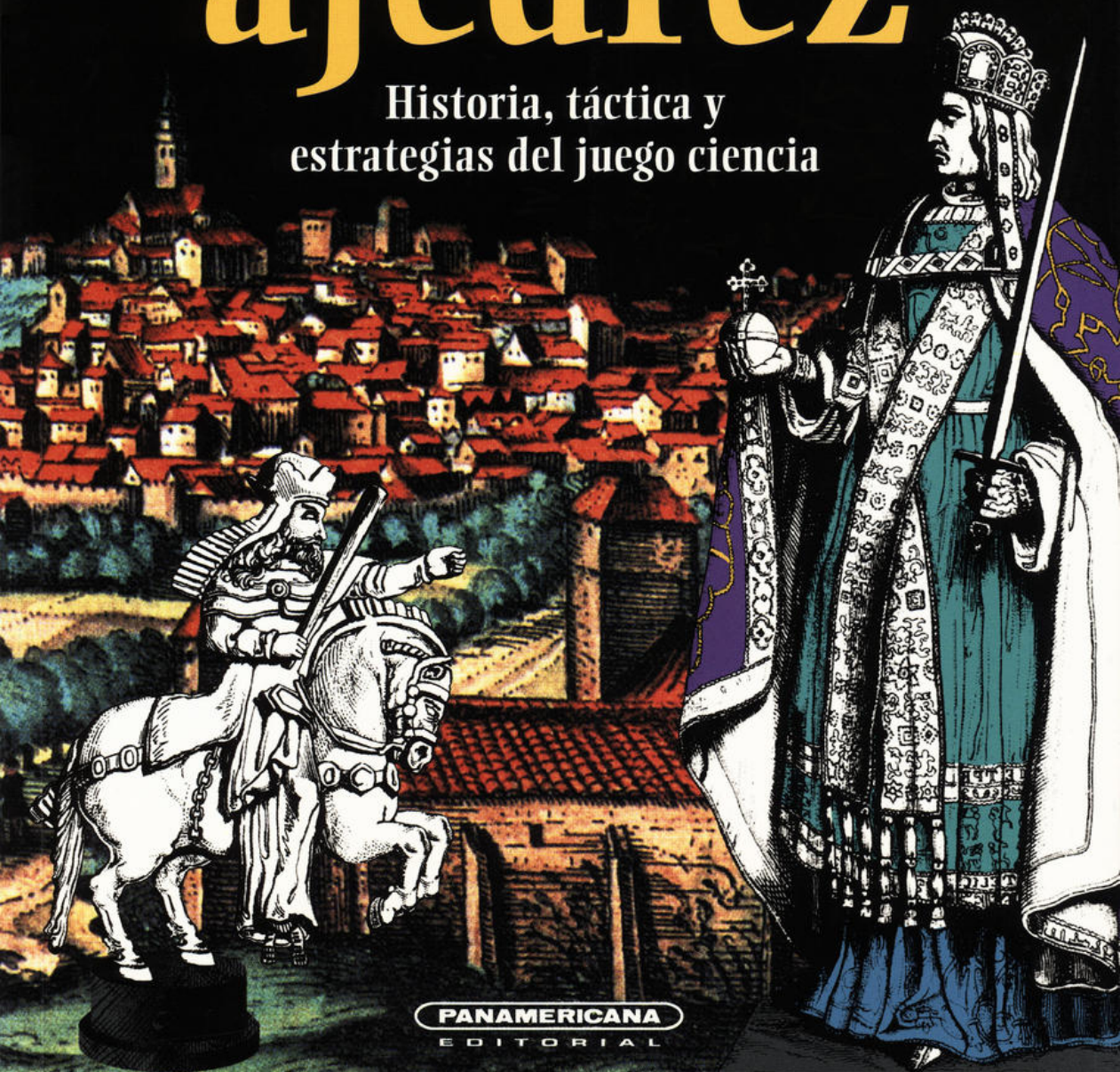


José Miguel Yepes ■ Luis Eduardo Yepes

La magia del ajedrez

Historia, táctica y
estrategias del juego ciencia



PANAMERICANA
EDITORIAL

Desde su juventud, los hermanos Luis Eduardo y José Miguel Yepes fueron grandes aficionados al juego ciencia. Ocuparon lugares de privilegio a nivel competitivo entre los jóvenes de su generación, y fueron comentaristas de importantes diarios nacionales en diversos campeonatos mundiales de ajedrez. Luis Eduardo es un escritor dedicado al tema del autoconocimiento. Es autor de *Más cerca del alma*, ha publicado siete libros de compilaciones de frases, entre ellos *A imagen de tus sueños* y *Vivir un arte mayor*. José Miguel, quien fuera subcampeón nacional juvenil en 1979, es autor además de *Grandes Temas del Ajedrez* y del libro *Ajedrez Estelar de Kasparov*.

Yepes C., José Miguel

La magia del ajedrez / José Miguel Yepes, Luis Eduardo Yepes ; prólogo Boris de Greiff. -- Edición René Hernández Vera. -- Santafé de Bogotá : Panamericana Editorial, 1999.

208. p. ; 23 cm. -- (Colección interés general)

ISBN 958-30-0713-7

1. Ajedrez 2. Ajedrez - Historia I. Greiff, Boris de II. Yepes C., Luis Eduardo III. Hernández Vera, René, ed. IV. Tít. V. Serie 794.1 cd 19 ed.

AGV7692

CEP-Biblioteca Luis-Angel Arango

La magia del ajedrez

José Miguel Yepes
Luis Eduardo Yepes

La magia del ajedrez

Prólogo

Boris de Greiff
Maestro Internacional

PANAMERICANA
EDITORIAL

Editor

Panamericana Editorial Ltda.

Dirección editorial

Conrado Zuluaga

Diseño de tableros y figuras

Mauricio Melo González

Diagramación

La Piragua Editores

Diseño de carátula

® Marca Registrada Diseño Gráfico Ltda.

Primera edición en Panamericana Editorial Ltda., marzo de 2000

Tercera reimpresión, diciembre de 2005

© José Miguel Yepes Correa - Luis Eduardo Yepes Correa

© Panamericana Editorial Ltda.

Calle 12 No. 34-20, Tels.: 3603077 - 2770100

Fax: (57 1) 2373805

Correo electrónico: panaedit@panamericanaeditorial.com

www.panamericanaeditorial.com

Bogotá D. C., Colombia

ISBN: 958-30-0713-7

Todos los derechos reservados.

Prohibida su reproducción total o parcial
por cualquier medio sin permiso del Editor.

Impreso por Panamericana Formas e Impresos S. A.

Calle 65 No. 95-28, Tels.: 4302110 - 4300355, Fax: (57 1) 2763008

Quien sólo actúa como impresor.

Impreso en Colombia

Printed in Colombia

Contenido

<i>Prólogo</i>	15
La leyenda	17
El juego	22
Las piezas	23
Movimiento de las piezas	24
El rey	25
La torre	25
El alfil	26
La dama	26
El caballo	27
El peón	27
Coronación o promoción de los peones	28
El enroque	29

Las capturas	31
Captura al paso	33
Ritmo de juego	35
El jaque	35
El jaque mate	36
El empate	37
Cómo leer las partidas	40
La anotación	40
Columnas y filas	41
Cómo se leen y anotan las partidas	44
Partidas ilustrativas	46
El poder de las piezas	56
Mates básicos	60
Mate con dos torres	60
Mate con la dama	61
Mate con una torre	62
Peón y rey contra rey	63
Mate con dos alfiles	65
Mate con alfil y caballo	65
Mate con dos caballos	65
Encuentros inolvidables	66
La coordinación de las piezas	75
Las tres fases de una partida	75
El valor de las piezas	76
Máxima actividad para las piezas	77

La magia del ajedrez

Dominio del centro	77
La seguridad del rey es prioritaria	78
La iniciativa	78
Ataques directos al rey	78
Otras formas de atacar	79
La estructura de peones adecuada	79
Consejos de los maestros	80
Fantasías	82
Las ocho candidatas	83
El tictac	83
La apuesta de Loyd	84
El túnel	85
La tumba del rey Tamerlán	85
La escalera mágica	86
La danza de los caballos	87
Las mejores aperturas	88
El valor de las aperturas	88
Un mal planteamiento	89
Las principales aperturas	90
Aperturas abiertas	90
Aperturas semiabiertas	91
Aperturas cerradas	91
Estudio de las aperturas más frecuentes	93
Temas tácticos	110
Ejercicios tácticos	110
Finales maestros	116

Una buena estrategia	119
Estrategia y táctica	119
La seguridad del rey	121
Movilidad de las piezas y dominio central	123
El dominio de las columnas	125
Los peones son armas ofensivas	128
Puntos fuertes y débiles	130
La pareja de alfiles	132
Problemas y estudios	135
Problemas	136
Estudios	142
Partidas seleccionadas	145
El legado de Fischer	145
Un ejemplo de Karpov	148
Kasparov al ataque	151
Una siciliana típica	153
Zapata, primer Gran Maestro	155
El juego del G. M. Gildardo García	159
La histórica partida	161
El maestro Cuéllar	164
Boris de Greiff	167
Carlos Cuartas: el mago	171
Una batalla campal	174
La revolución de los computadores	177
Ajedrez a ciegas	187

Apéndice	195
Soluciones a los problemas y estudios	197
Los campeones	201
Campeones colombianos	202
Cuadros para los torneos	203
El sistema descriptivo	205

*A nuestros
padres*

El ajedrez es demasiado serio para ser tomado como un simple juego, aunque demasiado juego para ser tomado muy en serio

Lessing

Hay más misterio en una partida de ajedrez que en diez crímenes

Arthur Conan Doyle

Gracias al ajedrez muchos hemos conocido la alegría de la creación intelectual

Tigran Petrosian

La persona que inventó el ajedrez murió sin decir cómo se ganaba... ¡y nos fregó a todos!

Jorge Zea

¡El ajedrez es inagotable! Se han jugado millones de partidas y se han escrito miles de obras, pero hasta ahora no existe fórmula universal ni método que garantice el triunfo

Garri Kasparov

Prólogo

Conozco de tiempo atrás la seriedad que caracteriza los trabajos que en el campo del ajedrez emprenden los hermanos José Miguel Yepes y Luis Eduardo Yepes. Desde hace muchos años, creo que fue a partir de 1972 —cuando participaron en Bogotá en la etapa final del Campeonato Nacional Juvenil—, los Yepes, en contraste con sus compañeros de generación, se dedicaron a investigar antes que a tratar de llegar más alto en el plano meramente competitivo. Sin duda que en esto influyó el ejemplo de su ilustre padre, el profesor Emilio Yepes; pero en todo caso fue una decisión afortunada para el ajedrez de Colombia, huérfano de investigadores y de docentes.

El último trabajo de los hermanos Yepes, que el lector tiene ahora en sus manos, no es un texto más para aprender el milenario juego. Al lado del aspecto puramente didáctico, los autores se han propuesto incursionar sobre una serie de temas afines y que son, precisamente, los que han asegurado la perdurabilidad del misterioso juego, que en los albores de la humanidad quién sabe qué cerebro privilegiado ideó para “distraer el ocio y agudizar la inteligencia”, al decir de Stephan Zweig.

Porque son las facetas artísticas, creadoras de belleza, las que hacen inmortal al juego ciencia. Por ello este libro, bautizado con propiedad La magia del ajedrez, está llamado a captar más adeptos al ajedrez que una simple cartilla que nos diera a conocer sus reglas elementales.

Boris de Greiff Bernal
Maestro Internacional

LA LEYENDA

Pensé, pues, en inventar un juego que pudiera distraerte y abrir tu corazón a nuevas alegrías

Sessa

—¡Jaque mate! —exclamó el rey y soltó de inmediato una sonora carcajada que denotaba toda su alegría. Los miembros de la corte se veían sorprendidos una vez más por aquellas raras palabras, pero lo que verdaderamente les llamaba la atención era el cambio observado en el monarca durante las últimas semanas¹.

¹ Según diversos autores, como por ejemplo Malba Tahan en *El hombre que calculaba*, el inventor del juego fue Lahur Sessa y el monarca era Ladava, dueño de la provincia de Taligana. Otras versiones, entre ellas la de Edmond Bordeaux en *The Art of Asha*, atribuyen su invención a Zoroastro. Sea como fuere, está confirmado históricamente que el juego fue inventado en Oriente y traído a Occidente por los árabes.

Aun antes del ajedrez existió el “Chaturanga”, juego de inspiración guerrera que imitaba los cuatro brazos del ejército indio. Se jugaba entre cuatro personas y con dados. Posteriormente, los persas lo llamaron “Chatranj” y en el siglo VI le suprimieron los dados y lo adaptaron para dos personas.

El rey pasaba varias horas al día con un extraño visitante y todos se preguntaban cuál era el artificio empleado por este hombre para captar de tal forma la atención del monarca y cómo había hecho para sacarlo del mutismo en el que hasta entonces había permanecido.

Un año antes, el rey había perdido a su hijo en una cruenta batalla contra temibles invasores. A pesar de que había ganado la lucha y por ende había salvado los intereses de su pueblo, la muerte del príncipe lo había dejado en la más honda desesperación. Desde aquel fatídico día, deambulaba casi enloquecido por su corte. Una y otra vez paseaba por el jardín, dibujaba en la arena las circunstancias de la batalla y se preguntaba cuál había sido el error que produjo la muerte de su hijo. Pero por más esfuerzos que hacía no hallaba explicación satisfactoria. Esta obsesión había desembocado siempre en las mismas preguntas: ¿de qué nos sirve la vida si tarde o temprano hemos de dejar este mundo? ¿Cuál es, entonces, el propósito de la vida?

Recientemente, el visitante en mención había traído a la corte un juego llamado ajedrez, con treinta y dos figuras cuidadosamente talladas en madera, dieciséis blancas y dieciséis negras, que se desplazaban sobre un tablero de sesenta y cuatro casillas. En un principio, no le llamó la atención al rey, pues pensó que era un simple juego de azar, pero sintió una gran curiosidad cuando le explicaron que éste era un juego basado únicamente en la inteligencia. En poco tiempo aprendió las reglas elementales y paulatinamente realizó notorios progresos con las enseñanzas de aquel visitante.

La profundidad del ajedrez impresionó vivamente al rey; cada partida resultaba ser completamente diferente a las anteriores y siempre encontraba mucho más por aprender.

Una noche, en medio de una partida aparentemente difícil, el rey sacrificó una de sus piezas más valiosas para alcanzar la victoria unas cuantas jugadas más tarde. Al reproducir posteriormente la partida con el visitante, el monarca observó que si no se hubiera desprendido de dicha pieza le habría sido imposible ganar la partida. De alguna manera asoció este sacrificio con el de su hijo en la guerra y pudo comprender cómo, en forma análoga, la muerte del príncipe había sido necesaria. Este descubrimiento le trajo un gran alivio y así lo expresó a su amigo:

—El juego que tú has inventado es apasionante. ¡Casi puede decirse que hay “magia” en el ajedrez! A través de él, has dado una clara y profunda respuesta a uno de mis mayores interrogantes.

—Me alegra mucho complacerte —respondió el visitante y, mirando atentamente al rey, lo sorprendió con una repentina pregunta:

—¿Y puedo conocer tus otros interrogantes? Quizá también pueda ayudarte a encontrar las respuestas que buscas.

El monarca se sintió desconcertado. Las palabras y las acciones de este hombre siempre habían reflejado una cierta sabiduría, una cierta paz, pero era imposible que alguien conociese sus más íntimas inquietudes. Quizás aquel hombre había dado indirectamente una respuesta casual a aquella pregunta que por tanto tiempo le hizo sentir culpable, así que le dijo:

—No creo que alguien pueda conocer la respuesta a mi búsqueda. Pero estoy muy agradecido contigo, y muy satisfecho por todo lo que me has enseñado. Para demostrarte mi gratitud te pagaré con lo que quieras. Puedes pedir las riquezas que desees.

—En tu satisfacción encuentro mi mayor recompensa, de modo que no podría pedirte nada más —respondió el hombre.

Varias veces el rey insistió en su ofrecimiento y cada vez su amigo rehusó aceptar cualquier recompensa. Sin embargo, al notar la creciente impaciencia del soberano, el visitante dijo finalmente:

—Está bien. Me limitaré a pedirte riquezas comparables con la magnitud de las respuestas que tengo para ti. Dame un grano de trigo por la primera casilla del tablero de ajedrez, dos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta y así sucesivamente vas duplicando el número de granos de cada casilla hasta llegar a la última, la número sesenta y cuatro.

“Este hombre es el colmo”, pensó el monarca, y perdiendo toda su paciencia le gritó:

—¡Eres un insensato! Te he ofrecido riquezas fabulosas y tú te conformas con un puñado de granos de trigo. Hay dos cosas que no soporto en la vida: la mediocridad es la primera, y la segunda es la falta de ambición. No hablemos más. Ahora mismo daré pleno cumplimiento a tu absurda solicitud.

De inmediato, el emperador llamó a su ministro para ordenarle que consiguiera los granos solicitados anteriormente. Después de un largo rato, el ministro aún no aparecía con lo pedido, de modo que el soberano lo mandó llamar de nuevo y le preguntó:

—¿Por qué tardas tanto en averiguar un dato tan simple? ¿Acaso hay escasez de trigo en mis tierras?

—No es tan simple como parece —replicó el ministro, y añadió—: su majestad puede observar cómo los granos se duplican a un ritmo vertiginoso. Mire los granos que hemos

podido contar hasta el momento. En aquellos montoncitos tengo respectivamente 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 y 256 granos. Pero luego se multiplican increíblemente. Allí tengo cerros con 512, 1.024, 2.048, 4.096, 8.192, 16.384 y 32.768 granos ¡Y apenas vamos en la casilla 16! ¡No alcanzo a imaginar cuántos necesitaremos para llenar la casilla 64!

Sin decir una sola palabra, el rey se retiró, visiblemente preocupado, al darse cuenta de que la cantidad sería muy superior a la que supuso inicialmente. Por fin, tras muchas horas de cálculos numéricos, el ministro le explicó la cantidad total:

—¡El número de granos es 18.446.744.073.709.551.615! Aun si tu reino fuese tan grande como el de la India, sembrando y cosechando repetidamente todos tus campos durante un siglo no alcanzarías a reunir toda esta cantidad.

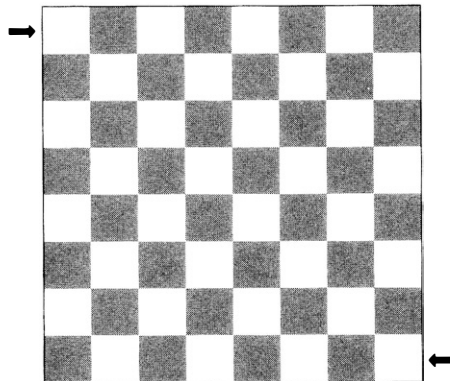
Así fue como el soberano pudo comprender la magnitud del mensaje del sabio visitante, quien posteriormente le reveló la forma de descubrir las infinitas riquezas del mundo interior. Dicen que a este rey se debe la célebre frase “No existe fortuna comparable con la de quienes pueden conocer y cumplir el propósito de su vida”.

EL JUEGO

*La obra creativa es precisamente
la que da encanto al ajedrez*

Y. Averbaj

El ajedrez es considerado como un deporte intelectual; mediante figuras se entabla una contienda entre dos personas con el propósito de atrapar al rey rival. Cada jugador dispone de dieciséis piezas, blancas o negras, que se desplazan en un campo de batalla, el tablero, que consta de 64 casillas, alternativamente blancas y negras; nótese que un cuadro blanco siempre se ubica en la esquina derecha de cada jugador, como lo indican la flechas.

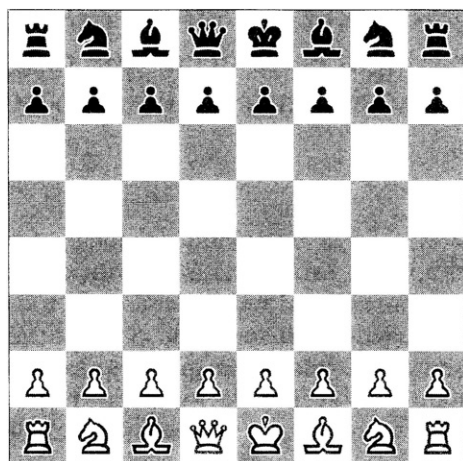


LAS PIEZAS

Las piezas en ajedrez reciben un nombre derivado de la tradición. Actualmente se representan por símbolos o iniciales, tal como se puede ver en la siguiente tabla:

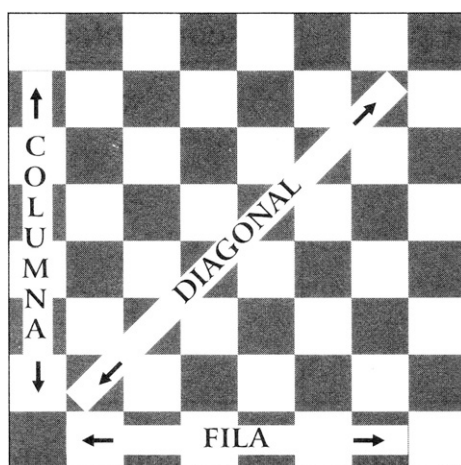
Nombre de la pieza	Representación	Inicial
REY	♔	R
DAMA	♕	D
TORRE	♖	T
ALFIL	♗	A
CABALLO	♘	C
PEÓN	♙	P

Las piezas blancas tienen su equivalente opuesto negro. Por 16 figuras blancas existen otras tantas negras. La dama blanca siempre va en la casilla blanca y la dama negra en su correspondiente casilla negra.



Por razones prácticas, el tablero se suele dividir en *líneas* o *filas* horizontales, y *columnas*, que son las verticales.

También podemos considerar la serie de casillas oblicuas que surcan el tablero, llamadas *diagonales*.



MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS¹

Cada bando puede mover sus piezas pero sólo a casillas libres de sus propias figuras, es decir, que ninguno podrá ocupar casillas donde previamente ha ubicado otras piezas de su mismo color.

¹ En una de las versiones de la invención del juego, narrada en el libro *El hombre que calculaba*, aparece esta poética descripción de las figuras:

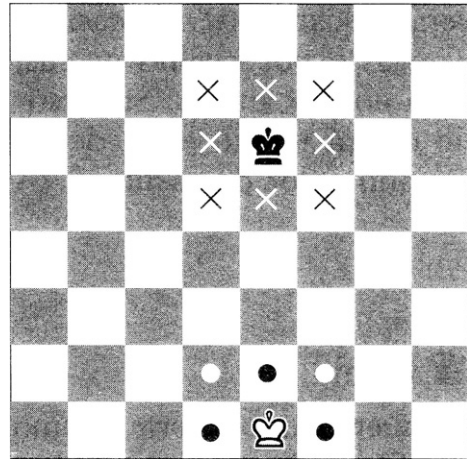
“Sessa explicó con paciencia al rey, enseñándole todas las reglas esenciales: –cada uno de los jugadores dispone de ocho piezas pequeñas, llamadas peones. Representan la infantería que avanza sobre el enemigo para dispersarlo. Secundando la acción de los peones vienen los elefantes de guerra (luego sustituidos por torres) y además la caballería, los dos visires, el rey y la reina.

Todas las figuras, exceptuando el peón, pueden retroceder en su movimiento.

Los caballos son las únicas fichas que pueden saltar sobre sus figuras compañeras, o sobre las rivales. Miremos con más detalle algunas claves del movimiento de las piezas:

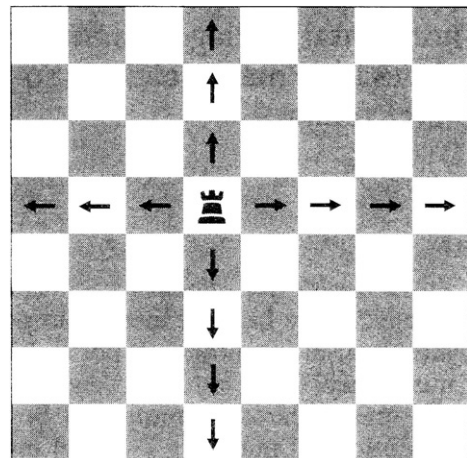
♔ Rey

Desde su casilla puede avanzar un paso en cualquier dirección, siempre y cuando no esté amenazado por la acción de cualquier pieza contraria. En el diagrama se representan los posibles movimientos del rey blanco y del rey negro.



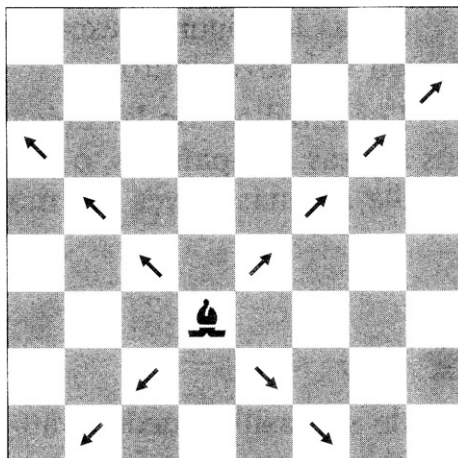
♖ Torre

Esta pieza desarrolla su movimiento a lo largo de las filas o las columnas donde está ubicada, es decir, se mueve horizontal o verticalmente, y tantas casillas como se desee, siempre y cuando esté libre su paso. Puede avanzar o también retroceder.



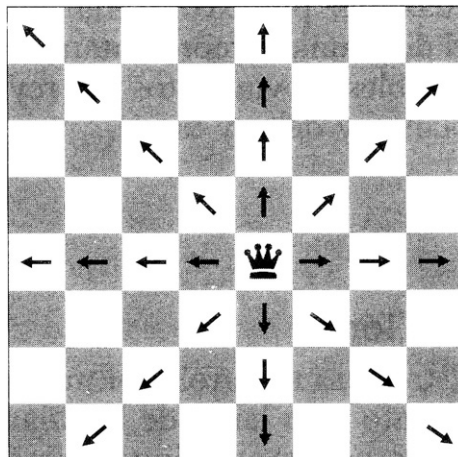
Alfil

Se desplaza sobre las diagonales en las cuales se halla. Puede avanzar o retroceder, siempre y cuando la diagonal en la que se mueve esté libre. Nótese que cada alfil se moverá únicamente por casillas blancas o por casillas negras, pero no por ambas. Su destino estará regido a un determinado color de casillas.



Dama

Se mueve como la torre o como el alfil, según se verá; se desplaza a cualquier lugar situado en columna (vertical), fila (horizontal) o diagonal. Su acción es la de mayor alcance sobre el tablero².

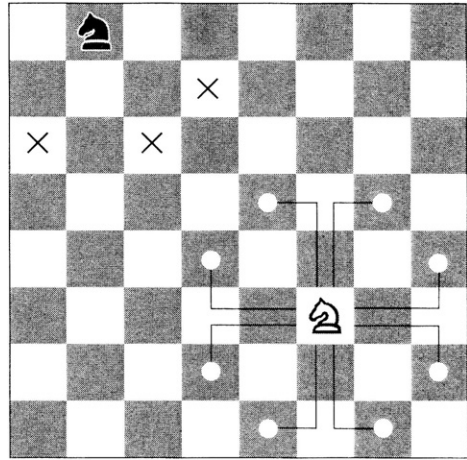


² En *El hombre que calculaba* encontramos también esta descripción sobre la dama: “El rey Ladova, interesado por las reglas del juego, no se cansaba de interrogar al inventor: –¿Y por qué la dama es más fuerte y poderosa que el mismo rey?

–Es más poderosa –argumentó Sessa–, porque ella representa el espíritu patriótico del pueblo, y ése es el mayor poder de cada bando.

Caballo

Mueve un paso como torre y luego otro como alfil, alejándose de su casilla de salida en el mismo movimiento. Se puede ver que la trayectoria de su avance describe una especie de letra “L”, como un codo, en cualquier dirección. Es la única pieza que tiene la particularidad de saltar sobre figuras propias o adversarias.

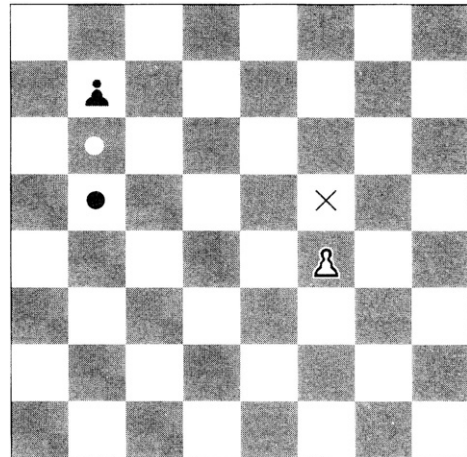


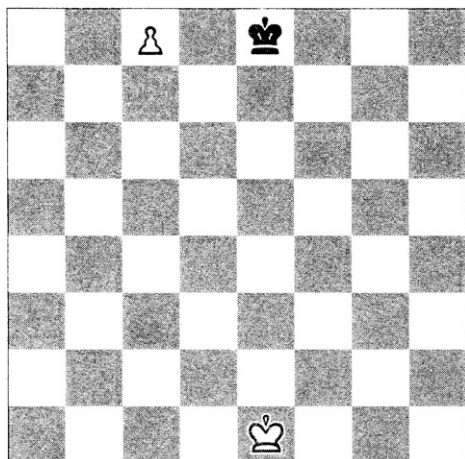
Al mover, siempre cambia de color de casilla, es decir, si al inicio del movimiento está en un cuadro blanco, caerá en una casilla negra, y viceversa.

Peón

Adelanta sobre las columnas (verticales) y sólo hacia adelante. Avanza un solo paso a la vez. El peón es la única pieza del juego que no puede retroceder.

Desde la posición de salida todo peón puede avanzar uno o dos pasos si se desea. Aparte de estos movimientos característicos, también tiene una forma particular de capturar. A continuación veremos con detalle su comportamiento en el juego.



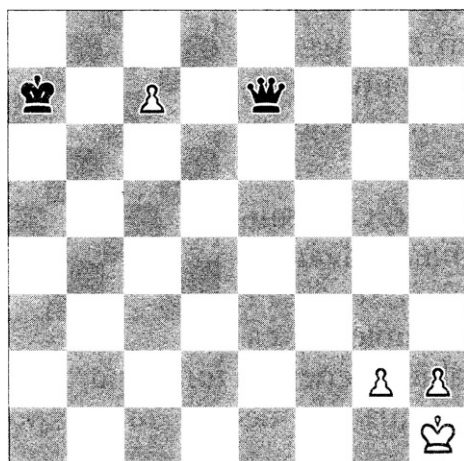


Coronación

Todo peón que llegue a la última línea se reemplaza de inmediato por otra pieza del mismo color, como dama, alfil, torre o caballo, a elección del jugador que ha avanzado dicho peón. Esta permutación es la coronación.

Cabe anotar que si se corona un peón, aunque se tenga la propia dama, se puede pedir otra dama, y así sucesivamente si así lo desea el jugador. Si no existe otra dama disponible, se puede utilizar una torre invertida u otro objeto que represente a la nueva dama promocionada.

Casi siempre conviene coronar otra dama, pero existen casos en los que es mejor pedir un caballo u otra pieza, como en el diagrama siguiente: se verá cómo es más eficaz coronar un caballo, para capturar la dama adversaria.



Particularidades del movimiento de los peones

Podemos resumirlas así:

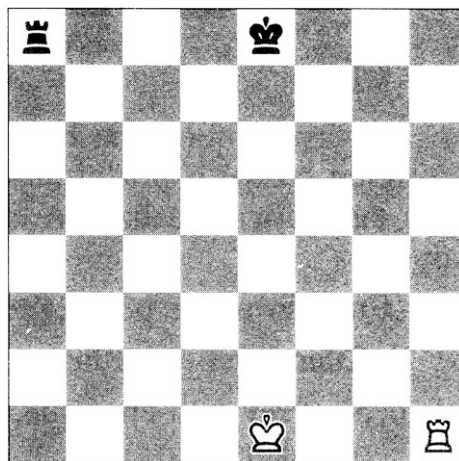
- a. No pueden retroceder.
- b. Avanzan una casilla cada vez, pero pueden adelantar dos casillas en su movida inicial.
- c. Capturan en forma diferente de como mueven: avanzan de frente, pero capturan en diagonal.
- d. Pueden coronar.

El enroque

El rey y la torre pueden efectuar una movida simultánea cuando las casillas en línea entre ellas están libres³.

Cuando se desea enrocar, el rey deja su casilla y se trasladada sobre la misma línea horizontal dos pasos hacia la torre y a su vez la torre “salta” a la casilla que acaba de pasar el rey.

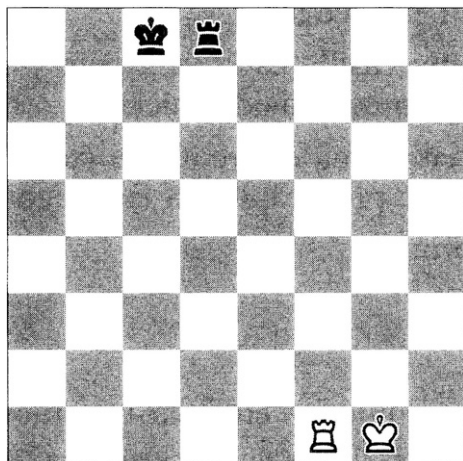
Veamos un ejemplo donde las blancas enrocan con la torre del rey, y las negras con la torre de la dama.



Posición antes de enrocar

³ En la Edad Media se solía repetir toda una compleja maniobra para cubrir al rey y sacar la torre. En vista de que usualmente ambos contendientes hacían lo mismo, se decidió reglamentar todo el movimiento estableciéndose el “enroque” –jugada de rey y torre– para facilidad práctica y conveniencia mutua.

El rey se trasladará dos casillas hacia la torre, y la torre saltará al lado del rey:



Posición después de enrocar

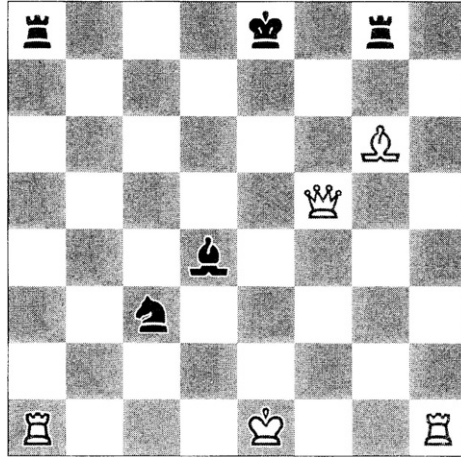
Obsérvese que cada bando puede enrocar por el ala rey (enroque corto) o por el ala dama (enroque largo). En este caso las blancas realizaron el enroque corto y las negras el largo.

¿Cuándo no se puede efectuar el enroque?

- Cuando el rey o la torre han sido movidos.
- Si el rey está en jaque, o están amenazadas las casillas que debe cruzar al enrocar o al terminar de ejecutar el enroque.
- Si existieran piezas entre el rey y la torre con los cuales se va a enrocar.

Si se da el caso de que la torre esté amenazada, sí se puede realizar el enroque. También, si un rey es puesto en jaque pero el jaque se elude sin mover el rey, se podrá efec-

tuar posteriormente el enroque, si se cumplen las condiciones requeridas. Ejemplo:

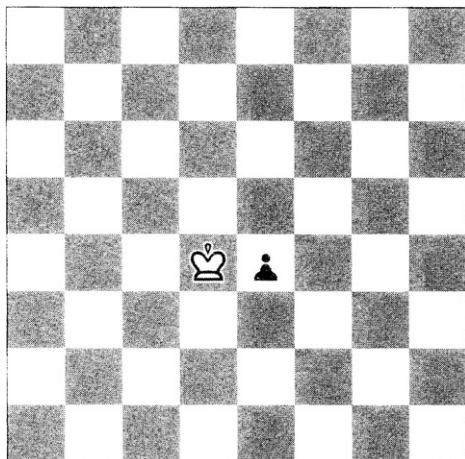


Se ilustran los casos en que no se puede enrocar: el rey negro está en jaque; el rey blanco no puede enrocar corto, esto es, con la torre rey, porque quedaría en jaque; y no puede tampoco enrocar largo por el lado de la dama, porque la casilla que debe atravesar está amenazada por el caballo.

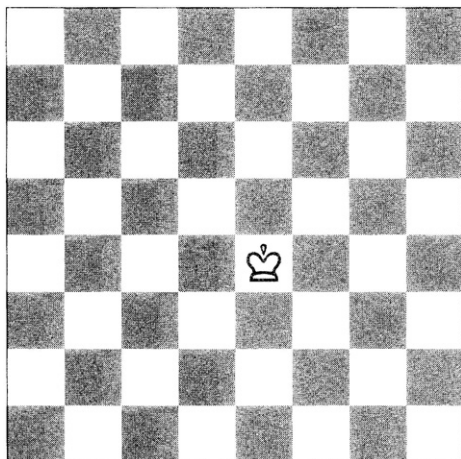
LAS CAPTURAS

El rey, la dama, los alfiles, las torres y los caballos capturan figuras en el mismo sentido en que se desplazan sobre el tablero.

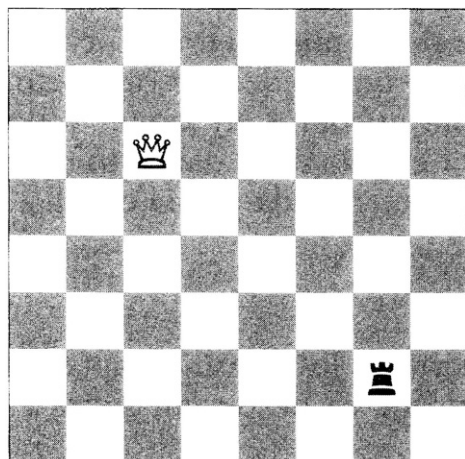
A diferencia del juego de damas que quizá el lector conoce, donde se captura “saltando”, en el ajedrez las piezas simplemente ocupan la casilla donde se ubica una figura rival y la retiran del tablero. En el lenguaje ajedrecístico las palabras “capturar” y “comer”, significan lo mismo.



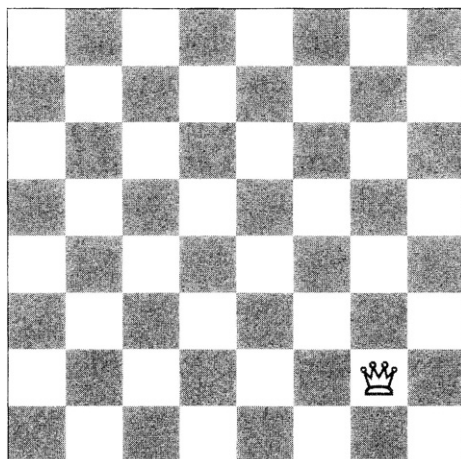
El rey se dispone a capturar



Posición luego de la captura



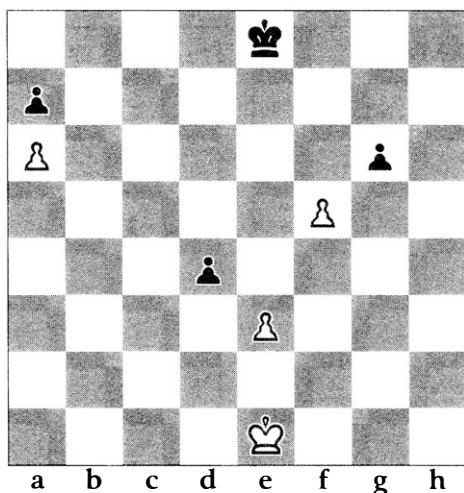
Antes de capturar...



...después de capturar

El rey nunca puede ser capturado, como explicaremos posteriormente, ni tampoco se podrá desplazar a una casilla amenazada.

Los peones son las únicas piezas que capturan diferente de como mueven; toman avanzando en diagonal un paso, esto es, “comen de lado”.



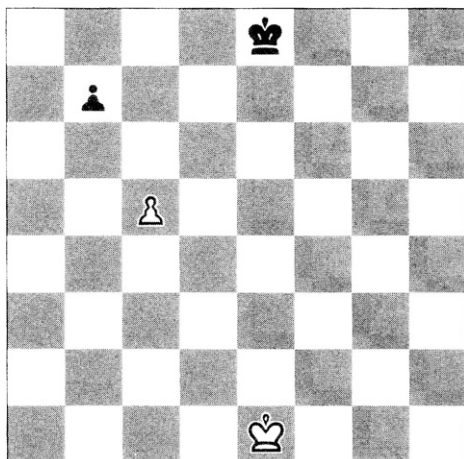
Se observa que los dos peones de la columna a no se pueden capturar entre sí, de modo que deberán quedar detenidos mutuamente en su avance. El peón blanco de la columna del rey en el diagrama, puede capturar, o puede ser capturado por el peón negro de dama, y otro tanto sucede con el peón de la columna f.

Para completar las formas de captura del peón, explicaremos a continuación una variante de captura de esta pieza, la captura al paso.

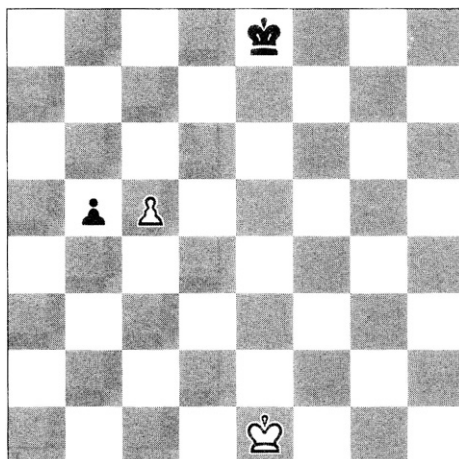
Captura al paso

Si se avanza un peón desde la casilla de salida, cruzando un cuadro amenazado por un peón rival, el adversario podrá capturar el peón “al paso”. En otras palabras, si un peón

avanza desde su posición de salida dos pasos y se sitúa en la misma fila, al lado de un peón contrario, éste puede tomarlo como si el primero hubiera avanzado una sola casilla.



