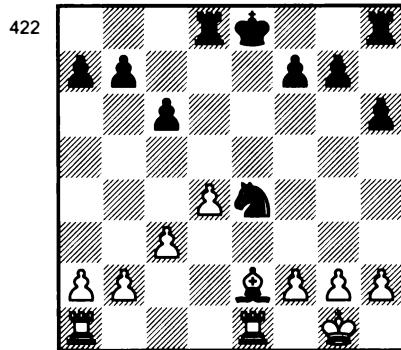
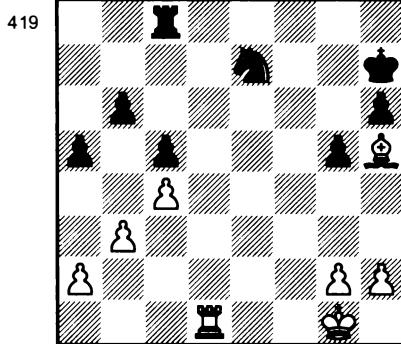


## Juegan las negras

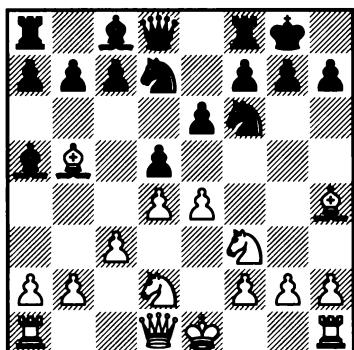
En todos los ejercicios que siguen, juegan las blancas y ganan material, excepto en el que antecede (diagrama nº 411), en el que juegan las negras.



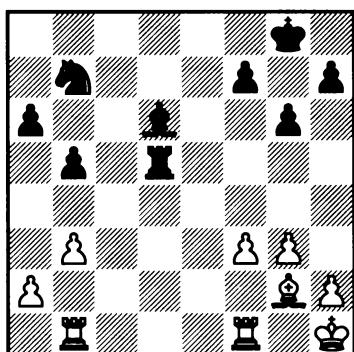




425



426



Como se ve, la ganancia de piezas por agresión simple se produce en casos de piezas que no pueden desplazarse, ya por estar encerradas (es el caso de los diagramas números 411 al 418), ya por estar clavadas (caso de los diagramas números 419 al 426).

Ambos ofrecen una forma absoluta y una forma disyuntiva. En la primera forma, la inmovilidad de la pieza agredida es absoluta: la pieza está encerrada (caso de los diagramas números 411 y 412), o bien está clavada, no pudiendo moverse por hallarse el rey detrás (diagramas números 419 al 424). En otros casos, la inmovilidad es relativa. La pieza agredida puede moverse; pero se haya en una disyuntiva, pues donde quiera que se mueva, será capturada (diagramas números 413 al 418). En estos casos, si es posible, conviene –por regla general– huir capturando alguna pieza enemiga (nos sirven aquí de ejemplo los diagramas números 416 y 417).

Si la pieza está clavada en forma relativa,

puede moverse, pero el jugador está en la disyuntiva de dejarse capturar la pieza agredida directamente o, si la mueve, dejarse capturar otra pieza que, con ese movimiento, se descubre (diagramas números 423 al 425).

En esos casos conviene moverse si la pieza que se desplaza es mayor que la que se descubre (caso del diagrama nº 426), y conviene no moverse si la pieza atacada es menor que la que se descubriría con su desplazamiento (caso de los diagramas 423 y 424).

Estos casos de clavada relativa son ya el principio de la agresión compleja.

### La agresión compleja

Estas agresiones a dos o más piezas al mismo tiempo son las más peligrosas y las que deben ser más vigiladas. Pueden producirse de diversas maneras, y clasificarse en tres órdenes distintos: 1º **Manera directa**: se mueve una pieza que ataca simultáneamente dos o más piezas adversarias. 2º **Manera indirecta**: al mover una pieza, se efectúa una doble agresión por descubierto. El doble se da con una pieza que no se mueve. 3º **Manera mixta**: la pieza movida ejerce una o más agresiones, y con su movimiento se descubre otra pieza que, a su vez, ejerce también su acción agresiva.

Veamos cada uno de estos casos separadamente:

1º) *Agresión compleja directa*. En general son amenazas dobles ejercidas por una pieza.

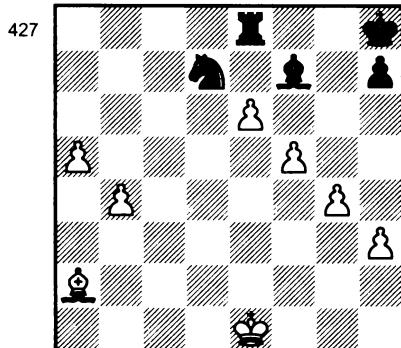
Todas las piezas pueden dar dobles directos; pero los más temibles son los dobles de peón (denominados generalmente con el nombre francés de *fourchette*), los dobles de caballo y los de dama. El caballo, sobre todo, resulta peligrosísimo en este terreno, ya que su acción no admite la interferencia de piezas, y conviene, por lo tanto, prestar a esta pieza preferente atención. También son sobremanera temibles las amenazas dobles cuando una de ellas es una amenaza de mate, o cuando la agresión se combina con un jaque simultáneo al rey enemigo, pues en estos casos, la urgencia en dedicarse a la defensa del rey hace que, a menudo, no pueda atenderse, como correspondería, la otra agresión.

2º) *Agresión compleja indirecta*. Al mover una pieza, se efectúa una agresión doble por

descubierto. Solamente pueden agredir de esta manera alfiles, torres y dama.

Excepcionalmente pueden agredir así un caballo o un peón, cosa que se produce cuando se ha defendido indirectamente un doble, por ejemplo, clavando la pieza que da el doble. Entonces el atacante, evitando esa amenaza, da efectividad a su doble por medio indirecto.

Véase este ejemplo:



En esta posición, con 1.  $\mathbb{Q}f1$ , el blanco da efectividad a su *fourchette*, que el negro había evitado clavando el peón mediante ...  $\mathbb{E}e8$ .

Pero estos casos se producen sólo en ocasión de agresiones directas previas.

En general, las agresiones complejas indirectas se producen en menor cantidad que las directas y, si se ejercen con pieza mayor que la agredida, permiten la defensa a base de sostener solamente la pieza agredida. Toda agresión compleja indirecta es un descuberto con clavada (conste que nos referimos solamente a agresiones inmediatas). Estas agresiones son siempre mucho más temibles cuando una de las piezas agredidas es el rey.

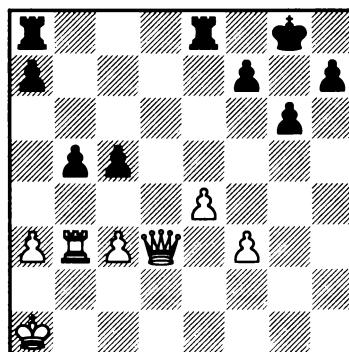
3º) *Agresiones complejas mixtas*. Son éstas las amenazas más peligrosas y las que admiten más variedad de formas. En ellas se combina la agresión directa con la indirecta, y a veces se añade el detalle de que una, o ambas agresiones, son complejas, lo que determina una agresión múltiple cuyos efectos son en general difíciles de contrarrestar.

Los movimientos de caballo descubriendo la acción de alfiles o torres son de gran efecto, especialmente si una de las amenazas se dirige contra el rey.

## Ejercicios

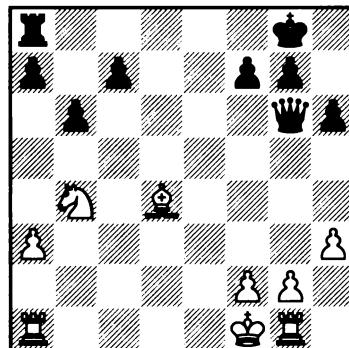
Siguen ejemplos sobre agresiones complejas. El que juega puede ejecutar movimientos que producen agresiones de esta índole.

428



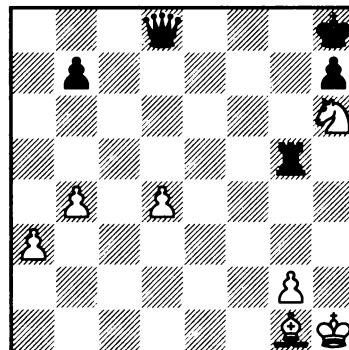
Juega el negro

429

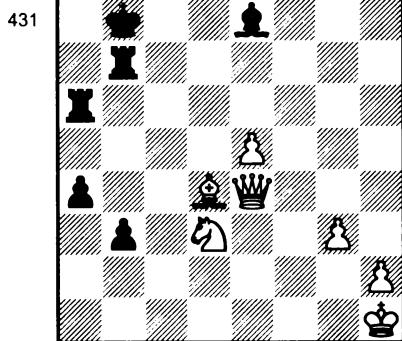


Juega el negro

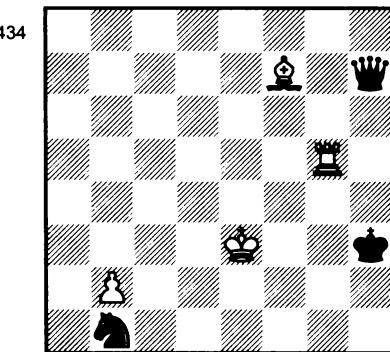
430



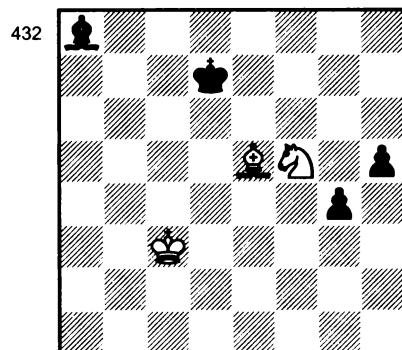
Juegan el blanco o el negro indistintamente



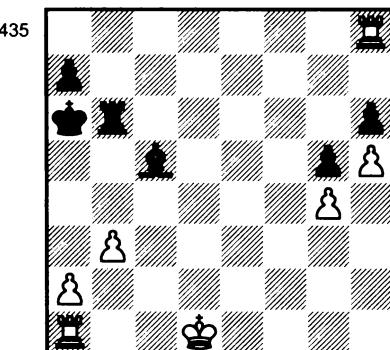
Juegan el blanco o el negro indistintamente



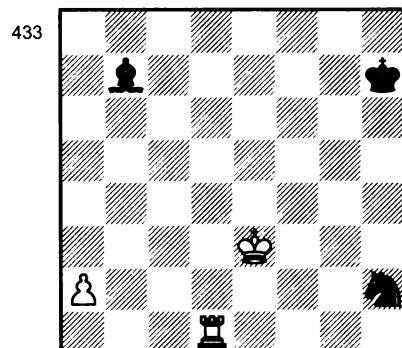
Juega el blanco



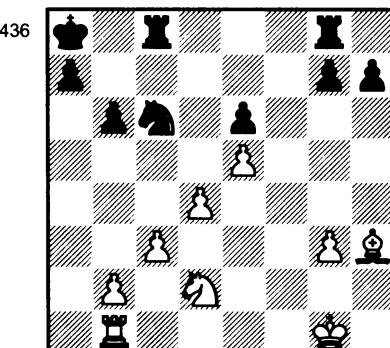
Juega el negro



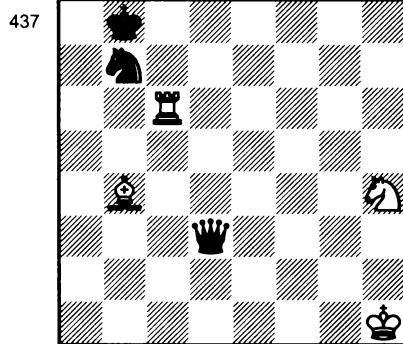
Juega el negro



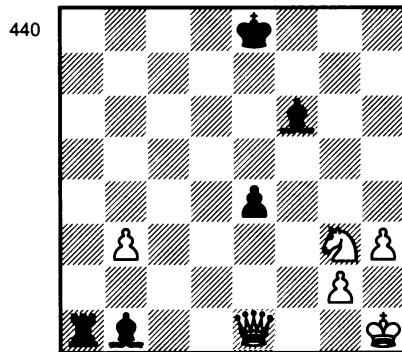
Juega el blanco



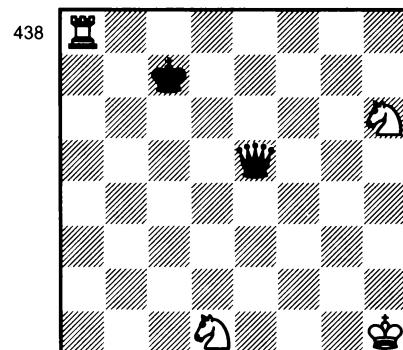
Juega el blanco



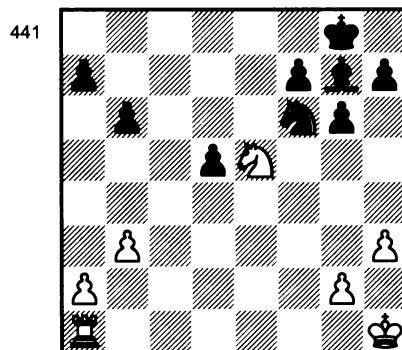
Juega el negro



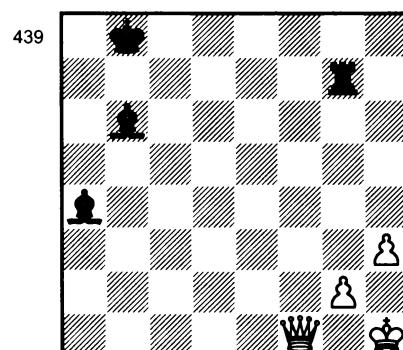
Juega el negro



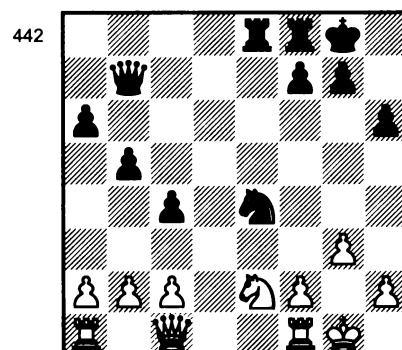
Juega el negro



Juega el negro

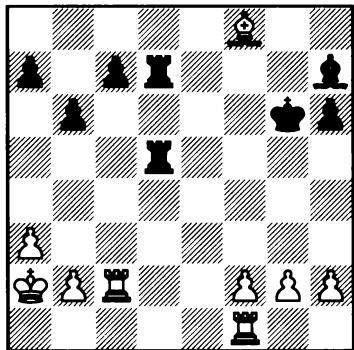


Juega el blanco



Juega el negro

443



Juega el negro

### La entrega

*De la entrega en general.* Hemos visto que, además de nuestra agresión, puede dar origen a ganancia de material la entrega voluntaria del mismo por parte de nuestro oponente.

La entrega de material puede obedecer a un error o a una combinación. Si se entrega una pieza, o se permite que el contrario realice cualquier otra forma de ganancia de fuerzas sin compensaciones, se dice que ha habido error. Si se esperan de dicha entrega compensaciones, se dice que ha habido un sacrificio.

Las compensaciones pueden ser suficientes o insuficientes. Si son suficientes, se dice que el sacrificio efectuado es correcto; si son insuficientes, entonces el sacrificio de material es incorrecto y erróneo.

*El error.* Consiste —desde este punto de vista en que ahora estamos— en colocar una pieza en una casilla vulnerable, sin observar esta circunstancia. Estos errores groseros no deben producirse jamás. Antes de colocar una pieza en una casilla, se debe observar cuidadosamente para asegurarse que esa casilla no esté incidida por pieza enemiga, y, en caso contrario, que esté adecuadamente defendida.

Es menester practicar esta observación previa a cada jugada que se haga, hasta que se observe que el punto no ofrece ninguna dificultad. Con un poco de tiempo esta observación se hará a simple golpe de vista, de modo que bastará mirar con alguna atención una casilla para notar si está o no vulnerable y, con

más práctica, podrá juzgarse, de esa forma inmediata, el grado de seguridad que cualquier casilla ofrece durante varias jugadas.

Los ejercicios que pueden practicarse en este punto son los siguientes:

1º) Repársense 4 ó 5 partidas, y al efectuar cada jugada, ejecútense mentalmente todos los movimientos con los que se pierde material. Al terminar, notará que las jugadas con que se pierde material se reconocerán en seguida, con lo cual se estará en condiciones de evitarlas.

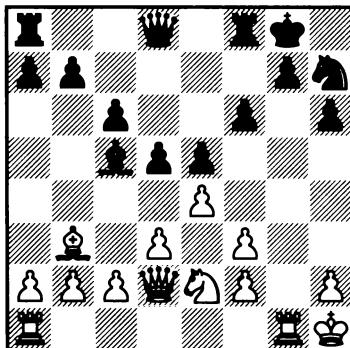
2º) Si se prefiere, puede procederse de esta forma: repársense algunas partidas conduciendo como propias las piezas de un bando, sea blanco o negro, y señalando cada casilla del tablero, obsérvese si está o no vulnerable por las piezas enemigas. Trate de efectuarse con rapidez este ejercicio señalando cada casilla, empezando por la izquierda y desde la primera línea, y yendo hacia la derecha, y diciendo según se halle cada casilla: vulnerable, vulnerable, no, no, no, vulnerable, y así hasta terminar con las 64 casillas del tablero.

Las situaciones en que existe peligro mayor de equivocarse son particularmente dos.

Cuando se señala una casilla vulnerable por una pieza clavada puede dejarse de ver que está clavada, y entonces considerar la casilla vulnerable, aunque no lo esté. Otro error puede cometerse al señalar una casilla en que coinciden varias piezas, pues en ese caso puede costar decidir si esa casilla está o no vulnerable.

Véase en el siguiente ejemplo cómo se procede para practicar esos ejercicios que recomendamos mucho, pues colaborarán con gran eficacia a la formación mental del aficionado.

444



A partir de esta posición, se procederá así:  
*Casillas de mi campo* (líneas 1 a 4).

*Línea 1.* Casilla "a1" no está vulnerable, "b1" no, "c1" no, y así sucesivamente.

*Línea 2.* "a2" no, "b2" no, etc., hasta "f2", vulnerable, "g2" no, "h2" no.

*Línea 3.* "a3" vulnerable por una pieza (el alfil negro) y defendida por otra (el peón "b2"), "b3" no, "c3" no, "d3" no, "e3" vulnerable por una, defendida por dos, "f3" no, "g3" no, "h3" no.

*Línea 4.* "a4" no, "b4" vulnerable por una y defendida por otra, "c4" vulnerable por una y defendida por dos, "d4" vulnerable por dos y defendida por una. Resumiendo, en mi campo domino todas las casillas excepto "f2" y "d4".

*Casillas de su campo* (las líneas de 5 a 8).

*Línea 5.* "a5" vulnero con una y defiende con una, "b5" no vulnero, "c5" no, "d5" vulnero con dos y defiende con dos, "e5" no, "f5" vulnero con una, "g5" vulnero con dos y defiende con cuatro, "h5" no.

*Línea 6.* "a6" no, y sucesivamente: no, no, no, no, "g6" vulnerable con una, "h6" vulnerable con una, pues no está defendida con el peón de "g7" por estar éste clavado por la torre de "g1" (puedo, pues, jugar  $\mathbb{W}xh6$ ).

*Línea 7.* Empezando por "a7", no, no, no, no, no, "g7" vulnerable con una, defiende con una, "h7" no vulnerable.

*Línea 8.* No vulnerable ninguna casilla. En resumen: en su campo domina él todas las casillas menos "f5", "g6" y "h6", que domino yo.

Una vez que haya practicado este ejercicio con varias posiciones hasta que resulte completamente fácil y exento de la menor dificultad, puede procederse de manera más sintética y rápida, haciendo las observaciones indicadas de la siguiente manera:

*Línea 1.* No está vulnerable (una rápida mirada basta para verlo).

*Línea 2.* Vulnerado el punto "f2".

*Línea 3.* No está vulnerable.

*Línea 4.* Vulnerado el punto "d4", y así sucesivamente.

Estos ejercicios pueden parecer fastidiosos, pero realmente son muy cortos y muy útiles para desarrollar rápidamente una eficaz visión del juego, y sirven de base –como hemos

dicho– para evoluciones posteriores del concepto del juego, pues en ajedrez superior el dominio de las casillas y la distinción entre casillas invulnerables y vulnerables (mediata o inmediatamente vulnerables) desempeñan un papel muy importante, como a su hora vemos.

Además, mediante ellos –y ése es su actual rol– se adquirirá un desenvolvimiento de la visión inmediata que resultará sorprendente, y hará de todo punto imposible el error grosero de colocar piezas en casillas vulneradas, y el error equivalente de no ver que una pieza enemiga está indefensa y entregada.

*El sacrificio.* Consiste en entregar una pieza conscientemente, con la esperanza de conseguir, en caso de captura, buenas ventajas.

Todo sacrificio se funda en un cálculo que puede ser correcto o erróneo. Ante un sacrificio, lo primero que debe hacerse es tratar de reconstruir el cálculo del adversario y criticarlo, observando su valor. Si se lo estima correcto, hay que pensar en la defensa a base de no tomar la pieza sacrificada, a no ser que de esto se derive una pérdida mayor que la que resultaría de la aceptación del sacrificio.

Si se considera que el cálculo efectuado por nuestro adversario es erróneo, se puede tomar la pieza ofrecida.

Este caso del sacrificio es complejo, y requiere conocimientos mayores que los que tenemos actualmente, por lo que reservaremos este aspecto del juego para otro capítulo.

*La entrega forzada.* Pero hay un caso de sacrificio que se diferencia fundamentalmente del sacrificio de que venimos hablando. En éste la actividad, la decisión de sacrificar, depende del que sacrifica, y el caso a que ahora nos referimos es el caso del sacrificio o entrega obligada. En él la actividad depende del jugador que, con sus jugadas, obliga a su adversario a sacrificar material. El primer caso –que reservamos para otro capítulo– es el sacrificio voluntario, y el que ahora nos ocupa es el sacrificio forzado, caso que es absolutamente opuesto al anterior, y que es una de las formas activas y típicas de ganar material.

La base de todos los procedimientos para

forzar la entrega es una: la amenaza de un grave mal que sólo puede evitarse mediante sacrificio. Esta necesidad de hacer uso de tan triste recurso obedece a una situación de fuerza estricta, o bien a consideraciones estratégicas, posicionales. Para nuestros fines interesa por ahora sólo el primer caso.

Tenemos varias situaciones de fuerza estricta que se resuelven en ganancia de material. Veamos algunas de ellas:

a) Jaques en los cuales el rey no puede moverse, pero si tapar, aunque la pieza que puede tapar no estará convenientemente defendida.

Con esta interposición se pierde material, y sólo es valiosa cuando mediante ella se pone el jugador en condiciones de efectuar una defensa del rey jaqueado. Lo general es que mediante esa entrega el rey adquiera la facultad de desplazarse.

b) Amenaza de mate. El jugador amenaza un mate que sólo puede evitarse mediante entrega de material.

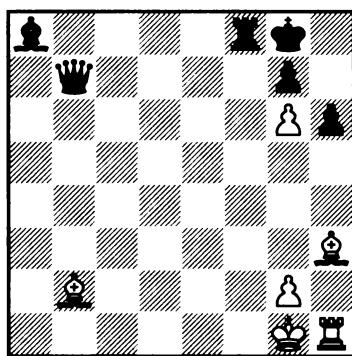
c) El jugador amenaza una pieza mayor, generalmente la dama, que se halla en posición precaria, clavada o bloqueada. En muchos cambios, la ganancia de material se logra obligando al cambio desventajoso de la pieza agredida (mayor) por la agresora (menor).

