

COLECCION ESCAQUES

I.BONDAREWSKY

TÁCTICA
DEL
MEDIO
JUEGO



I. BONDAREWSKY

TACTICA DEL MEDIO JUEGO

Igor Zajarovich Bondareswky nació en 1913. Aprendió ajedrez a la edad de nueve años, pero no es hasta 1925, cuando contaba doce años, que empieza a participar seriamente en competiciones, a resultas, dice él, del interés que se creó en la Unión Soviética por el Torneo Internacional de Moscú que se celebró aquel año.

En 1937 juega por primera vez en el Campeonato Soviético, y en 1940 obtiene el primer lugar en el XII Campeonato de la URSS, delante de Botvinnik, Keres, Smyslow, etc. En el año 1949 fue laureado con el título de Gran Maestro Internacional.

Ingeniero de profesión, Bondareswky ha jugado muy poco en la última época, habiéndose dedicado a escribir sobre ajedrez y a entrenar a los jóvenes jugadores soviéticos.

En esta obra, Bondareswky ofrece un magistral tratado sobre la teoría de las combinaciones en el medio Juego. El lenguaje claro y sencillo de la obra la hace muy recomendable para principiantes, aunque también será de gran ayuda para el jugador experimentado que desea mantener su nivel. La ejemplaridad de las posiciones que el autor analiza hacen de este libro un manual indispensable para la práctica del medio juego en ajedrez, tema muy poco tratado en la literatura ajedrecística de habla hispana.

I. BONDAREWSKY

TACTICA DEL MEDIO JUEGO

I. BONDAREWSKY

TACTICA DEL
MEDIO JUEGO



EDICIONES MARTINEZ ROCA
BARCELONA

TACTICA DEL MEDIO JUEGO

I. Bondarewsky

Traducción directa del inglés cotejada con la edición original rusa
por **MARIANO ORTA MANZANO**

Revisión técnica

por **JOSÉ M.^a JUSTE BORRELL**

© 1972 por **EDICIONES MARTINEZ ROCA, S. A.**
Gran Vía, 774, 7.^o - 08013 Barcelona

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS

IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

ISBN 84-270-0020-0

Depósito Legal: B. 35.695-1984

Diagràfic, S. A. - Constitució, 19 - 08014 Barcelona

ÍNDICE

LA BASE DE UNA TEORÍA DE COMBINACIONES	9
Los elementos de la combinación	11
El sacrificio como elemento básico de una combinación	14
El cálculo de una combinación y la valoración de la posición final.	17
La génesis y la naturaleza lógica de las combinaciones	27
Celadas	30
 IDEAS COMBINACIONALES	 33
Combinaciones basadas en atracciones	34
Combinaciones de bloqueo	36
Combinaciones basadas en diversión	38
Combinaciones basadas en desalojamiento de casilla	41
Combinaciones de despeje de línea	43
Combinaciones de cierre de líneas	45
Combinaciones basadas en aislamiento	46
Combinaciones basadas en destruir una guardia	48
Combinaciones basadas en apoderarse de un punto	50
Combinaciones destructoras	52
Combinaciones con motivos mezclados	59
 SACRIFICIOS	 65
BIBLIOGRAFÍA	77

Con el fin de hacer el presente libro más amplio en su objetivo y alcance, se ha añadido al mismo algún material suplementario, el cual viene dado en forma de notas del editor perfectamente diferenciables de las del propio autor.

EDICIONES MARTÍNEZ ROCA

LA BASE DE UNA TEORÍA DE COMBINACIONES

Para definir una combinación

¿Qué es una combinación de ajedrez? Naturalmente, debemos empezar dilucidando esta pregunta.

Pero definir lo que se llama combinación en ajedrez no es un asunto tan simple como podría parecer a primera vista.

Hemos de tener en cuenta, ante todo, que los teorizadores ajedrecistas han definido el concepto de combinación de diferentes maneras. La revista *Shajmaty v S.S.R.* aireó una discusión de amplia envergadura sobre este tema en 1952. Un cierto número de jugadores de ajedrez contribuyó con artículos y cartas en los que se expresaban ideas plausibles, pero hasta ahora nadie ha emprendido en serio la tarea de escribir un libro sobre «La Teoría de Combinaciones de Ajedrez.»

Me atrae la idea de este trabajo, pero el presente libro está pensado para jugadores corrientes y por tanto no hay espacio aquí para una profunda investigación teórica.

No obstante, estoy convencido de que desde el principio mismo de su estudio del juego, un jugador no sólo debe asimilar varios puntos de vista útiles de jugadores más experimentados y estudiar la experiencia acumulada de la teoría ajedrecística, sino que debería también entender el fondo del asunto, tener en cuenta el verdadero concepto de esta cues-

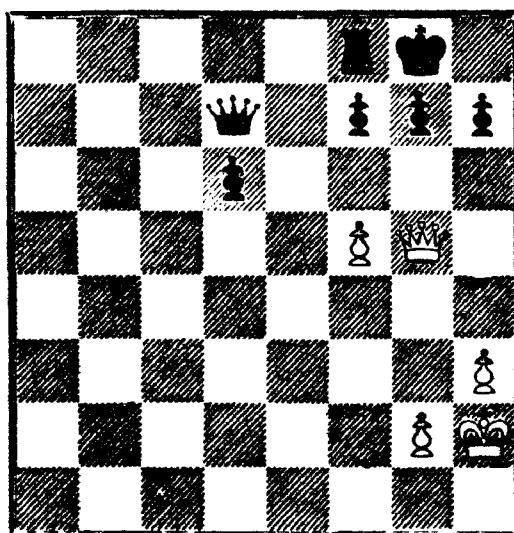
tión y ligarlo correctamente con otros problemas de táctica y estrategia ajedrecísticas.

Por consiguiente, aunque no hay ninguna posibilidad de formular en este libro una teoría definitiva sobre las combinaciones, debemos tratar de poner los cimientos esenciales de una teoría semejante.

Examinaremos un cierto número de ejemplos y gradualmente iremos haciendo las generalizaciones necesarias a medida que vayamos acumulando una experiencia práctica ajedrecística.

Diagrama núm. 1

Juegan las blancas



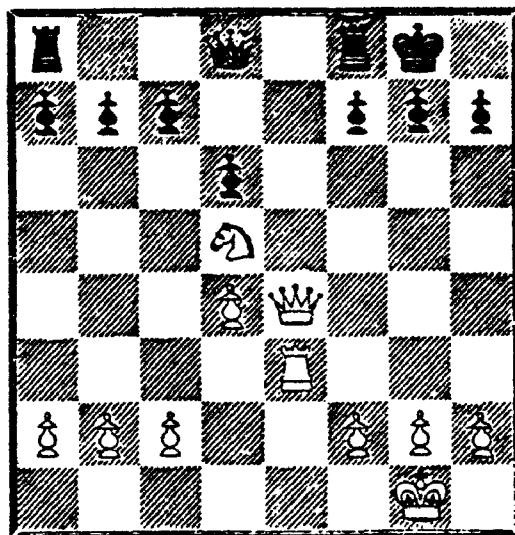
En esta posición, las blancas pueden jugar 1. P6A. Después de esto surge una amenaza de mate en 7CR por la dama. (Recalcamos ciertas palabras para llamar una atención especial sobre ellas.)

Evidentemente, las negras sólo tienen una defensa, esto es, el movimiento **forzado** 1. ..., P3C, pero entonces las blancas continúan 2. D6T y renuevan su amenaza. Es fácil ver que las negras no pueden impedir el mate. Pueden, en efecto, retratarlo un movimiento con 2. ..., D×P+, pero, naturalmente, esto no constituye diferencia alguna.

Ahora otro ejemplo.

Diagrama núm. 2

Juegan las blancas



1. C7R+ R1T

El único movimiento si las negras no quieren ceder su dama por un caballo, lo que desde luego significaría una derrota cierta.

2. D×PT+! ...

Un golpe inesperado. Las blancas sacrifican su dama para destruir así la protección del rey negro, lo que lleva al mate inmediato. La destrucción de la cubierta de peones del rey no es importante en este caso

particular —sólo se ha aniquilado a un peón— más que a causa de las características de la posición, pues, por la gran actividad de las piezas blancas, esto es bastante para ganar.

2. ... R×D
3. T3T+ +

Comparemos el curso del juego en las dos posiciones que hemos examinado.

En la primera posición, a pesar de la gran ventaja material de las negras, las blancas lograron la victoria de una manera que no causaba ninguna sorpresa. Todo transcurrió «normalmente». Después del primer movimiento de las blancas, su oponente se veía forzado a debilitar, de una manera decisiva, la protección de peones de su rey. Las blancas inmediatamente explotaron esto, penetrando con su dama en 6T, lo que llevó al mate inmediato. En el segundo ejemplo, las blancas, sacrificando su dama, ganaron de una manera especial.

Realmente, en el curso «normal» del juego, ceder una dama significa la pérdida de la partida, pero aquí vemos que la cesión de la dama, lo que llamamos un **sacrificio** en tales casos, lleva a una victoria inmediata. ¿Por qué ocurre esto? El rey negro está expuesto al ataque y las blancas tienen una oportunidad de dar mate con las piezas que siguen en el tablero. De aquí que por medio del sacrificio de la dama se cree una posición especial en la que las piezas blancas consigan el máximo de actividad.

En ambos casos vemos la naturaleza **forzada** de todas las réplicas de las negras; ellas, en la situación dada, eran el bando a la defensiva.

Pero repetimos que en el primer ejemplo las blancas consiguen el mate de una manera «normal», y en el segundo por medio de un sacrificio.

Vamos a llamar el primer método una **maniobra forzada**, esto es, una maniobra en la que el bando a la defensiva se ve forzado a hacer mo-

vimientos que le son impuestos, y el bando atacante no puede recurrir a ningún sacrificio.

Con esto hemos llegado ya a la definición principal en su forma general: Una maniobra forzada o unas maniobras forzadas que se combinan con un sacrificio es lo que llamamos una combinación.

(*El lector enterado se habrá dado cuenta de que al hacer esta definición, Bondarewsky prefiere elegir el ejemplo de Botvinnik, quien definía así una combinación en 1939. Su definición textual era «Una combinación es una variante forzada con un sacrificio». Puede decirse qué esta*

es la definición restringida, ya que hay una escuela de pensamiento que prefiere una definición más amplia. Así, se puede citar a otro importante metodologista soviético, Romanovsky, quien, en la segunda edición de su libro sobre el medio juego, publicada en 1963, escribia: «El concepto amplio de una combinación, mantenido por los clásicos del ajedrez, puede expresarse con la siguiente simple definición: Una combinación es una variante forzada por medio de la cual su iniciador logra un objetivo que se ha propuesto alcanzar.» N. del E.)

LOS ELEMENTOS DE LA COMBINACION

Al llevar a cabo una maniobra forzada y una combinación, el bando activo, esto es, aquel que da nacimiento a la operación, fuerza a su oponente o a hacer el único movimiento posible en respuesta (como en los ejemplos arriba mencionados) o a elegir una entre un número limitado de respuestas. En este último caso, la maniobra forzada consiste no en una, sino en varias variantes. Es lógico que en una partida práctica sólo una de estas variantes se dé sobre el tablero y que las restantes sólo sean calculadas mentalmente. Pero en cada una de estas variantes el bando activo crea amenazas y fuerza réplicas definidas hasta que la variante acaba finalmente por terminar en ventaja suya.

Esta ventaja puede ser mate (como hemos visto más arriba), la ganancia de material (de la dama, de una torre, de un peón, etcétera) o por lo menos simplemente una posición mejorada de las propias piezas y peones de uno o un empeoramiento en la posición de las piezas y peones del oponente.

Desde luego, una ventaja sólo se consigue cuando se juega una ma-

niobra forzada *correcta* o cuando se juega una combinación correcta. En la práctica, algunas veces resulta que el bando activo no obtiene una ventaja objetiva como resultado de la combinación, sino que sólo crea una posición que se acomoda a sus gustos y a su estilo de juego.

Estas maniobras forzadas o combinaciones son también correctas, estrictamente hablando, pero es mejor llamarlas maniobras modificativas o combinaciones.

Todas las maniobras forzadas o combinaciones, aunque concebidas en la mente del jugador, se realizan en el tablero no porque sean pensadas por tal o cual jugador, sino porque la posición efectiva en el tablero permite que sean realizadas gracias a sus características especiales. A estas características que regulan la posibilidad de jugar una maniobra forzada o combinación las llamaremos motivos.

Los motivos, por así decirlo, sugieren en qué dirección parecen trabajar los pensamientos de un jugador. (Es muy importante hacer uso de esto en la práctica.)

En ciertos casos, estos motivos pueden ser inadecuados para jugar una maniobra forzada o combinación porque tengan insuficiente peso.

En otros casos son lo suficientemente importantes y sirven entonces de buena base para indicar la dirección del golpe principal.

El estudio detallado de las maniobras forzadas es igualmente importante para el juego práctico y para el estudio de combinaciones, pero en este libro tales maniobras serán estudiadas solamente como elementos de combinación.

Examinemos ahora con más detalle lo que sucedió en el ejemplo del diagrama núm. 2. Al analizar la posición, forzosamente lo impresiona a uno la posición pasiva de las piezas negras, incapaces de tomar parte en la defensa de su rey. Por el contrario, las piezas blancas están soberbiamente colocadas y pueden emplearse fácilmente en un ataque contra el rey. De aquí que la dirección del golpe principal parezca clara. Aparte que la situación sobre el tablero es tal, que las blancas tienen que actuar rápida y energicamente antes de que las negras movilicen sus fuerzas, porque en ese caso la actividad de las piezas blancas sería neutralizada, con lo que la ventaja material de las negras en el cambio decidiría gradualmente, con un juego correcto, la partida a favor suyo. Pero no basta con que la situación sugiera la dirección del ataque principal y de las energicas medidas que hay que tomar para preaverse.

Uno ha de encontrar el modo de obtener una ventaja, explotando para este propósito los motivos presumibles, esto es, hallar una línea concreta que conduzca a una ventaja.

En cualquier combinación que empiece con un sacrificio, el hallazgo de la línea concreta se compone de dos fases.

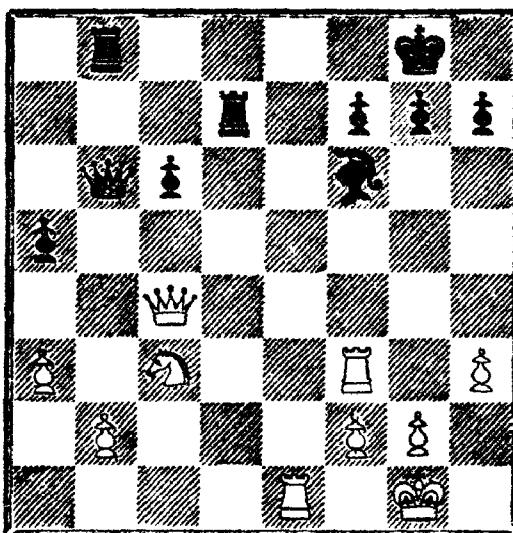
Ante todo, por medio de un sacrificio, se realiza un pensamiento definido que nosotros llamamos la idea de la combinación. Esta idea tiene como objetivo la transformación de

los motivos de una manera tal como para obtener una posición en la que nuevos motivos sean explotados con una maniobra forzada o con un cierto movimiento para adquirir ventaja.

Expliquemos esto con un ejemplo.

Diagrama núm. 3

Juegan las blancas



¿Qué desventajas existen aquí en la colocación de las piezas negras, esto es, qué motivos hay para una combinación? Uno diría que hablando generalmente las negras están muy bien. Pero las combinaciones pueden explotar no sólo las debilidades crónicas de una posición, sino también las pequeñas debilidades que no se notan a primera vista. Las negras tienen aquí una de esas pequeñas debilidades. Su torre en 2D no está defendida. Bueno, ¿y qué? ¿Es que es realmente obligatorio tener todas las piezas de uno guardándose entre sí? No, desde luego no es obligatorio, pero en esta situación particular resulta que esta debilidad puede ser explotada. Uno debe observar también la disposición activa de las piezas blancas.

1. T x A! ...

El sacrificio en el cambio ejecuta un pensamiento definido: la idea de

la combinación. El PCR negro tiene que jugar pasándose a la columna del AR, lo que deja expuesto al rey negro al ataque. Así la idea de la combinación radica en la diversión del peón de la columna CR.

1. ...

P × T

Después de la realización de la idea se ha creado una posición con nuevos motivos. Ahora no sólo un objetivo —la torre en 2D— sino dos objetivos —el rey y la torre— están sujetos al ataque. Esto se consigue con el movimiento siguiente de las blancas, que crea dos ataques en dos direcciones.

2. D4C +

RIT

3. D × T

y las blancas han ganado una pieza.

En este ejemplo particular vimos una combinación simple con un sacrificio, pero en una combinación complicada puede haber varios sacrificios con varias ideas. Más adelante veremos también casos en los que dos ideas se realizan mediante un sacrificio.

La segunda fase de una combinación, como ya se pone en claro por el ejemplo, ejecuta los motivos recién creados por medio del sacrificio. Al movimiento concluyente que explota los nuevos motivos lo llamaremos el **ataque resultante**. En este caso particular 2. D4C + es semejante ataque. Llamaremos la posición que se produce después del ataque resultante la **posición designada**.

Uno debe observar claramente que no siempre se da el caso de que la posición designada coincide con la posición final que calculamos desde el punto de vista de la ventaja final.

En el citado ejemplo, la posición final se produce después de 3. D × T, en tanto que la posición designada se produce después de 2. D4C +.

Nos hemos desviado un poco explicando, sobre la base de un ejemplo concreto, lo que es la idea de una combinación y lo que son el ataque resultante, la posición designada y la posición final. Volvamos ahora al análisis del diagrama núm. 2. ¿En qué consistía la idea básica de la combinación? La idea consistía en abrir brecha en la posición del rey negro y en destruirla parcialmente mediante un sacrificio de dama.

El rey en 2T queda expuesto y sufre mate por las dos piezas blancas restantes que siguen en activo.

Así, aquí la idea de destruir la posición del rey es llevada a cabo en un grado relativamente más ligero. En tales posiciones simples, con una mínima destrucción de la posición del rey, uno puede también calcular que tenemos un caso de la idea de empujar al rey a la pésima casilla T2. Sin embargo, más adelante, en casos de combinaciones más complicadas que consideraremos en el capítulo segundo, veremos una diferencia fundamental entre las ideas de destrucción y diversión. En este caso la maniobra forzada es el solo ataque resultante —3. T3T++— y la posición designada que se produce tras él coincide con la posición final.

Así, al completar nuestro análisis de las dos combinaciones mencionadas, podemos ya decir que en cualquier combinación hay motivos, sacrificios, ideas, maniobras forzadas, ataque resultante, posición designada y posiciones finales y la ventaja.

EL SACRIFICIO COMO ELEMENTO BASICO DE UNA COMBINACION

Consideremos ahora con más detalle esos sacrificios que forman parte de una combinación. Hablando en general, cuando hace un sacrificio, el bando activo aumenta el poder de sus piezas con una energía especial, y al mismo tiempo causa una falta de armonía en las piezas de su oponente, destruye la cooperación de éstas, a algunas de ellas las deja sin guardia y así sucesivamente. Uno puede decir que después de un sacrificio la actividad, el poder de las piezas del bando que ha hecho el sacrificio aumenta tanto que hace posible, a pesar de la ventaja material del oponente, lograr una ventaja objetiva final por medio de movimientos que obligan, movimientos que exigen réplicas definidas.

Cuando la ventaja final es mate, entonces, como es natural, la cantidad de material sacrificado carece de importancia. Pero, ¿qué sucede si la ventaja es, digamos, la ganancia de una pieza? ¿Puede uno en ese caso sacrificar la propia dama? Evidentemente, en este caso también los sacrificios son factibles. Veremos esto más adelante en ejemplos concretos.

Importa mucho poner en claro que en una combinación las piezas que quedan después del sacrificio obligan, por medio de maniobras forzadas, con exactitud matemática, sin que importe lo larga que pueda ser la combinación, al bando a la defensiva no sólo a devolver todo el material sacrificado, sino también a terminar con una desventaja, bien materialmente, bien posicionalmente.

De lo que se ha dicho se deduce con claridad que en una combinación la maniobra forzada debe producirse después del sacrificio, pero también puede precederlo, cuando sigue el sacrificio y entonces, una vez más, una maniobra forzada.

En otras palabras, las maniobras forzadas, antes y después del sacrificio, forman, juntamente con el sacrificio, una operación completa forzada que llamamos combinación. Se hace factible en virtud de los motivos apropiados. A mi parecer no hay razón alguna para que la teoría divida la operación forzada en sus partes constituyentes como hacen algunos escritores, porque para propósitos prácticos es importante afirmar y subrayar el ligamen indivisible de todas las partes de la operación, que están subordinadas a un único propósito y que surgen sobre la base de los motivos en la posición inicial.

Uno puede llegar a establecer la analogía de que en el período de sacrificio en una combinación el «material» ajedrecístico se transforma en «energía», que seguidamente vuelve a transformarse en «material» por medio de una maniobra forzada con ventaja para el bando activo. Esta analogía puede parecer más bien cogida por los pelos, pero refleja muy bien la naturaleza de los fenómenos que ocurren en una combinación. En una palabra, en las combinaciones simples todo ocurre muy rápidamente. La maniobra forzada se transforma a veces en un único ataque resultante, y sólo una pieza adquiere la oportunidad de desplegar su «energía».

En combinaciones más largas y complicadas, uno puede discernir fácilmente la gran actividad, la «energía», de un cierto número de piezas después del sacrificio.

La transformación de «material» en «energía» es seguida por el proceso inverso solamente en combinaciones correctas en las que, en el curso del tiempo medido en movimientos, la energía infundida a las restantes piezas en virtud del sacrificio se transforma una vez más en

el material usual. Uno puede decir que una combinación es una forma de explosión en el tablero de ajedrez cuando las consideraciones regulares usuales pierden su sentido. Para un juego tranquilo, «normal», tenemos una reconocida vara de medir para calcular los valores. Una larga experiencia nos convence de que una dama es aproximadamente igual a dos torres o a tres piezas menores. Una pieza menor puede compensarse con tres peones y así sucesivamente. Pero si se juega una combinación correcta, entonces, durante el curso de la combinación, todos estos cálculos pueden resultar de ninguna importancia. El factor decisivo es la energía de las fuerzas, que constituyen la idea dirigida hacia el logro de la ventaja final. Sólo al final de la combinación las relaciones usuales vuelven a ser las que eran.

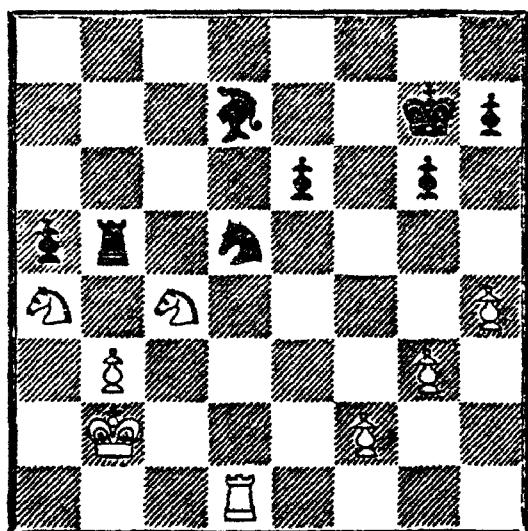
Analicemos ahora otras dos posiciones.

Diagrama núm. 4

Capablanca-Yates

Nueva York, 1924

Juegan las blancas



1. C3A

T4A

Las negras tienen que trasladar su torre atacada a esta casilla, pues, de

otra forma, perderían su PTD (o el PR después de 2. C × C.—N. del E.).

Por supuesto, no pueden jugar 1. ..., C × C a causa de 2. T × A + y 3. R × C, con lo que las blancas ganan una pieza. Esta es una variante.

2. C4R T4C

Este y los siguientes movimientos son también forzados.

3. C(4R)6D T4A

4. C7C ...

Dos ataques en dos direcciones. Las blancas atacan simultáneamente a la torre y al PTD.

4. ... T2A

5. C(7)×P

Y las blancas han ganado un peón.

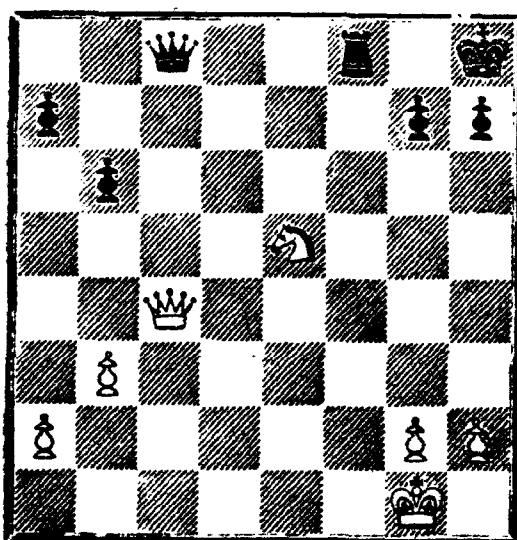
¿Qué hemos visto en este ejemplo desde el punto de vista de nuestras consideraciones teóricas? Las negras tenían un débil PTD que estaba ya siendo atacado por un caballo blanco en la posición inicial. El peón estaba defendido solamente por una torre, cuya elección de casillas estaba estrictamente limitada. Estas circunstancias servían como un motivo que sugirieron a las blancas por dónde debía hacer su amenaza principal y buscar una continuación forzada que llevase al logro de una clara ventaja: la ganancia del PTD.

¿Puede uno llamar la línea compulsiva que siguen las blancas una combinación? No, porque todo transcurrió «normalmente», sin sacrificios, sin romper las consideraciones normales de «material» ajedrecístico. De aquí que en el caso que acabamos de ver tengamos sólo una maniobra forzada.

Veamos el otro ejemplo.

Diagrama númer. 5

Juegan las blancas



1. C7A+ R1C

Forzado, ya que, si 1. ..., T × C; 2. D × D+ y mate al siguiente movimiento. Esta es una variante, aunque desde luego una variante muy simple.

2. C6T+ R1T

Ahora las blancas tienen un retraso por repetir su maniobra forzada. Sin embargo, la posición del rey negro es muy restringida y está siendo atacado por dos piezas blancas. Esto es un motivo para buscar una idea que pueda producir una ventaja. ¡Semejante idea puede hallarse así!

3. D8C+! ...

Un sacrificio de dama para restringir al rey hasta el grado máximo, para bloquearlo con sus propias piezas. Para este propósito, la torre es atraída a 1CR. Al mismo tiempo, la torre es diversionada de su guarda de 2AR. De aquí que la idea combinacional consista en bloquear por atracción en un caso y por diversión en el otro, ambas cosas conseguidas con un solo sacrificio.

3. ... T × D
4. C7A++

La ventaja-mate se ha logrado. Un solo movimiento de caballo ha puesto fin a la partida explotando hasta el grado máximo la restricción del rey negro que estaba ya bajo ataque. Tal mate se llama «mate asfixiado». Aquí no hay necesidad de preguntar qué es lo que ha sucedido: una maniobra forzada o una combinación.

Cuatro de las posiciones que hemos examinado se citan en el *Chess Manual* de Emanuel Lasker. Las hemos repetido con comentarios completamente distintos, con objeto de recalcar la actitud diferente de los escritores de ajedrez respecto al concepto de una combinación. Lasker no veía en principio diferencia alguna entre estos ejemplos y los consideraba a todos combinaciones.

Antes de pasar a una explicación posterior sobre los rasgos importantes de las combinaciones, me gustaría tratar un punto que no tiene ninguna relación directa con la teoría de las combinaciones, pero que es interesante desde un punto de vista general. Sin duda, el lector que haya examinado cuidadosamente los ejemplos que se citan habrá reaccionado ante ellos de modo muy distinto. Me imagino que las maniobras forzadas le habrán parecido muy lógicas y consecuentes, pero, a pesar de eso, más bien creo que no lo habrán movido mucho ni le habrán solicitado ninguna respuesta estética. Sin embargo, las combinaciones, a pesar de toda su simplicidad, habrán hecho que su corazón, estoy seguro, late más aprisa, si esta es la primera vez que las ha visto. No es que tengamos que tratar de cuestiones estéticas en este libro, pero considero necesario mencionar esta diferencia en la reacción.

Lo que he puesto de manifiesto es un factor muy característico que realza la diferencia entre una maniobra forzada y una combinación, no desde un punto de vista teórico, sino con relación al efecto artístico

sobre un jugador, desde el punto de vista de la belleza del ajedrez. El papel principal en esto está desempeñado por el elemento básico de la combinación: el sacrificio.

Como ya hemos afirmado, cualquier combinación se compone de un cierto número de elementos. En

este libro dedicaremos considerable atención al elemento básico del sacrificio, y el capítulo segundo le estará dedicado.

Ahora hemos de familiarizarnos con otros dos puntos que están estrechamente ligados con cualesquier combinaciones.