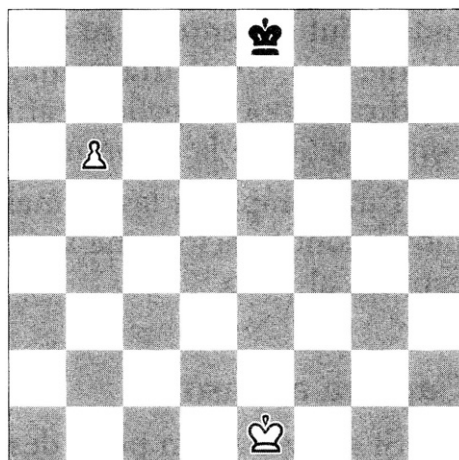
Posición antes de la captura



*El peón negro avanzó dos pasos
y quedó al lado del blanco*

Nótese cómo el peón de quinta línea capturó como si el peón rival sólo hubiera adelantado un paso.

La captura al paso no es obligatoria y es válida solamente en la jugada inmediata al avance del peón rival. Por ejemplo, si el blanco hace un avance de dos pasos de peón, y si las negras no capturan al paso sino que mueven otra ficha, al cabo de dos jugadas



*El peón negro fue
capturado "al paso"*

o más, las negras no podrán tomar al paso aquel peón del blanco.

RITMO DE JUEGO

Los movimientos —las jugadas— se efectúan en forma alternativa por parte de los dos adversarios. Es decir, un jugador mueve una de sus figuras y luego su oponente mueve una de las suyas. Cada uno realiza una jugada en su turno, y la serie se prolonga hasta la finalización de la partida.

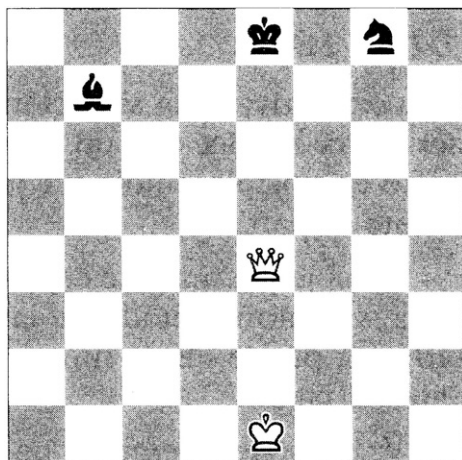
La primera jugada —la salida— corresponde siempre a las blancas, y ya que esto constituye una ventaja, se acostumbra sortear el color de las piezas.

EL JAQUE

En el ajedrez se gana cuando uno de los reyes queda atrapado por las piezas enemigas. Aunque el rey no puede ser capturado propiamente, cuando un rey es atacado, su condición se anuncia con la palabra “jaque”. Ejemplo:

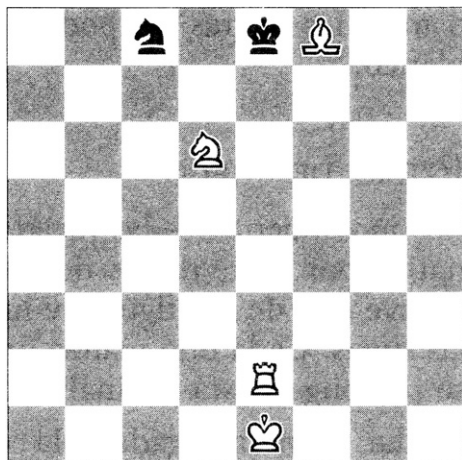
En esta situación de juego podemos ver cómo la dama blanca tiene en jaque al rey. En consecuencia, las piezas negras tienen tres posibilidades de respuesta:

- a. Mover el rey.
- b. Cubrir el jaque con el caballo.
- c. Capturar la dama con el alfil.



En este ejemplo, la torre y el caballo blancos están dando jaque y el rey negro puede moverse o capturar al alfil.

Vale la pena recordar que un rey puede capturar figuras rivales que no estén defendidas. Sin embargo, los reyes nunca pueden ocupar casillas contiguas, es decir, un rey no puede dar jaque a otro.



Hay tres posibles defensas ante un jaque, que se pueden resumir así:

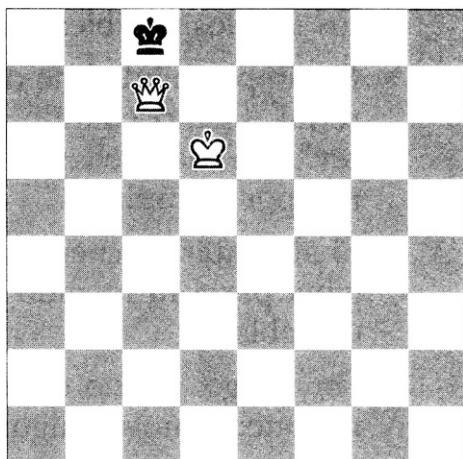
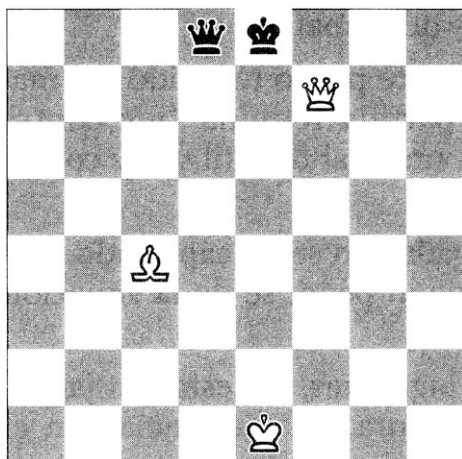
- a. Mover el rey.
- b. Cubrir el jaque interponiendo una pieza entre el rey y la figura atacante.
- c. Capturar la pieza que amenaza con el jaque.

JAQUE MATE

Reducir al rival a la situación de “jaque mate” es el objetivo del juego. Se dice que un jugador está en jaque mate cuando no le es posible eludir un jaque, quedando terminada allí mismo la partida.

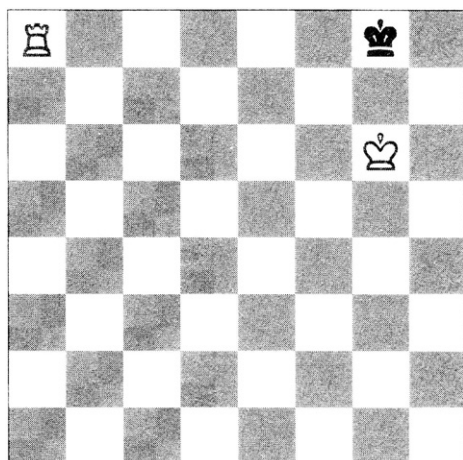
En el jaque mate se captura al rey del oponente y esto se logra si como resultado de la disposición del juego, el adversario no puede elegir ninguna de las tres posibles defensas ante un jaque.

Veamos tres ejemplos de situaciones de jaque mate:



En los diagramas vemos que el rey negro está en jaque pero no tiene escapatoria pues no puede elegir ninguna de las tres defensas ante el jaque: ¡ha recibido el jaque mate!

En cada caso se ha cumplido con el objetivo del juego. El mate es en ajedrez lo que el gol en el fútbol, con la única diferencia de que el mate es definitivo.

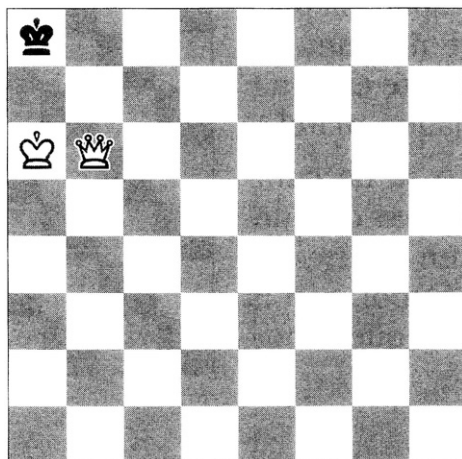


EL EMPATE

En ajedrez, como en la mayoría de juegos en los que se confrontan dos fuerzas, existe la posibilidad de que ninguno de los jugadores logre dar mate; ésta es la situación de empate, denominado también “tablas”.

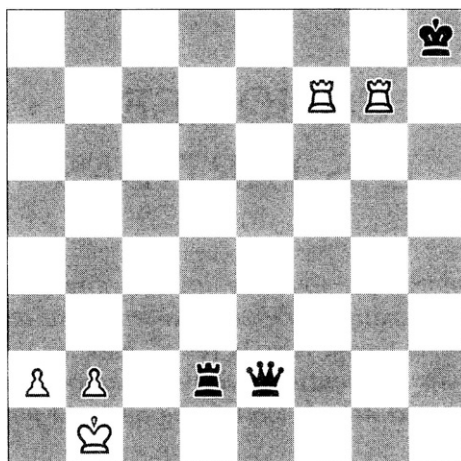
Éstos son los posibles casos de empate:

- a. Por imposibilidad de dar mate por lo reducido del material. Como cuando la partida termina “rey contra rey”, sin más fichas, o en un final de alfil y rey contra rey, por ejemplo.
- b. Si al contar cincuenta jugadas no se ha capturado ninguna pieza ni movido ningún peón, se da la situación de tablas.
- c. Por ahogo: si uno de los jugadores, sin estar en jaque, no puede mover alguna figura. La diferencia con el mate consiste en que en el ahogo, el rey en inferioridad no está en jaque, mientras que en un jaque mate el rey sí lo está⁴.



⁴ Para el ejemplo de ahogo, desarrollaremos en el capítulo *Problemas y estudios* el estudio titulado “Recurso insólito” (pág. 143).

- d. Por mutuo acuerdo, si así lo deciden los adversarios, en cualquier momento de la partida.
- e. Por jaque continuo, si se tiene la posibilidad de dar jaque continuamente al rey rival, como en este ejemplo:



*La torre blanca dará jaques
continuos en la séptima línea*

- f. Por triple repetición de la posición. En caso de reclamación por parte de uno de los jugadores, si en el transcurso de la partida, se presenta la misma posición tres veces (no necesariamente consecutivas⁵).

⁵ Para analizar el caso de jaque continuo se verá la partida Fischer vs. Tal (pág. 99), en el capítulo *Las mejores aperturas*. Y para ilustrar el caso de triple repetición, estudiaremos la partida Castro vs. Petrosian (pág. 161), en el capítulo titulado *Partidas seleccionadas*.

CÓMO LEER LAS PARTIDAS

No se empieza por aprender un arte directamente, por así decirlo, sino en forma indirecta. Deben aprenderse otras cosas que suelen no tener aparentemente mucha relación con él, antes de comenzar el arte mismo. Un aprendiz de ebanistería comienza aprendiendo a cepillar madera; un aprendiz del arte de tocar piano comienza practicando escalas...

E. Fromm

LA ANOTACIÓN

La anotación es la mejor manera de aprender el arte del ajedrez ya que en nuestro juego ocupa el lugar que el pentagrama en la música, aunque es mucho más fácil.

La reproducción de las partidas de los grandes jugadores es un medio incomparable para captar la belleza y profundidad del ajedrez, pero para esto se requiere el conocimiento de la anotación.

Al respecto, Yuri Averbaj señala que hay infinidad de ajedrecistas que juegan bien y que experimentan placer por la lucha desplegada en los sesenta y cuatro escaques, pero que no pueden analizar una partida anotada sin grandes esfuerzos. Recuerda él, haciendo una analogía, cómo se dan en la

vida los primeros pasos del proceso de aprender los rudimentos de la lectura, pareciendo que faltara espacio para la fantasía, siendo quizá más atractivo escuchar relatos, la radio, etc. Pero el alumno que aprende a leer, progresa día a día, hasta que el proceso de lectura se facilita y se abre ante él el maravilloso mundo de la cultura humana. Como resultado, no se siente pena por las horas empleadas en aprender los rudimentos de la lectura: el esfuerzo invertido compensa las maravillosas ventajas obtenidas.

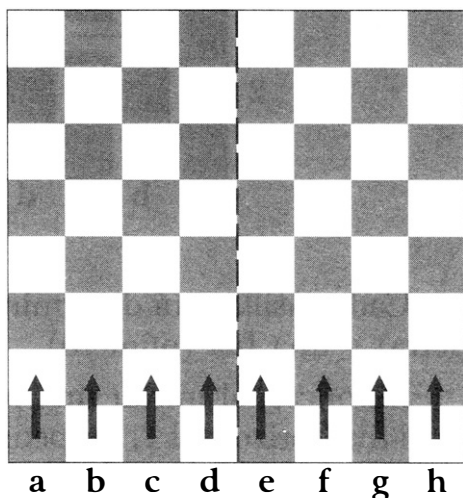
La notación que explicaremos es la algebraica.

En la Edad Media era frecuente que ciertos juegos muy especiales se quisieran compartir, y para tal efecto, los jugadores solían explicar engorrosamente la descripción de los movimientos. Con el tiempo el procedimiento de reconstrucción de las partidas fue evolucionando hasta llegar al sistema descriptivo, y en la actualidad la Federación Internacional de Ajedrez recomienda el uso del sistema algebraico, que veremos a continuación.

COLUMNAS Y FILAS

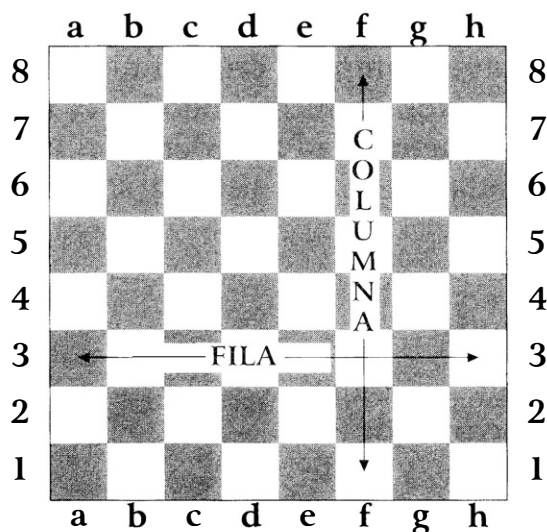
Como se recordará las columnas, son las 8 líneas verticales que surcan el tablero, y las filas son las 8 líneas horizontales que lo componen.

Las columnas se nombran con letras en minúscula, desde la **a** hasta la **h** y se contarán de izquierda a derecha desde el punto de vista de las piezas blancas:



En el diagrama anterior, comenzando de izquierda a derecha podemos leer así: verticales **a**, **b**, **c** y **d** para el flanco izquierdo de las blancas; análogamente las columnas del flanco derecho serán: **e**, **f**, **g**, y **h**.

La otra indicación para identificar cualquier casilla del tablero nos la da la numeración de las filas o líneas: se numeran de 1 a 8, comenzando desde la primera horizontal donde se sitúan las piezas blancas, siguiendo con la segunda línea (donde están ubicados los peones blancos) y avanzando hasta la octava línea al extremo opuesto del tablero. Obsérvese el diagrama:



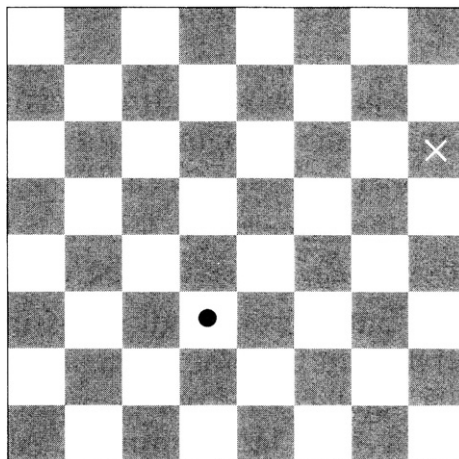
Cada casilla está determinada entonces por una columna (letra) y una fila (número).

Entonces, al iniciar una partida, las piezas blancas están en la fila horizontal 1, los peones blancos en la 2; a su vez, los peones negros están en la fila 7, y las piezas negras en la fila 8.

De esta manera podemos decir que, en principio, al comenzar un juego, la ubicación de las figuras es: Ta1, Cb1, Ac1, Dd1, Re1, Af1, Cg1, Th1 y peones: a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2. Para el blanco.

Por otra parte, la unión de una columna con una fila nos indicará la ubicación de cualquier casilla.

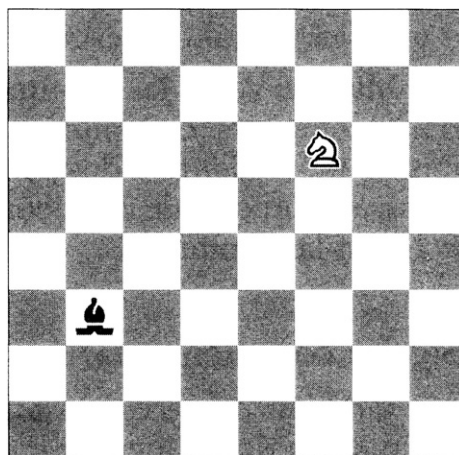
En el diagrama que se encuentra a la derecha, la casilla marcada con “•” se ubica sobre la columna *d* y está en la fila 3: será entonces la casilla d3. A su vez, la casilla marcada con “x” se ubica sobre la columna *h* y está en la fila 6, por tanto, será la casilla h6.



A modo de práctica, estudiaremos el diagrama siguiente: ¿en qué casillas están el caballo y el alfil?

Vemos que el caballo se ubica sobre la columna *f* y que su posición corresponde a la fila número 6. Así pues, el caballo está en la casilla f6.

Por otra parte, el alfil negro, está sobre la columna *b* y su posición corresponde a la fila 3. Por consiguiente, su ubicación es la casilla b3.



CÓMO SE LEEN Y ANOTAN LAS PARTIDAS

Para anotar las jugadas representaremos cada figura por su inicial, seguida de la columna donde va, y por último la línea. Por ejemplo, Cf3 supone la movida de un caballo “C” a la columna f en la tercera línea (3).

Actualmente, en los libros de ajedrez y en las revistas especializadas la letra inicial de cada pieza se reemplaza por una figura o figurín que representa la pieza movida: ♖ (torre), ♘ (caballo), ♙ (alfil), ♚ (rey), ♛ (dama) y ♜ (peón).

Usualmente, la letra o la figura correspondiente a los peones (P ♜), no se escribe en las partidas.

Entonces, si indicamos una movida de una ficha, sin inicial o sin figurín, *se asume que se trata de la movida de un peón*. La jugada “e4”, por ejemplo, indica que un peón avanza a la línea 4 de la columna e. Al eliminar la representación del peón se simplifica la transcripción de las partidas.

Las capturas se pueden representar, por ejemplo, como exd5, lo cual significa que un peón de la columna e, captura a una ficha rival que está en la casilla d5.

Muchas veces las capturas se indican también *sin* el signo X como por ejemplo: ed5. Por tanto, al referirse en un mismo movimiento a dos columnas seguidas en letras minúsculas, se indica que un peón de la columna e captura una ficha en la columna d.

Signos complementarios

También es necesario anotar jugadas especiales, aclarar la situación de un jugador o comentar brevemente su jugada. Para ello se utilizan los denominados signos complementarios. Los más utilizados son los siguientes:

+	Jaque
#	Mate
x	Captura
0-0	Enroque corto
0-0-0	Enroque largo
?	Mala jugada
!	Buena jugada

Expresiones usuales

Existen diversos términos técnicos que se ven con frecuencia en las publicaciones o se escuchan entre los jugadores de cierta experiencia. A continuación damos a conocer a los lectores algunos de los más conocidos:

Ala. Flanco. Sector del tablero formado por columnas que separa la zona de dama y la del rey.

Fianchetto. Cuando, en la apertura, un alfil se ubica entre los peones h2, g3 y f2 o entre a2, b3 y c2, en la casilla b2. Análogamente, para los alfiles negros en b7 y g7.

Gambito. Sacrificio de pieza o peón en la apertura a cambio de posibilidades de ataque.

Ganar la calidad. Cambio favorable de caballo o alfil por torre enemiga.

Piezas mayores. Son la dama y las torres.

Piezas menores. Son los alfiles y los caballos.

Zug-Zwang. Situación difícil, en la cual a un jugador le corresponde mover, pero la jugada que haga, cualquiera que sea, le lleva a la derrota.

PARTIDAS ILUSTRATIVAS

*Quien descubra los secretos del ajedrez encontrará
un amigo que nunca le abandonará*

Y. Averbaj

Estamos ahora en condiciones de ver cuán fácil es reproducir juegos completos. El número 1., 2., etc., que marcamos antes de las movidas blancas indica el número de la jugada (la cual implica la numeración para las jugadas negras). Ejemplo:

1. e4 (jugada del blanco) g5 (respuesta del negro).

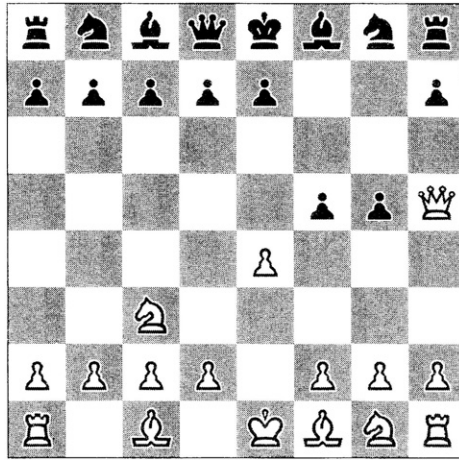
Tanto las blancas como las negras avanzaron un peón. El blanco movió el peón de la columna “e” dos pasos en su primera movida, mientras que el negro movió el peón “g”.

2. ♖c3

f5

En su segundo movimiento el jugador de piezas blancas adelantó el caballo de la dama a la tercera línea delante de la columna “c”. Por su parte, el jugador de negras cometió un error al debilitar la defensa de su rey, moviendo el peón de la columna “f”.

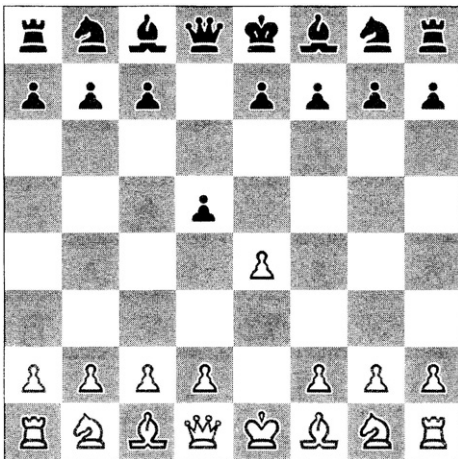
3. ♜h5# (imate!)



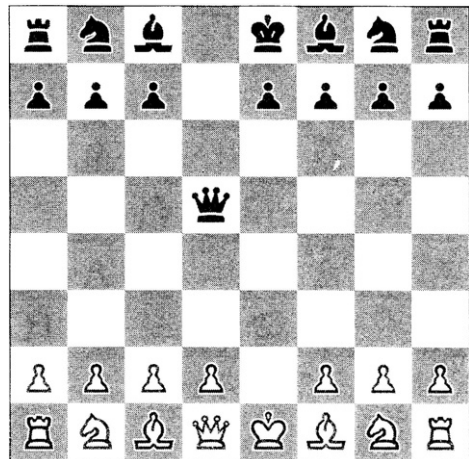
Posición después de la jugada ♖h5#

La anterior fue una partida muy poco frecuente. La incluimos con el propósito de ilustrar la anotación.

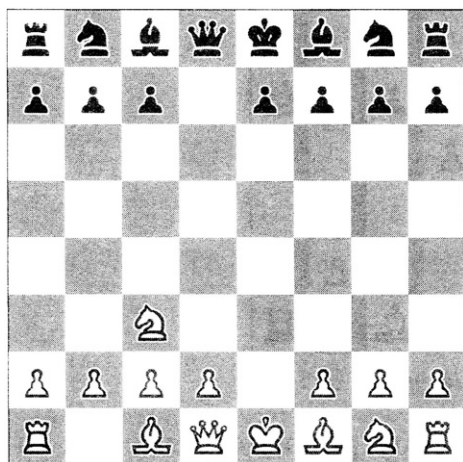
Para familiarizar al lector con el conocimiento del sistema de notación, reproduciremos una interesante partida, jugada por jugada.



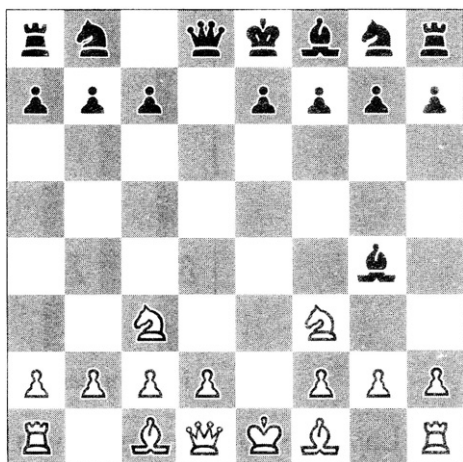
1. e4 d5



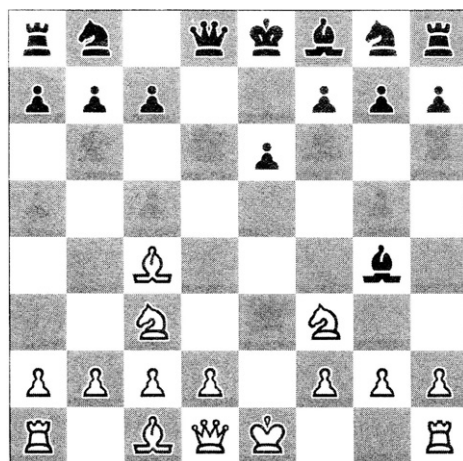
2. exd5 ♗xd5



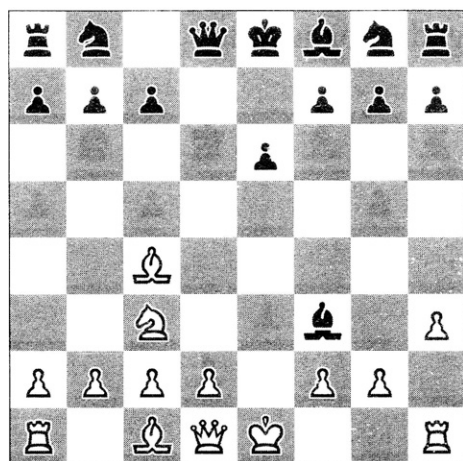
3. ♖c3 ♜d8



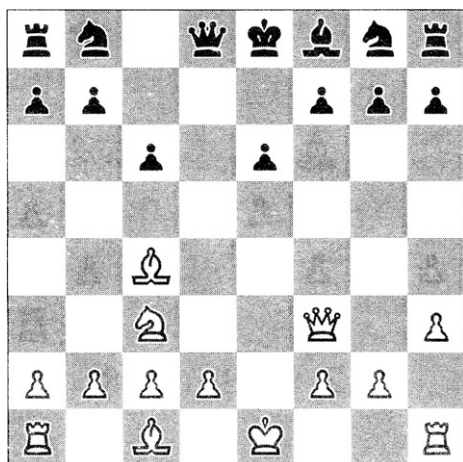
4. ♖f3 ♜g4



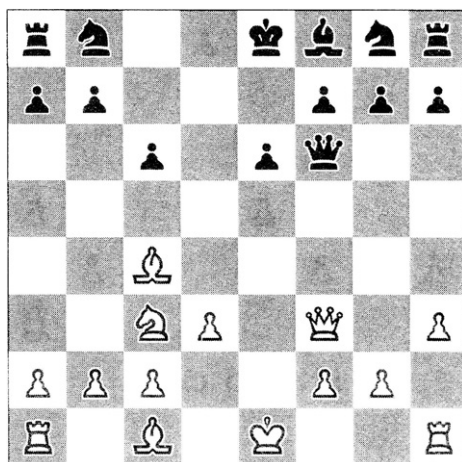
5. ♖c4 ♜e6



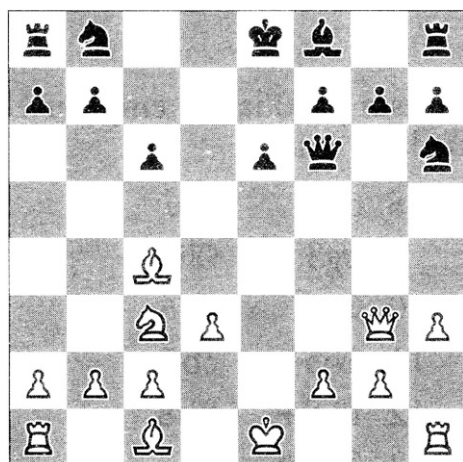
6. h3 ♜xf3



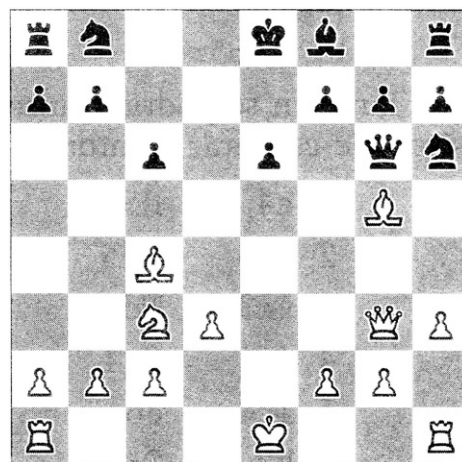
7. ♖xf3 c6



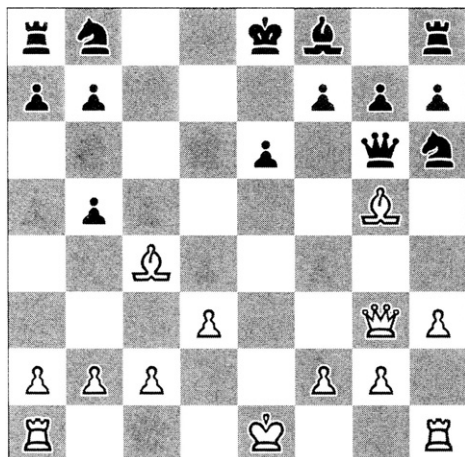
8. d3 ♜f6



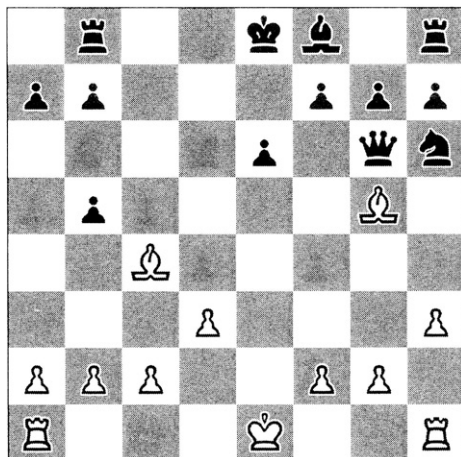
9. ♞g3 ♜h6



10. ♕g5 ♜g6



11. ♖b5 cxb5



12. ♜xb8+ ♝xb8

En esta situación, el jugador con piezas blancas da mate en una jugada:

13. ♕xb5#

También se podría transcribir esta partida sin emplear el signo de captura, y entonces quedaría así:

- | | | | |
|--------|-----|----------|-----|
| 1. e4 | d5 | 8. d3 | ♜f6 |
| 2. ed5 | ♜d5 | 9. ♜g3 | ♖h6 |
| 3. ♖c3 | ♜d8 | 10. ♕g5 | ♜g6 |
| 4. ♖f3 | ♕g4 | 11. ♖b5 | cb5 |
| 5. ♕c4 | e6 | 12. ♜b8+ | ♝b8 |
| 6. h3 | ♕f3 | 13. ♕b5# | |
| 7. ♜f3 | c6 | | |

A continuación veremos algunas otras partidas breves, llamadas también “miniaturas”.

Mate Pastor

Blancas Negras

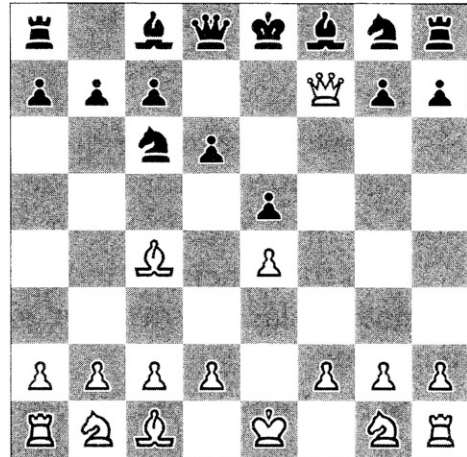
1. e4 e5

2. ♖c4 d6

Recordemos: el peón negro se movió a la casilla de la columna d en la sexta línea, por eso se ha escrito d6.

3. ♗f3 ♘c6

4. ♖xf7# o mate



La captura, recordemos, se describe con signo “X”.

Todo principiante debe estar familiarizado con este breve mate, ya que su estrategia es sencilla pero claramente definida: el blanco avanza el peón del rey; en seguida el alfil, luego la dama apuntando a “f7” negro, y luego ¡♖xf7 mate!

El negro mediante una oportuna salida de su caballo rey podrá encontrar defensas adecuadas para evitar este prematuro mate.

Veamos otra miniatura:

Blancas

Negras

1. e4

e5

2. ♖c4

d6

3. ♗f3

♘f6

4. ♖b3

♘bd7?

Un error (por eso lo marcamos con signo de interrogación). La próxima jugada blanca es un jaque, que denotamos por +.

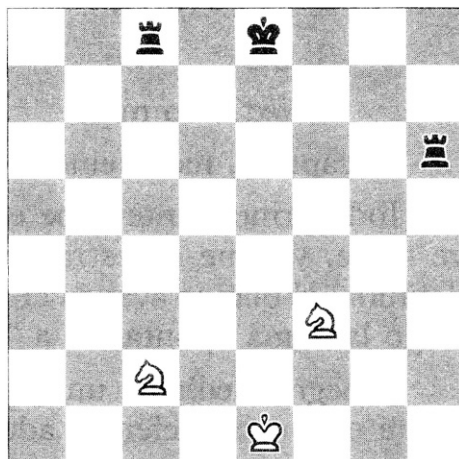
5. ♖xf7+ ♔e7
6. ♜e6#

Es preciso recordar que el enroque de rey con la torre-rey es el enroque corto, que se abrevia 0-0, y que el enroque largo, el de rey con la torre-dama, se escribe: 0-0-0.

Con frecuencia, es indispensable especificar movidas para diferenciar las figuras; por ejemplo, analicemos el siguiente diagrama:

Si escribimos sólo ♖d4, no se sabe cuál de los dos caballos llega a la casilla d4; por ello anotamos mejor: ♖fd4, para aclarar que es el caballo del lado del rey el que llega a d4; también hubiésemos podido escribir: ♖3d4.

En esta misma posición ♜8c6, indica que la torre de la octava línea llega a c6 en lugar de la torre de h6.

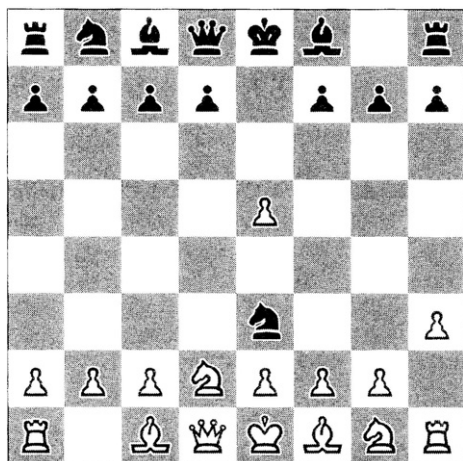


También hubiéramos podido anotar ♜cc6 para describir el desplazamiento de la torre negra.

OTRAS PARTIDAS BREVES

Para comenzar, el lector puede reproducir en su propio tablero este interesante comienzo de partida:

1. e4 e5
2. ♖f3 d6
3. ♖c4 g6



La anterior fue una jugada diabólica. Veamos por qué.

Si las blancas capturan el caballo, la respuesta sería 5... ♖h4+ jugada que conduce al mate; por otra parte, si no toman el caballo, pierden la dama.

Las blancas en vista de su desesperada situación decidieron abandonar.

Veamos ahora una partida jugada por Joaquín Greco, genial maestro italiano del ajedrez del siglo XVII:

1. e4

b6

Una defensa muy pasiva.

2. d4 ♕b7

4. exf5 ♕xg2

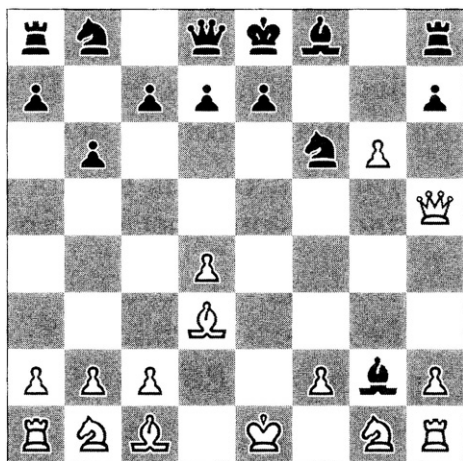
3. ♕d3 f5

Las negras abrieron la gran diagonal para el alfil para ganar material pero debilitaron la defensa del rey. El negro irá por lana y saldrá trasquilado:

5. ♖h5+ g6

6. fxg6 ♖f6

Greco sacrificó la dama para rematar, en dos jugadas, con un elegante mate. Tratar



6... ♖f6. Juegan las blancas

de analizar antes de ver la continuación en el libro, será una buena práctica.

7. gxf7+ ♖xh5

8. ♔g6#

En la tercera partida, se da el caso de un "mate por asfixia", pues el jugador de piezas negras no tiene alternativa.

Blancas: Mc Grouther

Negras: Mc Cann

1983

1. e4

c5

4. ♖xd4

e5

2. ♖f3

♖c6

5. ♖b5

♖ge7?

3. d4

cx d4

6. ♖d6#

Miremos otra instructiva miniatura:

1. e4

e5

5. d3

♔c5

2. ♖f3

♖f6

6. ♔g5

♖xe4!

3. ♖xe5

♖c6

7. ♔xd8

♔xf2+

4. ♖xc6

dxc6

8. ♔e2

♔g4#

Y ahora, para ilustrar el tema de coronar un caballo:

1. d4

d5

5. ♔d2

dx e3

2. c4

e5

6. ♔xb4

ex f2+

3. dx e5

d4

7. ♔e2

fx g1 ♖+

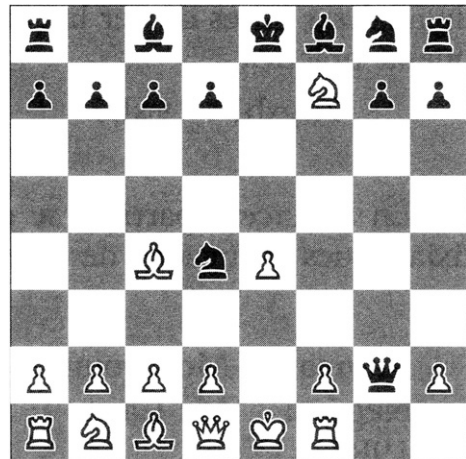
4. e3

♔b4+

Si 8. ♖g1 continuando con 8... ♔g4+, el negro gana dama.

Al analizar la siguiente partida, el lector descubrirá por qué la hemos llamado *Cazador cazado*:

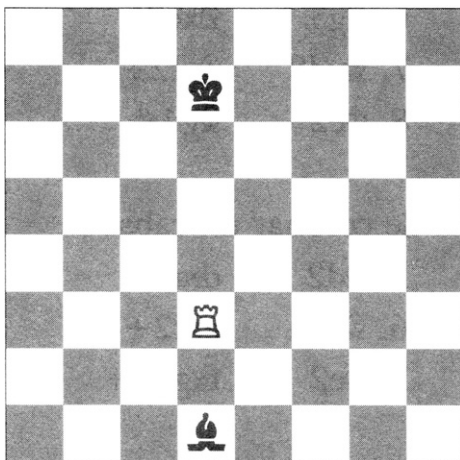
- | | |
|---------|-------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. ♖f3 | ♟c6 |
| 3. ♘c4 | ♞d4 |
| 4. ♜xe5 | ♝g5 |
| 5. ♜xf7 | ♝xg2 |
| 6. ♞f1 | ♝xe4+ |
| 7. ♘e2 | ♞f3# |



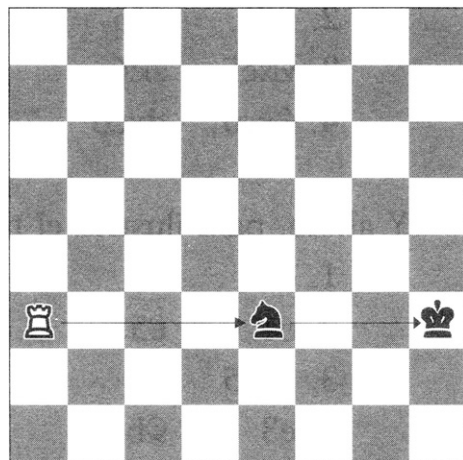
6. ♞f1

EL PODER DE LAS PIEZAS

En los siguientes diagramas se verá una serie de ataques dobles, jaques descubiertos y jaques dobles, que son parte de la táctica de juego.