Otras veces la agresión fuerza a efectuar una interposición deficiente, de la que resultará pérdida de material.

### Ejemplos de entrega forzada

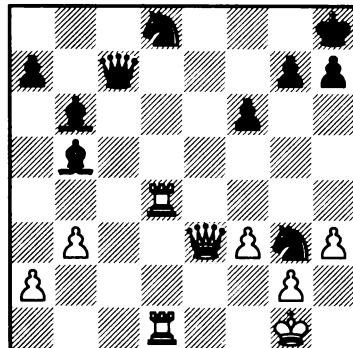
(soluciones al final del libro)

445



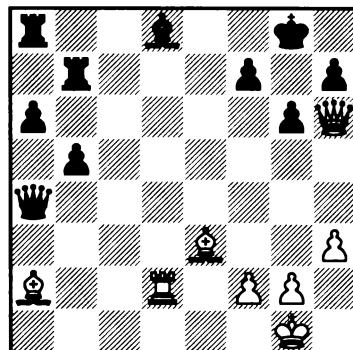
Juega el blanco

446



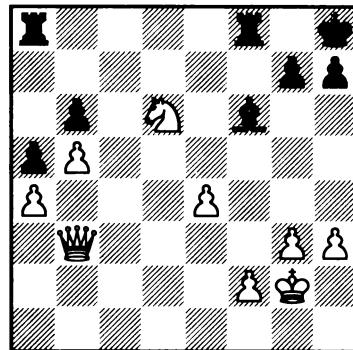
Juega el blanco

447



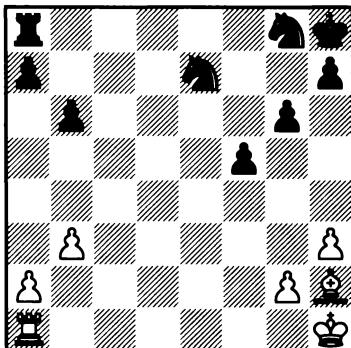
Juega el blanco

448



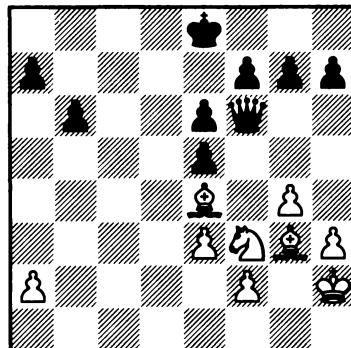
Juega el blanco

449



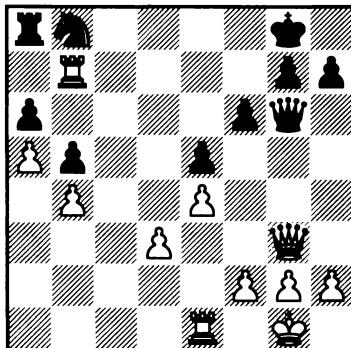
Juega el blanco

452



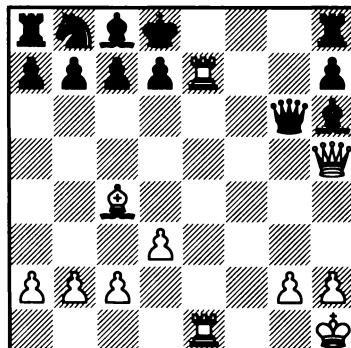
Juega el blanco

450



Juega el blanco

451



Juega el blanco

## De la ganancia mediata de material

Hemos visto hasta el momento:

- 1º) el valor que tiene, para los fines del juego, la ventaja de material;
- 2º) el valor de las distintas piezas;
- 3º) cómo se ataca y cómo se defiende el material agredido y, finalmente,
- 4º) cómo se gana material por medio de agresiones inmediatas.

Sabemos ya que de las clavadas, las *fourchettes*, los jaques dobles, las dobles amenazas y de otras formas de agresión, surgen las ganancias de piezas.

Hemos observado que para ganar una pieza es necesario en primer lugar agredirla, o bien provocar un sacrificio del adversario.

Asimismo, pueden producirse posiciones de ganancia inmediata de fuerzas por incurrir en un error el adversario; pero este caso escapa a toda previsión, correspondiendo a cada uno decidir, de acuerdo con las peculiaridades de la posición, si una entrega es un sacrificio voluntario que busca ciertas compensaciones, o es un error. Por ahora sólo nos interesan las ganancias de material provocadas por el bando que lo gana, por medio de agresiones directas o indirectas, o mediante maniobras que fuercen la entrega.

Hasta ahora nos han interesado las posiciones de ganancia de material. Ahora nos interesa observar cómo se maniobra y se combina para llegar a esas posiciones.

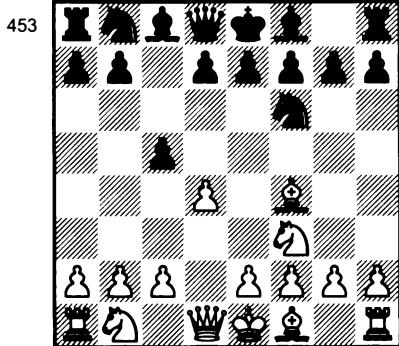
## Los dobles

Cómo se provocan y cómo se especula con las posiciones de "fourchette"

Sabemos que la *fourchette* es simplemente la amenaza directa de un peón sobre dos piezas enemigas. Para poder realizarla es necesario que esas piezas estén en la misma línea, separadas entre sí por una casilla. Si la agresión implica coincidencia, es necesario, para que el ataque tenga éxito, que el peón esté apoyado directa o indirectamente.

Difícil es, entre jugadores medianamente experimentados, que en el transcurso de una partida se produzcan de forma espontánea posiciones donde surjan ganancias de piezas.

Éstas son casi siempre producto de errores pequeños del adversario, que es necesario explotar convenientemente, por medio de maniobras tácticas más o menos complejas, para que se traduzcan en ganancia de material.



O. García Vera – R. Grau  
Rosario 1929

Aquí las negras jugaron:

3...cxd4

Las blancas continuaron con:

4.♘xd4

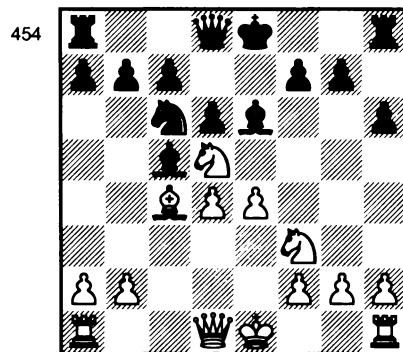
Un grave error, pues permite la realización de una *fourchette* muy típica, ya que el peón está apoyado indirectamente por un eventual jaque de dama en "a5". La partida siguió:

4...e5!

Ganando pieza, ya que si 5.♗xe5, ♜a5+.

No 4...♜a5+, a causa de 5.♗d2, saliendo de la posición típica.

Otro interesante ejemplo de *fourchette* producido por un error serio es el siguiente:



Canal – Becker

Carlsbad 1929

Posición después de la jugada 11 del blanco

En esta posición las negras tienen amenazada una pieza y jugaron ...♝b6?, lo que originó pérdida de material. Becker ha visto una combinación y no calculó que, si bien se libraba mediante ella de la *fourchette*, se bloqueaba una pieza propia, que más tarde caería por medio de una simple agresión. Veamos:

11...♝b6? 12.♗xb6 axb6

Si 12...♞xc4, se retomaría el alfil con el caballo de "b6", ganando la pieza sin complicaciones.

13.d5 ♜a5

Ensayando uno de los sistemas de defensa contra las agresiones: el contraataque.

14.♗d3

La jugada justa. Si 14.dxe6, ♜xc4 15.exf7+ ♜f8, ya que si 15...♝xf7, seguiría 16.♗d5+, ganando una pieza por jaque doble.

14...♝g4

Sacando la otra pieza agredida.

15.b4

Efectuando una agresión simple al caballo, que no tiene retirada.

15...♛f6

Si ahora las blancas se engolosinaran con el caballo, seguiría ...♛c3+, haciéndoles perder el enroque. Pero como la posición del caballo

no ha variado con esta agresión, lo mejor es evitar dicho contraataque:

### 16.0–0

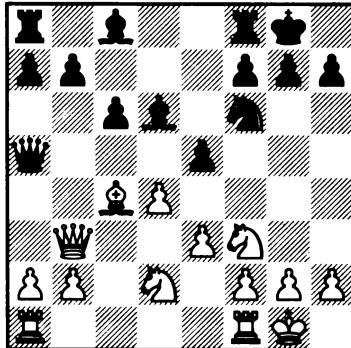
En esta posición es imposible evitar la pérdida de la pieza. La *fourchette*, que deriva en copada de la pieza, ha dado sus frutos.

Era indudablemente mejor para Becker haber jugado, en la posición del diagrama, contra la agresión simple del peón al alfil, 11... $\mathbb{Q}b4+$ , pero igualmente las blancas hubieran logrado ganar material mediante 12. $\mathbb{Q}xb4$   $\mathbb{Q}xc4$  (no 12... $\mathbb{Q}xb4$ , a causa de 13. $\mathbb{W}a4+$ , seguido de  $\mathbb{W}xb4$ , defendiendo el alfil, o de d5, si el caballo se retira a "c6", repitiendo la *fourchette*) 13. $\mathbb{Q}xc6$  bxc6 14. $\mathbb{W}c2$  d5 (si 14... $\mathbb{Q}b5$ , 15.a4, ganando el alfil, ya que si 15... $\mathbb{Q}a6$  seguiría 16. $\mathbb{W}xc6+$ , y luego  $\mathbb{W}xa6$ ) 15.b3 dxe4 16. $\mathbb{W}xe4+$   $\mathbb{Q}e6$  17. $\mathbb{W}xc6+$ , lo que llevaría a la ganancia de un peón.

### Un ejemplo más complejo

El ejemplo que ahora damos es más interesante e instructivo. Veremos cómo Fernández Coria explota una posición de *fourchette* para lograr ganar material por medio de esa situación. La idea para proyectar la combinación surge por la posición provocada por el negro con su última jugada, que fue ...e5. El blanco, para hacer efectiva la amenaza sobre ese peón, debe desalojar la dama, que es la pieza que coopera con el alfil en su apoyo. Si fuera posible jugar  $\mathbb{Q}c4$  de inmediato, se ganaría, pero el alfil está ocupando el cuadro fuerte de la posición.

455



### V. F. Coria – Grau

Las blancas, con esta base, idean la combinación. Ven la posibilidad de sacar el alfil mediante una jugada agresiva, entregándolo a cambio de un peón, observando que luego podrá recuperar la pieza manteniendo ventaja material a su favor, y juegan:

1. $\mathbb{Q}xf7+$   $\mathbb{E}xf7$  2. $\mathbb{Q}c4!$

La inversión de jugadas no sería tan feliz, ya que si 2.dxe5, seguiría 2... $\mathbb{Q}xe5$  3. $\mathbb{Q}c4$   $\mathbb{Q}xh2+$  4. $\mathbb{Q}xh2$  (4. $\mathbb{Q}xh2$   $\mathbb{W}c7+$ ) 4... $\mathbb{W}c7$ .

2... $\mathbb{W}c7$  3. $\mathbb{Q}xd6$   $\mathbb{W}xd6$  4.dxe5

La famosa *fourchette*.

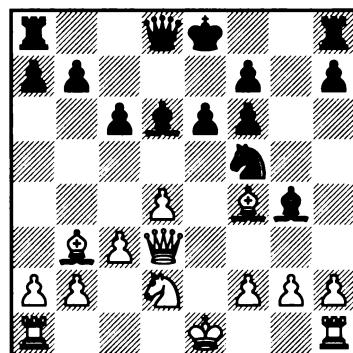
4... $\mathbb{W}e7$  5.exf6  $\mathbb{W}xf6$  6. $\mathbb{W}c3$

Con un peón de más.

Finalmente veremos un nuevo diagrama de *fourchette* ganadora, provocada por medio de amenazas de otra índole, que llevan necesariamente a esa posición.

En la posición que sigue nada permitiría suponer que las negras tienen una pieza matemáticamente perdida. Han provocado al alfil blanco mediante ... $\mathbb{Q}d6$ , y las blancas idean una combinación que ha de reportarles la ganancia de una pieza. Parecerá a primera vista difícil hallar esto; pero no lo es tanto teniendo la idea de la *fourchette* bien arraigada.

456



### Grau – Subirá

Posición después de la jugada 14 de la partida

Supongamos que no existiera la amenaza de ... $\mathbb{Q}xf4$ , y pronto veríamos que mediante h3 se obligaría al alfil a retirarse a "h5", ponién-

dose en la posición típica para la *fourchette*: dos piezas en la misma línea, separadas entre sí por una columna, y esto permitiría jugar g4, ganando la pieza. Si se hiciera ♜g3, las negras, mediante ...Qxg3 se zafarían de todos los riesgos, y esto sugiere a las blancas la jugada 15.♗e4, que apoya al alfil y acentúa las amenazas, ya que el alfil de "g4" negro queda bajo los fuegos de la dama enemiga.

Veamos cómo fue la continuación:

### 15.♘e4! ♜xf4

En caso de 15...Qg7, sigue 16.♕xd6 ♜f5 17.♗f4 ♜h5 18.♗h4, ganando, y si 15...♜h5, 16.g4!, el ataque de *fourchette*.

### 16.♗xf4 ♜g8 17.h3 ♜h5 18.g4 ♜h4

Las negras prueban un último recurso: sacar el caballo de la posición mala mediante una jugada de contraataque.

### 19.♗h6 ♜g2+ 20.♔f1 ♜xg4 21.hxg4 ♜xg4 22.♗h2 ♜g6 23.♗xh7

Etcétera.

A estas posiciones de *fourchette* que hemos visto y analizado, podremos sumar algunas que también han sido la base medular de la victoria o del ejemplo dado en anteriores capítulos. Obsérvese así el diagrama nº 134 y se verá una pequeña combinación de apertura muy usual y característica, cuya base de practicabilidad descansa en una *fourchette* (d4).

Asimismo, tenemos en el diagrama nº 342 del final de Dorash, en el que las blancas realizan una bonita combinación especulando en una posición de *fourchette*, a la que se suma la coronación de un peón, o sea el incremento del propio material, tema que más adelante trataremos.

## Los dobles de caballo

Al recorrer las anteriores páginas, se habrá observado la importancia que el caballo tiene como pieza gestora de jaques dobles y de recursos extraordinarios para salvar posiciones aparentemente muy difíciles. Su acción puede hacerse sentir con mayor eficiencia en ciertos cuadros característicos del tablero, pero en cualquier punto suelen producirse posiciones típicas de ganancias de pieza, mediante su acción simultánea.

Antes de mostrar ejemplos típicos de dobles de caballos que suelen proporcionar ganancia de piezas, encareceremos al aficionado que repase los diagramas que a continuación señalamos, para que observe la influencia que esta pieza ha tenido en el desarrollo de las combinaciones realizadas en los mismos.

En el diagrama nº 102 ofrecemos una posición en la que enseñamos la relación entre las jugadas y las respuestas. Se observará una posición que se salva mediante un jaque triple, simple y directo, en "c5". El diagrama nº 107 nos muestra una posición en la que las blancas deben coronar un peón y pedir un caballo dando jaque doble para evitar un mate en "c7".

En el diagrama nº 113 hay ya un ejemplo un tanto más complejo, en el que la posición del doble ya no existe, pero debe prepararse para evitar un mate aparentemente inevitable. Se juega 1.♗xh7+ para seguir a 1...♔xh7 con 2.♕g5+ doble, ganando la dama. El diagrama nº 116 nos muestra a su vez una posición un poco más difícil, en la que también se logra ganar material, y asimismo salvar una posición de mate aparentemente inevitable por medio de un jaque doble provocado con dos elegantes sacrificios de torre y peón. La solución es 1.♗xe5+ (doble de torre), 1...♗xe5 (única) 2.f4+ (*fourchette*) 2...♗xf4 3.♕e6+ doble, ganando la dama. Si 2...♔xf4 3.♕d3+, igualmente jaque doble ganando la dama.

En todos ellos, los dobles han terminado en ganancia de material, y asimismo han servido para salvar situaciones delicadísimas.

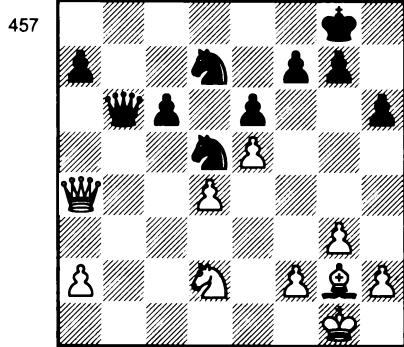
Mencionaremos aún dos más expuestos en páginas anteriores, como ejemplos de otras características del juego, que asimismo ofrecen notable interés y una mayor profundidad para familiarizar al lector con el tema que tratamos, y observar cómo se procede para llegar, teniendo como norte el jaque doble de caballo, a posiciones de inevitable ganancia de material.

Uno de ellos es el diagrama nº 290, en el que las negras, por omitir y no tener presente la posición característica del jaque doble en "f2", dejaron de ver una combinación que habría proporcionado ganancia material.

Repetiendo el análisis que se da al pie del diagrama, se llegará a observar la verdad de

esta afirmación. El segundo es el diagrama nº 291, que es mucho más complejo, por cuanto el doble de caballo que da la victoria y que es la clave oculta del final está hermanado primero con un bonito sacrificio minando el sostén de la dama, y luego con una posición de mate en "f7". Pero debe tenerse presente que fue el jaque triple el causante de la victoria del primer jugador, ya que de no haber existido éste, contra 3... $\mathbb{Q}f6+$  habría podido continuar 3... $\mathbb{Q}g6$ .

Mostraremos alguna otra posición característica de la ganancia de material mediante dobles de caballo en posiciones que suelen presentarse con frecuencia al correr las partidas.



Nogués – Grau

En esta posición las blancas acaban de jugar  $\mathbb{W}a4$ , defendiendo el peón atacado de "d4", sin observar que por medio de una maniobra de jaque doble con el caballo, adornada con un fácil y claro sacrificio transitorio de dama, pierden el peón central. Veamos:  
1... $\mathbb{Q}c3$

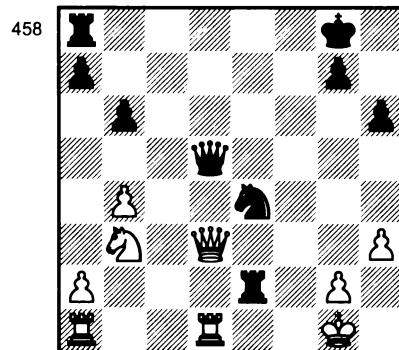
Atacando la dama y amenazando ... $\mathbb{Q}e2+$ , ganando el peón con el caballo. Si 2. $\mathbb{W}xc6$ , seguiría 2... $\mathbb{W}xd4$ , y luego ... $\mathbb{Q}xe5$ .

2. $\mathbb{W}c4$

Evitando ... $\mathbb{Q}e2+$  y continuando con la defensa del peón, sin advertir que mediante una inversión de la maniobra sobre el peón débil, las negras lo ganan.

La partida continuó 2... $\mathbb{W}xd4$ , y contra 3. $\mathbb{W}xd4$ , las negras, con 3... $\mathbb{Q}e2+$ , ganaron el peón.

El siguiente es un ejemplo de ganancia material, pero hemos querido darlo con el fin de preparar al aficionado para otros de mayor enjundia.



Blancas: N. N. Negras: Gutmayer

Ésta es una posición de una partida en que las negras juegan y elaboran una posición para ganar material especulando con dos detalles: uno, el que estamos estudiando, y otro, que nace del ataque a la base de apoyo de las piezas, que trataremos más adelante, pero que hemos observado al correr estas páginas.

Las negras tienen una amenaza aparente de ... $\mathbb{E}xg2+$ , seguido de ... $\mathbb{Q}c5$ , con jaque descubierto, pero las blancas pueden evitar la agresión cubriendo el jaque con la pieza agredida ( $\mathbb{W}f3$ ). Visto esto, las negras comienzan a especular con la posición de la torre inmovilizada en el apoyo a la dama, lo que hace que virtualmente la octava –primera– línea esté indefensa, y juegan:

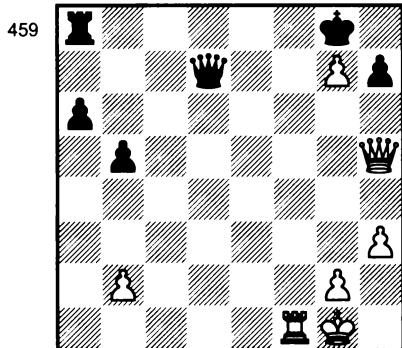
1... $\mathbb{E}e1+$  2. $\mathbb{Q}h2$

Única para no perder la dama. Parece que esta jugada haya anulado la acción agresiva de la torre, pero ahora surge el doble en la característica casilla "f2", como elemento continuador de la maniobra ganadora de material.

2... $\mathbb{E}h1+$

Entregando la torre, siempre especulando con que no puede tomarse con la torre blanca, por su situación de pieza sostén de una fuerza más valiosa que la entregada, y que por ello el jaque doble con el caballo es inevitable. Debe continuarse con 3. $\mathbb{Q}xh1$ , y 3... $\mathbb{Q}f2+$  gana la dama.

El siguiente ejemplo nos muestra cómo se provoca una posición de ganancia de material mediante un doble de caballo, y lo valioso que es este recurso como elemento tendente a desnivelar las posiciones.



**Zabowe**  
Juegan blancas y ganan

Un notable ejemplo de jaque doble ganador de material lo tenemos en este final. Aparentemente no es posible esto, ya que no hay caballos en el tablero, pero no debemos olvidar que hay un peón en séptima, y que éste puede coronarse en la pieza que más convenga.

Esto permite idear la siguiente combinación ganadora de material. Obsérvese que ahora hay igualdad absoluta de piezas mayores, y que las blancas sólo tienen un peón más. Esto es interesante para comprobar luego cuál ha sido el beneficio derivado del cambio.

La maniobra es así:

1.  $\mathbb{E}f8+$   $\mathbb{B}xf8$

Si 1...  $\mathbb{Q}xg7$ , 2.  $\mathbb{E}xa8$ .

2.  $\mathbb{W}xh7+!!$

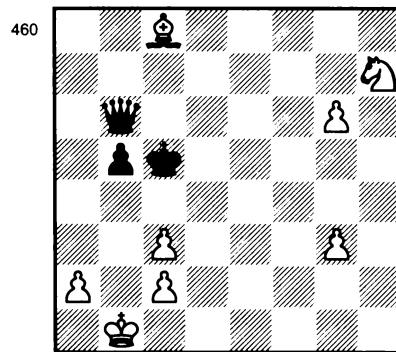
Sacrificio indispensable para poner el rey y la dama en la posición característica para recibir un jaque doble de caballo dentro de la circunferencia de su radio de acción.

2...  $\mathbb{Q}xh7$  3.  $\mathbb{G}xf8\mathbb{Q}+$ !

Dando doble y ganando.

Finalmente, como ejemplo menos usual, pero muy instructivo, ya que es un recurso extraordinario emanado de la poderosa acción dinámica del caballo como gestor de jaques

dobles, examinaremos un final compuesto de Troitzky.



**A. Troitzky**  
Juegan blancas y ganan

La solución del final es difícil, pero todo gira alrededor de la serie de jaques dobles que el caballo blanco puede dar para ir protegiendo, mediante este notable recurso, el avance de su peón de "g6". La primera jugada es 1.g7, amenazando coronar el peón. Las negras deben replicar 1...  $\mathbb{W}g6$ , ya que si 1...  $\mathbb{W}d8$ , seguiría 2.  $\mathbb{Q}f8$ , y contra 2...  $\mathbb{W}d5$ , 3.  $\mathbb{Q}e6$ .