EL CALCULO DE UNA COMBINACION Y LA VALORACION DE LA POSICION FINAL

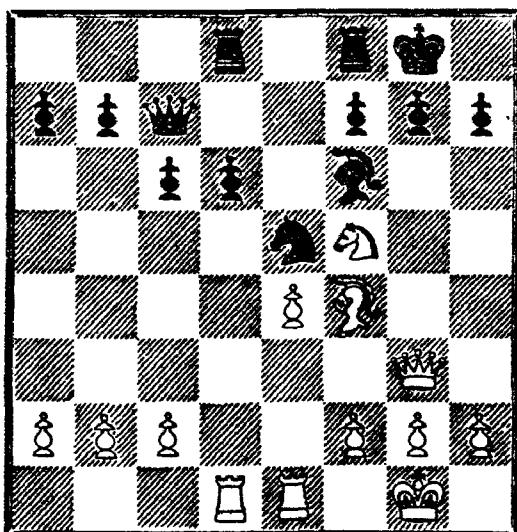
Uno empieza una combinación sólo cuando ha calculado mentalmente con claridad todos los movimientos forzados e imaginado todas las réplicas posibles, esto es, cuando uno ha considerado todas las variantes hasta el mismo fin, hasta la posición final, hasta el punto en que las relaciones y valoraciones normales entran nuevamente en juego, tal como lo estaban haciendo antes de la «explosión» de la combinación.

Se comprende que un error en los cálculos sea irreparable, y en este caso, la combinación se torna incorrecta. En otras palabras, a pesar de la presencia de una idea definida, no se obtiene ventaja alguna, más bien, por el contrario, el bando activo sale peor parado. ¿Por qué ocurre esto? Porque los motivos que parecían adecuados para jugar la combinación, en realidad no eran adecuados, y el cálculo mental resulta ser una ilusión óptica a causa del error. De resultas, el sacrificio se ve carente de objeto y el proceso de transformar materia en energía no se produce consiguientemente. La inadecuada energía ganada por las piezas como resultado del sacrificio se va disipando gradualmente cuando tropieza con una defensa acertada por parte del bando a la defensiva, y entonces la ventaja material de este último decide la partida.

Cuando el cálculo mental de la

combinación es correcto, uno debe primeramente, antes de jugar los movimientos que se propone, valorar las posiciones finales de cada variante para decidir si son realmente ventajosas. Si no, entonces, desde luego, la combinación carece de objeto. Expliquemos primeramente los rasgos esenciales del cálculo mental y luego volvamos a la valoración de la posición final. He aquí algunos ejemplos de la necesidad del cálculo acertado.

Diagrama núm. 6
Capablanca-Tanarow
Nueva York, 1918
Juegan las blancas



Al examinar la posición, notamos la buena colocación de todas las piezas blancas, en tanto que las negras están como estrechadas y además tienen un débil PD que han de defender con sus piezas. Las blancas están mejor.

La debilidad del PD, atacado ya por la torre y el caballo, y la disposición de su dama y de su alfil a lo largo de la diagonal del caballo negro y del PD parecieron a Capablanca ser motivos suficientes para una combinación, cuya idea, como veremos, es atraer a la torre negra a su 3D, donde queda clavada. Capablanca se proponía explotar esta clavada con su ataque resultante. Veamos primeramente lo que sucedió en la partida.

1. $T \times P$...

Con este sacrificio, Capablanca inicia su combinación. Nótese que 1. $C \times PD$, $T \times C$; 2. $A \times C$ podía ser refutada con 2. ..., $T \times T$ amenazando mate.

1. ... $T \times T$
2. $A \times C$...

Ahora la torre clavada parece condenada, pues después de 2. ..., $A \times A$; 3. $D \times A$ las blancas ganan a causa de su doble ataque: sobre la torre y la amenaza de mate en 7CR.

2. ... $T \times D?$
3. $T \times T$ $A \times A$

La combinación está completada; las blancas han ganado el PD, pero Capablanca inmediatamente empieza una segunda combinación que en seguida decidió la partida. A 3. ..., $D \times A$ las blancas habrían continuado justamente como en la partida.

4. $C \times T+$ $R \times T$
5. $D \times A$...

El motivo para esta combinación es la situación del rey negro, cercado por sus propios peones. Sacri-

ficando su dama, las blancas atraen a la dama negra a 4R y al mismo tiempo la apartan de 1D, esto es, de la defensa de su primera fila.

5. ... $D \times D$
6. $C \times P+!$

Este sacrificio aparta a la torre de su primera fila y al mismo tiempo realiza el ataque resultante o más bien un ataque doble, jaque y ataque contra la dama. El caballo no puede ser tomado a causa de 7. $T \times D$ y mate. El motivo de la combinación —el cerco en la posición del rey— se ve muy claramente en esta variante. Pero si el rey se retira del jaque, entonces simplemente 7. $C \times D$ y las blancas tienen una pieza más. De aquí que Tanarov abandonase.

Las dos combinaciones de Capablanca en esta partida causan una fuerte impresión, pero el análisis muestra que la primera fue incorrecta! Si Tanarov hubiese jugado 2. ..., $D \times T$, en lugar de 2. ..., $T \times D$? entonces Capablanca no habría obtenido ninguna ventaja de su combinación, por el contrario, su posición habría sido peor que cuando empezó.

Unas pocas variantes: 3. $P \times A$, $A \times A$; 4. $P \times A$, $D \times A+$; 5. $R \times T$, $T \times C$ y las negras salen ganando en el cambio. O bien: 3. $A \times A$, $A \times A$; 4. $D \times T$, $A \times T$; 5. $C \times R+$, $R \times T$; 6. $C \times P$, $A \times P+!$; 7. $R \times A$, $D \times C+$, y así sucesivamente también en ventaja de las negras. Otra tentativa blanca es 3. $C \times T+$, $R \times T$; 4. $A \times A$, pero entonces 4. ..., $A \times A$; 5. $D \times T$, $A \times C$ es lo que sigue.

Las blancas, habiéndose convenido de que todas estas variantes son malas para ellas, tendrían que haber jugado 3. $A \times A$, $A \times A$; 4. $P \times A$, $T \times C$; 5. $C \times R+$, $R \times T$; 6. $C \times T+$, $P \times C$. En la posición resultante, las blancas habrían perdido la ventaja que disfrutaban antes de su combinación. Las negras habrían tenido muy buenas chances de hacer tablas a causa de la debilidad crónica de los peones de la banda de la dama blanca.

En este caso particular, Capablanca tuvo suerte, ya que su cálculo incorrecto de la combinación no resultó demasiado mal para él, pero por regla general un error así proporciona consecuencias muy desagradables.

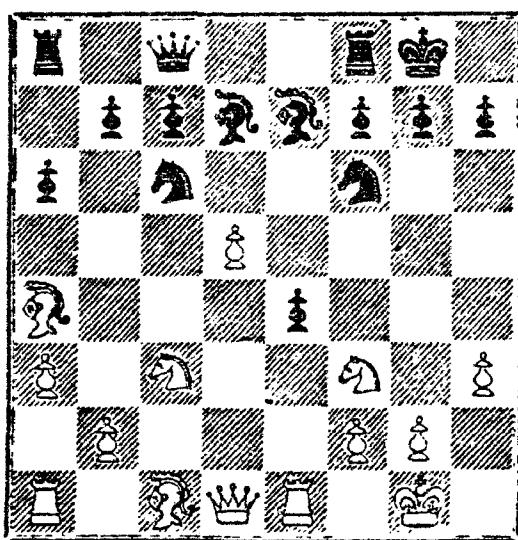
Hemos citado este ejemplo para convencer al lector de la necesidad de un cálculo penoso, de la atención más aguzada cuando está proponiéndose una combinación. Como ustedes ven, ni siquiera un jugador como Capablanca estuvo lo suficientemente alerta y entró en una combinación dudosa.

Otro ejemplo.

Diagrama núm. 7

Gufeld-Klovan
Moscú, 1956

Juegan las negras



1. ... T1D?

Las negras, al sacrificar su caballo, inician una combinación basada en la idea de liberar la columna en la cual la dama blanca está frente a la torre negra. Pero han calculado la combinación malamente.

2. P×C! A×PTR

El «punto» completamente inofensivo de la combinación.

3. P×P!
4. C4T!

D5C
...

Si ahora 4. ..., T×D, entonces las blancas ganan con 5. P×T(D)+ o con 5. A×T.

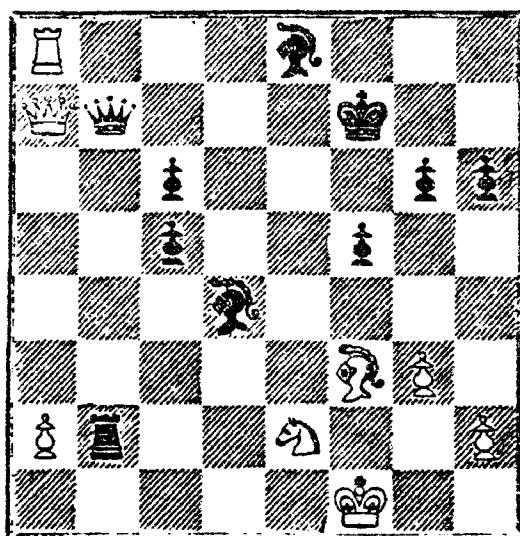
4. ... D×C
5. P×T(D) T×D
6. P3CR

Lo más simple, ya que las blancas fuerzan el cambio de damas y permanecen con una torre más. En ambos casos el cálculo incorrecto creó la ilusión de que los motivos disponibles eran suficientes para hacer una combinación. Pero a veces sucede que los motivos son adecuados, que hay una buena idea disponible, pero la oportunidad combinatoria falla a causa de un error en el cálculo.

Diagrama núm. 8

Ragozin-Alatortsev
X Campeonato U.R.S.S., 1937

Juegan las blancas



Bajo la influencia de la ventaja material de su oponente, las blancas se abstienen de hacer el cálculo necesario en un momento en que tenía una chance de organizar una combinación victoriosa.

1. CxA P×C

Nada se altera con 1. ..., T8C+; 2. R2A, ya que no pueden continuar 2. ..., T7C+ a causa de 3. C2R.

2. **D × D+** **T × D**
 3. **T × A!** ...

La idea de la combinación es atraer al rey a una mala casilla con respecto a la posición de la torre negra.

3. ... **R × T**

Si 3. ..., T8C+, entonces 4. T1R, y la ventaja material de las blancas es suficiente para ganar la partida.

4. **A × P+** ...

El ataque resultante, una vez más un ataque doble, como en la partida Capablanca-Tanarov.

4. ... **T2D**
 5. **R2R**

Las blancas deberían ganar el resultante final de peones. Por ejemplo: 5. ..., P4C; 6. R3D, P5A; 7. P × P, etc. Aprovechemos la oportunidad para llamar la atención del lector sobre el orden de movimientos en la combinación. Las blancas cambiaron primero piezas menores y luego damas. Si hubiesen empezado con el cambio de damas, entonces las negras habrían tenido una defensa, 1. D × D+, T × D; 2. C × A (o 2. T × A), 2. ..., T8C+ y así sucesivamente. Por eso, al llevar a la práctica una combinación, uno tiene que asegurarse de que se conserva el orden de movimientos previsto en el cálculo mental. Ahora consideremos los factores que acompañan cualquier cálculo.

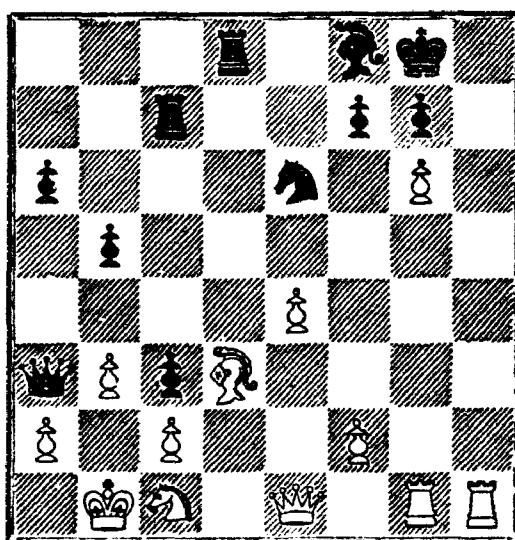
¿Cuáles son los medios de compulsión en una combinación? Hemos estado hablando del hecho de que el bando activo impone todo el tiempo réplicas definidas. ¿Cómo se consigue esto? Es conveniente explicar aquí qué medios se emplean en este proceso de compulsión y cuá-

les de ellos fuerzan en mayor grado.

Primero y principal, todo movimiento de jaque es el grado más alto de compulsión. Luego, el número de réplicas posibles puede ser duramente restringido por una amenaza de mate, aunque esto no fuerza tanto como un jaque. En realidad, cuando uno está amenazado de mate, puede emprender todavía cualquier operación ventajosa con tal de que vaya acompañada de jaques. De aquí que al jugar una combinación no haya que calcular con que una amenaza de mate vaya a forzar automáticamente al oponente a defendese contra ella. Este puede ser un cálculo erróneo, pues el bando a la defensiva puede entonces inesperadamente pasar a las operaciones activas y con una contracombinación o maniobra forzada, ignorar la amenaza y forzar una ventaja. Convenzámmonos nosotros mismos de esto sobre la base del siguiente ejemplo.

Diagrama núm. 9

Juegan las blancas



Las negras no están meramente amenazando mate, sino que parece haber creado una amenaza contra la cual no cabe defensa alguna. Pero en realidad se equivocaron al entrar en esta posición, ya que las blancas tienen la posibilidad de dar mate pri-

mero por una combinación que consiste enteramente en jaques.

1. T8T+! ...

A primera vista, esto sólo retrasa el mate, pero en realidad el sacrificio de la torre atrae al rey negro a 8T y al mismo tiempo desaloja la casilla 1TR, de forma que la dama blanca puede entrar en juego decisivamente.

- | | |
|---------|-------|
| 1. ... | R × T |
| 2. T1T+ | R1C |
| 3. T8T+ | R × T |
| 4. D1T+ | |

Y mate en el movimiento siguiente en 7T.

Las réplicas del bando a la defensiva se ven considerablemente reducidas por un ataque sobre varias piezas o peones o por la amenaza de un ataque semejante. Además es comprensible que un ataque contra la dama obligue a la defensa de ésta o a la creación de una contraamenaza mayor o igual en fuerza a un ataque contra la dama, tal como un jaque o una amenaza de mate. Desde luego, una amenaza de igual fuerza sería un contraataque a la dama del oponente. Mostremos ahora cómo la amenaza de un ataque sin la amenaza efectiva misma puede obligar al oponente a defenderse, restringiendo considerablemente su elección de movimientos.

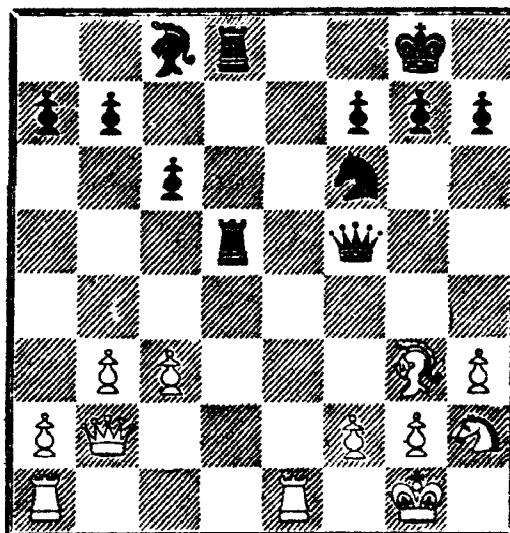
(Véase diagrama núm. 10.)

Al jugar 1. C1A, las blancas amenazan con hacer la horquilla en 2. C3R. Las negras tienen que defenderse contra esto, bien moviendo su dama o su torre de 4D, o de lo contrario perderían en el cambio.

Pero no hemos agotado los diversos medios de compulsión. La captura de cualquier pieza o peón para el propósito de cambiar también obliga al oponente o bien a hacer el único movimiento que le permita

Diagrama núm. 10

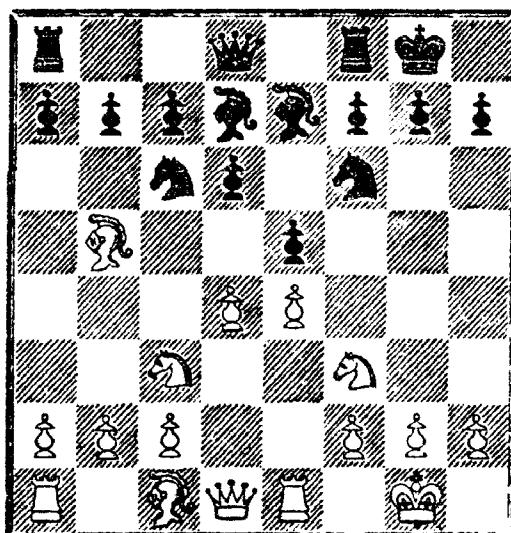
Juegan las blancas



restablecer la igualdad material o a elegir para el mismo propósito uno de un restringido número de movimientos. Por ejemplo, en la siguiente posición que ocurre en una variante de la apertura Ruy López después de un error de las negras.

Diagrama núm. 11

Juegan las blancas



Las blancas ganan ahora con una maniobra forzada que utiliza los cambios como medio de compulsión.

1. A × C A × A

Forzado, ya que si 1. ..., $P \times A$; 2. $P \times P$, las blancas ganan un peón. De igual manera es forzado el siguiente movimiento de las negras.

2. $P \times P$ $P \times P$
3. $D \times D$...

Si las blancas capturan seguidamente el PR, las negras replican 3. ..., $D \times D$ seguido por 4. ..., $A \times P$, recuperando el peón.

3. ... $TD \times D$

Las negras también tienen una posición perdida después de 3. ..., $TR \times D$; 4. $C \times P$, $A \times P$ (*no* 4. ..., $C \times P$ a causa de 5. $C \times A$); 5. $C \times A$, $C \times C$ (las negras han recuperado ahora el peón, ya que el caballo no puede ser capturado a causa del mate en la primera fila blanca. Pero las negras han saltado meramente de la sartén al fuego); 6. $C3D$ (ahora las dos piezas negras indefensas en la columna abierta están colocadas muy desventajosamente); 6. ..., $P4AR$; 7. $P3AR$, $A4A+$ (*todos forzados*); 8. $R1A$. Ahora las negras pueden probar 8. ..., $T1AR$ con la esperanza de 9. $P \times C$, $P \times P+$; 10. $C4A$, $P4CR$, etcétera, pero el simple 9. $R2R$ fuerza entonces una considerable ventaja material, por ejemplo: 9. ..., $A3C$; 10. $P \times C$, $P \times P$; 11. $C4A$, $P4CR$; 12. $C3T$ y así sucesivamente.

4. $C \times P$ $A \times P$
5. $C \times A$ $C \times C$
6. $C3D$ $P4AR$
7. $P3AR$ $A4A+$

Todos estos movimientos de las negras son forzados si las negras quieren mantener la igualdad material. 8. $C \times A$, $C \times C$; 9. $A5C$. Ahora las blancas ganan en el cambio. Por ejemplo: 9. ..., $T4D$; 10. $A7R$ (*esto se juega también contra cualesquier otros movimientos de torre*); 10. ..., $T1R$; 11. $P4AD$ y lo mejor que hacen las negras ahora es ceder el cambio.

Finalmente, hay otro medio más

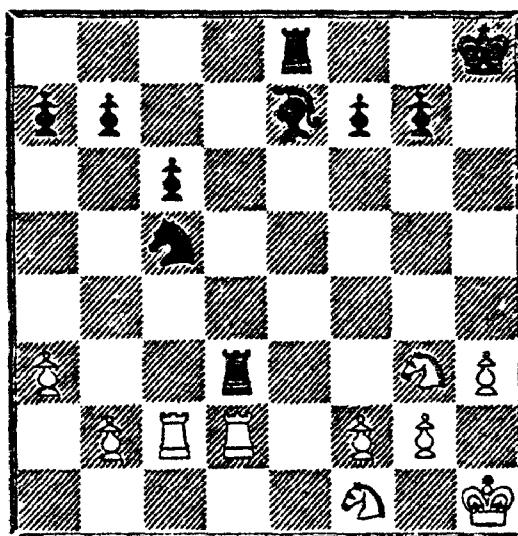
de compulsión que está ligado con la esencia misma de la combinación, esto es, el sacrificio. El hecho de que un sacrificio force réplicas definidas se entiende claramente sin ejemplos, puesto que ya hemos visto casos de esto.

De aquí que haya un inmenso arsenal de medios de compulsión. El punto importante es meramente elegir los medios más efectivos en cada posición concreta sin sobreestimar el grado disponible de compulsión.

Examíñese esta posición.

Diagrama núm. 12

Juegan las blancas

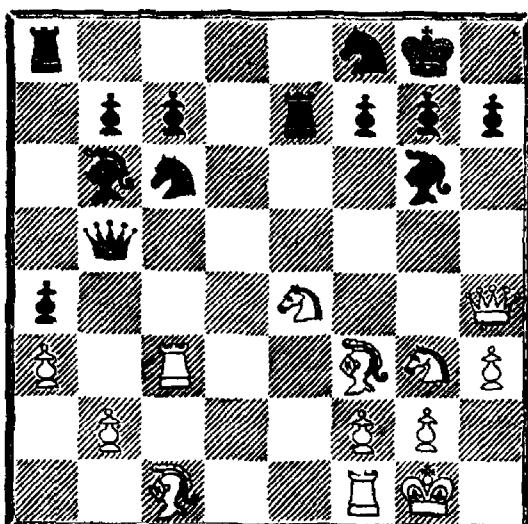


Las negras supusieron aquí que las blancas no podían hacer una combinación con la idea de destruir la defensa de la TD con 1. $T \times C$ y se convencieron de esto con la siguiente línea de razonamiento: «Si la torre toma mi caballo, evidentemente no lo recapturo con el alfil, ya que entonces mi torre queda sin guardia y amenazada por su torre. En lugar de eso, yo tomo su torre en 2D y, con objeto de no perder material, él tendrá que jugar $C \times T$, cuando yo haya jugado $A \times T$, y así acabaré el cambio ventajosamente.» Toda esta línea de razonamiento es incorrecta, ya que las negras no han considerado todas las réplicas posibles de

las blancas después de 1. $T \times C$, $T \times T$ desde el punto de vista del mayor grado de compulsión. Considerando la posición cuidadosamente, vemos que las blancas pueden jugar un movimiento del más alto grado de compulsión: 2. $T5TR+$ apartando a su torre del ataque del alfil. Las negras tienen que defenderse contra el jaque, y en lugar de ganar las negras en el cambio, las blancas ganan una pieza. Movimientos como 2. $T5T+$ se llaman «jaques intermedios», y siempre hay que tenerlos en cuenta al calcular las combinaciones. Desde luego no es sólo un movimiento intermedio lo que puede causar un fallo en nuestro cálculo: cualquier réplica que tenga un grado mayor de compulsión es por su naturaleza un movimiento intermedio. Naturalmente debemos prestar atención a todos estos movimientos. En conexión con el hecho de que los movimientos de la combinación tienen diferentes grados de compulsión tenemos el caso de la pieza «rabiosa». He aquí un ejemplo.

Diagrama núm. 13

Juegan las blancas



1. $T \times C$...

Las blancas juegan una combinación basada en *destruir la defensa* de la TR, ya que si 1. ..., $P \times T$, en-

tonces 2. $D \times T$. Sin embargo, después de la captura del caballo, las negras no están obligadas a tomar la torre y pueden buscar un movimiento de igual o mayor grado de compulsión que pueda permitirles guardar su torre indirectamente.

Examinemos, por ejemplo, la réplica 1. ..., $A \times C$, con lo que las negras replican a la captura de un caballo por las blancas con la captura de una pieza equivalente. Entonces, después de 2. $D \times T$, $A \times T$, las negras no han perdido nada. De aquí que ahora tengamos que examinar segundos movimientos alternativos por las blancas. Aquí, antes que todo, se trata de la recaptura en 4R con caballo o alfil.

Ensayemos 2. $A \times A$. Ahora, una vez más, 2. ..., $P \times T$ es mala a causa de 3. $D \times T$ y las blancas han realizado su objetivo. Pero las negras, en lugar de eso, pueden jugar 2. ..., $T \times A$, apartando su torre de la captura con un mayor grado de compulsión, ya que atacan a la dama. Sólo a la captura de esta torre replicarían las negras 3. ..., $P \times T$. Las blancas podrían ensayar en lugar de eso 3. $T \times A3CD$, creando una amenaza equivalente, ya que la dama negra sigue estando ahora amenazada. Tanto 3. ..., $T \times D$; 4. $T \times D$, como 3. ..., $D \times T$; 4. $D \times T$ dejan a las blancas una pieza más. Sin embargo, al jugar 3. $T \times A$ las blancas no han contado con un movimiento negro que tiene un mayor grado de compulsión, a saber: 3. ..., $D \times T+!$ En relación con estos golpes inesperados es como se habla de la *rabiosa*. En este caso, la dama negra, por sólo un movimiento, es una rabiosa. Después de 4. $R \times D$, $T \times D$, las negras salen ganando en el cambio. Ahora consideremos 2. $C \times A$ en lugar de 2. $A \times A$. Entonces también aquí se sigue 2. ..., $T \times C$. Una vez más 3. $T \times A3CD$ es malo a causa de 3. ..., $D \times T+!$ Por medio de 3. $D \times T$, $P \times T$; 4. $D \times PA$, las blancas pueden ganar justamente un peón. Así llegamos a la conclusión de que después de 1. ..., $A \times C$ la recaptura en 4R

no da a las blancas la gran ventaja por la que estaban jugando cuando iniciaron la combinación.

Pero seguramente la torre en 6AD puede ser también una rabiosa. ¿Qué me dicen ustedes de 2. T×A3CD!? Las blancas ganan así dos piezas a cambio de una torre.

Vemos por estos ejemplos que una pieza puede convertirse en rabiosa en el mismo momento en que parece condenada a la captura. Debemos extraer de las variantes arriba citadas la conclusión de que no hay objeto alguno en que las negras repliquen a 1. T×C con 1. ..., A×C. Noten ustedes ahora que después de 1. T×C la torre negra está en una situación desesperada. ¿Por qué no ha de convertirse entonces en una rabiosa? Así, pues

1. ...

T×C!

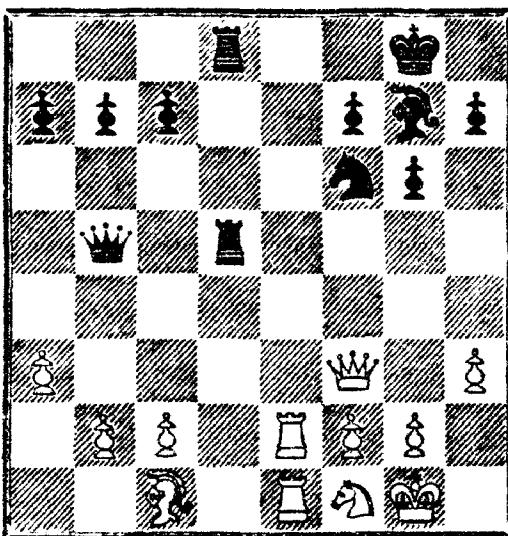
Una vez más las blancas no pueden convertir en «rabiosa» a su torre «condenada» en 6AD con 2. T×A3CD a causa de 2. ..., D×T+, con lo que una vez más las negras ganan en el cambio. En lugar de eso, las blancas tendrían que replicar a 1. ..., T×C con 2. C×T, con lo que 2. ..., P×T deja a las negras en iguales condiciones.

Ya hemos dicho que un ataque contra una pieza o un peón es un medio de compulsión. Es muy útil exponer con mayor detalle las diversas clases de ataques que se producen con diferentes movimientos. Debe observarse que los movimientos más valiosos desde el punto de vista de la compulsión (desde luego, por regla general, pero no siempre) son movimientos que están ligados con ataques sobre dos objetivos en lugar de uno. En tales casos, los medios de defensa se ven más limitados. En algunas posiciones no hay medios de defensa en absoluto.

Veamos el siguiente ejemplo:

Diagrama núm. 14

Juegan las blancas



1. P4A ataca simultáneamente a la torre y a la dama. Naturalmente esto fuerza la única réplica posible: 1. ..., D×PA. He aquí cómo por medio de un doble ataque, incluso un peón puede servir para crear el mayor grado posible de compulsión. Las blancas replican a 1. ..., D×PA con 2. C3R, y las negras no tienen defensa alguna contra este nuevo ataque doble. Como resultado de la combinación, las negras pierden en el cambio la equivalencia de un peón. En este caso particular hemos tenido una pequeña combinación con la idea de atraer a la dama a 5AD por medio de un doble ataque, y el ataque resultante es, de nuevo, doble ataque.

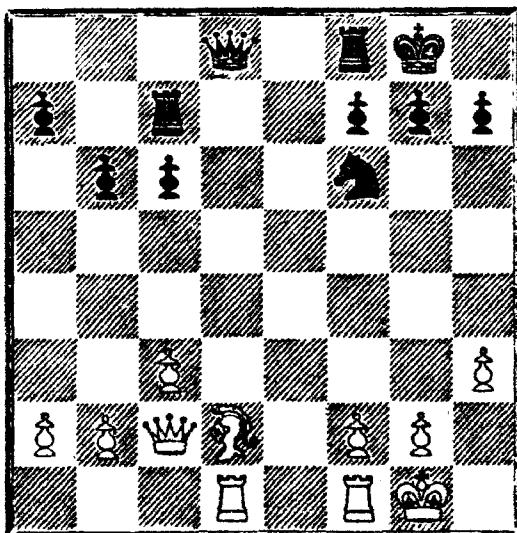
Otro ejemplo:

(Véase diagramma núm. 15.)