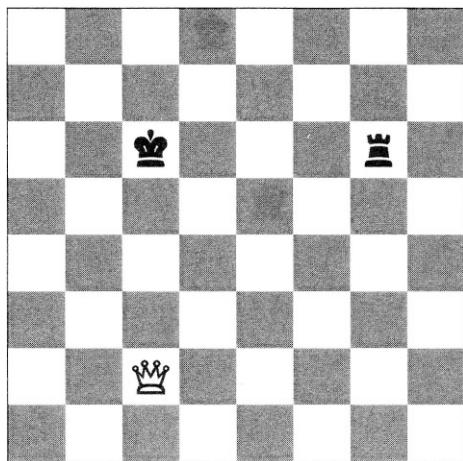


Con torre, ataque doble

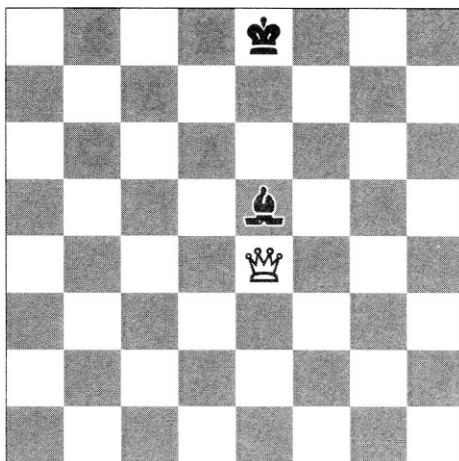


Clavada

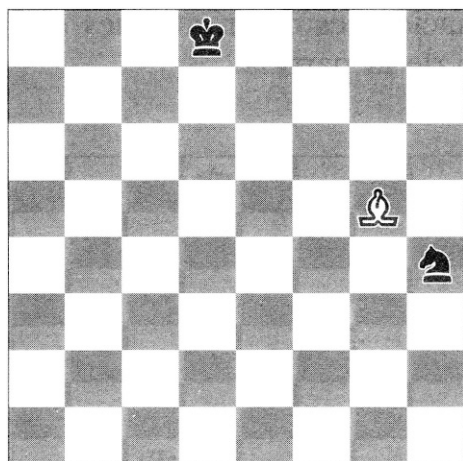
La magia del ajedrez



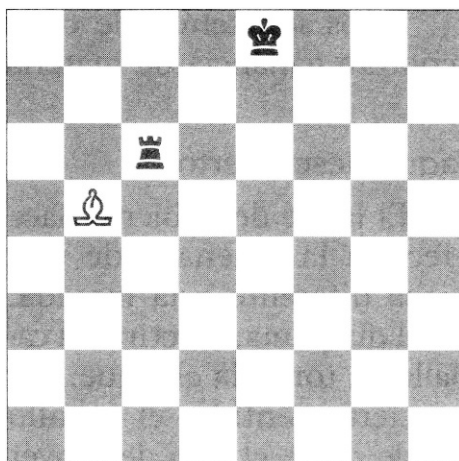
Con dama, ataque doble



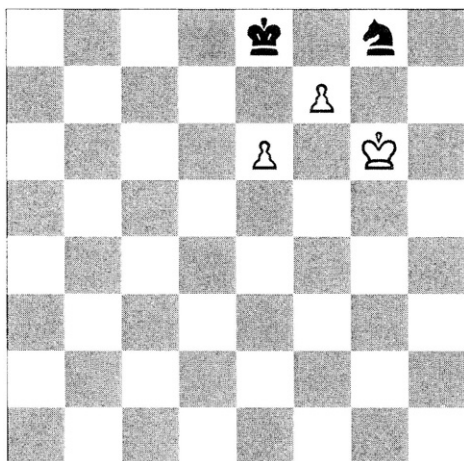
Clavada



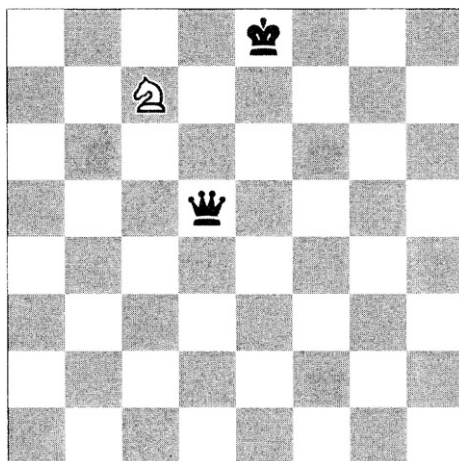
Con alfil, ataque doble



Clavada



*Con peón, ataque doble
popularmente llamado “tenedor”*



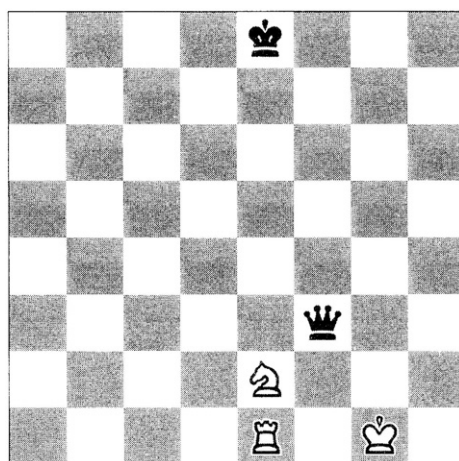
*Con caballo; éste es el peligroso
ataque doble del caballo*

Éstos son temas de combinación, es decir, ataques que reportan ganancia de material o de la partida.

Jaque descubierto

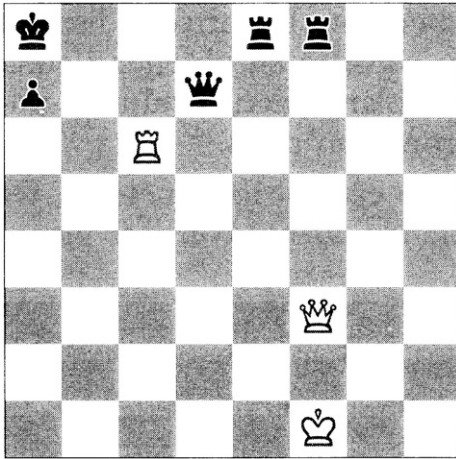
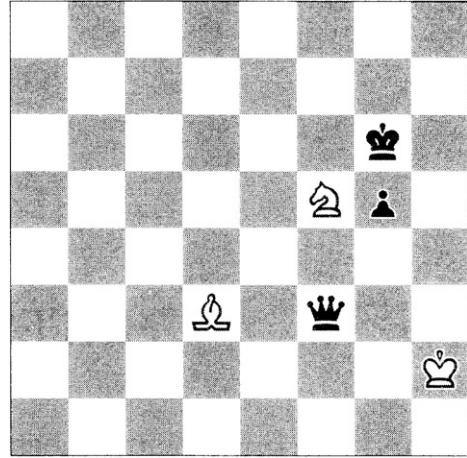
El jaque descubierto hace efectiva la amenaza de una pieza diferente a la movida. En el diagrama, al retirar el caballo, la torre da el jaque; así, en cierto sentido, el caballo puede darse el lujo de mover dos veces seguidas:

1. ♖d4+desc. ♔d8
2. ♖xf3



Jaque descubierto doble

Es sin duda el arma más temible en el juego. Si en el diagrama de la derecha se juega 1. ♖h4+, están dando jaque simultáneamente el caballo y el alfil. En esta situación ninguno de los dos puede ser capturado en la próxima movida de las piezas negras, y el rey negro se ve obligado a mover.



Ante un jaque doble descubierto no se puede interponer ninguna pieza. El ejemplo de la izquierda ilustra efectivamente cómo, con frecuencia, un jaque doble descubierto lleva al mate.

Si jugamos 1. ♖c8+ descubierto, provocando mate puesto que no es posible evadir jaques simultáneos.

A veces una figura descubre el ataque de otra:

- | | | | |
|--------|-----|----------|--------------|
| 1. e4 | e6 | 6. ♕d3 | cx d4 |
| 2. d4 | d5 | 7. cx d4 | ♖x d4 |
| 3. e5 | c5 | 8. ♖x d4 | ♗x d4 |
| 4. c3 | ♖c6 | 9. ♕b5+ | y gana dama. |
| 5. ♖f3 | ♗b6 | | |

MATES BÁSICOS

Cuando un principiante juega sus primeras partidas se encuentra a menudo con que no sabe dar el mate a su oponente. Se puede seguir un método que consiste en organizar un ataque directo contra el rey enemigo, mediante la correcta disposición de las piezas. Otro método consiste en obtener alguna ventaja y simplificar, es decir, cambiar el mayor número posible de fichas, y finalmente coronar un peón.

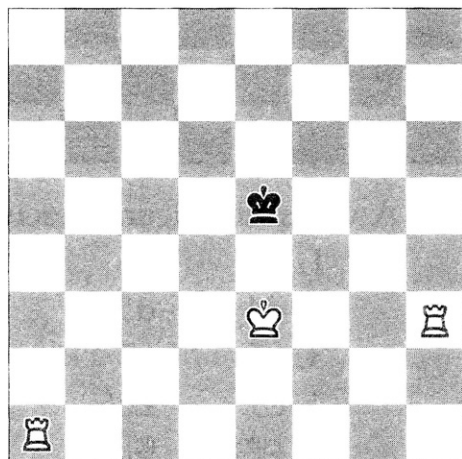
En este capítulo analizaremos este último método, teniendo al rey rival solitario, y cuando cuenta con más piezas un bando.

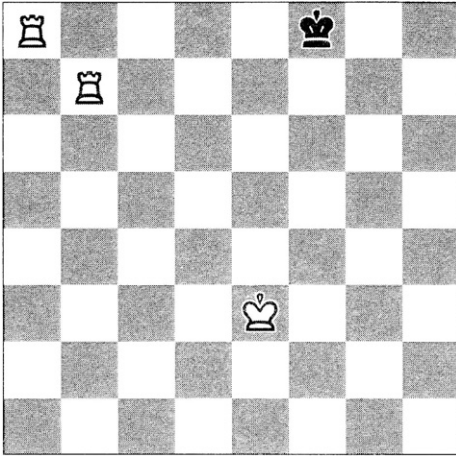
MATE CON DOS TORRES

La estrategia consiste simplemente en llevar al rey solitario contra una banda del tablero, es decir, a la primera u octava líneas, o a las columnas “a” o “h”; veamos:

1. ♖h5+ ♔f6

2. ♖a6+ ♔g7





3. ♖b5 ♔f7

4. ♖b7+ ♔f8

¡Por fin está acorralado!
Ahora, el golpe definitivo:

5. ♖a8#

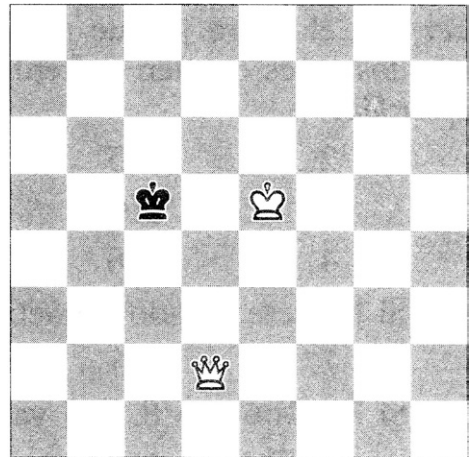
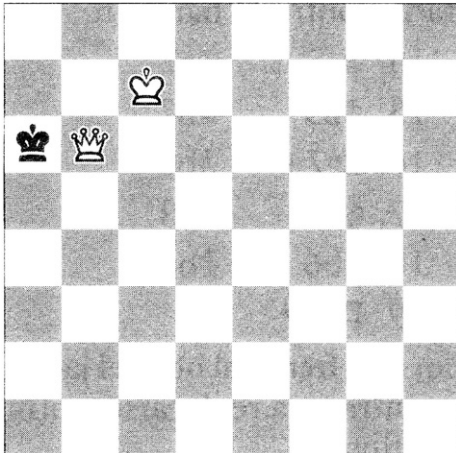
Se observa cómo las torres trabajan “en llave”, es decir, en forma escalonada, cubriendo la retirada del rey.

MATE CON LA DAMA

Se debe forzar al rey al borde del tablero. Se requiere la participación del rey del bando en ventaja:

1. ♔c3+ ♕b5

2. ♕d6 ♕b6



3. ♔b4+ ♕a7

4. ♕c7 ♕a6

5. ♔b6#

Hay que tener en cuenta que si el blanco hubiese jugado 5. ♔c5? hubiera ahogado al rey, terminando el juego en tablas.

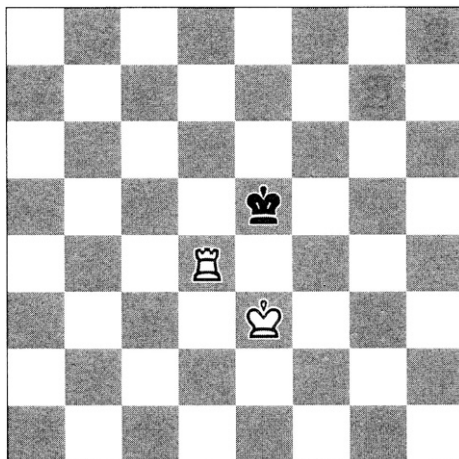
MATE CON UNA TORRE

También se trata de llevar al rey enemigo contra una banda del tablero, con la colaboración de la torre y el rey.

1. ♖a4 ♔d5

2. ♖h4!

Este cambio de frente es importante; se denomina “perder un tiempo”, y se busca hacer que el negro juegue para que los reyes queden enfrentados, o como se suele decir, en *oposición*.



2... ♔e5

3. ♖h5+ ♔f6

4. ♔e4 ♔g6

5. ♖a5 ♔f6

6. ♖b5 ♔g6

Si hubiese jugado 6...♔e6 vendría 7. ♖b6+, etc.

7. ♔f4 ♔f6

Si 7... ♔h6 con 8. ♖g5 ya estaría contra la banda h.

8. ♖b6+ ♔e7

9. ♔f5 ♔d7

10. ♔e5 ♔c7

11. ♖h6! ♔d7

12. ♖g6! ♔c7

13. ♔d5 ♔b7

14. ♔c5 ♔a7

15. ♔b5 ♔b7

16. ♖g7+ ♔b8

17. ♔c6 ♔a8

18. ♔b6 ♔b8

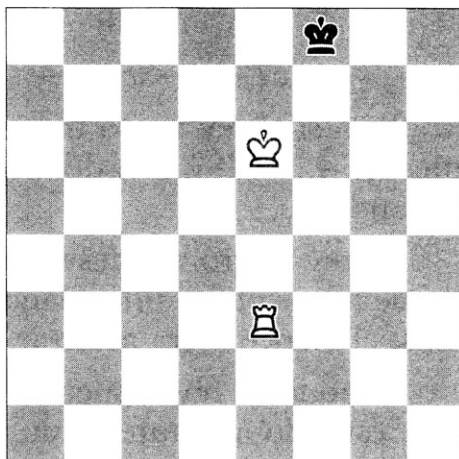
19. ♖g8#

Cuando los reyes se encuentran uno frente al otro, el jaque con la torre siempre obliga al rey contrario a replegarse a otra línea. Ésta es la regla de oro de este final.

Este ejercicio es interesante y útil a la vez para el principiante: el reto consiste en descubrir cómo se hace para que las blancas den mate en dos jugadas.

Solución:

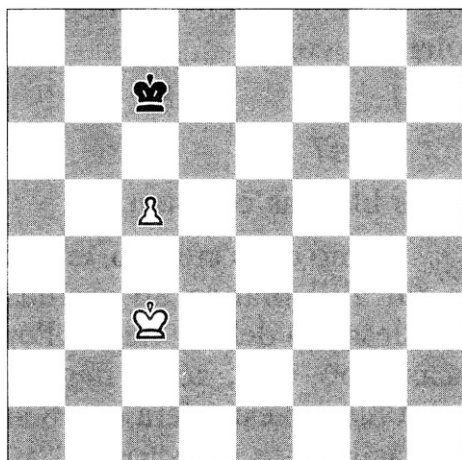
1. ♖g3 ♔e8
2. ♖g8#



PEÓN Y REY CONTRA REY

Como explicamos al principio, en esta clase de finales la estrategia se reduce a coronar el peón. El mate vendrá entonces “por añadidura” (ver mate de dama y rey contra rey). Recomendamos una atenta observación de este final por ser muy frecuente.

Si usted llega a una posición como la que ilustra el diagrama, ¿Cree que el peón coronará?



¡La respuesta es *No*, si el negro se sabe defender! Este final termina en empate ya que el rey adversario buscará el ahogo. Ejemplo:

1. ♔c4 ♔c6
2. ♔d4 ♔d7
3. ♔d5 ♔c7
4. c6 ♔c8!

Si el negro mueve 4... ♔d8 el blanco podrá coronar.

5. ♖d6 ♗d8

7. ♖c6

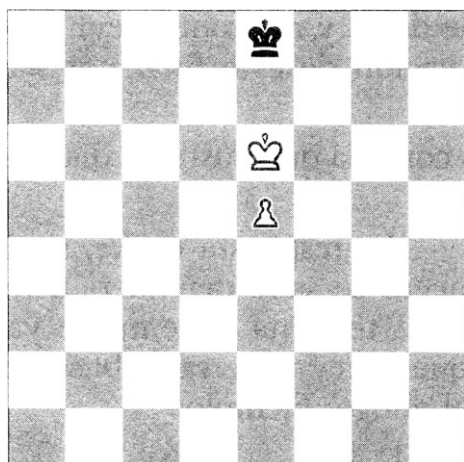
6. c7+ ♗c8

¡Tablas por ahogo!

Pero si el rey negro hubiese movido 4... ♗d8, nótese que pierde: 4... ♗d8? 5. ♖d6 ♗c8 6. c7 ♖b7 7. ♖d7 y corona, ganando.

El rey negro en desventaja deberá buscar que el peón llegue a la séptima línea dando jaque y así obtendrá el empate; si el blanco logra avanzar a séptima sin dar jaque, ganará.

Cuando el rey blanco atacante logra llegar a la sexta línea, estando adelante de su propio peón, gana en todos los casos, siempre y cuando no sea el PT (es decir, peones en a o en h); el peón torre no gana en los finales de reyes si el rey rival está cubriendo la casilla de coronación.



Si mueven las blancas, ganan con:

1. ♖d6 ♗d8

2. e6 ♗e8

3. e7 etc.

Y si mueven las negras, pierden con:

1... ♗d8

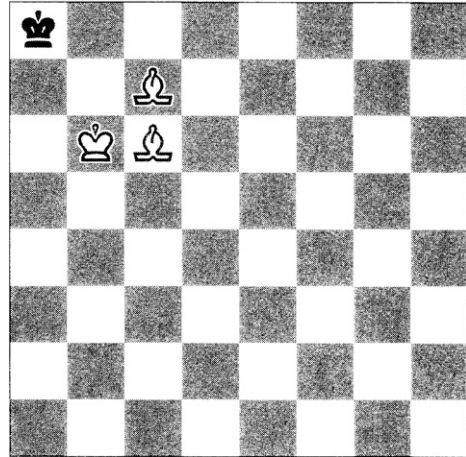
2. ♖f7

y las blancas coronan.

Como dato curioso, en las posiciones de PT aun situando un alfil blanco en casillas negras tampoco se podría forzar el desalojo del rey negro. Por ejemplo, en esta posición: blancas: ♖b6, ♗c7, a6, y negras: ♗a8, las blancas no ganan. Si el alfil blanco estuviera en c8 sí ganarían, como podrá comprobar fácilmente el lector.

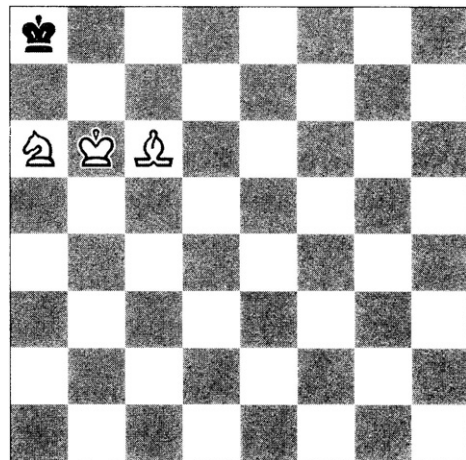
MATE CON DOS ALFILES

Dos alfiles y rey contra rey dan mate conduciendo al rey rival contra cualquier esquina del tablero. Básicamente, los alfiles dominan cada vez un par de diagonales contiguas, cubriendo así poco a poco las casillas del rey contrario, en forma análoga al mate de rey y torre contra rey.



MATE CON ALFIL Y CABALLO

Teóricamente, se requieren muchas jugadas para forzar este mate. Se conduce al rey rival a la esquina de igual color a los cuadros por donde se desplaza el alfil, para darle allí el mate. A la derecha se representa la posición final de dicho mate.



MATE CON DOS CABALLOS

No alcanzan a forzar el mate por la imposibilidad de trasladar el rey atacado a la esquina; salvo casos especiales donde el bando en desventaja tiene un peón y otra figura que pueda perder un tiempo, podría ganar el par de caballos, estando ya el rey en el rincón o contra la banda.

ENCUENTROS INOLVIDABLES

*Las combinaciones en las partidas de ajedrez son sutiles
mezclas de ideas –clavadas, dobles, jaques descubiertos–
que confieren poderes mágicos a las piezas*

Chernev

Y ahora que el lector sabe reproducir las partidas, nada mejor que disfrutar con algunas de las grandes producciones del mundo del ajedrez.

Para comenzar, observemos una partida preciosa por su contundencia, a pesar de la simplicidad del ataque negro.

Blancas: Aficionado

Negras: A. Alekhine

- | | | | |
|--------|-----|--------|-----|
| 1. e4 | e5 | 4. c3 | ♔g4 |
| 2. ♖f3 | ♗c6 | 5. ♜b3 | ♜d7 |
| 3. ♕c4 | d6 | | |

Para las blancas no es conveniente ahora tomar con la dama el peón caballo porque el negro jugaría la torre a b8, logrando la iniciativa por el mejor desarrollo de piezas. Las blancas comienzan ahora un prematuro ataque:

6. ♖g5 ♖h6 8. ♖xf7 ♜xf7
7. ♕xf7+ ♖xf7 9. ♜xb7

Las blancas habían calculado recuperar acá la figura entregada; sin embargo, Alekhine se ingenia un lindo sacrificio especulando con que la dama blanca será tema de ataque.

9... ♖d7!
10. ♜xa8 ♜c4 11. f3 ♕xf3!
12. gxf3 ♖d4!

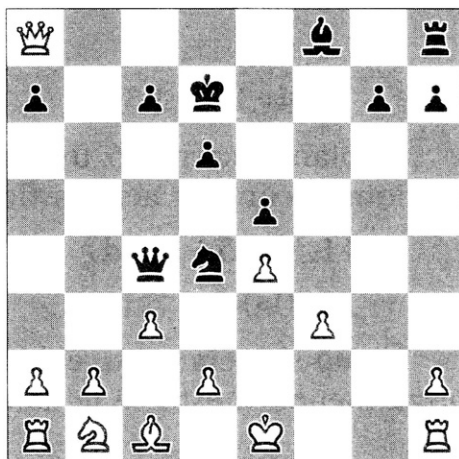
¡Y continúa la entrega de piezas negras! Parece un mago que saca cosas de la manga, del sombrero, y las hace desaparecer frente al adversario...

Para el blanco sería mejor ahora tomar el caballo, devolviendo el material: 13. cxd4 ♜xc1+ 14. ♖e2 ♜xh1.

13. d3 ♜xd3
14. cxd4 ♕e7!

Cerrando el cerco a la dama blanca.

15. ♜xh8 ♕h4#



12... ♖d4!

En la primera mitad del siglo XIX, el gran Paul Morphy, jugando sin ver el tablero, protagonizó el siguiente encuentro en París, contra dos adversarios, venciendo en gran forma.

Blancas: Paul Morphy

Negras: Duque de Brunswick y Conde de Isouard

1. e4 e5 3. d4 ♕g4
2. ♖f3 d6 4. dxe5! ♕xf3

El blanco, mediante el oportuno cambio de peón, obligó a mover ♖xf3 y mejoró en el desarrollo de las piezas.

5. ♗xf3 dxe5 7. ♖b3! ♗e7
6. ♕c4 ♖f6

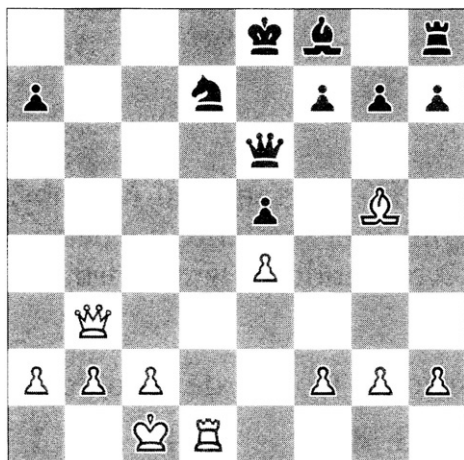
La última jugada blanca amenazaba tanto 8. ♗xb7 como 8. ♕xf7+ y luego mate con dama en e6. Si ahora 8. ♗xb7 el negro salva la torre con 8... ♖b4+ y cambia damas. Morphy prefiere continuar el desarrollo de las piezas:

8. ♖c3 c6 10. ♖xb5! cxb5
9. ♕g5 b5

El blanco sacrificó un caballo por dos peones y ahora presionará con sus activas figuras:

11. ♕xb5+ ♖bd7 13. ♖xd7! ♖xd7
12. 0-0-0 ♖d8

Como si fuera poco, el blanco sacrificó una torre por una pieza menor; a esto se le llama “entrega de calidad”.



15... ♖xd7

14. ♖d1 ♗e6
15. ♕xd7+ ♖xd7

Ahora el blanco remata espectacularmente con una estupenda combinación. Sugérimos al lector tratar de hallarla antes de proseguir con el desarrollo de la partida.

El encuentro continuó:

16. ♖b8+! ♖xb8
17. ♖d8#

La siguiente partida es una de las más célebres producciones ajedrecísticas. Allí, el conductor de las piezas blancas efectúa una impresionante maniobra táctica¹.

Blancas: E. Adams

Negras: C. Torre

Jugada en New Orleans, 1920

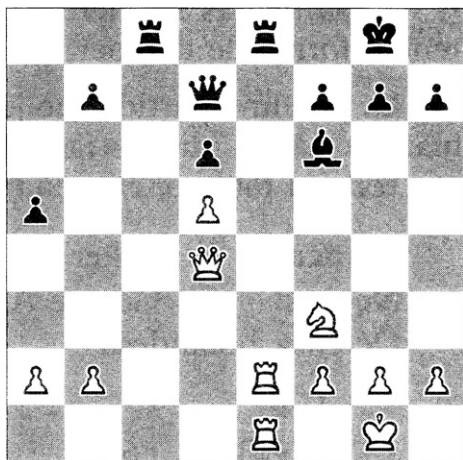
- | | | | |
|--------|------|---------|------|
| 1. e4 | e5 | 4. ♖xd4 | ♟c6 |
| 2. ♟f3 | d6 | 5. ♕b5 | ♕d7 |
| 3. d4 | exd4 | 6. ♕xc6 | ♕xc6 |

La dama no debe salir prematuramente al centro, pues queda expuesta a los ataques adversarios, pero el presente ejemplo constituye una excepción.

- | | | | |
|--------|------|----------|-----|
| 7. ♟c3 | ♟f6 | 10. exd5 | 0-0 |
| 8. 0-0 | ♕e7 | 11. ♕g5 | c6 |
| 9. ♟d5 | ♕xd5 | | |

Las blancas dominan las casillas centrales y activan sus piezas. El control de la columna del rey será de gran utilidad.

- | | |
|-----------|-------|
| 12. c4 | cx d5 |
| 13. cx d5 | a5 |
| 14. ♖fe1 | ♖e8 |
| 15. ♖e2 | ♖c8 |
| 16. ♖ae1 | ♖d7 |
| 17. ♕xf6 | ♕xf6 |



17... ♕xf6

¹ Según el maestro Boris de Greiff, las últimas investigaciones parecen concluir que se trata de una partida apócrifa.

“Una posición sin peligros aparentes. Pero es la calma que precede a la tempestad. La verdad es que hace muy poco se terminó la apertura y ya la partida entra en su fase final. Ahora asistiremos a una increíble maniobra de desviación que suspende el aliento”, anota acertadamente Tirso Castrillón en su obra *Ajedrez Práctico*, donde titula esta partida: *Una dama invitada a dos bailes*. En ningún caso las negras podrán aceptar el ofrecimiento de la dama blanca, so pena de mate en la octava línea con ♖xe8 blanco.

- | | | | |
|----------|-----|----------|------|
| 18. ♜g4! | ♟b5 | 21. a4!! | ♟xa4 |
| 19. ♜c4! | ♟d7 | 22. ♖e4! | ♟b5 |
| 20. ♜c7! | ♟b5 | | |

Nuevamente sigue el tema de mate en la octava casilla. Si esta vez hubiese jugado el negro 22... ♖xe4, vendría 23. ♜xc8+y si el negro cubre en e8 entonces ♖xe8 o ♜xe8 mate.

23. ♜xb7!

Y las negras se vieron obligadas a resignar ya que no tenían forma de detener las amenazas en su casilla e8.

La próxima partida fue jugada en Londres, en 1912. Las blancas harán una extraordinaria extracción del rey negro por todo el tablero, en una forma insólita.

Blancas: E. Lasker

Negras: Sir George A. Thomas

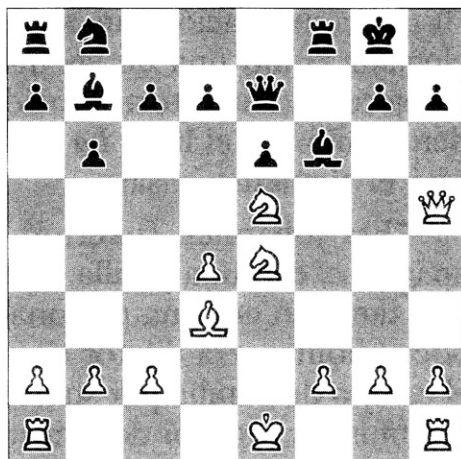
Defensa holandesa

- | | | | |
|--------|-----|---------|------|
| 1. d4 | f5 | 5. ♖xf6 | ♜xf6 |
| 2. ♖f3 | e6 | 6. e4 | fxe4 |
| 3. ♖c3 | ♖f6 | 7. ♖xe4 | b6? |
| 4. ♖g5 | ♖e7 | | |

Las negras han descuidado el control del centro, por lo cual el ataque al flanco rey no se hará esperar.

8. ♕d3 ♕b7
9. ♖e5 0-0
10. ♗h5 ♗e7

El propósito de la última jugada negra es defender el mate en h7 (Si 11. ♖xf6+, gxf6 y la dama defiende al peón h negro).



10... ♗e7

En una formidable combinación, el rey negro será conducido hasta la casilla g1 y allí recibirá mate.

11. ♗xh7+! ♖xh7 12. ♖xf6+ ♖h6

No servía 12... ♖h8 por ♖g6 y se presentaría el mate.

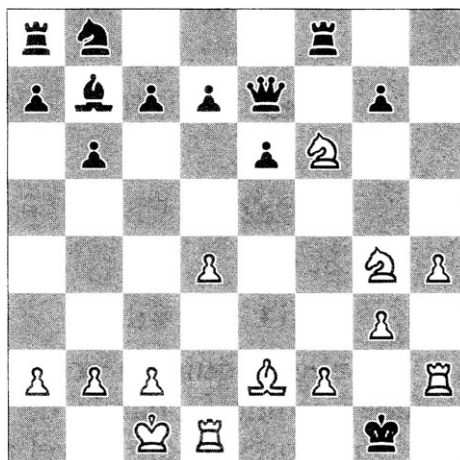
13. ♖eg4+ ♖g5 14. h4+

Existía también la posibilidad de dar mate con 14. f4+ ♖xf4 15. g3 ♖f3 16. !Enroque y mate!

- 14... ♖f4
15. g3+ ♖f3
16. ♕e2+ ♖g2

¡Todas las jugadas del negro son obligadas!

17. ♖h2+ ♖g1
18. 0-0-0 #



18. 0-0-0 #

La combinación que sigue en la próxima partida ha sido elogiada como una de las más brillantes del juego ciencia y su ejecutor, Zukertort, ha sido considerado como un verdadero genio. En el libro *La perfección en Ajedrez*, de F. Reinfield, está el siguiente pasaje:

“Era Johannes Zukertort un hombre bonachón, de ojos apagados, con una perilla, como era la moda en 1880. Zukertort también era una personalidad fuera del ajedrez; hablaba doce idiomas, era doctor en medicina, y fue condecorado en el campo de batalla por su heroísmo. Sobresalía como tirador, esgrimista y jugador de Whist. Periodista dedicado a las cuestiones más dispares, escribía en forma interesante, fuese sobre música o sobre el mejoramiento del sistema carcelario... Producía jugadas con la soltura de un prestidigitador”.

Éste era su modo de jugar:

Blancas: J. Zukertort

Negras: J. E. Blackburne

Londres, 1883

Apertura inglesa

1. c4	e6	7. ♖c3	0-0
2. e3	♟f6	8. b3	♟bd7
3. ♟f3	b6	9. ♙b2	♚e7
4. ♙e2	♙b7	10. ♟b5	♟e4
5. 0-0	d5	11. ♟xd6	cx d6
6. d4	♙d6		

Las negras quieren ocupar la columna c para compensar el haber cedido la pareja de alfiles al blanco, situación que entre jugadores de alto nivel representa una pequeña ventaja en juegos abiertos.

12. ♖d2	♗df6	16. ♕d3	♜fc8
13. f3	♗xd2	17. ♜ae1	♜c7
14. ♖xd2	dxc4	18. e4	♜ac8
15. ♕xc4	d5		

Ambos bandos maniobran armoniosamente hacia el planteamiento del ataque.

19. e5	♗e8	21. ♜e3	f5
20. f4	g6	22. exf6 (a. p.)	

Las blancas han capturado el peón f “al paso” (si se tiene alguna duda, se puede revisar la sección de captura de peón al paso en el capítulo *El juego*). En el presente caso suponga el lector que el peón negro se había movido solo a f6, y captúrese en dicha casilla.

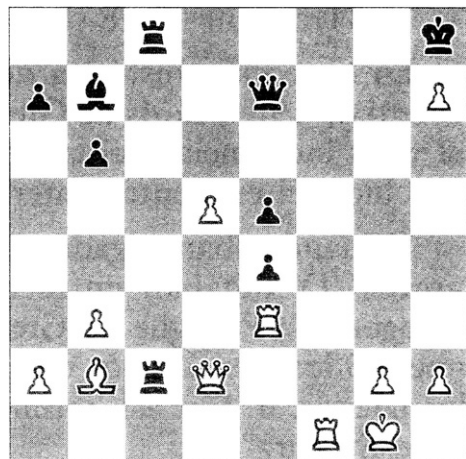
22...	♗xf6	23. f5!
-------	------	---------

Zukertort está llevando a Blackburne a una astuta trampa, como se verá en el transcurso de la partida. En este momento el negro no debe capturar el peón de f5 con gxf5 por 24. ♕xf5 aprovechando la clavada del peón rey negro.

23...	♗e4
24. ♕xe4	dxe4
25. fxg6	♜c2
26. gxh7+	♖h8
27. d5+	e5

Sobre esta posición, Reinfeld expresó:

“La combinación siguiente es considerada una de las más bellas, y ha ejercido siempre en mí una fascinación muy



particular. Cuando tenía once años conocí los movimientos leyendo la *Enciclopedia Británica* que los detallaba en el artículo dedicado al ajedrez. El artículo citaba algunas partidas memorables y una de ellas contenía esta combinación. Aparentemente las blancas están perdidas, debido al doble ataque sobre su dama y alfil. Muchos abandonarían, debido a la imposibilidad de salvar el alfil. Pero lejos de hacerlo, Zukertort, que deliberadamente había maniobrado para alcanzar dicha situación, continúa”:

28. ♖b4!!

Cuentan que esta jugada electrizó al público en aquella ocasión. Las negras no tomaron la dama porque habrían perdido en esta forma: 28... ♜xb4 29. ♕xe5+ ♜xh7 30. ♖h3+ ♜g6 31. ♖g3+ ♜h6 32. ♖f6+ ♜h5 33. ♖f5+ ♜h6 34. ♕f4+ ♜h7 35. ♖h5#!

28... ♖8c5 29. ♖f8+! ♜xh7

Si 29... ♜xf8 las blancas juegan 30. ♕xe5+ ♜xh7 31. ♖xe4+ con amenaza de mate.

30. ♖xe4+ ♜g7 32. ♕g7+ ♜g8
31. ♕xe5+ ♜xf8 33. ♖xe7 Abandonan

En la sección histórica de la publicación *Alfil Dama* de febrero de 1984, Boris de Greiff comenta esta partida inmortal y las incidencias del torneo de Londres de 1883, donde tuvo lugar el encuentro anterior:

“¡Cuando iban jugadas 23 rondas, Zukertort tenía 22 puntos! (Y jugaban entre otros Steinitz, Blackburne y Tschigorin)”. Prosigue de Greiff: “Luego falló su frágil salud y perdió los tres últimos encuentros, dos de ellos contra los dos coleros. Y aún así, terminó con tres puntos de ventaja sobre Steinitz”.

LA COORDINACIÓN DE LAS PIEZAS

*El principio fundamental del ajedrez es
coordinar la acción de todas las piezas*

J. R. Capablanca

La frase del genial maestro cubano José Raúl Capablanca resume muy acertadamente la clave para jugar bien. Pero inmediatamente surgirá en el aficionado una pregunta: ¿cómo puedo coordinar todas las piezas? Éste es justamente el tema de nuestro capítulo.

LAS TRES FASES DE UNA PARTIDA

En la terminología ajedrecística una partida está dividida en tres fases: apertura, medio juego y final.

La apertura es la parte inicial del juego, en la cual cada adversario activa sus piezas y las prepara para la lucha. Esta fase se desarrolla, generalmente, a través de jugadas establecidas por la tradición de juego, y que reciben el nombre genérico de “aperturas”.

Una vez que se han movilizado las piezas, se inicia el medio juego y con él las irrupciones en el campo enemigo, ya sea mediante ataques directos al rey o a través de la movilización de piezas con el fin de obtener ventajas.

El final se inicia prácticamente cuando se han cambiado tantas piezas que el rey puede salir a combatir sin correr mayor peligro.

EL VALOR DE LAS PIEZAS

Es muy conveniente saber cuáles piezas tienen mayor valor para no efectuar cambios desfavorables.

La unidad de medida es el peón. Una torre equivale a cinco peones, o sea que si a un jugador le falta una torre y a su oponente le faltan cinco peones, teóricamente, la partida está equilibrada.

Las torres son más útiles que los alfiles, ya que cada una puede dominar casillas blancas y negras, en tanto que los alfiles están atados a sus diagonales de origen. Cada alfil vale tres peones.

Algunos autores atribuyen 3.5 peones al alfil y 3 peones al caballo. Este último cobra mayor valor en las posiciones cerradas, ya que puede saltar sobre otras piezas y cambiar el color de la casilla desde la que ataca. El alfil, en cambio, actúa con mayor eficacia en posiciones abiertas y simplificadas cuando puede avanzar mucho más que el caballo. Tener dos alfiles se considera una ventaja con respecto a quien tiene alfil y caballo o dos caballos, especialmente en el final.

La dama es equivalente a nueve peones.

El rey, como pieza de acción en la fase final equivale a cuatro peones.

En síntesis, el valor de las piezas es el siguiente:

Peón	1
Caballo	3
Alfil	3.5
Rey	4
Torre	5
Dama	9

MÁXIMA ACTIVIDAD PARA LAS PIEZAS

Además del valor atribuido anteriormente a las piezas, éstas cobran mayor o menor valor según su ubicación. Cuanto más efectiva sea su posición, mayores posibilidades tienen en las partidas. Por esto, desde la apertura es imperativa la rápida movilización de todas ellas. Cada figura inactiva es, prácticamente, una figura de ventaja concedida al adversario.

Hay que procurar no mover varias veces una pieza sin haber desarrollado las demás. Las salidas prematuras de la dama suelen ocasionar pérdidas de tiempo pues ésta se expone a ser atacada.

DOMINIO DEL CENTRO

La movilización de las piezas debe hacerse de modo que apunten hacia el centro, ya que desde allí pueden pasar al ataque o a la defensa con prontitud y pueden análogamente desplazarse hacia un flanco o hacia el otro.

El dominio del centro en el ajedrez tiene la misma importancia que el dominio en el medio campo en el fútbol: todos

sabemos que un equipo de fútbol es tan efectivo como lo sean sus mediocampistas.

LA SEGURIDAD DEL REY ES PRIORITARIA

El enroque esconde al rey, a la vez que posibilita la salida de la torre, aunque no conviene avanzar mucho los peones que lo resguardan. Si el adversario expone su rey, hay que abrir el juego en ese sector mediante avances y oportunos cambios de peones.

LA INICIATIVA

Como consecuencia de la buena disposición de las piezas se deriva la consecución de la iniciativa. Ésta es una de las mayores ventajas que pueden obtenerse en las partidas. Generalmente, las blancas asumen la iniciativa gracias a que comienzan el juego. La maestría de un jugador reside en su destreza para conservar esa ventaja desde la apertura hasta el final.

Iniciativa no significa necesariamente atacar “a todo tren”. Ajedrecistas como Capablanca o Petrosian enseñaron el arte de conservar la iniciativa muy pacientemente, acechando las más sutiles imprecisiones de sus oponentes.

ATAQUES DIRECTOS AL REY

Si en una partida hemos aplicado las ideas anteriores y nuestro contendor, en cambio, ha descuidado la armónica movilización de sus piezas, podremos estar ante una buena oportunidad para iniciar un ataque directo al rey. Veamos un ejemplo sencillo, de un maestro contra un aficionado.

Blancas: J. E. Blackburne

Negras: Blanchard

Sesión de 8 partidas jugadas simultáneamente, a ciegas, en Londres, 1891.