1.g7  $\mathbb{W}g6$  2.  $\mathbb{Q}f8$

Defiende el peón indirectamente del doble del caballo, y además, ataca la dama.

2...  $\mathbb{W}xg3$  3.  $\mathbb{Q}g4!!$

El recurso de notable ingenio para colocar la dama en una posición donde el jaque doble o la coronación del peón serán inevitables.

3...  $\mathbb{W}xg4$  4.  $\mathbb{Q}d7+$   $\mathbb{Q}d6$

Única para evitar un doble directo.

5.  $\mathbb{Q}f6!$

Atacando la dama y amenazando  $g8\mathbb{W}$ .

5...  $\mathbb{W}xg7$  6.  $\mathbb{Q}e8+$

Ganando.

### Los dobles de alfil

El alfil, como pieza ágil que es, ofrece muchas posiciones en que los dobles son posibles y fáciles de provocar. Hemos visto antes, en el transcurso de muchas partidas y diagramas, posiciones en que la acción de los alfiles se ha hecho manifiesta. El diagrama nº 126 ofrece al aficionado una interesante celada, poniendo

la dama en una situación encerrada para tentar al rival a la captura de la misma. Lograda esa posición, por medio de un jaque doble de alfil (en este caso  $\mathbb{Q}xf6+$ ), se obliga a tomar dicha pieza, y se hace posible un instructivo mate.

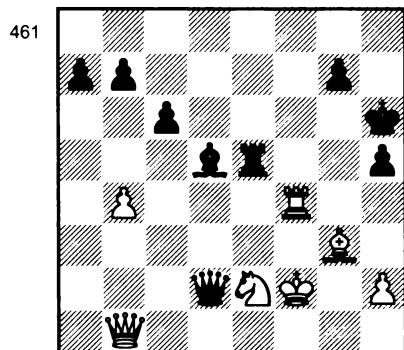
Generalmente losdobles de alfil se producen en los escaques "f7" y "f6" o "c6" (o en sus equivalentes si el alfil es negro, es decir, "f2", "f3" o "c3"), y en la mayoría de las ocasiones se desprende de los mismos la ganancia de calidad o peones.

Como los otros ataques dobles, difícilmente se presentan de forma espontánea en una partida, y deben ser elaborados en ciertas posiciones típicas. Un rey y una dama en una misma diagonal, una torre y una dama, o un rey y una torre, así como dos torres, son generalmente tema para que un jugador pueda planejar una combinación que gane material si dispone del alfil que actúa en esa misma diagonal.

Son éstos los tipos de ataque doble de alfil más peligrosos para quien los recibe, ya que únicamente se dispone para la defensa del recurso de obstruir la acción de la pieza que ataca, o retirar una de ellas con un contraataque. No se puede retirar una defendiendo la otra, por cuanto la pieza agresora es de menor valor que cualquiera de las agredidas.

En cambio, un doble de alfil a una dama y un caballo, ofrece grandes probabilidades de retirar la dama protegiendo el caballo.

Veamos alguna posición en la que se elabore ganancia de material, especulando con un eventual jaque doble de alfil:



### Kolisch – Harwitz

Inglatera 1860

En esta posición las blancas tienen un caballo a cambio de tres peones, y una equivalencia absoluta de las otras fuerzas. Esto lleva al convencimiento de que materialmente la posición es equivalente; pero ambos adversarios tienen amenazas distintas, y comienza a desnivelarse la posición.

Las negras están amenazando ... $\mathbb{W}xe2+$  o ... $\mathbb{K}xe2+$ , especulando con la abierta situación del rey blanco. Kolisch debe, pues, buscar una agresiva y apremiante jugada de contraataque, o apoyar penosamente el caballo atacado.

Entre los dos planes conviene siempre buscar el que involucre iniciativa y signifique una agresión al bando enemigo.

Observe el lector que la dama y el rey negros se encuentran en la misma diagonal, y que existe el alfil blanco que actúa en ella.

Inmediatamente, de acuerdo con nuestras indicaciones anteriores, debe buscarse la forma de sacar provecho de dicha situación, y surge el inconveniente primero, que es la ubicación de la torre, que impide la colocación del alfil en "f4", lo que significaría un jaque doble de alfil.

El razonamiento es, pues, ahora, muy lógico: debe sacarse la torre, pero no es posible realizar una jugada pasiva con esa pieza por el apremio de la amenaza negra de ... $\mathbb{W}xe2+$  o ... $\mathbb{K}xe2+$ , y sólo un jaque con esa pieza podría paralizar transitoriamente la amenaza de las negras y quizás dar pie al jaque doble de alfil. De inmediato el aficionado ve, razonando de esta forma clara y simple, que  $\mathbb{K}f6+$  reúne todas las ventajas, pues además de dar juego al alfil obliga a las negras a demorar su plan agresivo.

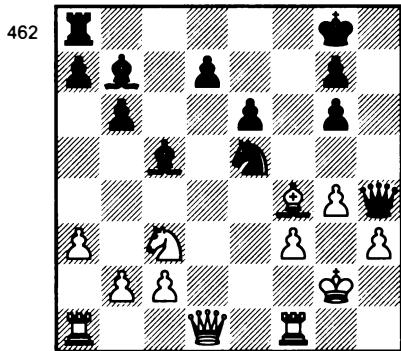
El final se gana, pues, así:

**1.  $\mathbb{K}f6+$   $gxf6$  2.  $\mathbb{K}f4+$**

Doble ganando la dama por torre y alfil, lo que significa, sin considerar la ventaja estratégica, 10 contra 8  $\frac{1}{2}$ .

El siguiente diagrama corresponde a una partida jugada entre Von der Lasa y Ander sen. El ex campeón mundial está un tanto

mejor por la preponderante acción de su alfil en la gran diagonal, y proyecta una combinación especulando con la acción de dicha pieza sobre el punto "f3", ideando una combinación de sacrificio que ha de terminar en un jaque doble de alfil.



### V. der Lasa – A. Anderssen

La torre defiende ese peón, como asimismo está evitando la jugada ... $\mathbb{W}f2+$ . El movimiento ... $\mathbb{Q}xf3$  obligaría a jugar  $\mathbb{E}xf3$  para no perder material sin compensación, y en ese caso la torre quedaría clavada, dando lugar al jaque ganador en "f2" combinado con el doble en "f3", y la partida, una vez proyectado el plan, siguió así:

**19... $\mathbb{Q}xf3$  20. $\mathbb{E}xf3$   $\mathbb{W}f2+$  21. $\mathbb{Q}h1$   $\mathbb{Q}xf3+$**

Obliga a 22. $\mathbb{W}xf3$ , que pierde enseguida.

### Los dobles de torre

Son estosdobles menos usuales, pero también muy peligrosos, y en el transcurso de los innumerables ejemplos que hemos ido deslizando en otros capítulos, los lectores habrán podido apreciar la notablemente amplia gama de los mismos. Antes de mostrar alguno, señaremos los diagramas anteriores en que se han producido dobles de este tipo, encareciendo al aficionado que vuelva atrás y repase los mismos.

En el diagrama nº 104 vimos una posición de mate aparentemente inevitable, que sólo salva la jugada  $\mathbb{E}a3$ , obstruyendo la acción de la dama sobre el punto "a1", y además dando

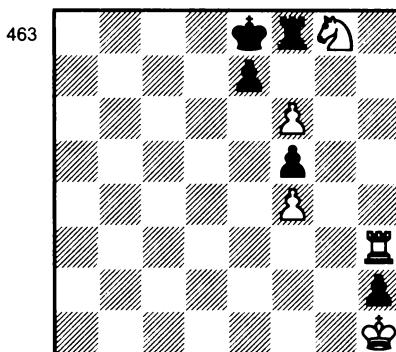
un doble por estar la dama en la misma columna del rey y no haber ninguna pieza en medio. Los dobles de torre son, pues, en las columnas o líneas, y cuando existen estas piezas en el tablero, debe tenerse prudencia al colocar dos o más piezas en una misma columna o línea, sin su debido apoyo.

El diagrama nº 291 es una magnífica combinación de jaque doble de torre, especulando en la posición de sostén de la torre de "e8", que impide capturar la torre queadeadora, so pena de perder la dama. Más fino y bonito, el final del nº 335 de Kubbel en una de sus dos variantes principales tiene la idea madre de dar un jaque doble de torre.

Después de 1. $\mathbb{W}c2+$   $\mathbb{Q}d8$  2. $\mathbb{W}h7!!$   $\mathbb{W}xh7$  3. $\mathbb{E}xa8+$   $\mathbb{Q}d7$  4. $\mathbb{E}a7+$ , se llega a una posición de jaque doble que ha permitido a las blancas ganar material, ya que para conseguirla han sacrificado la dama, pero han capturado un alfil y la dama enemiga.

En este mismo capítulo de la ganancia de piezas hemos también observado algunas posiciones características de ganancia de material, por medio de jaques dobles de la torre y aun de amenazas dobles a dos piezas simultáneamente, que no pueden defenderse entre sí.

Observaremos un diagrama en el que no se ve fácilmente cómo podrá producirse el jaque doble de la torre. Se origina en el mismo una espléndida conjunción de *fourchette*, de doble de caballo y de doble de torre, que lleva a la ganancia inevitable de material.



### K. A. I. Kubbel

La jugada es 1. $\mathbb{E}h7$ , que evita ... $\mathbb{E}xg8$ , que

dejaría al negro con las mejores posibilidades. Esta jugada de sacrificio se basa en la amenaza de *fourchette* contra ... $\mathbb{E}xg8$ , por  $f7+$ . La solución es:

**1. $\mathbb{E}h7$  exf6 2. $\mathbb{E}e7+$**

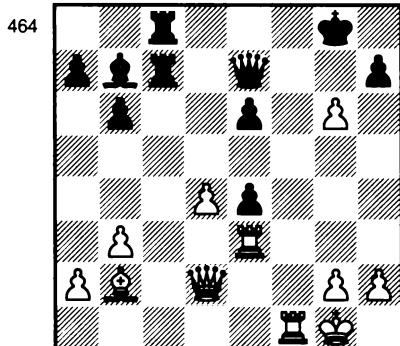
La clave de las amenazas de jaque doble con la torre, que son muy usuales en la octava y séptima línea.

**2... $\mathbb{Q}d8$  3. $\mathbb{E}a7!$   $\mathbb{Q}e8$**

Si 3... $\mathbb{E}xg8$ , 4. $\mathbb{E}a8+$ , con jaque doble y ganando la torre.

**4. $\mathbb{Q}h6$   $\mathbb{Q}d8$**  (no es posible mover la torre por la amenaza  $\mathbb{E}a8+$ ) **5. $\mathbb{Q}f7+$   $\mathbb{Q}e8$  6. $\mathbb{Q}h8!$**  (maniobra finísima para buscar una conjunción de las amenazas de jaques dobles de la torre y el caballo) **6... $\mathbb{Q}d8$  7. $\mathbb{E}a8+$   $\mathbb{Q}e7$  8. $\mathbb{Q}g6+$** , rematando el juego con un doble de caballo.

Hemos visto jaques dobles de torres, y anteriormente algunas amenazas dobles de piezas. Veremos ahora un típico doble a dos piezas, provocado para dar lugar a una de las combinaciones más grandiosas que registra la historia del ajedrez. Comprobaremos como no siempre estos jaques llenan su objetivo, y sacaremos una provechosa lección: aprender a desconfiar de los aparentes errores del adversario y no dejarse arrastrar por la tentación de estas dobles amenazas que, a menudo, encierran peligros grandes. Bien es cierto que era difícil apreciar la sutileza de la combinación que sigue, pero también lo es que muchas veces, en posiciones claras, el aficionado quiere realizar jugadas aparentemente evidentes, y en lugar de ganar material, pierde la partida.



**Blancas: Zukertort Negras: Blackburne**

Londres 1883

Posición después de la jugada 25<sup>a</sup> del blanco

En esta posición el negro amenaza ... $\mathbb{E}c2$ , dando un doble a la dama y al alfil. Es éste uno de los tipos de dobles amenazas en la séptima (segunda) línea más corrientes. Veremos ahora que el gran Zukertort permitió dar este doble para realizar una combinación de notable profundidad. Después de

**25... $\mathbb{E}c2$**

se inició la magnífica serie de jugadas previstas por el blanco:

**26. $\mathbb{Q}xh7+$   $\mathbb{Q}h8$**

Si 26... $\mathbb{Q}xh7$ , seguiría 27. $\mathbb{E}h3+$  y  $\mathbb{W}h6$ , sacando la dama atacada mediante un agresivo contraataque.

**27.d5+ e5 28. $\mathbb{W}b4!!$**

La clave de la combinación. Esta entrega de dama transforma una posición aparentemente perdida en una brillante victoria.

**28... $\mathbb{E}8c5$**

Si 28... $\mathbb{W}xb4$ , seguiría mate en siete jugadas mediante 29. $\mathbb{Q}xe5+$   $\mathbb{Q}xh7$  30. $\mathbb{E}h3+$   $\mathbb{Q}g6$  (si 30... $\mathbb{Q}g8$ , sigue 31. $\mathbb{E}h8++$ ) 31. $\mathbb{E}f6+$   $\mathbb{Q}g5$  32. $\mathbb{E}g3+$   $\mathbb{Q}h5$  (si 32... $\mathbb{Q}h4$ , sigue 33. $\mathbb{E}h6++$ ) 33. $\mathbb{E}f5+$   $\mathbb{Q}h6$  (a 33... $\mathbb{Q}h4$ , 34. $\mathbb{Q}f6++$ ) 34. $\mathbb{Q}f4+$   $\mathbb{Q}h7$  35. $\mathbb{E}h5++$ . A 31... $\mathbb{Q}g7$ , 32. $\mathbb{E}g3+$   $\mathbb{Q}h7$  (32... $\mathbb{Q}h8$  33. $\mathbb{E}f7++$ ) 33. $\mathbb{E}f7+$   $\mathbb{Q}h6$  34. $\mathbb{Q}f4+$   $\mathbb{Q}h5$  35. $\mathbb{E}h7++$ .

**29. $\mathbb{E}f8+$**

Otro sacrificio excelente que tiene por objeto, como el anterior de la dama, sacar la dama negra de la defensa del peón "e5", para ubicar allí el alfil que será el eje de la victoria.

**29... $\mathbb{Q}xh7$**

Si 29... $\mathbb{W}xf8$  30. $\mathbb{Q}xe5+$   $\mathbb{Q}xh7$  31. $\mathbb{W}xe4+$ , y mate en cuatro jugadas como máximo; si 29... $\mathbb{Q}g7$  30. $\mathbb{Q}h8\mathbb{W}+$ , y mate en dos.

**30. $\mathbb{W}xe4+$   $\mathbb{Q}g7$  31. $\mathbb{Q}xe5$**

Nuevo brillante sacrificio con el que el blanco remata su magnífica maniobra de contraataque contra la amenaza primera de pérdida de material.

**31... $\mathbb{Q}xf8$  32. $\mathbb{Q}g7+$**

Las negras se rindieron, por cuanto contra 32... $\mathbb{Q}xg7$  perderían la dama, y contra 32... $\mathbb{W}xg7$  seguiría 33. $\mathbb{W}e8$  mate.

## Los dobles de dama

Es la dama una de las piezas más valiosas para dar jaques dobles o para originar dobles amenazas. Su enorme dinamismo le brinda la posibilidad de atacar simultáneamente varios puntos, por lo que su acción es muy eficiente y puede provocar la ganancia de material de las más diversas maneras.

En el transcurso de las posiciones que anteriormente, con diversos motivos, hemos mostrado al lector, han existido varias maniobras típicas de jaques dobles y de dobles amenazas de dama.

Repasándolos ahorraremos la inserción de una serie de posiciones con ese objeto. El diagrama nº 319 muestra una posición de final de partida en el que el secreto de la victoria estribaba en dar un jaque doble con la dama, de acuerdo con el amplio comentario que lo acompaña.

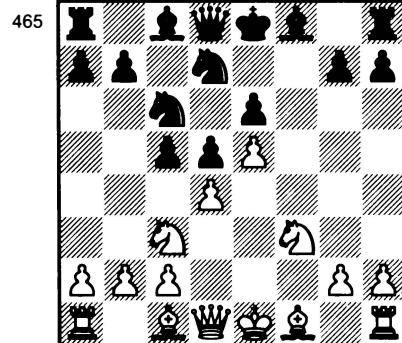
La solución comentada nos muestra el procedimiento, que es la base de la mayoría de los finales compuestos y de muchas partidas vividas.

Igualmente en el diagrama nº 329 la victoria la brinda una amenaza de doble sacrificando la pieza que lo da, pero especulando con una posición de mate que hace imposible su captura.

Asimismo, en el diagrama nº 331, todo el procedimiento del final tiene por norte colocar al rey en una diagonal coincidente con la dama, o en la columna que coincide igualmente con la que ocupa la dama enemiga, para luego dar el jaque doble ganador.

El diagrama nº 334, en cambio, está ofreciendo una celada en la que se provoca un jaque doble con la dama para realizar una combinación ganadora. Es éste un ejemplo de contraataque que advierte al aficionado que, antes de realizar sus jugadas agresivas, por claras que ellas parezcan, debe observar las intenciones del adversario.

En el diagrama nº 335 se produce en algunas variantes un bonito doble de dama, y en el diagrama nº 343, una doble amenaza de la dama, muy usual, y que es realmente aleccionadora.



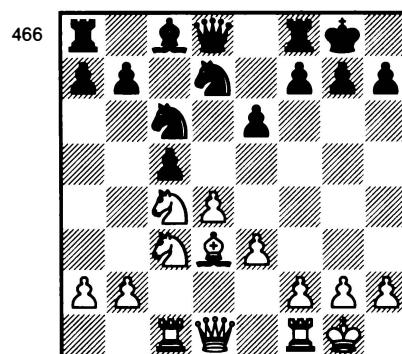
La posición del diagrama se origina en la Defensa Francesa, y en ella las negras juegan:

**1...cxd4**

En caso de

**2.♘xd4**

se continúa con **2...♝h4+**, ganando el caballo por el doble de la dama.



En esta posición las blancas, mediante una doble amenaza de dama, ganan material, pero deben cuidar el orden de jugadas para no fracasar en el intento.

Si ahora las blancas jugaran **1.♝h5**, amenazando **♝xh7++** y **dxc5**, entonces seguiría **1...h6**, y contra **2.dxc5**, **♞xc5** **3.♝xc5** **♝xd3**, y no habrían ganado material, pero mediante una transposición de jugadas, que constituye uno de los sistemas típicos de lograr este objetivo, se soluciona el inconveniente.

**1.dxc5 ♜xc5 2.♝xh7+ ♚xh7 3.♝h5+ ♚g8  
4.♝xc5**

Ganando el peón.

## Las piezas encerradas (o copadas)

Una de las formas más usuales de ganar material es la copada de las piezas enemigas. Hay posiciones características de piezas encerradas que hemos visto reproducidas en los diagramas iniciales de este mismo capítulo, como los números 383, 384, 385, 386, 387 y 388.

Todas estas posiciones son fáciles de producir, y aun de provocar en el transcurso de una partida, y hay algunas celadas conocidas que llevan a situaciones de esa índole. Observemos algunas de las encerradas típicas de cada pieza, de acuerdo con su valor en el tablero. Veremos cómo a menudo se originan copadas de piezas por carecer éstas en absoluto de movilidad, y cómo se originan copadas, aun teniendo muchas jugadas posibles, por la acción dinámica de las piezas enemigas.

En algunos casos la pieza se pierde por la pobre acción de la misma, por el mal desarrollo del bando en desventaja, que permite ganarla sin esfuerzo; en otros por la excelente disposición de las piezas adversarias que dominan, en forma directa o indirecta, todas las casillas donde la pieza podría ubicarse.

### Encerrada de dama

Por su extraordinaria acción, la dama es una pieza difícil de copar, pero hay muchas posiciones clásicas en las que se gana material mediante el sacrificio de una pieza, para colocar la dama en una posición de bloqueo.

A lo largo de las partidas y ejemplos que hemos repasado con diversos fines, el aficionado habrá observado ya varios ejemplos de copada de dama. Agregaremos a continuación algunos más.

En el Gambito de Rey existen varias posiciones características de copada de la dama. Veamos una de ellas:

**1.e4 e5 2.f4 ♜c5 3.♘c3 ♜xg1 4.♗xg1 exf4 5.d4 ♜h4+**

Se observará que las blancas permiten a las negras la ganancia de un peón con tal de poner la dama adversaria en una posición característica de bloqueo.

**6.g3 fxg3 7.♗xg3 ♜xh2 8.♗f3**

Ahora la dama está muy comprometida. Si 8...♜h4, seguiría 9.♕g5, atacándola y capturándola, ya que no tiene donde huir sin caer; y asimismo no existe, por la mala acción de las piezas de su propio bando, ninguna jugada de contraataque.

**8...♝xc2 9.♕d3**

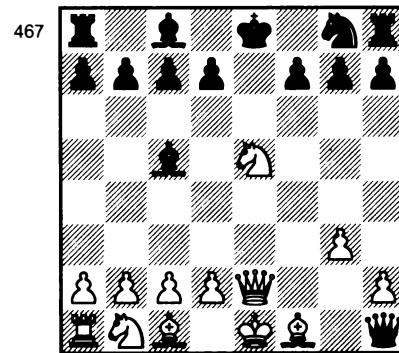
Las negras, para salvar su dama, deberán quedar en posición perdedora.

Otra posición interesante y muy similar a la que pusimos en el ejemplo nº 386 es la que se origina mediante las siguientes jugadas:

**1.e4 e5 2.f4 ♜c5 3.♘f3 ♜c6 4.fxe5 ♜xe5**

Las negras inician una combinación para ganar material que se ajusta al tema que estamos tratando. Entregan un caballo por un peón, para luego realizar una maniobra que les permita capturar la torre enemiga.

**5.♘xe5 ♜h4+ 6.g3 ♜xe4+ 7.♗e2 ♜xh1**



Es ésta una posición instructiva. El aficionado que haya grabado bien la posición típica de bloqueo de dama que vimos en el diagrama nº 386, encontrará fácilmente la jugada de bloqueo que le permita encerrar la dama adversaria.

La mayoría de los jugadores se conformarían aquí con la magnífica jugada de descubierto 8.♘g6+, y contra 8...♜e7, 9.♘xh8, pero el caballo blanco quedaría sin retirada en la casilla "h8" y las negras, mediante una maniobra con el rey, lo capturarían. Vemos de paso otra posición característica de pieza encerrada.

La jugada justa es:

## 8. $\mathbb{Q}f3+$ !

Jaque descubierto, y prepara la maniobra de encerrada de la dama negra. La partida podría seguirse así:

8...  $\mathbb{Q}e7$  9. d4

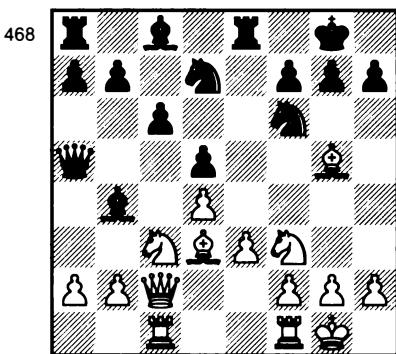
Atacando el alfil.

9...  $\mathbb{Q}b6$  10.  $\mathbb{Q}e3$  d6 11.  $\mathbb{Q}bd2$   $\mathbb{Q}g4$

O 11...  $\mathbb{Q}h3$ .

12. 0-0-0

La maniobra de encerrada de la dama se ha coronado con éxito. Ahora, después de jugar  $\mathbb{Q}h3$  o  $\mathbb{Q}xh3$ , según sea el caso, las blancas ganan la dama.