Las blancas pueden jugar 1. A4A. Con un solo movimiento crean un doble ataque en dos direcciones por medio de dos piezas, torre y alfil. En el ejemplo anterior, después de 1. P4A había también un doble ataque, pero por medio de un solo peón. Aparte eso, uno puede crear una doble amenaza en una sola dirección con dos piezas. Como ejemplo, puede

Diagrama núm. 15

Juegan las blancas



citarse cualquier jaque con dos piezas.

Los tres métodos que se han enumerado llevan el nombre general en la literatura ajedrecística de doble ataque, lo que hablando estrictamente es incorrecto. De aquí que siempre que uno tropiece con esta expresión debe observar cuidadosamente las características exactas del doble ataque para entender más acertadamente lo que está ocurriendo en el tablero. Volviendo a la posición del diagrama núm. 15, noten ustedes que después de 1. A4A sólo una réplica, 1., T2D, mantiene la igualdad material. Pero si el PAD de las blancas estuviese en 4A, entonces las blancas, por medio de 1. A4C, un doble ataque en dos direcciones, ganaría claramente en el cambio.

Hemos notado ya que de ningún modo es esencial que se requiera para el éxito alguna especie de ataque doble. A veces un ataque simple puede ser más eficaz, pero por regla general es más difícil defenderse contra las diversas posibilidades de ataques dobles.

Lo que se ha dicho sobre los ataques dobles como medio de compulsión es también enteramente aplicable al caso del ataque resultante.

La práctica muestra que con frecuencia ocurre que el ataque resultante sea un doble ataque. Tendremos la ocasión de llamar la atención sobre esto al considerar sucesivas posiciones.

Hemos empleado mucho tiempo considerando los factores relacionados con el cálculo de una combinación, en vista de la gran importancia de los mismos.

Pasemos ahora a otra cuestión importante: la valoración de la posición final.

Debe quedar completamente en claro que el destino de toda la combinación depende de una valoración correcta de cada una de las posiciones finales resultantes de variantes distintas de la combinación.

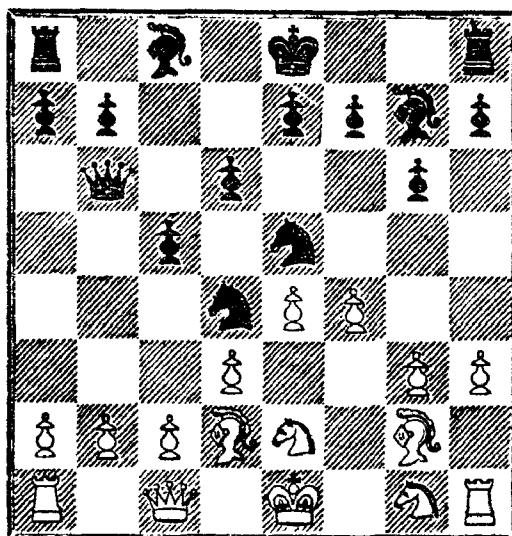
Sólo con que una de estas posiciones esté valorada de forma incorrecta, el oponente puede descubrir esto y elegir precisamente la única variante en que se ha equivocado el bando activo.

Examinemos ahora para empezar el tipo de posición en el cual la valoración de la posición puede dar origen a controversia.

Diagrama núm. 16

Smyslov-Bronstein
XIX Campeonato U.R.S.S., 1951

Juegan las negras



1. ...

C × P+

Las negras inician una combinación en lugar de simplemente volver su caballo atacado a 3AD. La idea del sacrificio consiste en *destruir la guardia* del PD blanco.

2. D × C

D × P

Un sacrificio de dama con la idea de atraer la dama blanca a 2C.

3. D × D

C × P+

El ataque resultante, operando en dos direcciones.

4. R1A!

...

Mejor que 4. R1D, C × D+; 5. R2A, C5A.

4. ...

A × D

Si 4. ..., C × D, las blancas pueden replicar 5. A3AD, cambiando alfiles con ventaja suya.

5. TD1C

La combinación de las negras está concluida, y ahora hay que valorar la posición final.

Aunque las negras han obtenido tres peones por su caballo, la posición es todavía muy complicada y por tanto las blancas llevan ventaja. El curso posterior de la partida completó esto totalmente. De aquí que haya que considerar la combinación de las negras como poco sólida.

En el siguiente ejemplo, las blancas llevaron a cabo una combinación, calculando ganar un peón.

(Véase diagrama núm. 17.)

1. C × P? ...

El sacrificio del caballo atrae al alfil a 4D, donde las blancas calculan que pueden ganarlo con un simple ataque contra el cual las negras no tienen defensa alguna a causa de la clavada en que se ha colocado ahora el alfil.

1. ...

A × C

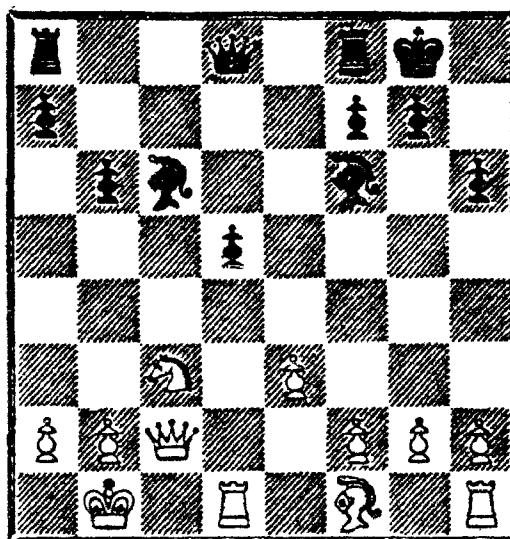
2. A4A ...

Diagrama núm. 17

Sokolsky-Vasilyev

Semifinal XVI Campeonato U.R.S.S.,
1947

Mueven las blancas



El ataque resultante. Ahora, si 2. ..., T1A; 3. T × A y las blancas quedan con un peón de ventaja. En esta variante Sokolsky valoró correctamente la posición final, pero...

2. ... A × A!
3. T × D TD × T
4. D × A ...

Pero en esta variante, que las negras eligieron de hecho, la posición final estaba incorrectamente valorada por las blancas. A pesar de su ventaja en material, las blancas están en mala posición, pues las piezas negras son muy activas, como vemos por el curso posterior de la partida.

4. ... T7D
5. P4CD ...

Es comprensible que las blancas pierdan la sangre fría y que rápidamente vayan a la derrota. Un movimiento mejor era 5. T1R.

5. ... TR1D
6. T1R P4CD
7. D × PC T1AD

Las blancas abandonan.

LA GENESIS Y LA NATURALEZA LOGICA DE LAS COMBINACIONES

Habiendo entablado conocimiento con los elementos básicos que forman una combinación, debemos también dilucidar un punto importante que afecta a las combinaciones en general.

¿Cómo nace una combinación? ¿Se presenta por casualidad o es preparada por el juego que la precede?

Para el practicante ajedrecista es muy importante dar la respuesta correcta a estas preguntas. El gran teórico ajedrecista, excampeón mundial de ajedrez, Dr. M. Euwe, en su libro *Estrategia y táctica en el ajedrez*, hizo un intento por dividir todas las combinaciones en combinaciones accidentales y sistemáticas.

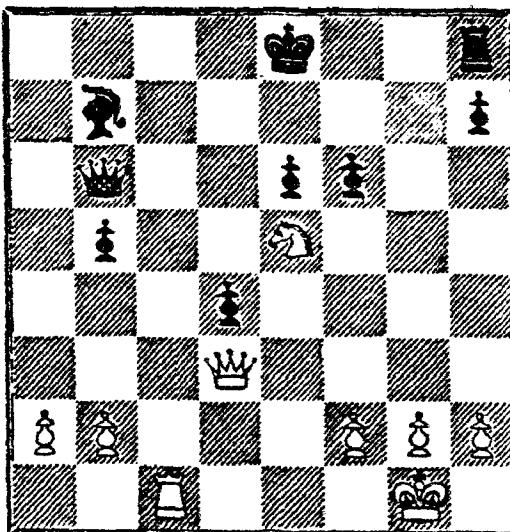
No puedo estar de acuerdo con semejante división, ya que considero que todas las combinaciones son lógicas. Como ya hemos comentado, una combinación no surge por el talento de tal o cual jugador. La posición dada en el tablero, sus rasgos especiales, sus motivos, como hemos convenido en llamarlos, rigen la posibilidad de la existencia de una combinación. El jugador «meramente» tiene que saber cómo encontrar la combinación empleando la agudeza de su visión combinacional. De aquí que siempre que hay motivos suficientes, exista objetivamente una combinación. Esto se justifica. Por una parte las partidas de maestros a menudo se desenvuelven en forma tal, que como resultado de la lucha un bando logra una ventaja posicional en virtud de la cual surgen debilidades en la posición de su oponente, las piezas del defensor, al querer remediar estas debilidades, quedan pobresmente colocadas, sin coordinación, etcétera. Justamente en estos casos es cuando aparecen motivos esenciales para llevar a cabo una combinación. Se puede decir que un bando ha creado motivos para llevar

a cabo una combinación por medio de un consistente juego posicional. Por otra parte, a veces resulta que se crea una debilidad en la posición de un bando o que la cooperación de las piezas de un bando queda destruida como resultado de un solo movimiento débil; o que los motivos para llevar a cabo una combinación se crean de cualquier otra manera. Entonces uno puede hablar de motivos que han surgido súbitamente. Expliquemos estas consideraciones con ejemplos.

Diagrama núm. 18

Botvinnik-Euwe
Torneo 1948

Juegan las blancas



En esta partida, Euwe estuvo en dificultades desde el comienzo mismo, y Botvinnik explotó muy bien las ventajas de su situación y, con un juego consistente, llegó a la posición que se recoge en el diagrama. Al valorar esta posición, notamos que el rey negro está en peligro a causa de su expuesta posición y que

la torre negra está fuera de juego. De aquí que existan motivos para una combinación. Los motivos sugieren la dirección del ataque principal: hay que crear amenazas contra el rey y la torre. Estos motivos son el resultado de un juego planeado y consistente por parte de las blancas.

1. D3CR! ...

La dama apunta a 7C; la idea del sacrificio del caballo es la *ocupación* de una casilla vital.

1. ...	PxC
2. D7C	T1A
3. T7A	...

Si las negras se defienden ahora contra el mate con 3. ..., D3D, entonces 4. T×A; por ejemplo, 4. ..., P6D; 5. T7T, D1D; 6. D×PT, con la amenaza decisiva de 7. D6C+.

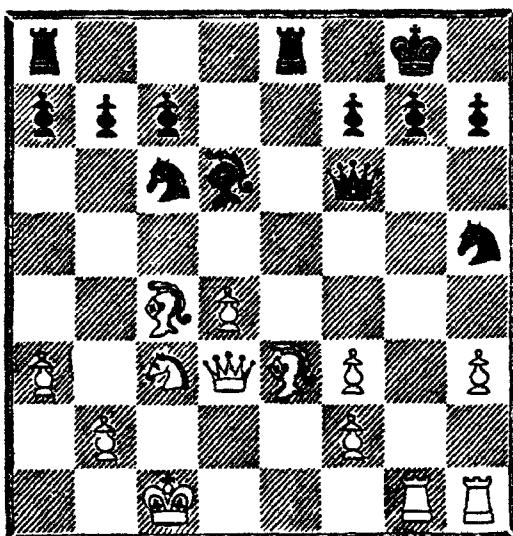
3. ...	D×T
4. D×D	

La combinación de las blancas, que había empezado con 1. D3C, está concluida ahora. Disfruta de una ventaja material suficiente para ganar por técnica.

Diagrama núm. 19

Botvinnik-Pachman
Moscú, 1947

Juegan las blancas



Las blancas jugaron:

1. T5C? ...

A eso siguió:

1. ... T×A!

Si ahora 2. P×T simplemente 2. ..., D×T, el sacrificio de cambio ha *destruido al bando a la defensiva*, en tanto que si 2. D×T, entonces la dama ha sido atraída a una mala casilla y 2. ..., A5A decide el asunto. Como resultado de la combinación, las negras se quedan con una pieza más. ¿Qué podemos decir acerca de este caso particular? Con su incorrecto primer movimiento, las blancas crearon súbitamente los motivos para una combinación. Repetimos: los motivos pueden surgir de diferentes maneras, como un resultado del juego consistente o de súbito, pero la combinación siempre está justificada.

De este último ejemplo podemos también extraer algunas conclusiones esenciales en el juego práctico. Siempre hay, en *todas* las posiciones, que analizar diligentemente. Hay que sopesar escrupulosamente todos los motivos disponibles, ya que de lo contrario es fácil que uno pase por alto la chance de una combinación. Incluso si usted se ha estado defendiendo tercamente durante largo rato y se halla todavía en una posición difícil, la posibilidad de hacer una combinación provechosa no ha desaparecido en modo alguno. Incluso cuando su oponente tiene una gran ventaja, todavía puede cometer un error táctico, y con un movimiento descuidado crear de pronto motivos para que usted haga una combinación perfectamente lógica. He aquí un buen ejemplo de esto:

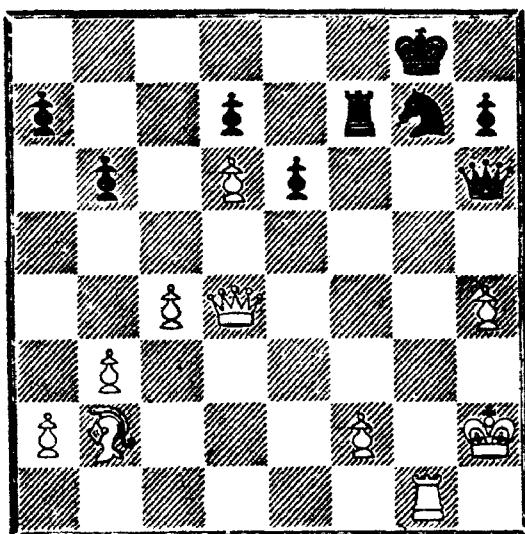
(Véase diagrama núm. 20.)

Las blancas tienen una ventaja decisiva. Pueden adoptar la maniobra forzada 1. T×C+, T×T; 2. D×T+, D×D; 3. A×D, R×A, con un final

Diagrama núm. 20

Levenfisch-Chejover
Moscú, 1935

Juegan las blancas



de peones en que su peón extra garantiza la victoria. Por ejemplo: 4. R3C, P4R; 5. R3A, R3A; 6. R4R, R3R; 7. P5T, R×P; 8. R5A, y las blancas deben ganar. Recomendamos al lector que analice esta posición cuidadosamente y se convenza de que esto es así. De paso debemos comentar que el análisis de los finales de peón en que uno tiene que calcular las variantes muy exactamente es útil para dominar la técnica del análisis, que ciertamente ayuda a desarrollar las facultades combinacionales que uno tenga.

El gran maestro Levenfish, por supuesto, vio esta maniobra forzada, pero, por lo que parece, decidió que no tenía necesidad alguna de precipitar el asunto y que tenía tiempo para reforzar su posición.

1. P4C ...

Las blancas intentan jugar la indicada maniobra forzada en el próximo movimiento. La diferencia estaría en ese caso en el final de peones que dábamos en la última nota, en que las blancas podrían defender su PD en el momento apropiado con

P5A. Sin embargo, hay una debilidad táctica en la colocación de las piezas blancas, consistente en el hecho de que la dama está llevando a cabo dos importantes tareas: defender al mismo tiempo el PTR y el PAR que forman un escudo protector para el rey blanco. Así, con su descuidado 1. P4C, las blancas cometen un error táctico que de súbito presenta a su oponente una chance para explotar la sobrecarga de la dama.

1. ... P4R!

La idea, tras este sacrificio de peón, es claramente la de apartar a la dama blanca de la defensa, tanto de PAR como de PTR. La combinación de las negras, desde luego, es por tanto completamente lógica.

2. T×C+

Esto es lo que las blancas eligieron en la partida, y después de 2. ..., D×T; 3. D5D, D3A, pronto llevaron a una pérdida para las blancas. Otros segundos movimientos para las blancas eran también insatisfactorios, por ejemplo: 2. D×PR, D×PT+; 3. R2C, T×P+, o 2. D4C, T×P+; 3. T2C (3. R1T, entonces simplemente 3. ..., T×A), 3. ..., T×T+; 4. D×T (4. R×T, D7D+ y 5. ..., D×A), 4. ..., D×PT+, con gran ventaja en el final.

(*El consejo de Bondarewsky de estar siempre en guardia resulta particularmente oportuno aquí, ya que en la revista ajedrecística Shajmatnaya Moskva, a últimos de 1965, un vigilante aficionado ruso, Korogodov, sugería un segundo movimiento más fuerte para las blancas, a saber: 2. D4R, ya que entonces 2. ..., T×P+; 3. R1T, T×A? pierde con 4. D8T+, R2A; 5. T1A+, R3C (5. ..., R3R; 6. D5D++); 6. D4R+, R4T; 7. T1CR!, con amenazas decisivas. Ni sirve tampoco 3. ..., T5A, por aplastante que pueda parecer: 4. T×C+, D×T; 5. D×T, P×D; 6. A×D, R×A, con mejor partida para las*

blancas, o en esto 4. ..., $R \times T$; 5. $A \times P+$, $T3A$; 6. $A2C!$, $R1C$; 7. $A \times T$ y 8. $D8R+$; de nuevo mejor para las blancas. La linea correcta de las negras es 3. ..., $D3R$ cuando Korogodov da 4. $T3C$, pretendiendo que las blancas están mejor a causa de la variante 4. ..., $T \times A$; 5. $D8T+$, $R2A$; 6. $T3A+$, $R3C$; 7. $D4R+$, $R4T$; 8. $T3C!$ Sin embargo, como comenta la revista, en esto las negras pueden mejorar con 6. ..., $C4A$;

7. $D4R$, $R3A$, cuando si 8. $D4C$, entonces no 8. ..., $P3TR$; 9. $D5T!$, sino 8. ..., $P5R!$; 9. $D5C+$, $R4R$; 10. $D4A+$, $R5D$; 11. $D \times C$, $T8C+$; 12. $R2T$, $D \times D$; 13. $T \times D$, $P6R$, y las negras ganan. Indudablemente, una variante tan larga no puede ser considerada como exhaustiva, y nuestra conclusión debe ser la de que este ejemplo es evidentemente mucho más complicado de lo que pensaba Bondarewsky.—N. del E.)

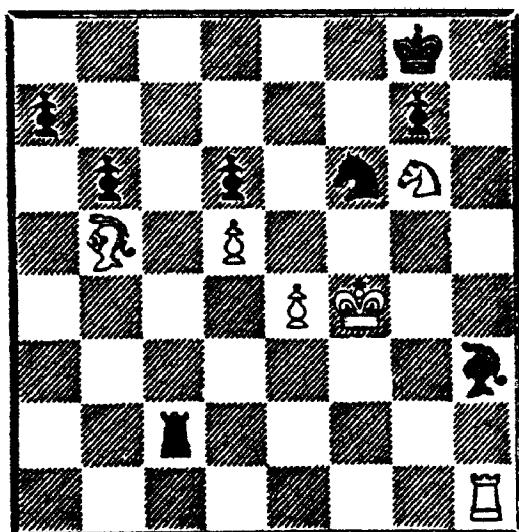
CELADAS

A parte las maniobras forzadas y las combinaciones, el arsenal de la táctica de ajedrez contiene también los recursos conocidos como «celadas».

Diagrama núm. 21

Bondarewsky-Ufimtsev
Leningrado, 1936

Juegan las negras



En esta posición, las negras hicieron el movimiento completamente enatural.

1. ... A7C

Atacando a la torre y al peón del rey. No tenían la menor sospecha de que así estaban cayendo en una astuta trampa. Se siguió:

2. T8T+	R2A
3. A8R+!	C×A
4. R5C	

Y las negras no tienen defensa alguna contra 5. $T8A++$. La combinación que empieza con 2. $T8T+$ tenía la idea de apartar al caballo negro de 3A mediante el sacrificio del alfil, ya que inmediatamente las negras no pueden jugar ..., $C \times P+$, y el rey blanco puede jugar a salvo 5C.

Otro ejemplo:

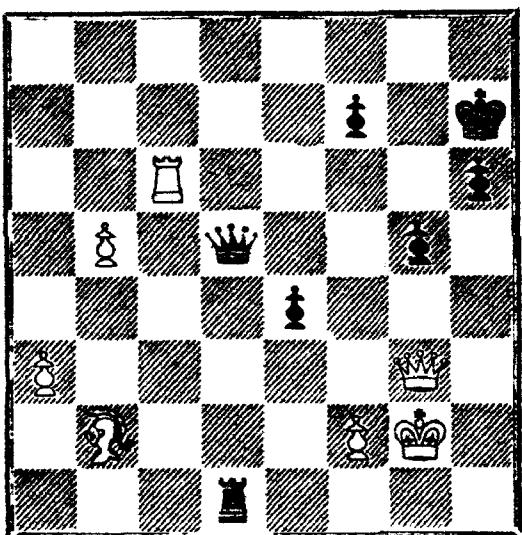
(Véase diagrama núm. 22.)

Las blancas podían decidir las cosas en favor suyo con 1. $D2T$. Si entonces 1. ..., $P6R+$, luego 2. $R3C$; las negras no tienen ningún jaque y sólo con la entrega de mucho material pueden impedir la amenaza de mate. Las blancas podrían ganar también con 1. $D3R$, por ejemplo, 1. ..., $T6D$; 2. $D6C$, $P6R+$; 3. $R2T$, con lo que una vez más no hay jaques

Diagrama núm. 22

Smyslov-Tal
Torneo de candidatos de 1959.

Juegan las blancas



ni defensa alguna contra 4. T×P+. Con ambos jugadores apremiados gravemente por el tiempo, las blancas jugaron en realidad:

1. D5R? ...

Un movimiento como éste es completamente «natural», cuando no se tiene tiempo para pensar. Las blancas amenazan mate y amenazan con cambiar damas, lo que forzaría a las

mente con este movimiento tan «natural» era con el que estaba contando Tal para una chance de organizar una astuta trampa.

1. ... T8C+!

Las negras sacrifican su torre para atraer así al rey a la primera fila de las blancas, donde le puede dar jaque en 8D y continuar con jaque perpetuo. Por ejemplo, 2. R×T, D8D+; 3. R2T, D4T+; 4. R3C, D6A+, etcétera, pero no 4. ..., D5T+; 5. R2C, D5C+; 6. D3C.

2. R2T T8T+!

Tablas.

Se deduce de estos ejemplos que una celada que envuelva un sacrificio difiere de una combinación en el hecho de que el primer movimiento del jugador activo, esto es, del jugador que planea la celada, no fuerza la réplica del oponente, sino que sólo lo tienta con algún cebo y así espera atraerlo por el mal camino. Pero una vez que el «cebo» ha causado su efecto, entonces se sigue una genuina combinación.

Ahora hemos acabado de considerar la teoría básica de las combinaciones ajedrecísticas y pasamos a estudiar las diversas ideas que les dan fundamento.

IDEAS COMBINACIONALES

El número de combinaciones posibles ajedrecísticas es astronómico. Desde el punto de vista matemático, el número es finito, puesto que el número de partidas posibles es finito, pero desde un punto de vista práctico, uno puede confiadamente declarar que el número es infinitamente grande.

De hecho casi cada partida se ve obligada a producir combinaciones, bien en el juego real, bien como continuaciones posibles acariciadas en la mente por los jugadores, pero que no llegan a aparecer efectivamente en la escena. Esta sola consideración da una buena idea del número de combinaciones posibles, ya que las partidas de ajedrez normalmente no se repiten excepto unas pocas excepciones cada dos siglos o así. Sin embargo, si bien uno necesita cifras astronómicas para calcular el número de combinaciones posibles, por otra parte uno puede casi contar con los dedos las ideas que están detrás de las combinaciones.

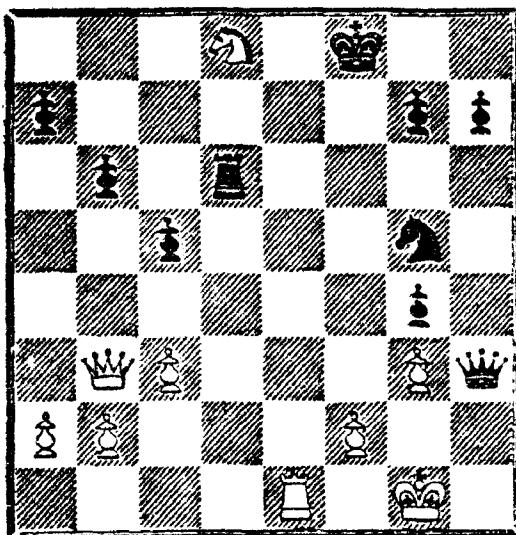
En vista del hecho de que en la actualidad no hay ninguna teoría de combinaciones que sea aceptada por

todos los especialistas en ajedrez, no trataré en este libro de delimitar el número de ideas combinacionales, ya que para este propósito sería necesaria una investigación muy extensa con objeto de probar las propias opiniones. Por eso en este capítulo examinaremos meramente las ideas que se presentan con más frecuencia en la práctica, pero no entraremos profundamente en los detalles. El pequeño objetivo de este libro sólo permite unos pocos ejemplos para ilustrar cada idea, y además usaremos sólo ejemplos de tipo libro de texto y posiciones de partidas reales. Sin embargo (en el curso del desarrollo del estudiante), éste deberá familiarizarse con ejemplos concretos de cómo la misma idea se realiza con el sacrificio de varias piezas con tal o cual ataque resultante. Con este objetivo a la vista recomiendo muy fuertemente al lector que compile un libro de notas que contenga una colección de ideas combinacionales. Sobre esto se insistirá más adelante, cuando empecemos a analizar posiciones.

COMBINACIONES BASADAS EN ATRACCIONES

Diagrama núm. 23

Juegan las blancas



La primera impresión que tiene uno es que las blancas deben abandonar a causa de la amenaza 1. ..., C6A++, contra la cual no tiene ninguna defensa satisfactoria. Ciertamente hay dos circunstancias que crean motivos para que las blancas busquen una combinación, a saber: la posición del rey negro, que no tiene ningún movimiento, y el hecho de que las blancas tienen tres piezas que actúan en la dirección de ese rey.

No obstante, si uno se pusiera a analizar la posición sin suficiente cuidado, estos motivos serían rechazados como inadecuados si el jugador no estuviese familiarizado con la idea de diversión. Una vez que uno está familiarizado con esta idea, es completamente fácil encontrar mate en dos con

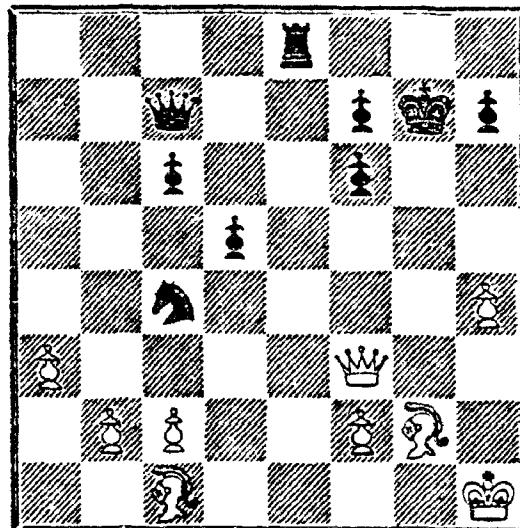
1. D8C+! RxD
2. T8R++

El sacrificio de la dama blanca atrae al rey a una casilla mala, desde la cual no puede escapar de su primera fila.

He aquí otro ejemplo de un sacrificio diversionario que lleva al mate.

Diagrama núm. 24

Juegan las blancas



1. A6T+! R3C

Las negras rehúsan el sacrificio, ya que después de 1. ..., R×A se sigue 2. D×P+, R4T; 3. D5C o A3A++. Retirar el rey a su primera fila también llevaría al mate.

2. P5T+ ...

Las blancas fuerzan así la aceptación del sacrificio del alfil y de este modo apartan al rey a g1.

2. ... R×A
3. D×PA+ R×P
4. A3A++

En las dos combinaciones de mate que acabamos de ver, la idea de diversión fue llevada a cabo por sacrificios de dama y alfil. Sin embargo, la misma idea puede ejecutarse en una posición apropiada mediante el sacrificio de una torre o un peón.

Recomendamos al lector que reúna por su cuenta posiciones tomadas de libros de texto y en las que el mate se consigue por sacrificios con la idea de atraer alguna pieza o peón a alguna casilla inferior.

A continuación debemos considerar un ejemplo en que se emprende un sacrificio atacante no para lograr el mate, sino para ganar la dama por medio del sacrificio de una torre. Cualquier jugador que desee desarrollar su visión combinacional y su fantasía debe compilar todo un catálogo de posiciones en las que diversas piezas sean sacrificadas con propósitos de atracción y logro de diversas ventajas. De esta manera se forma una colección de sacrificios de atracción, que es muy útil. Luego, esto mismo se hará para todas las ideas restantes que consideraremos posteriormente.