1. e4	e5	10. 0-0	♗ge7
2. f4	♕c5	11. ♖b1	b6
3. ♗c3	♗c6	12. ♜d2	0-0
4. ♗f3	exf4?	13. ♗xh6	gxh6
5. d4!	♕b4	14. ♜xh6	♗g6
6. ♗xf4	d5	15. ♗g5	♖e8
7. e5	♗xc3+	16. ♖xf7	♗xf7
8. bxc3	♕e6	17. ♜h7+	Abandonan
9. ♕d3	h6		

OTRAS FORMAS DE ATACAR

Si el adversario logra también una óptima ubicación de sus piezas, la lucha se entablará por lograr ventajas más sutiles que luego habrán de traducirse en mayor iniciativa o en ganancia material. Las ventajas obtenidas en el medio juego se valorizan generalmente en el final mediante cambios sucesivos de piezas: cuantas menos figuras se tenga, mayor importancia cobra la ventaja material.

LA ESTRUCTURA DE PEONES ADECUADA

Si los peones avanzan precipitadamente y en desorden, se permite una cómoda instalación de figuras del rival en las propias casillas débiles.

En el capítulo titulado *Una buena estrategia*, veremos detalladamente y mediante ejemplos prácticos las particularidades de los peones, así como los demás temas expuestos previamente.

CONSEJOS DE LOS MAESTROS

En la preparación de todo jugador, los consejos de los maestros son una valiosa herramienta para comprender el sentido de los movimientos y desplazamientos tácticos. Ofrecemos a continuación una selección de principios que son fruto de la experiencia de jugadores destacados en la historia del ajedrez.

A. Anderssen:

¡Ataque! ¡Ataque siempre!

Y. Averbaj:

En la apertura, mientras la ofensiva no esté preparada como es debido, no se apresure a poner en acción la dama.

Quien domina el centro domina todo el tablero.

J. R. Capablanca:

Procure ser igualmente eficiente en las tres fases de la partida: en la apertura, desarrollo rápido y eficaz. En el medio juego, coordinación de las piezas. En el final, juego exacto que gane tiempo.

La ganancia de un peón, entre buenos jugadores, significa muy frecuentemente la ganancia de la partida.

F. Filidor:

Los peones son el alma del ajedrez.

R. Fine:

El principio del ataque es: ¡Impida el desarrollo de su oponente!

E. Lasker:

Cuando vea una buena jugada, espere, no la haga aún: ¡puede encontrar una mejor!

Nimzovich:

Sistemáticamente hay que defender las propias casillas fuertes y desembarazarse de las débiles.

Ricardo Reti:

En las posiciones abiertas, especialmente en los casos de atraso en la actividad de las piezas, la seguridad del rey debe ser la primera consideración.

El viejo aforismo es muy acertado: si el ataque es rechazado, generalmente el contraataque es decisivo.

Tarrash:

Si una pieza está mal ubicada, todo el juego va mal.

FANTASÍAS

*El humor y la imaginación se dan cita
en las fantasías de ajedrez*

Como su nombre lo indica, las fantasías constituyen una forma muy original de creación artística aprovechando las infinitas posibilidades del juego.

Como invenciones sometidas a las mismas reglas del ajedrez, las fantasías muy difícilmente se presentarían en una partida normal. A menudo, van acompañadas de una condición adicional, como veremos en “El túnel” o en “La tumba del rey Tamerlán”.

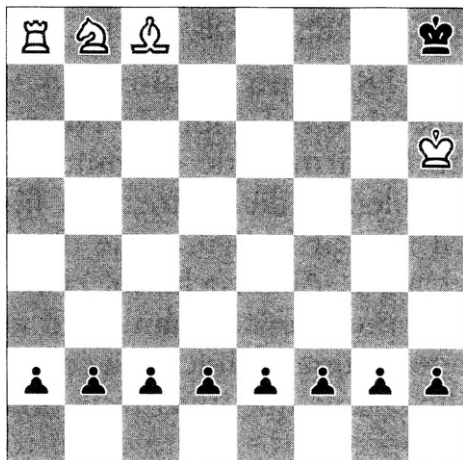
A diferencia de los problemas y estudios —a los cuales les dedicaremos capítulo aparte—, en las fantasías usualmente no hay que buscar las jugadas ganadoras. A medida que se van leyendo las soluciones se les va descubriendo su particular encanto.

En las fantasías, los diagramas son planteamientos iniciales de posición. Para desarrollarlas, a menos que se indique lo contrario, se supone que las piezas blancas realizan la primera jugada.

LAS OCHO CANDIDATAS

Juegan las blancas. ¡Las ocho candidatas a reina no pueden impedir que las blancas den el jaque mate en dos jugadas! (Invitamos al lector a descubrir el mate antes de leer la continuación).

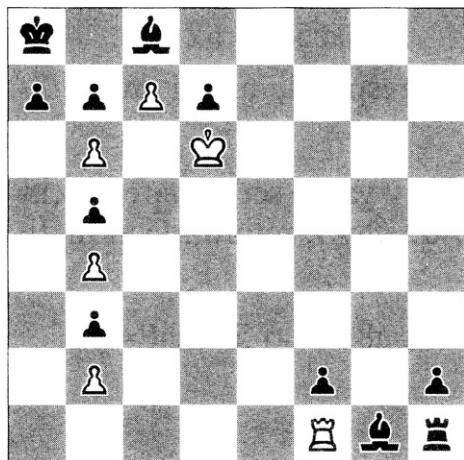
La solución es de una gran elegancia: 1. ♖c6! y si 1... a1 y corona dama, 2. ♕a6#. Si 1... h1, coronando dama + 2. ♕h3#, etc.



Obsérvese cómo en todos los casos el alfil bloquea la acción de la dama rival.

EL TICTAC

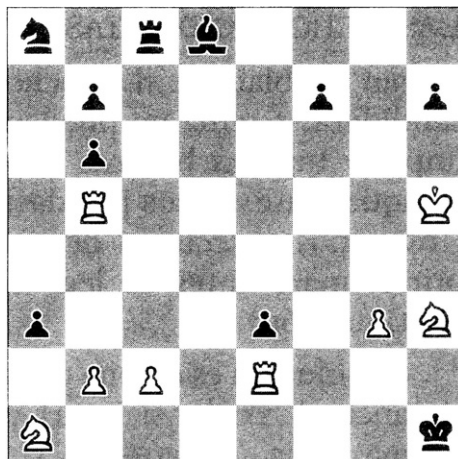
Ésta es una composición de P. Piltz. Las blancas dan mate en 7 jugadas y todas las respuestas son obligadas. La torre blanca se mueve mecánicamente, como el tictac de un reloj:



1. ♖a1 a6
2. ♜f1 a5
3. ♖a1 a4
4. ♜f1 a3
5. ♖a1 a2
6. ♜f1 a1♙
7. ♜xa1#

LA APUESTA DE LOYD

En 1861 un aficionado y miembro del Club de Nueva York afirmó que en muchos problemas de ajedrez era fácil indicar la figura que daría el mate. Al escucharlo, el genial problemista Sam Loyd le apostó una invitación a cenar, diciéndole que inventaría una composición en la que el otro debería indicar *la figura o peón*



que menos probabilidades tendría de dar el mate. Al día siguiente, Loyd le planteó la posición que reproducimos arriba: las blancas dan mate en 5 jugadas.

El aficionado indicó que el peón de b2 era la ficha con menos posibilidad de dar el mate. ¿Quién ganó la apuesta? Veamos:

La jugada 1. b4 amenaza 2. ♖d5, seguido de 3. ♖d1, mate. Así pues, la réplica de las negras es obligada.

1. b4 ♗c5+ 2. bxc5 a2

El avance de las piezas negras responde a ♖b1 mate.

3. c6 ♕c7

Las negras evitan 4. ♖f5 por ♕f4 y ya no sería mate en cinco jugadas. Análogamente, si 4. ♖d5 ♕xg3, retardaría el mate.

4. cxb7!

Y no hay forma de impedir 5. bxa8=♚¹ o 5. bxa8=♕#!

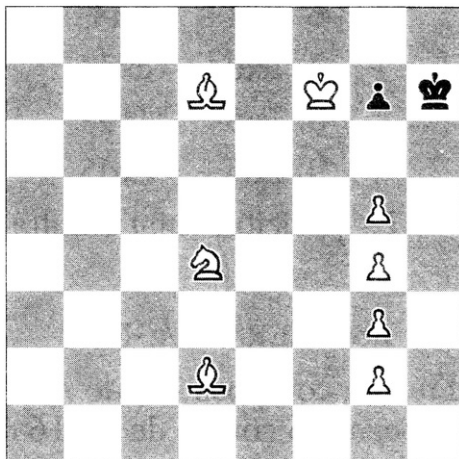
¹ bxa8=♚ significa que se corona una dama.

EL TÚNEL

Las blancas deben dar el mate con el peón de g2 y sin capturar el peón de g7 de las negras (versión de Meredith).

La solución es muy ingeniosa:

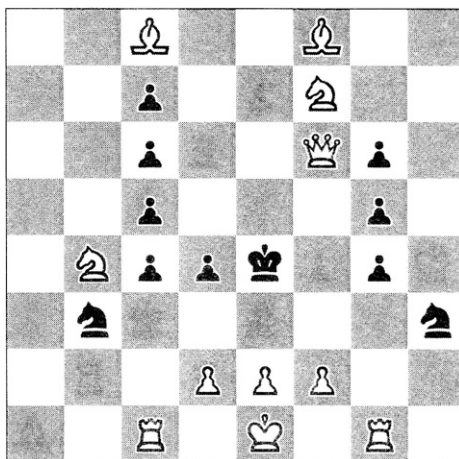
1. g6+ ♖h8
2. ♕h6 gxf6
3. g7+ ♖h7
4. ♗f3 h5
5. g5 h4
6. g6+ ♖h6
7. g4 h3
8. g5+ ♖h5
9. g4#



LA TUMBA DEL REY TAMERLÁN

En esta antigua composición, cuyo autor desconocemos, las piezas blancas pueden dar mate en un solo movimiento, pero por orgullo se imponen la obligación de no capturar ningún peón negro y en cambio deben sacrificar todas sus piezas, excepto un caballo con el que llevan a cabo el jaque mate mortal:

1. f3+ gxf3



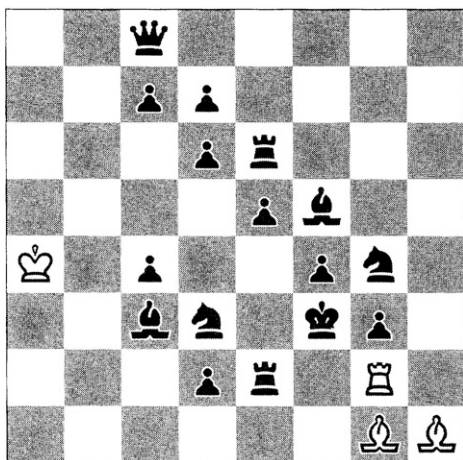
- | | | | |
|----------|-------|-----------|-------|
| 2. ♖e6+ | ♔f4 | 10. ♕d6+ | cx d6 |
| 3. e3+ | dx e3 | 11. ♖f6+ | ♔e4 |
| 4. ♖f6+ | ♔e4 | 12. ♖g4+ | ♚f4 |
| 5. d3+ | cx d3 | 13. ♖xf4+ | gx f4 |
| 6. ♖c4+ | ♚d4 | 14. ♕f5+ | gx f5 |
| 7. ♖xd4+ | cx d4 | 15. ♖e5+ | dx e5 |
| 8. ♖e6+ | ♔f4 | 16. ♚g5# | |
| 9. ♚d5+ | cx d5 | | |

La posición final resulta verdaderamente fantástica.

LA ESCALERA MÁGICA

En esta composición de A. White, las blancas apenas tienen 4 piezas en contra de las 16 de su rival y aún así dan mate en 12 jugadas sin necesidad de capturar ninguna figura. La secuencia ganadora es:

- | | | | |
|---------|-----|----------|-----|
| 1. ♖f2+ | ♔e3 | 2. ♖f3+ | ♔e4 |
| | | 3. ♖e3+ | ♔d4 |
| | | 4. ♖e4+ | ♔d5 |
| | | 5. ♖d4+ | ♔c5 |
| | | 6. ♖d5+ | ♔c6 |
| | | 7. ♖c5+ | ♔b6 |
| | | 8. ♖c6+ | ♔b7 |
| | | 9. ♖b6+ | ♔a7 |
| | | 10. ♖b7+ | ♔a8 |
| | | 11. ♖a7+ | ♔b8 |
| | | 12. ♖a8# | |



LA DANZA DE LOS CABALLOS

Esta fantasía, de Borders, es de una increíble belleza. Las blancas coronan un caballo y conducen al rey adversario hasta el otro extremo del tablero:

1. c8=♖ ♔b5

Se amenazaba ♭7+ ♯b5 3. ♭a7#

2. ♖a7+ ♔c5

3. ♖b7+ ♔d4

4. ♖c6+ ♔e4

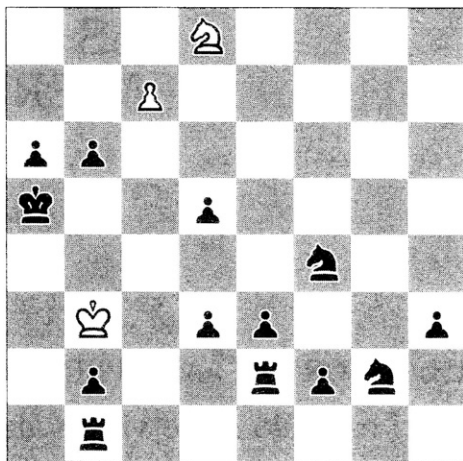
5. ♖d6+ ♔f3

6. ♖e5+ ♔g3

7. ♖f5+ ♔h2

8. Nf3+ Khl

9. ♖g3 #



LAS MEJORES APERTURAS

*¡Active todas sus piezas! ¡Que tengan movilidad!
¡Ocupe las casillas centrales!*

Tarrash

EL VALOR DE LAS APERTURAS

En el capítulo sexto vimos algunas buenas ideas para la adecuada conducción de las partidas cuya aplicación en las aperturas pueden resumirse en:

1. Rápida movilización de todas las piezas
2. Dominio del centro del tablero
3. Seguridad del rey

El conocimiento de las aperturas permite iniciar las partidas con mayor solidez y ayuda a evitar derrotas rápidas por planteamientos defectuosos. Por otra parte, es muy interesante descubrir los métodos más prácticos y eficaces para ubicar las figuras en esta etapa tan delicada del juego.

Las defensas que presentamos son un bosquejo de los planteamientos más utilizados, pues no pretendemos hacer

un estudio exhaustivo sino más bien suministrar una guía para los aficionados.

Cuando se estudian las aperturas, lo más importante es captar sus ideas esenciales y elegir las variantes que más se acomoden a nuestro estilo de juego. La memorización mecánica de las aperturas no tiene sentido. El aprendizaje se va logrando poco a poco mediante la observación de partidas y mediante la práctica. Con esta finalidad hemos incluido una mención de las aperturas empleadas en las partidas más importantes de este libro.

UN MAL PLANTEAMIENTO

Si la apertura se juega débilmente la posición queda expuesta a un ataque fulminante. Por ejemplo:

1. e4	e5	3. ♖xe5!	fxe5
2. ♖f3	f6?	4. ♗h5+	♖e7

Si 4... g6 5. ♗xe5+ y gana la torre.

5. ♗xe5+	♖f7	6. ♔c4+	♖g6
----------	-----	---------	-----

La jugada 6... d5 ofrece mayor resistencia, aunque las blancas tienen gran ventaja: 7. ♔xd5+ ♖g6 8. h4 h6 9. ♔xb7 ♔d6 10. ♗a5! y no es posible. ♔xb7 por 11. ♗f5#. Entonces se tiene:

7. ♗f5+	♖h6	10. ♗f7+	♖h6
8. d4+	g5	11. hxg5#	
9. h4	♖g7		

¡Una dolorosa lección! La única pieza que movió el negro fue su rey... hasta la sepultura. ¿Y sabe usted cuándo se hicieron los análisis anteriores? ¡En 1512, en Roma!

LAS PRINCIPALES APERTURAS

Para efectos de clasificación, las aperturas se suelen dividir en tres ramas: abiertas, semiabiertas y cerradas. Veamos algunas de las más practicadas en la actualidad:

Aperturas abiertas

1. Defensa Philidor

1. e4 e5 2. ♖f3 d6

2. Gambito de rey

1. e4 e5 2. f4

3. Defensa Petrov

1. e4 e5 2. ♖f3 ♗f6

4. Apertura escocesa

1. e4 e5 3. d4
2. ♖f3 ♗c6

5. Apertura italiana

1. e4 e5 3. ♕c4 ♕c5
2. ♖f3 ♗c6

6. Defensa de los dos caballos

1. e4 e5 3. ♕c4 ♖f6
2. ♖f3 ♗c6

7. Apertura española

- | | | |
|--------|-----|--------|
| 1. e4 | e5 | 3. ♖b5 |
| 2. ♗f3 | ♗c6 | |

Aperturas semiabiertas

1. Defensa Alekhine

- | | |
|-------|-----|
| 1. e4 | ♗f6 |
|-------|-----|

2. Defensa Pirc

- | | |
|-------|----|
| 1. e4 | d6 |
|-------|----|

3. Defensa Caro-Kann

- | | |
|-------|----|
| 1. e4 | c6 |
|-------|----|

4. Defensa francesa

- | | |
|-------|----|
| 1. e4 | e6 |
|-------|----|

5. Defensa siciliana

- | | |
|-------|----|
| 1. e4 | c5 |
|-------|----|

Aperturas cerradas

1. Gambito de dama aceptado

- | | | | |
|-------|----|-------|------|
| 1. d4 | d5 | 2. c4 | dxc4 |
|-------|----|-------|------|

2. Defensa ortodoxa

- | | | | |
|-------|----|--------|-----|
| 1. d4 | d5 | 3. ♗c3 | ♗f6 |
| 2. c4 | e6 | | |

3. Defensa Tarrash

1. d4	d5	3. ♖c3	c5
2. c4	e6		

4. Defensa eslava

1. d4	d5	2. c4	c6
-------	----	-------	----

5. Contragambito Albin

1. d4	d5	3. dxe5	d4
2. c4	e5		

6. Apertura catalana

1. d4	♗f6	3. g3	d5
2. c4	e6	4. ♕g2	

7. Defensa Gruenfeld

1. d4	♗f6	3. ♖c3	d5
2. c4	g6		

8. Defensa india de rey

1. d4	♗f6	3. ♖c3	♕g7
2. c4	g6		

9. Defensa india de dama

1. d4	♗f6	3. ♗f3	b6
2. c4	e6		

10. Defensa holandesa

1. d4 f5

11. Apertura inglesa

1. c4

12. Defensa Nimzoindia

1. d4 ♖f6 3. ♖c3 ♙b4
2. c4 e6

ESTUDIO DE LAS APERTURAS MÁS FRECUENTES

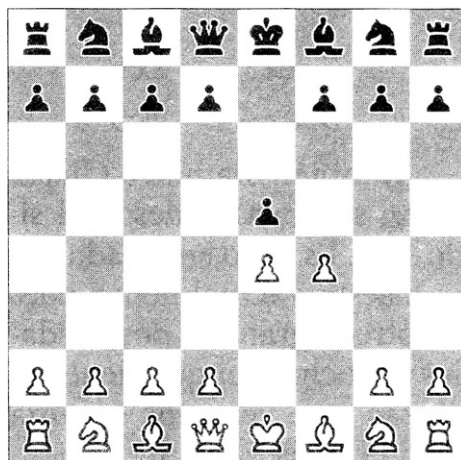
Por tratarse de un tema tan extenso, reduciremos nuestros análisis a las aperturas más usadas y a las de mayor valor didáctico como son: Gambito de rey, aperturas italiana, española, Caro-Kann, francesa, siciliana, Gambito de dama, defensas india de rey, india de dama, Nimzoindia e inglesa.

Aperturas abiertas

1. Gambito de rey

1. e4 e5
2. f4

La palabra *gambito* significa en italiano “zancadilla” y en ajedrez equivale a un ofrecimiento “interesado” de peón para buscar con rapidez la iniciativa. En el siglo pasado fue muy practicada esta aper-



tura. Era arma eficaz de grandes jugadores como Anderssen, Zukertort, Morphi, etc. Sólo en casos muy excepcionales es empleada en la actualidad por los maestros.

La forma más cauta para evitar las violentas complicaciones es la réplica sencilla 2... ♖c5; por ejemplo: 3. ♖f3 (Si 3. fxe5? ♜h4+) d6 4. ♖c4 ♖c6 con buen juego.

Aceptando el gambito, pueden venir variantes como:

- a. 1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♖f3 ♖e7 4. ♖c4 ♖f6 5. e5 ♖g4 6. ♖c3 d6 y las negras no tienen mayores dificultades.
- b. 1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♖f3 g5 4. h4 g4 5. ♖e5 ♖f6 6. d4 d6 7. ♖d3 ♖xe4 8. ♖xf4 ♖g7 como en la partida Spassky vs. Fischer, Mar del Plata, 1960.

Una continuación diferente, más agresiva para el negro es el contragambito Falkbeer 1. e4 e5 2. f4 d5 3. exd5 e4 4. ♖c3 ♖f6 5. ♖c4 ♖c5 6. ♖ge2 0-0 y las negras tienen buen espacio.

2. Apertura italiana

1. e4 e5
2. ♖f3 ♖c6
3. ♖c4 ♖c5

También llamada *Giuoco Piano*, se practicó desde el siglo XVI. Es poco empleada por los maestros actualmente, pues no ofrece grandes posibilidades de lucha, aunque tiene sutilezas que veremos en una partida, más adelante.



Observemos dos continuaciones:

- a. 4. c3 ♖f6 5. d4 exd4 6. cxd4 ♗b4+ 7. ♗d2 ♗xd2+ 8. ♖bxd2 con igualdad.
- b. 4. b4! –el conocido Gambito Evans– 4... ♗xb4 5. c3 ♗e7! (Si 5... ♗a5 ó 5... ♗c5 el golpe 6. d4 de las blancas tiene mayor fuerza) y las negras tienen excelente juego.

Veamos una partida ilustrativa de esta apertura.

Blancas: J. Greco

Negras: Aficionado

- | | | | |
|--------|-----|---------|------|
| 1. e4 | e5 | 5. d4 | exd4 |
| 2. ♖f3 | ♖c6 | 6. cxd4 | ♗b4+ |
| 3. ♗c4 | ♗c5 | 7. ♖c3 | ♖xe4 |
| 4. c3 | ♖f6 | 8. 0-0 | ♖xc3 |

Era más prudente 8... ♗xc3 seguido de d5. Las negras se engolosinan ahora con los ofrecimientos blancos.

- | | | | |
|-----------|-------|-----------|------|
| 9. bxc3 | ♗xc3 | 15. ♖f3+ | ♗f5 |
| 10. ♖b3! | ♗xa1? | 16. ♗xf5 | ♗xe5 |
| 11. ♗xf7+ | ♖f8 | 17. ♗e6+ | ♗f6 |
| 12. ♗g5 | ♖e7 | 18. ♗xf6 | gxf6 |
| 13. ♖e5! | ♗xd4 | 19. ♖xf6+ | ♖e8 |
| 14. ♗g6 | d5 | 20. ♖f7# | |

¡Una estupenda victoria de Greco, hace cuatro siglos!

3. Apertura Ruy López

- | | | |
|--------|-----|--------|
| 1. e4 | e5 | 3. ♗b5 |
| 2. ♖f3 | ♖c6 | |

Conocida también como la Apertura Española, fue estudiada inicialmente por el español Ruy López de Segura en el siglo XVI. Muy jugada en la actualidad, conduce a partidas de gran contenido posicional. Veamos la variante más conocida:

3... a6 4. ♘a4

Si las blancas toman 4. ♘xc6 dxc6 5. ♗xe5 ♜d4! recupera el peón.

4... ♗f6 5. 0-0 ♘e7

Si 5... ♗xe4 6. d4 b5 7. ♘b3 d5 8. dxe5 ♘e6 se entra en la denominada variante abierta en donde las negras buscan contraataque.

6. ♗e1 b5 9. h3 ♗a5
7. ♘b3 d6 10. ♘c2 c5
8. c3 0-0 11. d4 ♜c7

Esta posición es característica. Las blancas pueden elegir entre temas basados en dxc5 abriendo el juego o en d5 cerrando el centro y dando a las partidas un carácter de manobra más lento.

Veamos una partida reciente:

Blancas: Ljubojevic

Negras: B. Spassky

1. e4 e5 6. ♗e1 b5
2. ♗f3 ♗c6 7. ♘b3 d6
3. ♘b5 a6 8. c3 0-0
4. ♘a4 ♗f6 9. h3 ♗b8
5. 0-0 ♘e7

El sistema 9... ♗a5 también es practicado. La idea de 9... ♗b8 es llevar el caballo a d7 dando movilidad al Alfil de c8

por b7; aunque parece una pérdida de tiempo, en el juego cerrado tal maniobra es justificada.

10. d4 ♖bd7	17. ♖c2 ♗b6
11. ♖bd2 ♕b7	18. b4 c5
12. ♕c2 ♜e8	19. bxc5 dxc5
13. b3 c6	20. axb5 axb5
14. a4 ♕f8	21. ♜xa8 ♕xa8
15. ♕b2 g6	22. ♖xe5
16. ♕d3 ♕g7	

Si 22. dxe5, entonces la respuesta sería 22... ♖h5. Así pues,

22... ♖xe5	24. c4 b4
23. dxe5 ♖d7!	25. f4 g5

Si ahora 26. g3 gxf4 27. gxf4 ♖h6 con ventaja del negro.

26. e6 ♖xe6	29. ♕f5 ♖e7
27. e5 gxf4	30. e6 ♖g5
28. ♕xh7+ ♔f8	

Cada uno de los jugadores sigue el lema de Alekhine: ¡La mejor defensa es el ataque! Spassky amenaza ahora con ♖xg2.

31. ♕xg7+ ♔xg7	32. ♖b3 f3
------------------	-----------------

El caballo sigue suspendido por la clavada de torre en la columna rey.

33. ♜d1 ♖f8	35. ♜e1 ♕c6
34. ♖xc5 fxe6	

Si 35... ♔f7 entonces 36. ♖e4 amenaza 37. ♖d6.

36. ♖b2+ ♔g8	38. ♖xg2+ fxc2
37. ♖xe6 ♖xg2+	39. ♜e2 ♖xe6

40. ♖xe6 ♖xe6 42. c5 ♔f6 (tablas).
 41. ♕xe6+ ♔g7

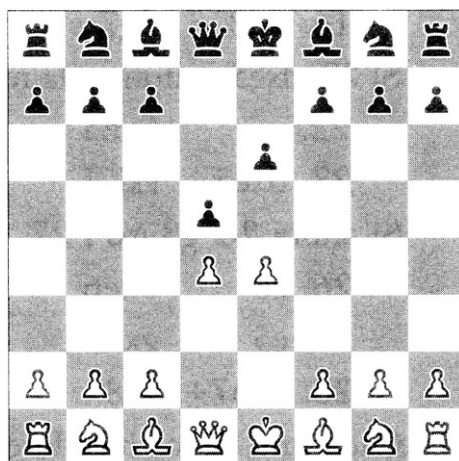
Aperturas semiabiertas

En las aperturas semiabiertas a la jugada 1. e4 se responde con cualquier movida diferente de 1... e5 del negro. En términos generales, llevan a un juego más cerrado que las aperturas abiertas, y de ahí su nombre.

1. Defensa francesa

1. e4 e6

Es una defensa sólida, preferiblemente para estilos defensivos. Excampeones como Botvinnik y Petrosian solían usarla regularmente, y en Colombia ha sido una de las armas favoritas de Carlos Cuartas. Presentaremos a continuación algunos sistemas de esta apertura, muy ilustrativos:



2... d5

a. Sistema Nimzovitch

2. d4 d5 5. ♖f3 ♜b6
 3. e5 c5 6. ♕d3
 4. c3 ♗c6

Con esto se plantea una celada elemental; si 6... cxd4 7. cxd4 ♗xd4? 8. ♗xd4 ♜xd4 9. ♕b5+ y gana dama.

Otra opción es 6. ♕e2 que da iniciativa a las negras; por ejemplo cxd4 7. cxd4 ♗ge7 8. b3 ♗f5.

6... cxd4	9. ♖xd4 ♜xd4	
7. cxd4 ♕d7	10. ♜e2 con iniciativa	
8. 0-0! ♖xd4		

b. Sistema clásico

2. d4 d5	5. e5 ♗fd7	
3. ♖c3 ♗f6	6. ♕xe7 ♜xe7	
4. ♕g5 ♕e7		

Otra variante es 3... ♗b4 4. e5 c5 con ataque negro, como en la partida Fischer vs. Tal, que veremos un poco más adelante.

c. Sistema Tarrash

2. d4 d5	3. ♖d2 ♗f6	
----------	------------	--

También es usual 3... c5 4. exd5 exd5 5. ♗gf3 ♗f6 6. ♗b5+.

4. e5 ♗fd7	6. c3 ♗c6	
5. ♕d3 c5	7. ♗e2	

Y las blancas se reservan la opción para un eventual f4.

Un ejemplo muy animado de la Defensa francesa es este interesante juego:

Blancas: Robert Fischer

Negras: Mijail Tal

1. e4 e6	3. ♖c3 ♗b4	
2. d4 d5		

Esta línea conduce a una aguda posición que favorece el ataque mutuo.

4. e5 c5	7. ♜g4 ♗e7	
5. a3 ♕a5	8. bxa5 dxc3	
6. b4 cxd4	9. ♜xg7 ♖g8	

- | | | | |
|----------|------|-----------|-------|
| 10. ♖xh7 | ♜bc6 | 13. 0-0 | 0-0-0 |
| 11. ♜f3 | ♞c7 | 14. ♕g5 | ♜xe5! |
| 12. ♕b5 | ♕d7! | 15. ♜xe5! | ♕xb5! |

¡Cada jugada lleva el sello de un campeón mundial!

- | | | | |
|----------|------|----------|-------|
| 16. ♜xf7 | ♕xf1 | 18. ♜xe6 | ♞xg2+ |
| 17. ♜xd8 | ♞xg5 | 19. ♔h1! | |

Si 19. ♔xf1?, se produce la respuesta ♞xh2!

- | | | | |
|----------|------|----------|------|
| 19... | ♞e5 | 21. ♔xg2 | ♞g4+ |
| 20. ♞xf1 | ♞xe6 | | |

Y se acuerda tablas, ya que las negras forzarán el jaque continuo con 22... ♞f3+ ...♞g4+ ...♞f3+ etc.

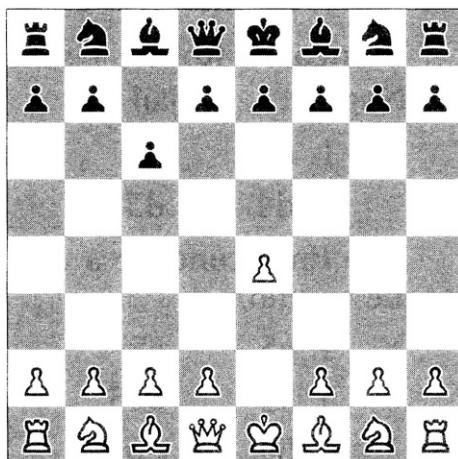
2. Defensa Caro-Kann

1. e4 c6

El nombre se debe a los dos jugadores, Caro y Kann, que hicieron análisis, independientemente uno del otro, de esta defensa. En líneas generales, las piezas negras buscan un juego tranquilo, más bien posicional. Veremos a continuación la principales líneas de desarrollo de esta apertura:

a. Primera variante

- | | |
|---------|------|
| 2. d4 | d5 |
| 3. e5 | ♕f5 |
| 4. ♕d3 | ♕xd3 |
| 5. ♞xd3 | e6 |
| 6. f4 | |



b. Segunda variante

- | | |
|------------------|------------------|
| 2. d4 d5 | 4. ♖xe4 ♕f5 |
| 3. ♖c3 dxe4 | 5. ♖g3 ♕g6 |

c. En la práctica actual se ha impuesto la tercera variante que es como sigue:

- | | |
|-----------------|------------------|
| 2. ♖c3 d5 | 5. ♜xf3 ♖f6 |
| 3. ♖f3 ♕g4 | 6. d4 e6 |
| 4. h3 ♕xf3 | |

Ésta fue la que se desarrolló en 1959 en la partida Fischer vs. Petrosian.

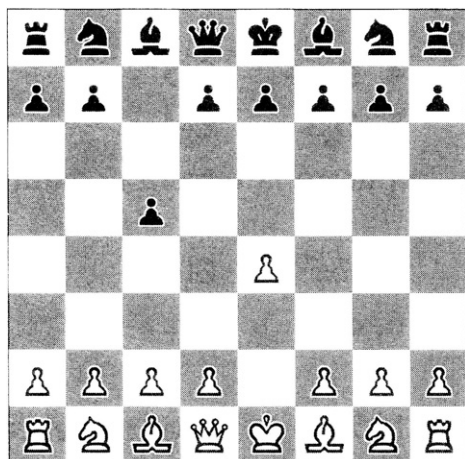
Un mal planteamiento de esta línea puede ocasionar un ataque fulminante, como se ilustra en la siguiente partida:

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1. e4 c6 | 8. ♖e5! ♕h7 |
| 2. d4 d5 | 9. ♕c4 e6 |
| 3. ♖c3 dxe4 | 10. ♜e2 ♜xd4? |
| 4. ♖xe4 ♕f5 | 11. ♖xf7! ♖xf7 |
| 5. ♖g3 ♕g6 | 12. ♜xe6+ ♖g6 |
| 6. ♖f3 ♖f6 | 13. ♜f5# |
| 7. h4 h6 | |

3. Defensa siciliana

1. e4 c5

Es la defensa más practicada por los grandes maestros actuales, ya que las negras buscan más contraataque. Se acomoda a estilos defensivos, posicionales o tácticos. Predilecta de grandes jugadores como Fischer, o Karpov, para citar dos nombres.



Las principales variantes de esta defensa son las siguientes:

a. Variante Scheveningen

- | | |
|---------|-------|
| 2. ♘f3 | e6 |
| 3. d4 | cx d4 |
| 4. ♗xd4 | ♗f6 |
| 5. ♗c3 | d6 |

y que puede seguir, por ejemplo, con:

- | | | | |
|--------|-----|--------|-----|
| 6. ♕e2 | a6 | 8. ♕e3 | ♕e7 |
| 7. 0-0 | ♗c6 | 9. f4 | |

Con juego armonioso para el desarrollo de ambos bandos. La jugada 6. g4!, combinada más tarde con el enroque largo da un poderoso ataque al blanco.

b. Variante Najdorf

- | | | | |
|--------|-------|---------|-----|
| 1. e4 | c5 | 4. ♗xd4 | ♗f6 |
| 2. ♘f3 | d6 | 5. ♗c3 | a6 |
| 3. d4 | cx d4 | | |

Las blancas pueden adoptar también esquemas “menos agresivos” basados en:

- | | | | |
|--------|-----|--------|------|
| 6. ♕e2 | e5! | 9. ♕e3 | ♗bd7 |
| 7. ♗b3 | ♕e7 | 10. a4 | |
| 8. 0-0 | ♕e6 | | |

c. Variante del Dragón

- | | | | |
|--------|-------|---------|-----|
| 2. ♘f3 | d6 | 4. ♗xd4 | ♗f6 |
| 3. d4 | cx d4 | 5. ♗c3 | g6 |

Las negras sacarán el alfil por *fianchetto*, amenazando con el alfil la gran diagonal,

6. ♖e3	♗g7	8. ♖d2	0-0
7. f3	♗c6	9. 0-0-0	

Un juego protagonizado por Alekhine contra Botvinnik, quienes fueron campeones del mundo, ilustra el poder de la defensa siciliana:

Blancas: A. Alekhine

Negras: M. Botvinnik

Notrighan 1936

1. e4	c5	4. ♗xd4	♗f6
2. ♗f3	d6	5. ♗c3	g6
3. d4	cx d4	6. ♖e2	

Esta línea ya no es tan popular, pero la partida es muy aguda:

6...	♗g7	9. f4	♗e6
7. ♖e3	0-0	10. g4	d5
8. ♗b3	♗c6		

Este ingenioso contraataque, original de Botvinnik, da por resultado que anula el ataque de peones blancos, señala Pachman.

11. f5	♗c8	13. d6
12. ex d5	♗b4	

Más fuerte es 13. ♗f3! gxf5 14. a3!

13...	♖xd6	17. ♗xg4	♖g3+
14. ♖c5	♖f4	18. ♖f2	♖g1+
15. ♖f1	♖xh2	19. ♖f1	♖g3+ (tablas).
16. ♖xb4	♗xg4		

Aperturas cerradas

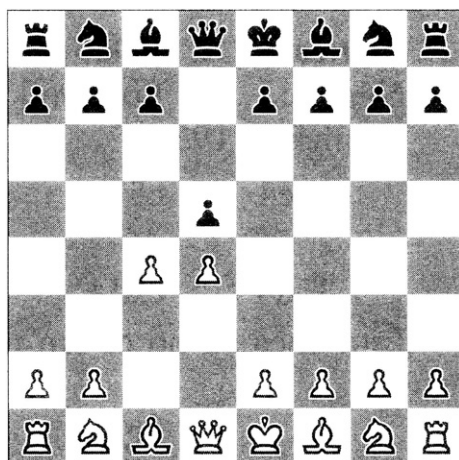
Son las que se inician con movidas diferentes a 1. e4. Con frecuencia en estas aperturas se alcanzan posiciones de accionar lento, con juego “de maniobra”, esto es, de ubicación estratégica, que implica planificación de ataque indirecto al rey.

1. Gambito de dama

1. d4 d5

2. c4

No es tan frecuente 2... dxc4. Y el intento de ganar un peón de inmediato con 2... dxc4 3. e3 b5? es castigado rápidamente con 4. a4 c6 (4... a6 5. axb5 y el peón “a” está clavado) 5. axb5 cxb5 6. ♖f3 ganando material por la amenaza a la torre.



2... e6

4. ♗g5 ♖bd7

3. ♖c3 ♖f6

5. e3

No sirve 5. cxd5 exd5 6. ♖xd5? ♖xd5! 7. ♗xd8 ♖b4+ recuperando la dama y gana una pieza menor.

5... ♗e7

7. ♖c1

6. ♖f3 0-0

Si 7. ♗d3 dxc4 8. ♗xc4 a6 seguido de 9... b5, ♗b7, c5 da muy buen juego al negro.

7... c6

9. ♗xc4 ♖d5

8. ♗d3 dxc4

Así, las negras tienen juego restringido pero sólido. Estudiemos este ejemplo magistral:

Blancas: A. Karpov

Negras: B. Spassky

- | | | | |
|-------|-----|--------|----|
| 1. d4 | ♟f6 | 3. ♟f3 | d5 |
| 2. c4 | e6 | | |

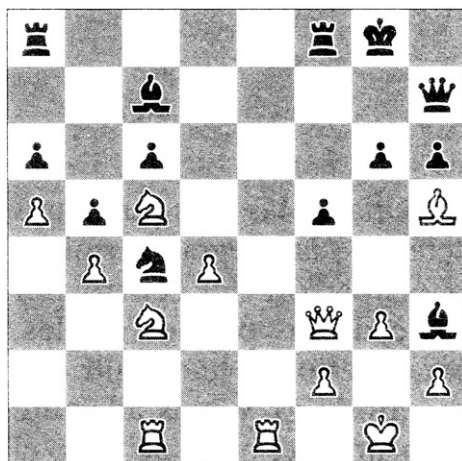
Por transposición se llega al Gambito de dama.

- | | | | |
|---------|------|----------|------|
| 4. ♟c3 | ♙e7 | 10. cxd5 | exd5 |
| 5. ♙g5 | h6 | 11. 0-0 | ♚d6 |
| 6. ♙h4 | 0-0 | 12. ♖c1 | a6 |
| 7. e3 | b6 | 13. a3 | ♟d7 |
| 8. ♙e2 | ♙b7 | 14. b4 | b5 |
| 9. ♙xf6 | ♙xf6 | | |

Interesante idea para llevar el caballo a c4

- | | | | |
|-----------|------|---------|-----|
| 15. ♟e1 | c6 | 17. a4 | ♙d8 |
| 16. ♟d3 | ♟b6 | 18. ♟c5 | ♙c8 |
| 19. a5 | ♙c7 | | |
| 20. g3 | ♟c4 | | |
| 21. e4 | ♙h3 | | |
| 22. ♖e1 | dxe4 | | |
| 23. ♟3xe4 | ♚g6 | | |
| 24. ♙h5 | ♚h7 | | |
| 25. ♚f3! | f5 | | |
| 26. ♟c3 | g6 | | |

Al parecer las blancas van a perder un alfil, pero Karpov



26... g6

va defensa a una intensa lucha, con gran variedad de opciones. Ejemplo:

- a. 5. f3 0-0 6. ♖e3 e5 7. d5 ♟h5 8. ♜d2 f5! 9. 0-0-0 con juego agudo.
- b. Otra posibilidad muy empleada es 5. ♟f3 0-0 6. ♖e2 e5 7. d5 ♟bd7.

En las partidas de PD es frecuente también que el blanco desarrolle también el alfil de f1 en *fianchetto* por g2, como veremos a continuación:

- c. 1. d4 ♟f6 2. c4 g6 3. g3 ♙g7 4. ♙g2 0-0 5. ♟c3 d6 6. ♟f3 ♟c6. Como partida ilustrativa de la Defensa india de rey recomendamos muy especialmente el encuentro Gligoric vs. Tringov, del capítulo *Una buena estrategia*.