Ésta es una posición de las aperturas del peón dama también bastante usual. Las negras juegan:

1...  $\mathbb{Q}xc3$

Las blancas, sin conocer la posición característica de la ganancia de dama por medio del bloqueo de sus retiradas, jugarián 2.bxc3. Sin embargo, el peón "a2" puede ser defendido indirectamente por la amenaza de encerrar la dama, jugando:

2.  $\mathbb{W}xc3$

Ahora sí

2...  $\mathbb{W}xa2$  3.  $\mathbb{Q}a1$ ,

ganando la dama.

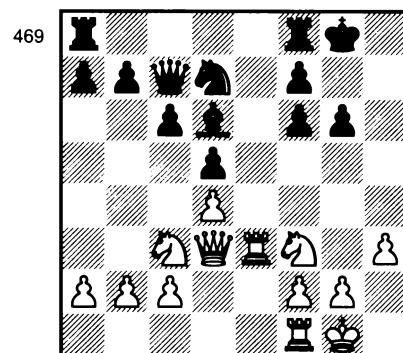
Vemos, en este caso tan simple, cómo la amenaza de ganar dama defiende indirectamente una pieza aparentemente abandonada. Es decir, que son recursos defensivos dignos de ser conocidos, no tanto para ganar material, que a veces es difícil, sino para acrecentar el número de posibilidades defensivas en una posición.

## Las torres encerradas

Tampoco son usuales las encerradas de torre, pero suelen producirse en los planteos, cuando se mantienen en su posición inicial, y un caballo (como en el caso del diagrama nº 387), o una dama (diagrama nº 385), y aun un peón (diagrama nº 388), pueden atacarla. De todos esos casos, el del caballo es el más usual, ya que en el planteo más pronto anda en acción que la dama, y mucho más que un peón, que es un tanto difícil ubicarlo en "g7", por ejemplo, antes que el adversario haya movilizado el caballo que bloquea la torre, como en todos los casos de esos diagramas.

Además de estas posiciones que generalmente se producen en el planteo o al iniciarse el medio juego, existen algunas copadas características de torre, pero casi todas ellas se producen por obstrucción de la acción de la pieza que la defiende: una torre en séptima línea, generalmente apoyada por otra torre que se encuentra atrás, o aun por un alfil en una diagonal, o una dama, ya en la columna o en la diagonal. Si se consigue colocar una pieza entre medias, aun entregándola, se puede llegar a quitar las retiradas a la torre y en algunos casos ganarla, o por lo menos, quedar con un saldo favorable en los cambios que se produzcan.

Veamos alguna posición:



Freitas – Grau

Carrasco 1921

Posición después de la jugada  
17<sup>a</sup> de las blancas

Se trata de provocar una situación de encerrada de la torre blanca. Veremos cómo se provoca una posición de ganancia de pieza, fácil de descubrir y llevar a feliz término para quien conozca estas posiciones típicas.

**17... $\mathbb{A}f4$**

Sacando la torre de "e3" e invitando a que se ubique en "e7", para realizar la maniobra de copada de torre.

**18. $\mathbb{A}e7$**

Una jugada que se hace sola en casi todas las posiciones de este tipo, y que el blanco ha efectuado rápidamente sin meditar sobre las intenciones del negro.

**18... $\mathbb{W}d6$**

Atacando la torre para provocar la jugada  $\mathbb{A}fe1$ , que se efectúa rutinariamente en estas posiciones, y poder realizar el simple movimiento de obstrucción que copará la torre blanca.

**19. $\mathbb{A}fe1 \mathbb{Q}e5!$**

La torre queda atacada por la dama mediante una jugada que ofende simultáneamente a la dama enemiga. Debe seguirse así:

**20. $dxe5 \mathbb{W}xe7$**

Las negras quedan con calidad de ventaja.

Existen algunas encerradas de torre con peones que no dejan de presentarse a menudo, aunque menos comunes que en los casos del alfil, por ejemplo, que es la pieza más habitualmente encerrada por los mismos. Veamos los casos principales que suelen producirse.

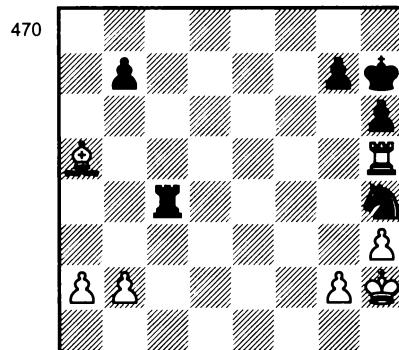
Estos bloqueos de la torre habitualmente se producen en la quinta línea y en la banda del tablero. Generalmente la copada se origina por un avance de peón que no se ha movido y al cual se adelanta dos pasos.

Por ejemplo:

*Ver diagrama siguiente*

En la siguiente posición las fuerzas son similares, y parece que la partida puede terminar empatada. Las negras están amenazando, sin embargo, ...g5, encerrando la torre en una de las situaciones características que hemos mostrado. La torre debe salir de esa amenaza, pero surge ahora la jugada de sacrificio para

provocar una situación a la inversa. La amenaza del negro sugiere al blanco una maniobra similar y juega



**1. $\mathbb{A}xh4 \mathbb{A}xh4 2.g4$**

La jugada de copada. Hemos visto que en ambos casos las torres están en quinta y el peón avanza dos pasos. No podría acontecer esto estando el peón en su tercera línea, por cuanto desde esa misma casilla tomaría la torre adversaria.

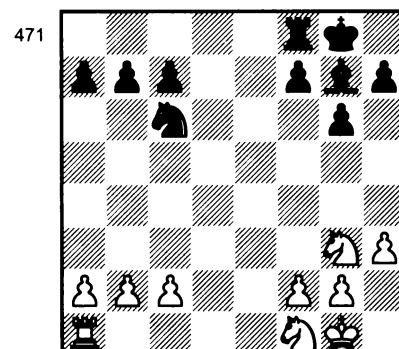
**2...h5**

Para liberar la torre.

**3. $\mathbb{A}d8$**

O 3. $\mathbb{A}e1$ , atacando la torre y ganándola.

Otra posición más o menos común de encerrada de una torre se produce por medio de dos peones y un alfil cuando se entrega un peón, para luego con el alfil quitarle la retirada. Veamos:



En esta posición, por ejemplo, las negras pueden tomar el peón "b", pero corren el ries-

go de que el blanco, mediante  $\mathbb{E}b1$ , recupere el peón y coloque una torre en séptima. Sin embargo, existe la posibilidad de crear una posición de encerrada con los dos peones de "a7" y "c7" y el alfil, dejando a la torre sin movimiento entre los mismos para luego atacarla y capturarla.

**1... $\mathbb{A}xb2$  2. $\mathbb{E}b1$   $\mathbb{A}d4!$  3. $\mathbb{E}xb7$   $\mathbb{A}b6$**

Se ha creado la posición característica de torre encerrada, que más tarde será atacada por el caballo desde "a5", y capturada, ganando por lo menos calidad.

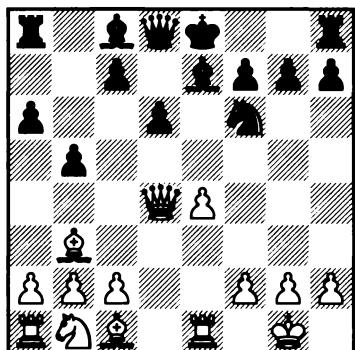
### Los alfiles encerrados

Hemos dicho que el alfil es la pieza más comúnmente encerrada por los peones enemigos, y hay una razón fundamental para ello. El alfil es la única pieza que marcha siempre por casillas del mismo color, y los peones, puestos también en casillas de ese color, suelen quitarle los movimientos posibles. Como pieza que en los planteos sale rápidamente a la lucha, puede ser perseguida con éxito por los peones, si alguno de éstos, en determinado momento, consigue realizar una jugada de doble intención.

Algunos ejemplos aclararán lo manifestado. Primero pasaremos revista a alguna variante de planteo, como la famosa trampa de Tarrasch, de la Apertura Española, perfectamente típica y aleccionadora:

**1.e4 e5 2. $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}c6$  3. $\mathbb{A}b5$  a6 4. $\mathbb{A}a4$   $\mathbb{Q}f6$  5.0–0 d6 6. $\mathbb{E}e1$   $\mathbb{A}e7$  7.d4 b5 8. $\mathbb{A}b3$   $\mathbb{Q}xd4$  9. $\mathbb{Q}xd4$  exd4 10. $\mathbb{W}xd4$**

472

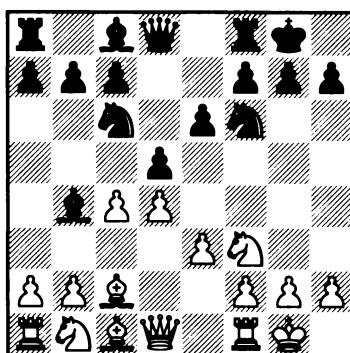


Ésta es una posición característica de encerrada del alfil. Dicha pieza está bloqueada en sus retiradas por sus propias piezas (los peones de "a2" y "c2"), y puede ser atacada económicamente por el peón "c" adversario (la jugada de doble intención), especulando con la ganancia de tiempo que significa la situación de la dama enemiga, que puede ser atacada por el peón (10...c5!), que agredirá y cerrará el camino al alfil de "b3" (11...c4).

Los peones, como ya hemos dicho, ejercen un rol de extraordinaria importancia en la captura del alfil, y debe desconfiarse siempre de aquellas posiciones en que el alfil no tenga retirada satisfactoria.

En el caso anterior, el negro sólo ha especulado con la agresión sucesiva del peón que avanzaba. Veremos ahora una posición también característica y muy instructiva, en la que el blanco opera para encerrar el alfil.

473



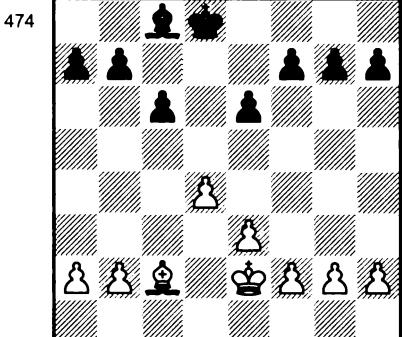
En esta situación el alfil negro de "b4" está perdido si juegan las blancas. Esta pieza tiene una retirada si fuera atacada por el peón "a", ya que nada le impediría replegarse a "e7". Entendido esto, el blanco trata de quitar las retiradas a esta pieza, y juega:

**1.c5**

Dejando el alfil rodeado de piezas enemigas y cortándole la comunicación con su respectivo bando. Las negras no tienen cómo evitar la maniobra a base de a3 y b4, que ganará el alfil a cambio de dos peones.

Observemos ahora el diagrama nº 474. Es ésta una posición muy frecuente de final, y un ejemplo, no bonito, pero muy instructivo, ya

que en muchas ocasiones los principiantes suelen incurrir en este tipo de pérdida de material por exceso de gula.



Las blancas observan un peón indefenso en "h7" y lo capturan, creyendo que no ha de poder ser copado el alfil y que, de serlo, el peón "h" llegaría a tiempo para libertarlo.

**1.Qxh7 g6**

Bloquean el temerario alfil. En busca del natural desahogo, el juego continúa así:

**2.h4 ♕e7 3.h5 ♕f6 4.hxg6 fxg6**

El alfil está perdido.

Esta misma encerrada del alfil no sería posible si el rey negro hubiera estado, por ejemplo, en "c7" en lugar de en "d8", o más lejos del peón perdido, ya que no sería posible evitar que, mediante la devolución del peón capturado, el blanco liberase su alfil y le evitase la posición de bloqueo.

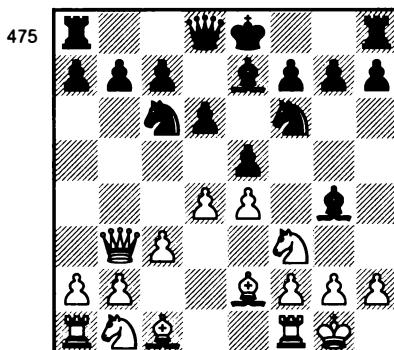
### Las encerradas de caballo

El caballo, al igual que el alfil, asimismo en numerosas posiciones puede ser encerrado por los peones, por el alfil, la dama, y aun el rey. Es una de las piezas que más a menudo sufren los efectos de maniobras de esa índole, y junto con el alfil es la pieza más accesible a todo plan de captura en todas las etapas del juego.

El tipo de bloqueo de peones, característico del alfil, no es muy común en el caballo, por cuanto, al disponer del recurso de saltar por encima de los peones propios y adversarios, es más difícil encerrarlo absolutamente. La forma de capturarlo es la de quitarle primero las casillas de huida, para luego atacarlo con otra

pieza. Contra los ataques de la dama, y del alfil en determinadas ocasiones, nada tiene que hacer. El rey en "b7", por ejemplo, ataca y captura el caballo de "a8", ya que lo ataca y le quita los saltos de retroceso o huida, como vimos en el diagrama nº 384. La dama en distintas posiciones puede encerrar El caballo y capturarlo como hemos también visto en algunos de los diagramas anteriores. Por ejemplo, una dama en "d4" o en "d2" quita todos los saltos y a la vez ataca a un caballo que esté ubicado en "d1"; lo mismo sucede en cualquier otra de las posiciones del caballo en la banda: contra el caballo en "e1", la dama en "e2" o "e4"; contra el caballo en "h5", la dama en "g5" o "e5"; contra el caballo en "a7", la dama en "b7" o en "d7" (en este caso se agrega la casilla "a6"), y así sucesivamente.

El diagrama nº 413 muestra una posición en la que el blanco se enroca largo y capture más tarde el caballo de "h1", que está encerrado, ya que sus retiradas están tomadas por la dama y los peones adversarios.



En esta posición las blancas acaban de jugar 1. Wb3, amenazando el peón de "b7". Para defenderlo, las negras tienen para escoger varios movimientos, pero optan equivocadamente por 1... Da5, atacando a la vez la dama. Contra esto las blancas responden 2. Wa4+, dando jaque doble, a lo que las negras, mediante 2... Dc6 ó 2... c6, obstruyen la acción de la dama sobre el rey y a la vez salvan la pieza. El primero de estos procedimientos es malo, pues con 3.d5 se atacaría el caballo, que no podría retirarse por estar clavado, y contra el

segundo, las blancas ganarian igualmente la pieza mediante 3.b4, ya que, al avanzar el peón "c", el negro habría restado la única retirada posible a su caballo, puesto que las otras casillas están tomadas por las piezas blancas.

El diagrama nº 332 del presente libro muestra un recurso ganador en una posición aparentemente igual, en la que se llega a una bonita posición de caballo bloqueado. Reprodúzcase el diagrama y la solución comentada que lo acompaña, y se observará la profundidad de la maniobra prevista por las blancas, cuyo éxito radica en la encerrada del caballo.

## Los descubiertos

### El descubierto como elemento de ganancia de material

El descubierto es uno de los recursos más eficaces para ganar material, pero es indudablemente muy poco usual, ya que las posiciones que de este tipo se originan son raras y a menudo llevan a algo más que a ganancia de material. Los compositores de problemas han hecho del descubierto una de las bases de sus temas para poder crear muchas de las obras de arte que existen en la bibliografía del juego, y los creadores de finales igualmente han hecho del descubierto una de las más ricas vetas de su ingenio.

En la partida práctica, el jaque descubierto o el ataque por medio de un descubierto a una pieza de mayor valor es poco usual, y no constituye, como los dobles, una permanente base de preocupaciones. Tiene en cambio la ventaja de que, salvo en contadas ocasiones, el jaque descubierto implica la victoria, o la ganancia de material suficiente como para pretenderla.

Cuando el descubierto es a la vez jaque, es generalmente un doble dado con dos piezas distintas, y de esa forma es casi imposible neutralizar ambas amenazas. Hemos visto en el transcurso de este libro muchas partidas y muchos diagramas que ofrecen posiciones en las que se da mate, o en las que se gana material mediante el jaque descubierto. Rogamos

al aficionado que examine nuevamente los diagramas que señalaremos, con el fin de que compruebe la extraordinaria eficacia de esta maniobra para definir partidas y comprenda su incuestionable importancia para ganar material.

Hemos dicho que es muy difícil que una posición de descubierto se presente en el transcurso de una partida espontáneamente, y que no es fácil por lo tanto aplicar lo que señalaremos en el transcurso de la partida viva; pero lo que es cierto es que, a menudo, mediante sacrificios pueden alcanzarse posiciones de descubierto que involucren importantes ganancias de material.

Los descubiertos se producen siempre por la acción de una pieza que no se mueve. En el descubierto la jugada tiene un peligro extraordinario, ya que siendo la pieza inmóvil la que ataca, la pieza que uno mueve para dar el descubierto goza de gran libertad de movimientos, y puede ir a una sucesión de sitios, y en ellos la amenaza directa de la pieza inmóvil subsiste. Veamos algunos diagramas publicados anteriormente que aclararán lo manifestado.

El diagrama nº 110 muestra una posición de descubierto sin jaque, con el solo propósito de clavar una pieza. Se observará que las negras amenazan un mate que parece indefendible, pero que las blancas pueden evitar jugando 1.  $\mathbb{W}h8+$   $\mathbb{Q}d7$  2.  $\mathbb{Q}d3$  ó 2.  $\mathbb{Q}d1$ , clavando la dama mediante un descubierto que se resuelve, así, en ganancia de material.

El diagrama nº 131 constituye un bonito ejemplo de recurso ganador a base de descubierto. Para lograr la victoria, como bien lo explica el texto que está al pie del diagrama, primero se entrega la dama y luego se da jaque descubierto con el peón, para coronar dama después de ganar una torre.

El diagrama nº 154 muestra un mate dado por medio de un descubierto, y en él se observa cómo la pieza que se mueve para dar el jaque descubierto quita las retiradas al rey enemigo.

En el diagrama nº 156, igualmente el descubierto es el eje de la victoria. Las blancas juegan  $\mathbb{Q}g6$ , dando un descubierto a la dama

enemiga con la dama propia, lo que equivaldría a un cambio, pero amenazando a la vez un mate por medio de un jaque con descubierto.

Igualmente los diagramas 162, 169 y 171 muestran posiciones en las que se llega al mate (y se pudo llegar en algunos casos sólo a ganancia de material, de haber jugado mejor el perdedor) mediante el formidable recurso del descubierto.

Muchos más son los diagramas en que el mate se produjo por un descubierto, pero ahora nos interesa el descubierto como base de ganancia de material solamente, y el diagrama nº 294 es un ejemplo típico de ganancia mediante un jaque descubierto. En él se observa cómo siguió la partida, y se ve que el oportuno jaque de  $2... \mathbb{Q}xh2+$  después de  $1. \mathbb{W}f5 b4! 2. axb4$ , dio lugar a la ganancia de la dama a cambio de alfil y peón, o sea de 10 a cambio de  $4 \frac{1}{2}$ .

En el diagrama nº 295 se da otro ejemplo de ganancia de material mediante una corta combinación entregando el peón, que sólo tiene por base dar en cierto momento un jaque doble con descubierto. Se observará que en estos casos la pieza que da el jaque es la que se mueve, en lugar de ser la pieza estática, como sucede frecuentemente en los descubiertos.

En algunas aperturas se presentan celadas a base de jaques descubiertos, que pueden dar la victoria. En la Defensa Petrov se puede originar la siguiente variante:

**1.e4 e5 2.  $\mathbb{Q}f3$   $\mathbb{Q}f6$**

Esta es la jugada que da origen a la defensa precipitada.

**3.  $\mathbb{Q}xe5$   $\mathbb{Q}xe4$  4.  $\mathbb{W}e2$  d5**

Esta jugada es un error que cuesta una pieza, o por lo menos un peón. Lo mejor es hacer  $4... \mathbb{W}e7$ , para seguir contra  $5. \mathbb{W}xe4$  con la respuesta  $5... d6$ .

**5.d3  $\mathbb{Q}f6$  6.  $\mathbb{Q}c6+$**

Descubierto, ganando la dama. Si para evitar esto el negro juega  $5... \mathbb{W}e7$ , seguiría  $6. dx4 \mathbb{W}xe5 7. exd5$ , ganando un peón.

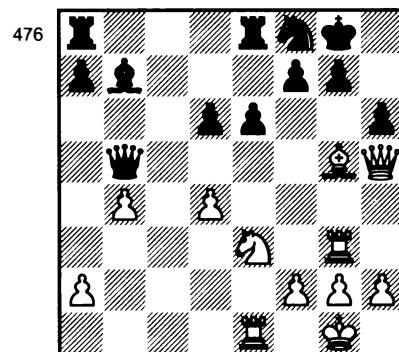
En la Defensa Francesa, tras las jugadas **1.e4 e6 2.d4 d5 3.  $\mathbb{Q}c3$   $\mathbb{Q}f6$  4.  $\mathbb{Q}d3$  dx4 5.  $\mathbb{Q}xe4$**

no es posible jugar  $5... \mathbb{W}xd4$ , a causa de

**6.  $\mathbb{Q}b5+$** , con jaque descubierto, ya que la dama queda atacando la dama enemiga, y la gana.

Vemos así que el descubierto o las amenazas de descubierto se dividen en dos categorías: las que originan la ganancia de material mediante la pieza que descubre, o mediante la pieza que queda descubierta. En el caso de la Petrov, hemos visto que el jaque lo da la pieza descubierta, y la pieza que descubre, el caballo en este caso, gana la dama. En la Francesa vemos que el jaque lo da la pieza que descubre, y la pieza descubierta gana la dama. En ambos casos, el peligro es exactamente igual, y muy difícil de contrarrestar. Cuando se consigue que el jaque sea simultáneo, en lugar de ganar piezas, muchas veces se da mate, como en el caso del diagrama nº 133 de la partida nº 10.

En la partida jugada por el malogrado maestro mejicano Torre contra el doctor Emmanuel Lasker en el torneo de Moscú, de 1925, se llegó a la posición del texto, que Torre provocó mediante una admirable serie de maniobras preliminares. Ahora, especulando con una posición típica de jaque descubierto y con tal de conseguirla, sacrifica la propia dama y se asegura ganancia de material.



**C. Torre – E. Lasker**  
Moscú 1925  
Posición después de la jugada 24<sup>a</sup> del negro

**25.  $\mathbb{Q}f6!$   $\mathbb{W}xh5$**

Única para no perder la dama. El maestro mexicano Carlos Torre había colocado la da-

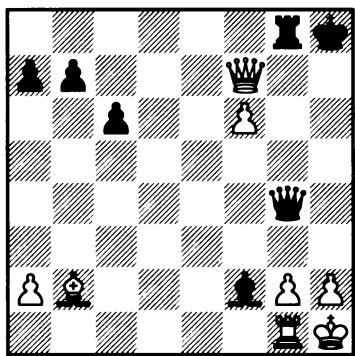
ma rival en esta posición falta de apoyo, para hacer forzosa esta jugada y poder llevar a término su maniobra ganadora.

26.  $\mathbb{E}xg7+$   $\mathbb{Q}h8$  27.  $\mathbb{E}xf7+$   $\mathbb{Q}g8$  28.  $\mathbb{E}g7+$   $\mathbb{Q}h8$   
 29.  $\mathbb{E}xb7+$   $\mathbb{Q}g8$  30.  $\mathbb{E}g7+$   $\mathbb{Q}h8$  31.  $\mathbb{E}g5+$   $\mathbb{Q}h7$   
 32.  $\mathbb{E}xh5$   $\mathbb{Q}g6$  33.  $\mathbb{E}h3$   $\mathbb{Q}xf6$  34.  $\mathbb{E}xh6+$   $\mathbb{Q}g5$   
 35.  $\mathbb{E}h3$

La partida fue ganada por las blancas en la jugada 43. La ventaja de material es clara, y ha sido conquistada mediante sucesivos jaques descubiertos. Las blancas entregaron la dama y el alfil, para ganar a su vez una dama, un alfil y tres peones.