Uno no debe limitarse a coleccionar meramente un considerable número de ejemplos. Es natural que el ataque resultante pueda ser de diferentes clases. Esto significa que uno debería coleccionar posiciones de libros de texto en las que ataques dobles de todas clases son el ataque resultante (esto es, ataques simples, ataques que explotan clavadas, y así sucesivamente).

Por último, al final de vuestro libro de notas, debéis compilar un gran número de ejemplos de ideas combinadas realizadas mediante el sacrificio de diversas piezas con diversos ataques resultantes que acaban con diversas ventajas para el bando activo.

El jugador que lleva a cabo la amplia tarea que recomendamos arriba, percibirá pronto lo mucho que ha aumentado su fuerza de juego y lo mucho que se han desarrollado su visión combinacional y su imaginación.

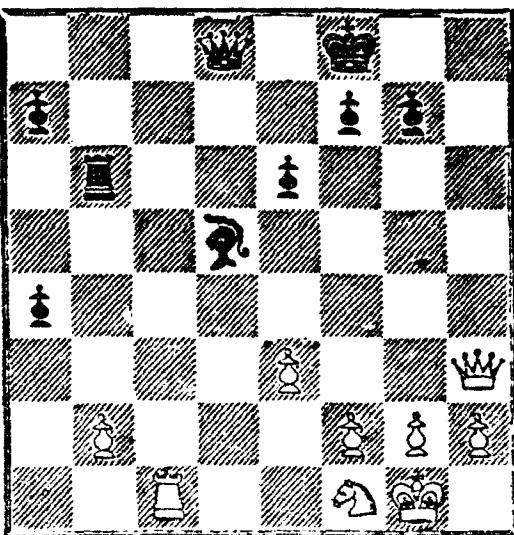
(Véase diagrama núm. 25.)

1. T8A! ...

Clavando la dama con su torre,

Diagrama núm. 25

Juegan las blancas



las blancas fuerzan su captura, lo que aparta a la dama a una casilla mala.

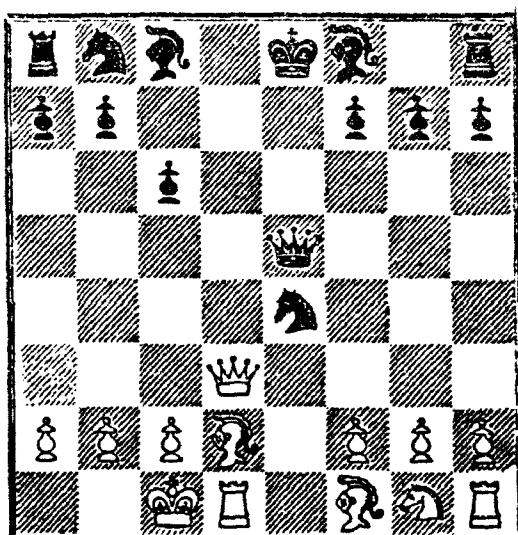
1. ...
2. D8T+

Y ganan la dama.

Diagrama núm. 26

Reti-Tartakover
Viena, 1910

Juegan las blancas



No es fácil descubrir la brillante combinación de mate que hizo Reti.

Sin embargo, un conocimiento de la idea de atraer y el gran efecto de un ataque doble y en particular de un jaque doble facilita definitivamente el proceso.

1. D8D+!! ...

La dama es sacrificada con el propósito de atraer al rey a 1D, donde queda expuesto al ataque de una «batería» de torre y alfil.

1. ... R × D
2. A5C+ R2A

O 2. ..., R1R; 3. T8D++.

3. A8D++

En el diagrama siguiente, la posición de la dama y de la torre de las blancas parece «estar pidiendo» un jaque doble; éste es el motivo para la combinación.

(Véase diagrama núm. 27.)

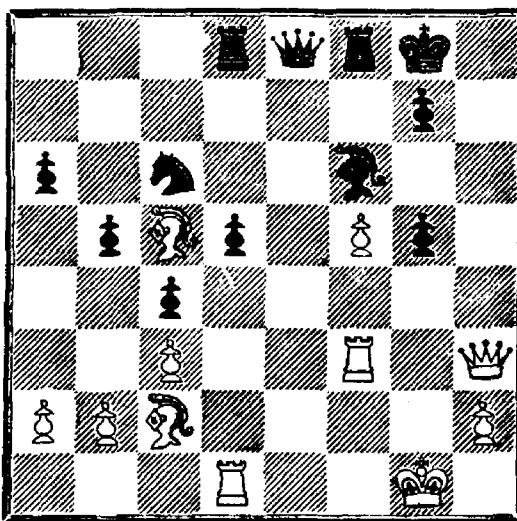
1. ... P5C!

Las negras sacrifican un peón con objeto de atraer a la dama a 4CR de las blancas. Como el peón ataca a ambas piezas, y las blancas no pueden hacer un contrajuego suficiente, tienen que aceptar el sacrificio.

Diagrama núm. 27

Rudakovsky-Bondarewsky
XII Campeonato U.R.S.S., 1940

Juegan las negras



2. D × P C4R

El ataque resultante, una vez más un ataque doble.

3. D2C C × T+
4. D × C T2A

Como resultado de la combinación, las negras han ganado en el cambio la equivalencia de un peón.

COMBINACIONES DE BLOQUEO

En las posiciones que hemos examinado arriba, el ataque resultante explotaba la pobre posición de una pieza atraída. Naturalmente, cuando hablamos de la posición pobre de una pieza no nos estamos refiriendo a su aislamiento de la escena principal de la acción, sino meramente al hecho de que en la posición que surge del sacrificio está malamente

colocada con respecto a la posición efectiva de piezas que se obtiene entonces.

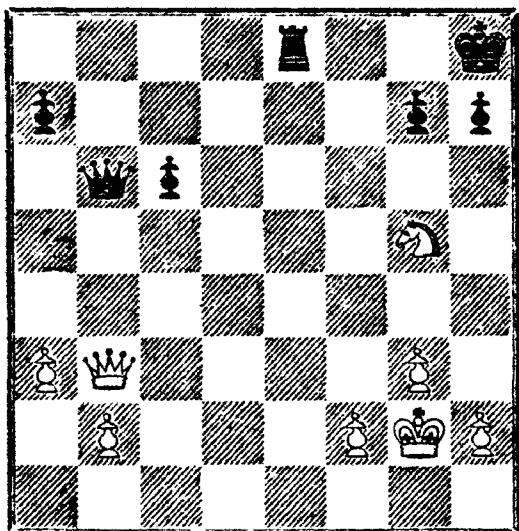
Cuando tratamos del *bloqueo*, la atracción vuelve de nuevo a intervenir, pero no es la pieza atraída la que se explota para el ataque resultante, sino otra cuya movilidad queda restringida por la pieza atraída.

Ya hemos visto un mate asfixiado.

Consideremos ahora otra combinación con este propósito para familiarizarnos mejor así con la idea del bloqueo.

Diagrama núm. 28

Juegan las blancas



- | | |
|-------------|-----|
| 1. C7A+ | R1C |
| 2. C6T+ | R1T |
| 3. D8C+ ... | |

La dama es sacrificada con objeto de diversionar la torre hasta 1C. Sin embargo, aquí, el ataque resultante no estará dirigido contra esta torre, sino contra el rey, que, como resultado de esta diversión, se ve privado de su último movimiento posible, ya que cuando 1C es ocupado, queda bloqueado.

- | | |
|----------|-------|
| 3. ... | T × D |
| 4. C7A++ | |

(Véase diagrama núm. 29.)

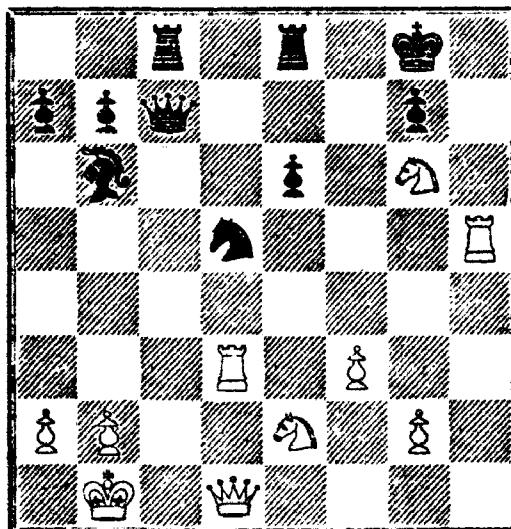
Las blancas pueden decidirse a hacer un sacrificio basado en el bloqueo.

1. TD × C!

Las negras no pueden aceptar el sacrificio, ya que después de 1. ..., P × T; 2. D × P+, su dama es atrapada a 2AR, creando un bloqueo tras el cual las blancas dan mate con 3. T8T. De aquí que en la combinación las blancas ganen un caballo.

Diagrama núm. 29

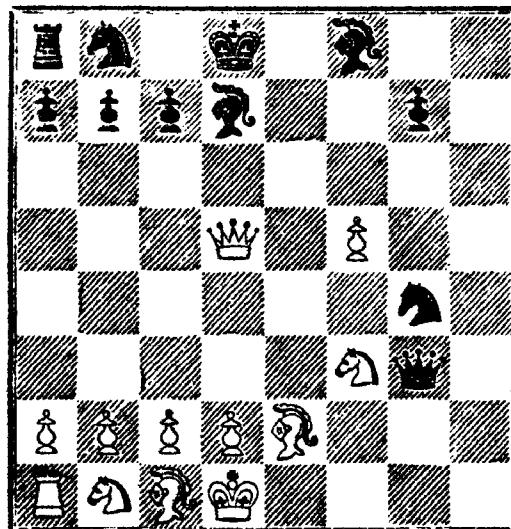
Juegan las blancas



En la práctica, un sacrificio con la idea de bloqueo ocurre casi exclusivamente en combinaciones de mate, para restringir los movimientos posibles de un rey. La siguiente combinación, que se encuentra en un manuscrito del jugador italiano Greco, data aproximadamente del año 1625!

Diagrama núm. 30

Juegan las negras



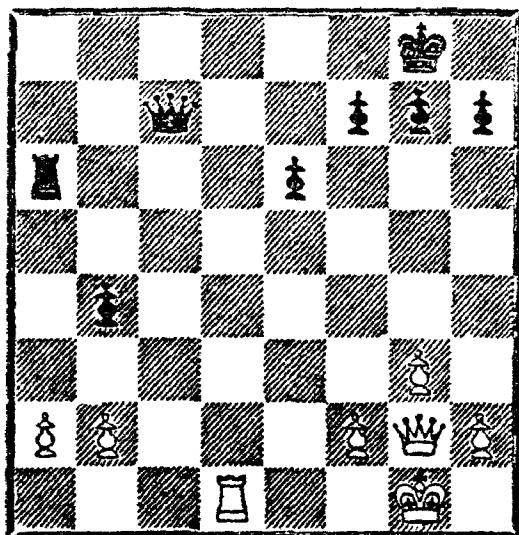
- | | |
|----------|-------|
| 1. ... | C7A+ |
| 2. R1R | C6D+ |
| 3. RID | D8R+ |
| 4. C × D | C7A++ |

COMBINACIONES BASADAS EN DIVERSION

El motivo para buscar una combinación en este caso particular es una posición de rey a la defensiva bloqueado por sus propios peones sin mover. Esta posición de peones normalmente forma la mejor cubierta defensiva para un rey en el medio juego. Sin embargo, en aquellos casos en que hay líneas abiertas en el centro o en cualquier otro lado a lo largo de las cuales actúan las piezas pesadas (dama, torre), uno debe estar en guardia, ya que la penetración en la fila de retaguardia por una de estas piezas puede conducir al mate. Por esto, en tales situaciones, los jugadores experimentados, cuando se les presenta una oportunidad conveniente, hacen en el momento oportuno lo que se llama un orificio de salida para el rey: avanzan uno de los peones delante del rey. Normalmente es mejor avanzar una casilla un peón de torre o un peón de caballo, pero desde luego también otras variantes de esto son totalmente posibles.

Diagrama núm. 31

Juegan las blancas



En esta posición, un adecuado orificio de salida se crearía avanzando

las negras una casilla su PTR o su PCR. Evidentemente no podría producirse entonces un mate en la fila de retaguardia. Es lógico que la casilla que haya de ser usada para el orificio de salida del rey no esté sometida a ataque ella misma. Así, si en el diagrama núm. 31 se añade un alfil blanco en 1CD, el PCR, al avanzar hasta la tercera fila de las negras, proporcionaría entonces un orificio de salida, en tanto que el PT no lo proporcionaría. En la posición actual no hay ningún orificio de salida, lo que sugiere un motivo para una combinación, y empezamos a buscar los medios de penetrar hasta la octava fila con dama o torre. Una casilla adecuada para esta penetración es 8D, que está guardada solamente por la dama negra. Se ocurre en seguida el pensamiento: ¿no podría ser apartada la dama de allí, despojándola así de su función esencial?

Esta búsqueda nos lleva al movimiento 1. D7C! Aquí la idea de diversión se realiza por medio de un ataque doble, ya que tanto la dama como la torre de las negras son atacadas, y las negras no pueden capturar a la dama debido a su obligación de defender 1D.

Ya hemos dicho en el primer capítulo, y podemos convencernos aquí una vez más, que los golpes más peligrosos son las diversas formas de ataque doble, puesto que, por regla general, limitan grandemente las réplicas del oponente o incluso lo privan de cualquier defensa satisfactoria. Así ocurre en la posición del diagrama núm. 31; las negras pierden inmediatamente.

(Véase diagrama núm. 32.)

Las blancas ganan la dama apartando al rey negro que la defiende. Esto lo consiguen mediante el sacrificio de la torre: 1. T7T+!

Diagrama núm. 32

Juegan las blancas

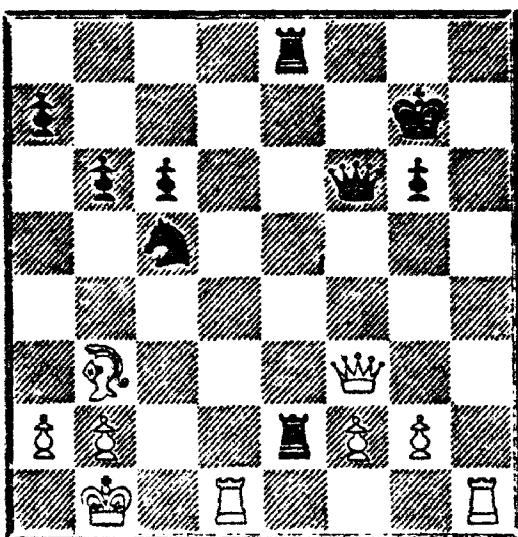
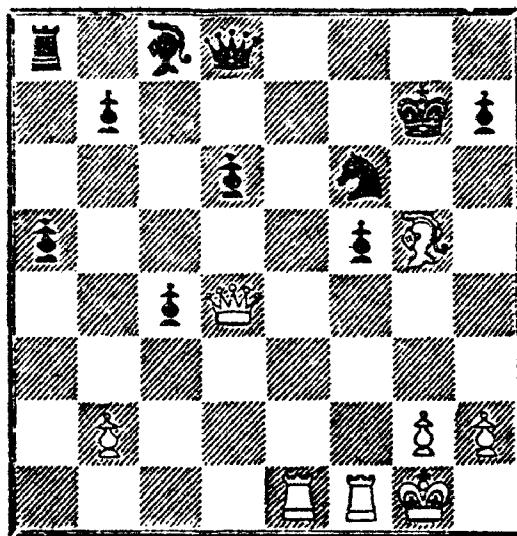


Diagrama núm. 33

Nimzovitch-Marshall
Nueva York, 1927

Juegan las blancas



La ventaja de las blancas es clara a primera vista, lo que sugiere la búsqueda de una combinación. Aquí pueden juzgarse como motivos la posición peligrosa del rey negro, la clavada del caballo y el hecho de que la torre y el alfil de las negras no toman una parte directa en la partida, y en

cambio las piezas de las blancas están soberbiamente colocadas.

1. T8R!

...

El sacrificio de la torre desvía a la dama negra de la defensa del caballo.

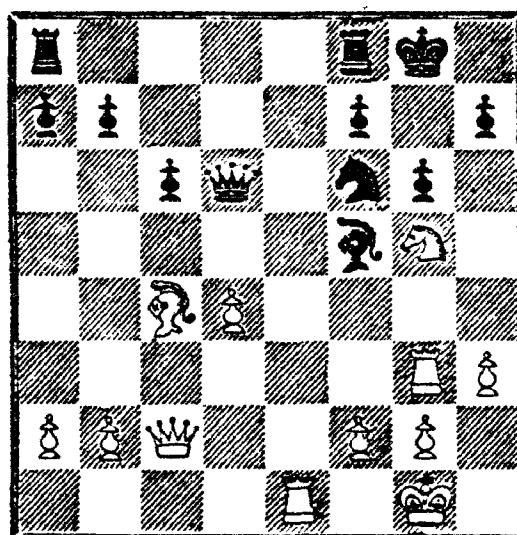
1. ...	D×T
2. D×C+	R1C
3. A6T	Abandonan.

Si 3. ..., D2A, entonces mate con 4. D8D+ y 5. D×D++.

Diagrama núm. 34

Jolmov-Golz
Dresde, 1956

Juegan las blancas



La concentración de las piezas blancas apuntando contra la banda del rey capacitan a aquéllas para hacer una combinación con la idea de diversión. Después del sacrificio inicial, la desventajosa posición de la dama negra desempeña un papel importante.

1. D×A! P×D

Evidentemente las negras no pueden jugar 1. ..., D×T a causa de 2. D×C. Esta variante sería juego «rabiioso» por parte de la dama de las

negras, que por lo demás está condenada. Aquí la rabia no trabaja a favor de las negras, pero sin embargo no se debe dejar de tener en cuenta, cuando se analiza, tales movimientos intermedios; de lo contrario, uno podría encontrarse con una desagradable sorpresa. Ya hemos hablado de esto detalladamente en el capítulo primero. Después del movimiento que se da en el texto de las negras, la «batería» blanca de torre y caballo desempeña el papel decisivo.

2. C4R+ ...

Un doble ataque en dos direcciones.

2. ... D×T

Era esencial tener en cuenta esta réplica al comienzo de la combinación. Un movimiento de rey para ponerse fuera de jaque les dejarían simplemente una pieza menos después de 3. C×D.

3. C×C+

Este es un «movimiento intermedio» por parte de las blancas. Si ahora 3. ..., R2C, entonces un nuevo ataque doble, esta vez con una pieza: 4. C5T+, dejaría a las blancas con ventaja material.

(Véase diagrama núm. 35.)

Este es un ejemplo más complicado.

Las negras usan la idea de diversión como base de una celada. En la partida las negras jugaron:

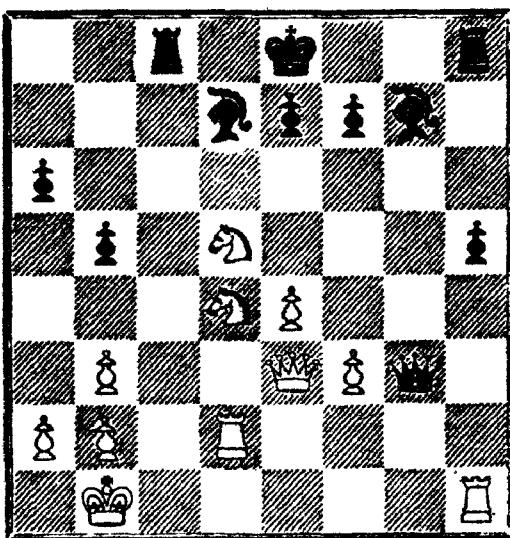
1. ... A3T

Ahora las blancas tienen que retirar su dama a 2A. Ciento que después de 2. D2A, D×D; 3. T×D, P3R, la partida de las blancas sería difícil, por ejemplo: 4. C6A+, R2R; 5. C×A, A6R, etcétera. Las blancas cayeron en una astuta trampa y pronto tuvieron que abandonar.

Diagrama núm. 35

Boleslawsky-Bondarewsky
Torneo 1941

Juegan las negras



2. T×P ...

Al parecer, las blancas supusieron que su oponente se había equivocado y se había olvidado de su rey encerrado en la fila de retaguardia: evidentemente la dama blanca no podía ser capturada, a causa de 3. T×T++. Pero fue la posición cercada del rey blanco lo que las negras planearon explotar cuando montaron la trampa. Para este propósito tentaron a su oponente con la captura del PTR, apartando así la torre de la fila de retaguardia.

2. ... T1CR!

Después de este movimiento, todo se hace claro. Las negras organizan indirectamente un doble ataque: amenazan con capturar la dama, y, sobre todo, con dar un mate por la fila de retaguardia.

3. D3D **D8C+**

Abandonan las blancas

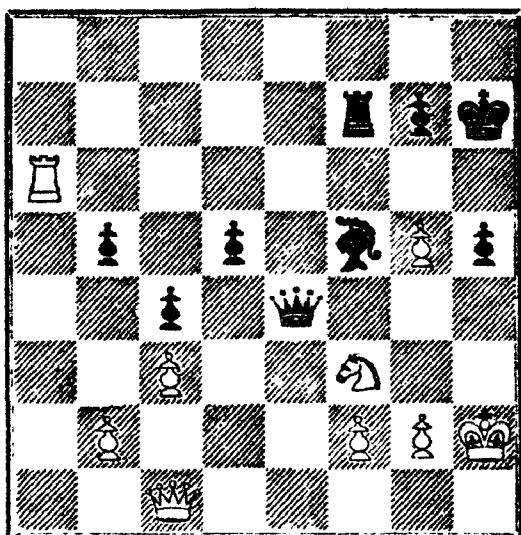
A causa de 4. T1D, T8A+; 5. T×T, D×T++.

COMBINACIONES BASADAS EN DESALOJAMIENTO DE CASILLA

Algunas veces surgen posiciones en las que una pieza o peón del bando atacante tropieza con la acción de otra pieza o peón. Aclaremos esto con algunos ejemplos.

Diagrama núm. 36

Juegan las blancas



El escaque 5CR de las blancas está ocupado por un peón blanco. Si lo moviera de allí y se colocase en su lugar el caballo blanco, las negras se verían perdidas a causa del doble ataque. De aquí que surja el pensamiento de desalojar por la fuerza esta casilla sacrificando el peón.

1. P6C+ A × P

Rehusar el sacrificio llevaría también a una pérdida inmediata.

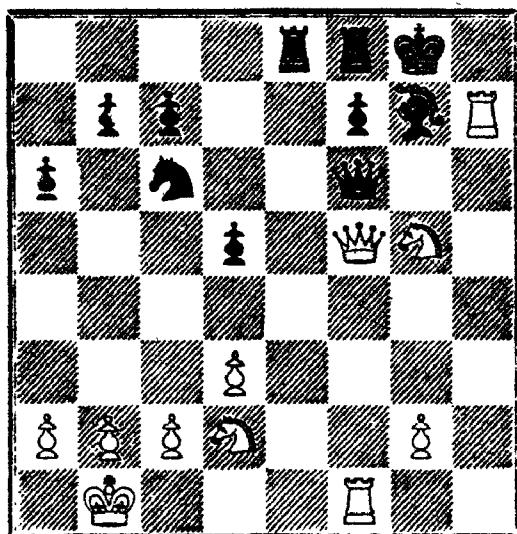
2. C5C+, etcétera.

(Véase diagrama núm. 37.)

Las blancas no pueden capturar dos veces en 6AR porque podrían recibir mate en la fila de retaguardia. Al mismo tiempo, las negras tienen

Diagrama núm. 37

Juegan las blancas



una inmediata amenaza de mate por su parte si su dama se coloca en 7CD y otra amenaza de triunfo con 1. ..., D × D. ¿Qué van a hacer las blancas? ¿Puede decirse realmente que la peligrosa posición del rey de las negras atacado por tres piezas es un motivo inadecuado para una combinación? Si uno no estuviera enterado del desalojamiento de casillas, fácilmente se le pasaría por alto la combinación, pero una vez que nos hemos familiarizado con esto se alcanza inmediatamente la idea de ganar con

1. T8T+!

y el mate sigue en seguida en D7T recién desalojada mediante el sacrificio de la torre.

Pasemos ahora al diagrama siguiente.

(Véase diagrama núm. 38.)

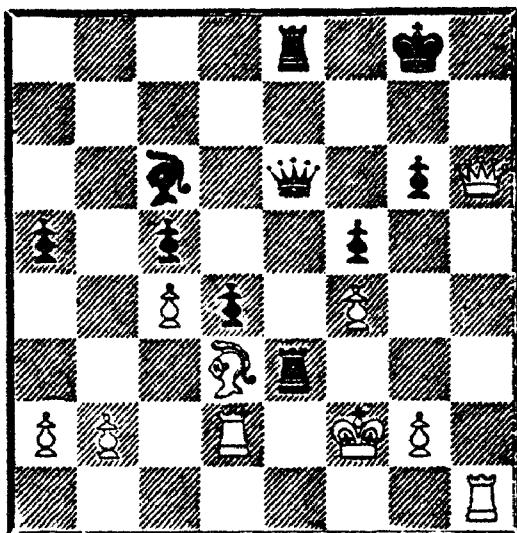
Las blancas amenazan con dar mate con 1. D8T+, etcétera, y gene-

Diagrama núm. 38

Kmoch-Rubinstein

Semmering, 1926

Juegan las negras



ralmente hablando su posición parece completamente satisfactoria. Pero son las negras las que juegan, y la posición del rey de las blancas es tan insegura como la del rey de las negras. Ciento que no se ve a primera vista cómo las negras pueden penetrar en la posición de su oponente a pesar de sus triplicadas piezas mayores en la columna del rey. Sólo el desalojamiento de casilla es la idea que da solución a este problema.

1. ... T6A!+

Las blancas abandonaron

ya que las negras fuerzan el mate en todas las variantes, pues todos sus movimientos son de jaque, y así tienen el mayor grado de compulsión.

La dama y la torre de las blancas activamente colocadas en la columna

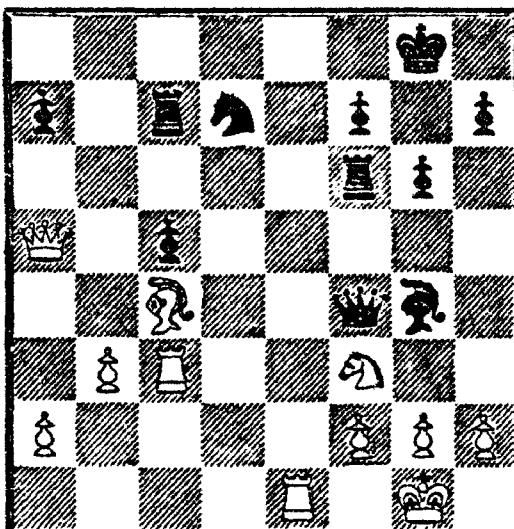
de TR son testigos impotentes de la caída de su rey.

Diagrama núm. 39

Flohr-Byvshov

Semifinal XIX Campeonato U.R.S.S. de 1951.

Juegan las blancas



La dama de las negras defiende la torre en su 2AD. Si se viese atacada, se vería en apuros para encontrar un buen movimiento. Nótese también que la dama guarda al alfil, así es que está «sobrecargada». Las blancas podrían atacar ventajosamente a la dama desde 4AD, ya que entonces las negras no tendrían ninguna defensa satisfactoria. De aquí que se nos ocurra la idea de liberar esta casilla.

1. A×P+! T×A
2. T4A D3D

De lo contrario, viene 3. D×T.

3. T×A

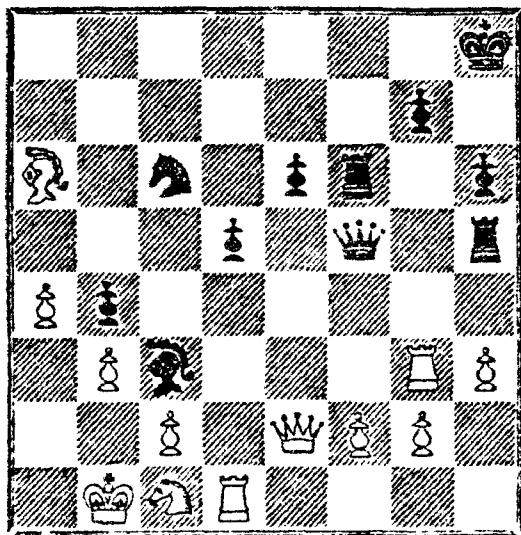
Mediante esta combinación, las blancas han ganado un peón.

COMBINACIONES DE DESPEJE DE LINEA

Habiéndonos familiarizado con el desalojamiento de casillas, examinemos ahora ejemplos basados en despejes de líneas. Es lógico que un caballo, que tiene una especie particular de movimiento de salto, no pueda beneficiarse del despeje de líneas. Similarmente, un peón, que sólo puede avanzar una casilla, no puede tener ninguna línea especial. Para un peón coinciden los conceptos de desalojamiento de casilla y despeje de línea. Pero un peón no movido tiene una «línea» de movimiento, aunque ésta consista meramente en dos casillas.