3. Defensa Nimzoindia

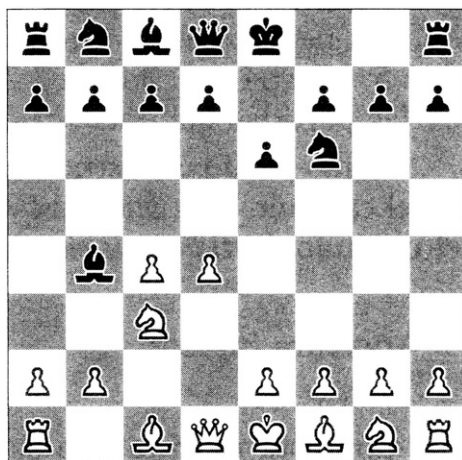
1. d4 ♟f6
2. c4 e6

3. ♟c3 ♙b4

Esta defensa fue ideada por Nimzovitch; las negras buscan doblar peones en la columna c para aprovechar posicionalmente esa ventaja, ejemplo:

4. e3 0-0
5. ♙d3 c5
6. ♟f3 ♟c6
7. 0-0 ♙xc3
8. bxc3 d6

También se puede considerar una opción cuyo desarro-



3... ♙b4

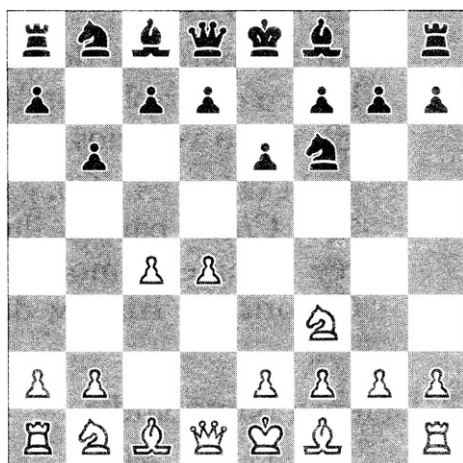
llo sería: 4... c5 5. ♖ge2 cxd4 6. exd4 0-0 7. a3 ♕e7!, tal como se puede ver en la partida Gligoric vs. Timman del capítulo dedicado a las estrategias.

4. Defensa india de dama

1. d4 ♖f6
2. c4 e6
3. ♗f3 b6

Obsérvese que las blancas eluden los caminos de la Nimzoiandia al jugar 3. ♠f3 y no 3. ♠c3.

4. e3 ♙b7
5. ♙d3 d5
6. b3 ♙e7
7. 0-0 0-0
8. ♙b2 c5



3... b6

También se suele jugar 4. g3 con el *fianchetto* de rey aunque las negras tienen interesantes recursos defensivos: 4. g3 ♖a6 5. b3 ♗b4+ 6. ♗d2 ♕e7 7. ♕g2 c6 8. ♗c3 d5 como en una de las partidas del encuentro Kasparov vs. Karpov, 1984.

Como partidas ilustrativas véanse Kasparov vs. Andersson en el capítulo *Una buena estrategia* y Kasparov vs. Portisch en el capítulo *Partidas seleccionadas*.

5. Apertura inglesa

1. c4

Con este movimiento se alcanzan posiciones de maniobra lenta, con tipo de ataque posicional, en muchas varian-

tes. Las negras pueden jugar 1... e5 planteándose una defensa siciliana con colores invertidos y un tiempo de ventaja para las blancas. O también pueden plantear el esquema de la Defensa india de rey 1... g6. Veamos algunas opciones:

- | | | | |
|--------|-----|--------|-----|
| 1. c4 | e5 | 3. ♖f3 | ♗c6 |
| 2. ♗c3 | ♗f6 | 4. d3 | |

Otra variante es:

- | | | | |
|-------|----|--------|----|
| 1. c4 | e5 | 3. ♗f3 | e4 |
| 2. g3 | c6 | 4. ♗d4 | d5 |

Las negras pueden buscar la llamada variante simétrica, así:

- | | | | |
|--------|-------|---------|-----|
| 1. c4 | c5 | 4. ♗xd4 | ♕g7 |
| 2. ♗f3 | g6 | 5. e4 | |
| 3. d4 | cx d4 | | |

Tal como ocurrió en una de las partidas del *match* de Korchnoi contra Petrosian.

TEMAS TÁCTICOS

En ajedrez, los placeres derivados de una combinación radican en el sentimiento de que la mente que conduce domina las piezas inanimadas... y les da vida

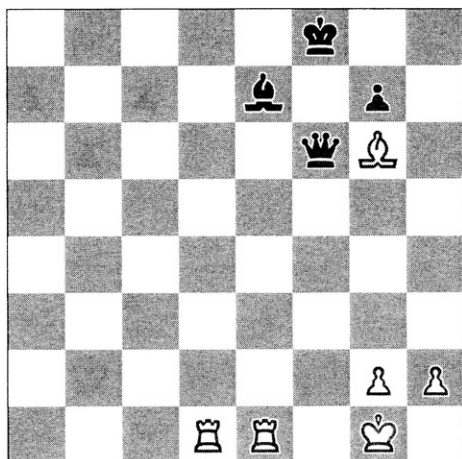
R. Reti

EJERCICIOS TÁCTICOS

Los siguientes temas tácticos, sacrificios y combinaciones sirven como ejercicios prácticos y permiten profundizar en este fascinante aspecto del juego. Los hemos catalogado de acuerdo con su nivel, desde los más simples hasta los más complejos.

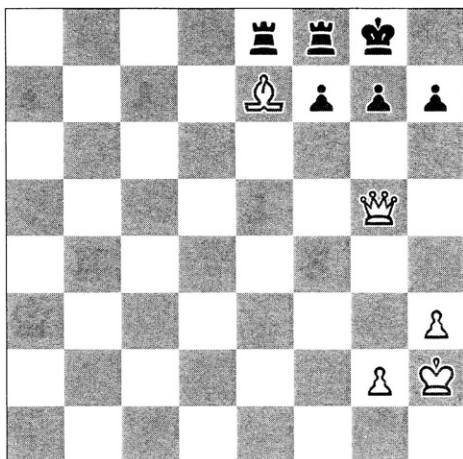
Se recomienda tratar de resolver los diagramas sin mirar la solución, y si no se encuentra la variante ganadora, entonces proceder a consultarla.

En todos los diagramas, a menos que se indique lo contrario, las blancas comienzan y dan el mate u obtienen tablas, según el caso. De igual manera, las piezas blancas siempre suben, es decir, se desplazan desde abajo hacia arriba en las posiciones representadas.



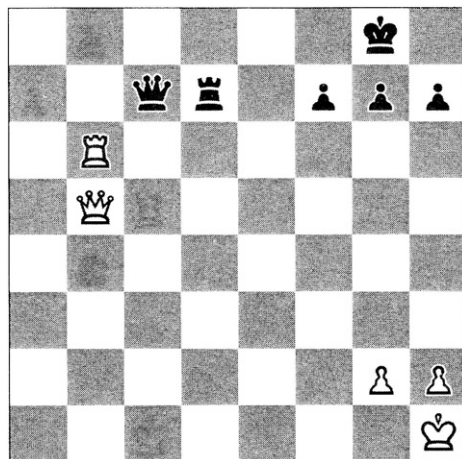
Mate en dos jugadas

1. ♖d8+ ♔xd8 2. ♖e8#



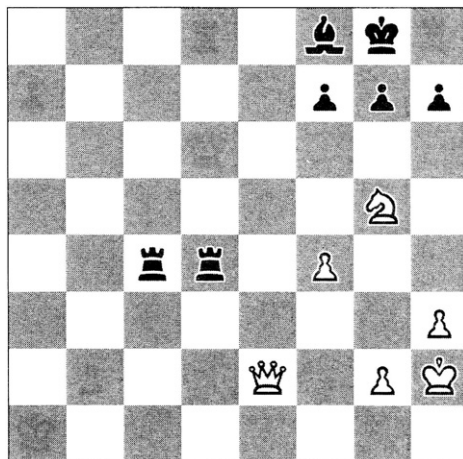
Mate en tres jugadas

1. ♔f6 g6 2. ♖h6 ♖e6
3. ♖g7#



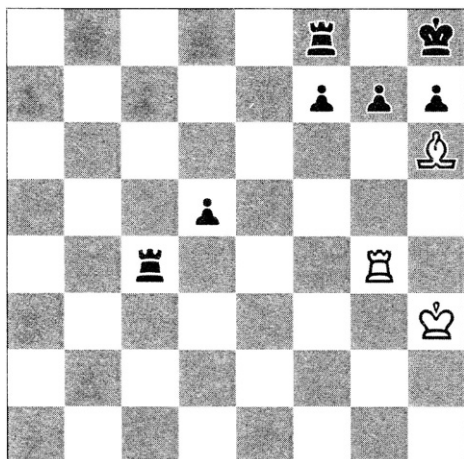
Ganan las blancas

1. ♖b8+ ♖d8 2. ♖e8+
♖xe8 3. ♖xe8#



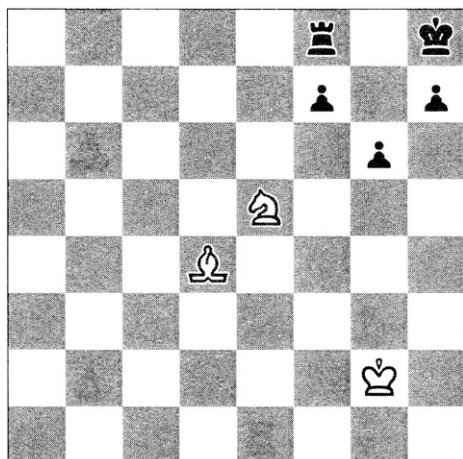
Ganan las blancas

1. ♖h5 h6 2. ♖xf7+ ♔h8
3. ♖xf8#



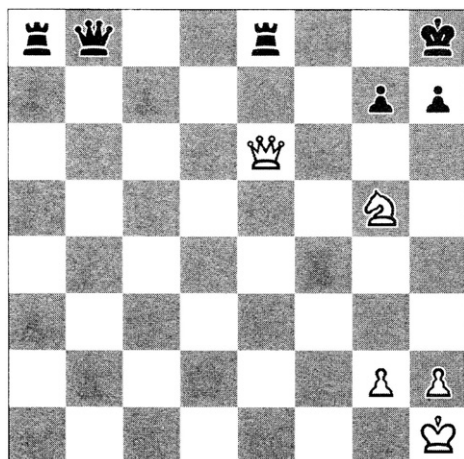
Mate en dos jugadas

1. Exg7+ Kg8 2. Qd4#



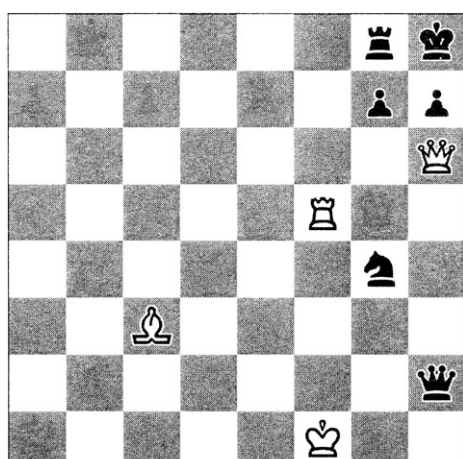
Mate en dos jugadas

1. Nxc6+ Kg8 2. Ne7#



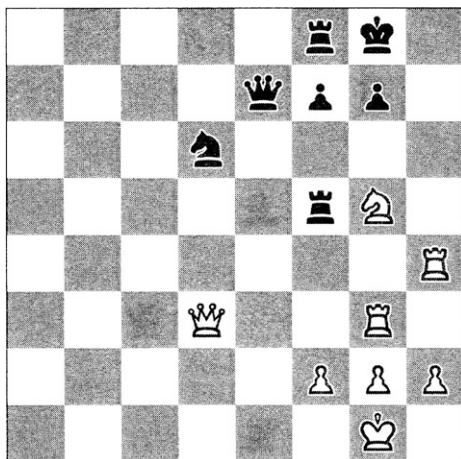
Mate en cuatro jugadas

1. Nf7+ Kg8 2. Nh6+ Kh8
3. Bg8+! Rxg8 4. Nf7#



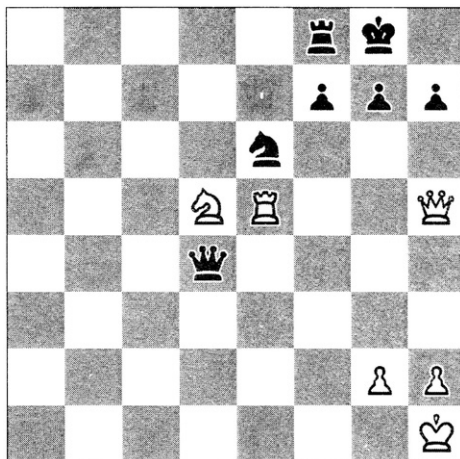
Mate en dos jugadas

1. Bxc6+ Rxg7 2. Rf8#



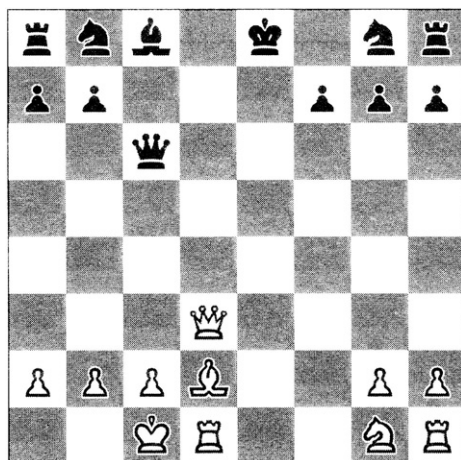
Mate en cinco jugadas

1. ♖h8+ ♔xh8 2. ♖h3+ ♔g8 3. ♖h8+ ♔xh8 4. ♗h3+ ♔g8 5. ♗h7#



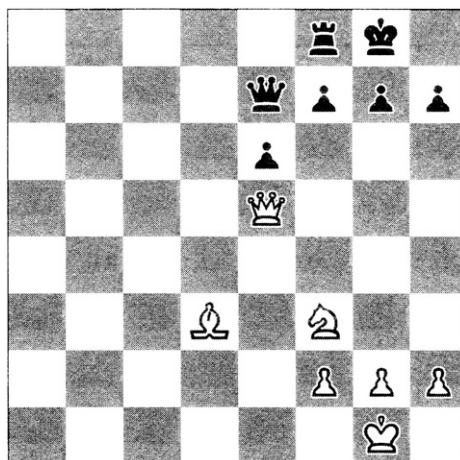
Mate en tres jugadas

1. ♘e7+ ♔h8 2. ♗xh7+ ♔xh7 3. ♖h5#



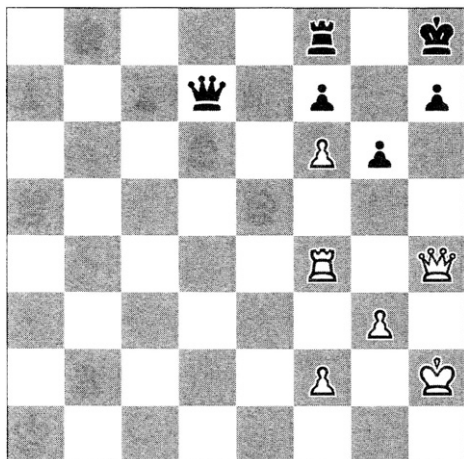
Mate en tres jugadas

1. ♗d8+ ♔xd8 2. ♕g5+ ♔c7 3. ♕d8#. Si 2...♔e8 3. ♖d8#



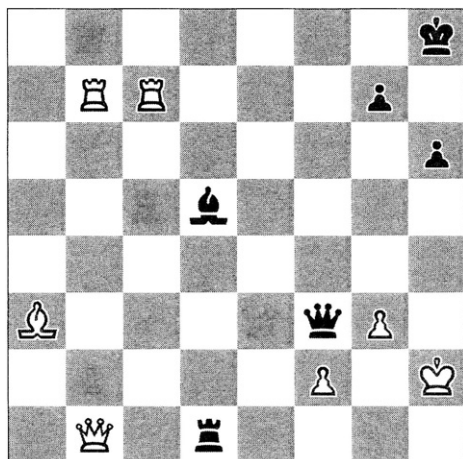
Ganan las blancas

1. ♕xh7+ ♔xh7 2. ♗h5+ ♔g8 3. ♘g5 y ganan.



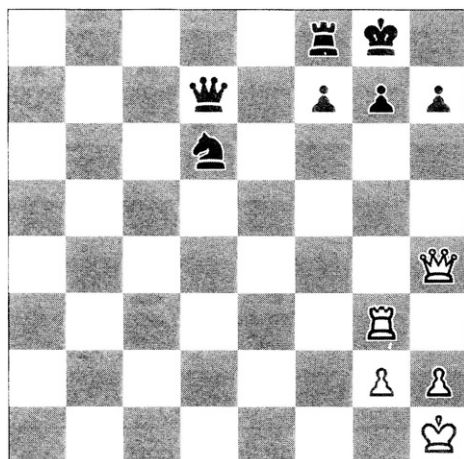
Mate en tres jugadas

1. ♖h6 ♜g8 2. ♗xh7+ ♔xh7
3. ♜h4#



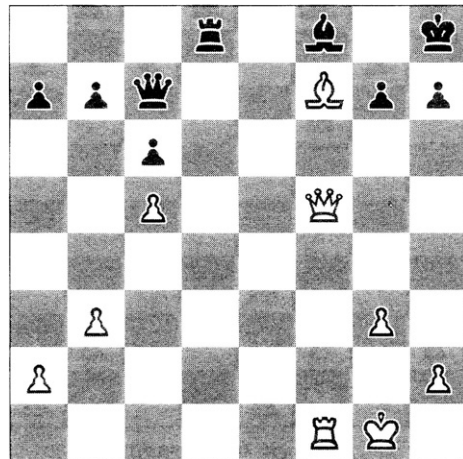
Mate en cuatro jugadas

1. ♗h7+ ♔xh7 2. ♜xg7+
♔h8 3. ♜h7+ ♔g8 4. ♜bg7#



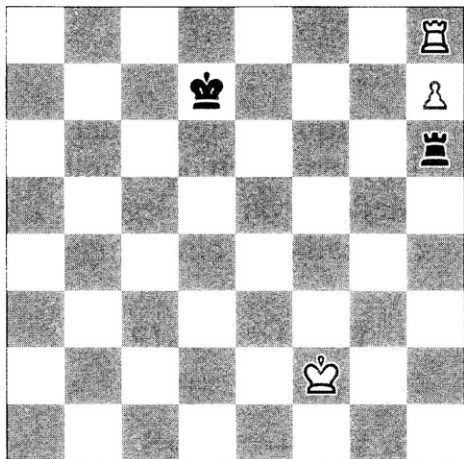
Empatan las blancas

1. ♜xg7+ ♔xg7 2. ♗g5+
♔h8 3. ♗f6+ ♔g8 4. ♗g5+ etc.



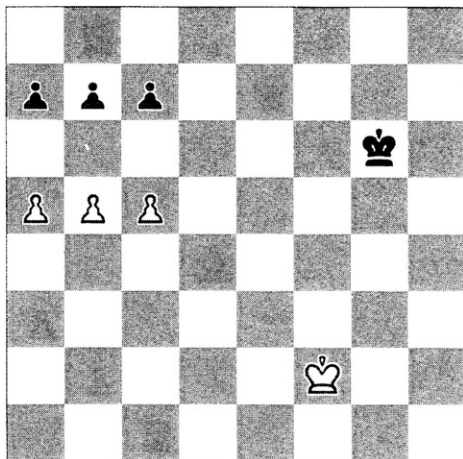
Ganan las blancas

1. ♕e8! ♜xe8 2. ♗xf8+
♜xf8 3. ♜xf8#



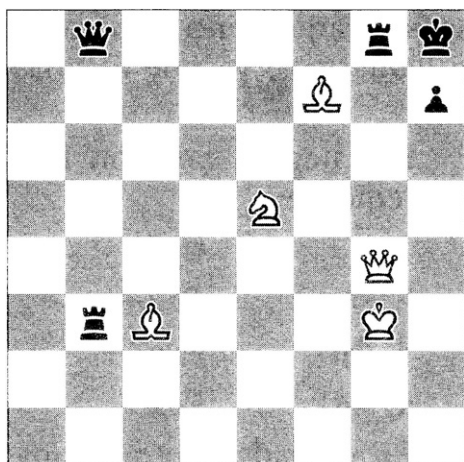
Ganan las blancas

1. ♖a8 ♗xh7 2. ♖a7+ y gana torre.



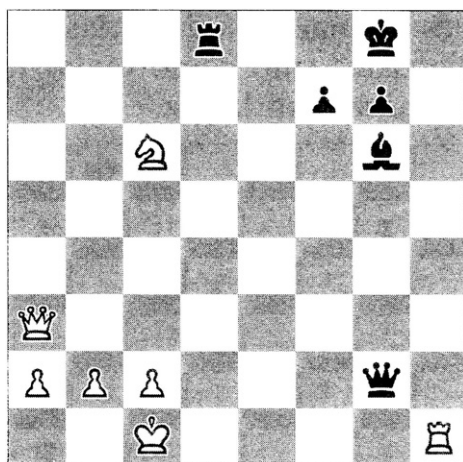
Las blancas coronan

1. b6 axb6 2. c6! bxc6 3. a6 y coronará dama. Si 1...cxb6 2. a6! bxa6 3. c6



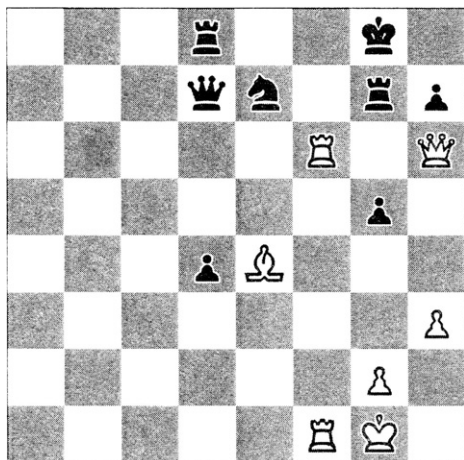
Mate en dos jugadas

1. ♖xg8+ ♗xg8+ 2. ♖g6#



Mate en dos jugadas

1. ♖f8+ ♗xf8 2. ♖e7#. O también: 1. ♖e7+ ♖f8 2. ♗h8# Si 1...♖xf8 2. ♗h8#



Mate en cuatro jugadas

1. ♖xh7+ ♔h8

2. ♜f7

Cualquier jugada del negro lleva a mate en dos. También se puede llevar la elegante línea forzada en cinco jugadas con:

1. ♜f8+! ♜xf8

2. ♖xh7+ ♔h8

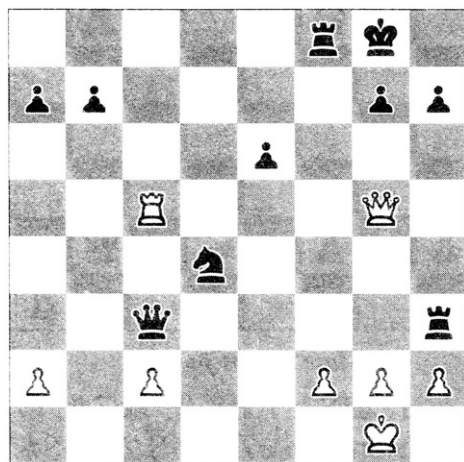
3. ♜xf8+ ♚g8

4. ♖xg8+ ♜h7

5. ♕f7#

FINALES MAESTROS

Terminamos este capítulo con interesantes remates de partidas de maestros de varias épocas; se plantean no sólo como ejercicios sino como temas muy llamativos, ya que algunas variantes son largas.



Levitzky vs. Marshall

Las negras ganaron brillantemente:

1... ♜g3!

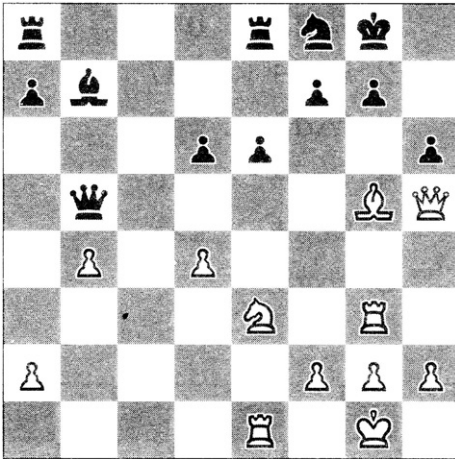
2. ♜xg3 ♚e2+

3. ♔h1 ♚xg3+

4. ♔g1 ♚e2+

Esta jugada le otorga una pieza de ventaja.

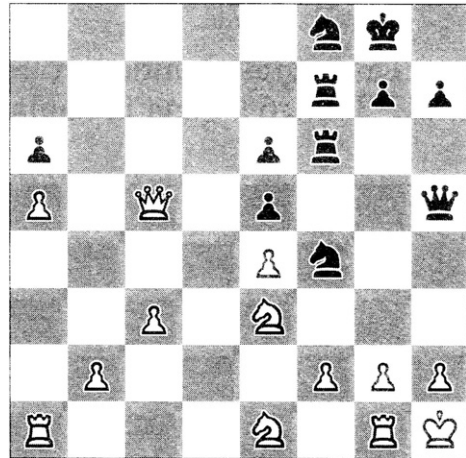
Si 2. hxg3 viene ♚e2#. En caso de 2. fxg3 ♚e2+ 3. ♔h1 ♜xf1#



Torre vs. Lasker: combinación llamada El Molino. Gana el blanco

- | | |
|--------------------------------|------|
| 1. ♔f6! | ♟xh5 |
| 2. ♖xg7+ | ♞h8 |
| 3. ♖xf7+ | ♞g8 |
| 4. ♖g7+ | ♞h8 |
| 5. ♖xb7+ | ♞g8 |
| 6. ♖g7+ | ♞h8 |
| 7. ♖g5+ | ♞h7 |
| 8. ♖xh5 | ♞g6 |
| 9. ♖h3 | ♞xf6 |
| 10. ♖xh6+ y abandonó el negro. | |

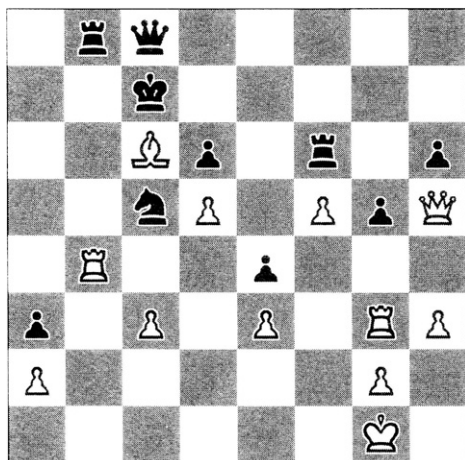
- | | |
|----------|---------|
| 1... | ♟xh2+!! |
| 2. ♔xh2 | ♖h6+ |
| 3. ♔g3 | ♜e2+ |
| 4. ♔g4 | ♖f4+ |
| 5. ♔g5 | ♖h2! |
| 6. ♟xf8+ | ♔xf8 |
| 7. ♜f3 | h6+ |
| 8. ♔g6 | ♞g8 |
| 9. ♜xh2 | ♖f5! |
| 10. exf5 | ♜f4# |



Hermann vs. Hussong: las negras ganan al extraer al rey

Existían dos lindas líneas:

- 5... ♖ff6! 6. ♔g4 ♖fg6+ 7. ♔f3 ♜xg1#.
- También: 5... ♖fh4! 6. g4 ♜xg1 7. ♖d1 ♜h3#

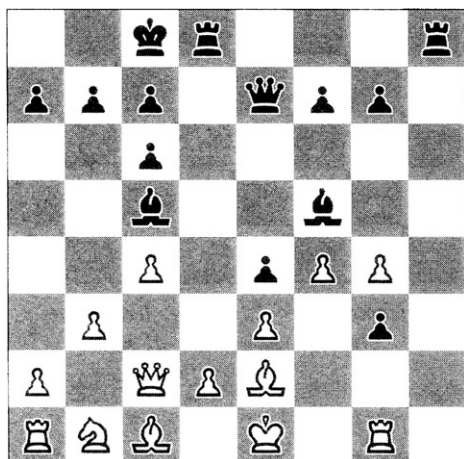


Mason vs. Winawer: las blancas ganaron

1. ♖xe6! ♜c8

2. ♕d7!

Las negras abandonan. Si ♜xd7 3. ♖xg6+ gana la dama.



Larsen vs. Spassky: bello sacrificio de Spassky, con negras

1. ♖xg5! hxg5

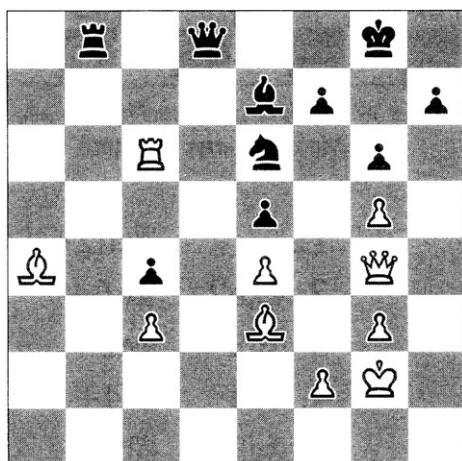
2. ♜h7+ ♔d7

3. ♕xd7 ♜g8

4. ♖b7+! ♔xb7

5. ♕c8+ ♔a8

6. ♜xg8



Fischer vs. Shocron: con blancas, Fischer gana fácilmente

1... ♖h1!

2. ♖xh1 g2

3. ♖f1 ♜h4+

4. ♔d1 gxf1 ♜+

Y el blanco abandonó. Una variante interesante es 3. ♖g1 ♜h4+ 4. ♔d1 ♜h1!

UNA BUENA ESTRATEGIA

Al principio del juego ignore la búsqueda de combinaciones, absténgase de movidas violentas, busque las pequeñas ventajas, acumúlelas, y sólo entonces busque las combinaciones tácticas con toda su determinación, porque deben existir, así estén muy escondidas

E. Lasker

En el capítulo dedicado a la coordinación de las piezas mencionamos algunas interesantes ideas para lograr una acción armónica en medio del juego, tales como la actividad de las figuras, el dominio del centro, la seguridad del rey, la iniciativa, etc. Vamos a ilustrar aquellas ideas mediante partidas y exploraremos otros temas de gran utilidad para los aficionados, en especial, el dominio de las columnas abiertas y la importancia estratégica de los peones.

ESTRATEGIA Y TÁCTICA

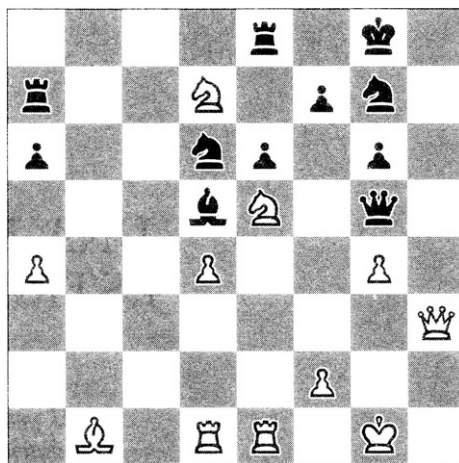
En pocas palabras, podemos decir que la estrategia se refiere a la capacidad de trazar planes de acción, mientras que la

táctica comprende el conjunto de jugadas que permiten la realización de dichos planes. Veamos un ejemplo:

Blancas: Gildardo García

Negras: Amador Rodríguez

Un razonamiento desde el punto de vista estratégico permite deducir que las negras están en desventaja por la debilidad de su rey y por la falta de coherencia entre las piezas, en tanto que las blancas dominan la columna h y tienen mayoría de piezas agresoras en el flanco rey. El plan blanco está sugerido entonces: ¿por qué no atacar directamente al rey? Para esto, hay que buscar una forma de desplazamiento de la torre a la columna h.



Juegan las blancas

El razonamiento táctico es el que permite calcular las posibles continuaciones: ¿qué tal si 1. f4? y si 1... ♖xf4 2. ♖f1 ♖g5 3. ♗f6+ ♔f8 4. ♗h7+ ganaría la dama!

La partida prosiguió así:

1. f4!

♖d8

Doble éxito: se alejó la dama y quedó libre la fila para la torre.

2. ♖d2! ♖xd7

7. ♖xc7+ ♖xc7

3. ♖h2 ♔f8

8. ♖c2 ♖b6

4. ♖h8+ ♔e7

9. ♗xg6+ ♔d7

5. ♖xg7 ♖a5

10. ♔a2! ♔e4

6. ♖c1 ♖c7

En medio de su aparente simplicidad, la última jugada de las blancas fue muy astuta. No servía 10... ♖xa2 11. ♗e5+ ♕e7 12. ♗g5+ ♕f8 13. ♗d7#. Y si 11... ♕d8 12. ♗f6+ ♗e7 13. ♗c6+ ganando.

11. a5 ♗xa5 12. ♗e5+ ♕e7

Y las negras abandonan. Si 13... ♕d8 o ♕e7 13. ♗g5+ seguido de jaque con el caballo en g6, gana dama. Una extraordinaria victoria del Gran Maestro colombiano Gildardo García frente al Gran Maestro cubano Amador Rodríguez, en la XXVI olimpiada mundial de Tesalónica.

LA SEGURIDAD DEL REY

¿Cuán seguro está mi rey? ¿Cuán seguro está el rey de mi adversario? Éstas son dos buenas preguntas que debemos hacernos constantemente en cualquier partida de ajedrez.

Cuando el rey contrario está en una situación insegura, la estrategia a seguir es muy simple: primero, activar las piezas contra el rey, segundo, cortarle posibles retiradas y finalmente, abrir el juego. Cuanto más abierto esté el juego, más difícil será la defensa.

Veamos un ejemplo protagonizado por dos de los mejores ajedrecistas europeos, en el torneo de Nicsic, 1983.

Blancas: Gligoric (Yugoslavia)

Negras: Timman (Holanda)

Defensa Nimzoindia

1. d4	♗f6	3. ♗c3	♗b4
2. c4	e6	4. e3	c5

5. ♖ge2 cxd4 7. a3 ♕e7
6. exd4 0-0 8. d5

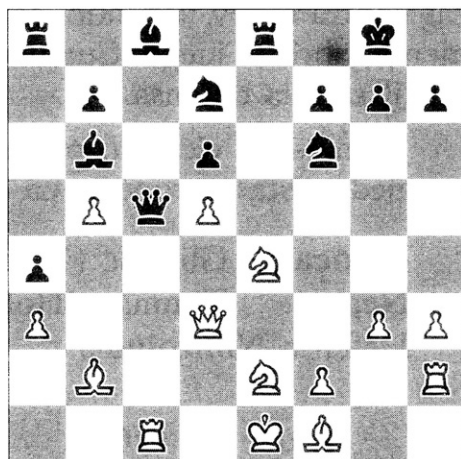
El anterior avance de las blancas, aunque impide la réplica liberadora 8... d5, abre rápidamente la columna e. Otra opción es 8. ♖f4 d5 9. cxd5 ♖xd5 10. ♖cxd5 exd5 11. ♕d3 seguido de 0-0.

8... exd5 12. h3 a5
9. cxd5 ♖e8 13. b5 ♜c7
10. g3 ♕c5 14. ♕b2 ♜c5
11. b4?! ♕b6 15. ♖h2 a4!

Ante la poca coordinación de las piezas blancas, las negras han asumido la iniciativa y poseen una ventaja apreciable: el rey contrario habrá de quedar en el centro pues la siguiente réplica es obligada. La última jugada de Timman es muy importante: en caso de 15... d6? 16. ♖a4 ♜xb5 17. ♕xf6 gxf6 18. ♖b1 y ganaría pieza.

16. ♜d3 d6 18. ♖e4
17. ♖c1 ♖bd7

Las escaramuzas tácticas que siguieron a este movimiento, aunque parecen estar rodeadas de gran complejidad, tienen un fondo puramente posicional: las negras explotarán al máximo la situación insegura del rey adversario. El cambio de la dama por torre y caballo y la subsiguiente iniciativa será un negocio fabuloso para Timman.



18. ♖e4

18...	♟xe4!	21. ♔d1	♟ed3
19. ♖xc5	♟exc5	22. ♕c3	
20. ♗c2	♟e5		

Si 22. g4, tratando de impedir el ingreso del alfil, seguiría 22... ♕d7 23. ♟d4 ♖e1 + ganando una pieza.

22...	♕f5	25. f3	♟b4
23. ♟d4	♕g6	26. ♗b2	
24. g4	♖ac8		

En caso de 26. ♗d2 ♟xd5 27. ♟f5 ♟e4! Ganaría igualmente.

26...	♟cd3	27. ♗d2	♟xd5
-------	------	---------	------

28. Resigna el blanco

Si por ejemplo la respuesta fuera 28. ♖e2 ♖xe2 29. ♟xe2 ♟e3+! o si 29. ♕xe2 ♟xc3+ ganaría dos piezas.

MOVILIDAD DE LAS PIEZAS

Y DOMINIO CENTRAL

Una pieza activa es la que puede acudir pronto a donde se le necesite. La pieza pasiva es la que se encuentra entorpecida por la acción de otras y a su vez las entorpece a ellas. Por lo general, es una figura marginada en el tablero. La movilidad de las piezas depende en gran parte de la ubicación de los peones, como veremos posteriormente.

La lucha por el dominio del centro, iniciada desde la apertura, es también definitiva en el medio juego y en el final. El traslado de piezas al sector enemigo se facilita cuando se controlan las casillas centrales. Veamos una reciente partida en la que Kasparov lleva a la práctica magistralmente las ideas anteriores:

Blancas: Kasparov (URSS)

Negras: Andersson (Suecia)

Defensa india de dama

- | | | | |
|--------|-----|---------|------|
| 1. d4 | ♟f6 | 5. ♖c3 | ♞e4 |
| 2. c4 | e6 | 6. ♜xe4 | ♞xe4 |
| 3. ♟f3 | b6 | 7. ♜d2 | ♞g6? |
| 4. a3 | ♞b7 | | |

La casilla propia para el alfil era b7, controlando la gran diagonal.

- | | |
|-------|-----|
| 8. g3 | ♜c6 |
|-------|-----|

Era más coherente un plan basado en 8... c6 9. ♞g2 d5 seguido de ♞e7 y 0-0

- | | | | |
|--------|----|----------|------|
| 9. e3 | a6 | 11. cxb5 | axb5 |
| 10. b4 | b5 | 12. ♞b2 | ♜a7 |

Naturalmente, no es apropiada la jugada 12. ♞xb5? por ♜xb4.

- | | | | |
|---------|------|---------|----|
| 13. h4 | h6 | 15. ♞g2 | c6 |
| 14. d5! | exd5 | 16. 0-0 | f6 |

La última movida fue un desplazamiento obligado para poder mover el alfil sin perder el peón de g7. En contraste con la falta de armonía de las piezas negras, las blancas tienen una posición ideal, lo que permite a Kasparov iniciar operaciones ofensivas.

- | | | | |
|---------|-------|----------|------|
| 17. ♖e1 | ♞e7 | 21. ♞xe4 | ♞xe4 |
| 18. ♜g4 | ♞f7 | 22. ♜xe4 | ♜c8 |
| 19. h5 | ♞h7 | 23. ♖ad1 | ♖a7 |
| 20. e4! | dxex4 | | |

¿Cómo jugaría usted? La ventaja estratégica es evidente: las piezas negras están dispersas, poco desarrolladas y sin control central. ¡El remate táctico es demoledor!

24. ♖xf6! gxf6

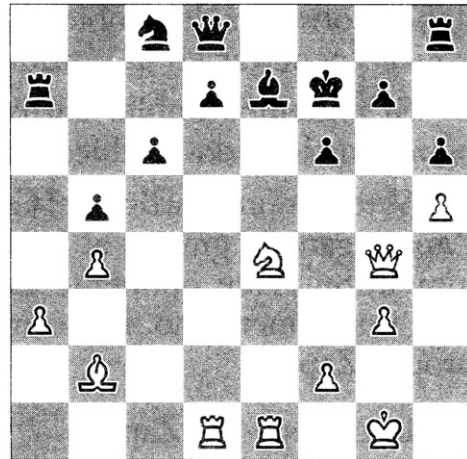
Si 24... ♙xf6 25. ♗g6+ ♔f8
26. ♕xf6 gxf6 27. ♖e6! gana aún más fácil.

25. ♗g6+ ♔f8

26. ♕c1! d5

27. ♖d4 ♖d6

28. ♖g4 ♖f7



23... ♖a7

29. ♕xh6+! ♔e8

30. ♕g7

Y las negras abandonaron ante las múltiples amenazas.

Como vimos en las dos partidas anteriores, la adecuada ubicación de las piezas se transforma con frecuencia en una poderosa iniciativa.

EL DOMINIO DE LAS COLUMNAS

Las torres actúan secundariamente en la apertura cuando el papel estelar es el de las piezas menores. Pero ya en el medio juego, una vez realizados algunos cambios, empiezan a evidenciar su poder.

Columna abierta es aquella en la que no existe ningún peón. Columna semiabierta es aquella en la que se encuentra un peón adversario. En la medida en que el rival lo permita, lo ideal es colocar las torres en las columnas abiertas, luego

doblar torres, es decir ubicar dos torres en la misma columna y luego penetrar en la séptima u octava fila.

Si podemos doblar torres en la séptima fila contraria, habremos logrado la ubicación óptima para nuestras torres.

Veremos una partida del Gran Maestro colombiano Alonso Zapata ganada gracias al hábil aprovechamiento de una columna. Su joven oponente es una figura promisorio del ajedrez norteamericano. Los comentarios entre comillas son del propio Zapata.

Blancas: A. Zapata

Negras: J. Benjamin

Mundial por equipos, Chicago 1983.

Defensa francesa

1. e4	e6	8. dxc5	0-0
2. d4	d5	9. ♖b3	♞e8
3. ♗d2	c5	10. ♕e3	a6
4. exd5	exd5	11. ♕d3	♕a4
5. ♗gf3	♗f6	12. ♗fd4	♗bd7
6. ♕b5+	♕d7	13. 0-0-0	♕xb3
7. ♜e2+	♕e7		

Otra opción jugada a veces ha sido 13... ♗c5 conservando la pareja de alfiles. Por otra parte, obsérvese el Peón d negro, aislado, tema característico de algunas aperturas de peón dama. El peón aislado representa una gran debilidad para el final, pero ofrece como compensación un juego activo para las piezas.