Es ésta también una posición instructiva de una partida jugada por Harwitz, que tiene muchos puntos de contacto en su idea medular con la combinación del diagrama nº 131, y con muchas otras que se realizan en ajedrez.

477



Harwitz – N. N.

La posición es apremiante. Se observará que las negras están amenazando ...  $\mathbb{E}xg1$  seguido de ...  $\mathbb{W}xg2++$ , y que las defensas directas de estas amenazas no son fáciles. Contra la agresión directa a la torre por parte del alfil no queda el siempre cómodo recurso de la retirada, por cuanto la torre defiende el mate en "g2". No es posible dejarla sin perder calidad. Debe, por lo tanto, buscarse una maniobra a base de contraataque, y esto hace que la idea de la combinación aparezca en el cerebro de cualquier ajedrecista que comprenda algo del juego y que haya observado las características de la posición blanca.

Dos son los planes a desarrollar. Uno, pasi-

vo, a base de 1.  $h3$  para contraatacar una pieza de mayor valor, tratando de sacarla de su posición, desde la cual amenaza el mate que hemos visto y evita un posible jaque de la dama blanca en "h5". A esto seguiría 1...  $\mathbb{W}g5$ , y las blancas podrían continuar con 2.  $\mathbb{Q}c1$  para forzar casi materialmente el cambio de damas, lo que originaría un final laborioso, si bien la ventaja seguiría perteneciendo a las blancas, ya que al cambiar las damas, por ejemplo en "g6", habría desaparecido la posición característica de mate, y la torre atacada, por medio del procedimiento indirecto que hemos detallado, salvaría la partida.

Pero como en todas las ocasiones el jugador debe considerar primero las amenazas enemigas y después las propias posibilidades, el blanco debe haber observado un detalle interesante. Existe una posición probable de jaque descubierto, ya que el rey negro y el alfil blanco están en una misma diagonal y sólo hay un peón blanco entremedias. Depende, pues, sólo de la voluntad del blanco hacer que ese peón, que no está contenido por una pieza enemiga, se mueva, dando lugar al jaque descubierto, que sabemos tan terrible, pero existe un eventual obstáculo de una pieza del propio bando, la dama, que impide el avance.

Surge entonces la necesidad de sacar la dama para hacer posible la meditada maniobra formidable del descubierto, y el problema es saber dónde debe colocarse la dama. La jugada sería 1.  $\mathbb{W}xg8+$  si las negras no dispusieran del recurso de tomar con el rey, y entonces convendría poner la dama en un cuadro que luego permitiera avanzar el peón atacando la torre, y amenazando coronarse. Hay una razón, y es tratar de evitar que, por ejemplo, para realizar una jugada apremiante, contra 1.  $\mathbb{W}xb7$ , las negras sigan con 1...  $\mathbb{Q}d4$ , anulando la acción indirecta del alfil mediante la interposición de una pieza que tiene función coincidente. Quizá ganara también este procedimiento, pero siempre el jugador debe estar disconforme con lo que ve, y tratar, en lo posible, de buscar algo más enérgico.

Clara aparece entonces la jugada 1.  $\mathbb{W}e8!$ , entregando la dama para luego avanzar el peón con jaque, ganar la torre y acrecentar

nuevamente el material mediante la coronación del peón en dama.

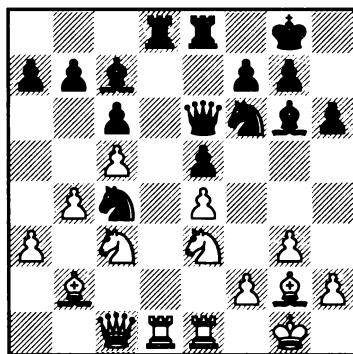
El final se gana, pues, con la siguiente forma:

1.  $\mathbb{W}e8!$   $\mathbb{E}xe8$  2.  $f7+$   $\mathbb{Q}h7$  3.  $f.xe8\mathbb{W}$

Las blancas no sólo han ganado una torre a cambio de un peón, sino que amenazan  $\mathbb{W}h8+$ , ganando rápidamente.

Otro tipo de ganancia de material por amenaza descubierta es la del diagrama nº 478. En esta posición no se da jaque, pero se mueve una pieza atacando otras adversarias, y se descubre la acción de la dama sobre otra pieza enemiga.

478



**Reti – Villegas**  
Buenos Aires 1924  
Posición después de la jugada  
21ª de las negras

En esta posición, Villegas acaba de jugar, contra 21.c5,  $\mathbb{Q}c4$ . Las blancas, especulando con la posible obstrucción de la acción defensiva de la dama negra sobre el caballo de "c4", y a la vez atacando directamente el alfil enemigo, jugaron:

22.  $\mathbb{Q}cd5!$

El ejemplo es muy interesante, por cuanto combina la amenaza de descubierto sin jaque con la obstrucción, tema que trataremos más adelante y que consiste en anular la acción de una pieza sobre otra. La partida continuó de la siguiente manera:

22...  $\mathbb{Q}xe3$  23.  $\mathbb{Q}xc7$

Villegas optó por entregar la dama por dos

piezas menores, produciéndose la siguiente simplificación, que dio ventaja de material para el blanco:

23...  $\mathbb{E}xd1$  24.  $\mathbb{E}xd1$   $\mathbb{Q}xd1$  25.  $\mathbb{Q}xe6$   $\mathbb{Q}xb2$   
26.  $\mathbb{W}xb2$   $\mathbb{E}xe6$

Las blancas han perdido 17 ½ (un caballo 3, dos torres 11 y un alfil 3 ½) contra 19 de las negras (a saber, una dama 10, una torre 5 ½ y un alfil 3 ½).

Mejor que la simplificación buscada por las negras era, simplemente, 22...  $cxd5$ , pero las blancas, después de 23.  $exd5$  y cuando la dama negra se retirara, quedarían con un peón de ventaja jugando  $\mathbb{W}xc4$ .

## La clavada y el sostén

### La clavada como elemento de ganancia de material

El aspecto más interesante de la ganancia de material está, sin duda, en la clavada de una pieza, y el más instructivo en el sostén, que puede ser sin clavada. En ambos casos el sistema es instructivo, tanto como elemento para ganar material como para evitar la pérdida del mismo.

La clavada es el elemento llamativo del ajedrez. Consiste, como hemos visto, en agredir una pieza que queda inmovilizada, ya por quedar en jaque el adversario si trata de movilizarla, o ya porque se tomaría una pieza de gran valor si aquélla se moviera.

Cuando se clava una pieza que no tiene recursos para ser apoyada, ésta se captura de forma simple, pero cuando, no pudiendo movilizarse, puede ser apoyada constantemente a medida que se la ataca, se produce la posición de sostén, inherente a todas las situaciones de ganancia compleja de piezas.

El recurso del sostén es mucho más habitual e instructivo en los casos en que la pieza no está clavada, sino inmovilizada; pero de esto nos ocuparemos más tarde. Ahora estudiaremos situaciones de clavadas de piezas, para ver cómo se explotan esas situaciones con el fin de ganar material.

En este mismo capítulo hemos estudiado cómo se defienden las piezas agredidas, y he-

mos visto los ejemplos de los diagramas 401 al 404, ejemplos de esta índole, en que la clavada de la pieza agresora constituye un recurso defensivo, ya por quedar en jaque el adversario, como en el caso de los diagramas 401 y 404, ya por quedar indefensa una pieza de mayor valor, como en el ejemplo 402, como así también por amenazar un mate, lo que clava automáticamente la pieza, en el ejemplo 403.

Analizaremos ahora estos recursos a la inversa, concordantes con el fin de ganar material, y veremos cómo se llega a posiciones de clavada.

Explotar una posición natural de clavada de pieza es bien fácil, y rutinariamente, subconscientemente, todo aficionado sabe hacerlo más o menos bien cuando se trata de clavadas inmediatas, pero ya es más difícil para ellos provocar situaciones de esa índole, factor que en muchos casos es un medio para llegar a posiciones favorables.

Es decir, se especula en una eventual clavada para realizar jugadas que sin este recurso serían imposibles, y que suelen llevar a situaciones de apertura favorables. En otras ocasiones se provoca la clavada de una pieza para realizar una combinación. En síntesis, que la clavada es uno de los más interesantes recursos que brinda el ajedrez para los detalles tácticos.

En algunas aperturas, como la Española y en ciertas variantes del Peón Dama, se realizan varias jugadas que tienen por base estratégica fundamental la clavada de una de las piezas que sostienen una posición, para restar la acción de la misma. Vemos cómo se identifica en casi todos los casos la clavada con el sostén.

La clavada se produce cuando una misma pieza, como la dama, la torre o el alfil –ya que el caballo no puede clavar nunca otra pieza por cuanto su acción no rebasa los límites de la casilla que ataca–, se pone en una columna o diagonal de acuerdo con su marcha, y ataca una pieza que no puede retirarse por quedar en jaque, o por estar detrás otras piezas de mayor valor.

En el transcurso de las páginas anteriores

hemos visto muchas situaciones en las que la clavada es el eje de la lucha. Recordamos al pasar el diagrama nº 288, donde las negras en su análisis defectuoso omiten una réplica enemiga sacrificando una pieza, especulando con la clavada del peón "e6" por la amenaza  $\mathbb{W}xe7$  mate.

El diagrama nº 289 muestra una combinación sacrificando una pieza, especulando que si ...fxg3, seguiría  $\mathbb{W}xh6+$ , entregando la dama para dar mate. Esto hace que el peón que puede capturar el caballo esté clavado, y vemos aquí la clavada, si no como elemento de ganancia de material, como elemento de combinación que puede llevar al mate, que es, en síntesis, el fin supremo.

El diagrama nº 297 permite llegar al empate por ahogado por medio del recurso de la clavada de dama.

El diagrama nº 311 es muy característico y al mismo tiempo sumamente instructivo. Es el *summum* de eficacia de una clavada. Se observa cómo un alfil solo puede empatar contra dos torres por el magnífico recurso de la clavada.

El diagrama nº 326 muestra una posición típica de clavada que se salva mediante un ataque al sostén insuficiente, tema que ya hemos esbozado en anteriores páginas y que trataremos más ampliamente.

En el diagrama nº 343, perteneciente a la partida Capablanca–Saemisch, el primero comete un garrafal error y pierde una pieza por no observar la elemental clavada que realiza su adversario.

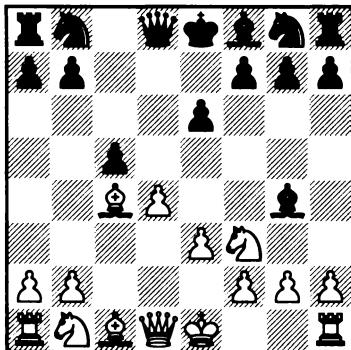
Hay otros diagramas también aleccionadores: el nº 345 muestra una combinación falsa especulando con una clavada de la dama.

El diagrama nº 347 igualmente prueba cómo una situación de clavada anula un sinúmero de combinaciones del bando opuesto.

En el diagrama nº 377, en algunas variantes, como 1... $\mathbb{E}e4$ , se muestra la clavada como recurso de ganancia de material, lo mismo que los diagramas 379, 380 y 382.

Veremos ahora algunas posiciones características de clavadas que llevan a la ganancia de material, y otras que son insuficientes:

479



**Atkins – Gunsberg**  
Hannover 1902

En la posición que muestra el diagrama anterior no existe clavada, pero la situación característica del ala dama sin el natural apoyo del alfil, sugiere al blanco el plan que ha de llevar rápidamente a la ganancia de material.

La diagonal "a4-e8" es la base de la clavada, y se observa que dando un jaque, el negro debe cubrir, quedando automáticamente clavada la pieza que cubre. El mencionado ataque puede darse con la dama o con el alfil, y para un principiante será indistinto; pero el que medite observará con rapidez un detalle que le inclinará a dar el jaque con la dama. Este detalle radica en el hecho de que el caballo blanco de "f3" está también clavado, y que para cooperar en la acción que sobre algunas casillas de esta diagonal ("c6" y "d7") se va a realizar, es indudablemente indispensable la acción del caballo.

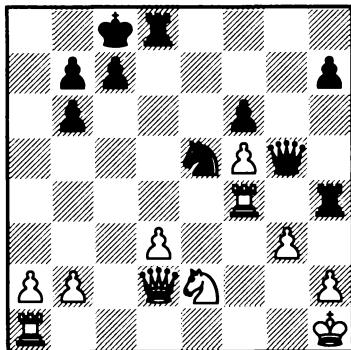
Las blancas juegan, pues, 6.  $\mathbb{W}a4+$ , para clavar una pieza enemiga y desclavando a su vez una propia. Las negras no pueden responder 6...  $\mathbb{W}d7$  a causa de 7.  $\mathbb{A}b5$ , seguido, en caso de 7...  $\mathbb{Q}c6$ , de 8.  $\mathbb{Q}e5$ , atacando la dama y el alfil, manteniendo la formidable presión sobre la pieza clavada.

La partida continuó así:

6.  $\mathbb{W}a4+$   $\mathbb{Q}d7$  7.  $\mathbb{Q}e5$   $\mathbb{A}f5$  8.  $\mathbb{Q}xd7$   $\mathbb{W}xd7$   
9.  $\mathbb{A}b5$

Las blancas han clavado la dama enemiga y la ganan a cambio del alfil.

480



**R. Grau – V. F. Coria**

Posición después de la jugada 26<sup>a</sup> de las blancas

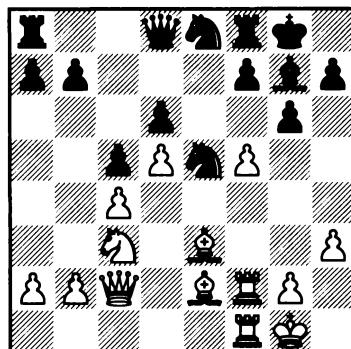
En esta posición las blancas están en peor situación por la torre clavada de "f4", ya que si se retira, se perdería la dama de "d2". Las negras han jugado 25...  $\mathbb{E}a4$ , a lo que las blancas han contestado 26.  $\mathbb{g}3$ , defendiendo la torre y atacando la torre enemiga.

Especulando con la posición de la torre clavada, las negras idean una combinación simple y bonita jugando:

26...  $\mathbb{E}xh2+$  27.  $\mathbb{Q}xh2$   $\mathbb{Q}f3+$

Dando jaque doble, ya que el caballo no puede ser capturado por estar clavada la pieza que podría hacerlo.

481



**Trompsonsky – Rivas Costa**

Posición después de la jugada 17<sup>a</sup> de las negras

Esta partida muestra un instructivo ejemplo de clavada provocada hábilmente por el blanco, especulando con el insuficiente sostén adversario, tema que luego trataremos. Las blancas tienen sus dos torres actuando en la columna "f", y esto les sugiere la combinación que sigue, ya que a ello se une la acción del alfil dama, que actúa sobre los cuadros negros del flanco rey enemigo, un tanto debilitado.

**18.f6**

Entregando el peón, pero explotando la eventual clavada del caballo, que se ubicará en "f6", por medio de la acción de un alfil en "g5" que indirectamente actuará sobre la dama negra. Las negras siguieron:

**18...h8**

A lo que el blanco jugó:

**19.g6**

Obliga a hacer la jugada que el negro quiso evitar al rehusar la oferta del peón rival.

**19...xf6**

Las blancas eliminan ahora el alfil mediante un sacrificio de calidad para colocar una pieza en "f6" que pudiera ser atacada por el alfil desde "g5", por vía incidente.

**20.Qxf6 Qxf6 21.Qg5**

Clavando el caballo. Ahora se inicia un procedimiento de sostén que resulta insuficiente ante la eficacia de la clavada del alfil, que obliga a la dama adversaria a permanecer en la posición de clavada para no perder inmediatamente la pieza. Debe defenderse el caballo, y la defensa natural y única que se observa es:

**21...Qd7**

apoyando la pieza atacada e iniciando la maniobra de sostén. Las blancas intensifican la presión sobre la pieza clavada jugando:

**22.Qe4**

atacando con una tercera pieza el caballo, que sólo puede ser defendido con las dos que ahora lo apoyan. La pieza está perdida:

**22...We7 23.Qxf6 We5**

Si 23...Qxf6, 24.Qxf6 We8 25.Wd2 We4 26.Wh6. Para evitar el mate, el negro debe entregar su dama: 26...Wd4+ 27.Qxd4 cxd4, etc. **24.Qxd6**

Etcétera.

En algunas aperturas se producen situaciones interesantes de clavadas. La clavada más

simple es la que se produce en casi todas las ocasiones cuando se efectúa Kg5, fijando el caballo rey cuando la dama está en "d8", como, por ejemplo en la Española, cuando se juega Kb5. En todos estos casos la clavada tiene importancia relativa, pero debe ser considerada atentamente.

En el Gambito de Dama se produce la siguiente celada, muy interesante, aun cuando muchos jugadores al llegar a esa posición no saben que podrían realizar una combinación muy bonita. Veamos:

**1.d4 d5 2.c4 e6 3.Qc3 Qf6 4.Qg5 Qbd7**

Ésta es una posición muy común. El blanco ha clavado el caballo de "f6" para vulnerar el peón "d", y ahora podría capturarlo, pero el negro cuenta con un recurso que también lleva a una clavada, con el que gana material. Por ejemplo, si el blanco se encela con la debilidad del peón "d", jugando

**5.cxd5**

seguiría

**5...exd5 6.Qxd5**

especulando con la clavada del caballo.

**6...Qxd5**

Entrega la dama para librarse de la clavada y poder realizar una combinación especulando con la debilidad de la diagonal "e1-a5".

**7.Qxd8 Qb4+ 8.Wd2**

Única, lo que provoca una situación de pieza clavada a pesar de actuar ambas en forma coincidente –se atacan entre sí–, y por estar el alfil defendido por el caballo, existe la opción de seguir 8...Qxd2+, o simplemente 8...Qxd1, ya que la dama no puede sustraerse a la amenaza. Este es un caso en que la clavada inicial ha fracasado por otros detalles estratégicos importantes, y es toda una advertencia para quienes deseen especular con estas posiciones características. Veamos ahora posiciones en que el sostén es la base medular del juego.

### El sostén con o sin clavada

El sostén es la médula misma de la estrategia del ajedrez en lo que respecta a la ganancia o los cambios de piezas. Generalmente, en todas las posiciones las piezas que se ubican en una casilla están sostenidas; es más, deben

estarla constantemente, para evitar contingencias desagradables.

Cuando la retirada de una pieza es posible, el sostén tiene relativa importancia, pero en los casos de piezas clavadas, como hemos visto en distintas oportunidades en el capítulo anterior, el sostén es la base del éxito y de la defensa.

No es fácil considerar cuándo una pieza está convenientemente sostenida, y cuando podrá ser convenientemente defendida. La práctica ha allanado esa deficiencia de los textos, y los jugadores, en la mayoría de los casos de forma empírica o realizando laboriosos trabajos de cálculo y análisis, llegan a conclusiones a este respecto, pero no es difícil establecer un principio general que allana esas dificultades.

Eduardo Lasker, al tocar este tema, establece el siguiente principio general: *En toda combinación que incluya un número de cambios en una casilla determinada, debe tenerse en cuenta el número de piezas atacantes y defensivas y comparar sus valores relativos.*

En tales posiciones pueden producirse dos casos:

1º En los sucesivos cambios puede llegarse, en cierto momento, a una situación de desnivel absoluto de material. Llamamos desnivel absoluto a la ventaja obtenida por el que acaba de jugar, por el que ha comido último, y cuando la suma de todas las piezas capturadas por él es mayor que la suma de piezas perdidas, incluyendo en ellas la última que ha movido, la cual, en tal posición, puede ser capturada.

2º En los sucesivos cambios no se produce nunca tal desnivel de fuerzas.

Ahora bien:

Una pieza está debidamente defendida o sostenida si la primera ventaja absoluta derivada de los cambios se produce a favor del que defiende.

Si en los sucesivos cambios no hay desnivel, está bien sostenida si la cantidad de piezas defensoras no es menor que la de atacantes.

Por el contrario:

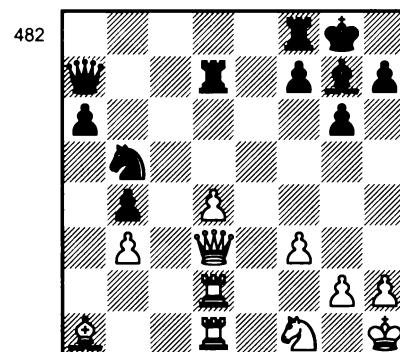
Una pieza no está bien sostenida si la primera ventaja absoluta derivada de los cambios se produce a favor del atacante, y en caso de no producirse ventaja absoluta, esto ocurre si

el número de piezas atacantes es mayor que el número de piezas defensoras.

De este principio se deriva la siguiente regla: siendo necesario que en estas situaciones no se produzca nunca una ventaja absoluta a favor del rival, los cambios deben efectuarse en orden inverso al valor de las piezas. Por tanto es necesario que, en todos los casos, las piezas que se capturen primero sean las menores.

### Pieza mal defendida

En los cambios que se produzcan después de ... $\mathbb{Q}xd4$  o ... $\mathbb{B}xd4$ , el blanco deberá capturar con una pieza de mayor valor que alguna adversaria que lo acecha.

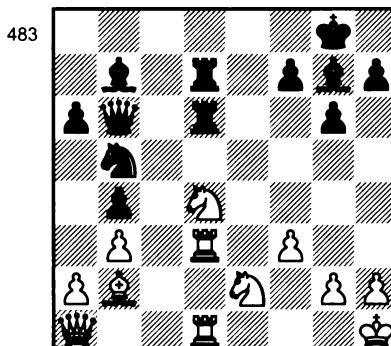


Ejemplo:

1... $\mathbb{Q}xd4$  2. $\mathbb{B}xd4$   $\mathbb{B}xd4$  3. $\mathbb{W}xd4$   $\mathbb{B}xd4$  4. $\mathbb{B}xd4$

Si la dama hubiera estado detrás de las torres, el peón no hubiera podido ser capturado.

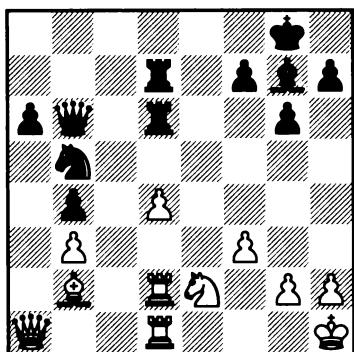
### Pieza suficientemente defendida



En los sucesivos cambios, y siempre que se tome con la pieza de menor valor, no se produce ningún desnivel parcial ni absoluto. El número de piezas que apoyan el caballo de "d4" es igual al número de piezas atacantes.

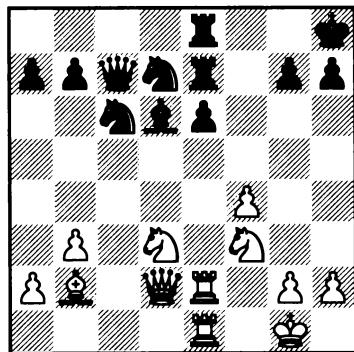
### Pieza muy bien defendida

484



Esta pieza no puede capturarse sin perder material. La apoyan cinco piezas del mismo valor que las adversarias, y nunca las de mayor valor traban la acción de las otras.

485



En esta posición las fuerzas blancas y las fuerzas negras coinciden en un mismo plan. Las blancas tratan de impedir la jugada ...e5, y las negras tratan de ejecutarla. La razón es clara, ya que todas las piezas blancas convergen en ese punto, y las negras también.