Diagrama núm. 40

Juegan las blancas



1. T × A!
2. P4CR

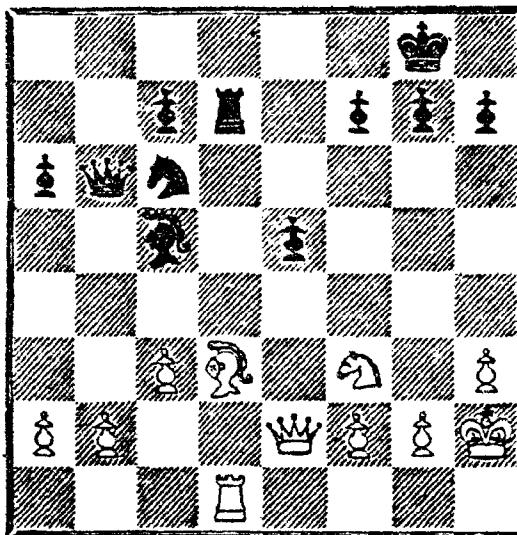
El motivo para la combinación fue el hecho de que la dama y la torre de las negras estaban malamente colocadas, como invitando a un jaque doble por parte del peón. Como resultado, las blancas ganan una pieza por un peón. En este caso teníamos que desalojar la casilla 3CR donde estaba la torre. Uno podría objetar

que el despeje de línea es inconcebible sin desalojar también una casilla. Verdad es que esto es completamente correcto, pero, desde un punto de vista teórico, hay una diferencia y además —lo que es más importante desde nuestro punto de vista— la división de los conceptos de desalojamiento de casilla y de despeje de línea es significativa desde el punto de vista que se refiere a buscar una combinación en la práctica.

Presten particular atención a la posición siguiente, en la que se lleva a cabo un tipo de apertura de línea que es muy común en la práctica, aunque evidentemente en una forma mucho más complicada. Dicho sea de paso, he tenido a menudo ocasión de jugar esta combinación tan elemental en exhibiciones simultáneas.

Diagrama núm. 41

Juegan las blancas



1. A × P+
2. T × T

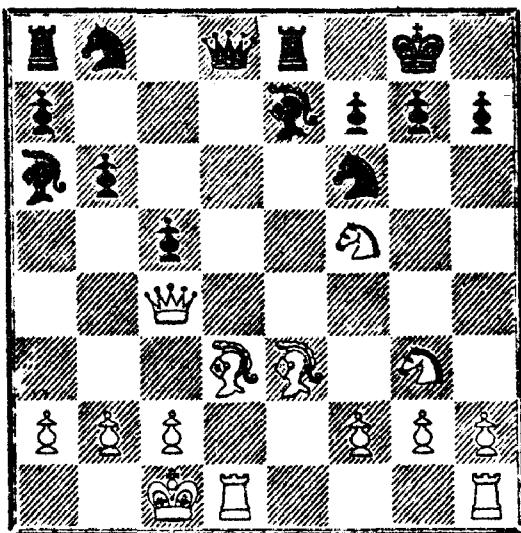
Naturalmente, el jugador que hace una combinación como ésta nunca piensa en ella como desalojamiento de la casilla 3D para que la torre

pueda entrar en acción, sino que más bien sus pensamientos tienden al despeje de línea para la torre sugerido por el motivo de la torre negra sin defensa que está en la columna de la dama.

Diagrama núm. 42

Alekhine-Tartakover
Kecskemet, 1927

Juegan las blancas



En el diagrama núm. 42 la combinación de las blancas repite la idea de despeje de línea por medio de dos sacrificios. El motivo que sugiere la combinación es el hecho de que la dama de las negras está colocada en la línea de una «batería» que consiste en la torre y en el alfil de las blancas.

1. C6T+! ...

Despejando una línea para el alfil que está en 3D. Naturalmente, el sacrificio debe ser aceptado.

1. ... PxC
2. AXP+! ...

El segundo despeje de línea, esta vez para la torre. Las negras aceptaron este segundo sacrificio, ya que rehusarlo también implicaba pérdida, por ejemplo: 2. ..., R2C; 3. C5A+ y 4. DXP ó 2. ..., R1A; 3. AXPT++ ó 2. ..., R1T; 3. DXPAR, CD2D (3. ..., CR2D; 4. A6C ó 3. ..., T1A; 4. TXD ó 3. ..., D2A; 4. C5T, CXC; 5. DXC, RXA; 6. DXP+, RIC; 7. D6C+, R1T; 8. T5D, con un ataque decisivo); 4. A5A (Alekhine da 4. C5A, con ataque para mate, pero esto no es tan claro después de 4. ..., A1A! —N. del E.), y las negras se ven completamente indefensas contra diversas amenazas de las blancas tales como 5. AXC, CXA; 6. C5A ó 5. AXPT ó 5. C5T.

2. ... CXA
3. D4C+ ...

Las blancas podrían también ganar con 3. TXD, AXD; 4. TXT+, A1A; 5. A4A acabando el cambio con ventaja. Alekhine elige un juego aun más simple.

3. ... R1T
4. TXD TXT

Si 4. ..., AXT entonces 5. D3A forzando de nuevo C3AD cediendo el caballo. Las blancas han calculado certeramente todas las variantes.

5. D4R C3AD
6. DXC

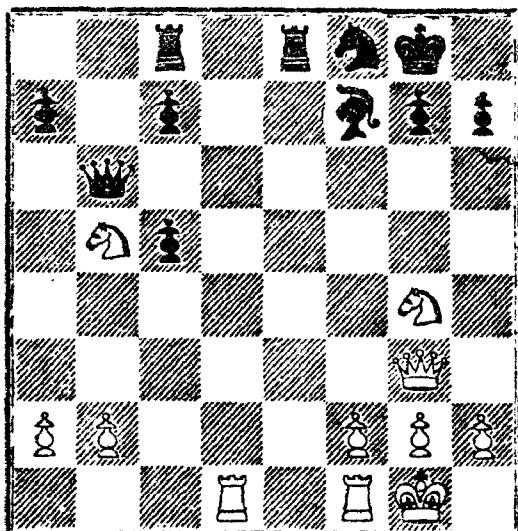
La combinación ha terminado y las blancas tienen una ventaja material decisiva.

COMBINACIONES DE CIERRE DE LINEAS

Esto es lo directamente opuesto a la sección anterior. Hasta aquí habíamos tenido sacrificios con el fin de despejar o abrir una línea para la acción de las piezas del bando activo, ahora tenemos el cierre de la línea de acción por parte de las piezas del bando a la defensiva ejecutado por una de sus propias piezas.

Diagrama núm. 43

Juegan las blancas



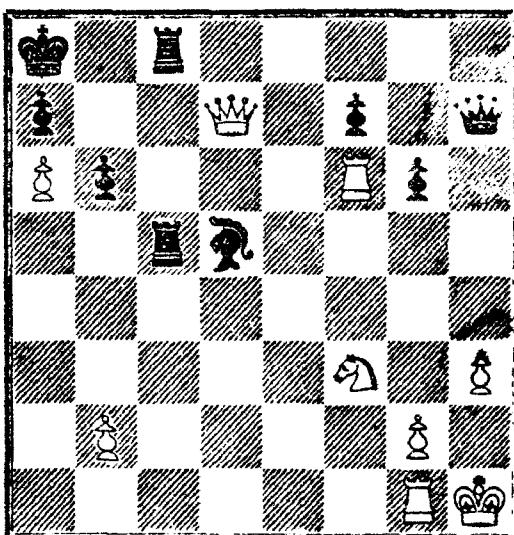
1. C6D!

Este es un cambio con ganancia, ya que después de 1. ..., PxC la línea de acción de la dama de las negras queda cerrada y las blancas pueden jugar la maniobra forzada 2. C6T+, R1T; 3. CxA+, R1C; 4. CxP. Se podría decir que el PAD no movido de las negras es atraído a 3D por el sacrificio del caballo, lo que significa que estamos tratando de la idea de atracción. Pero un análisis más cuidadoso nos convencerá de que el rasgo que es explotado no

es el peón en 3D, sino el cierre de la línea de acción de la dama. Con la atracción, lo que se explota es la pobre posición de la pieza atraída; ése no es el caso aquí.

Diagrama núm. 44

Juegan las blancas



1. T6A!

Después de este sacrificio de torre, en el supuesto de 1. ..., A×T la línea de acción de la torre adelantada queda interrumpida y se sigue mate con 2. D×T. Si, por el contrario, es la torre la que hace la captura en 3AD, entonces la línea del alfil queda cerrada, lo que lleva a mate con 2. D7C. Las negras sólo tienen una defensa contra el mate: 1. ..., T1CD, pero entonces las blancas ganan una torre con 2. T×T.

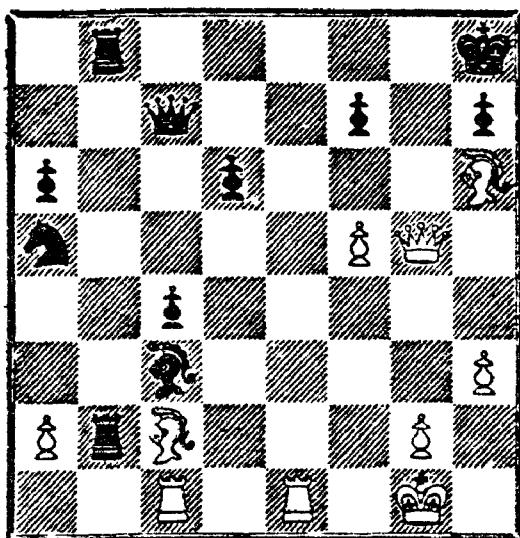
(Véase diagrama núm. 45.)

Las blancas no pueden jugar en busca de mate con 1. P6A, ya que las negras tienen la réplica 1. ...,

Diagrama núm. 45

Saemisch-Ahues
Hamburgo, 1946

Juegan las blancas



D4A+, cambiando damas. Saemisch encontró una notable combinación con la idea de cierre de línea, lo que ocurre en dos variantes.

1. T5R! Las negras abandonan.

Al 1. ..., P×T, cerrando la diagonal del alfil, sigue mate en 7C, en tanto que si 1. ..., A×T entonces 2. P6A y como el alfil ha cerrado la quinta fila 2. ..., D4A+ no proporciona ya una defensa contra el mate.

En las dos combinaciones siguientes la idea es muy próxima a la idea de cierre de línea. La diferencia consiste en el hecho de que la línea de una pieza del oponente no es cerrada por una de sus propias piezas, sino por una pieza del lado activo. Ocurre raramente en la práctica, pero uno debe familiarizarse con ello.

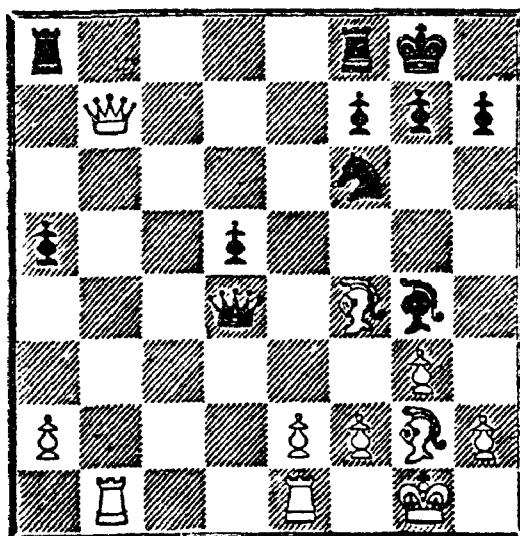
COMBINACIONES BASADAS EN AISLAMIENTO

Aquí la idea se realiza de una forma muy simple.

Diagrama núm. 46

Stahlberg-Persitz
Liublana, 1955

Juegan las blancas



1. A8C!

Si ahora 1. ..., TD×A; 2. D×T pues la dama no puede ser tomada, ya que habría un mate inmediato. Después de 1. A8C la TR queda encerrada. Esto lleva al aislamiento de la otra torre que no está guardada y que no tiene ninguna casilla segura adonde ir. De aquí que esta simple combinación proporcione un cambio ventajoso.

Ahora examinemos un hermoso ejemplo clásico del juego del famoso gran maestro checoslovaco Reti. Esta combinación se inicia con una maniobra forzada relativamente larga. Al parecer, por esto M. Euwe, en su libro *Estrategia y táctica en el ajedrez*, colocó a esta combinación en la categoría de combinaciones «acumulativas».

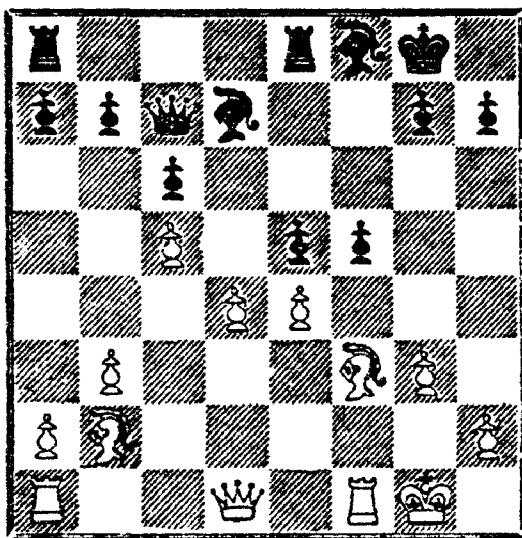
Según mi teoría, ésta es una combinación con una maniobra forzada

introductional que es una parte componente de la misma.

Diagrama núm. 47

Reti-Bogoljubov
Nueva York, 1924

Juegan las blancas



1. D2A ...

Las blancas amenazan con capturar no sólo en 5AR, sino también en 5R al mismo tiempo que defienden su PAD con su dama. ¿Qué van a hacer las negras? Cambiar en su 5R es desventajoso, ya que después de 2. A×P dos peones están amenazados, tanto el PR como el PTR. De aquí que la respuesta de las negras sea forzada.

1. ... PR×P
2. P×P TD1D

El contraataque 2. ..., D4R atacando al peón blanco es insatisfactorio a causa de 3. D4A+, R1T; 4. A×PD, D×PAR; 5. A×PA (una combinación de despeje de línea, aunque muy simple). El intento de atacar a los peones con la torre tampoco es prometedor: 2. ..., T4R; 3. A×PD, T×PAR; 4. A4R, T×T+ (4 ..., T4T pierde por 5. D4A+, R1T; 6. D7A, amenazando a la torre y con dar mate en 8A); 5. T×T, P3TR (ó 5. ..., P3CR; 6. A×PC,

etcétera); 6. D4A+, R1T; 7. D7A, con dos amenazas decisivas, 8. D×A+ y 8. D6C.

3. A5T T4R

Si la torre fuese a 2R ó 6R, entonces, después de 4. A×P, las negras no podrían jugar 4. ..., A×PAR a causa de 5. D×A, con lo que el alfil no puede ser capturado a causa de mate en 8A.

4. A×P T×PAR

Desde luego, si 4. ..., A×PAR, entonces 5. A×T.

5. T×T A×T
6. D×A T×A

Las negras han mantenido la igualdad material, pero si al comienzo de la maniobra forzada hubiesen visto toda la combinación, entonces seguramente habrían preferido permanecer con un peón menos para evitar lo que sigue.

7. T1AR ...

Las piezas blancas se han concentrado para el ataque contra el rey negro. La maniobra forzada introducción está llegando a su fin.

7. ... T1D

Naturalmente 7. ..., A2R pierde por 8. D7A+, etcétera. La defensa 7. ..., D2R es refutada por 8. A7A+, R1T; 9. A5D (*aislando a la torre negra para que no pueda volver a 1D*), 9. ..., D3A no es nada mejor, ya que 10. D8A y ganan.

8. A7A+ R1T
9. A8R!

El movimiento final de la combinación. Evidentemente el alfil no puede ser capturado so pena de mate. Al mismo tiempo 9. A8R! ha aislado a las piezas mayores negras que ya no actúan a lo largo de la fila de reaguardia de las negras para defender al alfil, por lo que Bogoljubov abandonó.

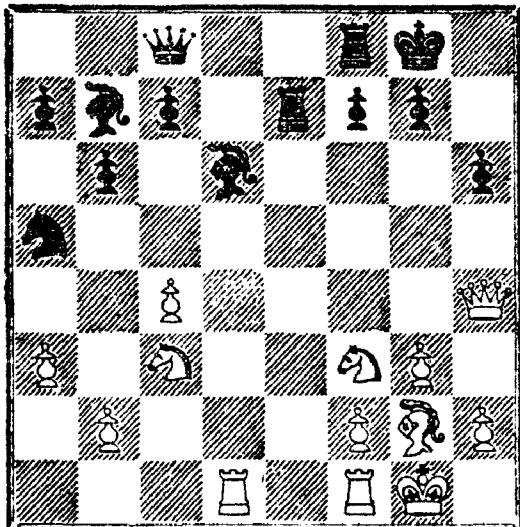
COMBINACIONES BASADAS EN DESTRUIR UNA GUARDIA

Al examinar las ideas de atracción, diversión y así sucesivamente, hemos estado tratando en esencia de la eliminación de una defensa en el sentido amplio de la palabra, ya que cualquier combinación persigue este propósito. En el análisis final, el bando a la defensiva se ve privado de toda defensa satisfactoria y tiene que sufrir pérdidas materiales o empeoramiento de su posición.

Cuando se habla de combinaciones basadas en destruir la guardia, pensamos en combinaciones en las que la destrucción se realiza por medio de un sacrificio directo o, como podría decirse, en su «forma más cruda».

Diagrama núm. 48

Juegan las blancas



Al parecer, las negras tienen una posición sólida, pero con un simple sacrificio en el cambio las blancas ganan una pieza.

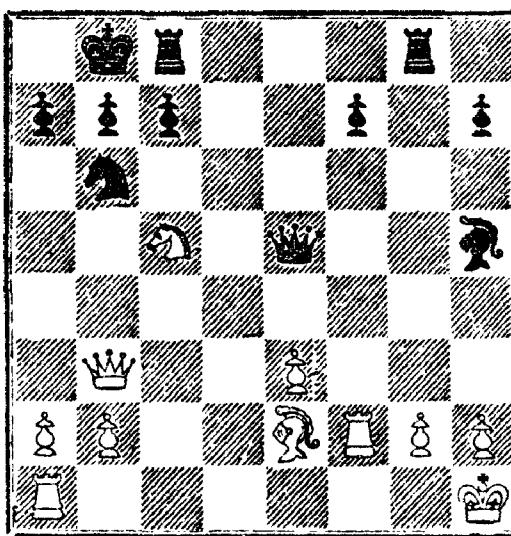
1. T × A!

Como en todos nuestros ejemplos de libros de texto, esta combinación es, desde luego, completamente elemental, pero da una idea clara de lo

que significa «destruir una guardia». Si la torre es capturada, se sigue 2. D × T. Un sacrificio puede utilizarse no sólo para liquidar a una pieza o peón que defiende a otra pieza, sino también para destruir la defensa de algún punto importante, como en el ejemplo siguiente.

Diagrama núm. 49

Juegan las blancas



El caballo negro en 3C está defendiendo una casilla importante, ya que si no fuese por este caballo, las blancas darían jaque doble a rey y dama en 7D. De aquí que surja el pensamiento de que si este caballo fuese destruido, la defensa de 7D quedaría destruida al mismo tiempo.

1. D × C!

Y las blancas ganan al menos un caballo, ya que si 1. ..., D4D; 2. C6T+ y 3. C×P+, acaban ganando una torre.

(Véase diagrama núm. 50.)

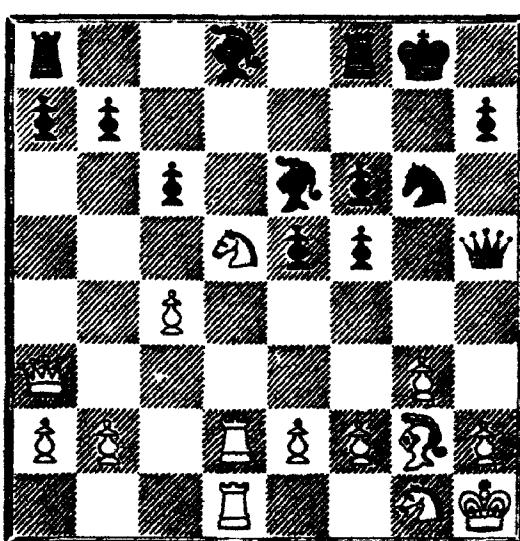
1. D6D! ...

Diagrama núm. 50

J. Rabinovich-Panov

IX Campeonato U.R.S.S., 1934

Juegan las blancas



El movimiento introductorio para la combinación.

1. ... A2AR

Si 1. ..., A×C; 2. P×A con ventaja, ya que no existe ninguna defensa satisfactoria contra la amenaza 3. P×P.

2. D×A! ...

Al sacrificar su dama, las blancas destruyen la guardia de 3AR de las negras. Si 2. ..., TD×D; 3. C×P+ es el ataque resultante.

2. ... P×C

Si 2. ..., A×C, entonces 3. A×A+ y si 3. ..., R1T; 4. A3A.

3. D×PA

Valorando la posición final, podemos decir que las blancas han logrado una ventaja definida: tienen

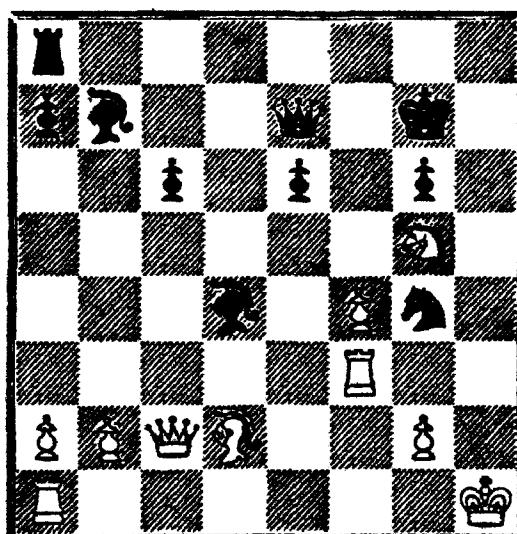
un peón más y si 3. ..., P×P entonces 4. T7D es muy desagradable para las negras.

Diagrama núm. 51

Grigoriev-Chistiakov

Moscú, 1935

Juegan las negras



El rey de las blancas está mal colocado. A cualquiera se le ocurre un ataque a lo largo de la columna abierta TR. Examinando la posición cuidadosamente, vemos que la defensa de las blancas está basada en su casilla 3TR. ¿Cómo puede superarse esto? La casilla está defendida tanto por la torre como por el caballo. ¿Se puede destruir a una de las piezas defensoras con un sacrificio? Analizando todos estos factores, llegamos a la posibilidad de un sacrificio de la dama por el caballo de las blancas. El análisis exacto muestra que esta combinación es ventajosa.

- | | |
|--------|------|
| 1. ... | D×C! |
| 2. P×D | T1T+ |
| 3. T3T | T×T+ |
| 4. P×T | P4A+ |

Y mate al siguiente movimiento.

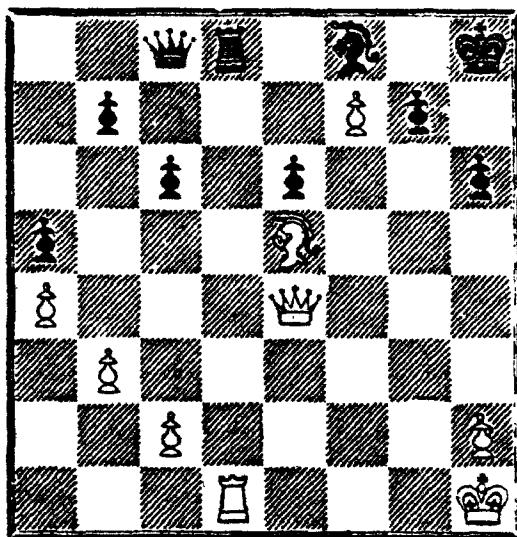
COMBINACIONES BASADAS EN APODERARSE DE UN PUNTO

El verdadero nombre de la idea —apoderarse de un punto vital— da una buena idea del tema de tales combinaciones.

Diagrama núm. 52

Nimzovitsch-Rubinstein
Berlín, 1928

Juegan las blancas



El rey negro está mal colocado, y sus piezas principales —la dama y la torre— no desempeñan papel alguno en su defensa. 1. D6C se deja sugerir con la amenaza decisiva de 2. D×PT++, pero esto entraña ceder una torre.

Hagamos el cálculo necesario. 1. D6C, T×T+; 2. R2C, T7D+ (*el mate puede también ser evitado con 2. ..., T8C+, pero, después de 3. R×T, A4A+; 4. R2C, no hay posibilidad de más defensa*); 3. R3T y aquí también las negras están indefensas. ¿Cuál era la idea de esta combinación?

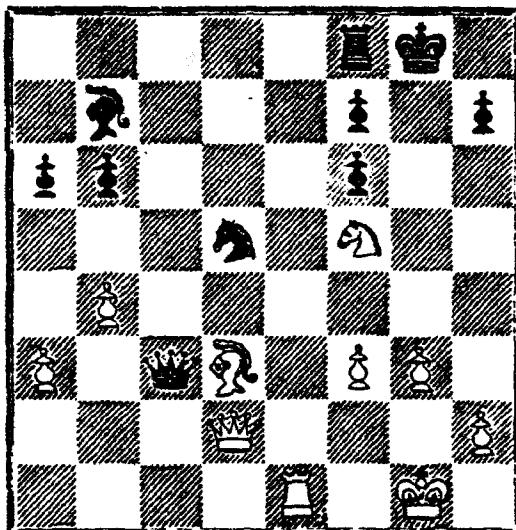
Aquí no vemos ni atracción, ni diversión, ni ninguna otra de las ideas

que hemos examinado hasta ahora. Aquí tenemos algo nuevo. El punto de la combinación es apoderarse de una casilla cuya ocupación justifica el sacrificio.

Diagrama núm. 53

Spielmann-Tartakover
Marienbad, 1925

Juegan las blancas



También aquí el rey negro está en una posición difícil. Las dificultades de una formación seriamente debilitada de peones se ven agravadas por la soberbia posición del caballo blanco, pues sólo se necesita que la dama blanca penetre en la banda del rey y todo está acabado. Apenas hemos pensado en esto cuando inmediatamente se nos ocurre la idea de apoderarnos de una casilla por medio de la combinación.

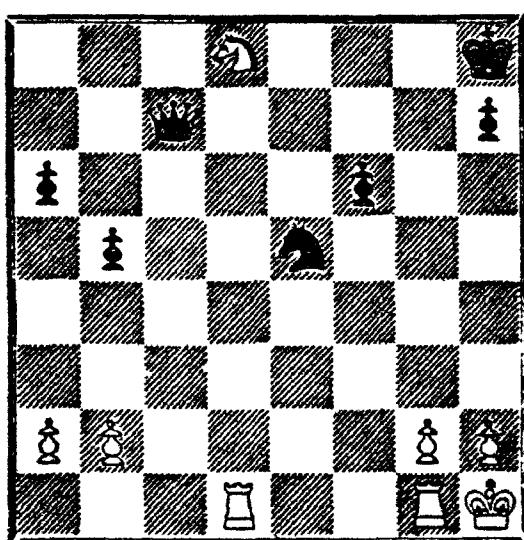
1. D6T! D×T+
 2. A1A

Ahora las negras no tienen defensa alguna contra el mate.

Diagrama núm. 54

Taimanov-Zhujevitsky
Semifinal XVII Campeonato U.R.S.S.,
1949

Juegan las blancas



En esta posición, Taimanov jugó descuidadamente 1. C6R, contando con que la partida estaba terminada. Sin embargo cayó en una astuta trampa basada en la idea de apoderarse de un punto.

1. ... C5C!

Con tal de apoderarse de esta casilla, ningún precio puede ser demasiado alto. Hay dos amenazas: 2. ..., D×P++ y 2. ..., C7A++.

2. P3CR ...

El único movimiento.

2. ... D3A+
3. T2C C7A+

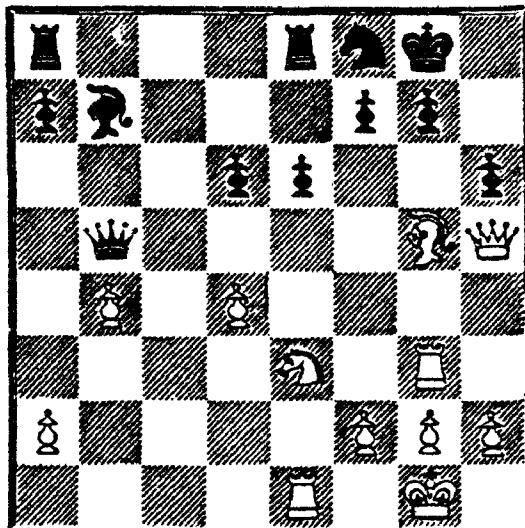
Y las negras ganan. En los tres ejemplos hemos mostrado sacrificios encaminados a apoderarse de un punto, lo que llevaba a mate o a una rápida ganaña. Naturalmente, las combinaciones para apoderarse de un punto pueden llevar a las más diversas clases de ventajas. Como en to-

das las combinaciones, el sacrificio sólo necesita estar justificado por subsiguientes logros. El siguiente ejemplo clásico ilustra esto muy bien.