14. ♗xb3	♗xc5	16. ♜g3	♕d6
15. ♜f3!	♜c7	17. ♜h4	♗fe4

“Si 17... ♖ac8 las blancas juegan 18. ♕f5, pero mejor que la movida de la partida es 17... ♗xd3+ 18. ♖xd3 ♗e4 19. ♖h3 ♕f4 20. ♕d2 y aún así las blancas tienen ventaja por el peón dama aislado”.

18. ♖b1 ♖ac8 20. ♕xc5 ♖xc5
19. ♗xc5 ♕xc5 21. f3 ♗f6

“A 21... ♖f2 22. ♖h3 ♗f6 (No. 22... ♗g5 por 23. ♖f5 ganando), las blancas tienen 23. g4 con ataque en el flanco rey.

22. g4 ♖b4

Las blancas tienen iniciativa, pero ¿cómo seguir atacando? Zapata se ingenia una elegante maniobra y no se puede aceptar el peón pues 24. g5 ganaría fácilmente.

23. c4! h6
24. ♖hg1 dxc4
25. g5 hxg5

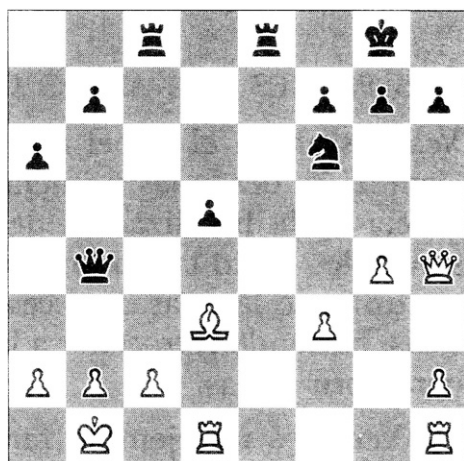
“Tras 25. ♗d5 26. gxh6 ♗c3+ 27. ♖a1 ♗xd1 las blancas ganan con la contundente 28. ♕h7+!!”

26. ♖xg5 ♖f8

“Si 26... ♖c5 27. ♗g2 con la idea de que a ♖b6 28. ♖h6”.

27. ♕f5 ♖c5 28. ♖dgl c3

El sacrificio de peón de las blancas y sus maniobras en el flanco rey han dado como fruto el dominio de la columna g. Con la última jugada, las negras queman su último cartucho



22... ♖b4

pues si 29. ♖xg7+ ♜xg7 30. ♖xg7+ ♜xg7 y el peón negro en c2 ofrecería oportunidades a Benjamin.

- | | | | |
|-----------|------|----------|------|
| 29. bxc3 | ♖xc3 | 33. ♜xf6 | ♖xf3 |
| 30. ♖xg7+ | ♜xg7 | 34. ♜h6+ | ♜e7 |
| 31. ♖xg7+ | ♜xg7 | 35. ♜h4+ | ♜d6 |
| 32. ♜g5+ | ♜f8 | 36. ♜d4+ | |

Y las negras abandonaron. La última partida de este capítulo también demuestra el gran poder de las torres en una columna.

LOS PEONES SON ARMAS OFENSIVAS

Veamos ahora el papel que desempeñan los peones en el ajedrez. Ya desde las primeras jugadas es evidente su importancia en la fiscalización de las casillas centrales. Además, son útiles tanto como armas defensivas (cubriendo al rey y controlando las vías de acceso del rival) o como armas ofensivas, haciendo retroceder a las piezas enemigas y avanzando para abrir líneas.

Veremos un ejemplo fantástico. Obsérvese la potencia agresiva de los peones de ambos bandos y el poder de un peón libre en el final, que decide la lucha.

Blancas: Gligoric

Negras: Tringov

Defensa india de rey

- | | | | |
|--------|-----|--------|-----|
| 1. d4 | ♟f6 | 4. e4 | d6 |
| 2. c4 | g6 | 5. ♟f3 | 0-0 |
| 3. ♟c3 | ♟g7 | 6. ♟e2 | e5 |

Las blancas no obtienen nada con el intento de ganar el peón. Por ejemplo, 7. dxe5 dxe5 8. ♖xd8 ♜xd8 9. ♗xe5 ♗xe4.

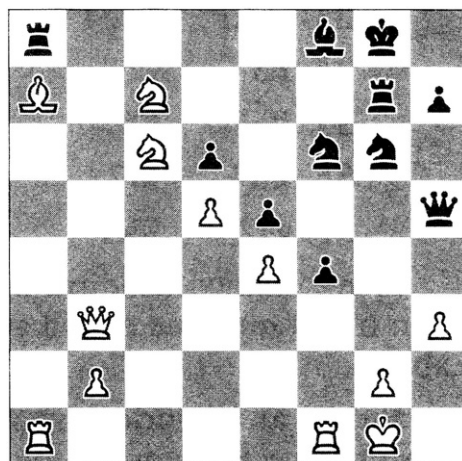
7. ♗e3 ♗c6	11. f3 f4
8. d5 ♗e7	12. ♗f2 g5
9. ♗d2 ♗e8	13. c5 ♜f7
10. 0-0 f5	

Esta posición es característica de la Defensa india de rey. Las negras atacan el flanco de rey y las blancas lo hacen en el ala dama.

14. ♗c4 ♗g6	16. ♗b5 b6
15. cxd6 cxd6	

Si 16... a6 la casilla b6 sería una debilidad permanente para las negras.

17. a4	♗f8
18. a5	♗d7
19. ♖b3	bxa5
20. ♗xa5	g4
21. fxg4	♖g5
22. ♗c6	♜g7
23. ♗xa7	♗f6
24. ♗c7	♗xg4!!
25. ♗xg4	♖xg4
26. h3	♖h5



26... ♖h5

¿Cómo deben continuar las blancas? ¿Conviene aceptar el gentil ofrecimiento de la torre? Si 27. ♗xa8 ♗h4! Con endemoniado ataque: 28. ♜f2 f3 29. g4 ♗xg4 30. hxg4 ♖xg4+

31. ♖h1 ♗g2 32. ♜xf3 (32. ♜xf3 ♜h4+ 33. ♗g1 ♗e1+ 34. ♗f1 ♗xf3 gana fácilmente) 32... ♗e3 33. ♜f2 ♜h3+ 34. ♜h2 ♜f3+ con mate en la siguiente. La partida prosiguió entonces.

27. ♗e6!! ♗xe4

Las negras prefieren sacrificar la calidad conservando cierta iniciativa. Si 27... ♜f7 28. ♜f3 detiene el ataque e impone fácilmente el peón b.

28. ♗xg7	♗xg7	31. b4	e4
29. ♜f3	♜xf3	32. fxe4!	
30. gxf3	♗g5		

Gligoric devuelve el material para entrar a un final en el que el peón b libre gana sin complicaciones.

32...	♗xa1	38. ♜a1!	♜xa1
33. ♜xa1	♗xe4	39. ♗xa1	♗e7
34. b5	♗c5	40. ♗xe7	♗xe7
35. ♜e1	♗b7	41. ♗f3	♗c5
36. ♗d4	♗f7	42. ♗xf4	Abandonan
37. ♗f2	♜a3		

El rey blanco acudiría al flanco de dama y apoyaría el peón b en tanto que el alfil atacaría el peón d, paralizando el caballo.

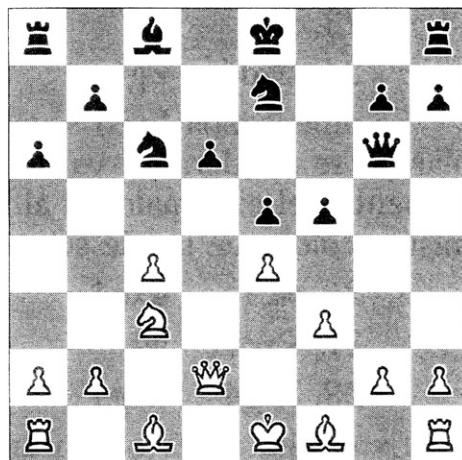
Vimos al Gligoric inspirado, demostrando por qué ha sido once veces campeón de Yugoslavia.

PUNTOS FUERTES Y DÉBILES

La siguiente partida ilustra la importancia de conocer los propios puntos fuertes y débiles, así como los del adversario:

Blancas: Ljubojevic
Negras: Ivanovic
Defensa siciliana

- | | |
|---------|------|
| 1. e4 | c5 |
| 2. ♖f3 | ♟c6 |
| 3. d4 | cxd4 |
| 4. ♖xd4 | e5 |
| 5. ♖b5 | a6 |
| 6. ♖d6+ | ♙xd6 |
| 7. ♗xd6 | ♗f6 |
| 8. ♗d2 | ♗g6 |
| 9. f3 | ♟ge7 |



11... f5

- | | |
|---------|----|
| 10. c4 | d6 |
| 11. ♖c3 | f5 |

Las piezas negras han alcanzado movilidad, pero a cambio de una debilidad crónica en su estructura de peones: el peón d está retrasado y débil. Así pues, las casillas d6 y d5 de las negras son puntos débiles para ellas, en tanto que son casillas fuertes para las blancas. Veamos cómo Ljubojevic impone esta ventaja.

- | | | | |
|----------|------|----------|-----|
| 12. b3 | 0-0 | 18. ♙f1 | ♖h4 |
| 13. ♙b2 | ♙e6 | 19. ♗f2 | g5 |
| 14. ♙d3 | ♞ad8 | 20. h3 | ♞d7 |
| 15. 0-0 | f4 | 21. ♞d3 | ♞g7 |
| 16. ♖d5 | ♗h5 | 22. ♞ad1 | ♗f7 |
| 17. ♞fd1 | ♖g6 | | |

Cada bando ocupa las mejores columnas. Las negras preparan h5 buscando contrajuego en el flanco de rey y sacrificando el peón d débil.

23. ♖b6 h5 25. c5 ♔h7
 24. ♗xd6 ♖g6

Se amenazaba ♗xe6 seguido de la clavada con ♕c4. Las blancas se apoderaron ya del centro y se desembarazan hábilmente del alfil malo (el alfil que se mueve por casillas del mismo color que las de sus peones).

26. ♕c4 ♕xc4 29. fxg4 f3
 27. ♖xc4 g4 30. ♖e3 ♗f4
 28. hxg4 hxg4 31. ♖f5 ♗xg4

La casilla f5 es otro punto fuerte para las blancas; al bloquear la columna f han eliminado toda posibilidad de contrajuego de las negras.

32. ♗xf3 ♖f4 35. ♗xf5+ ♗xf5+
 33. ♗d7 ♖e2+ 36. exf5
 34. ♔f2 ♗xf5

Y las negras resignaron.

LA PAREJA DE ALFILES

En términos estratégicos, se habla de la “ventaja de la pareja de alfiles” cuando un bando enfrenta con sus dos alfiles a un alfil y caballo o a dos caballos adversarios. En estas circunstancias, la acción conjunta de la pareja de alfiles resulta poderosa tanto en el medio juego como en la fase final de la partida.

En la siguiente partida, se ilustra el manejo de la pareja de alfiles. El jugador de piezas blancas, Antonio Agudelo, entrega la calidad, es decir, cambia su torre por un caballo, con el propósito de activar potentemente sus respectivos alfiles en las dos grandes diagonales.

Blancas: Antonio Agudelo (Colombia)

Negras: Rubens Filguth (Brasil)

Torneo León de Greiff *in memoriam*, Bogotá, 1976

Apertura Reti

- | | |
|--------|---------|
| 1. ♖f3 | 6. ♖c3 |
| 2. g3 | 7. d4 |
| 3. ♕g2 | 8. ♜xd4 |
| 4. 0-0 | 9. ♖d1 |
| 5. c4 | |

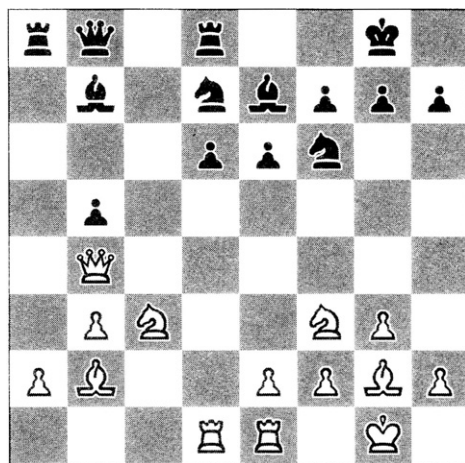
Según Agudelo, era de considerar 9. e4

- | | |
|---------|-----------|
| 10. b3 | 12. ♜f4 |
| 11. ♕b2 | 13. ♖e1?! |

Curiosa jugada que pierde un tiempo valioso, pero respalda un eventual e4 y permite ♖ad1. Obsérvese la fuerte presión de los alfiles blancos.

- | | |
|----------|------|
| 13... | ♖d8 |
| 14. ♖ad1 | b5?! |
| 15. cxb5 | axb5 |
| 16. ♜b4! | |

Golpe sorpresivo que ataca al peón **b** aislado. Es claro que no servía 16. ♖xb5 por 16... ♕xf3 seguido de ♜xb5. Aunque el negro está inferior, se nos ocurre que pudo continuar con 16... ♕xf3 17. ♕xf3 ♖a6 contraatacando en a2 y permitiendo ♖b6.



16... ♜b4!

16... ♖d5 17. ♖xd5 ♗xd5

Parece que las negras se hubieran defendido satisfactoriamente, pero...

18. ♗xd5!! exd5 20. ♖f5 ♗f8

19. ♖d4 ♗c8 21. ♖h6+!

Si 21... gxf6 22. ♗g4+, etc.

21... ♗h8 23. ♖h6+ ♗h8

22. ♖xf7+ ♗g8 24. ♗xd5! ♗a7

Con la idea de... ♖f6

25. ♖f7+ ♗g8

El blanco tiene mate en tres jugadas. ¿Cómo?

26. ♖e5+ ♗h8 27. ♖g6+

El brasileño abandonó ya que es mate en la siguiente.

PROBLEMAS Y ESTUDIOS

No sé que le parecerán al lector los compositores de problemas y estudios; pero a mí me recuerdan a los hechiceros. Toman un puñado de figuras de madera, las ponen sobre el tablero y, de pronto, cobran vida, sometidas a la voluntad del compositor

Y. Averbach

Una faceta apasionante del ajedrez se encuentra en los problemas y en los estudios. Los problemas se diferencian de los estudios, en que el enunciado de un problema indica que se debe dar mate en un número determinado de jugadas, mientras que en un estudio sólo se indica que se ganará, o que se obtendrá el empate.

Conviene conocer algunas ideas generalmente aceptadas en el campo de los problemas y los estudios:

1. En todos los diagramas es costumbre que las blancas avancen de abajo hacia arriba.
2. Por convenio internacional, las piezas blancas juegan y dan mate, empatan u obtienen tablas.
3. Existe un principio de economía según el cual no deben aparecer figuras que no participen en la solución.

4. En la mayoría de los casos en la primera jugada (clave) no se da jaque ni se captura una figura negra.

La solución de problemas y estudios ha sido señalada por muchos grandes maestros como beneficiosa para mejorar la capacidad táctica y se recomienda su resolución, en lo posible, sin ayuda de las manos, analizando mentalmente las variantes cuando la posición no sea muy difícil. Además, proporciona gran satisfacción el resolverlos, así haya que dedicarles algún tiempo.

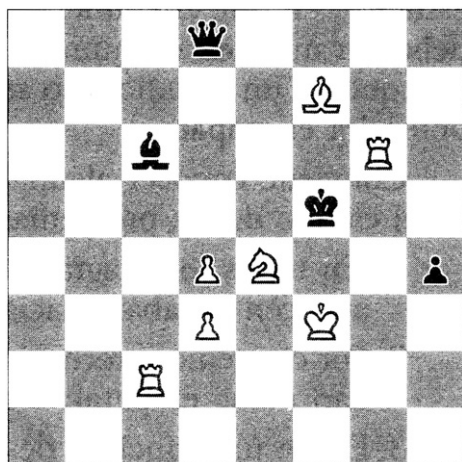
En la sección del *Apéndice*, al final del libro, presentaremos la jugada clave de los problemas y estudios sin dar la solución completa, con el propósito de que si el lector no ha podido solucionarlos, intente de nuevo conociendo la jugada inicial. Después se transcriben allí mismo las soluciones completas.

PROBLEMAS

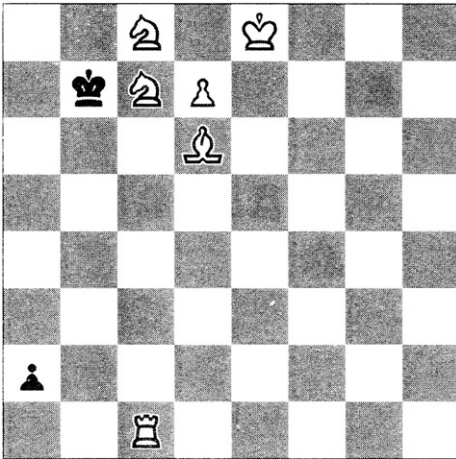
1. ¿Sentido común?

Para comenzar, vale la pena recordar que muchas veces las mejores jugadas no son las evidentes.

Por ejemplo, en este problema la combinación de movimientos que conduce a la victoria es la que más dista del sentido común.



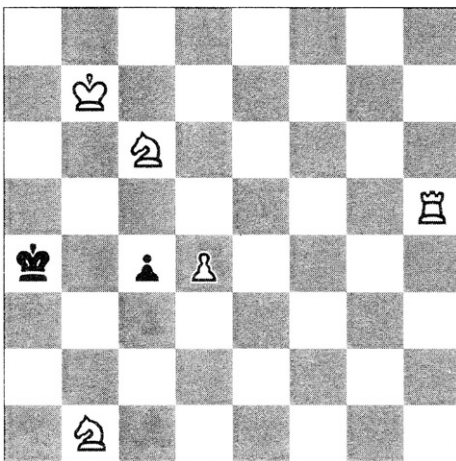
Mate en dos jugadas



Mate en dos jugadas

3. Una genial obstrucción

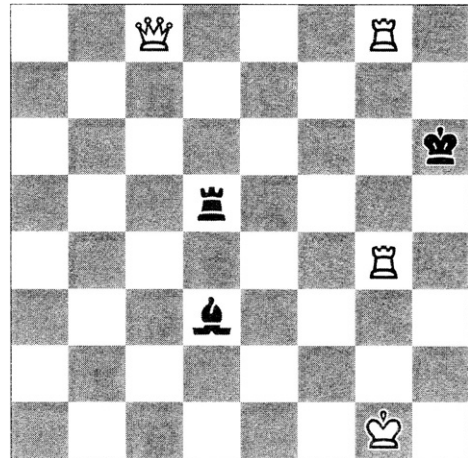
A la derecha se reproduce un problema, planteado por un compositor soviético, en el que se busca obstruir la movilidad de la torre o del alfil.



Mate en dos jugadas

2. Parece imposible

En el problema de la izquierda, aunque al parecer es imposible, una sutil maniobra permite la victoria en tan solo dos movimientos.



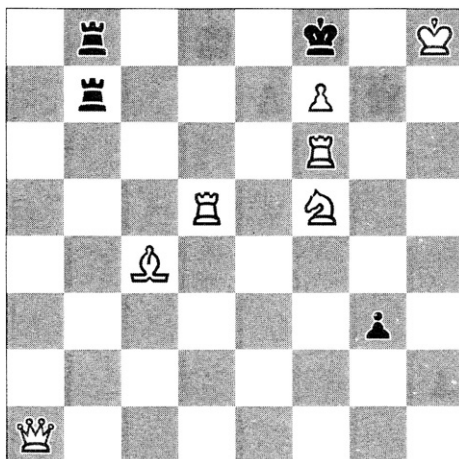
Mate en dos jugadas

4. De un joven de 15 años

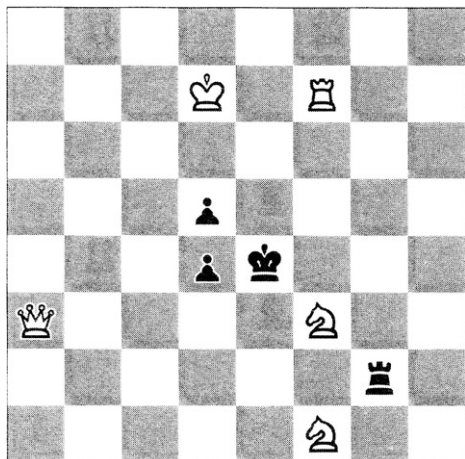
El problema de la izquierda apareció en la revista *Ajedrez Colombiano*, en 1973. Fue creado por Luis Enrique Ramírez, quien por aquel entonces contaba con tan solo 15 años.

5. ¿Cuál será?

En el problema de la derecha, para todas las movidas de las piezas blancas existe una defensa negra, excepto para una. ¿Cuál será?



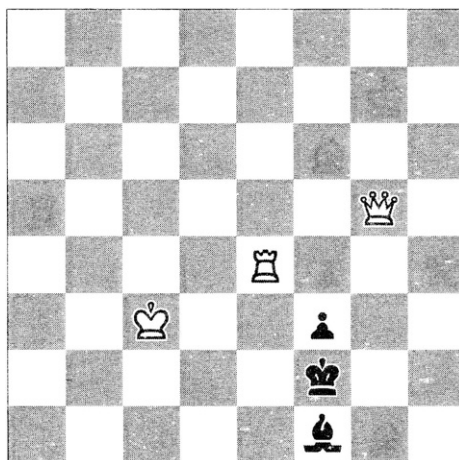
Mate en dos jugadas



Mate en dos jugadas

6. Demasiadas opciones

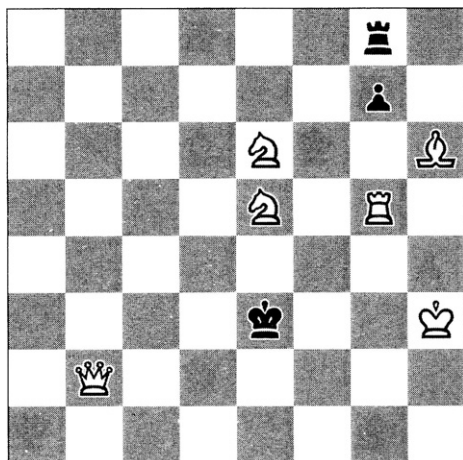
En el diagrama de la izquierda, las piezas blancas tienen ventaja pero, ¿cómo dar el mate más breve?



Mate en dos jugadas

7. Inimaginable

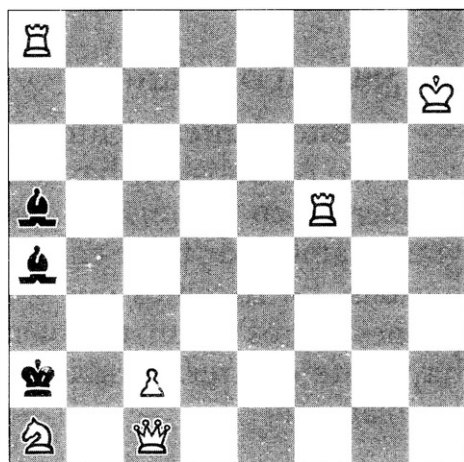
El maestro Steinitz solía decir que si uno buscaba la solución de los problemas de Sam Loyd por jugadas normales, uno terminaría encontrando la solución, pero en el último intento. El problema de la derecha es un ejemplo de ello.



Mate en dos jugadas

9. Si tienes prisa, anda despacio

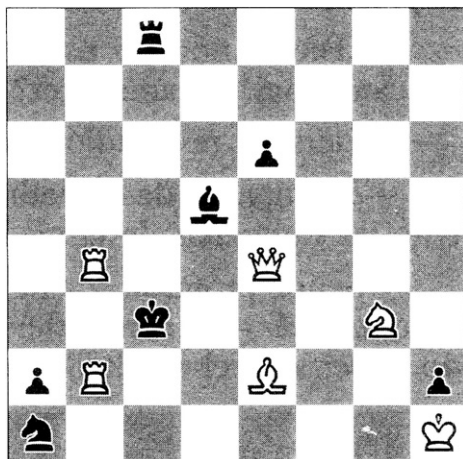
En el problema de la derecha, la defensa parece encontrar muchos recursos, pero la victoria es de las blancas.



Mate en dos jugadas

8. El estilo de Loyd

Éste es un problema al estilo de Samuel Loyd, oriundo de Philadelphia. Nació en 1841 y murió en 1911. Creó también pasatiempos matemáticos, como el famoso rompecabezas del 15.



Mate en dos jugadas

10. La vista engaña

A la izquierda, pareciera como si los incómodos alfiles siempre encontraran modo de cubrir el mate, pero...

11. Como para no dormir

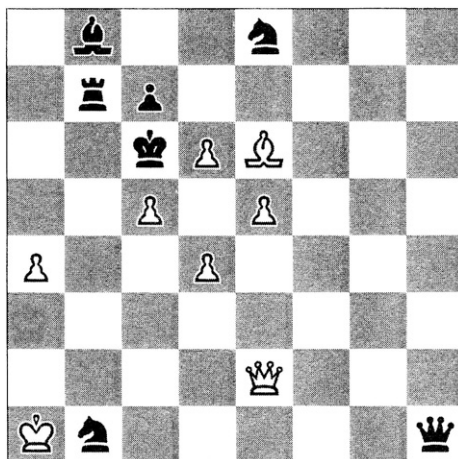
Se cuenta que Adolfo Anderssen permaneció una noche en vela ocupado en solucionar problemas de ajedrez; a la mañana siguiente, cuando la criada fue a despertarlo, el maestro se disgustó por la interrupción. La criada le preguntó:

—¿Pero... no oyó usted las campanas del amanecer?

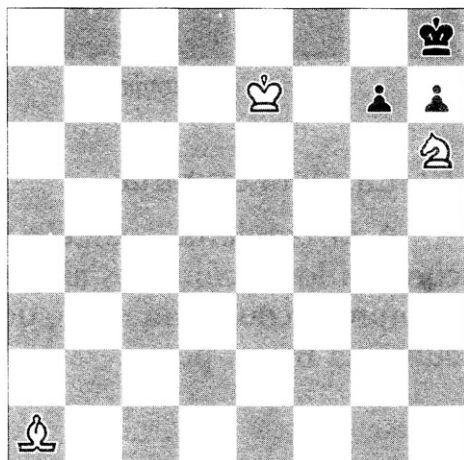
Anderssen respondió pensativo:

—¿Campanas de la madrugada? Habría podido jurar que eran las campanas de la medianoche. ¿No estarás soñando?

—Señor profesor, yo he *dormido* toda la noche y no la pasé *soñando* —la composición que reproducimos arriba pudo haber sido el resultado de aquella noche de insomnio.



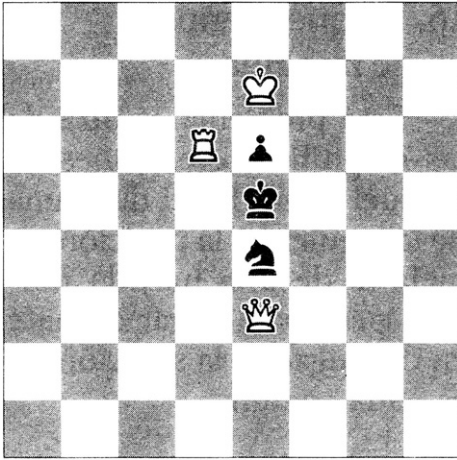
Mate en tres jugadas



Mate en tres jugadas

12. ¿Suben o bajan?

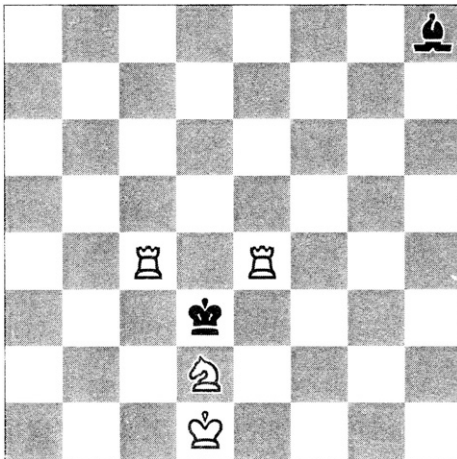
En este planteamiento del soviético A. Gatitsky hay dos problemas en un mismo diagrama, ambos de mate en tres jugadas. ¡Si hacemos que los peones negros suban, también hay mate en tres jugadas de las blancas!



Mate en tres jugadas

14. Obsequio "desinteresado"

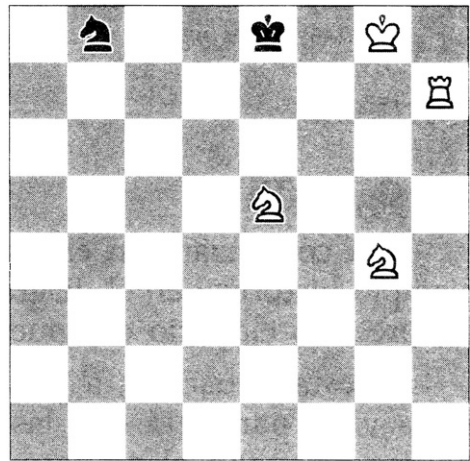
El literato francés Alfredo de Musset creó la composición de la derecha en el siglo XIX.



Mate en tres jugadas

13. Problema numérico

En el VIII Torneo Interzonal de Palma de Mallorca de 1979, el norteamericano Pal Benko compuso cinco problemas donde las figuras forman las letras y los números "P", "1", "9", "7", y "0"; todos de mate en tres! El de la izquierda es el de la cifra "1".



Mate en tres jugadas

15. Uno entre 3.000

Shinkman creó más de 3.000 composiciones. La miniatura de la izquierda cautiva por su simétrica belleza.



Mate en dos jugadas

16. La que menos se imagina

Este problema es otra de las magníficas creaciones de Samuel Loyd. En el diagrama de la izquierda, la posición semeja la de una partida normal, pero para llegar al mate en dos jugadas, la solución no es nada común.

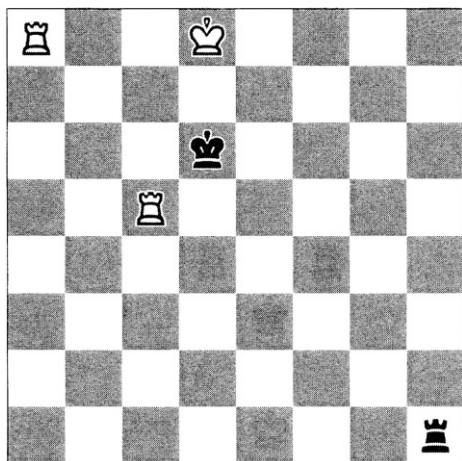
ESTUDIOS

Del siglo XIII

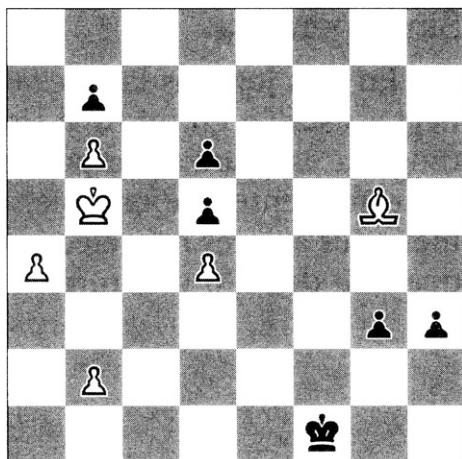
Para comenzar con el tema de los estudios, veamos un ejemplo histórico: en el diagrama de la derecha se reproduce un precioso ejercicio compuesto hace siete siglos.

En esta situación, a primera vista pareciera que las negras alcanzan el empate, gracias a la amenaza que se cierne sobre la torre y a la inminencia del mate en la casilla h8.

Sin embargo, un solo movimiento de las blancas cambiará las cosas por completo.



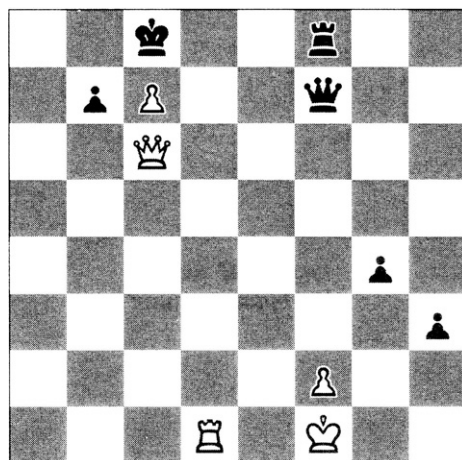
Las blancas ganan



Las blancas juegan y empatan

Zug-Zwang

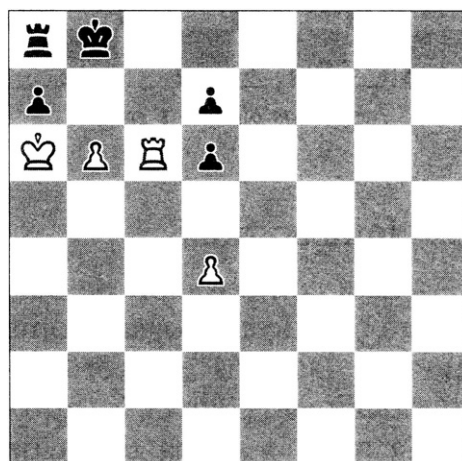
Las blancas forzarán lo que se denomina *Zug-Zwang*, es decir, que el turno de jugar para el negro será perdedor.



Las blancas juegan y ganan

Recurso insólito

Aparentemente, las blancas están perdidas ya que el negro se dispone a coronar con los peones de caballo o torre; no obstante, hay un recurso insólito.

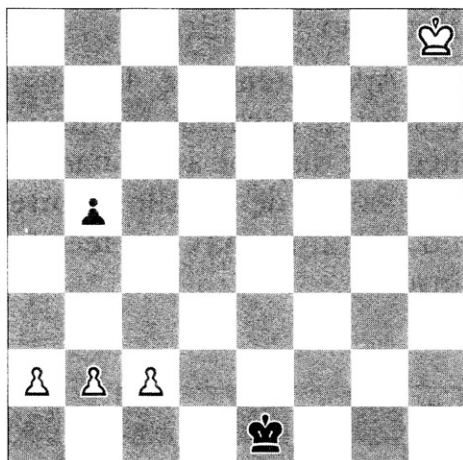


Juegan las blancas y ganan

La valiosa combinación

En el estudio de la izquierda, se ilustra muy claramente el valor de una combinación, de movimientos apropiada.

En este caso, un brillante despliegue táctico de parte de las blancas les permitirá forzar un final ganador.



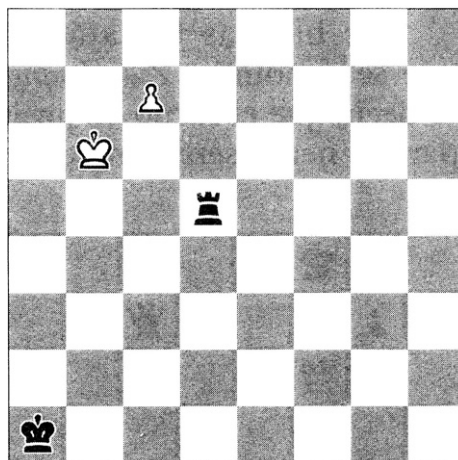
Juegan las blancas y ganan

Sin esperanza

En tres jugadas las piezas negras estarán en un final sin ninguna esperanza. Se puede ver claramente que una pieza menor es a veces más efectiva que una dama o una torre.

Un famoso final

Esta composición de Saavedra ha sido catalogada como una de las más extraordinarias del juego ciencia. Se aproxima mucho a una situación de final de partida en la que, aparentemente, las blancas cuentan con una ventaja incontenible. Sin embargo, gracias al poder de la estrategia, las blancas encontrarán la clave de la victoria en la selección de la pieza adecuada al promover su peón.



*Juegan las negras,
las blancas ganan*

PARTIDAS SELECCIONADAS

Es verdaderamente agradable rehacer y analizar las partidas de los grandes jugadores y apreciar sus brillantes combinaciones, su técnica refinada. Y mientras uno se divierte, al mismo tiempo mejora su juego y se forma ideas que luego le servirán para sus propias partidas

Reinfeld

EL LEGADO DE ROBERT FISCHER

En opinión del G. M. G. Kasparov, Robert Fischer ha sido el mejor jugador de todos los tiempos; si bien las comparaciones no son siempre provechosas, sí veremos cómo el estilo del excampeón mundial fue muy agudo y profundo. El tipo de jugada 15... ♖xf2! —que pertenece a la partida que reproducimos más adelante—, conmovió el ambiente magistral del juego ciencia y marcó la tendencia del estilo actual.

En el libro *My 60 Memorable Games*, escrito en la primera época de actividad de Fischer, figura el sensacional encuentro contra R. Byrne, el cual acompañamos con algunos comentarios del genio estadounidense.

Blancas: R. Byrne

Negras: R. Fischer

Campeonato de los EE. UU., 1963

Defensa Gruenfeld

1. d4	♠f6	3. g3	c6
2. c4	g6	4. ♗g2	

“El año anterior, en el campeonato de los Estados Unidos alcanzamos la misma posición, pero Byrne continuó 4. d5 b5!”

4...	d5	5. cxd5	
------	----	---------	--

“5. ♣b3 mantiene más tensión”.

5...	cx d5	8. ♠ge2	♠c6
6. ♠c3	♗g7	9. 0-0	b6
7. e3	0-0	10. b3	♗a6

“Es difícil para ambos desequilibrar esta variante simétrica”.

11. ♗a3	♞e8
---------	-----

“Una buena alternativa ahora para el blanco hubiera sido 12. ♞cl. La sugerida 12. f4 para prevenir 12... e5 tiene cierto interés, pero 12... e6 y ♗f8 y doblando torres en c, da ventaja negra”.

12. ♣d2	e5!
---------	-----

“Me preocupé un tanto por debilitar mi peón d pero sentí que la tremenda actividad obtenida por mis piezas menores no daría tiempo al blanco de explotar mi debilidad”.

13. dxe5	♠xe5	14. ♞fd1?	
----------	------	-----------	--

“Sumada a otro triste caso titulado *La torre errónea*. Correcta era 14. ♖ad1 y en los análisis se ve un juego favorable al blanco”.

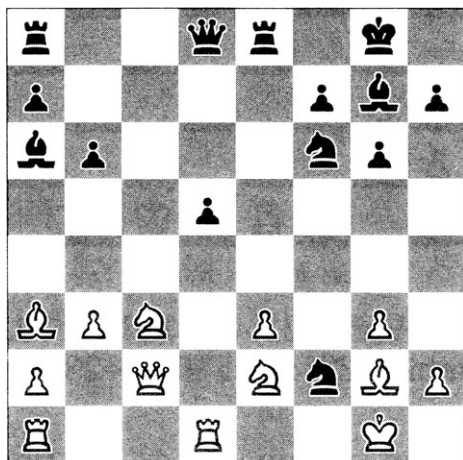
F. Kirby, editor de una publicación ajedrecística expresó que transformar este tipo de posición en mate en las jugadas siguientes era más asunto de brujería que ajedrez.

“En caso de que se hubiera jugado: 14. ♖ad1 solo habría servido ...♣c8! Manteniendo la presión”.

14... ♔d3! 15. ♣c2

“Difícil encontrar respuesta a ...♕e4”.

15... ♕xf2!



“La clave del juego negro. ¡La justificación para este sacrificio no es evidente sino hasta cuando el blanco resigna!”

16. ♕xf2 ♔g4+ 18. ♣d2 ♕xg2!

17. ♕g1 ♕xe3

“Eliminando el alfil quedan sin defensa alguna las casillas blancas”.

Byrne, por su parte, comentó: “Cuando me senté a calcular por qué Fischer había escogido tal línea perdedora vino 18... ♖xg2!”

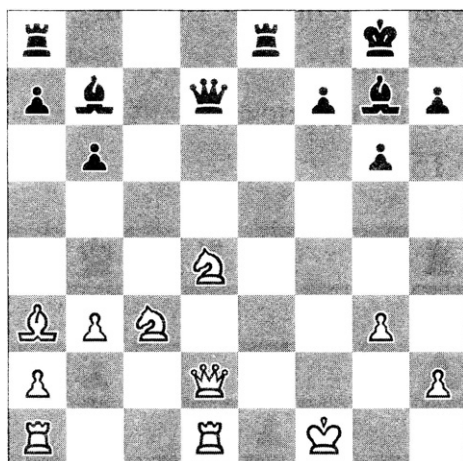
19. ♔xg2 d4!

20. ♗xd4 ♕b7+

El rey está a la merced del negro y no sirve 21. ♔g1 por ♕xd4+ 22. ♖xd4 ♜e1+! 23. ♔f2 ♖xd4+ 24. ♜xd4 ♜xa1, etc.

21. ♔f1

♖d7!



Las blancas resignan

“Esperé 22. ♖f2 ♖h3+ 23. ♔g1 ♜e1+!! 24. ♜xe1 ♕xd4 con mate pronto. También 22. ♗db5 ♖h3+ 23. ♔g1 ♕h6, bajando el telón”.

“La combinación culminante es tan profunda, expresó Byrne, que aún cuando resigné, dos grandes maestros que estaban comentando el juego para los espectadores en otro cuarto, icreían que yo tenía el juego ganado!”

UN EJEMPLO DE KARPOV

Mucho se ha hablado del estilo seguro de Karpov. Según Botvinnik, él no tiene rival en la habilidad para situar sus

piezas en el tablero. Usualmente las ubica en posiciones invulnerables, en tanto que las de sus rivales corren permanente peligro. Veámoslo en una de sus más célebres partidas.