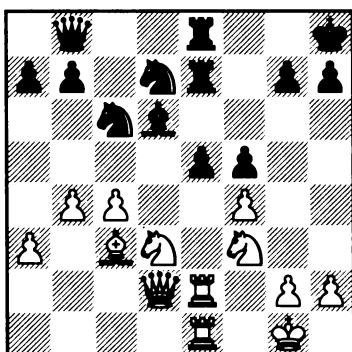
Si no existiera el principio general antes esbozado, sería difícil para el principiante, por simple análisis, llegar a saber si la jugada ...e5 es posible, pero mediante la aplicación del

principio anterior se verá que sí. El razonamiento a emplear no debe ser el siguiente: "yo avanza el peón, y entonces me contesta el blanco fxe5, a lo que yo contesto capturando su peón con uno de mis caballos, y luego contra ♖xe5 yo sigo con ... ♖xe5, y si me replica ♖xe5, entonces ... ♖xe5, a lo que me puede replicar ♕xe5, pero entonces yo...", etc., hasta llegar a la simplificación total.

Esto es agotador, y en algunas ocasiones imposible de realizar, ya que al ir a ejecutar los cambios, se olvida el jugador de cómo se iniciaron los mismos. Mucho más simple es el siguiente razonamiento: "yo tengo seis piezas que apoyan este avance: dos caballos, un alfil, dos torres y la dama, y mi adversario lo impide con un peón, dos caballos, un alfil y dos torres".

Hay, pues, tantas piezas de ataque como piezas que defienden y existen piezas del mismo valor en ambos lados. Como para tomar una pieza es necesario que haya más piezas que atacan que piezas que defienden, o por lo menos que esté defendida por piezas de menor valor que las que la atacan, el avance es bueno y el peón no puede perderse.

486



Ésta es una posición muy parecida a la anterior. Las negras acaban de jugar ...e5, confiadas en el sostén suficiente, ya que hay seis piezas que apoyan ese avance contra seis piezas que lo evitan.

Sin embargo, surge ahora una de las complicaciones de sostén de una pieza: la posibilidad de atacar una pieza del sostén con otra de menor valor, y obligarla a retirarse, o en algu-

nos casos, la de cambiar una pieza del sostén por otra del mismo valor que nada tenga que hacer con la acción central de la partida.

En la posición que comentamos, si las blancas juegan 1.fxe5, se llega a una simplificación igual a la comentada anteriormente, y nada se ha ganado, pero si el blanco estudia la posición, observará algunos detalles muy interesantes, que permiten aspirar a ganar material.

Dos de las piezas que realizan el sostén, el caballo de "c6" y el alfil de "d6", pueden ser atacadas por peones y obligadas, por lo tanto, a moverse. Generalmente es mejor atacar el caballo, ya que esta pieza no puede moverse nunca manteniendo su acción sobre los mismos puntos; en cambio, el alfil puede retirarse en forma de presionar sobre las mismas casillas en que actuaba antes de la agresión.

A simple vista esto es lo mejor, y mediante b5, atacando el caballo, las blancas pueden ganar un peón. Contra 1.b5 seguiría 1...d4 (obstruyendo con el caballo la acción del alfil, ya que si 1...d8, seguiría 2.fxe5, ganando el peón sin riesgos, por cuanto serían entonces seis las piezas agresoras contra cinco defensoras. Igualmente malo sería 1...e4, haciendo la "fourchette", por 2.bxc6, y contra 2...exd3 3.cxd7, seguido, si 3...dxe2, de 4.dxe8+, ganando una pieza), 2.d4 exd4 3.e7 dxe7 4.e7 dxe7 5.d4 axa3 6.xf5, ganando un peón.

Sin embargo, hay algo mejor todavía, y que hace evidente que nunca debe conformarse el jugador con la primera impresión de una posición. Hemos visto que el alfil de "d6" ejerce en la combinación anterior un rol muy importante, por cuanto se origina el cambio de torres de la jugada 3<sup>a</sup>, apoya la de "d7" y evita la pérdida de la misma.

Esto permite considerar este plan, pero con una jugada intermedia muy importante, haciendo primero

**1.e5!**

desalojando al alfil de la defensa de la torre.

**1...d7 2.b5 d8**

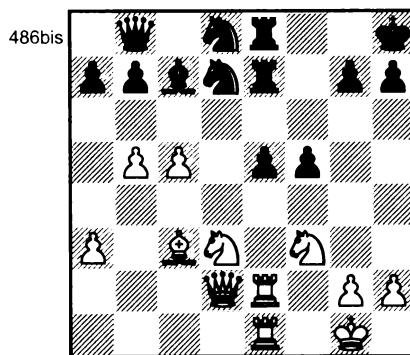
Si ahora 2...d4, se perdería la pieza tras 3.xd4, ya que si 3...e4, seguiría 4.h4, y si

2...e4, mediante 3.bxc6 se ganaría una pieza, porque si 3...exf3 → 3...exd3-, se sigue con 4.xe7.

**3.dxe5**

Ganando el peón.

Hágase el análisis sacando el peón blanco de "f4" en esta misma posición, después de 2...d8, y se observará un detalle aleccionador. El negro igualmente perdería el peón por la posición del caballo "d8" vulnerado por una pieza blanca que no es necesaria para la simplificación central, la dama, y defendido por tres piezas ahora, pero tres piezas que son necesarias para defender el peón central.



**3.dxe5 dxe5 4.dxe5 xe5? 5.xe5 xe5  
6.xe5 xe5 7.xe5 xe5?**

Ahora el caballo está indefenso y seguiría:  
**8.xd8+**

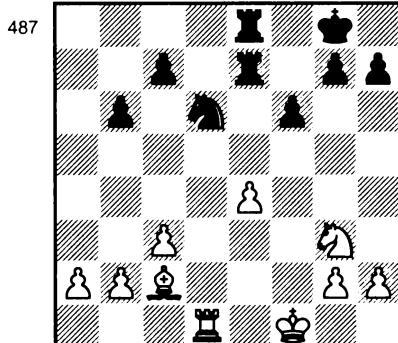
Con mate. Vemos aquí un detalle interesante que permite establecer un nuevo principio general complementario del anterior.

*Las piezas que actúan en una posición de sostén, no deben a la vez ejercer acción defensiva sobre otra pieza que puede ser vulnerada por el adversario, sin restar fuerzas a su agresión al punto sostenido. Una pieza que ejerce ese doble rol no debe considerarse al hacer la suma de los valores defensivos, pues llegará un momento en que inevitablemente deberá renunciar a uno de sus dos roles.*

Hemos visto un instructivo procedimiento para proceder en las posiciones de sostén, y hemos visto también los riesgos que existen

cuando las piezas del sostén pueden ser agredidas y desalojadas por otras piezas adversarias.

Vamos a ver ahora algunos otros ejemplos del recurso del sostén para dar fin a este instructivo tema.



487

La situación que observamos en el diagrama nº 487 pertenece a un ejemplo que da Eduardo Lasker, y que nos muestra una posición de peón atacado por tres piezas enemigas y defendido por dos propias, que no puede ser capturado por no ajustarse al principio general antes establecido.

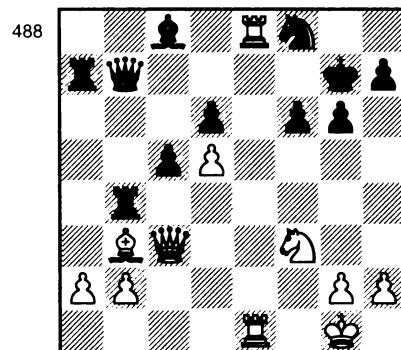
Las piezas que atacan son de mayor valor que las que defienden, y para capturar el peón de "e4" las negras deberán perder calidad; por ejemplo:

**1...Qxe4 2.Qxe4 Bxe4 3.Qxe4 Bxe4**

Se ha perdido calidad. Repetimos, por lo tanto, que en todos los momentos de los cambios, la pieza que capture debe ser de menor o igual valor que la adversaria que la acecha.

Por ejemplo, un peón sostenido por otro peón está perfectamente defendido contra cualquier ataque de las piezas enemigas, aun cuando éstas sean siete que pueden hacerlo, ya que tomarlo implicaría un sacrificio. Sólo debe temer la agresión de las piezas del mismo valor: los peones.

En la siguiente posición las negras están perdidas. Las blancas inician ahora una combinación para ganar la dama por medio de una interesante agresión al sostén, con sacrificio, muy usual en las posiciones de combinación.



**R. Grau – Guerra Boneo**  
Posición después de la jugada 30ª  
de las negras

**31.Qxf8**

Para irrumpir con la dama sobre el punto "f6". Este sacrificio ya implica una maniobra para sacar el sostén del peón que ocupa dicho cuadro.

**31...Qxf8 32.Wxf6+ Wf7**

Si 32...Qg8, 33.Qe8++.

**33.Wh8+ Wg8 34.Qe8+**

Entregando la torre para quitar el sostén de la dama.

**34...Qxe8 35.Wxg8+**

Etcétera.

En el transcurso de los ejemplos anteriores, hemos visto muchos que tienen entre sus características la de explotar los sostenes insuficientes, y recordamos, al pasar, dos de ellos muy interesantes: los diagramas 291 y 326, ampliamente comentados al pie de los mismos, en que se explota, con mucha habilidad, la situación de sostén insuficiente y se gana material merced a ello.

Este tema lo trataremos más ampliamente en el segundo tomo de esta misma obra, al considerar problemas de la estrategia del juego, y las combinaciones que tienen como solución la oportuna simplificación que permite llegar al final ganador. Trataremos allí la presión y el sostén desde el punto de vista estratégico.

## Forzar la entrega

### La amenaza mayor como elemento de ganancia de material

Este capítulo de la ganancia de material es muy importante, pero ya está tratado en casi todo lo que anteriormente hemos esbozado. Muchos son los ejemplos que hemos visto de ganancia de material para evitar mates, o de ganancias de peones o una pieza menor para evitar la captura de una pieza mayor.

En casi todas las posiciones de combinación, se llega a la ganancia de material por amenazas mucho más serias. La amenaza de mate es una de ellas, y en casi todos los casos esta doble amenaza es de resultados fatales para el que la sufre.

En algunas ocasiones la amenaza es doble, y entra en el terreno de los dobles, ya que una amenaza de mate, que simultáneamente amenaza una pieza que no esté defendida ni pueda retirarse defendiendo el mate, y que tampoco puede ser apoyada con esta doble solución, es simplemente un doble; pero en otros casos no existe el doble, y sin embargo se obliga al rival a entregar una pieza para evitar el mate.

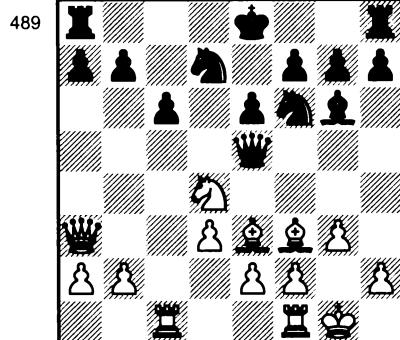
Es éste uno de los sistemas simples, pero más usuales, de establecer desnivel de material, obligando al adversario a despojarse de fuerzas para oponerse al mate o a la pérdida de piezas de gran valor. Algunos ejemplos aclaran esto y pondrán en evidencia la importancia de este recurso que completa la serie de procedimientos que para ganar material existen en ajedrez, y que hemos señalado con amplitud.

Observemos a continuación el siguiente diagrama (nº 489).

Las blancas, especulando con una doble amenaza con el caballo, que atacará la dama y amenazará mate, jugaron:

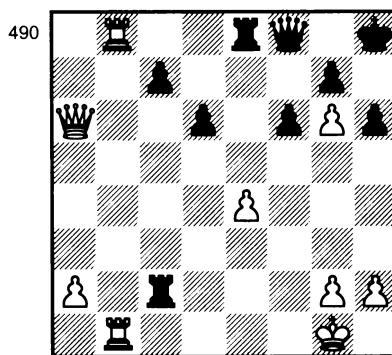
**1.♘xc6**

ganando el peón, ya que no es posible continuar con 1...bxc6 a causa de 2.♘xc6, atacando la dama y amenazando mate en "e7" con la dama. Vemos aquí una amenaza mayor proporcionando la ganancia de material.



R. Reti – R. Grau

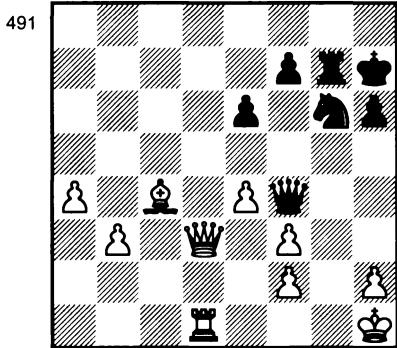
Veamos otro ejemplo:



Capablanca – Thomas

En esta posición, el Gran Maestro cubano (blancas) omitió una maniobra forzada de ganancia de material por amenaza mayor. En la partida, Capablanca continuó con la jugada 1.♗a8, que parece ganadora, pero el inglés Thomas halló la adecuada defensa con la bonita respuesta 1...♝xa2, atacando a su vez la dama enemiga, que es el sostén de la amenaza ♜xe8 que proyectaba Capablanca.

Si en lugar de la jugada de la partida hubiera hecho 1.♝xe8! ♜xe8 2.♗a4!, habría ganado una torre, por la amenaza mayor de mate. Es evidente que la dama entregada no se puede capturar, y que al tener que retirar la dama, ya que la torre no puede moverse defendiéndola, las blancas hubieran ganado la torre en mérito a la ineludible amenaza de mate.



N. N – Labraña

En esta posición las negras se encuentran en inferioridad material, pero gracias al recurso de una combinación, obligarán al primer jugador a entregar una importante fracción de sus fuerzas, y quedarán con ventaja muy amplia.

**1...Qe5**

Atacando la dama.

**2.Qe3**

Si 2.Qc3, habría seguido 2...Qg5, y mate a la siguiente.

Contra este movimiento las negras contaban con el bonito golpe

**2...Qg4!!**

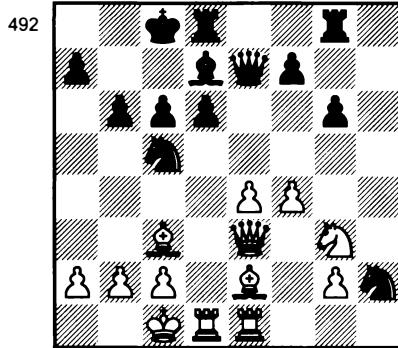
amenazando la dama y defendiendo indirectamente la dama propia, por la amenaza de 3...Qxf2++, en caso de 3.Qxf4.

**3.fxg4 Qxg4**

Ahora las blancas, para evitar las amenazas ...Qg2++ y ...Qxd1++ (una doble amenaza formidable), debieron jugar 4.Qg3, siguiendo la partida con 4...Qxd1+ 5.Qg2 Qxg3+, quedando con la dama contra el alfil.

*Ver diagrama siguiente*

En la siguiente posición (diagrama nº 492), las blancas idean una combinación especulando con una amenaza de mate que ha de finalizar con ganancia de material. La maniobra es al tiempo bonita e instructiva, y nace del conocimiento de una posición característica de mate típico de dos alfiles.



R. Grau – L. Palau

**1.Qxd6!!**

Con la intención de provocar la posición de mate que ha de llevar a la ganancia de material.

**1...Qxd6 2.Qe5**

Atacando la dama, y creándole al rey enemigo la posición característica de jaque mate con dos alfiles, que es la base de innumerables combinaciones.

**2...Qe6 3.Qxc5!**

Eliminando el caballo, que es la pieza que impide el mate de alfil en el escaque "a6". Ya se ha recuperado la mayor parte del material entregado, por cuanto a cambio de la torre ya se tiene un alfil y un peón, pero la amenaza de mate dará para ganar el resto.

**3...Qxa2**

Evitando el jaque mate en "a6".

**4.Qd6**

Amenazando con fuerza tanto Qb8++ como Qc7++.

**4...Ra1+ 5.Qd2 Ra5+ 6.b4 Qe6**

Planteando una amenaza doble, clavando la dama y evitando por medio de una clavada el mate, de acuerdo con lo que hemos estudiado anteriormente.

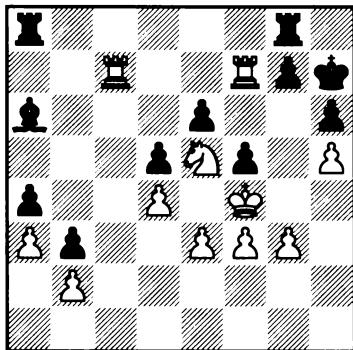
**7.bxa5 Qxd6+ 8.Qxd6 Qd8**

Clavando el alfil.

**9.e5**

El sostén definitivo, y las blancas, que han calculado bien la combinación, quedan con una pieza ganada por la hábil explotación de una amenaza mayor.

493



### Alekhine – Yates

Ésta es la posición de una partida entre el doctor Alekhine y el maestro inglés Yates, en la que el primero gana material especulando hábilmente con una doble amenaza de mate y de material.

Veamos cómo siguió la partida:

**1.♘d7**

Amenazando ♘f6+, que ganaría calidad.

**1...♞h8 2.♘f6**

Igualmente puede realizarse esta jugada, ya que en caso de 2...gxsf6, seguiría 3.♗h7, mate.

**2...♝gf8 3.♝xg7**

Las blancas entregan el caballo para especular con una amenaza mayor, que permitirá recuperar el material entregado con un buen saldo favorable.

**3...♝xf6**

Única para evitar la amenaza mayor ♘h7++.

**4.♔e5!**

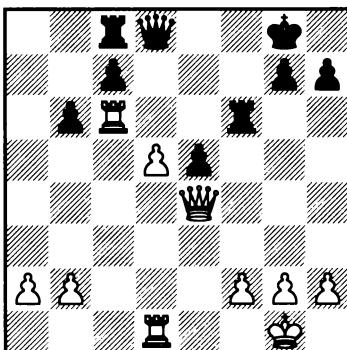
Bonita y elegante jugada del rey, que permite ganar ahora la torre, ya que esta pieza no puede retirarse a "f8", ni ser defendida desde ese mismo punto por la otra torre, debido a la amenaza mayor de ♘h7+ seguido de ♘cg7++).

Después de este movimiento, las negras están obligadas a sacrificar la torre para evitar el jaque mate, y nuevamente vemos las amenazas mayores, provocadas por medio de hábiles sacrificios previos, que finalizan en ganancia de material.

Vamos a ver ahora cómo la amenaza mayor

de un jaque, doblando la acción de una pieza en una columna abierta, permite ganar material.

494



### Rivarola – Bauer

**25.♗d6 ♜d7**

Si hubieran jugado 25...♝xd6, habría seguido 26.♗xd6, y contra 26...cxsd6, 27.♗c4+, dando jaque, apoyando la acción de la torre sobre la torre enemiga, y, de esta manera, ganándola.

**26.♗d5+ ♜f7**

Si 26...♝f8 27.♗dc1 ♜xd6 28.♗xd6+!, ganando inmediatamente por la amenaza mayor si 28...cxsd6 29.♗xc8+ seguido de 30.♗c7, recuperando la dama y quedando con una torre de ventaja.

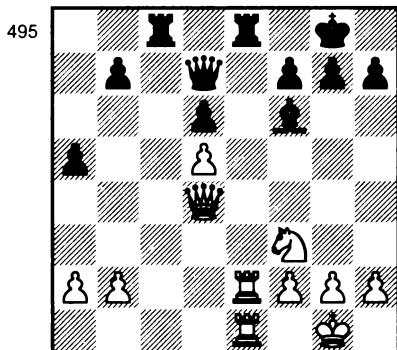
**27.♗dc1 ♜f8 28.♗xc7,**

Las negras abandonaron.

Si 28...♝xc7, 29.♗xc7 ♜e8 (única para evitar la amenaza mayor de ♜xf7++) 30.d7, y nada mejor queda ante la amenaza de la dama por parte del peón –y lo que es más grave, la amenaza de coronarse dama él mismo– que jugar 30...♝xd7, perdiendo la torre para evitar, transitoriamente, un mal mayor, ya que si 30...♝d8, 31.♗c8 ♜xd7 32.♗xd8+, ganando la dama. Sin embargo, también con 30...♝xd7 se ganaría luego la dama, ya que si 31.♗xd7 la dama se movería, por ejemplo a 31...♝g6, seguiría 32.♗a8+ ♜e8 33.♗d8, ganándola.

Finalmente daremos, para terminar con este capítulo, un magistral ejemplo, realmente aleccionador y que demuestra hasta qué punto

es posible sacar provecho de una amenaza mayor para ganar material. La posición de mate en que se encuentra el rey negro permite al maestro Adams idear una combinación muy interesante, a base de la explotación de una amenaza mayor, y, lo que es más importante, de anular el sostén que tiene la torre negra de "e8" mediante la acción de la dama.



**Adams – C. Torre**

Como esta pieza se encuentra esclavizada en la defensa de ese jaque mate, el blanco elude de la agresión directa del alfil adversario mediante una seguidilla de brillantes sacrificios, que irán reduciendo la agilidad de la dama enemiga, hasta permitir la ganancia de material.

### 1. $\mathbb{W}g4!$

El primer sacrificio. No es posible aceptarlo, pues de tomar la dama, se haría efectiva la amenaza mayor de  $\mathbb{E}xe8+$ , con mate a la siguiente.

### 1... $\mathbb{W}b5$

Saliendo de la presión y amenazando a la

vez ... $\mathbb{W}xe2$ , para seguir con ... $\mathbb{E}c1+$  y mate.

### 2. $\mathbb{W}c4!!$

Otro nuevo y espectacular sacrificio de la dama, obstruyendo las amenazas adversarias y explotando al mismo tiempo la situación de sostén de las dos piezas negras que pueden capturar la dama.

### 2... $\mathbb{W}d7$ 3. $\mathbb{W}c7!!$

Nueva persecución, y metiéndose en la boca del lobo, que, por cierto, no puede morder, por la amenaza mayor de  $\mathbb{E}xe8+$  y mate.

### 3. $\mathbb{W}b5$

Nuevamente amenazando ... $\mathbb{W}xe2$ !

### 4. $a4!!$

La jugada magistral. Veremos cómo ahora la posición del negro se vuelve completamente artificial, y cómo el blanco ha de explotar la amenaza de mate y la posibilidad de una agresión múltiple a todos los sostenes.

### 4... $\mathbb{W}xa4$ 5. $\mathbb{E}e4!!$

Todas las piezas blancas están entregadas, y la amenaza mayor de mate permite a Adams efectuar esta serie de filigranas tácticas que irán quitándole a la dama rival toda posibilidad de seguir actuando en la diagonal "a4-e8", evitando el mate que comienza con  $\mathbb{E}xe8+$ .

### 5. $\mathbb{W}b5$

Si 5... $\mathbb{W}xe4$ , 6.  $\mathbb{E}xe4$ , y subsiste la amenaza de mate en "c8" o "e8", si desaparece cualquiera de los sostenes.

### 6. $\mathbb{W}xb7!!$

El nuevo y brillante sacrificio que gana material, ya que la dama no puede seguir evitando el mate en "e8". Si 6... $\mathbb{W}xb7$ , continuaria 7.  $\mathbb{E}xe8+$ , etcétera, y si en cambio 6... $\mathbb{E}xe4$ , entonces 7.  $\mathbb{W}xc8+$ , etcétera, daría igualmente mate. Para evitar esto habría que entregar la dama.

# Soluciones

DIAGRAMA 52: de "a8", 3; de nº 2, 8; de nº 3, 5; de nº 4, 8.

DIAGRAMA 53: de "a8", 21; de nº 2, 25; de nº 3, 25.

DIAGRAMA 54: de "c8", 14; de nº 2, 14, de nº 3, 14; de nº 4, 14.