Diagrama núm. 55

Torre-Lasker
Moscú, 1925

Juegan las blancas



El rey negro, en una posición inadecuadamente defendida, y la actividad de las piezas blancas por la banda del rey, sirven de motivos poderosos para emprender una combinación. Es interesante que un jugador tan sobresaliente como Emanuel Lasker, campeón del mundo durante 27 años, prestase atención inadecuada a estos motivos.

1. A6A! ...

Un sacrificio de dama con la idea de apoderarse del punto 7CR.

1. ... D×D

Ahora las blancas juegan una maniobra forzada que se ha acostumbrado a llamar el «molinó». Aconsejo al lector que tome nota de esta maniobra.

2. T×P+ R1T
3. T×P+ R1C
4. T7C+ R1T

5. T × A +	R1C
6. T7C +	R1T
7. T5C +	...

La torre blanca ha destruido la fila dos de las negras. Se abstiene de capturar el PTD por una continuación del proceso para no abrir así una columna a lo largo de la cual la torre negra podría capturar el PTD de las

blancas y tornarse así activa después del final de la combinación.

7. ...	R2T
8. T × D	R3C

Este doble ataque por parte de su rey hace que las negras puedan recuperar una pieza, pero siguen estando con tres peones menos.

9. T3T	R × A
10. T × P +	Abandonan.

COMBINACIONES DESTRUCTORAS

Si una combinación está dirigida contra un determinado objetivo y va acompañada de sacrificios como para dejar este objetivo abierto a un siguiente ataque, decimos que se ha llevado a cabo una combinación destructora. Con objeto de dejar expuesto el objetivo al ataque, esto es, de destruir la mayor parte de su cubierta protectora de piezas y peones, han de realizarse considerables sacrificios, sin quedarse en términos medios. De aquí que inmediatamente surja la pregunta: ¿vale todo ello la pena?

Si en realidad se llegase a lograr el objetivo de la combinación, ¿han estado justificados los sacrificios o han sido demasiado grandes?

Supongamos que la combinación gana la dama opuesta con el gasto de menos material. La combinación «destructora» estará justificada. Cuando abrimos brecha en la posición de una dama por medio de sacrificios, tendemos, sin embargo, a aumentar su movilidad, y es prácticamente imposible capturar a una dama «abierta». Las mismas consideraciones se aplican a una torre, y para una torre «abierta» uno puede sacrificar sólo una pieza menor; de lo contrario, la combinación carecería de valor.

Pero, ¿puede uno realmente lograr mucha destrucción por medio sólo del sacrificio de una pieza menor? Todas estas consideraciones generales se mencionan con objeto de explicar por qué en el juego práctico las combinaciones destructoras normalmente quedan limitadas a operaciones contra el rey. Con objeto de «ganar» el rey, esto es, de darle mate, uno puede, desde luego, llevar a cabo los mayores sacrificios posibles. Además, el rey no es sólo una pieza de pequeña movilidad, sino que está sujeto a reglas particulares que restringen aún más sus movimientos. Por supuesto, no es esencial que una combinación destructora tenga que acabar en mate. Para un rey, quedar expuesto en un tablero abierto en el medio juego es siempre tan peligroso, que, para salvarse del hostigamiento de las piezas atacantes, un defensor puede verse forzado a entregar un montón de material, lo que generalmente hace que una combinación resulte sólida aunque no fuerce el mate, ya que el material sacrificado puede ser recuperado con interés. Examinemos un cierto número de ejemplos del juego práctico; en el curso de este examen haremos algunos comentarios supplementarios sobre combinaciones destructoras de

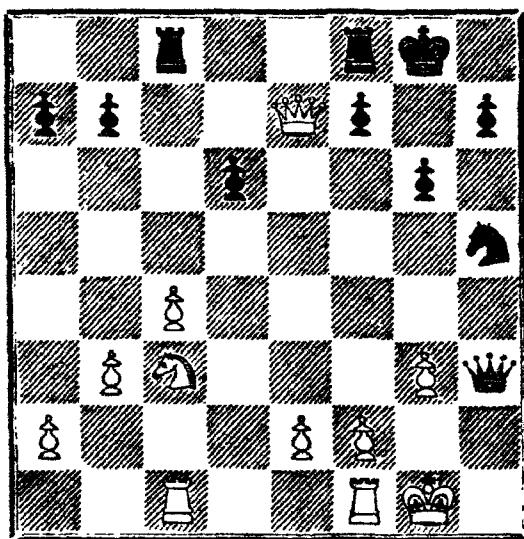
tipos encontrados a menudo en la práctica.

Diagrama núm. 56

Bannik-Tal

Semifinal XXIII Campeonato U.R.S.S., 1955

Juegan las negras



Habiendo estudiado la posición cuidadosamente, notamos que la protección de peones del rey blanco ha quedado debilitada y que no hay en absoluto piezas que lo defiendan. La dama y el caballo negros están amenazadoramente cerca de él. Estos motivos sugieren la dirección del ataque principal: la destrucción de la posición del rey blanco.

- | | |
|----------|--------|
| 1. ... | C × P! |
| 2. P × C | D × P+ |
| 3. R1T | ... |

La idea de destrucción ha sido ejecutada mediante el sacrificio del caballo por dos peones. El rey está ahora completamente abierto, pero las negras no pueden ganar con sólo su dama, por tanto, surge ahora el nuevo problema de sacar a relucir sus reservas lo más rápidamente posible para un ataque decisivo contra el rey. Si hace esto con demasiada lentitud, las piezas de las blancas se

encargarán de la protección de su rey. Noten ustedes cómo, una vez que se ha llevado a cabo la destrucción, las negras adoptan un plan cuidadosamente calculado para hostigar al rey blanco.

- | | |
|-----------|------|
| 3. ... | TD1R |
| 4. D × PC | ... |

Las blancas capturan el peón para poder regresar a 2CR y encargarse de la defensa. Si en lugar de eso 4. D6A entonces 4. ..., T4R; 5. D3A, D5T+; 6. R1C, T4C+, con lo que las blancas tienen que ceder dama por torre. A propósito de esto, noten ustedes que las negras no deben jugar 5. ..., T4T+, pues las blancas ganarían con una combinación de diversión: 6. D × T, P × D; 7. T1CR. La posibilidad de esta contracombinación nos recuerda una vez más lo cuidadosos que debemos ser en nuestro análisis, recordando que incluso en una posición completamente ganada, un solo movimiento descuidado puede crear inmediatamente un motivo para una contracombinación.

- | | |
|--------|------|
| 4. ... | T4R |
| 5. D2C | T4T+ |
| 6. R1C | D6R+ |
| 7. D2A | ... |

Evidentemente, los últimos pocos movimientos de las blancas han sido forzados; 7. T2AR?, T4CR.

- | | |
|--------|-----|
| 7. ... | D3T |
|--------|-----|

Ahora hay amenazas tanto de 8. ..., T8T+; 9. R2C, D6T++ y 8. ..., T4C+.

- | | |
|-----------|-----|
| 8. D × PT | ... |
|-----------|-----|

Liberando 2AR para la fuga del rey.

- | | |
|---------|------|
| 8. ... | D4C+ |
| 9. R2A | T7T+ |
| 10. R1R | ... |

Si 10. R3A, entonces 10. ..., T6T+; 11. R4R (11. R2A, D6C++),

11. ..., T1R+; 12. R4D, D4R++. Ocupando 1R el rey blanco ha bloqueado una línea propia.

10. ... D × T+
11. C1D

La operación forzada, que empezó con el sacrificio del caballo, está terminada ahora. Las negras han salido del cambio con una brillante posición.

¿Qué hemos visto en este ejemplo? Hubo sacrificios; maniobras forzadas, incluyendo una con la idea de cerrar líneas. Sin embargo, los sacrificios fueron jugados por las negras sin explotar ninguna de las ideas tácticas que hemos estudiado hasta ahora. Toda la combinación representa un plan definido y tiene una naturaleza estratégica.

Por supuesto, en las combinaciones destructoras uno puede tener como partes componentes combinaciones con diversas ideas tácticas, pero todo está básicamente subordinado a la idea de destrucción seguida por un ataque contra el rey al descuberto. Difícilmente puede decirse que la combinación de Tal consistiera en atraer al rey blanco a 1T y dejar la cosa así. Esta afirmación me parece completamente ingenua. La cuestión esencial, como hemos visto, no era la atracción del rey a 1T, sino barrer la cubierta de peones del rey cuando las negras tuvieron un plan certamente calculado de explotar la comprometida situación resultante del rey. También es incorrecto hablar meramente de destruir la guardia; en este caso es la pieza o peón guardián el que es destruido y no precisamente el peón que le sirve de cobertura al rey.

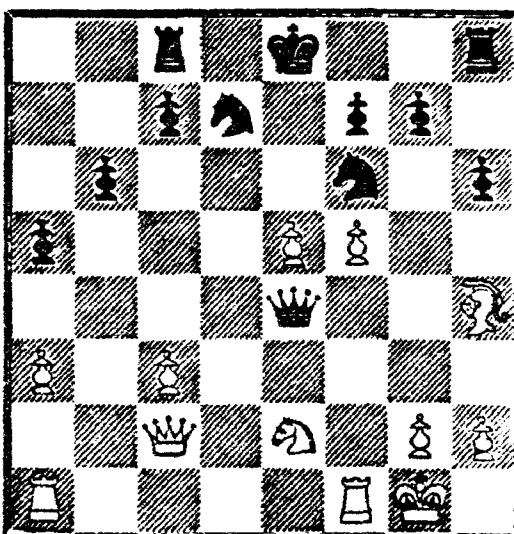
(Véase diagrama núm. 57.)

El rey negro no está todavía encerrado, en tanto que las blancas están completamente desplegadas. Estas circunstancias sirven de motivo claro para atacar al rey negro. Pero, ¿cómo? Se nos ocurre inmediata-

Diagrama núm. 57

Lilenthal-Capablanca
Hastings, 1934-5

Juegan las blancas



mente la idea de una combinación para destrucción. El análisis concreto muestra que hay una combinación con un sacrificio de dama.

1. P × C! D × D

La aceptación es forzada, ya que, si 1. ..., D × A, entonces simplemente 2. P × P, T1CR; 3. P6A, con una ganancia simple —3. ..., C × P es entonces imposible a causa de 4. D5A.

2. P × P T1CR
3. C4D ...

Las blancas han destruido la posición del rey negro con su sacrificio de dama, dejándola completamente abierta para el ataque. Noten ustedes que el rey no tiene un solo movimiento y que la actividad del alfil y del caballo de las blancas han aumentado grandemente. Aparte esto, una de las torres blancas está a punto de iniciar el trabajo en la columna del rey. Todo esto es una consecuencia lógica de la forma en que fue abierta la posición. Juntamente con esto, como ya dijimos al

comienzo de la sección, el poder de las piezas crece, y el rey se ve colocado en una posición muy peligrosa. Para evitar el mate, las negras se ven forzadas ya a sufrir grandes pérdidas de material, de forma que las blancas acaban mejor.

3. ... D5R

S 3. ..., D×PA; 4. TD1R+, C4R; 5. T×C+, R2D; 6. T7R+, y las blancas salen ganando.

4. TD1R C4A
5. T×D+ C×T
6. TIR

Las blancas capturan ahora el caballo y éste es material aprovechable, aparte de que tienen así una posición mucho mejor.

También en este ejemplo vimos un plan exactamente calculado de ataque después del sacrificio, mediante el cual quedaba destruida la posición del rey. En este caso particular el sacrificio no es directo, sino indirecto, ya que no es la dama, sino el PR el que, al precio de la dama, lleva a cabo la destrucción, pero este es un detalle que en principio no tiene ninguna importancia. La naturaleza estratégica de la combinación es clara una vez más. No se trata de un caso de atraer al rey; la analogía de esto con los ejemplos inmediatamente precedentes es obvia.

(Véase diagrama núm. 58.)

Una vez más tenemos una posición enrocada debilitada y piezas distantes de la defensa de la banda del rey. Los mismos motivos y de nuevo una combinación destructora:

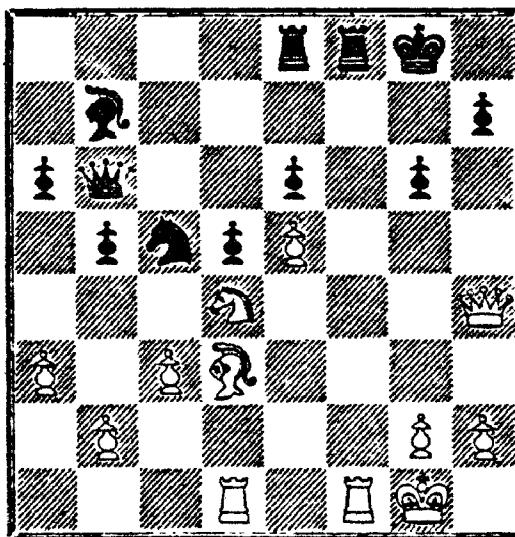
1. A×PCR! P×A

Sacrificando el alfil, las blancas indican el propósito de barrer la cobertura de peones del rey como en la partida Bannik-Tal. Pero aquí se explota la desventaja de la posición abierta del rey, como veremos, jun-

Diagrama núm. 58

Bialas-Stahlberg
Hamburgo, 1955

Juegan las blancas



tamente con otro defecto en la posición negra.

2. D6T ...

Las blancas amenazan con jugar 3. D×P+, R1T; 4. T6A, tras de lo cual las negras no tendrían defensa alguna. Por ejemplo, si 4. ..., T×T; 5. P×T, amenazando tanto con 6. D7C++ como con 6. D×T+; o si 4. ..., D2A; 5. D6T+.

2. ... D2A

Aprestando la dama para la defensa. Si en lugar de eso 2. ..., C5R, entonces las blancas podrían jugar 3. T×T+, T×T; 4. D×P+, R1T; 5. T3D, etcétera.

3. P4CD ...

Las blancas expulsan al caballo para privar de defensa al PR. Si 3. ..., C5R, las blancas podrían jugar esta combinación con la idea de atracción: 4. T×T+, T×T; 5. D×T+, R×T; 6. C×P+; el ataque resultante es una horquilla, y después de

6. ..., R2R; 7. C×D, C×P; 8. T3D, P5D; 9. T3T (*no* 9. T×P, C7R+), con lo que las blancas ganan. Una defensa más tenaz es 3. ..., D×P, aunque también en este caso es clara la ventaja de las blancas: 4. T×T+, T×T; 5. D×P+, R1T (*o* 5. ..., D2C; 6. D×D+ *y* 7. P×C); 6. D6T+, R1C; 7. P×C, con un peón extra y mejor posición.

3. ...	D2C
4. T×T+	T×T
5. D×D+	R×D
6. P×C	

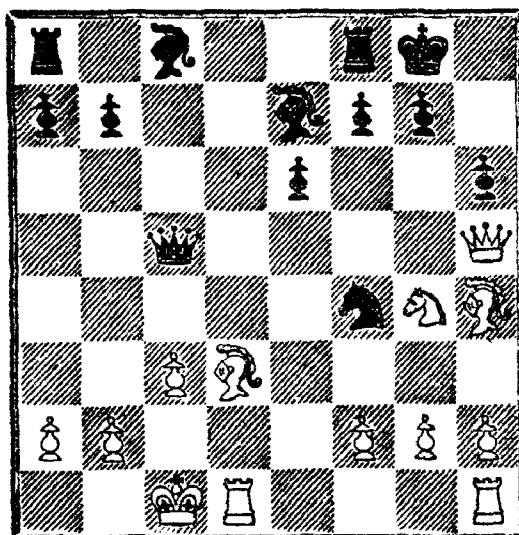
Las blancas tienen un peón más y una ventaja posicional.

Comparado este ejemplo con los anteriores notamos que en este caso una segunda combinación, basada en diversión, formaba una parte componente de la combinación, pero que el propósito básico subsistía: la destrucción.

Diagrama núm. 59

Bondarewsky-Zagoriansky
Semifinal XIV Campeonato U.R.S.S.,
1944

Juegan las blancas



Explotando su concentración de piezas en la banda del rey, las blancas llevan a cabo una combinación destructora.

1. C×P+! ...

La combinación que empieza 1. C6A+ funciona solamente en dos variantes, esto es, 1. ..., A×C; 2. D×D 6. ..., P×C; 2. D×PT, pero al jugar 1. ..., R1T, las negras todavía podrían defenderse.

1. ... P×C

Si 1. ..., R1T; 2. C×P+, R1C;
3. A7T++.

2. D×PT C3C

2. ..., P4A era algo sin esperanzas a causa de 3. A×A, D×A (3. ..., C×A+; 4. T×C es desde luego peor); 4. D×C con dos peones de ventaja (*y si* 2. ..., C×A+; 3. T×C, A×A; 4. T3C+, A×T; 5. PT×A, la misma idea ganadora que en la partida.—N. del E.).

3. A×C	P×A
4. D×P+	R1T
5. D6T+	R1C
6. T3D	A×A

Tampoco otros movimientos habrían impedido una ganancia rápida por parte de las blancas.

7. D6C+ R1T
8. T3C!

La línea más simple. Las negras abandonan.

(Véase diagrama núm. 60.)

En este diagrama, la posición del rey de las blancas tiene una buena cobertura de peones, pero la circunstancia de que no haya ninguna pieza defensora en esta banda permite a las negras iniciar una combinación cuya idea principal es de nuevo la de destrucción.

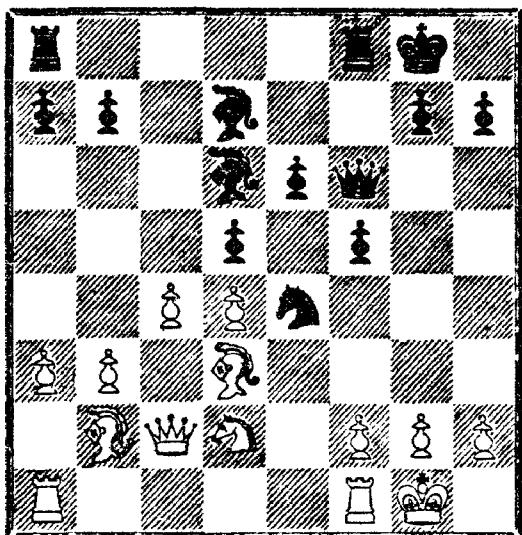
1. ... A×PTR+!
2. R×A D3T+

A primera vista, esto puede parecer una combinación basada en la

Diagrama núm. 60

van Hoorde-Fichtl
Gante, 1954

Juegan las negras



atracción. De hecho, el sacrificio del alfil de las negras ha atraído al rey a 2T, de forma que se sigue un doble ataque contra el rey y el caballo. Sin embargo, pronto veremos que ésta sería una conclusión superficial.

3. R1C CxC

Desde luego no 3. ..., DxC; 4. AxC.

4. A1A ...

Esta réplica lleva a la captura del caballo negro. Si tuviésemos un simple caso de combinación de atracción, habría sido una combinación incorrecta. Pero las negras lo han calculado todo certamente y pronto se pondrá de manifiesto que su propósito era una combinación destructora. De aquí que objetivamente fuese mejor para las blancas haber jugado 4. TR1R.

4. ... C6A+!

Un nuevo sacrificio por diversión, con lo que las negras logran una destrucción importante de la posición

enrocada de las blancas, cosa que ya habían tenido en cuenta al jugar el primer movimiento de esta combinación.

5. PxC D6T

Ahora el rey está abierto a ataque frontal, y para este propósito las negras pondrán en juego a su torre por el camino 3A.

6. A4A ...

Si 6. P4A, entonces 6. ..., D5C+ y 7. ..., T3A. Las blancas no tienen ninguna defensa satisfactoria.

6. ... T3A

7. A5C ...

Si las blancas mueven su torre de 1AR, entonces las negras continúan con 7. ..., T3C+; 8. A3C, T3T, etcétera.

7. ... T3C

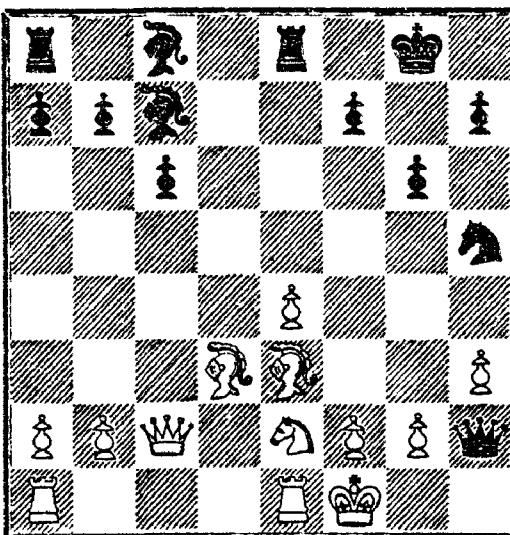
8. P4A P3TR

Las negras ahora recobran la pieza y siguen con ventaja de material.

Diagrama núm. 61

Davidson-Alekhine
Semmering, 1926

Juegan las negras



La dama negra, dos alfiles y el caballo están apuntando a la banda del rey de las blancas, en tanto que las piezas blancas apenas toman parte alguna en la defensa del rey. Todo esto se suma a añadir motivos para una combinación de destrucción.

- | | |
|----------|----------|
| 1. ... | A × P! |
| 2. P × A | D × PT + |
| 3. R1C | A7T + |
| 4. R1T | C5A! |
| 5. C × C | A × C + |
| 6. R1C | A7T + |
| 7. R1T | D6A + |

Una combinación basada en la atracción.

- | | |
|----------|-----|
| 8. R × A | T4R |
|----------|-----|

Esta es la maniobra standard para crear amenazas decisivas con las que ya nos hemos familiarizado mucho.

- | | |
|--------|-----|
| 9. D5A | ... |
|--------|-----|

No hay ningún otro movimiento.

- | | |
|-----------|-------|
| 9. ... | T × D |
| 10. A × T | D4T + |
| 11. R2C | D × A |

Las negras tienen una ventaja material decisiva.

Hemos citado un número de ejemplos del juego práctico en todos los cuales el bando activo ganaba una ventaja por medio de una combinación para destrucción. Uno debe notar también en particular que semejante combinación destructora ocurre a menudo en casos en que un bando, hallándose en una posición difícil, inicia una combinación para obtener tablas por medio del jaque perpetuo.

Puede ser muy lógico en una combinación proponerse unas tablas, a causa de la posición expuesta del rey.

Puede resultar muy difícil clasificar una combinación sobre la base

de las ideas incorporadas a la misma.

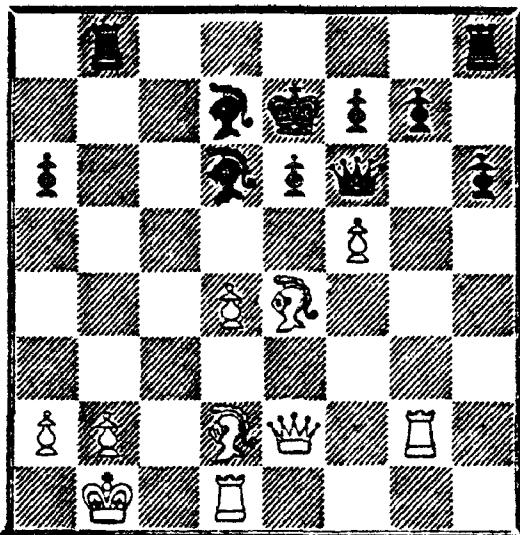
El ajedrez es tan complicado, que en la práctica ocurre frecuentemente ver combinaciones donde toda una variedad de ideas tácticas están entrelazadas para formar un conjunto unificado. A menudo, cuando se trata con tales uniones de ideas, resulta difícil asignar a alguna de ellas el papel principal. Consideraremos ahora algunos ejemplos de esta índole, eligiendo deliberadamente los ejemplos más simples. También hay que tener en cuenta que no siempre es posible establecer una frontera clara entre dos ideas diferentes.

Diagrama núm. 62

Portisch-Florian

Budapest, 1955

Juegan las negras



- | | |
|----------|-----------|
| 1. ... | T × P + ! |
| 2. R × T | D × P + |
| 3. A3AD | T1CD + |

Todo esto es claro y simple desde el punto de vista práctico. Pero traten ustedes de definir cuál era la idea de la combinación. Uno podría hablar tanto de combinación de destrucción como de combinación de

atracción del rey. Así hay casos en que resulta imposible clasificarlo todo exactamente.

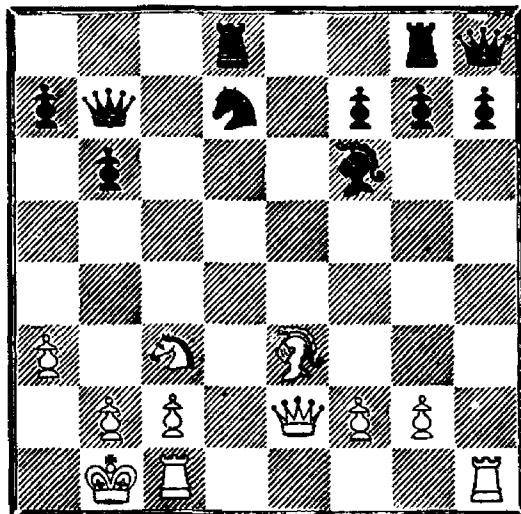
Tomemos otro ejemplo:

(Véase diagrama núm. 63.)

Las blancas dan mate en dos con 1. $T \times P +$ y 2. $D5T$. ¿Cuál fue la idea de la combinación? Como resultado del sacrificio, el rey fue atraído a $2T$, pero esto es también un caso de destrucción. En general podría decirse que en vista de la destrucción mínima de la posición del rey las ideas de destrucción y atracción se entremezclan.

Diagrama núm. 63

Juegan las blancas

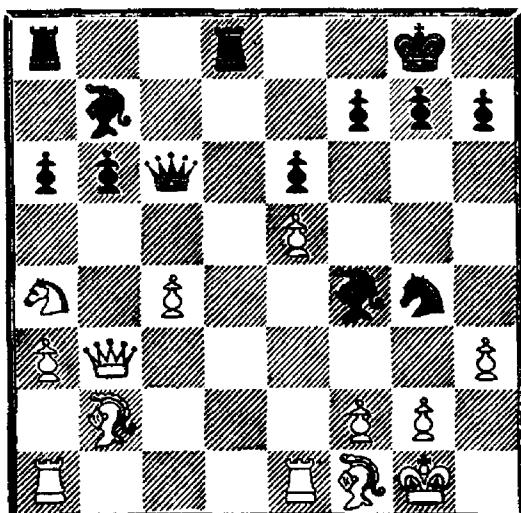


COMBINACIONES CON MOTIVOS MEZCLADOS

Diagrama núm. 64

Gerasimov-Smyslov
Moscú, 1935

Juegan las negras



Como ya hemos visto, una concentración de piezas apuntando al rey

oponente puede ser un buen motivo para una combinación.

1. ... **T6D!**

La torre es amenazada por dos piezas. Si 2. $A \times T$, entonces el alfil es apartado de la defensa de $2C$ y las blancas reciben mate en esa casilla. Después de 2. $D \times T$ la dama es atraída a una pobre casilla, lo que es explotado con 2. ..., $A7T+$; 3. $R1T$, $C \times PA+$; 4. $R \times A$, $C \times D$. De aquí que el sacrificio de la torre tenga dos ideas: atracción y diversión.

2. **D × P** ...

Otras réplicas no serían mejores, como pone de manifiesto el juego subsiguiente.

2. ... **T × PTR**

Una vez más un sacrificio con la idea de diversión. Hay ahora una

amenaza de 3. ..., D×D; 4. C×D, A7T+; 5. R1T, C×P++ y si 3. D×D, entonces directamente 3. ..., A7T+ y 4. ..., C×P++.

3. A4D ...

Las blancas defienden su casilla 2AR, pero ahora sigue la maniobra que vimos en la partida Torre-Lasker. En este caso el «molino» es montado por una torre y un alfil, pero tienen papeles cambiados.

3. ... A7T+
4. R1T A×P+
Abandonan.

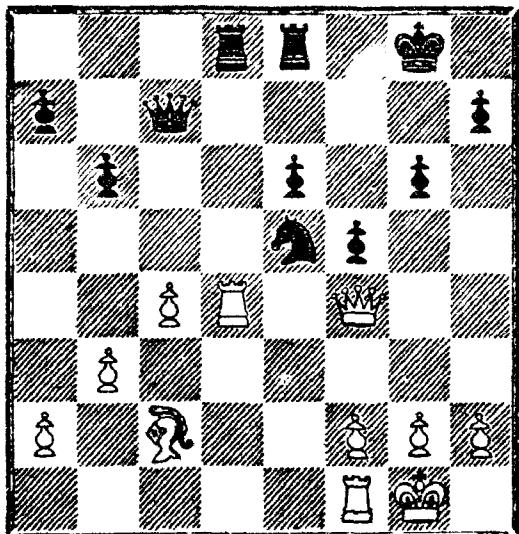
A 5. R1C sigue 5. ..., A7T+; 6. R1T, A2A+, ganando la dama. En este ejemplo hemos visto una combinación de atracción y diversión, y tampoco por primera vez: ésta no es una elección casual de ejemplo, ya que tales combinaciones de atracción y diversión se encuentran a menudo en el juego práctico.