Blancas: Karpov

Negras: Pfleger

Hannover, 1983

Defensa Pirc

1. e4	d6	5. ♖e2	0-0
2. d4	♟f6	6. 0-0	c6
3. ♟c3	g6	7. ♞e1	♟bd7
4. ♟f3	♙g7		

Con esta defensa las negras intentan desviar la apertura PR hacia un medio juego análogo al de la Defensa india de rey.

8. ♙f4	♟h5	12. ♞ad1	♞e7
9. ♙g5	h6	13. a4	♞e8
10. ♙e3	e5	14. a5!	
11. ♞d2	♟h7		

Restringiendo a las negras en el flanco dama. La idea de esta jugada es que si 14... ♟f8 15. dxe5 dxe5 16. a6 con gran presión. El planteamiento de las blancas es ideal.

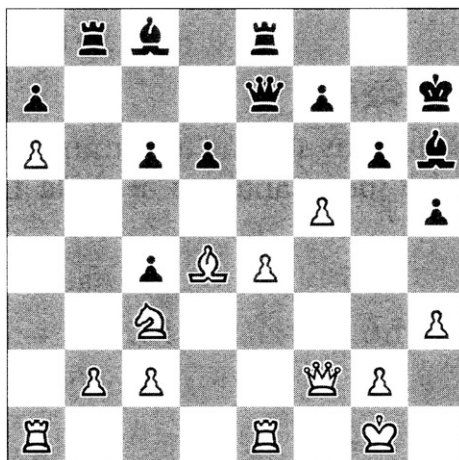
14...	♟hf6	17. ♙xd4	♟e5
15. h3	♙f8	18. ♞e3	♟xf3+
16. ♞a1	exd4		

La alternativa 18... c5 también ocasionaba problemas a las negras. Por ejemplo 18... c5 19. ♙xe5 dxe5 20. ♙c4 con gran ventaja, pues no serviría ♙e6? 21. ♟xe5

19. ♕xf3 h5 20. a6?

Karpov dice que era el momento para el avance 20. e5! dxe5 21. ♖xe5 ♗xe5 22. ♕xe5 ♜e6 23. ♕xf6 ♜xf6 24. ♞e8 seguido de ♞d1, ♞d8 y a6 con abrumadora ventaja.

20...	♞d7	24. ♕xc4	bxc4
21. ♖d2	♞e5	25. f5	♕h6
22. ♕e2	b5	26. ♗f2	♜b8
23. f4	♞c4		



La posición negra empieza a derrumbarse y no se ven posibilidades de contrajuego. Pflieger intenta ocupar la columna b pero...

27. fxg6+	fxg6	30. ♕c5	♗g7
28. e5!	d5	31. a7	♕b7
29. ♕xa7	♜xb2	32. ♕a3	

Y las negras abandonaron ya que en estas circunstancias la torre no tiene escapatoria.

KASPAROV AL ATAQUE

Kasparov tiene un estilo de juego sumamente emprendedor, al igual que Alekine o Fischer. En esta partida sacrifica un alfil con el propósito de dejar expuesto al rey de su rival:

Blancas: Kasparov

Negras: Portisch

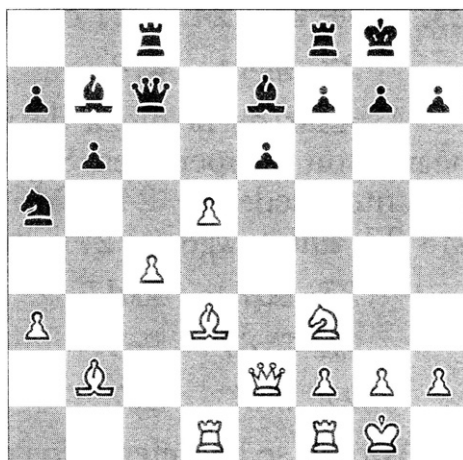
Niksic, 1983

Defensa india de dama

- | | | | |
|---------|------|----------|-------|
| 1. d4 | ♟f6 | 8. bxc3 | ♙e7 |
| 2. c4 | e6 | 9. ♙b5+ | c6 |
| 3. ♟f3 | b6 | 10. ♙d3 | c5 |
| 4. ♟c3 | ♙b7 | 11. 0-0 | ♟c6 |
| 5. a3 | d5 | 12. ♙b2 | ♞c8 |
| 6. cxd5 | ♟xd5 | 13. ♚e2 | 0-0 |
| 7. e3 | ♟xc3 | 14. ♞ad1 | ♚c7?! |

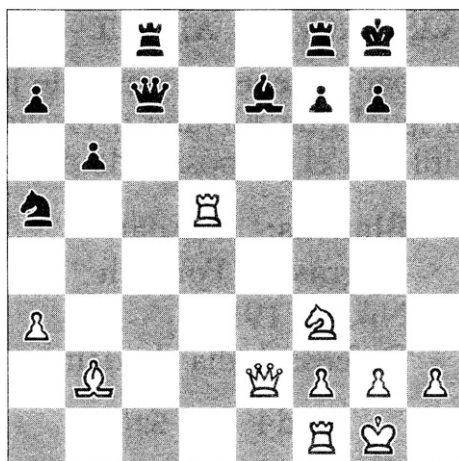
Es más usual 14... cxd4, aunque hacía poco Portish había logrado un juego satisfactorio luego de 14... ♚c7 15. e4 ♟a5. La próxima jugada de Kasparov es una novedad: dicho movimiento impide 15... ♟f6 por 16. d5 ♟e5 17. ♟xe5 ♙xe5 18. ♟xh7+, seguido de ♚h5+ y ♙xe5 ganando un peón.

- | | |
|----------|------|
| 15. c4! | cxd4 |
| 16. exd4 | ♟a5 |
| 17. d5! | exd5 |



Posición luego de 17. d5!

Kasparov se siente como pez en el agua en este tipo de posiciones: esta ruptura del centro es típica de su estilo. Él mismo explicó que si 17... ♖xc4 18. ♜e4 g6 19. ♙xc4 ♜xc4 20. ♜e5 f6 21. ♜xe6+ ♜f7 22. ♜c1 ♜a6 23. d6 ♜xc1 24. ♜xc1 ♙d8 25. ♗g5! fxg5 26. ♜c7!! ♖xc7 27. ♜e8+ ♜f8 28. ♜e5 con mate inevitable.



20... ♗g8

18. cxd5 ♙xd5

19. ♙xh7+ ♗xh7

20. ♜xd5 ♗g8

¿Cómo atacaría usted con las blancas? La continuación que se ingenia Kasparov es realmente sorprendente:

21. ♙xg7!! ♗xg7

22. ♗e5 ♜fd8

La única respuesta posible. Si por ejemplo 22... ♜cd8? 23. ♜g4+ ♗h8 24. ♗d7! con mate inevitable.

23. ♜g4+ ♗f8

24. ♜f5 f6

A pesar de la pieza de ventaja, las dificultades de las negras son insuperables. Siguiendo el hilo de la partida, una variante puede ser: 24... ♙d6 seguiría 25. ♜f6 ♗g8 26. ♜g5+ ♗f8 27. ♜h6+ ♗g8 (si 27... ♗e8 28. ♜e1) 28. ♜d4.

25. ♗d7+ ♜xd7

28. ♜h8+ ♗f7

26. ♜xd7 ♜c5

29. ♜d3 ♗c4

27. ♜h7 ♜c7

30. ♜fd1! ♗e5?

Portish se ha defendido con gran precisión, pero omite la mejor réplica: 30... ♙d6! aunque aún así las blancas conserva-

rían la ventaja luego de 31. ♖d5! ♜c6 32. h4 según los comentarios de Kasparov.

31. ♖h7+ ♔e6

Se inicia la peregrinación del rey. Si 31... ♠f8 32. ♖d8+ gana de inmediato.

32. ♖g8+ ♔f5 34. ♚d4+ ♔f3
33. g4+ ♔f4 35. ♖b3+ Resigna

Si 35... ♖c3 36. ♜d5+ y no hay nada que hacer.

UNA SICILIANA TÍPICA

En la defensa siciliana es usual que las blancas ataquen en el flanco rey en tanto que el territorio de las negras es el flanco dama.

Veamos una partida que seguramente puso en jaque a muchos de los espectadores en el momento en que se jugó. Cada bando concentra todas su fuerzas en su respectivo sector, desatándose una verdadera carrera “contrarreloj”.

Blancas: Ermenkov

Negras: Semkov

Campeonato de Bulgaria, 1983

1. e4	c5	6. ♖e2	♟f6
2. ♟f3	♟c6	7. 0-0	♖e7
3. d4	cx d4	8. ♘h1	0-0
4. ♟xd4	e6	9. f4	♖d7
5. ♟c3	d6	10. ♟b3	♝c7

El objetivo de la última jugada de las blancas es el de impedir temas basados en ... Nxd4 y ... Qc6 . Estos temas faci-

litan el despliegue de las piezas negras y permiten un eventual ...d5.

11. ♕f3	♖fd8	14. g5	a6
12. ♗e2	♙e8	15. ♕g2?	
13. g4!	♙d7		

Se imponía 15. a4! impidiendo el golpe ...b5 que libera a las negras en el flanco dama. Tras a4 podría seguir 15... b6 16. ♕e3 ♙c5 con juego agradable para ambos.

15...	b5	19. ♙d1	a5
16. a3	♖ab8	20. f5	b4
17. ♕e3	♙b6	21. ♙f2	bxa3
18. ♖ael	♙a4		

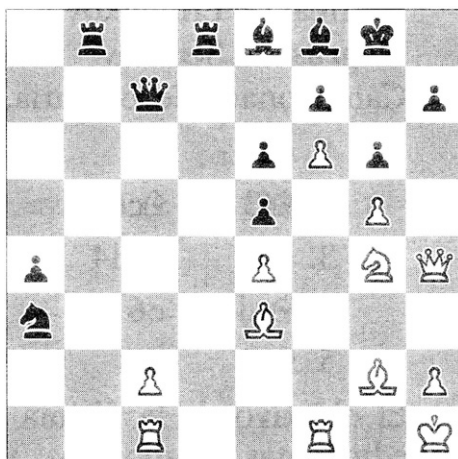
No servía 21... ♙xb2? porque la respuesta sería 22. f6 ♕f8 23. fxg7 con fuerte ataque. En cambio, tras 21... bxa3, ya no sirve 22. f6 por ...axb2! 23. fxe7 ♙xe7.

22. bxa3	♙e5	24. ♗h5	♙b5
23. ♙d4	♙c3	25. f6	g6

La clave de la defensa. Al bloquear el flanco rey el ataque blanco pierde agilidad.

26. ♗h4	♕f8
27. ♙f3	♙xa3
28. ♙xe5	dxe5
29. ♙g4	a4
30. ♖c1	

Las blancas no pueden apresurarse en el flanco rey.



Si 30. ♖f3 ♖b1 31. ♞xb1 ♠xb1 32. ♜h6+ ♜h8 33. ♞h3 ♞d1+ 34. ♙g1 ♚a7.

30... ♜c4	34. c3 a3
31. ♜h6+ ♜h8	35. ♞h3 a2
32. ♖f3 ♜xe3	36. ♙f1
33. ♞xe3 ♞b3!	

Si ahora 36. ♜f5 h5 37. ♜g3 ♞xc3 frenaría el ataque.

36... ♞b1	40. ♜g2 a1 ♚
37. ♜f5 h5	41. ♜xh5 ♞g1+
38. ♜g3 ♞d3	42. ♜f3 ♚d1+
39. ♙xd3 ♞xc1+	43. ♙e2 ♚xc3+

Y las blancas abandonaron.

ZAPATA, PRIMER GRAN MAESTRO

Los éxitos que ha obtenido Alonso Zapata constituyen la mejor muestra de su extraordinario nivel técnico. Primero fue subcampeón mundial juvenil en Austria, en 1977. Obtuvo la codiciada norma de Gran Maestro Internacional por sus triunfos en Cuba en el Capablanca *in Memoriam* (1980) y en el torneo Carlos Manuel Céspedes (1984). Ésta fue la primera vez que un colombiano obtuvo este título, hecho que marca toda una era dentro de nuestro ajedrez.

En la partida que veremos, Zapata, con un inusitado despliegue técnico, se impone en forma contundente frente a un cotizado rival, quien ha sido campeón de Yugoslavia, potencia ajedrecística mundial.

Los comentarios de este encuentro están basados en el análisis de Zapata.

Blancas: Nikolic

Negras: A. Zapata

Interzonal de Túnez, 1985

Defensa india de rey

1. d4	♟f6	5. g3	d6
2. c4	g6	6. ♖g2	♟c6
3. ♟f3	♙g7	7. 0-0	a6
4. ♟c3	0-0		

La próxima jugada es una idea de Korchnoi.

8. h3	♜b8	9. e4	b5
-------	-----	-------	----

El siguiente avance de peón ha sido empleado con éxito por los soviéticos Boleslavsky y Geller.

10. e5	dxe5	13. e6	fxe6
11. dxe5	♙xd1	14. cxb5	axb5
12. ♜xd1	♟d7	15. ♙e3	

Otras opciones son 15. ♟g5 y 15. ♙f4, de acuerdo con el estilo individual.

15...	b4!
-------	-----

Una novedad teórica preparada especialmente para este interzonal.

Lo usual es 15... ♟b6 16. ♟d4 ♟xd4 17. ♙xd4 ♙xd4 18. ♜xd4 c5 con igualdad. La torre negra de la columna b gana movilidad con la jugada 15... b4.

16. ♟a4	♟ce5
---------	------

Si ahora 17. ♟xe5 ♙xe5 18. ♙a7 ♜b5 19. ♙c6 ♜a5!, proporciona ventaja a las negras. O si 17. ♟g5 ♟f6 18. ♟c5 ♜b6 con juego satisfactorio para el segundo jugador.

17. ♖d4 ♖b6

Si 18. ♖c5 ♔f7! Era una idea que tenía en mente.

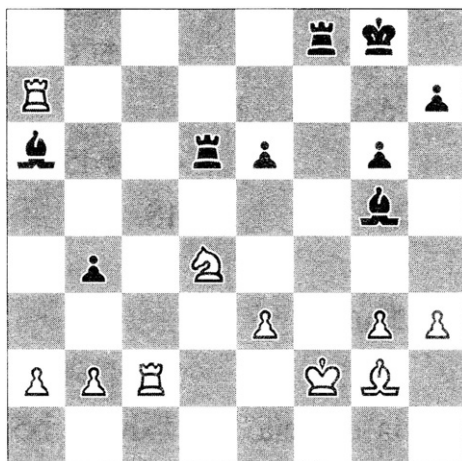
18. ♖xb6 ♖xb6 19. ♖a1 ♖d6.

Las negras buscan crear “situaciones de lucha”, al decir de Zapata.

20. ♖xc7 ♔a6 21. ♖xe7 ♖fd8

Ahora los papeles se han cambiado: son las blancas las que tienen un peón de ventaja pero la iniciativa es de las negras. El dominio de la columna y la pareja de alfiles serán armas efectivas en manos de Zapata. No sirve 22. ♖xg7+ por ♔xg7 23. ♖xe6+ ♔f6 ganando.

22...	♔f6	25. fxe3 ♔g5
23. ♖a7	♖c4	26. ♔f2 ♖f8+
24. ♖c2	♖xe3	



Si 27. ♔f3 e5 28. ♖cc7 ♔h6 29. ♖c6 sería refutada 29. ♖xh7 con g5! Ganando. 29... e4 30. ♖xa6 ♖xf3+! 31. ♔e2 ♖xe3+ 32. ♔f2 ♖f6+ 33. ♔g2 ♖e2+ 34. ♔g1 ♔e3+ seguido de mate.

27. ♖f3	e5	30. axb3	♙a5+
28. e4	♙d8	31. ♖d2?	
29. ♙e1	b3		

31. b4! era necesaria para desviar al alfil negro de la casilla b6, evitando el jaque doble al rey y a la torre de a7.

31... ♖fd8

Ante la fuerte presión negra, las blancas pierden material y llegan a un final en donde los dos peones doblados no compensan la calidad.

32. ♖xa6	♖xa6	38. ♙c4+	♙f8
33. ♙e2	♙xd2	39. ♖d2	♖xd2
34. ♖xd2	♖b8	40. ♙xd2	♙e7
35. ♙f1	♖a1	41. h4	♙d6
36. ♖d1	♖a2	42. ♙e3	♙c5
37. ♙e1	♖xb2	43. ♙f3	♖f8+?

Habría ganado fácil 43... h5.

44. ♙g4	h6	47. ♙d5	♙e3
45. ♙d5	♖f6	48. b4	♙f2
46. ♙c4	♙d4		

Era mejor 48... ♖b6.

49. h5	gxh5+	50. ♙h4
--------	-------	---------

Mayor resistencia ofrecía 50. ♙xh5 y b5, aunque de todas formas ganarían las negras.

50...	♖b6	52. ♙xg4	♙e3
51. g4	hxg4	53. ♙h5	♖xb4

Y las blancas abandonaron.

EL JUEGO DEL G. M. GILDARDO GARCÍA

Gildardo García es una de las grandes figuras del ajedrez colombiano. Su juego, basado en un profundo sentido posicional, demuestra una singular habilidad táctica. En la siguiente partida realiza un brillante sacrificio de dama cuyos frutos se verán diez jugadas más tarde.

Blancas: Gildardo García

Negras: Polo Galarza

Encuentro Colombia-Ecuador, 1978

Defensa siciliana

- | | | | |
|--------|-------|---------|-----|
| 1. e4 | c5 | 4. ♖xd4 | ♟f6 |
| 2. ♖f3 | d6 | 5. ♖c3 | a6 |
| 3. d4 | cx d4 | | |

Esta es la variante Najdorf, una de las líneas más populares de la Defensa siciliana.

- | | | | |
|--------|-----|----------|------|
| 6. ♔g5 | e6 | 8. ♜f3 | ♜c7 |
| 7. f4 | ♔e7 | 9. 0-0-0 | ♟bd7 |

Las blancas plantean el enroque largo para disponerse al asalto en el flanco rey. A las negras les corresponde contraatacar en el flanco dama, aunque en esta partida es ignorado por Galarza, con las consecuentes dificultades.

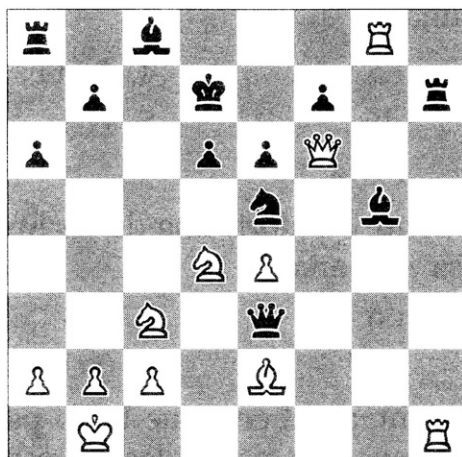
- | | | | |
|----------|-----|----------|-------|
| 10. ♔e2 | h6 | 14. ♜hf1 | hxg5 |
| 11. ♔h4 | ♜g8 | 15. ♔xg5 | ♟h7 |
| 12. ♜g3 | g5 | 16. h4 | ♟xg5 |
| 13. fxg5 | ♟e5 | 17. hxg5 | ♔xg5+ |

Las negras aparentemente han logrado contener el ataque, pero la falta de cooperación entre sus piezas es una notoria desventaja.

18. ♖b1	♙g7	21. g4	♙e7
19. ♖h1	♙h6	22. g5!	
20. ♗f2	♙h7		

Sacrificando un peón con el fin de abrir líneas en el flanco rey. Es muy instructiva la forma como García se aprovecha de la mala posición del rey negro.

22...	♙xg5	24. ♖g8+	♖d7
23. ♖dg1	♙e3	25. ♗f6	♙g5



¿Cómo continuaría el lector? La torre, la dama y el caballo blancos están amenazados y no es posible 26. ♖xh7 por ...♙c1# mate. Pero García encuentra un recurso táctico insospechado:

26. ♙xe6+!!	fxe6	28. ♖f5!	exf5
27. ♖xh7+	♙e7		

Si las negras salvan su dama mediante 28... ♗f2 entonces las blancas ganan con 29. ♖xe7 ♙e1+ 30. ♙d1 d5 31. ♖xc8+ ♖c6 32. exd5+ exd5 33. ♖e7+ ♖c5 34. ♖xa8 d4 35. ♖c8+

♖b6 (Si 35... ♗c6 36. ♗ed5 dxc3 37. ♗xc3 con gran ventaja material) 36. ♗ed5+ ♖a7 37. ♖cc7 con mate inevitable.

29. ♗d5 ♜xe4

Si ahora 29... ♜xe2 seguiría 30. ♖xe7+ ♖c6 31. ♖c7+ ♖b5 32. a4+! ♖a5 33. b4+! ♖xa4 34. ♗c3+ con gran ventaja.

30. ♗f6+ ♖e6 32. ♖e8 ♗c6

31. ♗xe4 fxe4

Y ahora García remata con una última combinación que no da tiempo a las negras para despertar en el ala dama.

33. ♖xc8 ♖xc8 36. ♖c1 d5

34. ♕g4+ ♖f6 37. c3

35. ♕xc8 ♗d8

Curiosamente las negras se encuentran en lo que se denomina *Zug-Zwang* pues cualquier pieza que muevan les ocasiona pérdida material, así que abandonaron.

LA HISTÓRICA PARTIDA

Con el título “Así fue la histórica partida” el periódico *El Tiempo* publicó el encuentro del colombiano Óscar Castro frente al excampeón mundial Tigran Petrosian en el torneo interzonal de Biel, en 1976.

Blancas: Óscar Castro

Negras: Tigran Petrosian

Defensa francesa

1. e4 e6 2. b3

Según el maestro Boris de Greiff, Castro escogió una variante que solía usar el maestro austríaco Spielman, cuyo

libro *El arte del sacrificio* era compañero inseparable del colombiano. Sin embargo, Petrosian no tuvo problemas en esta fase de la partida.

2... d5 3. ♖b2 ♗f6

Cuatro minutos tardó Petrosian en hacer esta jugada, señal inequívoca de sorpresa. Si 3... dxe4 4. ♗c3 ♗f6 5. ♜e2 ♗e7 6. 0-0-0! como en una partida de Reti contra Maroczy. Y si 4... f5 5. f3! con muy buen juego para las blancas.

4. exd5 exd5 8. ♖e1 c5
5. ♗f3 ♗e7 9. d4 ♗c6
6. ♗e2 0-0 10. ♗bd2 ♖c8
7. 0-0 ♗f5 11. ♗d3 ♗xd3

La doblada del peón es muy transitoria.

12. cxd3 ♜b6 13. ♗a3!

Un ingenioso recurso táctico, especulando con el alfil casi indefenso de e7.

13... ♖fe8 16. ♗f1 cxd4
14. ♖c1 ♗b4 17. ♖xc8 ♖xc8
15. ♗xb4 ♜xb4 18. ♗xd4 ♗f8

Nuevamente se especulaba con el indefenso alfil negro.

19. ♗f3 ♜a3 23. g3 b5
20. ♜b1 g6 24. ♗c2 ♜d6
21. ♗e3 ♗g7 25. ♗e3 d4?!
22. h3 a6 26. ♗g4 ♗d5

El maestro de Greiff comentó: “El drama se presenta a partir de la jugada 26, cuando Petrosian se lanza con la dama y el caballo a concretar la presión sobre los peones blancos

del ala dama. Es aquí donde, curiosamente, falla la principal cualidad del soviético: su sentido del peligro. O subestimó a su joven rival, o no calculó con exactitud la naturaleza del ataque que iría a emprender su oponente en el flanco de rey. Lo cierto es que pocas jugadas después de ganar dos peones en el ala dama, Petrosian debe replegarse y ofrecer tablas”.

27. ♖g5	h6	31. ♜f3	♜xb3
28. ♖f3	♜a3	32. ♖d7	♞d8
29. ♜d1	♜xa2	33. ♖df6+	♔h8.
30. ♖fe5	♖c3		

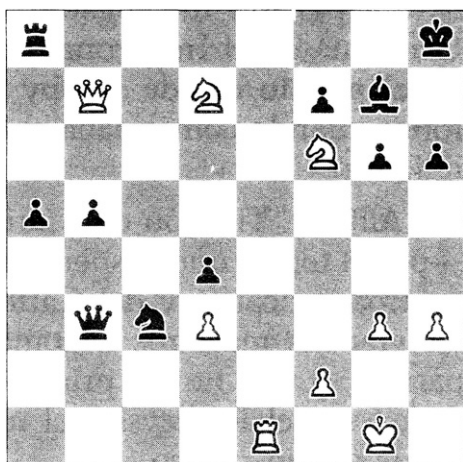
Las negras ofrecieron tablas, pero Castro no aceptó.

34. ♖e5	a5	37. ♖e5	♞f8
35. ♜b7!	♞f8	38. ♖ed7	♞d8
36. ♖ed7	♞d8		

Las negras ofrecieron tablas y nuevamente fueron rechazadas. Obsérvese que esta misma posición se había presentado luego de la jugada 36.

39. ♜c7	♞a8	40. ♜b7
---------	-----	---------

Aquí Petrosian pudo haber llamado al árbitro y reclamar tablas por la presentación de tres posiciones iguales, diciendo que se proponía jugar 40... ♞d8; pero como estaba apurado por tiempo y la verificación se hace con el tiempo del reclamante, de no haberse presentado las tres posiciones iguales, habría perdido por tiempo.



40... ♖d8 41. ♖e7 ♙xf6

Un cambio obligado ante las amenazas derivadas de 42. ♗e5 ♙xf6 43. ♗xf7+ ♗h7 44. ♗xd8+ ♙xe7 45. ♗xe7+ ♗g8 46. ♗e6 con mate. O 43... ♗g8 44. ♗xh6+ ♗f8 45. ♖f7+ ♗e8 46. ♗c6+.

42. ♗xf6 ♗g7 44. ♗e5 ♗f8
43. ♗c7 ♖a8

La dama y el caballo negros ven con impotencia cómo es acosado su rey...

45. ♗d6 ♗b4 47. ♖xa8 ♗xd6
46. ♖e8+ ♗g7 48. ♗e8+

Y Petrosian abandonó.

EL MAESTRO CUÉLLAR

Los próximos comentarios sobre el M. I. Miguel Cuéllar y su partida contra Reshevsky, fueron especialmente preparados para esta obra por el ajedrecista Alciguel Ruiz.

La partida fue jugada por el Maestro Miguel Cuéllar Gacharná en el Interzonal de Sousse (Túnez), precisamente en el mismo donde Bobby Fischer se retiró en la décima ronda cuando comandaba el torneo, por problemas de índole religioso.

Allí, el “Tiburón del Caribe”, como se le llamó a Cuellar —por el temor que despertaba en los jugadores de los zonales centroamericanos y del Caribe—, logró ganar, entre otros, a los grandes maestros Matanovic, Kavalek y, en la siguiente partida, a una de las primerísimas figuras del ajedrez mundial, Samuel Reshevsky, el múltiple campeón norteamericano de origen polaco.

Blancas: Miguel Cuéllar

Negras: Samuel Reshevsky

Sousse, 1967

Defensa india de rey

- | | |
|----------------|----------------|
| 1. d4 ♖f6 | 4. ♖c3 g6 |
| 2. c4 c5 | 5. e4 ♕g7 |
| 3. d5 d6 | 6. ♕g5 |

Por transposición se ha llegado a la variante Bronstein de la Defensa india de rey, cuya principal idea es provocar el debilitamiento en la casilla h6 de las negras.

- | | |
|----------------|------------------|
| 6... 0-0 | 8. ♕e2 exd5 |
| 7. ♗d2 e6 | 9. exd5 |

Al eliminarse la tensión central y el desequilibrio de la masa de peones, se produce una posición donde las negras tienen un juego relativamente cómodo, pero les es muy difícil luchar por la iniciativa.

- | | |
|------------------|-------------------|
| 9... ♜e8 | 11. 0-0 ♖bd7 |
| 10. ♖f3 ♕g4 | 12. ♜fe1 |

Según Polugaievsky, aquí es más exacto 12. h3 y luego traer la torre dama blanca al flanco de rey, donde las piezas tienen mejores perspectivas.

- | | |
|------------------|-------------------|
| 12... a6 | 14. ♕xf3 ♗c7 |
| 13. h3 ♕xf3 | |

El gran maestro Matanovic considera esta posición equilibrada.

- | | |
|---------|------|
| 15. ♕f4 | h5!? |
|---------|------|

Con la idea de aumentar el control sobre e5 luego de ♖h7 y de obstruir el avance blanco g4. De lo contrario, las blancas

obtienen ventaja, como se demostró en la partida Polugaievsky vs. Gufeld, 1967.

16. a3	♖h7	22. ♖e3	♗d7
17. ♗e4	♗e5	23. ♖f3	♗e5
18. ♗e2	♖e7	24. ♖b3	♗d7
19. ♗f1	♖ae8	25. ♖c1	♗e5
20. ♗g5	♗f6	26. ♗g5	♗f6
21. ♗xh7	♗xh7		

Las negras consideran que su posición no es la mejor y hacen un tácito ofrecimiento de tablas; Cuéllar, fiel a su instinto, juega para ganar.

27. ♗e3	♗e5	31. f4	♗d4+
28. ♖c2	♗g8	32. ♗h1	♗f6
29. ♗d2	♗d7	33. ♗d3	h4!
30. ♖g3	♗e5		

Si ahora 34. ♖g5 ♗e4 con partida aceptable.

34. ♖f3	♗e3	35. ♗h2	♗h5?
---------	-----	---------	------

Aquí era necesario 35... ♗xd2 36. ♖xd2 ♗e4 37. ♗xe4 ♖xe4 38. f5 ♖e7, neutralizando la iniciativa blanca. Las blancas inician un ataque demoledor sobre el rey contrario.

36. f5	g5
--------	----

No existe alternativa satisfactoria ya que si las negras juegan 36... gxf5 37. ♗xe3 ♖xe3 38. ♖xf5 con ataque decisivo.

37. f6	♖e5	39. ♖d2!
38. ♗xe3	♖xe3	

Gracias a la mortífera cuña en f6, las blancas sólo necesitan de un jaque de dama en la columna g para acabar con la resistencia de las negras.

39... ♖3e5

40. ♕f5 ♖f4

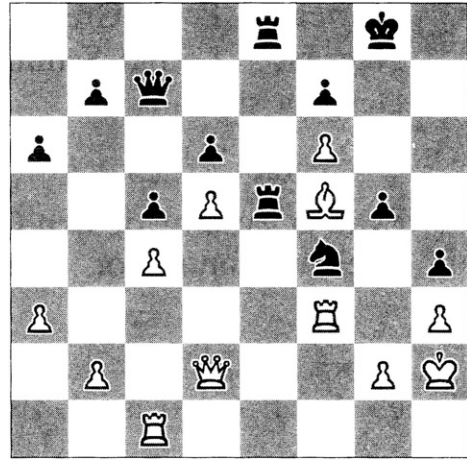
Las blancas disponen de una respuesta contundente.

41. ♖xf4! ♖e2

Si 41... gxf4, simplemente 42. ♗xf4 y a continuación el referido jaque en la columna g.

42. ♖e4!!

Hermoso remate. El mate es inevitable.



40... ♖f4

BORIS DE GREIFF

Los primeros maestros internacionales colombianos como Luis A. Sánchez, Boris de Greiff, Miguel Cuéllar y Carlos Cuartas, pertenecen a una generación ajedrecística que surgió prácticamente sola, al superar con su propia iniciativa la ausencia de una infraestructura deportiva. Ellos prepararon el terreno para los éxitos de la siguiente generación.

Indudablemente, el ajedrez colombiano no habría podido alcanzar la calidad que hoy tiene sin la valiosa participación del maestro Boris de Greiff. Su juego elegante, sobrio y de alto contenido estético, marcó una pauta en el desarrollo del ajedrez colombiano.

Veremos a continuación una partida suya comentada por el excampeón mundial Max Euwe. Este encuentro tuvo lugar en Amsterdam, en el marco del Torneo de las Naciones, en 1954.

Blancas: B. de Greiff (M.I.)

Negras: Lothar Schmid (G.M.)

Defensa siciliana

1. d4 c5 2. e4

Evita la variante de Ben-Oni, de la cual Lothar Schmid es un excelente conocedor.

2... cxd4 3. ♖f3 e6

Ahora resulta una siciliana común. También era posible 3... e5 4. c3! (pero no 4. ♖xe5 a causa de ♜a5+) o 3... ♖f6 4. e5 ♗d5.

4. ♗xd4 ♖f6 5. ♗c3 d6

La variante 5... ♗b4 se contesta mejor con 6. e5 ♗d5 7. ♜g4 g6 8. ♗d2 Era de considerarse en lugar de la de 5... ♗c6 primero.

6. g4!

Patente de Keres, ésta es una peligrosa jugada con la cual la teoría no sabe qué hacer.

6... ♗c6

El método *standard*. También es interesante la recomendación de Pachmann 6... a6 7. g5 ♗fd7 8. ♗e3 ♗e7.

7. g5 ♗d7

Pero no 7... ♗xd4 8. ♜xd4 ♗d7 9. ♗e3 a6 10. ♗e2 ♜c7 11. f4 b5 12. f5 ♗e5 13. fxe6 con juego muy bueno para las blancas (partida inaugural Keres-Bogoljuboff, Salzburgo 1943).

8. ♗g2

Un mejor sitio para el alfil rey es e2 para controlar simultáneamente las casillas c4 y f3 y entonces poder construir,

mediante 9. ♖e3, 10. h4 11. ♗d2 y 12.0-0-0, una fuerte posición de ataque.

8... ♖e7

La jugada puede juzgarse como una variante poco apropiada. Más inteligente es postergar por unas jugadas el desarrollo de este alfil y jugar primero 8... a6 u 8... ♗c7.

9. h4 ♖b6

El negro no sabe qué hacer con su posición. La jugada es muy poco efectiva. La jugada correcta era 9... a6 seguido de 10... ♗c7 y eventualmente b6.

10. a4

Amenaza a5 y a6.

10...	a6	12. ♖xc6	bxc6
11. a5	♖c4	13. ♗d4	

Con juego intermedio bonito y arrojado, el blanco ha conseguido obtener un claro dominio de la lucha.

13... ♖e5 14. b4 f6

Para bien o para mal, el negro ha debido enrocar en este momento y después de 15. f4 ♖d7 16. h5 podría responder 16... e5

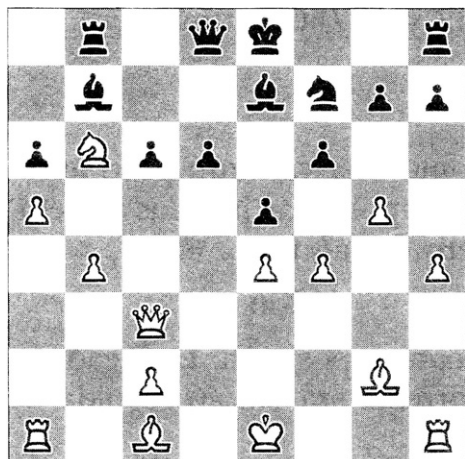
15. f4 ♖f7 16. ♖a4!

El blanco trabaja en los dos flancos: el caballo desalojará al alfil dama de las negras, cayendo en su poder la casilla e6.

16... e5 17. ♗c3

El plan de las blancas se desarrolla eficazmente porque ahora está amenazando el peón de c6.

17... ♖b7



18... ♖b8

No servirían 17... ♗c7 o ...♕d7, porque luego de 18. ♖b6 en el cambio del caballo por el alfil, el alfil rey de las blancas irrumpiría vía h3.

18. ♖b6 ♖b8

19. ♕h3

Prácticamente la decisión de la partida, pues la entrada de este alfil a e6 no se puede impedir.

19... 0-0

Ofrece el sacrificio de la calidad (20. ♖d7), pero justificadamente el blanco quiere más. Hubiera sido preferible 19... ♗c7 aunque perdería la posibilidad de enrocar. Sin embargo, más tarde podría desalojar el alfil blanco de e6. También merecía consideración 19... d5.

20. ♖e6 ♖e8

Daba más contrajuego 20... exf4 21. ♖xf4 ♖h8 seguido de 22... ♖e5, si bien se perdería igualmente la calidad.

21. f5!

Un bonito sacrificio que el negro está obligado a aceptar por la amenaza de g6.

21... fxg5 23. ♗h3 h6

22. hxg5 ♖xg5 24. ♗h5

La clave del sacrificio del peón ahora se comprende si 24... ♗e7 25. ♖xg5 hxg5 26. ♗h8#; o 25... ♗xg5 26. ♖xf7+.

24... ♖xe6 27. ♗xg5 hxg5

25. fxe6 ♖h8 28. 0-0-0

26. ♖xg5 ♗xg5

Y el blanco obtiene la calidad de ventaja a cambio de un peón pero con una posición formidable.

28...	d5	39. ♔d1	axb5
29. ♖d7	♗e8	40. ♗d7+	♕f6
30. ♖c5	♕c8	41. ♗gxg7	♗e4
31. exd5	cxd5	42. ♗df7+	♕e5
32. ♗xd5	♖g6	43. ♗e7+	♖e6
33. ♗g1	♕xe6	44. a6	♗a4
34. ♖xe6	♗xe6	45. a7	♕d6
35. ♗xg5	e4	46. ♗d7+	♕c6
36. b5	e3	47. ♗gf7	♖f4
37. ♗g1	♖f4	48. ♕e1	
38. ♗d8+	♕f7		

Defiende el mate y ahora amenaza ♗xf4 por lo cual las negras abandonan.

CARLOS CUARTAS: EL MAGO

El M. I. Carlos Cuartas es uno de los más destacados ajedrecistas que ha tenido el juego ciencia colombiano en toda su historia.

La partida que reproducimos a continuación, se jugó en el torneo internacional de Bogotá, en 1979. Aquí Cuartas exhibe ese particular virtuosismo que lo lleva a encontrar soluciones insólitas en medio de las posiciones difíciles, cualidad ésta que siempre le mereció el título de “El mago”.

Su oponente en esa oportunidad fue el G. M. Beliavsky, uno de los más fuertes jugadores soviéticos.

Blancas: Beliavsky (URSS)

Negras: C. Cuartas

Torneo Internacional Santa Fe de Bogotá, 1979

Defensa francesa

- | | | | |
|-------|----|--------|------|
| 1. e4 | e6 | 3. ♖d2 | ♟f6 |
| 2. d4 | d5 | 4. e5 | ♟fd7 |

Una alternativa para el blanco es 5. c3 y 5. f4.

- | | | | |
|--------|-------|---------|------|
| 5. ♕d3 | c5 | 8. cxd4 | f6 |
| 6. c3 | ♟c6 | 9. ♟f4 | ♟xd4 |
| 7. ♟e2 | cx d4 | | |

Cuartas debilita un tanto su flanco rey e invita a su fuerte rival a una complicada variante, donde las blancas ganarán material pero a cambio de un juego negro activo.

- | | |
|----------|-----|
| 10. ♖h5+ | ♞e7 |
|----------|-----|

Naturalmente, no se podía 10... g6 11. ♟xg6.

- | | | | |
|-----------|------|----------|-----|
| 11. exf6+ | ♟xf6 | 13. ♖xh8 | ♞f7 |
| 12. ♟g6+ | hxg6 | | |

Las negras sacrificaron la calidad por un peón y dominio central. Si bien las blancas llevan ventaja material. “El mago” se las ingeniará para sacar partido de la ubicación lejana de la reina blanca.

- | | | | |
|---------|-----|---------|-----|
| 14. 0-0 | e5 | 17. ♔a1 | e4 |
| 15. ♟b3 | ♟f5 | 18. ♕e2 | ♕e6 |
| 16. ♕g5 | ♖b6 | 19. g4 | |

La publicación yugoslava *Informador Ajedrecístico* da ventaja al blanco.

- | | | | |
|-------|-----|---------|------|
| 19... | ♟h6 | 20. ♕e3 | ♖d6! |
|-------|-----|---------|------|

Inteligente, ya que si 21. g5 ♖fg4 amenaza mate en h2 blanco.

21. f3

Acá el lector puede ejercitar su visión táctica.

21... ♜xh2+! 23. ♔g1 ♜xh8

22. ♔xh2 ♕d6+

Bien calculado; si de nuevo 24. g5 sencillamente ♖f5 amenaza al alfil de e3.

24. ♕xh6 gxf6 28. ♖a5 ♕d5

25. fxe4 dxe4 29. ♖c6+ ♕xc6

26. ♖c5 ♔e7 30. ♜xc6 ♜d8

27. ♖xb7 ♕e5 31. ♜a6?

Se imponía 31. ♕c4! con la intención de 32. ♜e6+. Cuartas anulará esta posibilidad con la oportuna maniobra de su alfil a d4 y b6.

31... ♜d2 34. ♜e1 ♜xb2

32. ♕c4 ♕d4+ 35. a4?

33. ♔h1 ♕b6

De acuerdo con el *Informador Ajedrecístico*, 35. ♜a3 era necesaria.

35... ♜b4 37. ♕c4 ♜c2

36. ♕e2 ♜b2 38. ♕d3 ♜c5

No sirve ahora 39. ♕xe4 por la obvia respuesta 39... ♜e5.

39. ♕f1 h5 42. ♔h1 ♜g1+

40. gxf5 ♜xh5+ 43. ♔h2 ♖g4+

41. ♔g2 ♜g5+ 44. ♔h3 e3

7. ♖b3	d6	11. f4	0-0
8. ♕g2	♕d7	12. a5	♕f6
9. 0-0	♖c8	13. ♕e3	♕xc3
10. a4!	♕e7		

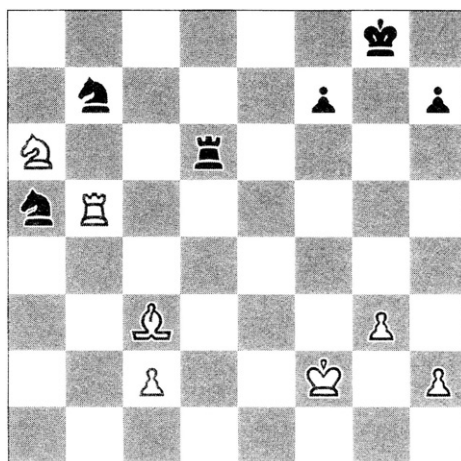
Pertursson decide desprenderse de la pareja de alfiles con el fin de evitar la asfixiante maniobra basada en ♖d2, ♖a4, ♕b6.