DIAGRAMA 55: de "a8", 7; de nº 2, 11; de nº 3, 9; de nº 4, 7.

DIAGRAMA 56: de "a8", 2; de nº 2, 3; de nº 3, 4; de nº 4, 8; de nº 5, 8; de nº 6, 6.

DIAGRAMA 57: de "a2", 2; de nº 2, 1; de nº 3, 1; de nº 4, 2; de nº 5, 1; de nº 6, 1.

DIAGRAMA 58: blancas: 32; negras: 20.

DIAGRAMA 59: blancas: 36; negras: 29.

DIAGRAMA 60: blancas: 34; negras: 41.

DIAGRAMA 61: blancas: 31; negras: 40

DIAGRAMA 62: blancas: 37; negras: 10.

DIAGRAMA 63: blancas: 44; negras: 7.

DIAGRAMA 64: blancas: 48; negras: 43.

DIAGRAMA 76:  $\mathbb{B}b8++$ .

DIAGRAMA 77:  $\mathbb{W}b8++$ .

DIAGRAMA 78:  $\mathbb{B}h8++$ .

DIAGRAMA 79:  $\mathbb{W}h7++$ .

DIAGRAMA 80:  $\mathbb{Q}xg6++$ .

DIAGRAMA 81:  $\mathbb{Q}f7++$ .

DIAGRAMA 82: ... $\mathbb{Q}g3++$ .

DIAGRAMA 83:  $\mathbb{Q}g6++$ .

DIAGRAMA 84:  $\mathbb{Q}c3++$ .

DIAGRAMA 85:  $\mathbb{Q}b1++$ .

DIAGRAMA 86:  $\mathbb{Q}c2++$ .

DIAGRAMA 87: ... $\mathbb{Q}f3++$ .

DIAGRAMA 88:  $\mathbb{Q}d5++$ .

DIAGRAMA 89: si 1... $\mathbb{B}xd5$  2. $\mathbb{Q}h3++$ ; si

1... $\mathbb{B}xb4$  2. $\mathbb{W}e7++$ ; si 1... $\mathbb{B}e2$  2. $\mathbb{Q}f3++$ ; si

1... $\mathbb{B}d3$  2. $\mathbb{W}e7++$ ; si 1... $\mathbb{B}e2$  2. $\mathbb{Q}d1++$ .

DIAGRAMA 90: si 1... $\mathbb{B}xg8$  2.  $\mathbb{Q}f6++$ ; si 1... $\mathbb{Q}e7+$  2. $\mathbb{W}c4++$ ; si 1... $b2$  2. $\mathbb{Q}xc2++$ ; si

1... $\mathbb{Q}d4$  2. $\mathbb{Q}c3++$ ; si 1... $\mathbb{B}e6$  2. $\mathbb{W}g4++$  si

1... $\mathbb{B}f6$  2. $\mathbb{Q}xf6++$ .

DIAGRAMA 91: si 1... $f4$  2. $\mathbb{W}xd4++$ ; si

1... $\mathbb{B}c4$  2. $\mathbb{W}g8++$ ; si 1... $d3$  2. $\mathbb{Q}c3++$ ; si 1... $fxe4$  2. $\mathbb{W}g8++$ ; si 1... $\mathbb{B}xe4$  2. $\mathbb{W}h1++$ .

DIAGRAMA 92: si 1... $\mathbb{W}xd6+$  2. $\mathbb{Q}4e5++$ ; si

1... $\mathbb{B}xc6$  2. $\mathbb{Q}e6++$ ; si 1... $\mathbb{W}g7$  2. $\mathbb{Q}b4++$ ; si

1... $\mathbb{B}d3$  2.  $\mathbb{Q}g2++$ ; si 1... $\mathbb{B}f3$  2. $\mathbb{Q}b4++$ ; si

1... $\mathbb{W}xc6$  2. $\mathbb{Q}e5++$ ; si 1... $\mathbb{B}xc6$  2. $d5++$ .

DIAGRAMA 93: si 1... $\mathbb{B}d6$  2. $\mathbb{Q}b5++$ ; si

1... $gxf2$  2. $\mathbb{Q}f5++$ ; si 1... $\mathbb{B}f6$  2. $\mathbb{Q}g4++$ ; si

1... $\mathbb{B}f4$  2. $\mathbb{Q}d3++$ ; si 1... $\mathbb{B}xf2$  2. $\mathbb{Q}f5++$ .

DIAGRAMA 94: si 1... $\mathbb{B}xf3$  2. $\mathbb{W}e2++$ ; si

1... $\mathbb{B}xf4$  2. $\mathbb{B}xf4++$ ; si 1... $\mathbb{B}xd7$  2. $\mathbb{W}xb7++$

si 1... $\mathbb{W}xf3+$  2. $\mathbb{W}e2++$ ; si 1... $\mathbb{W}xf1+$

2. $\mathbb{B}xf1++$ ; si 1... $\mathbb{W}xd2+$  2. $\mathbb{Q}xd2++$  si

1... $\mathbb{B}a6$  2. $\mathbb{W}d5++$ .

DIAGRAMA 95: si 1... $\mathbb{B}c4$  2. $\mathbb{Q}d6++$ ; si

1... $c4$  2. $\mathbb{B}d4++$ ; si 1... $\mathbb{B}f5$  2. $\mathbb{Q}c3++$ ; si

1... $\mathbb{W}xa4$  2. $\mathbb{Q}c3++$ ; si 1... $\mathbb{B}e6$  2. $\mathbb{Q}xc5++$ ; si

1... $\mathbb{B}f6$  2. $\mathbb{W}xe5++$ .

DIAGRAMA 96: si 1... $\mathbb{B}xd5$  2. $\mathbb{W}xd5++$ ; si

1... $\mathbb{B}e5$  2. $\mathbb{B}d4++$ ; si 1... $\mathbb{B}h4$  2. $\mathbb{Q}f5++$ ; si

1... $\mathbb{W}g4$  2. $\mathbb{W}c8++$ ; si 1... $\mathbb{B}g1$  2. $\mathbb{Q}f4++$ ; si

1... $f5$  2. $\mathbb{B}d3++$ .

DIAGRAMA 97: si 1... $\mathbb{B}xd2+$  2. $\mathbb{Q}g4++$ ; si

1... $\mathbb{B}g3+$  2. $d4++$ ; si 1... $\mathbb{B}c3+$  2. $d4++$ ; si

1... $\mathbb{B}xh2$  2. $\mathbb{W}f1++$ ; si 1... $\mathbb{B}f2$  2. $\mathbb{W}f1++$ ; si

1... $\mathbb{B}xf3$  2. $\mathbb{W}f1++$ .

DIAGRAMA 98: si 1... $\mathbb{B}e3$  2. $\mathbb{W}xf5++$ ; si

1... $\mathbb{B}xd5$  2. $\mathbb{W}c6++$ ; si 1... $\mathbb{B}xd5$  2. $\mathbb{W}g4++$ ; si

1... $\mathbb{B}e5$  2. $\mathbb{B}d4++$ ; si 1... $\mathbb{B}f4$  2. $\mathbb{W}e6++$ ; si

1... $\mathbb{B}f3$  2. $\mathbb{B}xb4++$ .

DIAGRAMA 99: si 1... $\mathbb{W}g1+$  2. $\mathbb{B}e1++$ ; si

1... $\mathbb{W}h7$  2. $\mathbb{W}a1++$ ; si 1... $\mathbb{W}xf6$  2. $\mathbb{B}f4++$ ; si

1... $\mathbb{W}g8$  2. $\mathbb{B}e8++$ ; si 1... $\mathbb{W}g2$  2. $\mathbb{W}a1++$ ; si

1... $\mathbb{W}xe4+$  2. $\mathbb{B}xe4++$ ; si 1... $\mathbb{W}xf7$  2. $\mathbb{B}f4++$ .

DIAGRAMA 100: si 1... $\mathbb{B}xe5$  2. $dxe5++$ ; si

1... $\mathbb{B}c6$  2. $\mathbb{Q}c8++$ ; si 1... $\mathbb{B}f6$  2. $\mathbb{B}7e6++$ ; si

1... $\mathbb{B}c5$  2. $dxc5++$ ; si 1... $\mathbb{B}e6$  2. $\mathbb{B}d7++$ ; si

1... $\mathbb{B}f6$  2. $\mathbb{B}5e6++$ .

DIAGRAMA 101: ... $b6$  o ... $b5$ .

- DIAGRAMA 102:  $\mathbb{Q}c5+$ .
- DIAGRAMA 103: ... $c1\mathbb{W}$ .
- DIAGRAMA 104:  $\mathbb{E}a3$ .
- DIAGRAMA 105: ... $\mathbb{E}f7$ .
- DIAGRAMA 106: ... $\mathbb{E}a5$ .
- DIAGRAMA 107:  $e8\mathbb{Q}+$ .
- DIAGRAMA 108: ... $\mathbb{E}d4$  y luego ... $\mathbb{E}a4$ .
- DIAGRAMA 109:  $\mathbb{Q}h6$ .
- DIAGRAMA 110:  $\mathbb{W}h8+$  y luego  $\mathbb{Q}d3$ .
- DIAGRAMA 111:  $cxb6$  (al paso).
- DIAGRAMA 112: ... $\mathbb{E}a5+$ , y luego ... $\mathbb{E}b5+$  y ... $\mathbb{E}xb7$ .
- DIAGRAMA 113:  $\mathbb{E}xh7+$ , y a ... $\mathbb{Q}xh7$ ,  $\mathbb{Q}g5+$ .
- DIAGRAMA 114:  $\mathbb{W}xg4$ , y si ... $hxg4$ , entonces  $\mathbb{Q}g3++$ .
- DIAGRAMA 115:  $\mathbb{Q}h5+$   $\mathbb{E}xh5$ ;  $\mathbb{E}xg6+$   $\mathbb{Q}xg6$ ;  $\mathbb{E}e6++$ .
- DIAGRAMA 116:  $\mathbb{E}xe5+$   $\mathbb{W}xe5$ ;  $f4+$ , y si ... $\mathbb{W}xf4$ ,  $\mathbb{Q}e6+$ , y si ... $\mathbb{Q}xf4$ ,  $\mathbb{Q}d3+$ .
- DIAGRAMA 242: 1. $\mathbb{Q}h6+$   $\mathbb{Q}h8$  2. $\mathbb{W}g8+$   $\mathbb{E}xg8$  3. $\mathbb{Q}f7++$
- DIAGRAMA 243: 1... $\mathbb{W}xg2+$  2. $\mathbb{Q}xg2$   $\mathbb{E}d1+$  3. $\mathbb{Q}f1$   $\mathbb{E}xf1++$
- DIAGRAMA 244: 1. $\mathbb{W}g5+$  (también es válido 1. $\mathbb{E}e8+$   $\mathbb{Q}f8$  (1... $\mathbb{W}xe8$  2. $\mathbb{W}g5++$ ) 2. $\mathbb{W}g5+$   $\mathbb{W}xg5$  3. $\mathbb{E}xf8++$ ) 1... $\mathbb{W}xg5$  2. $\mathbb{E}e8+$   $\mathbb{Q}f8$  3. $\mathbb{E}xf8++$
- DIAGRAMA 245: 1. $\mathbb{Q}g7+$   $\mathbb{E}xg7$  2. $\mathbb{E}e8+$   $\mathbb{Q}xe8$  3. $\mathbb{W}e7++$
- DIAGRAMA 246: 1. $\mathbb{W}h6+$   $\mathbb{Q}xh6$  2. $\mathbb{Q}xf8++$
- DIAGRAMA 247: 1. $\mathbb{Q}d6+$   $\mathbb{Q}d8$  (1... $\mathbb{Q}e6$  2. $\mathbb{W}f7++$ ) 2. $\mathbb{W}e8+$   $\mathbb{E}xe8$  (2... $\mathbb{Q}xe8$  3. $\mathbb{Q}f7++$ ) 3. $\mathbb{Q}f7++$
- DIAGRAMA 248: 1. $\mathbb{E}a6$   $bxa6$  2. $b7++$
- DIAGRAMA 249: 1... $\mathbb{E}xe1+$  2. $\mathbb{Q}xe1$   $\mathbb{W}xe1+$  3. $\mathbb{Q}xe1$   $\mathbb{E}d1++$
- DIAGRAMA 250: 1. $\mathbb{W}xh7+$   $\mathbb{Q}f8$  2. $\mathbb{W}h8+$   $\mathbb{Q}e7$  3. $\mathbb{W}f6+$   $\mathbb{Q}d7$  4. $\mathbb{W}xf7+$   $\mathbb{Q}d8$  5. $\mathbb{E}h8+$   $\mathbb{W}e8$  6. $\mathbb{E}xe8++$
- DIAGRAMA 251: 1. $\mathbb{W}xh7+$   $\mathbb{Q}xh7$  2. $\mathbb{Q}g5+$   $fxg5$  3. $\mathbb{E}h3++$
- DIAGRAMA 252: 1. $\mathbb{W}xf7+$   $\mathbb{Q}f8$  (1... $\mathbb{Q}xf7$  2. $\mathbb{Q}e5+$  y mate a la siguiente) 2. $\mathbb{W}d8+$   $\mathbb{Q}xf7$  3. $\mathbb{Q}e5+$   $\mathbb{Q}e6$  4. $\mathbb{W}d5++$
- DIAGRAMA 253: 1. $\mathbb{W}d8+$   $\mathbb{Q}xd8$  2. $\mathbb{Q}g5+$   $\mathbb{Q}e8$  3. $\mathbb{E}d8++$
- DIAGRAMA 254: 1. $\mathbb{Q}f6+$   $gxf6$  2. $\mathbb{Q}xf7++$
- DIAGRAMA 255: 1. $\mathbb{W}xf7+$   $\mathbb{Q}d8$  2. $\mathbb{W}f8+$   $\mathbb{Q}xf8$  3. $\mathbb{E}xf8++$
- DIAGRAMA 256: 1... $\mathbb{E}f2+$  2. $\mathbb{Q}h1$  (2. $\mathbb{E}g2$   $\mathbb{E}gxg2+$  3. $\mathbb{Q}h1$   $\mathbb{E}f1++$ ) 2... $\mathbb{E}h2+$  3. $\mathbb{Q}xh2$   $\mathbb{Q}f3+$  4. $\mathbb{Q}h1$   $\mathbb{E}xg1++$
- DIAGRAMA 257: 1. $\mathbb{W}xf8+$   $\mathbb{Q}xf8$  2. $\mathbb{E}xf7+$   $\mathbb{Q}e8$  (2... $\mathbb{Q}g8$  3. $\mathbb{E}f8+$   $\mathbb{Q}g7$  4. $h6++$ ) 3. $\mathbb{E}f8+$   $\mathbb{Q}e7$  4. $\mathbb{E}f1++$
- DIAGRAMA 258: 1. $\mathbb{W}h5+$   $\mathbb{Q}d7$  (1... $g6$  2. $\mathbb{W}xg6+$   $\mathbb{E}f7$  3. $\mathbb{W}xf7+$   $\mathbb{Q}d7$  4. $\mathbb{Q}e6++$ ) 2. $\mathbb{W}g4+$   $\mathbb{E}f5$  (2... $\mathbb{Q}e8$  3. $\mathbb{W}g6+$   $\mathbb{E}f7$  4. $\mathbb{W}xf7+$   $\mathbb{Q}d7$  5. $\mathbb{Q}e6++$ ) 3. $\mathbb{W}xf5+$   $\mathbb{Q}e8$  4. $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{Q}d7$  5. $\mathbb{Q}e6++$
- DIAGRAMA 259: 1. $\mathbb{W}h5+$   $\mathbb{Q}e7$  2. $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{Q}d6$  3. $\mathbb{E}e5+$   $\mathbb{Q}c6$  4. $\mathbb{W}d5+$   $\mathbb{Q}b6$  5. $\mathbb{W}b5++$
- DIAGRAMA 260: 1. $\mathbb{Q}f7+$   $\mathbb{Q}xf7$  2. $\mathbb{Q}e5+$   $\mathbb{Q}e6$  3. $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{Q}d6$  (3... $\mathbb{Q}xe5$  4. $\mathbb{W}d5++$ ) 4. $\mathbb{Q}c4+$   $\mathbb{Q}c5$  5. $\mathbb{W}d5+$   $\mathbb{Q}b4$  6. $c3+$   $\mathbb{Q}a4$  7. $b3++$
- DIAGRAMA 261: 1. $\mathbb{E}f8+$   $\mathbb{Q}xf8$  2. $\mathbb{Q}g5+$   $\mathbb{Q}e7$  3. $\mathbb{Q}xe7+$   $\mathbb{Q}xe7$  4. $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{Q}d8$  5. $\mathbb{W}f8++$
- DIAGRAMA 262: 1. $\mathbb{Q}b6+$   $axb6$  2. $axb6+$   $\mathbb{Q}a6+$  3. $bxa6$  (también válido, aunque se tarda una jugada más en dar mate, es 3. $\mathbb{E}xa6+$   $bxa6$  4. $b7+$   $\mathbb{Q}a7$  5. $b6++$  -o 5. $b8\mathbb{W}++$ ) 3... $bxa6$  4. $\mathbb{E}xa6++$
- DIAGRAMA 263: 1... $\mathbb{Q}h6+$  2. $\mathbb{Q}g5$  (2. $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{W}xe4+$  3. $\mathbb{Q}xe4$  (3. $\mathbb{Q}c4$   $\mathbb{Q}e6++$ ) 3... $\mathbb{Q}f5++$ ) 2... $\mathbb{Q}xg5+$  3. $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{W}xe4+$  4. $\mathbb{Q}xe4$   $d5+$  5. $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{Q}f5++$
- DIAGRAMA 264: 1. $\mathbb{W}xh7+$   $\mathbb{Q}xh7$  2. $g6+$   $\mathbb{Q}h8$  3. $\mathbb{E}h4$   $\mathbb{Q}h6$  4. $\mathbb{E}xh6++$
- DIAGRAMA 265: 1. $\mathbb{Q}f6+$   $gxf6$  2. $\mathbb{Q}h6+$   $hxg4$  3. $\mathbb{Q}xf6++$
- DIAGRAMA 266: 1... $\mathbb{Q}c2+$  2. $\mathbb{Q}d1$  (2. $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{W}d3+$  3. $\mathbb{Q}xd3$   $\mathbb{Q}c3++$  -o 3... $\mathbb{Q}g3++$ ) 2... $\mathbb{Q}f2+$  3. $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{W}d3+$  4. $\mathbb{Q}xf2$   $\mathbb{Q}c5++$
- DIAGRAMA 267: 1. $\mathbb{E}g7+$   $\mathbb{Q}h4$  2. $\mathbb{W}h3+$   $gxh3$  3. $g3++$
- DIAGRAMA 268: 1. $\mathbb{W}e8+$   $\mathbb{Q}xe8$  (1... $\mathbb{E}xe8$  2. $fxe8\mathbb{W}+$   $\mathbb{Q}xe8$  3. $\mathbb{Q}xd6++$ ) 2. $fxe8\mathbb{W}+$   $\mathbb{Q}xe8$  3. $\mathbb{Q}xd6++$
- DIAGRAMA 269: 1. $\mathbb{W}xc5+$   $\mathbb{Q}xc5$  (1... $\mathbb{Q}e6$  2. $\mathbb{W}xd5+$   $\mathbb{Q}e7$  3. $\mathbb{Q}a3++$  -o 3. $\mathbb{W}d6++$ ) 2. $\mathbb{Q}a3+$   $\mathbb{Q}c4$  3. $\mathbb{Q}b5+$   $\mathbb{Q}xc3$  4. $\mathbb{E}bc1++$
- DIAGRAMA 270: 1. $\mathbb{Q}f5+$   $\mathbb{Q}h7$  2. $\mathbb{E}g7+$   $\mathbb{Q}xg7$  3. $\mathbb{E}h6+$   $\mathbb{Q}g8$  4. $\mathbb{Q}e7++$
- DIAGRAMA 271: 1. $\mathbb{E}g6+$   $\mathbb{W}xg6$  2. $\mathbb{Q}f6+$   $\mathbb{Q}h8$  3. $\mathbb{W}xh7+$   $\mathbb{W}xh7$  4. $\mathbb{E}xh7++$

DIAGRAMA 272: 1.  $\mathbb{W}e8+$   $\mathbb{B}xe8$  (1...  $\mathbb{B}xe8$  2.  $c7+$   $\mathbb{B}xf3$  3.  $c8\mathbb{W}++$ ) 2.  $\mathbb{B}xe8+$   $\mathbb{B}xe8$  3.  $c7+$   $\mathbb{B}xf3$  4.  $c8\mathbb{W}++$

DIAGRAMA 273: 1.  $\mathbb{W}a8+$   $\mathbb{Q}xa8$  2.  $\mathbb{Q}a6+$   $\mathbb{Q}a7$  3.  $\mathbb{Q}c7+$   $\mathbb{Q}b8$  (3...  $\mathbb{Q}b6$  4.  $\mathbb{Q}a6++$ ) 4.  $\mathbb{Q}xa8++$

DIAGRAMA 274: 1.  $\mathbb{Q}d5+$   $\mathbb{Q}d8$  (1...  $\mathbb{Q}f8$  2.  $\mathbb{Q}e6+$   $dxe6$  3.  $\mathbb{Q}h6+$   $\mathbb{W}g7$  -3...  $\mathbb{Q}g8$  4.  $\mathbb{Q}f6++$ - 4.  $\mathbb{W}f3+$   $\mathbb{Q}g8$  5.  $\mathbb{Q}xg7$  -también es bueno 5.  $\mathbb{Q}f1$ ; por ejemplo: 5...  $exd5$  6.  $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{W}xf7$  7.  $\mathbb{Q}xf7++-$  5...  $\mathbb{Q}xg7$  6.  $\mathbb{W}f6+$   $\mathbb{Q}g8$  7.  $\mathbb{W}f7++$ ) 2.  $\mathbb{Q}f7+$   $\mathbb{Q}e8$  3.  $\mathbb{Q}xd6+$   $\mathbb{Q}d8$  (3...  $\mathbb{Q}f8$  4.  $\mathbb{Q}h6+$   $\mathbb{W}g7$  (4...  $\mathbb{Q}g8$  5.  $\mathbb{Q}f7++$ ) 5.  $\mathbb{W}f3+$   $\mathbb{Q}g8$  6.  $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{W}xf7$  7.  $\mathbb{Q}xf7++$ ) 4.  $\mathbb{Q}f7+$   $\mathbb{Q}e8$  5.  $\mathbb{Q}xc7+$   $\mathbb{Q}f8$  (5...  $\mathbb{Q}e7$  6.  $\mathbb{W}d6++$ ) 6.  $\mathbb{W}d6+$   $\mathbb{Q}g8$  7.  $\mathbb{Q}h6+$   $\mathbb{Q}g7$  8.  $\mathbb{W}e7++$

DIAGRAMA 275: 1...  $\mathbb{Q}h5+$  2.  $\mathbb{Q}xh5$   $\mathbb{W}h3+$  3.  $\mathbb{Q}g5$   $h6+$  4.  $\mathbb{Q}f4$   $g5+$  5.  $\mathbb{Q}e5$   $\mathbb{W}e6++$

DIAGRAMA 276: 1.  $\mathbb{W}xh7+$   $\mathbb{Q}xh7$  2.  $\mathbb{Q}h5+$   $\mathbb{Q}g8$  3.  $\mathbb{Q}g6$   $\mathbb{B}f6$  4.  $\mathbb{Q}h8+$   $\mathbb{Q}f7$  5.  $\mathbb{Q}f8++$

DIAGRAMA 277: 1.  $\mathbb{W}xd6$   $f5$  (1...  $cx d6$  2.  $\mathbb{Q}xd6+$   $\mathbb{Q}b8$  3.  $\mathbb{B}b7++$ ) 2.  $\mathbb{W}c6$   $\mathbb{Q}b8$  (a cualquier otra jugada 3.  $\mathbb{W}b7++$ ) 3.  $\mathbb{Q}xb6++$

DIAGRAMA 278: 1.  $\mathbb{Q}xb7+$   $\mathbb{Q}xb7$  (1...  $\mathbb{Q}c8$  2.  $\mathbb{Q}c7+$   $\mathbb{Q}b8$  3.  $\mathbb{B}b3+$   $\mathbb{W}b4$  4.  $\mathbb{Q}xb4+$   $\mathbb{Q}a8$  (4...  $\mathbb{Q}xb4$  5.  $\mathbb{W}xa7++$ ) 5.  $\mathbb{Q}xa7+$   $\mathbb{Q}xa7$  6.  $\mathbb{Q}c7++$ ) 2.  $\mathbb{Q}xa7+$   $\mathbb{Q}c8$  (2...  $\mathbb{Q}xa7$  3.  $\mathbb{W}b6+$  y mate a la siguiente) 3.  $\mathbb{Q}c7+$   $\mathbb{Q}b8$  4.  $\mathbb{W}b6+$   $\mathbb{Q}a8$  5.  $\mathbb{W}b7++$

DIAGRAMA 279: 1.  $\mathbb{W}e6$   $\mathbb{Q}xe6$  (1...  $\mathbb{Q}xe6$  2.  $\mathbb{Q}hg6+$   $\mathbb{Q}g8$  3.  $\mathbb{Q}h8++$ ; 1...  $\mathbb{Q}xe6$  2.  $\mathbb{Q}hg6+$   $\mathbb{Q}g8$  3.  $\mathbb{Q}h8++$ ; 1...  $\mathbb{Q}f7$  2.  $\mathbb{Q}f5+$   $\mathbb{Q}g8$  3.  $\mathbb{W}xf7++$ ) 2.  $\mathbb{Q}f5+$   $\mathbb{Q}g8$  3.  $\mathbb{Q}e7++$

DIAGRAMA 280: 1...  $\mathbb{W}f1+$  2.  $\mathbb{W}xf1$   $\mathbb{Q}xd4+$  3.  $\mathbb{Q}e3$   $\mathbb{Q}xe3$ , y mate a la siguiente con 4...  $\mathbb{Q}e2$  o  $\mathbb{Q}e1$ .