En el ejemplo siguiente, la difícil posición de la dama y de la torre blancas permite a las negras jugar una combinación con ideas de diversión, atracción y despeje de línea.

Diagrama núm. 65

Simagin-Byvshev
Lugansk, 1955

Juegan las negras



1. ... C6A+!
2. P×C ...

La dama no puede tomar porque quedaría apartada de la defensa de la torre. Pero ahora ha quedado despejada una diagonal para la dama negra, y un simple cambio atrae a la torre a 4A, donde se pierde.

2. ... D×D
3. T×D P4CR
4. T×P P×T
5. A×P

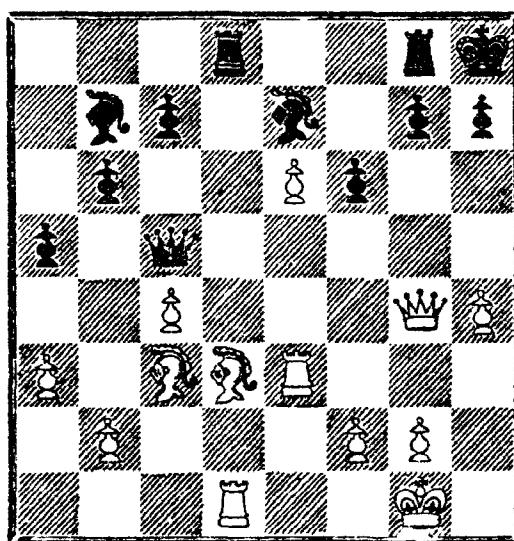
Las blancas han obtenido dos peones en el cambio, pero los peones de la banda de su rey están destrozados.

La posición activa de las negras después de 5. ..., T7D hacen su ventaja clara.

Diagrama núm. 66

Duz-Jotimirsky-Rotlevi
Carlsbad, 1911

Juegan las blancas



1. A×PT! T×T+
2. D×T T1D

Si las negras capturasen el alfil, entonces, con 3. T5R, las blancas conseguirían un cierre de línea de la acción de la dama negra desde 5TR y a 3. ..., P×T seguiría 4. D5T++.

3. A3D

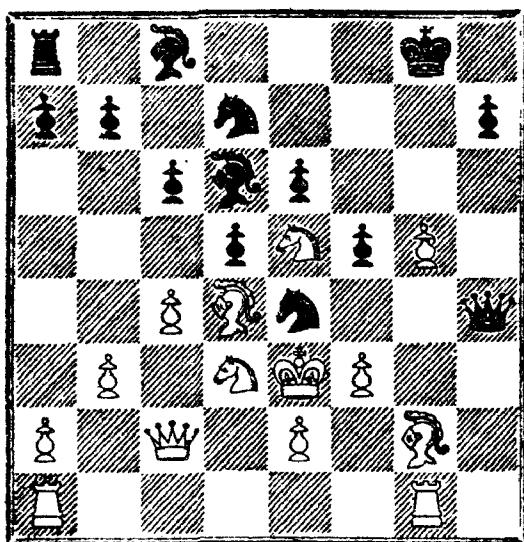
Las blancas han ganado un peón importante y han debilitado seriamente la posición del rey de las negras.

Diagrama núm. 67

Kotov-Bondarewsky

Leningrado, 1936

Juegan las negras



Las blancas tienen una torre más, pero su rey está mal colocado. Esto proporciona las condiciones para una combinación por parte de las negras.

1. ...

P5A+!

Apartando al caballo de la defensa de la casilla 2AR.

2. C×PAR

D7A+ -

3. R3D

D×A+!

Atrayendo al rey aún más hacia el centro, donde las piezas menores dan mate.

4. R×D

A4A+

5. R3D

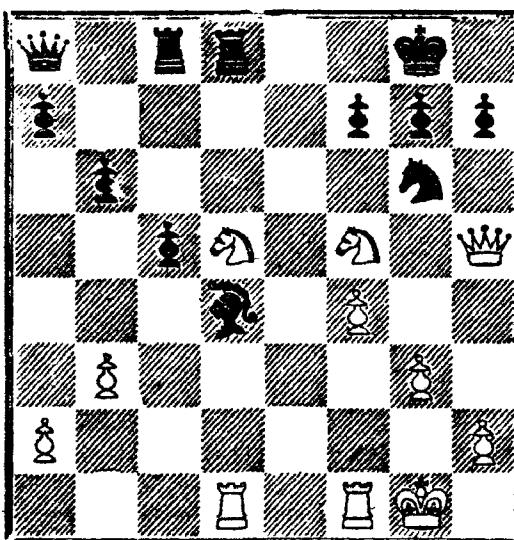
C×C++

Diagrama núm. 68

Duz-Jotimirsky-Bannik

Semifinal XVII Campeonato U.R.S.S.,
1949

Juegan las blancas



1. T×A!

...

Destruyendo la defensa de 3AR de las negras. Las negras tienen que aceptar, ya que 1. ..., T×C; 2. T×T, D×T llevaría a la pérdida de la dama después del despeje de línea 3. C6T+.

1. ...

P×T

2. C6A+!

...

Incitando al PCR de forma que si 2. ..., P×C; 3. D6T fuerza el mate.

2. ...

R1A

3. D×P

...

Ahora, a causa de la amenaza 4. D×P++, las negras tienen que tomar el caballo.

3. ...

P×C

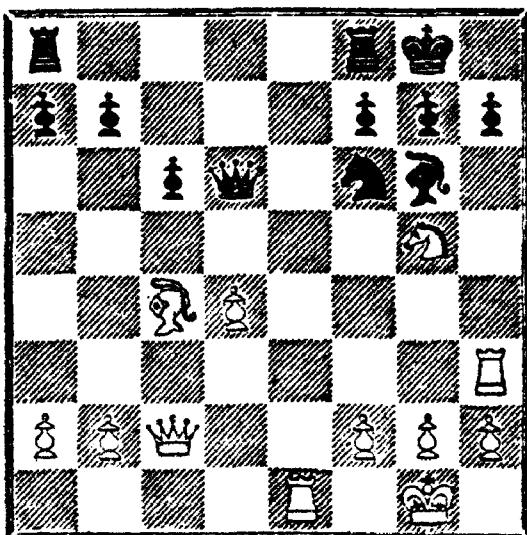
4. T1R

Un movimiento típico en tales posiciones. Las blancas impiden el escape del rey vía 1R. Ahora no hay

defensa alguna contra 5. D7C++ y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 69

Juegan las blancas



Esta posición puede surgir de una variante del gambito de dama rehusado. La posición enroquada de las negras es sólida y está defendida por piezas, pero, sin embargo, la concentración de piezas blancas contra la banda del rey es totalmente considerable, suficiente para permitir una combinación.

1. D × A! ...

El propósito del sacrificio de la dama es destruir al defensor de 2AR, esto es, el alfil, y apartar así al PT de la columna de torre a lo largo de la cual está actuando la torre blanca.

1. ... PT × D
2. A × P+! ...

Ahora la torre es atraída a 2A, lo que, como veremos, es malo para las negras.

2. ... T × A
3. T8T+! ...

Otro sacrificio más. La torre atrae

al rey a 1T y simultáneamente la aparta de la defensa de la torre.

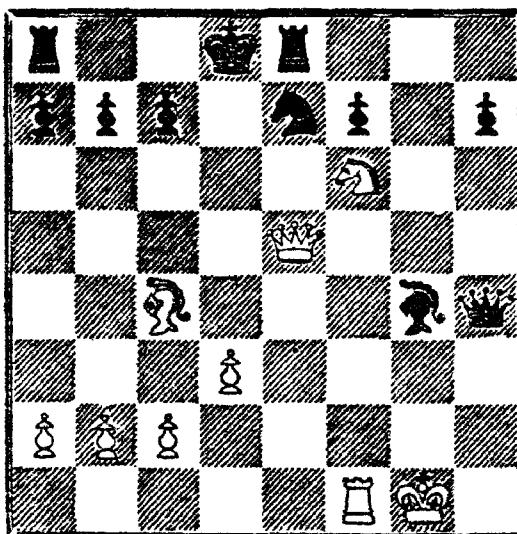
3. ... R × T
4. C × T+

El resultante doble ataque que «engancha» a la torre y a la dama. Como resultado de la combinación, las blancas terminan con un peón más.

Diagrama núm. 70

Tchigorin-Davydov
San Petersburgo, 1874

Juegan las blancas



Las negras tienen una torre más, pero la posición de su rey está abierta, y su TD fuera de juego. Estos son los motivos básicos para la hermosa combinación de Tchigorin, pero otros defectos de la posición de las negras son explotados también, especialmente la colocación de su dama y de su alfil.

1. D4D+ R1A

1. ..., C4D es una defensa mejor, esperando 2. A × C, D6C+; 3. A2C+, D3D, con un final sostenible después de 4. D × D+, P × D; 5. C × T, R × C; 6. A × P, T1C; 7. A6A+, R2R. Pero si las blancas jue-

gan 2. $D \times C +$, $R2R$ (ó 2. ..., $R1A$; 3. $C \times T$, $D6C +$; 4. $D2C$, $D6R +$; 5. $T2A!$, $A6T!$; 6. $D3A$ y el alfil permanece amenazado, de forma que las blancas quedan con una pieza más); 3. $D \times PA +$, etcétera.—Nota del E.

2. $A6R +$...

Ahora, si 2. ..., $A \times A$, el alfil es desviado, de forma que la dama se pierde, en tanto que si 2. ..., $P \times A$, la diagonal del alfil negro queda cerrada y las blancas dan mate con 3. $D7D +$, $R1C$; 4. $D \times T +$, $C1A$; 5. $C7D$.

2. ...	$R1C$
3. $C7D +$	$R1A$
4. $C5A +$	$R1C$
5. $C6T +!$...

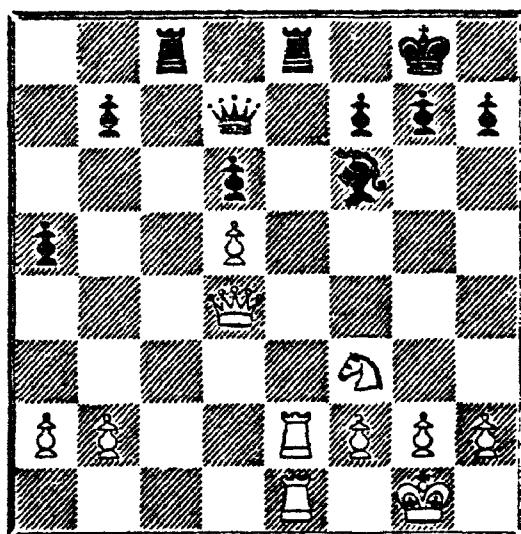
¡Una nueva diversión!

5. ...	$P \times C$
6. $D4C + +$	

Diagrama núm. 71

Adams-Torre
Nueva Orleans, 1921

Juegan las blancas



En este ejemplo clásico, la diversión es llevada a cabo varias veces

con sorprendente belleza. El motivo para la combinación es la posición encerrada, como hemos encontrado otras veces, del rey negro, que carece de una casilla de escape.

1. $D4CR!$...

Con este sacrificio, la dama de las negras es desviada de la defensa de la TR. Las negras replican con el único movimiento que impide la pérdida inmediata; si 1. ..., $D \times D$; 2. $T \times T +$ y mate a la siguiente jugada.

1. ... $D4C$
2. $D4AD!$...

Este hermoso golpe aparta no sólo a la dama, sino a la TD. Una vez más, las negras juegan su único movimiento:

2. ... $D2D$
3. $D7A!$...

Con lo que tenemos otro golpe soberbio.

3. ... $D4C$

Jugar poniendo la dama una casilla más lejos a lo largo de la diagonal sólo acortaría la combinación de las blancas en un movimiento, como pronto veremos.

4. $P4TD!$...

Mediante este sacrificio de peón las blancas atraen a la dama a 4T. No podían jugar directamente 4. $D \times PC$ a causa de 4. ..., $D \times T$, con lo que las negras ganan, si entonces 5. $T \times D$, las negras dan mate en dos con 5. ..., $T8A +$, en tanto que si 5. $D \times T$, las blancas pierden una torre después de 5. ..., $D \times T +$; 6. $C \times D$, $T \times D$.

4. ... $D \times PT$

Ahora 4. ..., $D \times T$ no conviene, pues después de 5. $T \times D$ no hay ningún jaque de torre en 8A.

5. T4R!

...

Por esto fue atraída la dama negra a 4T. La amenaza de las blancas no es ahora 6. T×D, a lo que las negras replicarían 6. ..., T×T+, seguido de 7. ..., T×D, sino 6. D×T! y si 6. ..., D×T; 7. D×T+, etcétera. A causa de esta amenaza de 6. D×T, las negras no tienen tiempo de hacerse una casilla de escape para su rey y tienen que jugar retrocediendo su dama a 4CD. Pero mientras tanto las blancas han movido su torre desde 2R a 4R, lo que les da la chance de jugar el golpe final victorioso basado una vez más en la diversión.

5. ... D4C

6. D×PC!

Ahora las negras no tienen la chance de capturar en 2R de las blancas, que habrían tenido si la torre no hubiese pasado a su 4R por medio de su sacrificio de peón de atracción en el movimiento 4. Las negras no tienen defensa alguna ahora y abandonaron.

Al cerrar este capítulo sobre ideas combinativas, llamamos una vez más la atención sobre la necesidad de trabajar sistemáticamente en desarrollo de la visión combinacional.

Aparte de compilar un libro de notas de ejemplos que muestren combinaciones según sus diferentes ideas, recomendamos también lo siguiente.

En nuestra literatura ajedrecística, libros de torneos y diversos boletines, pueden encontrarse muchas partidas que contienen un rico juego combinativo. Deben ustedes seleccionar de esas partidas posiciones que den origen a combinaciones y dibujar diagramas que muestren la posición en que se empezó la combinación, al igual que hemos hecho en este libro. Luego, todas las veces, colocar la posición en el tablero y elaborar mentalmente, sin mover las piezas, la combinación en todas sus variantes.

(Bondarewsky tiene razón al llamar la atención sobre la literatura ajedrecística soviética, pues la mejor compilación aparecida sobre posiciones a resolver ha sido sin duda la publicada en ruso, especialmente la obra de Lissitsin «Strategya i Tak-tika Shajmat», Moscú, 1958, 542 páginas, 11.326 diagramas! Sin embargo, colecciones semejantes pueden encontrarse en inglés, alemán, español, etcétera.—N. del E.)

Si al principio es difícil encontrar la solución, no hay que descorazonarse. El éxito no llega de súbito. Al principio uno puede mover las piezas en el tablero con objeto de estudiar la combinación. Posteriormente, cuando se ha adquirido alguna experiencia, es esencial encontrar la combinación mentalmente e imaginar todas las variantes y defensas posibles sin mover las piezas. Y mejor aún es escribir la red completa de variantes (una vez más sin mover las piezas) de forma que toda la combinación aparezca más clara aún.

Cuando se ha colecionado un gran número de diagramas, es conveniente hacerse un fichero en el que las posiciones estén clasificadas según sus motivos, y dentro de cada división, subdividir según las ideas combinativas.

SACRIFICIOS

Una vez que hemos examinado las diversas clases de combinaciones, debemos dedicar particular consideración a otro importante tema del medio juego. Este capítulo tratará de los sacrificios. Aquí el lector tiene derecho también a preguntar en qué clase de sacrificios estamos pensando en vista del hecho de que los sacrificios han intervenido en todos los ejemplos que hasta ahora hemos puesto en este libro.

Sin embargo, se justifica plenamente que se dedique una sección por separado a los sacrificios. La cuestión estriba en que en las combinaciones los sacrificios van siempre acompañados de maniobras forzadas como resultado de las cuales el bando activo gana una ventaja objetiva. De aquí que los sacrificios que hemos considerado sean en esencia sacrificios temporales; el análisis estableció claramente que después de un cierto número de movimientos o bien el oponente recibía mate o bien se recuperaba el material sacrificado.

Por eso el sacrificio no era un sacrificio en el verdadero sentido de la palabra. Pero en el juego práctico nos encontramos a menudo con posiciones en las que un jugador realiza un sacrificio sin poder calcular todas sus consecuencias.

Hace unos treinta años, uno de los grandes maestros prominentes de su época, Rudolf Spielmann, agudo jugador combinativo, escribió un libro llamado *El arte del sacrificio*

en ajedrez. En ese libro, el autor trataba muchos de los problemas relacionados con los sacrificios, basándose en su amplia experiencia personal. Spielmann llamaba a los sacrificios que vamos a analizar sacrificios verdaderos, recalcoando que no son de una naturaleza temporal susceptible de análisis meticuloso.

No puedo estar de acuerdo con la clasificación que hace Spielmann de los sacrificios, ya que él suprime un concepto de sacrificio que ha quedado firmemente establecido en la literatura ajedrecística del mundo entero, aunque debe reconocerse que este concepto necesita quedar más puntualizado.

Sin embargo, el soberbio material que se encuentra en las partidas de este fino jugador merece un concienzudo estudio, y el libro de Spielmann puede recomendarse de todo corazón a los jugadores que han pasado de la etapa de principiantes.

No se debe trazar una distinción tajante entre una combinación y un sacrificio en el verdadero sentido de la palabra. A menudo ocurre que por medio de un profundo análisis a posteriori, se puede llegar a la conclusión de que quien hizo el sacrificio habría ganado una ventaja en todas las variantes; el sacrificio podría ser llamado más propiamente una combinación. Pero a pesar de esto, desde el punto de vista práctico, desde el punto de vista de la lucha que se desarrolla sobre el tablero, no de-

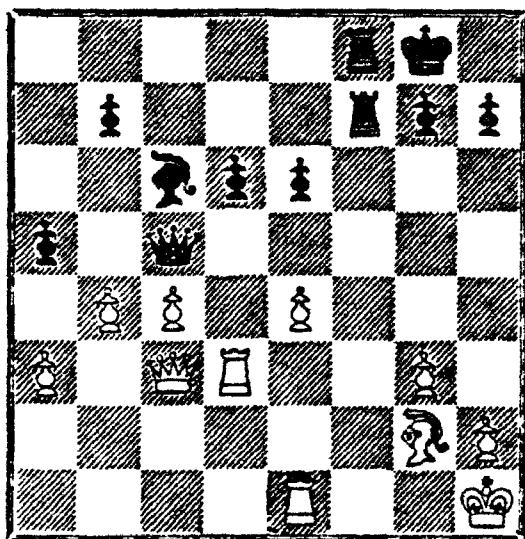
bemos considerar tales sacrificios como combinaciones.

Iniciemos nuestro estudio sobre sacrificios con un ejemplo típico que está en la frontera entre una combinación y un sacrificio en el verdadero sentido de la palabra.

Diagrama núm. 72

Rubinstein-Spielmann
San Sebastián, 1912

Juegan las negras



1. ... A × P!

En su libro escribe Spielmann: «El punto crucial de este complicado sacrificio radica en el hecho de que, cediendo toda una torre (el autor tiene en la mente la posición que se producirá tres movimientos más adelante), el rey hostil se ve obligado a salir al descubierto... Yo no podía calcular la combinación más exactamente (subrayamos esta frase y algunas otras que siguen —I. B.) y tenía que confiar por entero en mi convicción de que desde luego se producirían variantes favorables, y los acontecimientos me demostraron que tenía razón.»

Por tanto, como las negras no podían calcular todas las consecuencias de su sacrificio, no podemos decir que las negras iniciaran una

combinación. Nos encontramos, desde el punto de vista de los principios, con un nuevo fenómeno. No hay cálculo exacto, no hay ninguna maniobra forzada que acompañe al sacrificio para recuperar material o llevar a mate. De aquí se deduce que no se trata de una combinación, según lo que entendemos por este término. Hay sólo un sacrificio que lleva en diversas variantes forzadas a posiciones que Spielmann calculaba que le serían favorables a pesar de su déficit material, puesto que el rey blanco se ve obligado a colocarse en situaciones peligrosas. De aquí, repetimos, que un sacrificio es distinto a una combinación, está basado no en un cálculo exacto, sino en una *presunción de la posición* a la que ese sacrificio conduce. Hay que recalcar que aquí no se trata de la valoración estática de una posición normal con igualdad material, sino de la presunción de posibilidades en una posición donde el equilibrio material ha quedado roto. A semejante presunción la llamo *presunción dinámica*.

En los capítulos anteriores recalcamos el hecho de que es esencial desarrollar la visión combinativa. Ahora hay que tratar de desarrollar las facultades de correcta presunción dinámica. La mejor manera de conseguir este objetivo es analizar concienzudamente el mayor número posible de los diversos sacrificios que se han realizado en el juego práctico.

Esta tarea no es menos importante que el estudio de combinaciones para el jugador que aspira a llegar a la cumbre en el ajedrez. Ahora volvamos al sacrificio de Spielmann.

2. T × A

...

Naturalmente, las blancas no podían tomar la dama a causa de mate en 1A. Si 2. A × A, entonces 2. ..., T8A+; 3. T×T, T×T+; 4. R2C, T8C+; 5. R3A, D4T+; 6. R3R (si 6. R4A, T8AD es una buena réplica), 6. ..., D×P. En este punto,

Spielmann concluye su análisis y escribe: «Y las blancas, aunque con un alfil más, están en dificultades grandes y probablemente insuperables a causa de la expuesta posición de su rey. Sería un problema en sí examinar la posición más profundamente. Desde el punto de vista práctico, que es el único criterio que nos guisa al juzgar los sacrificios reales, sólo es posible una presunción general de la posición, que en mi opinión sería favorable a las negras. Quien no se resuelva intrépidamente a ganar una posición así como las negras, nunca llegará lejos en el campo del sacrificio.»

Estoy de acuerdo con la opinión de Spielmann de que las blancas están en peligro de perder a causa de la expuesta posición de su rey. Considero que el análisis moderno es capaz de probar esto rigurosamente. Pero no vamos a ocuparnos aquí con esta cuestión marginal, aunque recomiendo al lector semejante análisis concienzudo como ejercicio muy útil. El punto principal es que, durante la partida, las negras esbozaron todo un plan que se iniciaba con 1. ..., A×P sin un cálculo exacto, como se desprende claramente de la variante arriba citada y de los comentarios de Spielmann. Por tanto, como ya hemos recalcado otra vez, no estamos tratando aquí de una combinación tal como la hemos definido, sino de un sacrificio que merece el calificativo de apropiada presunción dinámica de la posición. Al mismo tiempo, probando con un análisis especial que el resultado es, mediante variantes forzadas, una ventaja objetiva para las negras, tendríamos, desde el punto de vista teórico, una combinación. Por ello este ejemplo particular es la frontera entre combinación y sacrificio.

Aparte de 2. A×A, las blancas tienen otra defensa en el curioso movimiento 2. T3A. Después de 2. ..., P×P; 3. P×P, Spielmann analiza 3. ..., D3A; 4. P5C (si 4. T×A, D×T; 5. T×T, D8C+, etcétera), 4. ..., T×T; 5. D×T! (la mejor

respuesta contra la amenaza 5. ..., T8A+), 5. ..., A×D; 6. P×D, A×A+; 7. R×A, P×P; 8. T×P, T3A; 9. T7R y considera que las blancas tienen ligeras chances de hacer tablas. Noten ustedes que aparte 3. ..., D3A, las negras podrían jugar 3. ..., D4TR, nuevamente con clara ventaja.

2. ...	T8A+
3. A×T	T×A+
4. R2C	D7A+
5. R3T	...

Es interesante notar que Spielmann escribe: «La combinación había sido calculada hasta este punto.» Pero nosotros debemos repetir una vez más que a nuestro parecer no había combinación alguna. Habsa simplemente un análisis exacto de esta variante simple del sacrificio hasta este momento, y las negras presumieron que la posición quedaría a su favor contando con su sentido de la posición. La ventaja material de las blancas, toda una torre, no puede salvarlas.

5. ...	T8TR!
--------	-------

La principal amenaza de las negras es 6. ..., T×P+; 7. R4C, D4A++. Aparte esto las blancas tienen que contar con otra amenaza de mate por medio de 6. ..., D4A+; 7. T4C, D8A+; 8. R4T, T×P+; 9. R5C, P3T+; 10. R6C, D2A++.

6. T3A	D×PT+
7. R4C	D4T+
8. R4A	D3T+
9. R4C	P4CR

Las blancas se ven forzadas ahora a ceder una torre a causa de la amenaza 10. ..., D4T++.

10. T×P	D×T+
11. T5A	

11. R×P también significa perder. Sugerimos que el lector confirme esto con su propio análisis. Des-

pués del movimiento del texto, las negras ganan muy simplemente con 11. ..., D5R+; 12. R×P, P3T+; 13. R6A (13. R6C, D5C+), 13. ..., T8R; 14. R6C, D5C+, etcétera.

Al concluir nuestro examen de este ejemplo debemos comentar que en las dos variantes principales que empiezan 2. A×A ó 2. T×A (como en la partida), las piezas de las negras mantuvieron todo el tiempo gran actividad, como es manifiesto. Esta actividad persistió también en aquellas posiciones que quedaban sujetas a una valoración final desde el punto de vista dinámico.

Sin embargo, una actividad tan claramente ostensible de las piezas de quien hace el sacrificio, no es una condición esencial. Si en aquellas variantes que estudiamos, las piezas negras tenían, por decirlo así, una energía «motriz» en las posiciones finales, también es posible tropezar con posiciones en las que el bando activo, como resultado de un sacrificio, tiene piezas que solamente poseen una energía «potencial», que en el curso posterior del juego podrá transformarse en energía claramente perceptible.

Al hablar de energía motriz y de energía potencial estoy, naturalmente, trazando sólo una analogía para expresar mis ideas más claramente.

Examinemos ahora la siguiente posición.

(Véase diagrama núm. 73.)

Tal, inesperadamente, hizo el siguiente sacrificio, que había previsto varias jugadas antes.

- | | |
|--------|-------|
| 1. ... | C×C!? |
| 2. D×D | C×A |
| 3. T1A | C×PA |

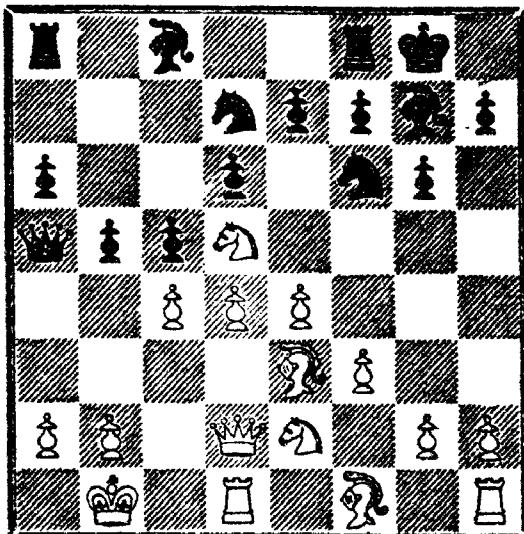
Se ha producido una posición a la que tendía llegar las negras cuando sacrificaron su dama por caballo, alfil y peón. ¿Es posible decir que en esta posición las piezas de las negras tienen una mayor actividad visible o, como lo hemos designado,

Diagrama núm. 73

Bobotsov-Tal

Campeonato mundial de estudiantes, 1958

Juegan las negras



una mayor energía «motriz»? No, a mi parecer, uno no puede decir eso. En el momento presente, sólo el A en 2C ejerce presión sobre la posición de las blancas, y el caballo está muy bien colocado en 5A. Pero las negras no disponen todavía de ningún ataque directo. De aquí que uno pudiera decir, a modo de analogía, que las negras tienen una compensación en la energía «potencial» de sus piezas.

¿Analizó Tal el sacrificio de la dama? No, lo realizó solamente porque su presunción dinámica de la posición lo indujo a ello. Consideró que las chances de las negras no serían peores, como él mismo dijo después de la partida.

Es una tarea difícil valorar correctamente tales sacrificios. Aparte las dificultades puramente objetivas, un sacrificio que altera violentemente el curso de la partida ejerce (como está confirmado por la experiencia) una clara presión psicológica en el adversario.

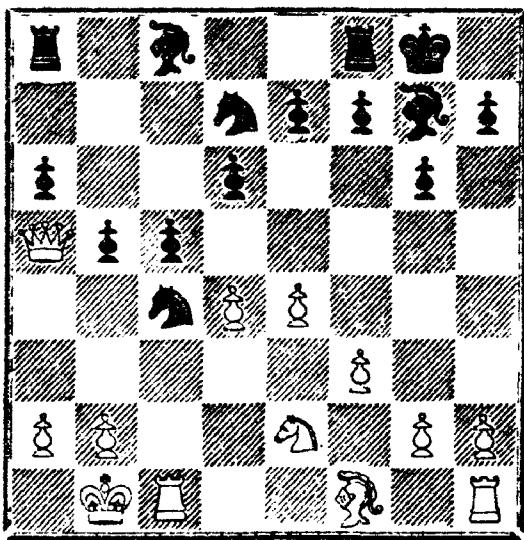
Muy a menudo, el jugador que disfruta de ventaja material después

del sacrificio se esfuerza en contabilizarlo con la creencia de que tiene la ventaja. Pero si el sacrificio es correcto, entonces las tentativas por demostrar lo incorrecto llevan a la concepción y ejecución de un plan equivocado; puede presentarse el descorazonamiento y deteriorarse la posición.