14. bxc3	♖c7	20. f5	♖c4
15. c4	♖6e7	21. ♕h6	♖e5
16. c5	♕b5	22. ♖b1	exf5
17. ♖f2	dxc5	23. exf5	♖d4
18. ♖xc5	♖d8	24. ♖xg7+!	♖xg7
19. ♖g4	♖d6	25. ♕xg7	♖d2

Si 25... ♕xg7 26. f6+ seguido de 27. fxe7 y luego ♕xb7. Resulta en verdad instructiva la forma como las negras buscan un juego activo. Una y otra vez se defienden creando nuevas complicaciones.

26. ♕c3	♖xf2
27. ♕xf2	♖xf5
28. ♕xb7	♖d8
29. ♖xa6	♖fd6
30. ♕f6	♖xb7
31. ♖xb5!	♖d6
32. ♕c3	♖cxa5

No se podía capturar el peón a5 con el otro caballo por la amenaza de mate. Aho-



32... ♖cxa5

ra los caballos negros quedarán paralizados, en una especie de *Zug-Zwang*, pues si se mueve uno se pierde el otro...

33. ♖c7 ♗c6

37. c5 f6

34. ♖d5 ♗a6

38. ♖f4 ♕f7

35. ♕b4 ♔g7

39. c6 ♗xc6

36. c4 h6

40. ♕xa5

Resignan las negras.

LA REVOLUCIÓN DE LOS COMPUTADORES

Quería demostrar que las computadoras sólo calculan jugadas. El cerebro humano es mucho más rápido y mejor organizado que las máquinas porque puede pensar, sentir y experimentar emociones, lo que hace que jugar al ajedrez sea tan fascinante y se halle lejos del alcance de los chips

David Bronstein

Gracias a las grandes velocidades alcanzadas por los ordenadores, estas máquinas se han convertido en un fortísimo rival para cualquier ajedrecista. En los últimos tiempos se ha vuelto indispensable para los grandes maestros el hacer uso de los computadores en su entrenamiento, como si siguieran aquella máxima: “si no puedes con tu enemigo, únete a él”. Sin embargo, el computador aun no ha demostrado la finitud del ajedrez y aún se puede afirmar que las cualidades humanas (análisis, intuición, imaginación, elaboración de planes, habilidad estratégica) todavía no han sido superadas por las de los ordenadores (almacenamiento de grandes bases de datos, velocidad de cálculo, poder táctico).

Veremos a continuación tres interesantes encuentros entre seres humanos y computadores.

Las dos primeras partidas hacen parte de los dos *matches* jugados por el campeón del mundo, el ruso Garri Kasparov, contra la, hasta el momento, más potente computadora de ajedrez de la IBM, llamada “Deep Blue”. El primer match fue en Filadelfia, en 1996 y fue ganado por Kasparov. De este *match* veremos la única partida que ganó *Deep Blue*. El segundo *match* fue en Nueva York, en 1997 y fue ganado por la máquina. De este *match* veremos la única victoria del Ruso (curiosamente en ambos encuentros el perdedor ganó la primera partida).

La tercera partida es un interesante experimento del legendario G. M. David Bronstein quien tiene bastante experiencia con las computadoras.

Terminamos este capítulo con una sección dedicada a una modalidad competitiva interesante, el “Ajedrez a ciegas”. Allí el aficionado podrá contemplar el talento y originalidad que caracteriza a los mejores maestros del juego en la actualidad.

Los comentarios a las siguientes seis partidas fueron elaborados por Johann Echavarría, campeón departamental de mayores de Antioquia en 1998.

Blancas: Computador *Deep Blue*

Negras: G. Kasparov

Defensa siciliana

Primera partida del *match* de Filadelfia, 1996

1. e4	c5	6. ♖e2	e6
2. c3	d5	7. h3	♗h5
3. exd5	♟xd5	8. 0-0	♗c6
4. d4	♗f6	9. ♖e3	cx d4
5. ♗f3	♖g4	10. cxd4	♗b4!

Una jugada preparada por Kasparov y su equipo.

11. a3 ♖a5 13. ♖b5 ♗e7?!
12. ♖c3 ♗d6

El G. M. Yasser Seirawan, sugirió 13... ♗d5!, solucionando los problemas de apertura.

14. ♖e5 ♕xe2 17. ♕g5 ♖b6
15. ♗xe2 0-0 18. ♕xf6 gxf6
16. ♖ac1 ♖ac8 19. ♖c4! ♖fd8

Obviamente no sirve 19... ♖xd4? por 20. ♖xd4 ♕xd4 21. ♗g4+.

20. ♖xb6 axb6 22. ♗e3 ♗f6
21. ♖fd1 f5 23. d5!

Si el blanco juega tímidamente, el negro quedaría en buena posición después de 23... ♖d5 (o 23... ♖e7).

23... ♖xd5 25. b3! ♖h8?!
24. ♖xd5 exd5

Kasparov elige jugarse el todo por el todo, abandonando el flanco dama para iniciar un ataque en la columna g. Sin embargo, tenía otras continuaciones más prudentes. No sirve 25... d4? por 26. ♖xd4; y la jugada 25... ♗e6?! tiende una sencilla celada en la cual no caería una computadora que calcula 100 millones de posiciones por segundo. Seguramente, *Deep Blue* habría continuado con 26. ♗d2! manteniendo la iniciativa (y no 26. ♗xb6?? ♖d8! ganando). Se recomendó como lo más seguro para el negro 25... ♖d8! 26. ♗xb6 ♖d7 Y así el blanco sólo estaría ligeramente mejor.

26. ♗xb6 ♖g8 27. ♗c5

No 27. ♗xb7?? ♗g5

27... d4

Kasparov continúa fiel a su temperamento agresivo. Si él hubiese deseado defender peones habría jugado algo como 27... ♖g5 28. g3 ♖d2.

28. ♘d6 f4

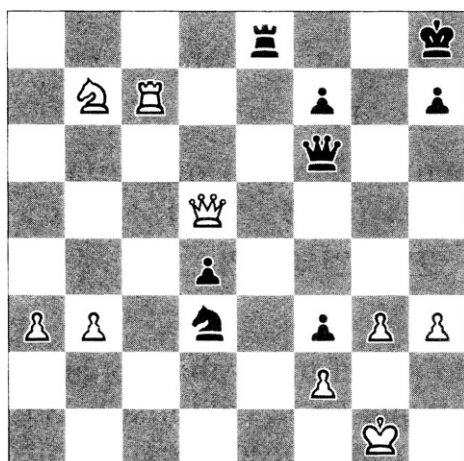
29. ♙xb7

Deep Blue captura los peones sin titubear, apoyado en su poderosa fuerza de cálculo.

29... ♙e5

31. g3 ♙d3

30. ♖d5 f3



32... ♙e8

A la directa 31... ♖f4 el blanco cuenta con la excelente jugada 32. ♙c8!! ♖g5 33. ♙c5! ganando. (Pero no 33. h4?? por 33... ♙xc8!! 34. hxg5 ♙c1+ 35. ♔h2 ♙g4+ 36. ♔h3 ♙xf2+ 37. ♔h4 ♙h1#). Sería muy mala 32. ♔h2? por la fulminante 32... ♙xg3!

32. ♙c7 ♙e8

A 32... ♙f4!? *Deep Blue* habría continuado 33. ♖xf3 con clara ventaja.

33. ♘d6

Golpe final calculado con precisión por el monstruo de la IBM.

33... ♙e1+

34. ♔h2 ♙xf2

Es grandioso poder amenazar mate, pero...

35. ♙xf7+

♔g7

Si 35... ♖xf7 36. ♗d8+! ♕g7 37. ♖xf7+ ♕xf7 38. ♗d5+ ♕e7 39. ♖xf3 acabando con la esperanza de las negras.

36. ♖g5+ ♕h6 37. ♖xh7+

Y Kasparov resignó. Si 37... ♕g6 38. ♗g8+ ♕f5 39. ♖xf3, con ventaja abrumadora.

Blancas: G. Kasparov

Negras: Computador *Deep Blue*

Apertura Reti

Primera partida del *match* de Nueva York, 1997

1. ♖f3	d5	6. 0-0	c6
2. g3	♗g4	7. d3	♗d6
3. b3	♖d7	8. ♖bd2	0-0
4. ♗b2	e6	9. h3	♗h5
5. ♗g2	♖gf6	10. e3!	

Buena jugada desde el punto de vista psicológico ya que Kasparov pudo jugar 10. e4 que es la jugada recomendada por la teoría; pero decide, en cambio, jugar primero el peón a la tercera fila. El mérito de este movimiento consiste en que saca a *Deep Blue* de su libro de aperturas y el tiempo perdido no tendrá mucha trascendencia dado el carácter cerrado de la posición.

10... h6 11. ♖e1

Jugada típica de esta variante que apoya el avance e4 y desclava el caballo de f3.

11... ♖a5 12. a3 ♗c7?!

Es preferible 12... ♗g6 adelantándose a la siguiente maniobra blanca.

13. ♖h4! g5?

Debilitando el flanco de rey y valorizando aún más el alfil de b2. No era tan grave permitir que el caballo de h4 se cambie por el alfil en g6.

14. ♖hf3 e5 15. e4!

Así se fija la debilidad de f5.

15... ♜fe8 17. ♝c1 a5

16. ♖h2 ♝b6 18. ♜e1

Deja vacante la casilla f1 para el caballo, que de llegar vía e3 a f5 decidiría el juego.

18... ♔d6!

Deep Blue reagrupa piezas a fin de evitar la mencionada maniobra.

19. ♖df1?!

Era más precisa 19. ♖hf1 manteniendo vigilada la casilla c4, que se debilitará luego del siguiente cambio.

19... dxe4 22. ♖hf1 g4

20. dxe4 ♕c5 23. hxg4 ♖xg4

21. ♖e3 ♜ad8 24. f3?!

Es mucho más prudente 24. ♖xg4 ♕xg4 25. ♖e3.

24... ♖xe3 27. ♜e2 a4

25. ♖xe3 ♕e7! 28. b4 f5

26. ♜h1 ♕g5

La posición negra parece mejor por su actividad de piezas, pero Kasparov demuestra que el sacrificio de calidad pone en evidencia las debilidades en el campo negro.

29. exf5! e4 30. f4! ♕xe2

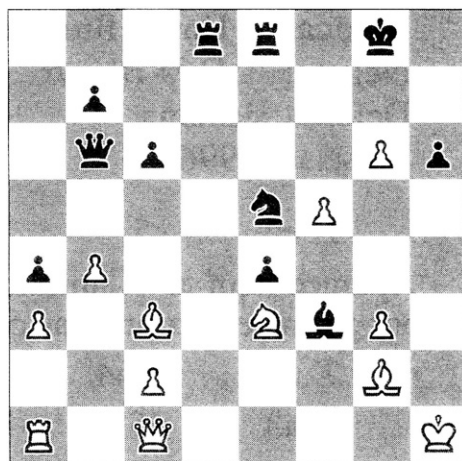
No es conveniente la jugada 30... ♖xf4 31. gxf4 por cuanto 31... ♖xe2 32. ♕d2!, ganando un tiempo para ubicar la dama en la diagonal a1-h8, con efectos decisivos.

31. fxf5 ♖e5

Si 31... hxf5? 32. ♖d5! respuesta que representa una decisiva ventaja.

32. g6 ♖f3

33. ♖c3!



33. ♖c3!

Excelente jugada que libera a la dama de la defensa de la casilla d2.

33... ♗b5

El G. M. John Nunn critica esta jugada y recomienda en su lugar 33... h5; o 33... ♗c7.

34. ♗f1! ♗xf1+

36. ♔g1! ♔f8?

35. ♗xf1 h5

Mejor era 36... ♖g4.

37. ♖h3 b5

39. g4!

38. ♔f2 ♔g7

Después de esta ruptura, el blanco obtiene ventaja.

39... ♔h6

42. ♖xg4+ ♖xg4+

40. ♗g1 hxg4

43. ♗xg4 ♗d5

41. ♖xg4 ♖xg4

44. f6 ♗d1

Oponía más resistencia 44... ♗f5+.

45. g7

Abandonan

Blancas: David Bronstein

Negras: *Deep Blue Jr.*

Defensa siciliana

Bruselas, 1996

1. e4 c5 2. b4!

Aparece aquí el “Gambito del ala”, usualmente empleado por Bronstein contra las computadoras.

2... cxb4 5. ♖f3 e5
3. a3 d5 6. axb4 ♙xb4
4. exd5 ♟xd5 7. ♖a3!?

Sorprendente experimento. Al respecto, el G. M. Bronstein dice: “Esta jugada sólo tiene sentido si el negro toma la torre. Por supuesto, sé que las computadoras no pueden resistir semejante tentación; por tanto, no le asignemos ‘??’ a este movimiento”. La teoría sólo considera aquí: 7. c3, y el blanco tiene algo de compensación a cambio del peón.

7... ♙xa3 8. ♙xa3

El mismo Bronstein había jugado 8. ♙xa3 en su partida por módem contra la computadora *Deep Thought*, en 1992, y aunque obtuvo una posición ganadora, la partida terminó en tablas después de 60 jugadas. A cambio de la calidad, el blanco obtiene una excelente diagonal para su alfil de casillas negras, que mantendrá por bastante tiempo al rey negro en el centro.

8... e4?!

“Se me había olvidado esta posibilidad. Ahora tenía que hacer algo”, comenta Bronstein. Es preferible 8... a6 Evitando el salto de caballo a b5.

9. ♖c3 ♟a5 10. ♖b5 ♖c6

“*Deep Blue* estaba aparentemente tan ‘sorprendido’ por mi jugada, que tardó unos 10 minutos en hacer su movimiento, y no encontró una buena defensa tras 10... exf3 11. ♖xf3 con muchas amenazas por parte de las blancas. Ninguna de las piezas negras está desarrollada, ¡así que semejantes posiciones no les gustan ni siquiera a las computadoras!”, concluyó Bronstein.

11. ♖d6+

Es interesante la siguiente variante considerada por Bronstein: 11. ♖g5 a6 12. ♖d6+ ♔d7 13. ♖g4+ f5 14. ♖g3! con posición complicada.

11... ♔d7

12. ♖c4 ♖d5

13. ♖e3!! ♖h5

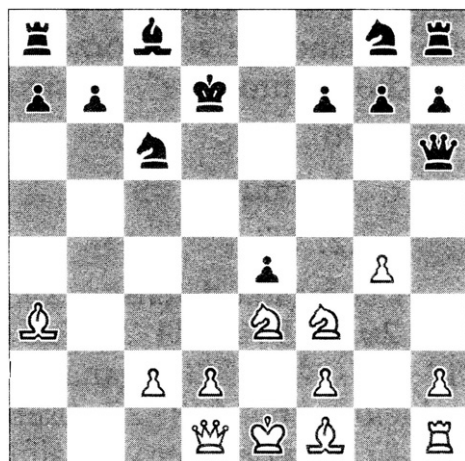
A la ambiciosa 13... ♖a2, la continuación sería: 14. ♖c1! y si 14... exf3? 15. ♖c4 fxg2 16. ♖g1 ♖d4 17. ♖xa2 ♖f3+ 18. ♔e2 ♖xg1+ 19. ♖xg1, ganando.

14. g4 ♖h6?

Es mejor 14... ♖a5 15. ♖c4 ♖a4 16. ♖g5 (16. ♖a1!?). Y ahora no sirve 16... b5? por 17. ♖xe4, con ataque decisivo.

15. ♖g1 ♔c7

16. ♖g2



14... ♖h6?

“Después de experimentar deliberadamente en la apertura, decidí jugar un poco más sólido y trabajar para el desarrollo de mis piezas restantes. Fue un error y permitió al negro contraatacar”, comentó Bronstein. Es preferible: 16. d4 exd3 17. ♖xd3 con posición poco clara. Aunque cualquier

computador se sentiría ganando con negras por la gran ventaja material.

16...	♙e6	19. ♖b5+	♔d7
17. ♗e2	♗f6	20. f3!	
18. ♗c3	♙g6		

“Tal vez la jugada más difícil de la partida, posiblemente perdedora, quizás suficiente para hacer tablas, pero por supuesto nunca ganadora. Comprendía que no tenía tiempo para defender mi peón de g4 y esperaba que al eliminar el peón en e, aumentara la fuerza de mi alfil de rey y de mi dama. El inconveniente de esta jugada estriba en que ahora el rey blanco se verá forzado a mover a f1, perdiendo así el derecho a enrocarse”, prosigue Bronstein.

20...	♙g5	23. ♗xf3	♗xg4
21. ♗d6	♙h4+	24. ♗xb7	♗xe3+
22. ♔f1	exf3	25. ♗xe3	♖ae8

A la jugada defensiva 25... ♖ae8 podría seguir 26. ♗c5+ (No 26. ♗d3+? ♗d4 27. ♗c5+ ♖xc5 28. ♗xc5 ♗c4 29. ♗xc4 ♗f4+ 30. ♗g1 ♗f3+ ganando la dama). 26... ♗c7 (Es más ambiciosa 26... ♗e8! 27. ♗xe6 ♗c4+, el negro mantendría la ventaja material, pero los alfiles darían al blanco cierta compensación). 27. ♗xe6+ fxe6 28. ♗xc6 ♗xc6 29. ♗xe6+ ♗b7 30. ♗b3+, con tablas; si 25... ♗c4+ 26. d3 ♖ae8? 27. ♗xc6+ ♗xc6 28. ♗a5+!, con ventaja blanca.

26. ♗xc6+	♗xc6	31. ♗b8+	♗c8
27. ♗c5+	♗xb7	32. ♗d6+	♗d7
28. ♗b5+	♗c8	33. ♗b8+	♗c8
29. ♗c6+	♗d8	34. ♗d6+	
30. ♗d6+	♗d7	Tablas	

“Por supuesto, resulta fácil desarrollar un juego aburrido y sólido contra las computadoras, pero yo quería demostrar que éstas no juegan al ajedrez; sólo calculan jugadas. El cerebro humano es mucho más rápido y mejor organizado que las máquinas porque puede pensar, puede sentir y experimentar emociones, todo lo que hace que jugar al ajedrez sea tan fascinante y se halle lejos del alcance de los *chips*”, es la conclusión del gran Bronstein.

AJEDREZ A CIEGAS

En Mónaco se realiza cada año un torneo que enfrenta los más fuertes Grandes Maestros en una contienda todos contra todos, donde cada día se debe jugar una partida rápida con 25 minutos para cada uno y 10 segundos adicionales por cada jugada; también se juega otra partida rápida a ciegas con 25 minutos y 20 segundos adicionales para cada jugada (este sistema de incremento por jugada se denomina “reloj de Fischer”).

En las partidas a ciegas, el mecanismo es el siguiente: cada jugador se sienta frente a un monitor que muestra únicamente un tablero de ajedrez sin piezas y la última jugada realizada por el contendor. Se responde mediante el teclado o usando el *mouse* sobre el tablero vacío. Veremos tres hermosas partidas a ciegas de la edición de 1999.

Blancas: Shirov

Negras: Ljubojevic

Defensa Siciliana

Mónaco, 1999

1. e4	c5	3. d4	cx d4
2. ♖f3	d6	4. ♖xd4	♗f6

5. ♖c3 a6 7. ♕e2 e6
6. ♕e3 ♖c6 8. f4 ♗c7

Es ligeramente más precisa 8... ♕e7.

9. ♗d2!

La jugada 9. 0-0 llevaría a las variantes más usuales, la final es un serio intento de sacar ventaja en la apertura por el método más agudo.

9... ♕e7 11. g4! ♖xd4
10. 0-0-0 0-0

También se ha jugado 11... b5 12. g5 ♖d7 13. f5 b4 14. f6! bxc3 15. ♗xc3 con ligera ventaja del blanco.

12. ♗xd4 e5 13. ♗d3!

Una excelente mejora del G. M. letón. Lo conocido era 13. ♗d2 b5! (13... ♕xg4?! llevaría a variantes similares a la de la partida), para reaccionar a 14. g5 con la enérgica 14... b4!

13... ♕xg4

Ahora no es posible 13... b5 Porque 14. g5 daría gran ventaja al blanco, ya que no es posible 14... b4 por 15. gxf6 y 15... bxc3 ya no gana un tiempo amenazando la dama.

14. ♕xg4 ♖xg4 15. ♖d5 ♗d7!

Esto es lo mejor si 15... ♗d8 16. ♖b6 ♗d7 17. ♖hg1, con clara superioridad.

16. f5!

Capturar la calidad daría una excelente posición al negro: 16. ♖b6?! ♗e6 17. ♖xa8 ♖xa8 18. ♖b1 exf4.

16... ♖d8 18. ♗xe3 f6
17. ♖hg1 ♖xe3 19. h4!

El caballo de d5, la fuerte presión en la columna g y la pasividad del alfil negro son un precio demasiado alto por el peón.

19... ♖f7

20. h5! ♔h8

21. ♖g6! ♖g8

22. ♖dg1 h6?

Éste fue el error final.

23. ♗xf6! ♗xf6

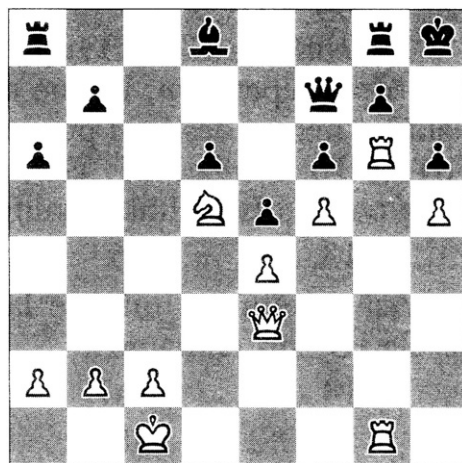
24. ♖xh6+ gxh6

25. ♖xh6+ ♖h7

26. ♖xf6+ ♖g7

27. h6 ♖ag8

28. ♖g6



22... h6?

Y las negras abandonaron. Brillante partida de interés teórico a pesar de la supuesta “ceguera” de ambos.

Blancas: Anand

Negras: Kramnik

Defensa siciliana

Mónaco, 1999

1. e4 c5

6. f3 e5

2. ♖f3 ♗c6

7. ♗b3 ♗e7

3. d4 cxd4

8. ♗e3 0-0

4. ♗xd4 ♗f6

9. ♖d2 a5

5. ♗c3 d6

10. ♗b5

Evita el avance del peón a.

10... ♖a7 11. ♕e2 ♖c6

Renueva la amenaza a4.

12. ♕b5 ♖a7 13. ♕a4

La teoría da 13. ♕d3 ♖c6 14. a3! (14. ♕b5 Llevaría a tablas por triple repetición, lo que se considera una victoria moral para las negras desde el punto de vista teórico.) 14... ♕e6 15. ♖d1 h6 16. 0-0 ♖d7 17. ♕b5, con ligera ventaja blanca, como en la partida Ivanchuk-Khalifman, jugada en Elista en 1998.

13... ♕e6 14. ♕xa7

Así se elimina una de las piezas que interviene en la casilla b5, sin embargo...

14... ♖xa7 16. 0-0-0 ♜b8!

15. ♜f2 ♖a8 17. ♕b5

Si se juega 17. g4 ♕c4! se interfiere en la importante casilla b5, con buen juego.

17... ♖c8

Amenaza el típico sacrificio de calidad, que daría clara ventaja al negro.

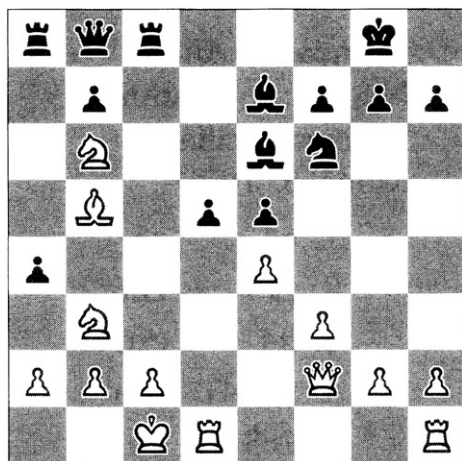
18. ♖a4 d5!

19. ♖b6?

Anand decide tratar de ganar la ventaja de calidad, pues de lo contrario, el negro adquiriría una buena posición a cambio de nada. Sin embargo El ruso "vio" más lejos. Era preferible luchar por la igualdad con 19. exd5.

19... a4!

20. ♕xa4



19... a4!

Capturar la torre daría clara ventaja al negro 20. ♖xc8 ♜xc8 21. ♖d2 a3, con fácil ataque. No sirve 20. ♖d2? por ♙c5 ganando.

20... ♜a7!!

Amenaza simplemente ganar el caballo ubicando su alfil en d8.

21. exd5

Si ahora el blanco defiende su dama para liberar al caballo de la clavada con 21. ♖hf1 d4! 22. ♖xc8 ♜xc8 23. ♙b5 ♙xb3 24. axb3 ♜a1+ 25. ♙d2 ♙b4+ 26. ♙d3 ♜xb2 (26... ♜c3+! también gana). 27. ♜c1 ♜c3+ 28. ♙e2 ♜d2#

21... ♙d8!

Y las negras ganan material gracias a la mala ubicación de las piezas blancas.

22. dxe6 ♙xb6 24. ♖c5 ♜xa4

23. exf7+ ♙xf7

Y al terminar la tempestad y “ver” clara su desventaja el G. M. indio abandonó.

Blancas: Ivanchuk

Negras: Lautier

Mónaco, 1999

1. e4	c5	8. ♖a3	b5
2. ♖f3	♖c6	9. ♖d5	♙e7
3. d4	cxd4	10. ♙xf6	♙xf6
4. ♖xd4	♖f6	11. c3	0-0
5. ♖c3	e5	12. ♖c2	♜b8
6. ♖db5	d6	13. g3	♙g5
7. ♙g5	a6	14. h4?!	

Se conocía 14. ♖g2 a5 15. 0-0 b4, con contrajuego.

14... ♖h6 16. ♕xe6?! fxe6
15. ♕h3 ♕e6! 17. ♗de3 ♕xe3

Ahora Lautier pudo haber obtenido clara ventaja mediante 17... b4!

18. ♗xe3 ♗a5?!

De nuevo 18... b4!

19. 0-0 ♗c4 22. ♖d3 ♖c5
20. ♖e2 ♖c7 23. ♗g4 b4
21. ♖ad1 ♖b6

Ya este golpe no es tan fuerte y el G. M. ucraniano lo demuestra elegantemente.

24. b3 ♗a5 25. a3!

Aprovechándose de la posibilidad del ataque doble del peón a la dama y al caballo. Si 25. c4?! ♗c6, y el negro tendría ligera ventaja.

25... ♗xb3 26. cxb4 ♖b5

Y parece que el negro obtendrá una magnífica casilla para su caballo en d4, pero...

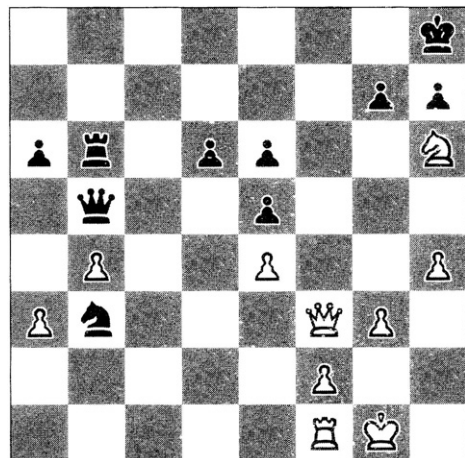
27. ♗h6+! ♕h8

Naturalmente si 27...gxf6 28. ♖g4+ seguido de capturar el caballo, daría una posición confortable al blanco.

28. ♖f3!

¿Acaso tiene problemas el negro?

28... ♖xf3
29. ♖xf3



29... ♖xf1+!

¿El blanco quedó perdido ahora? ¡Nada de eso!

30. ♕h2!! ♜b8

31. ♖f7!

Y se acordaron las tablas, pues es obligatorio jugar 31... gxf6 (por supuesto, no 31... ♖c4?? 32. ♖g8+ ♜xg8 33. ♕f7#) 32. ♖f6+, y no se puede evitar el jaque perpetuo. ¡Espectaculares tablas!

APÉNDICE

Soluciones a los problemas
y estudios

Los campeones

Campeones colombianos

Cuadros para los torneos

El sistema descriptivo

SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS Y ESTUDIOS

Soluciones a los problemas

1. ¿Sentido común?

Clave: 1. ♖f2

Si 1... ♙e4+ 2. dxe4#. Si 1... ♜dx4 ♖g5#. Y si 1... ♜g5
2. ♖xg5#

2. Parece imposible

Clave: 1. ♖c6

1... ♙xc6 2. d8♖#! O si 1... ♙b8 2. ♖b6#. Lo mismo que si
1... a1♜ 2. ♖b6#. No sirve 1. d8♖+ por ♙b8!

3. Una genial obstrucción

Clave: 1. ♜f5

Si 1... ♖xf5 2. ♖h8#. 1... ♙xf5 2. ♖h4#.

4. De un joven de 15 años

Clave: 1. ♖b5

1... ♙xb5 2. ♖c3#. Si 1... c3 2. ♖b4#.

5. ¿Cual será?

Clave: 1. ♖b6

1... ♜xb6 2. ♜g7#. Si 1... ♜xf7 2. ♜xb8#. Si 1... ♜xf7+ 2. ♜d8#.

6. Demasiadas opciones

Clave: 1. ♜a6

1... d3 2. ♜e6#; si 1... ♜f2 2. ♜g6#; si 1... ♜g4 2. ♜e2#, etc.

7. Inimaginable

Clave: 1. ♜e1

1... ♜xe1 2. ♜d2#; si 1... ♜e2 2. ♜g1#; si 1... ♜g2 2. ♜h4#.

8. El estilo de Loyd

Clave: 1. ♜a1

1... ♜h8 2. ♜e1#; 1... ♜e4 2. ♜d4#; 1... ♜d2 2. ♜g2#. Si 1... gxf6 2. ♜e1#.

9. Si tienes prisa anda despacio

Clave: 1. ♜f1

1... ♜xe4+ 2. ♜xe4#; 1... ♜c4 2. ♜e2#; 1... ♜c4 2. ♜e5#; 1... ♜c2 2. ♜xc2#; 1... ♜b3 2. ♜c2#. No sirve 1. ♜b5 ♜c4!

10. La vista engaña

Clave: 1. ♜f2

1... ♜b5 2. c3# En el caso de 1... ♜b4 2. c3#; si 1... ♜b5 2. c4#; o si 1... ♜c3 2. ♜xa4#.

11. Como para no dormir

Clave: 1. ♜h5

1... ♖xh5 2. d7 y mate inevitable con 3. dxe8=♖#; o 3. d8=♗#.

12. ¿Suben o bajan?

Si los peones negros bajan, o están en segunda línea:

Clave: 1. ♕f6

1... gxf6 2. ♔f8 f5 3. ♗f7#.

Si los peones negros están en séptima línea y suben:

Clave: 1. ♔c3!

1... b1♖ 2. ♗c2+ ♖xc2+ 3. ♔xc2#; 1...b1♗+ 2. ♔c2+ ♗c3 3. ♗xc3#.

13. Problema numérico

Clave: 1. ♜d8

1... ♔f5 2. ♜g8 ♔e5 [2...e5 3. ♖f3#] 3. ♜g5#.

14. Obsequio “desinteresado”

Clave: 1. ♜d7!

1... ♗xd7 2. ♗c6!, caballo negro mueve y 3. ♗f6#.

15. Uno entre 3.000

Clave: 1. ♜f4

El alfil negro no puede ir a una casilla diferente de d4 porque 2. ♜f3. Así que 1...♗d4 2. ♜b4 y si 2...♗c3 3. ♜f3#; y si 2...♗e3 3. ♜b3#. No sirve 1. ♜b4 por ♗c3!

16. ¡La que menos se imagina!

Clave: 1. ♗f8

1... ♗xb2 [Si 1...♗xf8 2. ♖a1#] 2. ♗xh6#!

Soluciones a los estudios

1. Del siglo XIII

1. ♖h5! ♙xc5 2. ♖a6+ ♕e5 3. ♖a5+ ganando la torre.

2. Recurso Insólito

1. ♕d2! g2 2. ♕a5 seguido de 3. b4 y itablas por ahogo!

3. Zug-Zwang

1. ♖c8+! ♕xc8 2. b7+ ♕b8 3. d5! (*Zug-Zwang*) ♕c7
4. bxa8=♕! (Si corona dama o torre ahogaría al rey) ♕b8 5.
♕b7 ♕c7 6. ♕xa7.

4. La valiosa combinación

1. ♖d8+ ♙xd8 2. ♜xb7+! ♕xb7 3. cxd8♔+!, seguido de
♔xf7, logrando un final ganador.

5. Sin esperanza

1. a3! ♕d2 2. b3 ♕xc2 3. a4 b4 4. a5 ♕xb3 5. a6 ♕c2 6. a7
b3 7. a8♜ y ganan. Si se inicia 1. a4? bxa4 2. c4 ♕d2 3. c5
♕c2 4. c6 ♕xb2 5. c7 a3 6. c8♜ a2, y tablas.

Tampoco era bueno 1. c4? bxc4 2. a4 ♕d2 3. a5 ♕c2 4. a6
♕xb2 5. a7 c3 6. a8♜ c2 y tablas (Análisis de Ponce Sala).

Los finales de dama contra peón contrario en séptima línea, en términos generales, se ganan si el peón de séptima es de la columna central o de caballo (**b**, **e**, **d**, o **g**). Pero si el peón en séptima es de las columnas Torre (**a** o **h**) o Alfil (**c** o **f**), el bando en desventaja puede lograr en muchos casos el empate.

6. Un famoso final

1... ♖d6+ 2. ♕b5 [Si por ejemplo 2. ♕c5 ♖d1 3. c8♜
♖c1+salva al negro] 2... ♖d5+ 3. ♕b4 ♖d4+ 4. ♕b3 ♖d3+
5. ♕c2 ♖d4! 6. c8♜!! ♖a4 7. ♕b3!

Si corona dama, la respuesta es 6... ♖c4+! 7. ♜xc4 ¡y ahogado! Ahora las negras tratarán de evitar el mate 6... ♖a4 7. ♕b3! y ganan, ya que el negro no puede evitar simultáneamente el mate y la captura de la torre.

LOS CAMPEONES

Ruy López de Segura (España)	Siglo XVI
Joaquín Greco (Italia)	Siglo XVII
Francis D. Philidor (Francia)	Siglo XVIII
Adolf Anderssen (Alemania) y Paul Morphy (Estados Unidos)	Siglo XIX

Tras la creación oficial del título los campeones han sido:

W. Steinitz (Austria)	1886-1894
E. Lasker (Alemania)	1894-1921
J. R. Capablanca (Cuba)	1921-1927
A. Alekine (Ruso-francés)	1927-1935
M. Euwe (Holanda)	1935-1937
A. Alekine	1937-1946
M. Botvinnik (URSS)	1951-1957
B. Smyslov (URSS)	1957-1958
M. Botvinnik	1958-1960
M. Tal (URSS)	1960-1961
M. Botvinnik	1961-1963
T. Petrosian (URSS)	1963-1969
B. Spassky (URSS)	1969-1972
R. Fischer (Estados Unidos)	1972-1975

A. Karpov (URSS) 1975-1984

G. Kasparov (URSS) 1984-

A partir del año 1993 se presentaron discrepancias entre Kasparov y la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) lo cual generó la formación de la PCE (Asociación Profesional de Ajedrez) liderada por Kasparov, para efectuar una serie diferente por el título mundial. Esto ha llevado a que la FIDE reconozca a Karpov como el campeón mundial. Sin embargo en el mundo ajedrecístico la supremacía de Kasparov es indiscutible. Además Kasparov es el único jugador de la historia que ha sobrepasado los 2800 puntos en la clasificación mundial ELO. Posteriormente Kasparov se retiraría de la PCA, y el intento suyo de escoger al retador al mundial, como sucedía con los primeros campeones mundiales, ha dejado un mal ambiente entre los ajedrecistas.

CAMPEONES COLOMBIANOS

Miguel Cuéllar 1946, 1953, 1955, 1956, 1957, 1959, 1961 y 1971.

Luis Augusto Sánchez 1947, 1948, 1954, 1958 y 1962.

Boris de Greiff 1951

Juan Minaya 1963

José Salvador Rodríguez 1964, 1969

Carlos Cuartas 1965, 1966, 1967, 1970, 1974, 1975 y 1983

Gildardo García 1976, 1977, 1979 y 1984

Jorge González

1978

Alonso Zapata

1980 y 1981

CUADROS PARA LOS TORNEOS

Como una ayuda para la programación de campeonatos, presentamos los cuadros de rondas desde 3 hasta 12 participantes. Al organizar el torneo se asigna, por sorteo, un número a cada participante.

En el caso de más de 12 jugadores es posible formar dos o más grupos y efectuar una final entre los primeros clasificados en cada uno. Si el número de participantes es impar, no se utiliza la primera columna de cada cuadro.

Cuadro para tres o cuatro participantes		
1a. Ronda	1-4	2-3
2a. Ronda	4-3	1-2
3a. Ronda	2-4	3-1

Cuadro para cinco y seis participantes			
1a. Ronda	1-6	2-5	3-4
2a. Ronda	6-4	5-3	1-2
3a. Ronda	2-6	3-1	4-5
4a. Ronda	6-5	1-4	2-3
5a. Ronda	3-6	4-2	5-1

Cuadro para siete y ocho participantes				
1a. Ronda	1-8	2-7	3-6	4-5
2a. Ronda	8-5	6-4	7-3	1-2
3a. Ronda	2-8	3-1	4-7	5-6
4a. Ronda	8-6	7-5	1-4	2-3
5a. Ronda	3-8	4-2	5-1	6-7
6a. Ronda	8-7	1-6	2-5	3-4
7a. Ronda	4-8	5-3	6-2	7-1

Cuadro para nueve y diez participantes					
1a. Ronda	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2a. Ronda	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3a. Ronda	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4a. Ronda	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5a. Ronda	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6a. Ronda	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7a. Ronda	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8a. Ronda	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9a. Ronda	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

Cuadro para once y doce participantes						
1a. Ronda	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2a. Ronda	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3a. Ronda	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4a. Ronda	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5a. Ronda	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6a. Ronda	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7a. Ronda	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8a. Ronda	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9a. Ronda	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
10. Ronda	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11. Ronda	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

EL SISTEMA DESCRIPTIVO

Además del sistema de anotación de partidas empleado en este libro –que se conoce como sistema algebraico– existe otro método muy utilizado en el pasado, conocido como sistema descriptivo.

En este último método, el tablero se divide en letras y números, así: las columnas o verticales se denominan, de izquierda a derecha, columna TD, columna CD, columna AD, etc, hasta llegar a la columna TR.

Las filas u horizontales se numeran del 1 al 8, de abajo hacia arriba para las piezas blancas, y también del 1 al 8 de

arriba a abajo para las negras. La numeración de cada fila horizontal, por lo tanto, es diferente para las blancas y para las negras.

Cada casilla está determinada, entonces, por la fila (número), la columna (figura inicial) y “C5D” significa que un caballo se desplaza a la casilla 5D.

El famoso mate de Legalle se escribirá así en los dos sistemas:

Sistema descriptivo	Sistema algebraico
1. P4R P4R	1. e4 e5
2. C3AR P3D	2. Cf3 d6
3. A4A P3CR	3. Ac4 g6
4. C3AD A5CR	4. Cc3 Ag4
5. CxPR AxD	5. Cxe5 Axd1
6. AxPA+ R2R	6. Axf7+ Re7
7. C5D#	7. Cd5#

A continuación transcribiremos la misma partida de las páginas 45-48, donde se ilustra jugada por jugada. Si se presenta alguna duda, el lector puede verificar los respectivos diagramas.

1. P4R P4D	7. DxA P3AD
2. PxP DxP	8. P3D D3A
3. C3AD D1D	9. D3C C3TR
4. C3A A5C	10. A5CR D3C
5. A4A P3R	11. C5C PXC
6. P3TR AxC	12. DXC+ TXD

Y el blanco da mate en una con 13. AxP#!

La magia del ajedrez ofrece una completísima visión del juego ciencia que abarca desde la leyenda sobre su origen hasta la intervención de los computadores en el desarrollo actual del juego, pasando por las célebres partidas jugadas entre la computadora *Deep Blue* y el genial ajedrecista ruso G. Kasparov. En este recorrido, los autores integran con gran acierto las más recientes formas de notación ajedrecística, los análisis de las más célebres partidas y el valioso aporte de los talentosos maestros colombianos. Así, aparte de su valor didáctico, la presente edición ofrece referencias obligatorias para quien desee conocer y disfrutar los secretos de la magia del ajedrez.



A parte de conocer los secretos de un juego milenario, el lector de *La magia del ajedrez* podrá incursionar en una serie de temas afines que son, precisamente, los que han asegurado la perdurabilidad del misterioso juego, que en los albores de la humanidad quién sabe qué cerebro privilegiado ideó para “distraer el ocio y agudizar la inteligencia”, al decir de Stephan Zweig.

Porque son las facetas artísticas, creadoras de belleza, las que hacen inmortal al juego ciencia. Por ello, esta obra, bautizada con propiedad *La magia del ajedrez* está llamada a captar más adeptos al ajedrez que una simple cartilla que nos diera a conocer sus reglas elementales.

Boris De Greiff Bernal
Maestro Internacional