DIAGRAMA 281: 1...  $\mathbb{W}f2+$  2.  $\mathbb{Q}xf2$   $\mathbb{B}d1+$  3.  $\mathbb{Q}e3$   $\mathbb{Q}xe3++$

DIAGRAMA 282: 1.  $\mathbb{Q}d6+$   $\mathbb{Q}b6$  (1...  $\mathbb{Q}b7$  2.  $\mathbb{Q}xb7+$   $\mathbb{Q}d8$  3.  $\mathbb{W}a8++$  -también 3.  $\mathbb{W}a5++-$ ; 1...  $\mathbb{Q}d8$  2.  $\mathbb{W}a5+$   $\mathbb{B}b6$  3.  $\mathbb{W}xb6++$ ) 2.  $\mathbb{W}a5+$  (otros mates: 2.  $\mathbb{Q}b7+$   $\mathbb{Q}xb7$  3.  $\mathbb{W}a5+$   $\mathbb{Q}c5$  4.  $\mathbb{Q}xb7++$ ; 2.  $\mathbb{Q}c8+$   $\mathbb{Q}xc8$  3.  $\mathbb{Q}b7+$   $\mathbb{Q}xb7$  4.  $\mathbb{W}a7++$ ) 2...  $\mathbb{Q}c5$  3.  $\mathbb{W}b4+$   $\mathbb{Q}b6$  4.  $\mathbb{Q}1a6++$

DIAGRAMA 283: 1.  $\mathbb{Q}xh6+$   $gxh6$  (1...  $\mathbb{Q}h8$  2.  $\mathbb{Q}f7+$   $\mathbb{Q}g8$  3.  $\mathbb{W}xg7+$   $\mathbb{Q}xg7$  4.  $\mathbb{Q}f6+$   $\mathbb{Q}g8$  5.  $\mathbb{Q}h6++$ ) 2.  $\mathbb{W}h8+$   $\mathbb{Q}xh8$  3.  $\mathbb{Q}f7$ , y las

negras no pueden evitar  $\mathbb{Q}f6++$  (3...  $\mathbb{Q}f8+$  4.  $\mathbb{Q}xf8$ , y mate a la siguiente)

DIAGRAMA 284: 1.  $\mathbb{Q}d8+$   $\mathbb{W}xd8$  (1...  $\mathbb{Q}h7$  2.  $\mathbb{Q}xh6+$   $gxh6$  3.  $\mathbb{W}e7+$   $\mathbb{Q}g6$  4.  $h5++$ ) 2.  $\mathbb{W}e6+$   $\mathbb{Q}h7$  3.  $\mathbb{Q}xh6+$   $gxh6$  4.  $\mathbb{W}f7++$

DIAGRAMA 285: 1.  $\mathbb{W}h5+$   $\mathbb{Q}xh5$  (1...  $g6$  2.  $\mathbb{W}xg6++$ ) 2.  $fxe6+$   $\mathbb{Q}g6$  3.  $\mathbb{Q}c2+$   $\mathbb{Q}g5$  4.  $\mathbb{Q}f5+$   $\mathbb{Q}g6$  (4...  $\mathbb{Q}g4$  5.  $h3+$   $\mathbb{Q}g3$  -5...  $\mathbb{Q}h4$  6.  $\mathbb{Q}e4+$   $\mathbb{Q}f4$  7.  $\mathbb{Q}exf4+$   $\mathbb{Q}g3$  8.  $\mathbb{Q}g4++$ - 6.  $\mathbb{Q}e4$   $\mathbb{Q}f4$  7.  $\mathbb{Q}fxf4$ , y a la siguiente  $\mathbb{Q}f3++$ ; 4...  $\mathbb{Q}h4$  5.  $\mathbb{Q}e4+$   $\mathbb{Q}f4$  6.  $\mathbb{Q}exf4++$ ) 5.  $\mathbb{Q}f6+$   $\mathbb{Q}g5$  6.  $\mathbb{Q}g6+$   $\mathbb{Q}h4$  (6...  $\mathbb{Q}f4$  7.  $\mathbb{Q}e4+$  -o también 7.  $\mathbb{Q}a3$ , y mate a la siguiente con  $\mathbb{Q}c1++$ - 7...  $\mathbb{Q}f5$  8.  $\mathbb{Q}eg4++$ , o 8.  $\mathbb{Q}h4++$ ) 7.  $\mathbb{Q}e4+$   $\mathbb{Q}f4$  8.  $\mathbb{Q}xf4+$   $\mathbb{Q}h5$  9.  $g3$  (también 9.  $\mathbb{Q}g3$ , y mate a la siguiente) 9... cualquiera 10.  $\mathbb{Q}h4++$

DIAGRAMA 286: 1.  $\mathbb{Q}g4+$   $\mathbb{Q}e7$  2.  $\mathbb{Q}f5+$   $\mathbb{Q}d7$  3.  $\mathbb{Q}e5+$   $\mathbb{Q}c8$  4.  $\mathbb{Q}e7+$   $\mathbb{Q}b8$  5.  $\mathbb{Q}d7+$   $\mathbb{Q}a7$  6.  $\mathbb{Q}c8+$   $\mathbb{Q}a6$  7.  $\mathbb{Q}b8+$   $\mathbb{Q}b5$  8.  $\mathbb{Q}a7+$   $\mathbb{Q}b4$  9.  $\mathbb{Q}a6+$   $\mathbb{Q}c3$  10.  $\mathbb{Q}b5+$   $\mathbb{Q}d3$  11.  $\mathbb{Q}b4+$   $\mathbb{Q}e2$  12.  $\mathbb{Q}c3+$   $\mathbb{Q}e1$  13.  $\mathbb{Q}d3++$

DIAGRAMA 287: 1.  $\mathbb{W}e8+$   $\mathbb{Q}xf6$  (1...  $\mathbb{Q}xe8$  2.  $\mathbb{Q}xd6++$ ) 2.  $\mathbb{W}xd8+$   $\mathbb{Q}g7$  (2...  $\mathbb{Q}e6$  3.  $\mathbb{W}xd6++$ ; a 2...  $\mathbb{Q}g6$  se da mate como en la línea principal) 3.  $\mathbb{Q}g1+$   $\mathbb{Q}h7$  4.  $\mathbb{W}g8+$   $\mathbb{Q}h6$  5.  $\mathbb{W}h8++$

DIAGRAMA 296: 1...  $\mathbb{Q}c2?$  2.  $\mathbb{Q}e7+$   $\mathbb{Q}h6$  3.  $\mathbb{Q}xh7!$   $\mathbb{Q}xh7$  4.  $\mathbb{W}e7+$   $\mathbb{Q}h6$  5.  $\mathbb{W}xf8+$   $\mathbb{Q}h7$  6.  $\mathbb{W}f7+$   $\mathbb{Q}h6$ , perpetuo.

DIAGRAMA 297: 1.  $\mathbb{Q}f5$   $gxf5$  2.  $\mathbb{Q}e3$   $b1\mathbb{W}$  3.  $\mathbb{Q}d1+$ ,  $Dxd1$ , ahogado.

DIAGRAMA 298: 1.  $\mathbb{Q}d6!$   $\mathbb{W}xd6$ , ahogado.

DIAGRAMA 299: 1...  $\mathbb{W}d2$  2.  $b8\mathbb{W}$   $\mathbb{W}c1+$  3.  $\mathbb{Q}h2$  (si 3.  $\mathbb{W}xc1$ , el rey negro quedaría ahogado) 3...  $\mathbb{W}f4+$  4.  $g3$  (si 4.  $\mathbb{W}xf4$ , otra vez ahogado) 4...  $\mathbb{W}xf2+$  5.  $\mathbb{Q}h1$   $\mathbb{W}f1+$ , perpetuo.

DIAGRAMA 300: 1...  $\mathbb{Q}e3$  2.  $b5$   $\mathbb{Q}e1+$ ! 3.  $\mathbb{Q}xe1$ , ahogado.

DIAGRAMA 301: 1.  $\mathbb{Q}h5+$   $\mathbb{Q}e6$  2.  $\mathbb{Q}g4+$ , y tablas por jaque continuo.

DIAGRAMA 302: 1...  $\mathbb{Q}xh2+$  2.  $\mathbb{Q}xh2$   $\mathbb{W}h4+$  3.  $\mathbb{Q}g1$   $\mathbb{W}xd4+$ , y tablas por jaque perpetuo, ya que si 4.  $\mathbb{Q}f2?$   $\mathbb{Q}e1+$  5.  $\mathbb{Q}f1$   $\mathbb{Q}xf1+$ , y mate a la siguiente.

DIAGRAMA 303: Ver solución en la página 225 del Tomo II.

DIAGRAMA 304: 1.  $\mathbb{Q}f5+$   $\mathbb{Q}e7$  2.  $\mathbb{Q}e5+$   $\mathbb{Q}f6$

3.  $\mathbb{E}e1+$   $\mathbb{Q}xe1+$  4.  $\mathbb{Q}h3$   $g1\mathbb{Q}$ +(si 4... $g1\mathbb{W}$  o 4... $g1\mathbb{E}$ , ahogado. Si 4... $g1\mathbb{Q}$ , serían tablas igualmente, pues los dos alfiles corren sobre casillas del mismo color, y no es posible dar mate, como sí hubiera sucedido si el peón coronase en casilla de color blanco) 5.  $\mathbb{Q}g2$   $\mathbb{Q}e2$  6.  $\mathbb{Q}f1$ , y tablas.

DIAGRAMA 305: 1.  $g4$   $hxg4$  2.  $h5$   $g3!$  3.  $hxg6$   $g2$  4.  $g7$   $g1\mathbb{W}$  5.  $g8\mathbb{W}$   $Wh1$  6.  $Ee4!$   $Wxe4$  7.  $Wd5+$ , y ahogado.

DIAGRAMA 306: 1.  $\mathbb{Q}d3$   $\mathbb{Q}xd3$  2.  $\mathbb{Q}c2$   $\mathbb{Q}c1$  3.  $\mathbb{Q}xb2$   $e1\mathbb{W}$  4.  $\mathbb{Q}b1+$   $\mathbb{Q}a2$  5.  $\mathbb{Q}a1+$   $\mathbb{Q}xa1$ , ahogado.

DIAGRAMA 307: 1.  $\mathbb{Q}d7+!$   $\mathbb{Q}xd7$  2.  $\mathbb{Q}h8$   $\mathbb{Q}xg6$ , y ahogado.

DIAGRAMA 308: 1.  $\mathbb{Q}b7+$   $\mathbb{Q}c8$  2.  $\mathbb{Q}b5$   $c1\mathbb{W}$  3.  $\mathbb{Q}c5+$   $Wxc5$ , ahogado.

DIAGRAMA 309: 1.  $\mathbb{Q}e8$   $b1\mathbb{W}$  2.  $\mathbb{Q}e1$   $Wxe1$  3.  $\mathbb{Q}c2+$   $Wxc2$ , y ahogado.

DIAGRAMA 310: 1.  $\mathbb{Q}c6$   $Wxc6$  (si 1... $Wbc6$  2.  $\mathbb{Q}b2$ , etc.) 2.  $\mathbb{Q}d2$   $Wxd2$  3.  $axb7+$   $\mathbb{Q}xb7$ , ahogado.

DIAGRAMA 311: 1.  $\mathbb{Q}xe4$   $\mathbb{Q}xe4$  2.  $\mathbb{Q}e2$   $\mathbb{Q}7xd4$  3.  $\mathbb{Q}b1$   $\mathbb{Q}d8$  4.  $\mathbb{Q}c2$ , y tablas.

DIAGRAMA 312: 1.  $\mathbb{Q}h2+$   $\mathbb{Q}g3$  2.  $\mathbb{Q}h3+$   $\mathbb{Q}xh3$ , ahogado.

DIAGRAMA 313: 1.  $\mathbb{Q}c4$   $W e8$  (si 1...  $W a5$  o 1...  $W b4$ , 2.  $\mathbb{Q}c6+$ , etc. Si 1...  $W b6$  o 1...  $W c5$ , 2.  $\mathbb{Q}d7+$ ) 2.  $\mathbb{Q}f7$   $Wb5$  3.  $\mathbb{Q}c4$ , y tablas por repetición de jugadas.

DIAGRAMA 314: 1.  $\mathbb{Q}d8+$   $\mathbb{Q}xd8$  2.  $\mathbb{Q}c4+$   $\mathbb{Q}d5$  (si 2...  $\mathbb{Q}h8?$  3.  $\mathbb{Q}f7+$   $\mathbb{Q}g8$  4.  $\mathbb{Q}h6+$ , y se produce el mate de Philidor) 3.  $Wxd5+$   $\mathbb{Q}h8$  4.  $\mathbb{Q}f7+$   $\mathbb{Q}g8$  5.  $\mathbb{Q}h6+$ , etcétera. Tablas por perpetuo.

DIAGRAMA 315: 1.  $\mathbb{Q}g3$   $h5$  (si 1...  $\mathbb{Q}gl$  2.  $\mathbb{Q}xg4$   $\mathbb{Q}f2$  3.  $\mathbb{Q}f5$   $\mathbb{Q}xe2$  4.  $\mathbb{Q}e6$   $\mathbb{Q}f3$  5.  $\mathbb{Q}xd6$   $\mathbb{Q}g4$  6.  $\mathbb{Q}e5$   $\mathbb{Q}xh4$  7.  $\mathbb{Q}f4$ , y tablas) 2.  $e4!$   $\mathbb{Q}g1$  3.  $e5!$   $dxe5$ , y tablas por ahogado.

DIAGRAMA 316: 1.  $W h4+$   $W f2$  2.  $W h1+$   $W f1$  3.  $W h4+$   $W f2$  4.  $W e4+$   $W de2$  5.  $W b4+$ , etcétera.

DIAGRAMA 411: 1...  $\mathbb{Q}c6$

DIAGRAMA 412: 1.  $W xg7$

DIAGRAMA 413: 1.0-0-0

DIAGRAMA 414: 1.  $\mathbb{Q}c6$ , o 1.  $\mathbb{Q}a6$

DIAGRAMA 415: 1.  $W e3$

DIAGRAMA 416: 1.  $c4$

DIAGRAMA 417: 1.  $c5$

DIAGRAMA 418: 1.  $\mathbb{Q}f3$

DIAGRAMA 419: 1.  $\mathbb{Q}d7$

DIAGRAMA 420: 1.  $\mathbb{Q}h1$

DIAGRAMA 421: 1.  $f4$

DIAGRAMA 422: 1.  $\mathbb{Q}h5$

DIAGRAMA 423: 1.  $\mathbb{Q}g5$  (gana dos peones), o 1.  $\mathbb{Q}d2$ , o 1.  $\mathbb{Q}c2$  o 1.  $\mathbb{Q}c1$ , seguido de  $b3$ , gana el caballo por uno o dos peones, según los casos.

DIAGRAMA 424: 1.  $\mathbb{Q}d2$  o 1.  $\mathbb{Q}c1$

DIAGRAMA 425: 1.  $e5$

DIAGRAMA 426: 1.  $f4$

DIAGRAMA 428: 1...  $c4$

DIAGRAMA 429: 1...  $c5$

DIAGRAMA 430: Blancas: 1.  $\mathbb{Q}f7+$ ; negras: 1...  $\mathbb{Q}h5+$

DIAGRAMA 431: Blancas: 1.  $\mathbb{Q}c5$ ; negras: 1...  $\mathbb{Q}c6$

DIAGRAMA 432: 1...  $\mathbb{Q}e6$

DIAGRAMA 433: 1.  $\mathbb{Q}d7+$

DIAGRAMA 434: 1.  $\mathbb{Q}h5+$

DIAGRAMA 435: 1...  $\mathbb{Q}d4$

DIAGRAMA 436: 1.  $\mathbb{Q}xe6$

DIAGRAMA 437: 1...  $W h3+$ , o 1...  $W d5+$ , o 1...  $W e4+$ , o 1...  $W b1+$ , etc.

DIAGRAMA 438: 1...  $W el+$ , o 1...  $W h5+$ , o 1...  $W d5+$ , o 1...  $W e4+$ , etc.

DIAGRAMA 439: 1.  $W f8+$ , o 1.  $W f4+$ , o 1.  $W a6$ , etc.

DIAGRAMA 440: 1.  $\mathbb{Q}d3$ , o 1.  $\mathbb{Q}c2$ , o 1.  $\mathbb{Q}a2$

DIAGRAMA 441: 1...  $\mathbb{Q}d7$

DIAGRAMA 442: 1...  $\mathbb{Q}g5$  2.  $\mathbb{Q}f4$   $\mathbb{Q}f3+$  3.  $\mathbb{Q}g2$   $\mathbb{Q}d2+$ , ganando la calidad

DIAGRAMA 443: 1...  $\mathbb{Q}f7$

DIAGRAMA 445: 1.  $\mathbb{Q}e6+$

DIAGRAMA 446: 1.  $\mathbb{Q}xd8+$

DIAGRAMA 447: 1.  $\mathbb{Q}d4$

DIAGRAMA 448: 1.  $\mathbb{Q}f7+$

DIAGRAMA 449: 1.  $\mathbb{Q}e5+$

DIAGRAMA 450: 1.  $\mathbb{Q}cl$

DIAGRAMA 451: 1.  $\mathbb{Q}xh7$

DIAGRAMA 452: 1.  $\mathbb{Q}h4$

# Índice

La actuación ajedrecística de Grau.....	4
Prólogo.....	6

## I. Reglas de juego y nociones preliminares

El ajedrez. Su índole y su fin.....	8
El tablero.....	8
Posición del tablero.....	9
Las piezas.....	9
Colocación de las piezas.....	9
Movimiento de las piezas.....	10
Límite y modificación del movimiento de las piezas.....	12
Cómo se toman las piezas.....	14
Jaque.....	15
Mate.....	16
La partida tablas.....	17
Dos movimientos extraordinarios.....	18
Ritmo del juego.....	19
Nomenclatura.....	20
Sistema algebraico.....	20
Sistema descriptivo.....	23
Para comprender las partidas en idiomas extranjeros.....	25
Léxico común.....	26

## II. El ajedrez y su órgano

Distinción entre la visión inmediata y la visión mediata.....	27
Dominio de la visión inmediata.....	28
Desarrollo de la visión mediata del juego.....	40
Dos tipos ejemplares del razonamiento ajedrecístico: la combinación y la celada.....	50
Léxico común.....	70
100 partidas instructivas.....	71
Ejemplos de combinaciones de mate.....	96

### **III. Errores de la visión mediata**

Los errores de la visión mediata .....	104
Recursos extraordinarios para hacer tablas .....	109
Recursos excepcionales para ganar .....	113
Otros errores .....	122

### **IV. Observaciones generales a propósito de la partida de ataque**

Ataques sobre el rey sin enrocar .....	132
Ataques sobre el rey enrocado .....	136
Más sobre la apertura de los juegos .....	138

### **V. De la ganancia y pérdida de material**

La importancia .....	142
El valor de las piezas .....	144
De la ganancia y pérdida de material .....	151
Cómo se defienden las piezas agredidas .....	154
De la ganancia inmediata de material .....	161
De la ganancia mediata de material .....	172
Los dobles .....	173
Las piezas encerradas (o copadas) .....	182
Los descubiertos .....	187
La clavada y el sostén .....	190
Forzar la entrega .....	198
Soluciones .....	202



### **Sobre la obra:**

*El Tratado General de Ajedrez de Roberto Grau, constituye un magnífico compendio de la labor de este agudo ajedrecista. Cuatro volúmenes que nos permiten descubrir, de forma sencilla y amena, la esencia del juego, desde las enseñanzas básicas hasta la estrategia superior.*

*Con esta obra, el lector tiene en sus manos una obra fresca y renovada, aunque fiel al espíritu con que fue concebida.*

*El Maestro FIDE Daniel Elguezabal Varela ha sido el responsable de llevar a cabo las modificaciones que incorpora: transcripción íntegra al sistema algebraico de notación, sustituyendo al descriptivo anterior, códigos Informator para clasificar las partidas, nombres de aperturas y líneas actualizados. Se han solventado con notas al pie algunos errores tácticos detectados en la obra original.*

### **Sobre el autor:**

*Roberto Grau fue un estudioso del ajedrez, actividad a la que consagró gran parte de su vida, como periodista, jugador y maestro. Obtuvo el título de Campeón Argentino en 6 oportunidades, y participó en 6 olimpiadas, logrando excelentes resultados*

*Dirigió las publicaciones "Ajedrez Americano" y "Ajedrez Argentino". Su columna "Frente al Tablero", en el periódico La Nación cautivó a los aficionados de su época. Además de su obra cumple, "El Tratado General de Ajedrez", escribió La Historia de Ajedrez, Códigos del Ajedrez, Aperturas y Finales, Estrategias del Ajedrez y Cartilla de Ajedrez*

Este primer volumen proporciona toda la información relativa a los rudimentos del juego: Desde la colocación de las piezas sobre el tablero hasta nociones sobre la pérdida o ganancia de material. Con una sencillez fuera de lo común, el autor nos previene de errores comunes que comete el principiante. Hay más de cien partidas instructivas de ataque y ciento cincuenta ejercicios para resolver con soluciones. Su lectura es indispensable para la compresión del resto de la obra.



**FRR**

EDITORIAL LA CASA DEL AJEDREZ  
San Marcos, 41 - 28004 - Madrid  
tel 91 5212008 fax 91 5313880  
<http://www.lacasadelajedrez.com>  
[info@lacasadelajedrez.com](mailto:info@lacasadelajedrez.com)