Recomendamos al lector que analice muy cuidadosamente la posición en el

Diagrama núm. 74

Juegan las blancas



así como sucesivos ejemplos que surgen de sacrificios. Este análisis es mejor hacerlo no uno mismo, sino con un amigo que, por regla general, hace el análisis más objetivo y desarrolla mejor la facultad para valorar en la posición posibilidades ocultas.

Después del movimiento de Tal 3. ..., C×PA, Bobotsov decidió ceder el cambio con 4. T×C, P×T; 5. C1A. Pero Tal pudo apoderarse de la iniciativa después de esto y, desarrollando un ataque contra el rey a lo largo de la columna CD, ganó la partida. Se siguió: 5. ..., T1C; 6. A×P, C3C; 7. A3C, A×P; 8. D2D, A2CR; 9. C2R, P5A; 10. A2A, P6A!; 11. D3D, P×P; 12. C4D, A2D; 13. T1D, TR1A; 14. A3C, C5T; 15. A×C, A×A; 16.

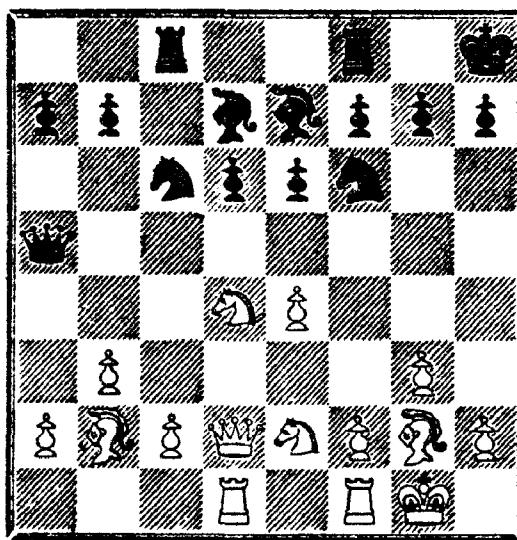
C3C, T6A; 17. D×PT, A×C; 18. P×A, TD1AD y las blancas pronto abandonaron.

En el siguiente ejemplo clásico, el factor psicológico que acabamos de mencionar desempeñó un papel importante.

Diagrama núm. 75

Ilyin-Zhenevsky-Lasker
Moscú, 1925

Juegan las negras



El sacrificio que el excampeón del mundo hizo aquí creó sensación en su época.

1. ... D×P!?

«Una combinación original por parte de Lasker», escribió Bogoljubov en el libro del torneo. Desde luego, no se trata de una combinación.

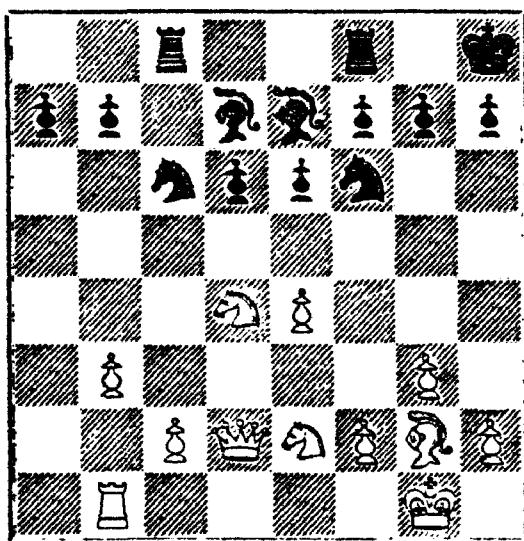
- | | |
|---------|-------|
| 2. T1T | D×A |
| 3. TR1C | D×TR+ |
| 4. T×D | |

(Véase diagrama núm. 76.)

Esta es la posición que Lasker había pensado cuando sacrificó su dama por torre, alfil y peón. Al parecer, consideraba que su firme posi-

Diagrama núm. 76

Juegan las negras



ción, su buen centro y la posesión de los dos alfiles compensarían «potencialmente» por entero su ligero déficit material. Además de esto, indudablemente juzgaba que el sacrificio tendría un rotundo efecto psicológico sobre su oponente, la clase de efecto que ya hemos mencionado. El curso posterior de la partida confirmó la validez de estas opiniones, y Lasker ganó la partida con un hermoso juego.

Hoy en día el sacrificio de una dama por torre, pieza menor y peón se hace con la mayor frecuencia.

He aquí otro ejemplo:

(Véase diagrama núm. 77.)

1. A × C ...

Este cambio es la introducción al sacrificio que sigue.

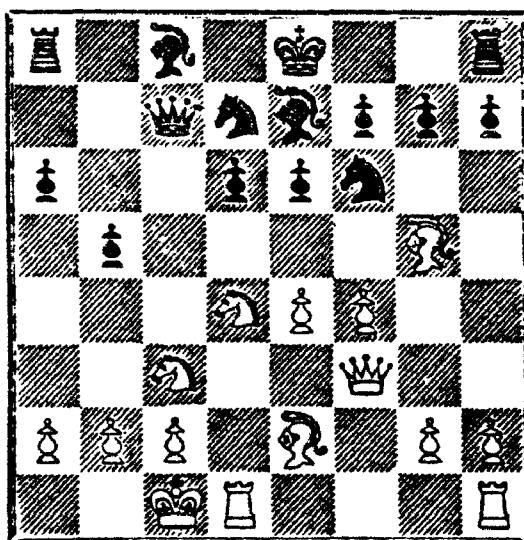
1. ... C × A

Si 1. ..., P × A, las blancas consiguen una ventaja posicional con 2. P5A. 1. ..., A × A también sería contestado con 2. P5R, y luego, después de 2. ..., P × P o 2. ..., A2C, las blancas podrían adquirir ventaja por una combinación que empezase con 3. CR × PC!

Diagrama núm. 77

Keres-Fischer
Torneo de candidatos, 1959

Juegan las blancas



2. P5R A2C
3. P × C!?

¿Una combinación o un sacrificio? Pronto lo veremos.

3. ... A × D
4. A × A A × P

Si la TD se retirase del ataque, las blancas acabarían con tres piezas menores más a cambio de la dama, con una buena posición mediante (4. ..., T1AD!) 5. P × A, D × P; 6. C5A!

5. A × T P4D
6. A × P ...

De lo contrario, las negras enrocan.

6. ... A × C

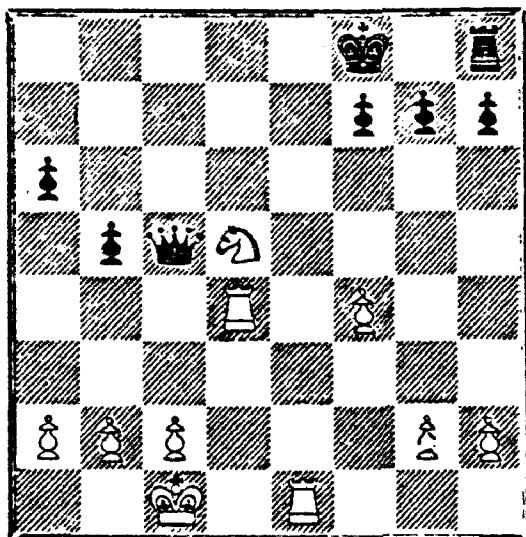
6. ..., D × P+ no es bueno a causa de 7. R1C, A × C; 8. A6A+, seguido de 9. C2R y 10. C × A.

7. T × A P × A
8. C × PD D4A
9. T1R+ R1A

Los movimientos forzados se han concluido, pero las blancas no han recuperado el material que sacrificaron. Hubo una maniobra forzada, hubo un sacrificio, pero no hay ninguna ventaja objetiva en la posición final para el jugador que empezó la operación activa.

Diagrama núm. 78

Juegan las blancas



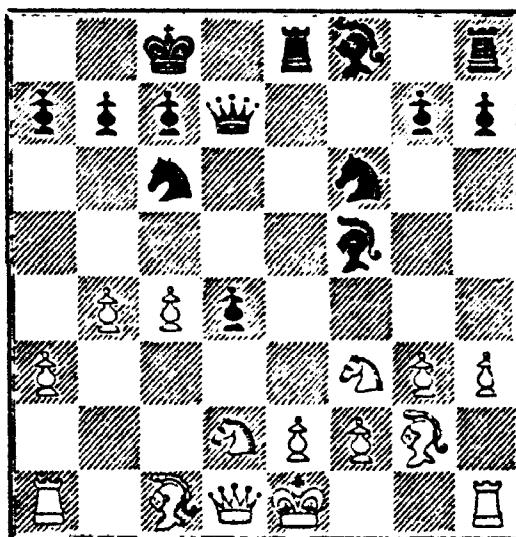
Fue por tanto un sacrificio, no una combinación. Keres pensó probablemente que en la posición final la mala situación del rey y de la torre de las negras era un adecuado requisito previo para un juego activo por parte de las blancas, lo que compensaría totalmente el pequeño déficit material. Parece que Keres estaba acertado en su presunción, pero en el curso posterior de la partida jugó arriesgadamente y perdió. (*La partida continuó 10. P3A, P4TR y luego 11. PSA?* Varios comentadores propusieron 11. T5R!, con lo que las blancas no habrían salido perdiendo.—N. del E.)

Un sacrificio que se produce frecuentemente en el juego práctico es el del cambio. He aquí un ejemplo de una de mis partidas.

Diagrama núm. 79

Bondarevsky-Mikenas
XVIII Campeonato U.R.S.S., 1950.

Juegan las blancas



Las blancas no pueden enrocar, ya que entonces caería su PTR. Por otra parte, las negras están presionando a lo largo de la columna del rey y amenazan con atacar al PR con ..., A6D. Por tanto el siguiente movimiento de las blancas parece un error, pero en realidad es una preparación para el próximo sacrificio.

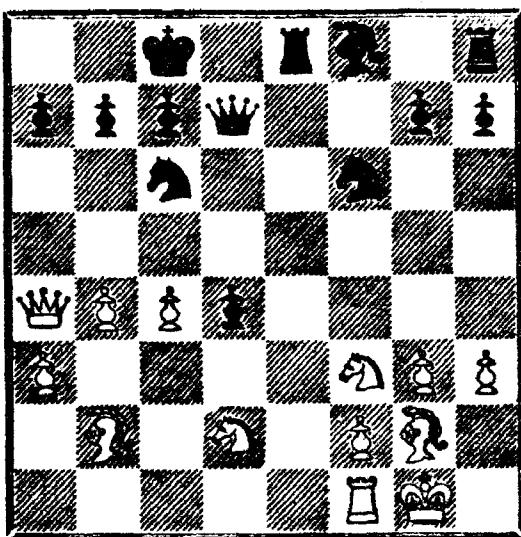
- | | |
|----------|---------------|
| 1. A2C! | A6D |
| 2. 0-0 | A × PR |
| 3. D4T | A × T |
| 4. T × A | |

(Véase diagrama núm. 80.)

Esta es la posición que las blancas tenían pensada cuando sacrificaron en el cambio. Comparando los diagramas 79 y 80 se llega fácilmente a la conclusión de que las blancas se decidieron por el sacrificio con objeto de completar su desenvolvimiento, en tanto que las negras tienen todavía que jugar un movimiento o dos sin su TR. Además, el alfil de rey de las blancas ejerce fuerte presión sobre el bando negro; la dama de las blancas está

Diagrama núm. 80

Juegan las negras



activamente colocada y los peones de la banda de la dama están listos para llevar a cabo un ataque sobre el rey enemigo.

El subsiguiente curso de la partida confirmó que era correcta la presunción de las blancas de que el sacrificio resultaría ventajoso para ellas: 4. ..., R1C; 5. P5C, C1D; 6. CXP, A4A; 7. C2D3C, AXC; 8. AXA, P3CD; 9. P5A, T2R; 10. PXP, PAXP; 11. AXP1, PXP; 12. D8T+, R2A; 13. D7T+, R3D; 14. T1D+, etcétera.

En los ejemplos que hemos estado examinando, los sacrificios se hicieron básicamente con propósitos de ataque. El caso siguiente muestra cuán importante puede ser un sacrificio con fines de defensa. En tales casos el factor psicológico desempeña un papel importante.

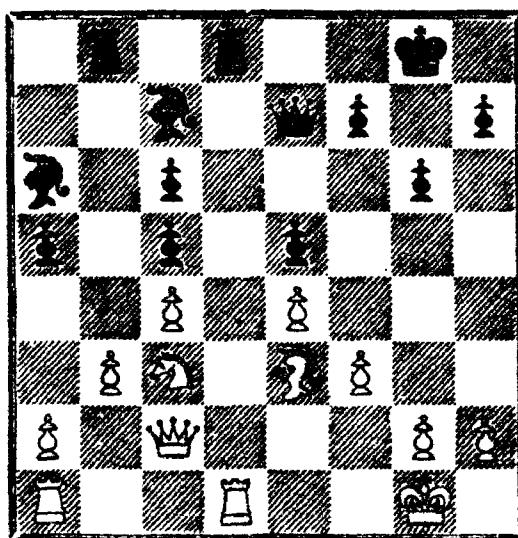
(Véase diagrama núm. 81.)

La partida de las negras es difícil, ya que los peones de la banda de su dama están doblados y no tienen compensación por esto. El peón de 4AD es particularmente débil y puede ser atacado por tres piezas (C4T, A3R, D2AR). Por tanto las negras llevan a cabo una decisión correcta: sacrifican en el cambio, transforman-

Diagrama núm. 81

Lyublinsky-Botvinnik
Moscú, 1943

Juegan las negras



do bruscamente el curso de la partida. Semejante vuelco de los acontecimientos probablemente resultó muy desgradable para las blancas. Es lógico que hubieran preferido ganar el adelantado PAD y luego disponerse a contabilizar su ventaja material en una posición tranquila donde su oponente no tuviese contrajuego alguno. Ahora, después del sacrificio en el cambio, se crea una posición complicada que exige de las blancas no el juego técnico que estaban planeando, sino una defensa profunda y exacta, ya que no han de subestimarse, desde luego, las contrachances de las negras.

1. ... T5D!
2. C2R ...

Las blancas no aceptan de súbito el cambio que se les propone, ya que al parecer no desean ceder su segundo alfil, dejando al oponente con dos, pero, como la posición está más bien bloqueada, el caballo puede ser una pieza mejor que el alfil. Por esto un plan digno de consideración era 2. AXT seguido por el traslado del caballo a 3D.

2. ...

A1A

Las negras podían desprendérse de uno de sus peones débiles con 2. ..., T×T+; 3. T×T, P5T, ya que 4. P×P no es bueno para las blancas en vista de 4. ..., T5C. Pero después de 4. C3A, P×P; 5. P×P, las blancas seguirían teniendo ventaja, a causa de la debilidad del peón situado en 4AD de las negras. Por eso las negras siguen prefiriendo sacrificar en el cambio.

3. C×T

...

Como ya hemos apuntado, habría sido mejor conservar el caballo y jugar A×T.

3. ...

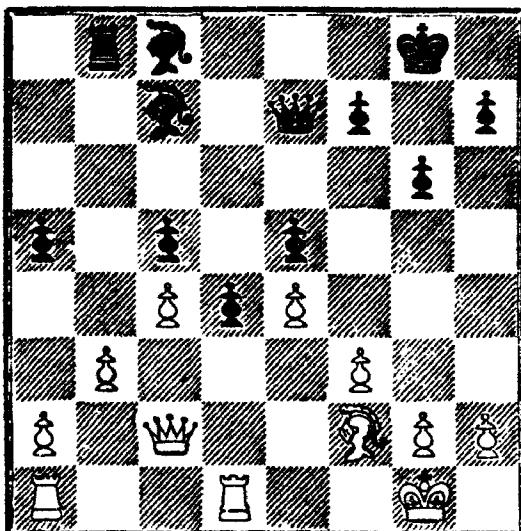
P4×C

4. A2A

P4AD

Diagrama núm. 82

Juegan las blancas



Aquí tenemos los resultados de la forma que eligieron las blancas para la continuación: la posición de las negras es completamente firme y tienen la opción de atacar por la banda del rey con ..., P4A y así sucesivamente. Por otra parte, a las blancas les resulta difícil improvisar un plan para explotar su ventaja material. Es interesante recalcar que

sin cometer un solo error claro, Lyublinsky gradualmente fue colocándose bajo ataque por la banda del rey y perdió la partida. En mi opinión, la razón de su derrota radica no solamente en su fracaso al no hallar los movimientos correctos desde el punto de vista del juego, sino también en las dificultades de readjustar sus ideas una vez que la partida había virado bruscamente del curso anterior del juego.

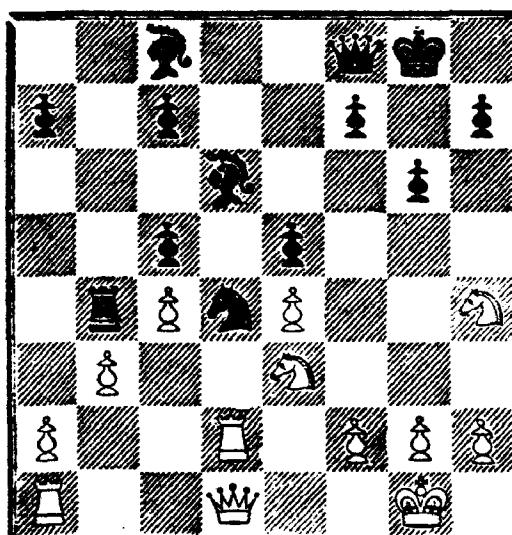
Aparte el factor psicológico, es importante en la práctica valorar correctamente la posición después de un sacrificio y elegir el plan objetivamente más sólido. Con este propósito, estudiemos el siguiente ejemplo:

Diagrama núm. 83

Capablanca-Janovsky

La Habana, 1913

Juegan las negras



Comparando esta posición con la que se ofrece en la partida anterior, después de 1. ..., T5D, podemos decir que en este caso las negras tienen incluso mejores perspectivas, ya que su caballo central ejerce gran presión sobre el juego de las blancas. Cito esta posición no por simple comparación, sino para investigar cómo Capablanca la valoró. Está

reconocido universalmente que Capablanca tenía una facultad excepcional para valorar posiciones de la naturaleza más diversa. Por eso su opinión es tan importante.

1. ... T1C

Capablanca, en su libro *Fundamentos de ajedrez*, escribe: «Este movimiento se hizo con objeto de jugar A2C sin bloquear su torre. La maniobra de las negras para lograr una ventaja posicional es admirable en toda la partida, y si perdieron, se debió enteramente al hecho de que el sacrificio en el cambio, sin conseguir siquiera un peón por el mismo no podía triunfar contra un sólido juego defensivo.»

2. C3A P4A
3. P×P P×P

«La posición empieza a ponerse realmente peligrosa para las blancas. En realidad, el ataque de las negras está llegando al máximo. Muy pronto llegarán al punto culminante y entonces las blancas, que están bien preparadas, empezarán su contraacción y por su superioridad material obtendrán una ventaja indudable.»

4. C1A P5A
5. C×C PA×C

Tenemos una posición similar a la que se habría presentado en la partida Lyublinsky - Botvinnik si las blancas hubiesen capturado la torre con su alfil en lugar de hacerlo con su caballo.

6. D5T A2C
7. T1R P4A

«No podían jugar 7. ..., T1R a causa de 8. T×PD. Además necesitan estar listas para jugar..., P5R. Ahora las blancas no pueden jugar impunemente T×PR, pero pronto prepararán el camino para ello. Luego, cediendo torre por alfil y peón,

trastornarán completamente el ataque de las negras y saldrán con un peón de ventaja. Sobre esta base se funda toda la maniobra defensiva de las blancas.»

8. P3A T1R
9. T(2D)2R T3R

«Ahora la torre negra entra en la partida, pero las blancas están preparadas para eso. Es hora de recuperar el cambio.»

10. T×P A×T
11. T×A T3TR
12. D8R

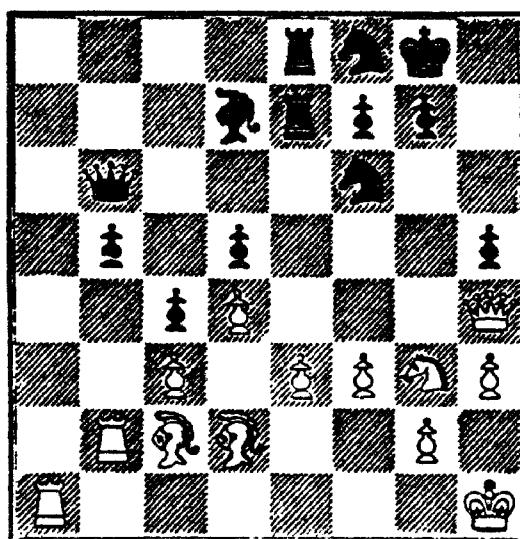
Y después de un juego certero, Capablanca terminó ganando.

En el juego práctico hay casos, aunque hay que reconocer que son raros, en que el sacrificio en el cambio se realiza dos veces.

Diagrama núm. 84

Lilienthal-Ragozin
Moscú, 1935

Juegan las negras



El PTR de las negras está amenazado. No sería bueno defenderlo con 1. ..., P3C, ya que la banda del rey quedaría debilitada y las blancas podrían proceder a jugar 2. P4R, ha-

ciendo progresos en el centro, con ventaja. Las negras podrían jugar 1. ..., C3C, pero también aquí, después de 2. D5C, las blancas tienen mejor posición. Ragozin prefirió sacrificar en el cambio, apoderándose de la iniciativa y alterando todo el curso de la partida.

- | | |
|----------|-------|
| 1. ... | T × P |
| 2. A × T | T × A |
| 3. C × P | C × C |
| 4. D × C | A3A |

Al defender su PD, las negras amenazan con tomar el PAD.

- | | |
|--------|-----|
| 5. D5C | ... |
|--------|-----|

5. T3T sería malo a causa de 5. ..., T8R+; 6. R2T, D2A+; 7. P3C, D2R, con un doble ataque, sobre la torre y sobre la casilla 2R, donde hay amenaza de mate.

- | | |
|--------|----------|
| 5. ... | T × PAD! |
|--------|----------|

Como veremos, esto lleva a un segundo cambio con sacrificio, que es lo que las negras tenían pensado cuando jugaron su primer movimiento. Si en lugar de eso las negras hubiesen jugado 5. ..., T7R, entonces, después de 6. D3C amenazando 7. A7T+, la posición de las blancas sería mejor gracias a su ventaja material.

- | | |
|--------|-------|
| 6. D2D | T × A |
|--------|-------|

Naturalmente no podían jugar 6. ..., P5C a causa de 7. D × T.

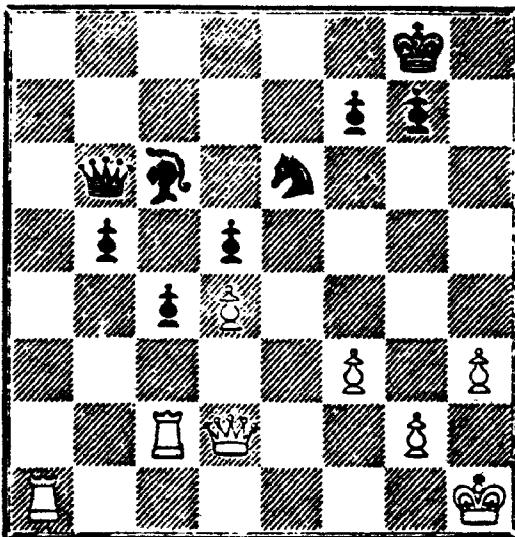
- | | |
|----------|-----|
| 7. T × T | C3R |
|----------|-----|

(Véase diagrama núm. 85.)

Así, las negras han sacrificado dos cambios por un peón. Gracias a sus dos peones unidos pasados, no están en peor posición. La defensa de las blancas es difícil y en la partida Lillianthal perdió, ya que no pudo activar sus torres. Los pocos movimientos siguientes fueron 8. T1D,

Diagrama núm. 85

Juegan las blancas



P5C; 9. T2C, P6C; 10. D3A, C2A; 11. T2R, D2T; 12. D4C, C4C; 13. T7R, D6T; 14. DIR!, P6A!; 15. T8R+, A × T; 16. D × A+, R2T; 17. D × PA, D1T y pronto ganaron.

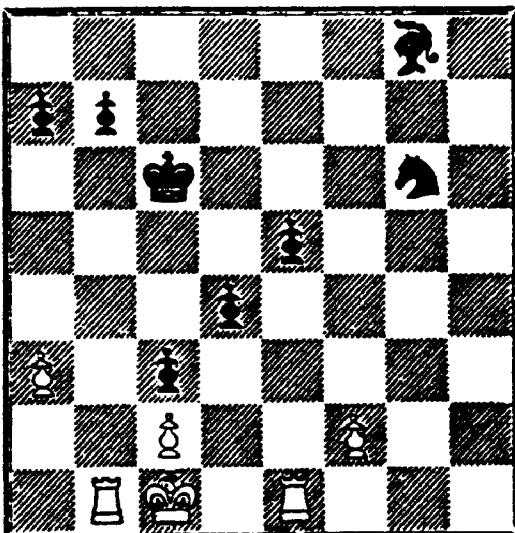
De mis propias partidas citaré una ocasión en que habiendo sacrificado dos veces en el cambio, por dos peones, rehusé unas tablas.

Diagrama núm. 86

Dely-Bondarevsky

Budapest, 1959

Juegan las blancas



En mi opinión esta posición debe valorarse como favorable para las negras, ya que también aquí las blancas no tienen medios para usar activamente sus torres.

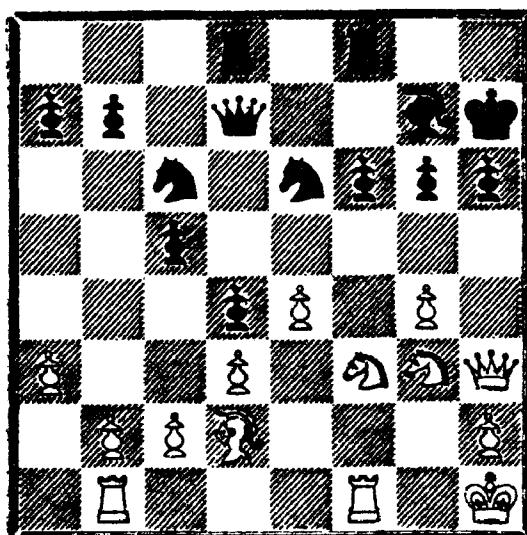
Examinemos un sacrificio más.

Diagrama núm. 87

Smyslov-Kotov

Moscú, 1943

Juegan las blancas



- | | |
|-----------|-------|
| 1. C5A! | P × C |
| 2. PC × P | C2A |

2. ..., C4C sería mala a causa de
3. A × C, P × A; 4. C × P+ y 5. C6R.

3. T1C etcétera.

La partida continuó 3. ..., C1R; 4. T6C, T2A; 5. TD1C, R1C; 6. T × PT, R1A; 7. T7T, R2R; 8. D5T, R3D; 9. A4A+, C4R; 10. A × C+, P × A; 11. P6A!, C × P; 12. D × P+, R3A; 13. T(7) × A! y las blancas ganaron.

Las blancas ganaron, aunque en el segundo movimiento sólo tuvieron un peón por la pieza. Smyslov escribió acerca de su primer movimiento: «Un típico sacrificio de pieza en tales posiciones. Su rasgo especial en este caso es la intención de las blancas de *no recuperar el material sacrificado*, sino organizar un ataque con una presión sistemáticamente creciente. No hay ninguna necesidad aquí de calcular variantes concretas, pero cuenta con una *valoración general de la posición*.»

Todo jugador que se haya familiarizado con los ejemplos citados extraerá la conclusión acertada sobre la gran importancia de estudiar posiciones en las que el equilibrio material haya sido trastornado por un sacrificio. Una vez más recomiendo la compilación de un libro de notas de los diversos ejercicios que se presentan en el juego práctico.

Acogeré gustosamente los comentarios y sugerencias de los lectores, que serán, desde luego, de gran ayuda para la preparación de una obra definitiva sobre la teoría de combinaciones y sacrificios.

BIBLIOGRAFIA

Señalamos a continuación unas cuantas obras en lengua castellana y de publicación reciente que permitirán al lector interesado un estudio más detallado del medio juego.

Pachman, Táctica moderna en ajedrez, 2 t. (Martínez Roca)

Pachman, Estrategia moderna en ajedrez (Martínez Roca)

Spielmann, El arte del sacrificio (Martínez Roca)

Ganzo, Teoría del medio juego (Aguilera)

COLECCION ESCAQUES

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

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

COLECCIÓN ESCAQUES

AJEDREZ Y COMPUTADORAS

Pachman - Kühnmund

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

EL CONTRAATAQUE EN AJEDREZ

Damski

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

TÉCNICAS DE ATAQUE EN AJEDREZ

Raymond Edwards

Temas tácticos como la clavada, el jaque a la descubierta, la pieza «recargada» o la desviación, se combinan con sutilezas técnicas sobre la caza del rey, el sacrificio del alfil en 7TR o las series de mates en la octava línea.